

วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ

นายศุภชัย อาริรุ่งเรือง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

VIDEO ART : THE DEFEAT OF MARA

Mr.Supachai Areerungruang

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2012

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ

โดย

นายศุภชัย อารีรุ่งเรือง

สาขาวิชา

ศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร. ประพล คำจิม)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ เดชา วราชน)

ศุภชัย อารีรุ่งเรือง : วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ (VIDEO ART : THE DEFEAT OF MARA)
 อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ. กมล เผ่าสวัสดิ์, 128 หน้า.

งานวิจัยและสร้างสรรค์นี้เกิดจากการพิจารณาถึงความสำคัญของพุทธประวัติ ในตอนมารผจญที่ได้กล่าวถึงเหตุการณ์ของพระสิทธัตถะที่กำลังพยายามเอาชนะต่อกิเลส หรือมารที่เกิดจากจิตปรุงแต่งให้มาขัดขวางความตั้งใจ เพื่อมุ่งสู่การตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่มีความสำคัญในพุทธศาสนามากที่สุดตอนหนึ่ง และมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ศิลปะกรรมในทุกยุคสมัย เพื่อส่งเสริมพุทธศาสนา แต่ความศรัทธาของคนมีทัศนคติที่เปลี่ยนไปในทางต่ำลงต่อพุทธศาสนา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในเรื่องของการสร้างสรรค์ภาพมารผจญที่ได้นำเนื้อหาจากพุทธประวัติ แนวทางจากจิตรกรรมไทยมาสู่การสร้างสรรค์ด้วยวิดีโออาร์ต ที่เป็นสื่อศิลปะสามารถสื่อสารเนื้อหาด้วยภาพและเสียง สร้างความน่าสนใจต่อคนยุคปัจจุบันได้อีกแนวทางหนึ่ง ในขณะที่คนในสังคมอยู่ท่ามกลางสื่อชนิดต่างๆที่นับวันจะทวีเพิ่มมากขึ้นและมีผลต่อความคิดของคนเป็นอย่างมาก โดยการวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิด ปรัชญา ของพุทธประวัติ ตอน มารผจญที่แสดงออกผ่านงานทัศนศิลป์ และเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย ตอน มารผจญ ในลักษณะวิดีโออาร์ต ด้วยวิธีการศึกษาจากการสร้างกรอบแนวคิด การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีของพุทธประวัติมารผจญ และศิลปะร่วมสมัย สู่การสร้างสรรค์งานและการเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณะด้วยการจัดนิทรรศการศิลปะ เพื่อนำผลจากการรับรู้ของผู้ชมมาวิเคราะห์ต่อคุณค่าของผลงานวิดีโออาร์ต ผลการวิจัยสรุปว่า ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องของกิเลสมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ ด้วยทฤษฎีศิลปะการใช้คุณค่าของศิลปะในอดีตกลับมาสร้างสรรค์ใหม่ (Appropriation) มาเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างสรรค์ และใช้แนวคิด โครงสร้างภาพมารผจญจากจิตรกรรมฝาผนังของไทย ผสมผสานผลงานศิลปะร่วมสมัยที่สื่อภาพมารผจญให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การรับรู้เดิมในเรื่องของคุณค่าจากภาพมารผจญ การตีความ และส่งผลความคิดต่อเรื่องความเข้าใจ ทบทวนตนเองในเรื่องภาวะกิเลสที่มีอำนาจทำให้เกิดการปรุงแต่งจิตใจให้เกิดความโกรธ โลก หลง จนทำให้ละจากความพยายามในการมุ่งสู่จุดหมายได้

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์ลายมือชื่อ.....

ปีการศึกษา 2555ลายมือชื่อ อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

##5186816535: MAJOR VISUAL ART

KEYWORDS : VIDEO ART / MARA / THAI CONTEMPORARY ART

SUPACHAI AREERUNGRUANG : VIDEO ART : THE DEFEAT OF MARA.

ADVISOR: ASSOC PROF. KAMOL PHAOSAVASDI, 128 pp.

This research and development is inspired by the importance of Buddha biography, episode of The Defeat of Mara. The episode content is about Siddhartha when he tries to overcome desires or human passions or “Mara” that caused in his mind and try to prevent him from getting to his enlightenment. This episode is considered one of the most important events in Buddhism, and it has always been very important to art creation in supporting Buddhism in every period. However, people faith in Buddhism is in the trend of getting lower. Because of this reason, researcher is interest in creating artworks form the content of Buddha biography, episode of The Defeat of Mara, the Thai art practice in a video art form which is one of art media that can convey messages through both images and sounds. The video art is one way to draw people in the present time interests which people are now living among various and increasing media and those media are tend to give a large affect on people thought. This research is aimed to study ideas and philosophy in visual artworks of Buddha biography, episode of The Defeat of Mara, and to create contemporary artwork in form of video art, The Defeat of Mara episode. The research methodology is as follows: specify research framework, study ideas and theories of Buddha biography, episode of The Defeat of Mara, including contemporary artworks, create and exhibit artwork to public, analyze the artwork value from audience perceptions. It can concluded that the researcher applying the idea of Mara desires as a creation guideline by employing Appropriation Art, using ideas and Thai mural painting structure of the episode and contemporary artwork that can relate audiences to their background experience, and affect to the condition of desires that cause people to stop the attempt of getting to their goal.

Field of Study : Fine and Applied Arts Student's Signature

Academic Year : 2012 Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลงได้นั้น ผู้วิจัยขอแสดงความขอบคุณเป็นอย่างสูงมาที่ทุกท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ คำปรึกษา อำนวยความสะดวก แก่ผู้วิจัยตลอดการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ ดังรายนามนี้

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรุงเทพมหานคร
พิพิธภัณฑสถานวังสวงวงศ์ภาค ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณาจารย์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุริยางค์บัณฑิต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้แก่ รศ.ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ ผศ. ดร.พรประพิตร์ เผ่าสวัสดิ์ อ.ดร.ประพล คำจิม และ กรรมการสอบภายนอก ศาสตราจารย์ เดชา วราชน

ทีมงานการถ่ายทำวิดีโอ นักแสดง ผู้สร้างสรรค์เสียง เพลงประกอบ ด้านเทคนิค สถานที่
คุณบดินทร์ แสงสุริยัน คุณกรวิทย์ โปธิ์แจ้ง คุณไพโรจน์ พงษ์พานิช คุณชาย เจริญทรัพย์
คุณอรุณี เจริญทรัพย์ อ.ธีรภัทร์ ทองนิม รศ.ดร.จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา อ.สหัชชัย พงษ์ศิริฎ
อ.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ อ.จารุณี อารีรุ่งเรือง อ.รินบุญ นุชน้อมบุญ คุณต้องมนต์ โกมลวาศรี
คุณรัตนพล บำรุงกุล คุณชนจักษ์ บัตรประโคน

ขอบคุณ พ่อและแม่ คุณอาชวิน ชูดิธนรัตน์ คุณนกแก้ว สังขะวร

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญภาพ.....	ฅ
สารบัญแผนภูมิ	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย.....	5
1.6 คำจำกัดความ.....	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	7
2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย.....	22
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28
2.4 ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง.....	33
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	59
3.1 การสร้างกรอบแนวคิดงานวิจัย	59
3.2 การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์องค์ความรู้และตีความผลงานศิลปกรรม.....	61

3.3 การสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ	62
3.4 การวิเคราะห์ผลงานระหว่างสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ.....	62
3.5 การนำผลงานสร้างสรรค์ไปทดลองแสดงผลงานสู่สาธารณะ.....	63
3.6 การวิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ.....	63
3.7 การพัฒนาวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ.....	65
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	65
4.1 การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์.....	73
4.2 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์.....	86
4.3 การวิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ.....	112
4.4 การวิเคราะห์ด้านคุณค่าของผลงานการสร้างสรรค์.....	115
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	115
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	115
5.2 อภิปรายผล.....	116
5.3 ข้อค้นพบจากการศึกษาวิจัยสร้างสรรค์.....	118
5.4 ข้อเสนอแนะ	119
รายการอ้างอิง.....	121
ภาคผนวก.....	125
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	129

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ วัชรพจน์ คณะครูท	41
ตารางที่ 2	วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ ชัยวัฒน์ คำฝัน	42
ตารางที่ 3	วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ สากล สุทธิมาลัย	43
ตารางที่ 4	วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ ชินสีห์ จันทร์มณี	44
ตารางที่ 5	วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ ธงชัย ทิพย์กระกุล	45
ตารางที่ 6	วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ สุทิน ตาตะนะ	46
ตารางที่ 7	วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ สุวัฒน์ชัย ทับทิม	47
ตารางที่ 8	วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ เนติ พิเคราะห์	48
ตารางที่ 9	วิเคราะห์ผลงานภาพถ่ายของ ลู่ จุน	49
ตารางที่ 10	วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ บิล วิโอล่า	50
ตารางที่ 11	วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ Tabaimo	51
ตารางที่ 12	วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ ลี ยอง เบค	52
ตารางที่ 13	วิเคราะห์ภาพถ่ายของ โนบูกาชิ อซากิ	53
ตารางที่ 14	วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ แกรี่ ฮิลล์	54
ตารางที่ 15	วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ พอล แมคคาธิ	55
ตารางที่ 16	วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ โอ ซึ่ เจน	56
ตารางที่ 17	แสดงการนำแนวคิดมาใช้ในการสร้างสรรค์งานวิดีโอ	66
ตารางที่ 18	แสดงการใช้สัญลักษณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์งานวิดีโอ	67
ตารางที่ 19	แสดงการใช้โครงสร้างกับการสร้างสรรค์งานวิดีโอ	68
ตารางที่ 20	แสดงการนำทฤษฎีการตีความ สัญลักษณ์วิทยามาใช้ในการ สร้างสรรค์งานวิดีโอ	69
ตารางที่ 21	แสดงการนำแนวคิดเรื่อง อำนาจ ร่างกาย ของมิเชล ฟูโกต์มาใช้ ในการสร้างสรรค์งานวิดีโอ	70

ตารางที่ 22	แสดงการนำทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ วิดีโออาร์ตมาใช้ในการสร้างสรรค์ งานวิดีโอ	71
ตารางที่ 23	แสดงการนำแนวคิดเรื่อง ความน่าที่ Sublime และ ศิลปะแอฟโฟรริเอชั่น มาใช้ในการสร้างสรรค์	72
ตารางที่ 24	แสดงแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอ ชุดที่ 1	73
ตารางที่ 25	แสดงภาพร่างลำดับภาพงานชุดที่ 1	74
ตารางที่ 26	แสดงแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอ ชุดที่ 2	76
ตารางที่ 27	แสดงแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอ ชุดที่ 3	82
ตารางที่ 28	การสร้างสรรค์ชุดที่ 3 วิดีโอ 2 จอ ความยาว 3 นาที ตารางได้แสดงให้เห็นเปรียบเทียบช่วงเวลาที่มีความสัมพันธ์กันทั้ง 2 จอ	83
ตารางที่ 29	การเปรียบเทียบผลงานทั้ง 4 ชุดด้านการตีความ แนวคิดสร้างสรรค์ จินตภาพ สัญลักษณ์ องค์ประกอบศิลป์	87
ตารางที่ 30	การเปรียบเทียบผลงานทั้ง 4 ชุด เรื่องอารมณ์และความรู้สึก การสื่อความหมาย	88
ตารางที่ 31	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (1)	90
ตารางที่ 32	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (2)	91
ตารางที่ 33	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (3)	92
ตารางที่ 34	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (4)	93
ตารางที่ 35	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (5)	94
ตารางที่ 36	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (6)	95
ตารางที่ 37	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (7)	96
ตารางที่ 38	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (8)	97
ตารางที่ 39	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (9)	98
ตารางที่ 40	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (10)	99
ตารางที่ 41	การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (11)	100
ตารางที่ 42	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 1	102
ตารางที่ 43	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 2	103
ตารางที่ 44	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 3	104

ตารางที่ 45	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 4	105
ตารางที่ 46	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 5	106
ตารางที่ 47	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 6	107
ตารางที่ 48	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 7	108
ตารางที่ 49	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 8	109
ตารางที่ 50	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 9	110
ตารางที่ 51	การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 10	111
ตารางที่ 52	การวิเคราะห์ด้านคุณค่าของผลงานสร้างสรรค์	112
ตารางที่ 53	การวิเคราะห์ด้านคุณค่าความเป็นต้นแบบและคุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์	113
ตารางที่ 54	การวิเคราะห์ด้านคุณค่าความเป็นต้นแบบและคุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ (ต่อ)	114

สารบัญรูป

หน้า

รูปที่ 1	ภาพสลักหิน มารผจญ ประเทศอินเดีย ประเทศอินเดีย ที่ไม่แสดงให้เห็น 1	1
	พระพุทธรูปเจ้าโดยใช้บัลลังก์เป็นสัญลักษณ์แทน	
รูปที่ 2	ภาพเปรียบเทียบระหว่างผลงานต้นแบบ The Rape of a Sabine (ซ้าย) 11	11
	กับผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดย Urs Fischer (ขวา) จัดแสดงที่เวนิส เบียนนาเล่ อิตาลี	
รูปที่ 3	ชาตาน ของ Henry Fuseli ชื่อผลงาน Titania Caressing Bottom with the 18	18
	Head of a Donkey 1793-4 Zurich, Kunsthaus	
รูปที่ 4	ภาพแสดงลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนังมารผจญที่แทนภาพของมารใน..... 28	28
	ลักษณะแตกต่างกัน	
รูปที่ 5	ภาพผลงาน กองทัพมาร ของ ฌ็อล็อง ดัชนี พ.ศ.2516 สีนํ้ามันบนผ้าใบ 30	30
	ขนาด 210x599 ซม.	
รูปที่ 6	ภาพวาดลายเส้นโดยลักษณะ คุณสมบัติ ถอดลายเส้นงานกองทัพมาร..... 31	31
รูปที่ 7	ภาพผลงาน ผจญมาร พ.ศ.2531 ฌ็อล็อง ดัชนี ปากกาถูลิ้นบนกระดาษ 31	31
	ขนาด 23.7 x 34 ซม	
รูปที่ 8	ภาพพระพุทธรูป แทนสัญลักษณ์ด้วยบัลลังก์และต้นไม้จักรวาลกำลังถูกมารผจญ 34	34
รูปที่ 9	ภาพมารผจญ มีแม่ธรณีพยานอยู่ข้างต้นโพธิ์ มีบัลลังก์วาง แทนพุทธองค์ 34	34
	คนยืนไหว้คือมารยอมแพ้ คนยืนโบกมือคือมารสั่งเสนาให้ยอมแพ้ คนนั่งห้อยเท้า มีฉัตรกั้นคือ มารเมื่ออยู่ในท่าผจญ	
รูปที่ 10	ภาพมารผจญ แบบอมราวดี แสดงภาพยักษ์มารที่ดูร้าย และสตรียั่วววน มีบัลลังก์ 35	35
	ต้นโพธิ์ด้านหลัง คือสัญลักษณ์แทนพระพุทธรูป	
รูปที่ 11	ภาพสลักหิน มารผจญ บุโรพุทโธ ประเทศอินโดนีเซีย..... 36	36
รูปที่ 12	ภาพจิตรกรรม พุทธประวัติตอนมารผจญ จิตรกรรมฝาผนังสกัดหน้า..... 37	37
	ภายในพระอุโบสถวัดช่องนนทรี ศิลปะสมัยอยุธยา	
รูปที่ 13	ภาพ จิตรกรรมฝาผนังพุทธประวัติมารผจญ จิตรกรรมบนผนังสกัดหน้า 38	38
	ภายในพระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี	

รูปที่ 14 ภาพพุทธประวัติตอนมารผจญจิตรกรรมฝาผนัง ภายในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์	39
สมัยรัตนโกสินทร์ ที่แสดงรายละเอียดตามโครงสร้างของภาพแบบประเพณี มารได้แทนค่าด้วยยักษ์ ลิง ในรามเกียรติ์ แทรกด้วยภาพชาวตะวันตกที่สะท้อน ถึงสภาพสังคม การเมืองในยุคสมัย	
รูปที่ 15 พุทธประวัติตอนมารผจญจิตรกรรมฝาผนัง ภายในพระอุโบสถวัดดุสิตาราม	39
สมัยรัตนโกสินทร์ ยังคงโครงสร้างแบบประเพณี ยักษ์แสดงออกถึงลักษณะ ตามแบบจีน ในรามเกียรติ์ มีการแทนค่ามารเป็นชาวต่างชาติ	
รูปที่ 16 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง พุทธประวัติตอนมารผจญ ภายในพระอุโบสถ	40
วัดเกาะแก้วสุทธาราม เพชรบุรี	
รูปที่ 17 ชื่อภาพพระปฐมมาร ผลงานของวัชรพจน์ คณะครุฑ	41
รูปที่ 18 ภาพการวิเคราะห์องค์ประกอบภาพมารผจญ ของวัชรพจน์ คณะครุฑ	41
รูปที่ 19 ชื่อภาพ รูปทรงและความเคลื่อนไหวจากภาพมารผจญ ของ ชัยวัฒน์ คำฝัน	42
รูปที่ 20 แสดงความเคลื่อนไหวของเส้น องค์ประกอบที่สร้างจุดให้มีความสัมพันธ์กัน.....	42
รูปที่ 21 ชื่อภาพ มารพ่าย ของ สากล สุทธิมาลย์.....	43
รูปที่ 22 ภาพลายเส้นองค์ประกอบภาพ จุดที่กระจายทั่วภาพ.....	43
รูปที่ 23 ชื่อภาพมหาสมุทรธรณี ของ ชินสีห์ จันทรมณี.....	44
รูปที่ 24 แสดงการจัดองค์ประกอบที่เน้นพระแม่ธรณีเป็นจุดเด่น โดยใช้สัดส่วนภาพที่ใหญ่.....	44
โดยมีการวางจุดรองให้อยู่ขอบภาพ โดยใช้เส้นมวยผมเป็นส่วนเชื่อมต่อ	
รูปที่ 25 ชื่อภาพมารผจญ ของ ธงชัย ทิพย์ตระกูล.....	45
รูปที่ 26 วิเคราะห์การจัดภาพที่ใช้โครงสร้างประเพณีของจิตรกรรมฝาผนังมาสร้างสรรค์.....	45
รูปที่ 27 ชื่อภาพ มารผจญ หมายเลข 1 ของสุรทิน ตาตะนะ	46
รูปที่ 28 ภาพลายเส้นแสดงการจัดองค์ประกอบ วิเคราะห์การจัดภาพที่ใช้โครงสร้าง	46
ประเพณีของจิตรกรรมฝาผนังมาสร้างสรรค์	
รูปที่ 29 ชื่อภาพ ชำระล้างกิเลส 1.1 ของ สุวัฒน์ชัย ทับทิม	47
รูปที่ 30 ภาพลายเส้นองค์ประกอบเน้นแกนกลาง มีจุดที่วางอย่างสม่ำเสมอ	47
สร้างเอกภาพให้เกิดรูปทรงสามเหลี่ยม	
รูปที่ 31 ชื่อภาพ รัตนาถามาร 2 ของ เนติ พิเคราะห์	48

	หน้า
รูปที่ 32 วิเคราะห์ภาพ แสดงให้เห็นว่า เน้นแกนกลางของภาพ โดยมีการวางจุด รองด้วยภาพมามีการใช้เส้นที่พุ่งเข้าหาแกนกลางเป็นเส้นที่โค้ง ลื่นไหล	48
รูปที่ 33 ผลงานของ ลู จุน ภาพถ่ายดิจิทัล แสดงออกถึงรูปแบบศิลปะจีนโบราณ	49
รูปที่ 34 The Crossing 1996 วิดีโอจัดวาง ของ บิล วิโอล่า.....	50
รูปที่ 35 ผลงานของ Tabaimo Video installation ที่เวนิสเบียนนาเล่ 2011	51
รูปที่ 36 ผลงานของ ลี ยองเบค ที่ เวนิสเบียนนาเล่ 2011.....	52
รูปที่ 37 ผลงานของ โนบุยาชิ อรากิ (Nobuyashi Araki) แสดงถึงการใช้สัญลักษณ์ภาพดอกไม้แทนคำผู้หญิง	53
รูปที่ 38 ลักษณะของผลงานวิดีโออินสตอลเลชั่น ผลงานของ แกรี ฮิลล์	54
รูปที่ 39 ภาพผลงานวิดีโออาร์ตของ พอล แม็กคาธี	55
รูปที่ 40 ผลงานของ โอ ซี้ เจน The Cloud of Unknowing ,2011 installation with single-channal HD projection, multi-chnal audio,ligting, smoke machines and show control system	56
รูปที่ 41 การทดลองผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญของผู้วิจัย โดยใช้จอภาพ 2 จอ จอขวาเป็นพระสิริทศตตะ ส่วนจอซ้ายเป็นมารที่เข้ามาขัดขวาง	57
รูปที่ 42 ภาพนิ่งในวิดีโอ อินสตอลเลชั่น ความยาว 3:30 นาที โปรเจคเตอร์ ลำโพง	75
รูปที่ 43 ภาพร่างลำดับภาพ ผลงานวิดีโอ ชุดที่ 2	77
รูปที่ 44 ภาพนิ่งของวิดีโอ โดยกำหนดจอกกลางให้สงบ นิ่ง แทนพระพุทธรเจ้า	78
รูปที่ 45 การทดลองชุดที่ 2 วิดีโออินสตอลเลชั่น จอซ้าย แทนความหมายของมาร	79
รูปที่ 46 การสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอชุดที่ 2 เป็นภาพจากจอด้านขวา แทนความหมายของมารที่สัมพันธ์กับจอทางด้านซ้าย	80
รูปที่ 47 การวิเคราะห์แนวคิดการสร้างสรรค์ชุดที่ 2	81
รูปที่ 48 การจัดแสดงผลงานทดลอง วันที่ 18 - 21 มีนาคม 2555 ณ พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด	84
รูปที่ 49 ภาพวันเปิดนิทรรศการศิลปะ วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ ณ ห้องนิทรรศการ..... หมุนเวียน ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย กรุงเทพมหานคร วันที่ 23 กรกฎาคม 2555	126

	หน้า
รูปที่ 50 บรรยากาศวันเปิดนิทรรศการ คุณนิกร แซ่ตั้ง ศิลปินศิลปินาธร	127
สาขาศิลปะการแสดงให้เกียรติมาร่วมชมผลงานนิทรรศการ	
รูปที่ 51 ไปสเตอร์ประชาสัมพันธ์นิทรรศการศิลปะ วิดีโออาร์ต มารผจญ.....	128

สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 1 แสดงการใช้สัญญาของการสร้างสร้งงาน	24
แผนภูมิที่ 2 แผนภูมिरูปภาพแสดงการวิเคราะห์งานพร้อมกับการสร้างสร้ง	59
แผนภูมิที่ 3 แผนภูมिरูปภาพแสดงการวิเคราะห์งานพร้อมกับการสร้างสร้ง	62
แผนภูมิที่ 4 การวิเคราะห์แนวคิดพุทธประวัติมารผจญ	65
แผนภูมิที่ 5 กระบวนการวิจัยสร้างสร้งคดีดีไออาร์ต ชุด มารผจญ	118

บทที่ 1

บทนำ

พุทธประวัติตอนมารผจญได้กล่าวถึงเหตุการณ์ของพระสิทธัตถะที่กำลังพยายามเอาชนะต่อกิเลส หรือมารที่เกิดจากจิตปรุงแต่งให้มาขัดขวางความตั้งใจ เพื่อมุ่งสู่การตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่มีความสำคัญในพุทธศาสนามากที่สุดตอนหนึ่ง ในเนื้อหาของพุทธประวัติตอนนี้เป็นเหตุการณ์ที่แสดงถึงชัยชนะต่อมาร เปรียบเสมือนกับกิเลสที่ดึงคนให้ตกต่ำ ลุ่มหลงต่อสิ่งล่อลวงในด้านต่างๆ จนก่อให้เกิดปัญหากับผู้คนและสังคม ในด้านความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับพุทธประวัตินับตั้งแต่อดีตได้มีการสร้างภาพสัญลักษณ์แทนเหตุการณ์สำคัญของพระพุทธเจ้าตั้งแต่ประสูติ ตรัสรู้และปรินิพพานเพื่อเป็นสิ่งระลึกถึงเหตุการณ์สำคัญในพุทธประวัติให้พุทธศาสนิกชนได้เข้าใจ และส่งผลด้านการสร้างสรรค์ศิลปะมาอย่างต่อเนื่องมาหลายยุคสมัยและหลายเชื้อชาติที่พุทธศาสนาได้เผยแผ่ไปถึง ดังนั้นศิลปะจึงเป็นสื่อที่



รูปที่ 1 ภาพสลักหิน มารผจญ ประเทศอินเดีย ที่ไม่แสดงให้เห็นพระพุทธเจ้าโดยใช้บัลลังก์เป็นสัญลักษณ์แทน

ที่มา : พุทธศาสนิกชุมชน.ปป. จิตรกรรมในโรงมหรสพทางวิทยาศาสตร์.กรุงเทพฯ: ธรรมสภา.

สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและความหมายของพุทธศาสนาให้เป็นภาพปรากฏทำให้คนเข้าใจได้และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาจากเรื่องเดียวกันให้เกิดความรู้จากรุ่นสู่รุ่นอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้นแล้ว ศิลปะที่ปรากฏในงานที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนายังได้สอดแทรกเนื้อหาสะท้อนสิ่งต่างๆ ในสังคมของแต่ละยุคสมัย กมล เผ่าสวัสดิ์ (2549: 155) ได้กล่าวถึงในประเด็นเรื่องนี้ว่า ในการสร้างสรรค์

งานศิลปะมีส่วนสะท้อนในแง่มุมมองและความเป็นไปในสังคม ทำให้เห็นความจริงต่างๆที่เกิดขึ้นได้ ดังนั้นภาพมารผจญที่ปรากฏในแต่ละยุคสมัยจึงเป็นเสมือนภาพสะท้อนสังคม วัฒนธรรม ชีวิตของคนในแต่ละยุคสมัยโดยผ่านการตีความสู่การสร้างสรรคงานศิลปะ

หากจะย้าถึงความสำคัญของศิลปะและศาสนานั้น กล่าวได้ว่าสิ่งที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ทางศิลปะในอดีตนั้น ศาสนามีส่วนที่เป็นแรงบันดาลใจผลักดันให้เกิดงานศิลปะ ที่ไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในพุทธศาสนาเท่านั้น หากแต่ยังมีศาสนาอื่นด้วยเช่น คริสต์ศาสนามีส่วนที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเช่นเดียวกัน กำจร สุนพงษ์ศรี (2552: 224) กล่าวว่า ในยุคโรมัน ค.ศ. 325 จักรพรรดิคอนสแตนติน ได้สร้างกรุงคอนสแตนติโนเปิลขึ้นเพื่อให้เป็นเมืองหลวงของจักรวรรดิโรมันตะวันออก มีการสร้างงานจิตรกรรมที่คูบีคูลาหรือห้องศาสนิกที่ได้ให้ความสำคัญเรื่องของจิตวิญญาณและความศรัทธาในศาสนา เป็นการแสดงด้วยสัญลักษณ์ หรือ จนกระทั่งเมืองหลวงได้ย้ายมาอยู่ที่ราเวนนา การสร้างงานศิลปกรรมของศิลปะคริสเตียนในยุคแรกยังคงเป็นแบบสัญลักษณ์นิยมที่แทนความหมายไว้เพื่อเป็นรูปเคารพจนกระทั่งภายหลังในคริสต์ทศวรรษที่ 3 จึงได้มีการสร้างภาพในประวัติของศาสนาคริสต์จากพระคัมภีร์ นอกจากนี้ อภินันท์ ไปษยานนท์ (2554) กล่าวว่าสถาบันศาสนามีส่วนในการอุปถัมภ์ค้ำจุนศิลปินให้สร้างสรรค์ผลงานสู่สาธารณชน เช่นในสังคมตะวันตกช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 13 - 15 ศิลปะของศาสนจักรคาทอลิกมีความรุ่งเรืองอย่างมาก โบสถ์ วิหาร จิตรกรรม ประติมากรรมถูกสร้างขึ้นมาอย่างวิจิตรเพื่อประดับประดาใน “บ้านของพระเจ้า” ศิลปะในอดีตได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อสื่อในการเผยแพร่ศาสนาไปยังศาสนิกชนเพื่อมุ่งให้มนุษย์มีชีวิตที่ดี มีศีลธรรมประจำใจ นอกจากนั้นแล้วสิ่งที่แฝงอยู่ในความหมายของการสื่อสารยังมีความเกี่ยวข้องกับการถูกใช้

ความสำคัญในศิลปะกับศาสนานั้น ศิลปะเป็นเรื่องของความงาม สามารถสร้างผลกระทบต่อจิตใจหรือสะกดให้เกิดความลุ่มหลง แต่ในอีกด้านหนึ่งศิลปะสามารถเป็นสื่อให้เข้าถึงความดีและความจริงได้ กล่าวคือเป็นสิ่งบันดาลใจให้เกิดศรัทธาในสิ่งดีงาม หรือน้อมใจให้เกิดความสงบ เกิดกำลังใจใฝ่ฝันอย่างมั่นคงในอุดมคติ อีกทั้งสามารถเปิดเผยความจริงของชีวิตให้มนุษย์ได้ ประจักษ์ รู้เท่าทันมายาจนละวางได้ สำหรับสังคมก่อนสมัยใหม่ส่วนหนึ่งนั้นยังมีผู้นับถือศาสนาและพระเจ้าเป็นสิ่งสูงสุด มีการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงแนวคิดและความต้องการในงานศิลปะ ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2552: 180) กล่าวว่าศิลปะคือการเลียนแบบโลกของพระผู้มีพระภาคเจ้าเป็นสภาวะอยู่เหนือโลกที่ได้สร้างสรรค์ผ่านวัตถุ เช่น กระดาษ สี เสียง และไม่จำเป็นที่จะต้องมีความเป็นวัตถุแน่นอน ศิลปะพยายามที่จะนำเสนอสิ่งที่นำเสนอไม่ได้ เช่น ปรินิพพานพระผู้เป็นเจ้า แต่ความจริงไม่ได้เกิดจากการเห็นโดยปกติ แต่เป็นการเข้าถึงแบบพิเศษ ดังนั้นการเข้าถึงด้วย

การเห็นจึงต้องใช้สื่ออื่นๆเป็นตัวเชื่อมระหว่างผู้คนและผลงานศิลปะ ดังนั้นการสร้างสรรคภาพมารวมจึงเป็นสิ่งที่ช่างหรือศิลปินได้นำเนื้อหาพุทธประวัติมาเป็นแรงบันดาลใจที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรคเอง และถ่ายทอดผ่านสื่อ วัสดุ ในแต่ละยุคสมัยที่เอื้ออำนวยให้เกิดผลงานศิลปะที่มีคุณค่าในความเป็นต้นแบบของผลงานศิลปะ ส่งผลถึงคุณค่าทางจิตใจของคนต่อการรับรู้จนเกิดความซาบซึ้งในความคิดและความจริงของคำสอนของพระพุทธเจ้า ตั้งแต่อดีตในแต่ละยุคสมัยที่ผู้คนมีความศรัทธาจนก่อให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปกรรมทางศาสนา สืบต่อเนื่องกันเป็นสายธารที่ไม่ขาดสาย สะท้อนความเป็นสังคมพุทธที่ผู้คนมีความศรัทธา แต่อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงทางสังคมปัจจุบันมีส่วนทำให้ความคิดของคนต่อพุทธศาสนาเปลี่ยนแปลงจากอดีตกาลไปอย่างมาก เกิดการสร้างสิ่งลวงให้คนเชื่อไปในทางไสยศาสตร์ วัตถุที่ประดิษฐ์ปรุงแต่งขึ้นให้ยึดเหนี่ยว และสร้างคติให้คนมีเป้าหมายชีวิตคือความร่ำรวยแล้วจะมีความสุข

จากปัญหาของสังคมที่มีปัญหาเรื่องของศาสนากับความศรัทธาของคนปัจจุบัน นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2545: 16) กล่าวว่าในสังคมหลังสมัยใหม่ ท่าทีต่อชีวิต สังคม และโลก พระพุทธศาสนาเป็นเพียงมารยาททางสังคมกล่าวคือถึงแม้ว่าการสร้างสรรคภาพมารวมยังคงสืบต่อโดยศิลปินในการถ่ายทอดผลงานผ่านแนวคิดและกลวิธีการด้วยสื่อต่างๆ หรือช่างเขียนที่สร้างสรรคภาพจิตรกรรมฝาผนังในอาคารทางพุทธศาสนา ภาพมารวมอาจจะเป็นเพียงงานประดับตกแต่งที่กระทำสืบต่อตามแบบแผนแต่ไม่ได้ทำให้เกิดความซาบซึ้ง กระทบกระเทือนจิตใจต่อผู้คนในสังคมปัจจุบันแต่อย่างใด ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในเรื่องของการสร้างสรรคภาพมารวมที่ได้นำเนื้อหาจากพุทธประวัติ แนวทางจากจิตรกรรมไทยมาสู่การสร้างสรรคด้วยวิดีโออาร์ต ที่เป็นสื่อศิลปะอีกประเภทหนึ่งที่สามารถสื่อสารเนื้อหาด้วยภาพ และเสียงสามารถสร้างความน่าสนใจต่อคนยุคปัจจุบันได้อีกแนวทางหนึ่ง ในขณะที่คนในสังคมอยู่ท่ามกลางสื่อชนิดต่างๆที่นับวันจะทวีเพิ่มมากขึ้นและมีผลต่อความคิดของคนเป็นอย่างมาก

อย่างไรก็ตามผลงานวิจัยสร้างสรรคในเรื่องมารวม ยังมีอยู่น้อยมากโดยส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยในด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ โบราณคดี พุทธศาสนา ปรัชญาและจิตรกรรมไทยจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจเรื่องของ การนำแนวคิด รูปแบบศิลปะจากอดีตในแนวคิดหรือศิลปะแอฟโพรพริเอชัน (Appropriation Art) มาสู่การวิจัยสร้างสรรคด้วยการนำสื่อวิดีโอมาทำให้เกิดผลงานอีกแนวทางหนึ่ง เมื่อผู้วิจัยได้พิจารณาถึงผลงานศิลปะที่ผ่านมาพบว่าตลอดระยะเวลาที่พุทธศาสนาได้ปรากฏขึ้นและมีการสร้างสัญลักษณ์ที่แสดงถึงเหตุการณ์สำคัญของพระพุทธเจ้า ในตอนมารวมนั้น มีพัฒนาการทางแนวคิด การตีความและปรากฏเป็นผลงานศิลปกรรมที่แสดงออกในลักษณะแบบประเพณีเป็นส่วนใหญ่และมีข้อจำกัดในการสร้างสรรคผลงานโดยเป็นภาพนิ่ง แต่ในปัจจุบันความ

ทันสมัยของเทคโนโลยีทำให้การถ่ายทอดสัญญาณที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์ยังสามารถทำได้อย่างหลากหลายและซับซ้อน ไม่จำกัดไว้เพียงแค่การสร้างภาพนิ่งเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ความท้าทายจึงเกิดขึ้นทั้งต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานที่จะสามารถเนรมิตภาพได้ตามแต่จะจินตนาการและผู้ชมก็สามารถตีความได้อย่างเสรีโดยนำการรับรู้และประสบการณ์มาใช้ได้อย่างอิสระ ซึ่งนับว่าจะเป็นการสร้างพลังอันทรงคุณค่าต่อวงการสร้างงานศิลปะหากสามารถนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ ในการถ่ายทอดแนวความคิดเรื่องมารผจญท่ามกลางความท้าทายทั้งต่อตัวผู้สร้างงานและผู้ชมงาน

ด้วยเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงต้องการวิจัยและสร้างสรรค์ วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญด้วยการนำความทันสมัยของเทคโนโลยีการสร้างภาพมาใช้ ทั้งนี้ผู้วิจัยมองเห็นว่าความเชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยกับความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยีของตัวผู้วิจัยเองสามารถผสมผสานให้เกิดผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ที่แสดงออกถึงความเป็นของลักษณะเฉพาะของผู้วิจัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ที่ใช้โครงสร้างของภาพมารผจญ สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏสะท้อนปรัชญาในพุทธศาสนาของพุทธประวัติตอนมารผจญโดยสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย เพื่อให้เกิดผลงานวิดีโออาร์ตที่และแตกต่างไปจากในอดีต

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 ศึกษาแนวคิด ปรัชญา ของพุทธประวัติ ตอน มารผจญที่แสดงออกผ่านงานทัศนศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยในลักษณะของ วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ
- 1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตอน มารผจญ ในลักษณะวิดีโออาร์ต

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การสร้างสรรค์ในครั้งนี้กำหนดขอบเขตเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1.3.1 ศึกษาแนวคิด ปรัชญาของพุทธประวัติ ตอนมารผจญ และนำผลวิจัยมาสร้างสรรค์เป็นงานวิดีโออาร์ตเพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ที่แตกต่างจากงานจิตรกรรมไทย
- 1.3.2 การสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ต จะได้นำเสนอแบบวิดีโอจัดวางในการแสดงผลงานนิทรรศการศิลปกรรมโดยจัดแสดงครั้งที่ 1 ที่หอศิลป์มารีส์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นการนำผลที่ได้จากการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 มาพัฒนาสู่ผลงานในชุดที่ 2 และจัดแสดงที่ห้องนิทรรศการหมุนเวียน ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 องค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพมรรณพ ความสัมพันธ์ของศิลปะกับพุทธศาสนา ปรัชญา การแสดงออกด้วยสัญลักษณ์และกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ให้แก่วงการวิชาการทางทัศนศิลป์ระดับชาติและนานาชาติต่อไป

1.4.2 เกิดคุณค่าต่อคนในสังคมในเรื่องการจุดประกายความคิดต่อปรัชญาของพุทธประวัติตอนมรรณพ ผ่านการชมผลงานวิดีโออาร์ต ตอน มรรณพ

1.4.3 เกิดคุณค่าในด้านการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถเป็นต้นแบบของวงการทัศนศิลป์ไทยและ การเผยแพร่สู่สากล

1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1.5.1 กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยผู้วิจัยได้ออกแบบแนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์ที่มุ่งศึกษาถึงต้นกำเนิดความคิดในการสร้างสรรค์ สิ่งที่จะสามารถเป็นเครื่องมือนำไปสู่องค์ความรู้ ทั้งทางทฤษฎี และปฏิบัติ หรือสิ่งที่จะสามารถสนับสนุนแนวคิด และแรงบันดาลใจของผู้วิจัยในส่วนของ การสร้างจินตภาพให้ออกมาเป็นผลงานที่เป็นรูปธรรม ที่สามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้

1.5.2 การศึกษาองค์ความรู้ที่มีความเกี่ยวข้อง เป็นการศึกษาด้านแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารต่างๆ เช่น งานวิจัย บทความจากวารสาร หนังสือ บทวิจารณ์ ที่ได้มีการกล่าวถึง อธิบายความรู้ ของพุทธประวัติ ตอน มรรณพ ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่ปรากฏ และการศึกษาผลงานที่เป็นส่วนของประวัติศาสตร์ศิลป์ จนถึงผลงานของศิลปินด้านจิตรกรรมไทยในปัจจุบันที่ได้สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้อง ให้ทราบแนวคิด เพื่อนำมาสู่ขั้นตอนการวิเคราะห์

1.5.3 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต ชุด มรรณพ โดยทำการวิเคราะห์แบบร่างงาน ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาองค์ความรู้ต่างๆ มาตีความจากผลงานศิลปกรรมที่ปรากฏในอดีต นำมาสร้างแบบร่างตามลำดับของภาพที่จะปรากฏในงานวิดีโอ

1.5.4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้นำผลสังเคราะห์ทางความคิดของแบบร่างการลำดับภาพ มาคิดค้นหาเทคนิคการสร้างภาพให้ปรากฏ โดยคำนึงถึงหลักทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ที่ต้องสอดคล้องกับเรื่องของเวลาในการนำเสนอ การติดตั้งผลงานวิดีโอในขั้นตอนของการแสดง

ผลงานที่ต้องสนับสนุนแนวคิดของผู้วิจัย ที่ต้องการสื่อสารกับผู้รับชมผลงานในการรับรู้ วัตถุประสงค์ของผู้วิจัย

1.5.5 การนำผลงานวิดีโออาร์ตไปทดลองแสดงผลงานสู่สาธารณะ นำไปจัดแสดงผลงานจริงเพื่อเป็นการทดลองให้ได้ผลจากความคิดเห็นของผู้ชมผลงาน ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำข้อคิดเห็นมาปรับปรุงผลงานในขั้นต่อไป

1.5.6 การพัฒนาวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ เป็นการนำผลจากการทดลองมาพัฒนาในส่วนต่างๆที่มีผลกระทบต่อผู้ชมงาน ผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งในด้านเนื้อหาการวิจัย การนำเสนอผลงาน วิดีโอจัดวาง

1.6 คำจำกัดความ

1.6.1 มารผจญ หมายถึง เหตุการณ์หนึ่งในพุทธประวัติ ตอนที่พระสิทธัตถะกำลังตรัสรู้ เป็นพระพุทธรูปที่ผู้วิจัยนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการวิจัยและสร้างสรรค์ผ่านการตีความปรัชญาของปัจจุบัน

1.6.2 วิดีโออาร์ต หมายถึง สื่อศิลปะที่แสดงออกด้วยภาพและเสียง สามารถถ่ายทอดในระบบภาพยนตร์ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัลต่างๆ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยสร้างสรรค์ วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสาร และผลงานศิลปะ ที่มาจากงานวิจัย บทความ ตำรา และบทวิจารณ์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับมารผจญ

2.1.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

2.1.3 แนวคิดสภาวะเชิงจิตวิทยาส่วนบุคคลและสภาวะเชิงนิมิต

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต (Video Art)

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

2.2.1 ทฤษฎีการรับรู้

2.2.2 ทฤษฎีการตีความ

2.2.3 ทฤษฎีสัญญะวิทยา

2.2.4 ทฤษฎีอำนาจ ของมิเชล ฟูโกต์

2.2.5 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4 ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 ประวัติศาสตร์ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภาพมารผจญ

2.4.2 งานทัศนศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านแนวคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์

2.4.3 งานวิดีโอที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านแนวความคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์

2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับมารผจญ

พระครูกลยาณสิทธิวัฒน์ (2549: 77) ได้เรียบเรียงพุทธประวัติ จากงานของสมเด็จพระปรมานุชิตชินโรส “ปฐมสมโพธิ” โดยใช้ชื่อว่า “พุทธประวัติตามแนวปฐมสมโพธิ” โดยปรากฏในปริเฉทที่ 9 มารวิชัยปรวัตต์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ในประเด็นของพุทธประวัติตอนมารผจญว่าเป็นการ

กล่าวถึง ประวัติของพระพุทธเจ้าขณะที่กำลังตั้งสติสมาธิ ซึ่งการที่จะผ่านช่วงเวลาของการมุ่งตรัสรู้ นั้นจะต้องเผชิญกับอุปสรรคที่เกิดจากจิตภายใน มีการสร้างตัวแทนของมารเป็นพญาวัวสัตว์ตีมาร ที่มีรูปกายเป็นยักษ์อีกทั้งมารอื่นๆ สัตว์วิรายนานา แสดงความดุร้าย น่าสะพรึงกลัว ความชั่วร้าย หรือแม้กระทั่งความงามที่มายั่วเปรียบเสมือนกิเลสนั้นก็เป็นมารเช่นเดียวกัน

พระธรรมโกศาจารย์ (2538: 225-228) ได้กล่าวสรุปเกี่ยวกับมาร โดยเป็นการสร้างความเข้าใจในระดับของรูปธรรม แบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท กล่าวคือ ชั้นธมาร กิเลสมาร อภิสังขารมาร มัจจุมาร และเทพบุตรมาร จากทฤษฎีเรื่องมารผลของพระธรรมโฆษณาจารย์ ผู้วิจัยได้นำเรื่องของ “กิเลส” มาเป็นประเด็นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เนื่องจากผู้วิจัยมีความเห็นว่า กิเลสเป็นต้นเหตุแห่งปัจจัยของปัญหาต่างๆ เพราะสิ่งที่เกิดจากกิเลสคือ สิ่งที่เศร้าหมอง การคิดปรุงแต่งจากจิตใจที่ทำให้ไม่เห็นสิ่งถูกสิ่งผิด เมื่อจิตใจขุ่นมัว ความคิด สติสังการให้ร่างกายกระทำการต่างๆ ที่เป็นกรรม หมายถึงการกระทำไปในทางผิดต่างๆ รวมถึงการลุ่มหลงสนุกกับกามารมณ์ ที่เป็นเทพบุตรมาร จนนำไปสู่มัจจุมาร ที่หมายถึงการตายของร่างกาย หรือจิตใจที่สูญเสียชีวิตไปกับการตกอยู่ในการครอบงำของกิเลส

ความสำคัญของพุทธประวัติตอนมารผลของผู้วิจัยนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ต เพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงภาวะของพระพุทธเจ้าขณะที่บำเพ็ญเพียรเพื่อมุ่งสู่การตรัสรู้ และต้องพยายามเอาชนะต่อจิตใจตนเองที่ยังมีกิเลสเข้ามาเป็นสิ่งขัดขวางไม่ให้อาจบรรลุตามที่ตั้งไว้ได้ จากภาวะของการมีชัยชนะต่อมารของพระพุทธเจ้านั้น เป็นสิ่งสะท้อนในระดับความคิดต่อการเผชิญกับปัญหา ของคนในสังคมปัจจุบันที่ผู้คนต่างต้องต่อสู้กับสิ่งยั่วยุที่สามารถทำให้เกิดความสับสนในตัวเอง อันอาจจะก่อให้เกิดภาวะโมหะ โลก และลุ่มหลงไปกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ทั้งนี้หากนำข้อมูลในส่วนของงานจิตรกรรมฝาผนังที่มีความเกี่ยวข้องกับพุทธประวัติมาวิเคราะห์ด้วยแล้ว พบว่าต่างมีการถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพเหตุการณ์มารผลที่มีความสำคัญต่อพระพุทธเจ้าประทับใต้ต้นโพธิ์ ท่ามกลางมารที่เข้ามาขัดขวาง เหล่าเทวดาต่างๆพากันหลีกหนีซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดเนื้อหาให้พุทธศาสนิกชนเกิดความเข้าใจพุทธประวัติที่ตรงกัน

อย่างไรก็ตามผลงานวิดีโออาร์ตตอนมารผล เป็นงานศิลปะที่มีความแตกต่างจากภาพมารผลที่สื่อด้วยจิตรกรรมฝาผนังหรือจิตรกรรมจากศิลปินร่วมสมัย ในเรื่องของการนำสื่อวิดีโอมาสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานใหม่ในเรื่องของภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบและการจัดพื้นที่ของผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

ชาญณรงค์ บุญหนุน (2554: 108) กล่าวว่าพระพุทธเจ้าทรงเผชิญกับมารในรูปแบบต่างๆ เมื่อตอนที่ตรัสรู้ใหม่ๆ มารได้ปรากฏขึ้นเพื่อขั้ไล่พระองค์ออกจากบัลลังก์ที่ประทับใต้ต้นโพธิ์แต่

พระองค์ก็สามารถขับไล่มารนั้นได้ มารถูกตีความว่าเป็นสิ่งที่คุกคามต่อชีวิตและความดีงามของมนุษย์ มารจึงมีนัยสัมพันธ์กับความกลัวและความตาย หรือในแง่หนึ่งความตายก็คือมาร ดังนั้นพระประสงค์ของพระพุทธเจ้าที่ทรงเรียกร้องให้ภิกษุก้าวข้ามหรือเอาชนะความตาย (มัจจุมาร) ให้ได้ โดยการเรียกความตายว่าเป็นมารย่อมสะท้อนแนวความคิดที่มองเห็นความตายเป็นสิ่งไม่น่าพอใจ เป็นที่สิ่งที่น่ากลัว ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเป็นการให้ความเห็นที่สอดคล้องสนับสนุนกับการตีความของพระธรรมโฆษาจารย์ในเรื่องของมารทั้ง 5 อย่าง โดยเฉพาะเรื่องของ มัจจุมาร หรือความตายที่มาเป็นสิ่งที่ขัดขวางการทำความดีของคน มิให้สามารถดำเนินชีวิตในการสร้างคุณงามความดีต่อไปได้

การนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องของ กิเลสมาร ร่วมกับรูปแบบของผลงานศิลปกรรมมารผจญที่ปรากฏ ในโครงสร้างแบบแผนจิตรกรรมไทยสู่การสร้างสรรคดีโออาร์ต แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเลือกที่จะแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์สื่อสารให้เข้าใจแนวคิดหลักของเรื่องมารผจญในพุทธประวัติ ทั้งนี้ผลงานที่ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมรับรู้ด้วยภาพและเสียงในสภาพแวดล้อมที่กำหนดเพื่อให้เกิดผลกระทบต่ออารมณ์ของผลงานที่ได้ส่งสารไปสู่ผู้ชมมากที่สุด กล่าวคือ ผลงานวีดีโออาร์ตได้แสดงให้เห็นภาพที่เป็นการนำเอาศิลปะไทย ในองค์ประกอบของจิตรกรรมฝาผนังในดอนมารผจญ ที่แสดงให้เห็นภาพพระพุทธเจ้า ต้นโพธิ์ มาร เทวดา และนำมาสร้างสรรค์กับภาพที่เกิดจากแนวคิดของผู้วิจัย เช่น ภาพมาร ภาพดอกไม้เพื่อสื่อเรื่องกิเลสการยั่วเข้าทางเพศให้ลุ่มหลง ผสมผสานกับเสียงประกอบที่ช่วยกระตุ้นการรับรู้จากผู้ชมผลงานให้ติดตาม ตื่นเต้นสงบนิ่งได้ (ดูรายละเอียดในบทที่ 4)

ธนาวิ ไชติประดิษฐ์ (2553: 151) กล่าวว่า มารยังมีการแทนค่าด้วยรูปของสตรีเป็นความหมายแฝงของมารในรูปของสตรี เรือนร่างของสตรีเป็นเพียงเนื้อหนังมังสาที่เข้ายวนความปรารถนาทางโลก ซึ่งบุรุษจะต้องก้าวผ่านไปสู่โลกุตตระ เรือนร่างของสตรีจึงมีความสำคัญในฐานะวิถีทางไปสู่เป้าหมาย คือการหลุดพ้น เรือนร่างของสตรีจึงแสดงนัยของโลกีย์วิสัย เป็นทั้งอุปสรรคและเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการหลุดพ้นไปในตัวเดียวกัน ผู้วิจัยมีความเห็นว่าในเรื่องของมารกับเพศสตรีนั้นยังไม่อาจจะเป็นสิ่งแทนมารได้ทั้งหมด เพศชายในความหมายของมารเป็นได้ด้วยเช่นกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดนี้มาสร้างสรรค์โดยใช้สัญลักษณ์ในเรื่องของมารที่มาในรูปของความงาม ยั่วยวนให้ลุ่มหลง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ภาพดอกไม้ให้สื่อเปรียบเปรยกับลักษณะของอวัยวะเพศหญิง และชายให้ปรากฏในผลงานวีดีโอ

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับมาร ผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาของเรื่องราวในพุทธประวัติตอนมารผจญนั้นเป็นการอธิบายช่วงเวลาของพระสิทธัตถะที่กำลังต่อสู้กับภาวะของสิ่งที่มาขัดขวาง

ความตั้งใจของตนเองต่อการจะก้าวไปสู่การตรัสรู้ นั่นคือกิเลสที่อยู่ในจิตใจของตัวพระองค์เองที่ปรากฏเป็นไปในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาวะของกิเลส ความโกรธ ความลุ่มหลง ต่างกระทำการด้วยอำนาจของกิเลสเอง เป็นอำนาจที่มีพลังอย่างมากต่อการที่ผู้คนในสังคมจะเอาชนะ สิ่งเหล่านี้ยังไม่เป็นสิ่งที่เสื่อมคลายหายไปไหนถึงแม้เวลาของพุทธกาลจะผ่านมาแล้ว 2,600 ปีและเป็นภาวะของสังคมในปัจจุบันที่ผู้คนยังอยู่ภายใต้อำนาจกิเลสของตนเอง และนับวันอำนาจกิเลสยิ่งมีผลกระทบตอสังคมมากขึ้น ทั้งนี้ในส่วนของ การสร้างสรรค์ผลงานวิดิโอของผู้วิจัย ได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในส่วนของ การสร้างให้เห็นภาวะของกิเลสที่กำลังทำงานอยู่ด้วยตัวของมันเอง กล่าวคือได้เสนอให้เห็นภาพของสัญญาด้วยภาพสัตว์ดุร้าย ด้วยรูปแบบของศิลปะไทยให้ปรากฏเห็นเป็นความหมายภาพที่เกิดจากการคลี่คลาย และรวมตัวของภาพในส่วนย่อยให้เกิดเป็นรูปร่างสื่อความหมายของมาร ขณะเข้ามาขัดขวางพระสถิตัตถะไม่ให้ตรัสรู้ หรือแม้กระทั่งการใช้สัญญาของความงามที่แทนค่าด้วยภาพดอกไม้ที่สื่อให้เห็นถึงเรื่องของเพศ ตลอดจนการใช้เสียงที่นำมาแทนความหมายของสิ่งนำกลัว สิ่งยั่วเย้า ทำหน้าที่ขับเคลื่อนนำพาอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมให้ติดตามไปพร้อมๆกัน

2.1.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นส่วนสนับสนุนความคิด แนวทางการสร้างสรรค์ และกรอบของการสร้างสรรค์วิดิโออาร์ต มีรายละเอียดดังนี้

2.1.2.1 แนวคิดของการนำผลงานศิลปะในอดีตมาสร้างสรรค์ใหม่ ศิลปะแอฟโฟรพรอิเอชัน

รสลิน กาสต์ (2554) กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับศิลปะแอฟโฟรพรอิเอชันว่า ศิลปินสร้างสรรค์งานจากธรรมชาติ ผู้คน สังคม ศาสนาและความเชื่อ สิ่งเหล่านี้มีผลต่อจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ศิลปินอาจจะเรียนรู้จากผลงานศิลปะของศิลปินที่เคยสร้างสรรค์มาก่อน แล้วผสมผสานผ่านกระบวนการถ่ายทอดใหม่ และสิ่งสำคัญอีกประการคือ แรงบันดาลใจและอิทธิพล ของผู้สร้างสรรค์ย่อมมีในการทำงานแต่ละครั้ง อย่างไรก็ตามยังมีการใช้คำที่แสดงถึงการนำคุณค่าของศิลปะในอดีตมาใช้ในการทำงานของศิลปินคือ การหยิบยืมซึ่งมาจากคำศัพท์คำว่า “แอฟโฟรพรอิเอชัน” (Appropriation) คือการบอกความหมายสิ่งต่างๆ ที่ได้มีการหยิบยืมมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เช่น ภาพ รูปทรง หรือรูปแบบต่างๆ จากประวัติศาสตร์ศิลปะ เป็นการสร้างสรรค์โดยการเชื่อมหรือกำหนดรูปทรงที่หยิบยืมมาเข้าสู่วิถีทางของตนเอง อีกทั้งยังมีแบบที่เป็นการหยิบยืมมาโดยตรง คัดลอกใหม่หรือถ่ายภาพจากรูปถ่ายประวัติศาสตร์ศิลป์ และนำเสนอตรงเหมือนที่ต้นแบบเป็น

การเชื่อมโยงกับผลงานต้นแบบ เป็นสิ่งที่เป็นสาระสำคัญของศิลปะแอฟโฟรโพริเอชัน กล่าวคือ เมื่อเปรียบเทียบจะพบกับความเหมือน ความคล้าย ความต่าง การต่อยอด วิธีคิด วิธีนำเสนอ จากศิลปินรุ่นหลังที่ได้หยิบยืมมา นั้นหมายถึงการได้เห็นผลที่เกิดขึ้นจากผลงานที่แสดงการรับรู้ใหม่ และมีความน่าสนใจยิ่ง ศิลปินใช้ผลงานศิลปะที่เป็นมรดกทางประวัติศาสตร์ มาปรากฏในปัจจุบันด้วยการปรับส่วนต่างๆที่ต้องการในงาน และได้นำผู้ชมย้อนไปสู่การจดจำภาพต้นแบบ พร้อมกับการรับรสใหม่



รูปที่ 2 ภาพเปรียบเทียบระหว่างผลงานต้นแบบ The Rape of a Sabine (ซ้าย) กับ ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดย Urs Fischer (ขวา) จัดแสดงที่เวนิส เบียนนาเล่ อิตาลี ที่มา: รสริน กาสต์. 2554. ศิลปะแอฟโฟรโพริเอชัน. กรุงเทพฯ: ไพนอาร์ต. 274.

ผู้วิจัยนำแนวคิดของศิลปะแอฟโฟรโพริเอชันมาใช้กับผลงานวิดีโออาร์ตเป็นหลัก กล่าวคือ ผลงานวิดีโอที่เป็นผลจากการวิจัยและสร้างสรรค์นั้นได้นำแนวทางของจิตรกรรมฝาผนังในเรื่อง มารผจญมาใช้ทำใหม่ เป็นการหยิบยืมคุณค่าในศิลปะไทยจากอดีตมาสู่งานของผู้วิจัย ที่ทำให้การรับรู้ของผู้ชมผลงานสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การรับรู้ ในเรื่องของภาพมารผจญของอดีตสู่ผลงานวิดีโอของผู้วิจัยที่เป็นผลงานในปัจจุบัน

ธนาวิ โชติประดิษฐ (2549: 59) กล่าวโดยสรุปว่าการรื้อฟื้นอดีตเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการค้นหาหรือการสร้างอัตลักษณ์ในยุคปัจจุบันที่สังคมของโลกต่างเปิดรับการหลอมรวมวัฒนธรรม ศิลปะ เป็นส่วนหนึ่งของทั้งหมดเข้าด้วยกัน สิ่งที่เกิดเป็นปรากฏการณ์ตามมานั้นคือการขาดซึ่งอัต

ลักษณะของตนเองในแต่ละกลุ่มสังคมจึงทำให้เกิดข้อคิดเห็นว่าจะไรคืออนาคตของศิลปะร่วมสมัยที่เป็นของไทยเอง ทั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อคิดเห็นที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์คือการที่ได้นำแนวทางจากจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นภูมิปัญญาในอดีตมาสร้างสรรค์ใหม่ให้มีความแตกต่างจากเดิมในด้านของสื่อการสร้างสรรค์ด้วยวัสดุที่สามารถทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงที่ทำให้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอเช่น ภาวะของมารขณะเข้าขัดขวางพระพุทธเจ้า เป็นต้น และธนาวิ โชติประดิษฐ์ (ธนาวิ โชติประดิษฐ์, 2553: 96) ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของการนำสิ่งที่มีคุณค่าในศิลปะจากอดีตมาใช้ ในหนังสือเรื่อง ปรากฏการณ์ทรศการ ว่าอาการหวนหวาดดีที่ย่อมเกิดขึ้นพร้อมความรู้สึกแบบอนุรักษ์นิยมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้ในปัจจุบันนี้ในทัศนดังกล่าวก็ยังคงปรากฏตัวออกมาในหลากหลายรูปแบบทั้งในพื้นที่ของศิลปะ อย่างไรก็ตามการตามหาอดีตกลายเป็นวิถีเฉพาะตนของศิลปิน ท่ามกลางการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น ศิลปินจำนวนไม่น้อยค้นหาเส้นทางของตัวเองจากอดีตกาล โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะจากประเทศฝั่งตะวันออก การศึกษาแบบตะวันตกที่กลายเป็นการศึกษาแบบสากลส่วนหนึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกตัดขาดจากภูมิปัญญาเดิมที่เคยมี เคยมีการตั้งคำถามว่าจะสร้างงานศิลปะไทยร่วมสมัยที่มีรากเหง้าได้อย่างไร จึงทำให้เกิดเป็นประเด็นที่เกิดขึ้นต่อคำถามนี้อยู่เสมอ แต่คำถามและข้อเรียกร้องนั้นดูราวกับว่า ศิลปะร่วมสมัยนั้นเป็น ทายาทของงานแบบประเพณี แต่อะไรคือข้อกำหนดว่ามันต้องเป็นแบบนี้ หรือแม้กระทั่งว่ามันจะมีความเป็นไปได้หรือไม่และอะไรคือ การคลี่คลาย

ณ ปัจจุบัน การนิยามศิลปะบนมาตรฐานของตะวันตกร่วมกันนี้ ก็ก่อให้เกิดเอกภาพในระดับหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และความเคลื่อนไหวในแวดวงศิลปะ บนเส้นทางการแสวงหานี้ การนำของเก่ากลับมาใช้ใหม่ จึงเป็นทางเลือกทางหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในรูปลักษณะต่างๆ กันไป ซึ่งไม่อาจเรียกปรากฏการณ์นี้ว่าเป็นการคลี่คลายมาจากงานประเพณี เพราะคำว่า คลี่คลาย บ่งชี้ถึงการสืบทอดหรือมีความสืบเนื่องต่อมา ความเชื่อมโยงที่เกิดขึ้นไม่ได้อยู่ในลักษณะของการเป็นลูกหลานโดยแท้ อย่างไรก็ตาม การนำกลับมาใช้ใหม่ยังเป็นเป็นเรื่องของสากล แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่า การกระทำเช่นนั้นจะไม่เกิดคุณค่า เพราะในทางตรงกันข้าม ผลผลิตของศิลปินในแนวทางนี้ได้สร้างความตื่นตาตื่นใจไม่แพ้งานศิลปะรูปแบบอื่นๆ

ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดในเรื่องของการหันไปดึงคุณค่าจากสิ่งที่มีอยู่ในงานศิลปะของอดีตนั้นสามารถทำได้ เพราะการรับรู้ถึงคุณค่าของศิลปะไทยหรือจิตรกรรมไทยนั้นเป็นเรื่องที่สังคมยอมรับในภาพที่ปรากฏให้เกิดความรู้สึกถึงและมีผลกระทบต่อจิตใจ ที่เป็นการสืบต่อทางความคิด ภูมิปัญญาของผู้สร้างสรรค์ในชาติ แต่ผู้วิจัยมีได้นำที่มาจากอดีตทั้งหมดมาใช้ในงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ กล่าวคือผู้วิจัยสร้างสรรค์ด้วยการใช้เนื้อหา โครงสร้างของภาพมาผจญมาเป็นส่วนหนึ่งที่หลอม

รวมกับสิ่งที่เป็นมโนภาพของผู้วิจัยในการเลือกใช้สัญลักษณ์ที่นำมาสื่อสารสนับสนุนจุดมุ่งหมายทางความคิดต่อสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับผู้รับชมผลงาน หรือสังคมในยุคปัจจุบันว่าสามารถตีความหมายกับส่วนที่ผู้วิจัยตั้งใจที่จะสื่อสารในเรื่องของกิเลสสมาและมาจุดประกายความคิดของตนเอง ได้มากน้อยเพียงไร

วิบูลย์ ลีสุวรรณ (2554) กล่าวสรุปว่าจิตรกรรมฝาผนังของไทยอาจจะได้รับอิทธิพลจากผลของศิลปะอันเกี่ยวเนื่องกับศาสนาในประเทศอินเดีย นับตั้งแต่ปรากฏหลักฐานเช่น ที่ถ้ำอชันตา (Ajanta Cave) ซึ่งเป็นจิตรกรรมเนื่องในพุทธศาสนายุคแรก ผู้วิจัยมีข้อคิดเห็นต่อความคิดนี้ว่า ผลงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยก็น่าที่จะมีผลการสานต่อแนวความคิดและพัฒนาไปสู่ศิลปะไทยร่วมสมัยได้เช่นเดียวกัน ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินนั้นนอกเหนือจากจินตนาการที่เกิดขึ้นจากโลกทัศน์ส่วนตัวแล้ว ผลงานศิลปะในอดีตหรือสิ่งที่ตัวศิลปินเองได้มีประสบการณ์ในการรับรู้ ได้เห็นมาก่อนในอดีตล้วนมีส่วนในการเข้าไปอยู่ในกระบวนการ ดังนั้นในผลงานการสร้างสรรคจึงได้นำคุณค่าของจิตรกรรมไทยฝาผนังมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรคงาน เช่น การใช้สัญลักษณ์ของพระพุทธเจ้า มารที่แทนด้วยภพยักษ์ สัญลักษณ์ของต้นโพธิ์ เพื่อเชื่อมโยงการรับรู้ผลงานวิจิตรศิลป์กับเนื้อหาพุทธประวัติตอนมารพจญ

2.1.2.2 แนวคิดของศิลปะร่วมสมัยกับการสร้างสรรค์งาน

อิทธิพล ตั้งโกลก (2550) กล่าวถึงเรื่อง จิตรกรรมนามธรรมเมื่อปลายทศวรรษที่ 20 ว่า ศิลปะร่วมสมัยเมื่อใกล้จะสิ้นสุดศตวรรษที่ 20 ได้เปลี่ยนแปลงไปมากในทุกด้าน ทั้งด้านความเชื่อ หลักการ เรื่องราวเนื้อหา รูปแบบ และเทคนิควิธีการในการสร้างงาน ศิลปะได้หลอมรวมประสานชีวิตและโลกอย่างแนบสนิท ศิลปะไม่เป็นเพียงผลงานที่เป็นวัตถุที่นำมาติดตั้งให้คนได้ดูเท่านั้น แต่ศิลปะกลายเป็นสถานการณ์ เหตุการณ์ ที่คนดูมีส่วนร่วมเป็นองค์ประกอบสำคัญของงาน ที่ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหว ทำให้งานมีชีวิต และเป็นจริง ศิลปะได้ก้าวเข้าสู่ยุค Post Modernism ศิลปินได้แสดงออกอย่างอิสระเสรีมีความหลากหลาย ส่วนในด้านของจิตรกรรมนามธรรมได้กำเนิดขึ้นมาเมื่อต้นศตวรรษที่ 20 ในช่วงแรกของยุค Modernism เป็นผลมาจากการพยายามค้นคิด ทดลอง และคิดต่อของศิลปิน หากจะวิเคราะห์ในส่วนของศิลปินไทย ศิลปินตะวันออกมีได้เป็นของแปลกใหม่เพราะศิลปะประเพณีดั้งเดิมของไทยและของตะวันออกมีลักษณะเป็นนามธรรมอยู่ก่อนแล้ว เพราะในอดีตได้สร้างสรรค์งานตามอุดมคติความเชื่อ และจินตนาการภายใน โดยไม่ได้เลียนแบบหรือจำลองโลกภายนอกตามที่ตาเห็นแบบศิลปะในประเทศตะวันตก และจุดกำเนิดของศิลปะนามธรรมที่แท้จริงมาจากการที่ศิลปินตะวันตกได้เห็นและได้รับอิทธิพลจากภาพพิมพ์ญี่ปุ่น และ

ศิลปะอนารยะของแอฟริกันและชาวเกาะซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมมาก่อนเช่นกัน จากจุดที่ได้รับอิทธิพลนั้นศิลปะตะวันตกได้เริ่มเปลี่ยนไป โดยการลดจากศิลปะแห่งการแสดงผลออกเพียง “รูป” ภายนอก มาเพิ่มระดับของการแสดงผลออกด้วย “นาม” มากขึ้นๆ จนกลายเป็นศิลปะนามธรรมที่สมบูรณ์และได้แพร่ขยายจนกลายเป็นกระแสศิลปะสากลย้อนกลับมาสู่ประเทศในตะวันออกอีกครั้งหนึ่ง

จิตรกรรมนามธรรมในแนว Abstract ของศิลปินตะวันออกมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับคำสอนทางศาสนาไม่ว่าจะเป็น ฮินดู พุทธ เต๋า หรือ เซน การนำเอาศิลปะมาเทียบเคียงศาสนานี้มิได้มีเจตนาที่จะบอกว่าศิลปะสูงส่งเท่าเทียมศาสนา และการเข้าถึงสัจจะแห่งธรรมชาติของศิลปะนั้นอยู่ในระดับเพียงเบื้องต้น มิอาจเทียบได้กับ “การรู้แจ้ง” ในทางศาสนา แต่มีเจตนาที่จะชี้ให้เห็นถึงคุณค่าเฉพาะที่ลึกซึ้งซึ่งมิได้มีแต่เพียงแค่ความงามเท่านั้น (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2542)

ผู้วิจัยมีข้อพิจารณาการนำแนวคิดนี้มาใช้คือ การสร้างสรรค์งานในเชิงพุทธศาสนาที่แสดงถึงภาวะของการต่อสู้ของพระพุทธรูปเจ้ากับมาร หรือกิเลสในจิตใจตนเองทั้งนี้ในภาพที่เกิดขึ้นนั้นมิได้เกิดจากการเห็นจริง แต่เป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นจากภาพในอุดมคติที่มาจากศิลปะในอดีต ผสานร่วมกับจินตนาการโดยตัวของผู้วิจัยเองต่อการตีความหมายของ กิเลส มาร เป็นสิ่งที่สื่อแสดงผลออกด้วยภาพนามธรรม สัญญาะเพื่อการนำไปสู่การกระตุ้นคิดให้กับผู้ชมผลงานกับสิ่งที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์นำเสนอเป็นงานวิดีโอ

ศิลปินในยุคต่อมาพยายามก้าวข้ามข้อจำกัดของภาพนิ่งด้วยกลวิธีต่างๆ มีการเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านภาพที่ต่อเนื่อง การใช้เฟรมต่อกันหลายชิ้น การสร้างผลงานที่มีชีวิต มีความเคลื่อนไหว ทั้งศิลปินเป็นผู้แสดงเองหรือกลวิธีดึงเอาคนดูเข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์กับตัวงาน สุดท้ายคือการเอาสื่อเทคโนโลยีทั้งภาพถ่าย ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิดีโอ คอมพิวเตอร์เข้ามาสร้างให้ ภาพเคลื่อนไหว ได้เปลี่ยนแปลงได้ โดยมีมิติแห่งเวลาเป็นสื่อสำคัญ สำหรับอีกแนวคิดหนึ่งของ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554:189) เห็นว่าหลังสมัยใหม่มีการใช้สามความหมาย ดังนี้

1. ใช้อธิบายสภาพสังคมร่วมสมัยที่พัฒนามาจากสังคมสมัยใหม่สู่สภาวะหลังสมัยใหม่ ซึ่งมีลักษณะสำคัญอยู่ที่การแปรปรวนของระบบคุณค่าแบบสมัยใหม่ และทำให้เกิดความพรั้วมั่วของสรรพสิ่ง

2. ใช้พูดถึงสกุล (genre) ทางศิลปะและวรรณกรรม ซึ่งต่อต้านสกุลความคิดแบบสมัยใหม่ ดังตัวอย่างของการล้อเลียนและถากถางสิ่งที่เรียกว่า “งานศิลปะ” อย่างที่มาร์เซล ดูชองปี (Marcel Duchamp) ทำกับโถปัสสาวะ โดยท้าทายความคิดแบบสมัยใหม่ที่เชื่อว่าความเป็นศิลปะอยู่ที่ตัว

งาน ด้วยการนำโอบัสสาวะที่ใช้ในประจำวันแต่มีลายมือชื่อของเขากำกับอยู่ไปในไว้ในพิพิธภัณฑ์
แสดงงานศิลปะ

3. หลังสมัยใหม่นิยมกับหลังโครงสร้างนิยมสามารถใช้แทนกันได้ ในความหมายที่เป็นวิธี
การศึกษาที่เสนอมุมมองใหม่ด้วยการตั้งคำถามกับบรรดาทฤษฎีและองค์ความรู้ต่างๆ ที่ดำรงอยู่
และได้รับการยอมรับในแบบยุคแห่งการรู้แจ้ง หรือกล่าวได้ว่า หลังสมัยใหม่ คือการวิพากษ์วิจารณ์
วิธีคิดแบบสมัยใหม่ที่ให้คุณค่า ให้ความสำคัญ กับวิทยาศาสตร์ การใช้เหตุผลตลอดจนการชั่งความ
คิด วิธีมองโลกแบบตะวันตกว่าเป็นวิธีการเดียวในการเข้าถึงโลกแห่งความจริงโดยได้รับอิทธิพล
ทางความคิดมาจากสกุลความคิดที่เรียกว่า “หลังโครงสร้างนิยม”

และยังกล่าวถึงเรื่องของ การรื้อสร้าง (deconstruction) วิธีการรื้อสร้างทำให้การอ่านตัว
บทในแบบหลังโครงสร้างนิยมไม่ใช่การอ่านเพื่อหาความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวบทอย่างวิธีการ
อ่านแบบศาสตร์การตีความ (hermeneutics) แต่เป็นการอ่านเพื่อหาความเป็นไปได้ของความ
หมาย ซึ่งมีทั้งการเพิ่มเติมและที่ยังมาไม่ถึง (189)

กัจจ สุนพงษ์ศรี (2555: 174 -182) ได้กล่าวสรุปเรื่องของความแตกต่างระหว่างศิลปะ
สมัยใหม่กับศิลปะหลังสมัยใหม่ไว้ว่า ตลอดช่วงระหว่างคริสต์ทศวรรษที่ 20 - 21 มีการแบ่งช่วงเวลา
เป็น 2 สมัยคือ สมัยใหม่ หรือโมเดิร์นที่อยู่ถึงกลางศตวรรษ หลังจากนั้นจึงเป็นยุคหลังสมัยใหม่หรือ
โพสต์โมเดิร์น และยังทิ้งประเด็นว่าหลังจากนี้คงจะเป็นเรื่องของศิลปะที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ
เทคโนโลยี ในข้อเขียนยังได้กล่าวสรุปลักษณะของศิลปะในยุคโพสต์โมเดิร์นไว้ว่า ทางด้าน
พัฒนาการของศิลปะสมัยใหม่ได้มาจบที่ Minimal art ที่มีการสร้างผลงานน้อยเพื่อให้ได้ผลมากจน
ไม่สามารถสร้างแนวคิดใหม่ได้ อีกทั้งยังมีแนวคิดไม่ทำตามพวกสมัยใหม่ให้ความสำคัญเรื่อง
ของการสร้างสรรค์สิ่งใหม่เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก โดยหันกลับไปนิยมการลอกเลียนแบบ มีการผสม
ผสานจนขาดเอกลักษณ์เป็นแบบศิลปะลูกผสม ไม่ให้ความสำคัญกับความเป็นต้นแบบ เกิดความ
นิยมในการนำสิ่งที่ดีจากแหล่งต่างๆ และหยิบยืมมาใช้สร้างงานเป็นการถอยกลับไปสู่อดีต หรือ
การนำกระบวนการแบบเก่ามาใช้สร้างสรรค์ใหม่ตลอดจนการนำแนวคิดหรือสิ่งที่มีอยู่มาใช้ผสมเป็น
งานตนเอง เป็นต้น

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดจากข้อสรุปนี้มาใช้ในการสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ตในกระบวนการ
สร้างสรรค์งานคือ การหยิบยืมลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนมารผจญ มาผสมผสานกับ
รูปแบบที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยผู้วิจัยเอง เพื่อการสร้างสรรค์ให้เกิดการรับรู้ต่อผู้ชมที่สามารถเชื่อมโยง
โยงกับคุณค่าของความเป็นจิตรกรรมฝาผนังที่แต่เดิมนั้น ด้วยงานวิดีโออาร์ตที่ได้มาด้วยการบันทึก
ภาพหนึ่งจากการวาดสีหมึกบนกระดาษด้วยความเร็วให้ทันต่อการไหลของหมึก ผสมผสานกับภาพ

ที่ได้จากการสร้างสรรค์แบบดิจิทัลเพนท์ ที่เป็นงานปรากฏในชิ้นงานชุดที่ 4 (รายละเอียดในบทที่ 4)

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการสร้างสรรค์เพราะว่า ต้องการสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางของศิลปะไทยร่วมสมัย ด้วยสื่อวิดีโอโดยไม่ต้องทำให้ตัวผลงานเป็นเพียงงานจิตรกรรม 2 มิติที่ไม่สามารถสร้างการรับรู้ในเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกในมิติของภาพผสมผสานกับเสียงได้ และอีกประการหนึ่งนั้นเป็นการท้าทายในเรื่องของการสร้างสรรค์ศิลปะไทยที่ใช้สื่อใหม่ ทั้งนี้มีศิลปินที่ได้สร้างงานศิลปะไทยร่วมสมัยที่แสดงออกถึงความเป็นบริบทศิลปะไทยผ่านสื่อวัสดุต่างๆ รวมทั้งมีแนวคิดที่นำปรัชญาพุทธศาสนา ชีวิต สังคม มาผสมผสานในผลงาน คือ มณฑิยรบุญมา (ธนากร ต่วนศิริ 2548: 50-56) กล่าวว่า เป็นศิลปินที่มีฐานในการสร้างงานตามแนวทางของตะวันตก แต่กลับสร้างผลงานที่มีเนื้อหา วิถีชีวิตไทย สภาพแวดล้อมไทย โดยไม่ยึดติดกับแนวทางการสร้างสรรค์แบบใดแบบหนึ่งตลอดเวลาของการทำงานศิลปะ ในผลงานชุดหลังที่ได้แสดงผลงานเดี่ยว ชุด ไทย-ไทย นั้น เขาต้องการสื่อด้วยวัสดุสำเร็จรูปที่อยู่ในชีวิต ประสบการณ์ของศิลปินเอง ในสภาพแวดล้อมปัจจุบันที่มีอยู่ในท้องถิ่นพื้นบ้าน มาเป็นแนวเรื่องในผลงานตัวเอง รวมถึงการให้คุณค่าความหมายในเชิงนามธรรมในแง่ต่างๆ โดยเฉพาะผลงานในช่วงปี 1991-1993 เป็นผลงานที่แสดงออกในเรื่องเกี่ยวกับความรู้สึกกลับ ความศรัทธาในพุทธศาสนา เป็นเรื่องของสมาธิ ความตาย ความผูกพัน โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการสร้างงานที่แสดงออกถึงศิลปะไทยที่ได้ใช้สื่อใหม่ที่ไม่ทำตามแบบเดิมด้วยการวาด ระบายสี และการสร้างที่วางที่ต้องการให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกของภาวะมารผจญในที่ว่างที่กำหนดขึ้น เพื่อให้คนดูได้รับรู้ภาพที่เชื่อมโยงไปสู่งานจิตรกรรมฝาผนังผสมผสานกับภาพที่เกิดจากผู้วิจัย และเสียงประกอบที่เป็นทั้งส่วนที่ดึงอารมณ์ให้ประสานกับภาพ และส่วนสนับสนุนภาพให้ทำงานต่อการรับรู้ของคนดูมากที่สุด

อดิภพ ภัทรเดชไพศาล (2553) มีความเห็นว่าปรากฏการณ์ขึ้นมาของดนตรีแบบ วี ทรีโอ คือการต่อสู้ทางวัฒนธรรมของคนชั้นกลางที่เป็น pop culture กำลังเข้าไปอยู่ในวัฒนธรรมชนชั้นสูงคือ ดนตรีคลาสสิก ให้กลายเป็นแคว้นวัฒนธรรมบริโภค ที่มาพร้อมกับทุนนิยมและการตลาด experimental music เป็นดนตรีที่ไม่เชื่อในการบังคับควบคุมแต่เชื่อในความอิสระ ไม่เชื่อการใช้สมอง แต่เชื่อการใช้ร่างกาย ไม่เชื่อในเหตุผลแต่เชื่อในเรื่องความบังเอิญ เช่น จอห์น เคจ (John Cage) เขียนงานชื่อว่า Music of Changes ในปี ค.ศ.1951 โดยเอาตำราอี้จิงมาวางและทอดลูกเต๋าเสียงทาย แปลความหมายจากเลขที่ออกให้เป็นตัวโน้ต และบันทึกเพลงซึ่งทำให้นักประพันธ์ไม่ได้เป็นคนเลือกโน้ตอีกต่อไปมันเป็นความบังเอิญและความเป็นไปได้ หรือแม้กระทั่งการที่เขาทำงานประพันธ์ 4'33" ที่กำหนดให้นักดนตรีไม่ต้องสร้างเสียงอะไรเลยทั้งสิ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อนำ

เสนอเสียงต่างๆ ที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติแวดล้อมซึ่งในที่นี้ เสียงขยับตัวของผู้ชม เสียงพูดคุย ได้ถูกนับเป็นส่วนหนึ่งของงานชิ้นนี้ของเคจ

ผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาใช้ในส่วนของ การสร้างสรรค์เสียงประกอบในงานวิดีโออาร์ต เพราะ ว่าเสียง สามารถสร้างเอกภาพให้กับผลงานวิดีโออาร์ตได้ แนวคิดดังกล่าวเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อการ กระตุ้นให้คิด ตีความระหว่างตัวผลงานวิดีโอ กับผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดให้เสียงได้บ่งบอกถึง สภาพสังคม ความวุ่นวาย ความนิ่งสงบ ความรุนแรง ความพ่ายแพ้ของมาร ความปิดต่อชัยชนะ กิเลส ความรู้สึกถึงมิติที่ทำให้เกิดความห่างไกลจากความเป็นจริง ณ ปัจจุบันของผู้คนในสังคม สิ่ง เหล่านี้ล้วนเป็นตัวกำหนดการสร้างสรรค์เรื่องของเสียงที่จะผสมผสานร่วมกับวิดีโอ เพื่อให้ผู้ชมได้เกิด อารมณ์ร่วมกับสิ่งที่รับรู้จากผลงานวิดีโออาร์ตในอารมณ์ต่างๆ ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์มา

2.1.2.3 แนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ ความน่าทึ่ง (Sublime)

ไซยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2554: 103) กล่าวว่า แนวคิดในเรื่องของความน่าทึ่ง เป็นส่วน ประกอบส่วนหนึ่งในด้านสุนทรียศาสตร์จากการรับรู้ผลงานศิลปะที่เกิดจากผู้ชมผลงาน หลังจากมี ประสบการณ์ตรงกับสิ่งสร้างสรรค์ของศิลปิน โดยความหมายของความน่าทึ่ง (sublime) เป็นศัพท์ ทางด้านสุนทรียศาสตร์ที่คานต์นำมาใช้ในงานเรื่อง Critique of Judgment เพื่ออธิบายถึงความ รู้สึกที่ผสมผสานระหว่างความสำราญกับความวิตกกังวล ศัพท์นี้ถูกทอดทิ้งไปนานจนลิโอตาร์ดนำ กลับมาใช้ใหม่ในความหมายของการผสมผสานระหว่างความสำราญกับความวิตกกังวล (The experience of pleasurable anxiety) คือเมื่อต้องเผชิญกับสิ่งที่ดูคุกคาม แต่ขณะเดียวกันก็น่าตื่น ตาตื่นใจ ความน่าทึ่ง (sublime) จึงเป็นประสบการณ์ในเชิงสุนทรียศาสตร์ เป็นประสบการณ์ที่เกิน เลยไปจากการรับรู้ของเรา เป็นการชี้ให้เห็นถึงวิกฤตที่จินตนาการและเหตุผลไม่ได้ไปด้วยกันเสมอ ช่องว่างระหว่างจินตนาการกับเหตุผลนี้เองคือสิ่งที่ลิโอตาร์ดเรียกว่า ความน่าทึ่ง (sublime) หรือขีด จำกัดของการรับรู้ของเราและของบรรดามโนทัศน์ต่างๆ ที่เรารับมาใช้

อัมเบอร์โต อีโค (Umberto Eco: 2008) กล่าวว่า ภาวะของ the sublime ปรากฏอยู่ใน ประวัติศาสตร์ศิลปะในยุคกลางการจำแนกแยกแยะแบ่งประเภทของความน่าเกลียด เป็นการผสม ผสานระหว่างด้านสว่างและด้านมืด ซึ่งบางครั้งมีการกล่าวว่า ปีศาจก็มีความงาม เพราะพวกมันมี ตัวตน และเป็นการผสมผสานรูปร่างต่างๆเข้าด้วยกัน หรือการปรากฏตัวของปีศาจในรูปร่างที่น่า เกลียด น่ากลัวก็ไม่เคยปรากฏ ในยุคกลาง

การปรากฏตัวภาพของปีศาจนั้น ในวัฒนธรรมที่หลากหลายมีความแตกต่างกัน เช่น อียิปต์ มีปีศาจอัมมัต ที่เป็นการผสมกันระหว่าง จระเข้ กับเสือดาวและ ฮิปโปแตมัส เป็นปีศาจที่กิน



ภาพที่ 3 ซาดาน ของ Henry Fuseli ชื่อผลงาน Titania Caressing Bottom with the Head of a Donkey 1793-4 Zurich, Kunsthaus
ภาพจาก Umberto Eco, 2008: 217

ผู้ที่มีความผิด เป็นวัฒนธรรมในเมโสโปเตเมียหรือในวัฒนธรรมอิสลาม ที่ได้อธิบายถึงการปรากฏตัวของปีศาจ ซึ่งเป็นสิ่งตรงข้ามกับความดีเป็นสิ่งที่โหดร้ายน่าขยะแขยง ในวัฒนธรรมของคริสต์กล่าวได้ว่า การปรากฏภาพของปีศาจในวัฒนธรรมอื่นๆ นั้นเป็นภาพแทนของความน่าเกลียด น่ากลัว เป็นสิ่งชั่วร้าย ที่ไม่เพียงแต่สร้างให้ดูน่ากลัวเท่านั้น แต่มันได้กลายเป็นสัญลักษณ์

ภาพปรากฏนอกจากภาพปีศาจแล้ว ยังมีภาพของสัตว์ประหลาด ที่ได้ใช้รูปทรงของสัตว์มาใช้เป็นตัวแทน เช่น วัว สิงโต นกอินทรี ในยุคเรเนอซองส์ สัตว์ประหลาดได้ถูกนำมาใช้อธิบายแทนความหมายของพวกที่ไม่เห็นด้วยกับศาสนา พวกนอกรีต ซึ่งได้กลายเป็นสัญลักษณ์ และใช้เกี่ยวกับพวกของการใช้เวทมนตร์ แต่ไม่พบภาพที่น่าสะพรึงกลัว มีแต่ภาพการของล่อลวง ยั่ววนอย่างไรก็ดี ภาพสิ่งที่น่าเกลียด ได้เริ่มไปสู่ภาพที่เหมือนจริงตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 ในงานจิตรกรรมจนถึงศตวรรษที่ 19 และยังคงใช้ต่อมาในยุคสมัยใหม่ ภาพร่วมสมัย จนปัจจุบัน เช่น ภาพของแดรกคิวด่า คิงคอง ค้างคาว จนกระทั่งในศตวรรษที่ 20 ภาพปีศาจ และสัตว์ประหลาดที่ปรากฏได้กลายมาสู่ภาพที่เป็นความจริงมากขึ้น อีกทั้งยังแสดงออกด้วยความสวยงาม ความงามของเพศหญิงที่อาจจะเกี่ยวข้องกับศาสนา และไม่เกี่ยวกับศาสนาด้วย

ในยุคสมัยใหม่ ปีศาจและสัตว์ประหลาด ได้แทนค่าด้วยภาพที่วิจิตรพิสดาร หรือภาพที่ดูมีรูปร่างที่ชัดเจน เช่นภาพในยุคสงคราม ความชั่วร้ายได้เป็นสิ่งที่แทนค่าโดยภาพสัตว์ประหลาด เช่น ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ภาพของทหารเยอรมัน และฝรั่งเศสได้ถูกนำมาใช้เป็นภาพของสัตว์

ประหลาด ความชั่วร้ายต่างๆ โดยเป็นการแสดงออกถึง การต่อต้านนาซี และต่อต้านระบบฟาสซิส หรือในช่วงเวลาของสงครามเย็นที่มีการต่อต้านคอมมิวนิสต์ (อัมเบอร์โต อีโค, 2008)

ธนาวิ โชติประดิษฐ (2553: 199) ได้วิจารณ์ผลงานของศิลปะร่วมสมัยของศิลปินชาวจีน ชื่อ เหวง เฟิน (Weng Fen - Beijing) ในผลงาน ภาพถ่าย Staring at the sea เป็นผลงานที่เป็นการตั้งคำถาม วิพากษ์ วิจารณ์สังคม เป็นผลงานที่ต้องการให้ชมได้เฝ้ามองและแสวงหาความหมายของภาพ โดยธนาวิ ได้วิจารณ์ถึงประเด็นเกี่ยวกับเรื่องของ Sublime หรือ ความสูงส่ง ที่ไม่ได้ให้ความหมายในเชิงศาสนาเท่านั้น แต่มีความหมายที่รวมไปถึงสิ่งอื่นที่เป็นความยิ่งใหญ่ ความสง่างาม ความศักดิ์สิทธิ์ และแม้กระทั่งมีความหมายถึงความรุนแรงอันน่าสะพรึงกลัว sublime จึงเป็นความเร้าอารมณ์ ทำให้หลงใหลใจสิ้นสะเทือน แฝงไว้ด้วยมิติทางจิตวิญญาณและความสัมพันธ์เชิงอำนาจ

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ในผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับมารผจญนั้น ได้มีแนวคิดเช่นเดียวกันนี้โดยใช้ภาพแทนของสิ่งน่ากลัว ความยิ่งใหญ่ของมาร ที่แสดงอำนาจในการหยุดความตั้งใจของพระสิทธิตถะในการตรัสรู้ หรือภาพของสิ่งน่าเกลียด น่ากลัวของสัตว์ร้ายนานาชนิด ภาพของยักษ์ผสมกับสัตว์ต่างๆ หรือแม้กระทั่งการใช้ภาพของคนธรรมดา ชาวต่างชาติได้ถูกนำมาใช้อธิบายในเรื่องของมารในยุคสมัยต่างๆ ดังนั้นในงานวิจัยนี้จะได้นำแนวคิดมาใช้สร้างสรรค์ภาพของมารที่เป็นการแทนค่าในรูปแบบต่างๆที่คนสามารถรับรู้การสื่อสารของผู้วิจัยได้

2.1.3 แนวคิดสภาวะเชิงจิตวิทยาส่วนบุคคลและสภาวะเชิงนิมิต

สุนิตย์ เศษฐา (2551) ได้กล่าวไว้ใน เซอร์เรียลลิสม์ จิตวิทยาและสุนทรียแห่งความไกลาหล โดยได้อธิบายแนวคิดของ คาร์ล ยุง ได้แบ่งสภาวะการสร้างสรรค์งานศิลปะออกเป็น 2 แนวทางกว้างๆ คือ สภาวะเชิงจิตวิทยาส่วนบุคคล (psychological mode) และสภาวะเชิงนิมิต (visionary mode)

1. สภาวะสร้างสรรค์เชิงจิตวิทยาส่วนบุคคลนั้นคือ สภาวะสร้างสรรค์โดยที่เกิดจากประสบการณ์และเนื้อหาของจิตสำนึกเป็นหลัก เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะดั้งเดิมที่ใช้ความคิด เหตุผล กฎเกณฑ์ และหลักการต่างๆ ทางศิลปะเพื่อนำเอาอารมณ์ ความรู้สึก และสัญลักษณ์ที่พบในชีวิตประจำวัน และโลกกายภาพมาทำให้กลายเป็นศิลปะ หากจะมีส่วนใดที่เกิดจากอิทธิพลของจิตไร้สำนึกนั้นก็จะสามารถเห็นได้ชัดว่าเป็นจิตไร้สำนึกในระดับส่วนตัว คือเป็นความเก็บกด ความหลงใหล ที่แม้ศิลปินเองอาจจะไม่ได้รับรู้ หรือแสดงออก แต่เราก็สามารถ

วิเคราะห์ได้อย่างชัดเจนว่า เนื้อหาของงานศิลปะนั้นๆ เกิดมาจากประสบการณ์ส่วนตัวในชีวิตของศิลปิน

2. สภาพะการสร้างสรรค์เชิงนิมิต มีความแตกต่างจากสภาวะแรกอย่างเห็นได้ชัด ตรงที่งานศิลปะจากสภาวะอันนี้จะเต็มไปด้วยพลังทางสัญลักษณ์ และมีรูปแบบที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกอย่างน่าประหลาด หรือเป็นงานที่เมื่อชมแล้วชวนให้พิศวงว่า มันมีที่มาอย่างไร เนื้อหาของงานประเภทหลังนี้มักจะวางอยู่ระหว่างขั้วของความดีและความเลว แสงสว่างและความมืด ความสวยงามที่คั่นกลางความละเมียดละไมและความดิบเถื่อน หรือเป็นงานก้าวข้ามความเป็นเหตุผลหรือไม่ได้เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ประสบการณ์ทั่วไป ของศิลปิน และดูราวกับว่างานชิ้นนั้นๆ บังเกิดมาจากพลังอันลึกลับผ่านมือศิลปิน ซึ่งยูงเรียกพลังดังกล่าวนี้ว่า จิตวิญญาณแห่งยุคสมัย (Zeit Geist-Spirit of the Age)

จากแนวคิดของสุนิทย์ เซซฐา ผู้วิจัยจะได้นำแนวคิดนี้มาประกอบการสร้างสรรค์ในส่วนของการสร้างภาพให้ปรากฏเพื่อให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกที่เกิดจากการสื่อสารสัญลักษณ์ ซึ่งในงานต้องการให้เห็นความแตกต่างในด้านสว่าง ด้านมืด เหตุผล แต่ในขณะที่ผู้คนในสังคมได้ดำเนินชีวิตอยู่นั้น อาจจะไม่ได้อะไรที่เห็น เรื่องที่ได้ยินเป็นเรื่องของการกระทบกระเทือน ทางด้านศีลธรรม ความดี ความจริง เพราะสิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นและดับไปจนเป็นสิ่งคุ้นชินไปแล้ว

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต Video Art

วิดีโออาร์ต นับตั้งแต่เริ่มต้นของวิดีโอในความสัมพันธ์กับภาษาทางศิลปะและเกี่ยวข้องกับสื่อต่างๆ งานศิลปะ การแสดง ภาพ เสียง ได้มีการหลอมรวมเข้าด้วยกัน อยู่ในรูปแบบของดิจิทัล มีเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่ใส่ใจในความเป็นสุนทรีย์ได้อย่างไม่จำกัด ศิลปินในสาขานี้ได้ทำงานกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยการนำความหลากหลายของวัสดุมาใช้เพื่อให้งานมีความน่าสนใจ นับตั้งแต่ทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา จนในปัจจุบันวิดีโอจึงมีความหมายในบริบทของศิลปะมากขึ้น ในแง่ที่เป็นการปรากฏของภาพอิเล็กทรอนิกส์ที่เคลื่อนไหว

แม้ว่าวิดีโอจะมีลักษณะหลากหลายแต่ก็มีกลยุทธ์และหัวข้อที่โดดเด่น มีการเน้นการถึงองค์ประกอบร่วมของวิดีโอที่ใช้ในการเล่าเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องในคุณภาพที่สมบูรณ์แบบตามหลักของภาพยนตร์ และในเวลาเดียวกันก็แสดงออกถึงสุนทรีย์ภาพที่หลากหลาย โดยวิธีการรับรู้ ผู้ชมจะต้องมีความสามารถด้านสื่อในการระดับสูงคงจะรับรู้และสามารถติดตามการนำเสนอได้ผลคือตัววัฒนธรรมสื่อเองยังคงเป็นจุดเน้นสำคัญของวิดีโออาร์ต ศิลปินนำเสนอภาพการตอบสนองต่อความเป็นจริง การตั้งคำถามตนเอง วิดีโอได้กลายเป็นส่วนที่ได้รับการยอมรับในโลกศิลปะ ดังจะ

เห็นได้จากงานแสดงนิทรรศการใหญ่ ในเวนิส ในคัสเซิล และศูนย์ศิลปะแห่งอื่นๆ ซึ่งยังมีความแตกต่างของการจัดแสดงภาพในห้องแสดงงาน กับพื้นที่ วิดีโอสามารถสร้างสถานภาพแห่งความเป็นเจ้าของผลงานต้นแบบได้ (ซิลเวีย มาร์ติน, 2009: 23) ทั้งนี้วิดีโออาร์ต ยังคงอยู่ในวงของการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย แต่ศิลปินในแนวทางศิลปะไทย ยังพบไม่มากนักเพราะโดยส่วนมากแล้ว ศิลปะจะมีการแสดงออกทางรูปแบบของ ภาพเขียนเป็นหลัก

วิชญ์ มุกตตามณี (2554: 30) กล่าวว่า ศิลปินในยุคปัจจุบันได้เผชิญหน้ากับยุคสมัยของเทคโนโลยีดิจิทัล อันเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็วในสิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต และทัศนคติของสังคม รวมไปถึงอิทธิพลที่มีต่อโลกศิลปะในช่วงเวลา 50 ปีที่ผ่านมา ซึ่งมักจะถูกนำเสนอในเชิง ประสบการณ์ศิลปะ (Art Experience) ถึงแม้ว่าจะถูกสร้างสรรค์ด้วยสื่อที่ทันสมัยให้ดูแปลกตาและน่าตื่นเต้น แต่แท้จริงแล้วคุณค่าของผลงานยังคงคล้ายคลึงกับผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ โดยมุ่งเน้นความซับซ้อนและลึกลับในการสื่อสารกับผู้ดู คือ ในระดับประสาทสัมผัส (Sensory) ระดับอารมณ์ความรู้สึก (Emotional) ระดับคุณค่าทางความคิด (Mental) และระดับจิตวิญญาณ (Spiritual) เป็นการสร้างความเข้าใจของผู้ดูผ่านการรับรู้ทางกาย ใจ และความคิดไปพร้อมๆ กัน

ผู้วิจัยจะได้นำแนวทางการทำงานด้วยเทคนิควิดีโอมาเป็นเรื่องหลักในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ด้วยฐานแนวคิดทางศิลปะไทยแบบประเพณี สู่งานศิลปะร่วมสมัยโดยสื่อสารด้วยภาพสัญลักษณ์ที่อยู่ในเนื้อหาของพุทธประวัติตอนมารผจญ แต่มีความแตกต่างจากการสร้างสรรค์วิดีโอ ตรงที่ผู้วิจัยได้ใช้ความสามารถส่วนตัวของผู้วิจัยเองโดยการวาดด้วยหมึกบนกระดาษและบันทึกภาพการเคลื่อนไหวของหมึกที่มีการคลี่คลายรูปร่างอย่างอิสระ ส่งผลถึงการรับรู้ทางอารมณ์สะท้อนสิ่งที่ต้องการสื่อสารในเรื่องของการเปลี่ยนแปลง สัญลักษณ์

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับ การวิจัยที่จะนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีการรับรู้ เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ในส่วนของการเข้าหมายของการที่จะให้ผลงานวิดีโออาร์ตมีผลต่อผู้ชมผลงานศิลปะ และส่งต่อการสะท้อนความคิดต่อผลงานกับความคิดของตนเองในด้านการตีความต่อความหมายของมาร ทั้งนี้ ฉันทนา กล่อมจิต (2540: 107-108) ได้กล่าวเกี่ยวกับเรื่องของการรับรู้ สรุปได้ว่า การรับรู้ คือ การจัดระบบข้อมูล (Organization) และตีความ (Interpretation) โดยมาจากพื้นฐานประสบการณ์เดิม การรับรู้

เป็นกระบวนการที่ได้เกิดต่อเนื่องจากการรู้สึก เมื่อประสาทรับความรู้สึกได้รับการกระตุ้นและส่งผ่านข้อมูลนั้นไปยังระบบประสาทที่เกี่ยวข้องเพื่อแปลงความ ในส่วนนี้อาจมีประสบการณ์หรือความรู้เดิมในส่วนของความจำเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย อันส่งผลต่อการรับรู้ โดยการรับรู้นั้นมีองค์ประกอบที่มีผลต่อการรับรู้ (Factors Influencing Perception) คือ

1. ความต้องการ (Needs)

ความต้องการกระตุ้นให้สนใจ อยากรู้ รับรู้

2. ความเชื่อ (Beliefs)

ความเชื่อมักเป็นปัจจัยชี้้นำให้คนรับรู้ในสิ่งที่ตนยึดถือหรือศรัทธานั้น

3. อารมณ์ (Emotions)

อาจจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้

4. ความคาดหวัง (Expectations)

ประสบการณ์ที่ผ่านมาย่อมมีผลต่อการรับรู้ในปัจจุบันด้วย แนวโน้มดังกล่าวถูกเรียกว่า “Perceptual Set” ผู้วิจัยมีความเห็นว่าทฤษฎีการรับรู้มีความสำคัญต่อการวิจัยสร้างสรรค์วิธีโออาร์ต คือ การรับรู้เป็นเหตุและผลต่อระบบการคิดสร้างสรรค์งานของผู้วิจัยในการทำให้เกิดผลงานวิธีโออาร์ต ภาพที่ปรากฏว่าจะมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมได้อย่างไร สามารถสื่อความหมายในเรื่องราวหลักของพุทธประวัติมาประจักษ์ได้มากหรือน้อยอย่างไร และหลังจากได้ชมผลงานวิธีโออาร์ตแล้วผลที่เกิดขึ้นต่อการรับรู้ของผู้ชมเป็นอย่างไร

2.2.2 ทฤษฎีการตีความ

กิตติพัฒน์ นนทปัทมะดุรงค์ (2553: 203-207) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการตีความว่า ศาสตร์แห่งการตีความ หรือ Hermeneutic เป็นการศึกษาวิธีการทำความเข้าใจที่มีต้นกำเนิดมาจากการศึกษารับรู้ทางเทววิทยา ปรัชญาและกฎหมาย เป็นลักษณะของทฤษฎีหรือปรัชญาแทนที่จะเป็นวิธีวิทยาของการอธิบายว่า เราจะตีความอย่างไรแต่เป็นการอธิบายปรากฏการณ์ของมนุษย์ที่ตีความหมายของตนเอง ประวัติศาสตร์ในการวิเคราะห์โครงสร้างและกระบวนการทั้งในระดับมหภาคและจุลภาค โดยกิตติพัฒน์ ได้อ้างถึง ฮานส์-จอร์จ กาดาเมอร์ (Hans - Georg Gadamer) นักคิดคนสำคัญในแนวศาสตร์แห่งการตีความ ให้ความหมายว่า เป็นการเชื่อมความรู้อันจำกัดของหลายคนมารวมกัน (Fusion of horizons) เขาเน้นย้ำว่าการจะทำความเข้าใจสิ่งใดนั้น ต้องเป็นการสนทนาที่เชื่อมโยงความรู้หลายๆสิ่งมารวมกัน ถึงแม้จะมีการเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย เรามักจะสะท้อนและการวิพากษ์ทรรศนะต่างๆในการทำความเข้าใจโลกหรือตัวตนที่มีการเปลี่ยนผ่านเกิดขึ้น แนวโน้ม

ทางวัฒนธรรมปัจจุบันสะท้อนให้เห็นความนิยมที่กลับมาใหม่ของทฤษฎีด้านการตีความ ปรากฏการณ์วิทยา และทฤษฎีการประกอบสร้าง แนวคิดด้านวัฒนธรรมพหุนิยม แนวคิดสตรีนิยม และอุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยีข่าวสาร มีบทบาทอย่างสำคัญที่ทำให้การปฏิบัติการทาง วัฒนธรรมของผู้คนปัจจุบัน

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดของทฤษฎีการตีความในส่วนของ การตีความแนวคิดของพุทธประวัติ จาก การตีความของท่านพุทธทาสกับการตีความจิตรกรรมไทยภาพของมารผจญ เพื่อนำมาสู่การ ขยายสร้างสรรคผลงานศิลปะร่วมสมัย ซึ่งการตีความนี้ยังต้องนำมาใช้มองคำว่ามารในสังคมร่วม สมัยหรือสังคมหลังสมัยใหม่ที่กระแสของปัญหาต่างๆ มีเพิ่มมากขึ้นที่เปรียบดั่งเช่น มารในสังคม ยุคปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ในการตีความนี้ก็กลับยังต้องรับผลจากการรับรู้ของผู้ชมที่ได้ชมผลงาน ศิลปะและได้ตีความด้วยตนเองที่อาจจะมีความแตกต่างกันไปของแต่ละคนก็ได้

2.2.3 ทฤษฎีสัญญาวิทยา

การนำทฤษฎีนี้มาใช้กับการวิจัยมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ เพราะไม่เพียงแต่การอธิบายถึงแนวคิดของศิลปะไทยในอดีตที่ได้มีการใช้สัญญาเพื่อสื่อความ หมายของพุทธธรรม หากแต่การสร้างสรรค์นั้นยังมีการแสดงออกที่สะท้อนถึงปัจจัยต่างๆ ของ แต่ละยุคสมัย โดยอธิบายได้ดังนี้

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2545) ได้กล่าวถึงทฤษฎีสัญญาวิทยาของ ไชยชูร์ โดยได้อธิบายถึง มโนทัศน์เรื่องของสัญญา (sign) โดยมองภาษาคือ ระบบของสัญญาระบบหนึ่งซึ่งสื่อถึงความคิด ต่างๆ ไม่แตกต่างไปจากระบบของงานเขียน ตัวหนังสือของคนพูด พิธีกรรมเชิงสัญลักษณ์แบบ ต่างๆ กฎเกณฑ์เกี่ยวกับมารยาทในสังคม สัญญาทางทหารอื่นๆ เพียงแต่ภาษาเป็นระบบสัญญา ที่มีความสำคัญสูงสุดเมื่อเปรียบเทียบกับระบบสัญญาระบบอื่นๆ

สัญวิทยา (semiology) พัฒนามาจากคำในภาษากรีก Semeion ที่แปลว่า sign ในความ หมายคือ อะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับและหรือเข้าใจ ในที่นี้สัญญาก็ไม่จำเป็นต้องเป็นเครื่องหมายในภาษา เพียงอย่างเดียว ภาพยนตร์คือหน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญวิทยา เพราะในภาพยนตร์มี ทั้งภาพ แสง เสียง เพลง การกระทำ การแสดงและเนื้อเรื่องที่สามารถสร้างความหมายได้ทั้งสิ้น

ไชยชูร์เห็นว่าเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ (relations) และความแตกต่าง (distinction) โดย ไชยชูร์เรียกความหมายแบบนี้ว่า diacritics ความหมายเป็นเรื่องของความแตกต่าง กับตรงข้าม มิใช่ เกิดจากเนื้อในของสิ่งนั้น คู่ตรงข้ามของสรรพสิ่ง ต่างก็ร่วมกำหนดความหมายซึ่งกันและกัน จึงมี

ลักษณะเป็นพลวัต ไม่หยุดนิ่งตายตัว แต่เป็นเรื่องของการประกอบของการประกอบกันขึ้น หรือการปะทะประสานของสัญญาณต่างๆ ภายใต้ระบบระเบียบ ที่มีความแตกต่างหลากหลายและมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า อาหาร เครื่องดื่ม เครื่องเรือน เครื่องประดับ รถยนต์ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ โฆษณา หนังสือพิมพ์ เอกสารท่องเที่ยว ภาพถ่าย โดยที่บรรดาสรรพสิ่งต่างๆ ที่ห่อหุ้มเราอยู่ในสังคม และความหมายของสัญญาณเหล่านี้ก็ขึ้นอยู่กับรหัส กฎเกณฑ์ของสังคมนั้นๆ หรือก็คือระบบวัฒนธรรม



แผนภูมิที่ 1 แสดงการใช้สัญญาณของการสร้างสรรค์งาน

ตัวที่ทำหน้าที่กำหนด กำกับความหมายเรียกว่า รหัส (code) ที่มีความเป็นอิสระและเป็นเอกเทศจากทั้งข้อความที่สื่อและตัวผู้สื่อ รหัสที่สำคัญได้แก่จารีตปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรมในเรื่องนั้นๆ ที่นักสัญวิทยาต้องหาให้พบ เช่น การกระทำ ปรากฏการณ์ เหตุการณ์ หรือวัตถุสิ่งของต่างๆ ในสังคมไม่มีความหมายในตัวเอง แต่ขึ้นกับระบบสังคมโดยรวมว่ามีกฎเกณฑ์กำหนดไว้ในเรื่องนั้นอย่างไรบ้าง โดยนักสัญวิทยาจะพยายามชี้ให้เห็นว่าเหตุการณ์ การกระทำ หรือวัตถุหนึ่งๆ นั้น จะมีความหมายก็เพราะมีตำแหน่งหน้าที่ บทบาท หน้าที่ภายใต้ระบบใหญ่ๆ ใดๆ จึงเป็นการมองในระนาบเดียวกัน (synchronic) และในระดับโครงสร้าง ซึ่งโดยปกติทั่วไปแล้วจะถูกมองข้ามหรือมองไม่เห็น เนื่องจากเป็นสิ่งที่ดำรงอยู่ในระดับของจิตไร้สำนึก นั่นคือ ไม่มีความหมายโดยอยู่ได้โดยตัวเองโดยไม่ต้องพึ่งรหัส เพียงแต่สัญญาณส่วนใหญ่หลายจนเป็นที่รู้จักและยอมรับในสังคมนั้นกว้าง จนไม่มีความจำเป็นต้องค้นหารหัสอีกต่อไป

2.2.3.1 หลักการของของสัญวิทยาประกอบด้วย

1). รูปสัญญาณต้องมาก่อนความหมายสัญญาณ ภาษามีใช้เครื่องมือในการสื่อสารอย่างที่ยอมรับเข้าใจกัน แต่ภาษาเป็นเรื่องของระบบ กฎเกณฑ์ที่ทำให้การสื่อสารเป็นไปได้ ข้อความหรือสารที่ส่งมิใช่เป็นการสื่อถึงประสบการณ์แต่เป็นเรื่องของการเข้าใจกฎเกณฑ์ของภาษา และความสามารถในการใช้กฎเกณฑ์นี้ได้ถูกต้อง เข้าใจในความเป็นไปได้และขีดจำกัดของรหัสที่ใช้

2). ความหมายเกิดจากสิ่งที่ไม่มีความหมาย กล่าวคือ ความหมายเป็นเรื่องของรหัส กฎเกณฑ์ ซึ่งในตัวเองไม่มีความหมาย แต่เป็นตัวกำหนดความหมาย ความหมายมิใช่เกิดจากเนื้อในของข้อความที่ส่ง และหลักการข้อนี้เองที่เป็นที่มีของความคิดเรื่องรูปสัญญาณที่ล่องลอย (floating

signifier) ของเลวี สโตรส และคำอุปมาอุปไมยสื่อความหมาย (signifying metaphor) ของ ลากอง เมื่อภาษาของมนุษย์เป็นเรื่องของรหัส กฎเกณฑ์ที่เป็นตัวกำหนดให้เกิดความหมาย ฉะนั้นเมื่อต้องเผชิญกับสิ่งที่ไม่รู้มาก่อน ไม่เคยเข้าใจมาก่อน ก็พูดไม่ถูก พูดไม่ได้ ด้วยไม่มีรหัส กฎเกณฑ์ กำหนดให้พูดเรื่องนั้น รหัสที่มีอยู่ไม่สามารถถอดรหัสสิ่งที่เผชิญอยู่ได้ หรือที่ฟูโกต์ เรียกว่า สิ่งที่เราคิดไม่ถึง คิดไม่ได้ (the unthought) นั่นเอง นั่นคือเมื่อต้องเผชิญกับสิ่งที่ไม่รู้มาก่อน ความหมายของสัญลักษณ์ก็ไม่มี ทำให้รูปสัญลักษณ์ไม่มีอะไรจะเกาะเกี่ยว จึงล่องลอยไปเรื่อยๆ จนกว่าจะพบความหมาย

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าทฤษฎีสัญญะเป็นแนวคิดของนักทฤษฎีตะวันตกที่ได้จับประเด็นความคิดของการใช้สิ่งแทนเพื่อการสร้างความเข้าใจของคน ซึ่งความคิดของการหาสิ่งแทนเพื่อสร้างความเข้าใจนั้นมีอยู่ทุกอารยะธรรมที่ได้มีวิวัฒนาการมาโดยตลอดและตกทอดเป็นผลงานศิลปะในแขนงต่างๆ ซึ่งอย่างไรก็ตามในการวิจัยนี้จะได้นำแนวคิดจากทฤษฎีนี้มาใช้อธิบายผลงานที่ปรากฏเพื่อสื่อให้เห็นความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ซึ่งจะเกิดขึ้นหลังจากผ่านกระบวนการตีความและกำหนดให้เป็นองค์ประกอบของผลงาน

2.2.4 ทฤษฎีอำนาจ ร่างกาย มิเชล ฟูโกต์

มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) เป็นนักปรัชญาคนหนึ่งที่มีชื่อเสียงของฝรั่งเศส โดยมีบทบาทสำคัญของการสร้างการเคลื่อนไหวทางด้านวิชาการร่วมสมัย มีผลทฤษฎีเกี่ยวข้องกับอำนาจ ร่างกาย ที่ได้กล่าวถึงร่างกายเป็นเครื่องหมายที่มีอยู่ตามธรรมชาติ แสดงถึงความภาคภูมิใจ พลละกำลัง หรือความองอาจ ที่ปรากฏกับร่างกายของทหาร เป็นแบบอุดมคติ (มิเชล ฟูโกต์ แปล โดย ทองก้อน โภคธรรม, 2554: 3)

ธนาวิ โชติประดิษฐ์ (2549: 39) กล่าวว่า ประเด็นเรื่องของอำนาจ ผลงานของฟูโกต์ เป็นเรื่องของความเป็นไปในสังคมทุกด้าน อำนาจ จึงเกิดการเชื่อมโยงกับความคิดของสังคมในแต่ละยุคสมัย โดยผ่านทาง วาทกรรม (Discourse) คือคำพูดหรือข้อเขียนจากผู้ทรงคุณคดีด้านต่างๆ จนกลายเป็นความจริงของสังคม แม้กระทั่งร่างกายมนุษย์ก็ได้ถูกอำนาจแบบนี้ควบคุม มนุษย์กลายเป็นสิ่งที่ถูกทำขึ้นภายใต้กรอบความคิดหนึ่ง องค์การทางสังคมในโลกสมัยใหม่ได้แก่ โรงพยาบาล โรงเรียน คุก โรงงาน หรือกองทัพเข้ามาทำการควบคุมร่างกาย กล่าวคือ ร่างกายได้เปลี่ยนจากลักษณะของการเกิดขึ้นตามธรรมชาติ ไปเป็นผลผลิตจากการฝึกฝนร่างกาย เรียกว่า “The body project” คือสามารถควบคุมตามสิ่งที่ต้องการให้เป็นได้ เช่นค่านิยมหรือกรอบคิดตามยุคสมัยที่ว่า

ด้วยการลดความอ้วน การออกกำลังกาย จึงหมายถึงร่างกายเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดขึ้นได้ตามต้องการทางสังคมมากกว่าจะเป็นไปตามธรรมชาติ

จากแนวคิดเรื่อง อำนาจ ร่างกาย ของฟูโกต์ที่มีผลต่อการตีความเรื่องของสังคม ธนาวิ ยังได้วิจารณ์งานศิลปะที่สื่อด้วยร่างกาย การแสดงสดในงาน เอเชียโทเปีย ที่สวนสันติชัยปราการ เช่น ศิลปินชาวอินโดนีเซีย Mimi Fadmi โดยสื่อจากตัวศิลปินเองเป็นการสื่อให้คนรับรู้เกี่ยวกับความมีรสนิยมด้วยการสวมชุดราคาแพง ตัวศิลปินสามารถกำหนดความงามของร่างกายจากการหล่อหลอมจากสื่อ ดังนั้นการนำเสนอผลงานศิลปะด้วยร่างกายของศิลปินจึงเป็นสิ่งที่ศิลปินต้องการเล่นกับผู้รับชมที่ในบางครั้งอาจจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะได้ด้วยเช่นกัน สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งนั่นคือ การที่แนวคิดเรื่องของ ร่างกาย เป็นสิ่งที่ถูกสังคมหล่อหลอมให้เป็นที่ไปตามกระแสความคิดของคนในยุคหนึ่ง และค่อนข้างมีอิทธิพล อำนาจ ต่อการปรับเปลี่ยนทัศนคติของคน ที่ส่งผลกระทบต่อสังคม ระบบการคิดไปสู่ปัญหาในด้านอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน

ผู้วิจัยมีความเห็นในเรื่องนี้ว่า แนวคิดเรื่องอำนาจ ร่างกาย นั้นมีส่วนสัมพันธ์กับการเลือกนำเสนอภาพของพระพุทธเจ้า มาร เทวดา สัตว์วิราย พระแม่ธรณี จากแนวความคิดของผู้สร้างผลงานศิลปกรรมจากอดีต ล้วนเป็นสิ่งที่เกิดจากการคิดแบบอุดมคติในเรื่องของความงามหรือความศักดิ์สิทธิ์ของพระพุทธเจ้า ที่มีความแตกต่างกันไปตามแต่ละชาติที่นับถือศาสนาพุทธ รวมถึงภาพมาร ที่เกิดจากการตีความร่วมกับสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัยที่ช่างหรือศิลปินได้เลือกให้ปรากฏในภาพมารผจญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้มาใช้ในผลงานสร้างสรรค์เรื่องของการสร้างภาพปรากฏของร่างกายพระพุทธเจ้า มาร ความงามของมารมาล่อลวงให้เกิดกิเลส เป็นการนำสัญลักษณ์จากศิลปะในอดีตผสมผสานร่วมกับความคิดของผู้วิจัยให้เกิดผลงานแบบเฉพาะของผู้วิจัย

2.2.5 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

ผู้วิจัยได้มุ่งวิจัยสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอ โดยมีฐานความคิดด้านสุนทรียศาสตร์ที่ได้นำหลักทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ของลัทธินิคมโนคตินิยมแบบเพลโต มาใช้ ดังนี้

กีรติ บุญเจือ (2545: 230-231) กล่าวว่า ลัทธินิคมโนคตินิยมแบบเพลโต (Platonic Idealism) ถือว่ามาตรฐานความงามมีอยู่แล้ว ศิลปินเป็นผู้มีความสามารถพิเศษในการเห็นถึงสุนทรียธาตุนั้น จึงได้ถ่ายทอดออกมาโดยอาศัยสื่อประเภทต่างๆ ตามที่ถนัด โดยธรรมชาติมีสุนทรียธาตุที่เลียนแบบมาจากสุนทรียธาตุมารฐานนี้ อย่างไรก็ตามศิลปินนอกจากจะเลียนแบบธรรมชาติแล้ว ยังได้พยายามหยั่งรู้ให้ถึงสุนทรียธาตุที่ไม่ปรากฏในธรรมชาติด้วย

กัจจ สุนพงษ์ศรี (2555)กล่าวสรุปว่า เพลโต นักปรัชญาชาวกรีกผู้ก่อตั้งและวางแนวปรัชญาที่มีชื่อว่า จิตนิยมแบบเพลโต (Platonic Idealism) เชื่อว่ามีสภาพความจริงที่เรียกว่า มโนภาพ (Idea) หรือ แบบ (Form) ที่ไม่ใช่ตัววัตถุ แต่มีความสำคัญเท่าโลกทางวัตถุ สภาพที่อยู่แต่ในมโนภาพนี้มีสุนทรีย์ภาพอันสมบูรณ์ ศิลปินผู้สร้างงานมีหน้าที่ในการถ่ายทอดสุนทรีย์ภาพในมโนภาพที่สมบูรณ์เชิงนามธรรมนี้ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เห็นว่าแนวคิดของเพลโตสำคัญและยกตัวอย่างถึงการสร้างพระพุทธรูปปฏิมาของพุทธศาสนิกชนที่สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว คือมีความเชื่อว่าลักษณะมหาบุรุษของพระพุทธเจ้านั้น ภาพและรูปที่สมบูรณ์มีอยู่จริงในมโนภาพ จิตรกรและประติมากรมีหน้าที่ถ่ายทอดพุทธลักษณะนั้นให้ปรากฏเป็นรูปธรรมขึ้นมา

เมื่อผู้วิจัยได้ค้นคว้า รวบรวมและวิเคราะห์ผลงานทางทัศนศิลป์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวพุทธประวัติในอดีต โดยเฉพาะจิตรกรรมไทยแนวประเพณี พบว่าล้วนมีการสร้างสรรค์ผลงานสอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว คือสร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดลักษณะของพระพุทธเจ้า พุทธประวัติ หลักธรรม ความเชื่อ ตลอดจนคำสอนทางพุทธศาสนาในโลกแห่ง “แบบ” หรือ “มโนภาพ” อันมีลักษณะเป็นนามธรรมออกมาเป็นรูปธรรมตามจินตนาการ ดังนั้นสุนทรีย์ภาพอันสมบูรณ์จึงจะเกิดขึ้นแก่ผู้เสพงานได้ทั้งจากการรับชมผลงานเบื้องหน้าและจาก “มโนภาพ” ที่ผู้ชมจินตนาการถึง

การสร้างงานศิลปะในแนวประเพณีที่ผ่านมาดังกล่าวมีหลักเกณฑ์และกรอบวิธีคิดในการสร้างสรรค์งานที่ค่อนข้างชัดเจนและคงที่ ตลอดจนสืบทอดมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน การถ่ายทอดพุทธประวัติตอน มารผจญที่ผู้วิจัยศึกษาและสร้างสรรค์ในครั้งนี้จึงแตกต่างไปจากการรับรู้ของสังคมที่ผ่านมาทั้งลักษณะของรูปแบบของงานที่ปรากฏตรงหน้าผู้ชมและมโนภาพที่ผู้ชมสร้างขึ้นจากการชมผลงาน สุนทรีย์ภาพที่เกิดขึ้นจากการเสพงาน วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ จึงมีความแปลกใหม่ และไม่อาจประเมินได้ด้วยหลักเกณฑ์ทางศิลปะแนวประเพณีที่เคยใช้มา

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านปรัชญาภาพมารผจญ การสร้างสรรค์จิตรกรรมไทยมารผจญและการสร้างสรรค์งานร่วมสมัย เพื่ออธิบายเชื่อมโยงแนวความคิดของผู้วิจัยในการศึกษาและสร้างสรรค์ ดังนี้

กมลลา กองสุข (2534) ได้กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่อง ภาพมารวิชัยในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบเนื้อหาของแต่ละคัมภีร์โดยละเอียด โดยเฉพาะปริเฉทที่ 9 มารวิชัยปิรวรรต แล้วนำไปเปรียบเทียบกับภาพจิตรกรรมฝาผนัง สามารถสรุปได้ว่า คัมภีร์ประปฐมโพธิกถา ฉบับสมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระปริมาบุชิตนโรธ เป็นคัมภีร์ที่ช่างเขียน ใช้เป็น

ข้อมูลในการสร้างภาพจิตรกรรมพุทธประวัติ ในสมัยรัชกาลที่ 3 ส่วนงานจิตรกรรมพุทธประวัติ ที่เขียนขึ้นก่อนหน้านั้น ใช้คัมภีร์ปฐมสมโพธิฉบับเก่าซึ่งมีข้อมูลเดิมเป็นข้อมูล การจัดองค์ประกอบ ส่วนจุดเด่นของบุคคลต่างๆในภาพแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

ส่วนล่างสุด เป็นกลุ่มภาพกาก ไพร่พลมาร และอมมนุษย์

ส่วนบนสุด แบ่งด้วยเส้นลันทา ได้แก่เทพยดา

การใช้สีของภาพ โดยรวมแล้วเป็นสีแดง โดยระบายสีพื้นหลัง ด้วยสีแดงที่เป็นสีแท้ ในเนื้อที่ กว้างๆ กว่า 80% และใช้สีตรงข้ามในวงสีธรรมชาติ เช่น สีของตัวพระยามาร เป็นสีเขียว ซึ่งลักษณะของสีทั้งสองสีเป็นสีตรงข้าม หรือสีคู่ เมื่อนำมาวางเคียงกัน จะให้ความรู้สึกสดใสพลังที่ร้อนแรง ตื่นเต้น สอดคล้องกับเนื้อหา

ในส่วนในเรื่องการวิเคราะห์ภาพมารวิชัยในแง่นามธรรมนั้น มารที่มารผจญพระโพธิสัตว์ หมายถึงกิเลสต่างๆ ที่เกิดขึ้นในจิตใจของพระองค์ ขณะที่ใกล้จะบรรลุธรรม ตรัสรู้อนุตรสัมมาสัมโพธิญาณ โดยช่างเขียนเลือกใช้ตัวทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์ เป็นสัญลักษณ์แทนพระยามาร ส่วนมารตัวอื่นๆ เขียนเป็นภาพมารที่มีสัญลักษณ์ของตัวรามเกียรติ์ โดยไม่ได้เจาะจงว่าเป็นใคร สำหรับพวกกาก มีทั้งชาวบ้านสามัญ และชาวต่างชาติ เช่น จีน ฝรั่งเศส แวกเปอร์เซีย รวมทั้งภาพสัตว์หิมพานต์ สัตว์ธรรมชาติ อมนุษย์และสัตว์ผสม รวมทั้งยังมีภาพกามวิสัย ลงในภาพจิตรกรรมมารวิชัยด้วย โดยช่างเขียนอาศัยฉากความวุ่นวายสับสนอลม่านของกองทัพที่แตกพ่าย ไม่มีทิศทาง ประกอบกับสายน้ำและเกลียวคลื่น รวมทั้งเทคนิคการเขียน การใช้เส้น น้ำหนักของสี สิ่งต่างๆ ดังกล่าว ช่วยอำพรางมิให้มีความน่าเกลียดดูจาดตาจนเกินไป

เจดจันทร์ รัตนปิยะภรณ์ (2531: 2) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาคติความเชื่อและรูปแบบของ “ยักษ์” จากประติมากรรมที่พบในประเทศไทย โดยที่การวิจัยได้มุ่งศึกษาคติความเชื่อและรูปแบบ



รูปที่ 4 ภาพแสดงลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนังมารผจญที่แทนภาพของมารในลักษณะแตกต่างกัน

ของยักษ์

ที่มา: วัดคงคาราม.หนังสือชุดจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทย.กรุงเทพฯ:เมืองโบราณ.26

ตั้งแต่สมัยศิลปะแบบทวารวดีจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ จากหลักฐานของศิลปะโบราณวัตถุที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค โดยผลการศึกษาทราบว่ารูปแบบของยักษ์นั้นมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกับวัฒนธรรมอื่นอย่างเห็นได้ชัดเป็นการแสดงถึงอิทธิพลรูปแบบทางศิลปกรรมจากอินเดีย เขมร จีน แต่รูปแบบทางศิลปะของยักษ์ในประเทศไทยมีความแตกต่างไปจากรูปแบบของอินเดีย หรือประเทศใกล้เคียง ทั้งนี้ในด้านคติความเชื่อและความคิดได้ข้อสรุป 2 แนวทางคือ เป็นคติความเชื่อเกี่ยวกับยักษ์เนื่องในศาสนาพุทธ และ เนื่องในอิทธิพลวรรณคดีในศาสนาพราหมณ์

ประการแรกนั้นเป็นคติความเชื่อเกี่ยวกับยักษ์เนื่องในศาสนาพุทธที่ได้รับอิทธิพลจากลัทธิบูชายักษ์ในคติพื้นเมืองของอินเดียที่เข้ามาผสมกับเรื่องราวในพุทธศาสนาและความเชื่อบางประการของประชาชนในท้องถิ่นในประเทศไทย ที่มีผลต่อการสร้างประติมากรรมรูปยักษ์ที่นิยมประดับศาสนสถาน ในฐานะยักษ์แห่งเทพ ยักษ์โลกบาลประจำทิศเหนือ

ประการที่สองเป็นคติความเชื่อเกี่ยวกับยักษ์จากอิทธิพลวรรณคดีพราหมณ์ลัทธิไวษณพนิกาย จากเรื่องรามายณะของอินเดียที่แพร่หลายเข้ามาในประเทศไทย และผ่านเข้ามาทางเขมร โดยเฉพาะคติการสร้างประติมากรรมภาพสลักเรื่อง รามเกียรติ์ ที่ไทยรับมาจากเขมร แล้วจึงมาดัดแปลงในกาลต่อมา

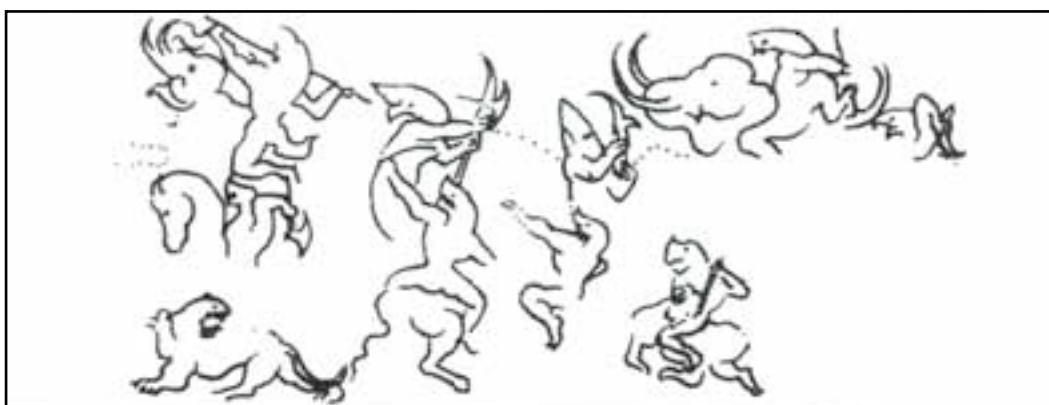
ลักษณะ คุณสมบัติ (2554) วิจัยเรื่อง มารผจญในงานจิตรกรรมของ ถวัลย์ ดัชนี เป็นการศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์ในงานจิตรกรรมของถวัลย์ ดัชนี กับจิตรกรรมตะวันออกและจิตรกรรมตะวันตก แนวปรัชญาในการสร้างงาน พัฒนาการในการสร้างงานและสุนทรียภาพที่ปรากฏในงานจิตรกรรมของศิลปินท่านนี้ กล่าวสรุปว่า ผลงานของถวัลย์ ดัชนี เป็นผลงานที่มีคุณค่าต่อสังคม และวงการศิลปกรรมของไทย ซึ่งผลงานได้มีการวางโครงสร้างองค์ประกอบที่ได้อิทธิพลของจิตรกรรมฝาผนังมารผจญ จนนำมาพัฒนาจนเกิดเป็นรูปแบบเฉพาะตัว ส่วนการจัดวางรูปภาพสัตว์ต่างๆ มีความสัมพันธ์กับการวางทิวทัศน์ ดิน น้ำ ลม ไฟ ซึ่งนำมาประยุกต์ในการจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อสะท้อนถึงความสมดุลของโลกธาตุ ความสมดุลของโลก และสรรพสิ่งล้วนเกี่ยวพันกันทั้งหมด ซึ่งมีการรับอิทธิพลบางส่วนจากศิลปกรรมตะวันตก ประกอบกับโครงสร้างองค์ประกอบที่พัฒนามาจากภาพมารผจญ ในเนื้อหาที่สะท้อนความเชื่อทางศาสนา ความเชื่อในพื้นที่

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การศึกษาวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาผลงานตัวศิลปินให้รู้ถึงพื้นฐานกระบวนการสร้างสรรค์ที่ตรงกับเรื่องของมารผจญซึ่งได้วิเคราะห์การนำแนวคิด โครงสร้างของจิตรกรรมฝาผนังมาใช้เปรียบเทียบกับการสร้างงานของศิลปินและทำการวิเคราะห์ผลงานของ

ศิลปินในเรื่องขององค์ประกอบทางโครงสร้างภาพเป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีความสอดคล้องกับแนวคิดในการวิเคราะห์ผลงานของตนเองต่อการนำมาใช้พิจารณาผลงานสร้างสรรค์วิดิโออาร์ต



รูปที่ 5 ภาพผลงาน กองทัพมาร ของ ถวัลย์ ดัชนี พ.ศ.2516 สีนํ้ามันบนผ้าใบ ขนาด 210x599 ซม.
ที่มา : ลักษณะ คุณสมบัติ 2554.มารผจญในงานจิตรกรรมของ ถวัลย์ ดัชนี. Veridien E-Journal Silpakorn University. ปีที่ 4 ฉ.กันยายน - ธันวาคม 2554.



รูปที่ 6 ภาพวาดลายเส้นโดยลักษณะ คุณสมบัติ ถอดโครงสร้างองค์ประกอบภาพของภาพกองทัพมาร
ที่มา : ลักษณะ คุณสมบัติ 2554.มารผจญในงานจิตรกรรมของ ถวัลย์ ดัชนี. Veridien E-Journal Silpakorn University. ปีที่ 4 ฉ.กันยายน - ธันวาคม 2554.



รูปที่ 7 ภาพผลงาน ผจญมาร พ.ศ.2531 ปากกาลูกลิ้นบนกระต๊าก ขนาด 23.7 x 34 ซม.
ที่มา: Herbert P. Phillips, *Ten integrative art of modern Thailand* (Bangkok: Amarin
Printion Group Co.,1992),68.

รสนลิน กาสต์ (2553) วิจัยเรื่อง แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน กล่าวสรุปว่าช่วงปลาย ค.ศ. 1977-1978 “คำว่าศิลปะแอฟโฟรโพริเชชัน” เกิดขึ้นในความหมายของการนำผลงานศิลปะในอดีตมาสร้างสรรค์ใหม่ในบริบทต่างๆ ซึ่งได้มีบทบาทเป็นที่นิยมของศิลปินทั่วโลกหลายคน ทำให้ทราบถึงสาเหตุและเจตจำนง ซึ่งรวมทั้งได้ศึกษาศิลปินในประเทศ 3 คนคือ ศ.เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ, รศ.พงศ์เดช ไชยบุตร และอาจารย์ริชาร์ด เดวิด กาสต์ โดยการสัมภาษณ์และสรุปผล พบว่าการที่ศิลปินนำผลงานสำคัญในอดีตมาสร้างสรรค์ใหม่ในยุคของตนเองนั้น มีสาเหตุและเจตจำนงหลัก ดังนี้

1. จากความประทับใจทั้งเรื่องราวและองค์ประกอบภาพ
2. ต้องการต่อต้านศิลปะชั้นสูง

3. ต้องการต่อยอด แสดงอารมณ์ขัน เหน็บแนม เยาะเย้ยไปถึงขั้นรุนแรงต่อปัญหาสังคม เพื่อชาติและเพศ

4. สร้างสุนทรียภาพในบริบทใหม่ด้วยการปรับเปลี่ยนข้อมูลที่ต่างโดยสิ้นเชิงจากภาพต้นแบบ

ฉลองเดช คุภานุมาน (2553) วิจัยและสร้างสรรค์เรื่อง แนวคิดคติจักรวาลวิทยาใน ศิลปกรรมล้านนา ผู้การสร้างสรรค์ศิลปกรรมร่วมสมัย กล่าวสรุปว่า ในการศึกษาแนวคิดเรื่องของ คติจักรวาลวิทยาหรือไตรภูมิจากวรรณกรรม อิทธิพลจากแนวคิดคติจักรวาลวิทยาที่ปรากฏในงาน ศิลปกรรมล้านนา เช่น สถาปัตยกรรม สัตตภัณฑ์ ธรรมมาสน์เทศน์ ปราสาทศพพระสงฆ์ล้านนา โคมพัด และนำข้อมูลมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยโดยใช้องค์ประกอบศิลปะมาเป็นกรอบใน การสร้างสรรค์ เช่น รูปทรง เนื้อหา ที่ว่าง ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ท้องถิ่นล้านนา โดยประสานเชื่อมโยงองค์ความรู้จากแนวคิดคติจักรวาลวิทยาในพุทธศาสนาของล้านนาในอดีตกับการแสดงออก ทางทัศนศิลป์ในปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการวิจัยของฉลองเดชนั้น เป็นตัวอย่างหนึ่งในการนำ เนื้อหาทางพุทธศาสนามาตีความในบริบทของการสร้างสรรค์แบบปัจจุบันที่สอดคล้องกับความ เป็นแบบเอกลักษณ์เฉพาะของศิลปิน ซึ่งมีความสอดคล้องกับเรื่องที่ถูกวิจัยกำลังศึกษาอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเรื่องราวของศิลปกรรมในอดีตกลับมาทำใหม่ในแบบศิลปะร่วมสมัย

สุกรี เกสรเกศรา (2553) วิจัยเรื่อง งานประติมากรรมสร้างสรรค์มนุษย์กับเทคโนโลยี ชุด มนุษย์ยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยในการศึกษานั้นเขาได้ทำการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ เรื่อง ของทฤษฎีเกี่ยวกับมนุษย์ สังคม วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อความรู้และ เข้าใจของความคิด เนื้อหาเรื่องราวที่จะสร้างสรรค์ และมีกระบวนการสร้างสรรค์โดยแสดงออกด้วย รูปทรงของศีรษะมนุษย์ของเด็กและผู้หญิง มีการตัดทอนรายละเอียดเป็นรูปแบบกึ่งนามธรรมและ นามธรรม ทั้งนี้เขาต้องการแสดงออกเฉพาะส่วนของความคิดที่ส่งผลถึงความเป็นปัจจุบันในด้าน ต่างๆ เช่น รูปทรงศีรษะมีการเจาะช่องและแทรกวัตถุจริงของเทคโนโลยีที่บ่งบอกถึงสัญลักษณ์ทาง เทคโนโลยี ซึ่งผลงานทั้งหมดมี 4 ชิ้น กำหนดรูปแบบผลงานอาศัยตามหลักองค์ประกอบศิลปะ นำ เสนอโครงสร้างรูปทรง (Form) โดยแสดงรายละเอียดที่สัมพันธ์กับปริมาตร (Volume) ที่กลม โค้ง มน ประกอบกับเส้น (Line) เป็นตัวกำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรงไปตามจังหวะ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า งานของสุกรีนั้น มีแนวทางและขั้นตอนการวิจัยที่เป็นระบบและสามารถใช้เป็นแนวทางในการ ตรวจสอบขั้นตอนการวิจัยครั้งนี้ได้ แต่อาจจะมีความแตกต่างกันส่วนของประเภทของงานทัศน ศิลป์ของผู้วิจัยเอง อย่างไรก็ตามกระบวนการสร้างสรรค์ยังมีความสอดคล้องกันอยู่พอสมควร

2.4 ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 ประวัติศาสตร์ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภาพมารผจญ

ผลงานศิลปกรรมที่แสดงเนื้อหาภาพมารผจญ มีปรากฏการสร้างหลังจากพระพุทธเจ้า นิพพาน เป็นการสร้างเพื่อแสดงเรื่องราวทางพุทธประวัติเล่าเรื่องเหตุการณ์ต่างๆ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษางานศิลปกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัยสร้างสรรค์ ดังนี้

เอเดรียน สโนดกราส (Snodgrass, 2541: 219) เป็นผู้มีความรู้ทางสถาปัตยกรรม และสนใจในวัฒนธรรมต่างๆของเอเชีย ได้เดินทางไปอินเดียเพื่อศึกษาภาษาทมิฬและสันสกฤต และอีกหลายประเทศในเอเชียรวม 15 ปีหลังจากนั้นได้ทำงานเกี่ยวกับศาสนาและสถาปัตยกรรมที่ มหาวิทยาลัยซิดนีย์ ได้กล่าวใน The Symbolism of the Stupa โดยศึกษาถึงระบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวกับพระสถูป และได้กล่าวถึงภาพสลักที่มีบัลลังก์และต้นโพธิ์ว่า การตรัสรู้ของพระพุทธเจ้ามีความสัมพันธ์กับต้นโพธิ์ จนต้นโพธิ์ได้เป็นเครื่องหมายแห่งการตรัสรู้ อย่างไรก็ตามการที่ต้นไม้อื่นๆมีความหมายสองนัยที่ขัดแย้งกันเอง เป็นทั้งก่อกำเนิดและเป็นคุณ อีกความหมายหนึ่งทำลายชีวิตและให้โทษ เวียนว่ายตายเกิด เหมือนใบที่แห่งเหี่ยวร่วงหล่น และก็มีใบใหม่เกิดขึ้น เป็นต้นไม้แห่งปัญญา ซึ่งมีรากยึดลึกลงไปบนดินจนมั่นคง มีดอกเป็นกุศลกรรม มีผลเป็นธรรมะ และไม่มีวันโคนล้ม มีเกอวัลย์แห่งโลกะ พันอยู่และต้องชูดรากถอนโคนทิ้งให้สิ้น ต้นไม้แห่งจักรวาลเป็นการแสดงออกมาภายนอกของเจตจำนงเพื่อชีวิต อันได้แก่ กามและความทะยานอยาก ตัดค้นหา การตัดโค่นต้นไม้จึงเป็นการทำลายมารหรือกามเทพซึ่งเป็นยักษ์สิงอยู่ในต้นไม้แห่งภาพ เมื่อพระพุทธองค์ประทับ ณ โคนต้นไม้นี้ ก็เท่ากับว่าพระองค์ทรงยึดครองบัลลังก์ของมารผู้เป็นบุคลาธิษฐานของกามกิเลส



รูปที่ 8 ภาพพระพุทธเจ้า แทนสัญลักษณ์ด้วยบัลลังก์และต้นไม้จักรวาลกำลังถูกมารผจญ
ที่มา : ดร.เอเดรียน สnodocกราสเขียน รศ.ดร.ภัทรพร สิริกาญจน แปล. 2541. สัญลักษณ์แห่งพระ
สถูป. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อมรินทร์วิซาคาร.



รูปที่ 9 ภาพมารผจญ มีแม่ธรณีพยานอยู่ข้างต้นโพธิ์ มีบัลลังก์กว้าง แทนพุทธองค์ คนยืนไหว้คือมารยอมแพ้ คน
ยืนโบกมือคือมารสั่งเสนาให้ยอมแพ้ คนนั่งห้อยเท้ามีฉัตรกั้นคือ มารเมื่ออยู่ในท่าผจญ
ที่มา : พุทธทาสภิกขุ.มปป. จิตรกรรมในโรงมหรสพทางวิญญาน.กรุงเทพฯ: ธรรมสภา.172.



รูปที่ 10 ภาพมารผจญ แบบอมราวดี แสดงภาพยักษ์มารที่ดูร้าย และสตรี
 ย้วยวน มีบัลลังก์ ต้นโพธิ์ด้านหลัง คือสัญลักษณ์แทนพระพุทธองค์
 ที่มา : พุทธศาสนิกชน.มปป. จิตรกรรมในโรงแรมสรรพทางวิญญาน.กรุงเทพฯ:
 ธรรมสภา.179.



รูปที่ 11 ภาพสลักหิน มารผจญ บรูพพุทโธ ประเทศอินโดนีเซีย
ที่มา : ผู้วิจัยถ่ายภาพ ปี 2553 ที่บรูพพุทโธ ประเทศอินโดนีเซีย

ภาพสลักหินที่บรูพพุทโธ ประเทศอินโดนีเซีย เป็นภาพสลักพุทธประวัติที่ปรากฏบนผนังระเบียงทางเดินขึ้นโดยรอบ ส่วนภาพมารผจญที่ปรากฏนั้นเป็นการแสดงให้เห็นรูปของพระพุทธเจ้าที่เป็นคน จัดองค์ประกอบให้พระพุทธเจ้าประทับนั่งใต้ต้นโพธิ์ ตรงกลางของภาพ มีกองทัพมารมาทางด้านซ้ายของพระพุทธเจ้า และทางด้านขวาเป็นมารที่ยอมแพ้ต่อพระพุทธเจ้า (John Miksic, 1990: 119) องค์ประกอบนี้ได้ส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบของจิตรกรรมฝาผนังของไทยที่ใกล้เคียงมากที่สุด เป็นการสื่อความหมายของเหตุการณ์ในพุทธประวัติขณะที่พระสิทธิตถะกำลังบำเพ็ญเพียรเพื่อการตรัสรู้ แต่มีพระยามารเข้ามาขัดขวางเปรียบเสมือน มารและกิเลสที่เกิดขึ้นในใจของพระองค์เอง



รูปที่ 12 ภาพจิตรกรรม พุทธประวัติตอนมารผจญ จิตรกรรมฝาผนังสกัดหน้า
ภายในพระอุโบสถวัดช่องนนทรี ศิลปะสมัยอยุธยา
ที่มา: เสมอชัย พูลสุวรรณ. สัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมไทย ระหว่างพุทธ
ศตวรรษที่ 19 ถึง 24. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.2539.87

จิตรกรรมฝาผนัง ภาพมารผจญของวัดช่องนนทรี เป็นศิลปกรรมที่มีอายุราวสมัยอยุธยา ที่แสดงเนื้อหาเหตุการณ์ขณะที่พระสิทธัตถะกำลังผจญกับมาร มีพระแม่ธรณีบีบมวยผมให้น้ำมาทำลายล้างให้มารพ่ายแพ้ไป พิจารณาโครงสร้างของภาพนั้นเป็นแบบการรักษาประเพณีขององค์ประกอบภาพ การใช้สีแสดงออกถึงลักษณะของจิตรกรรมสมัยอยุธยา โดยการสื่อความหมายเรื่องภาวะของพระยามารที่เข้าขัดขวางการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้าโดยใช้กำลังอำนาจด้วยการใช้ภาพสัญลักษณ์ของมารเป็น ภาพยักษ์ กองทัพมาร อาวุธต่างๆ แต่สุดท้ายมารมิได้มีชัยชนะเหนือพระพุทธเจ้าแต่อย่างใด ภาพที่ใช้สื่อเรื่องของการบูชาพระพุทธเจ้านั้นแสดงออกด้วยภาพดอกบัวที่พระยามาร และกองทัพที่พ่ายแพ้ต่อน้ำแห่งบุญกุศลของพระพุทธเจ้าที่สั่งสมไว้มากมายจนมาพัดพาเอาสิ่งชั่วร้ายพ่ายแพ้ไปได้



รูปที่ 13 ภาพจิตรกรรมฝาผนังพุทธประวัติมารผจญ จิตรกรรมบนผนังสกัดหน้า ภายในพระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี

ที่มา: เสมอชัย พูลสุวรรณ. สัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมไทย ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 19 ถึง 24. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. 2539. 94

ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ภาพมารผจญของวัดใหญ่สุวรรณาราม เป็นศิลปกรรมที่มีอายุราว สมัยอยุธยา ซึ่งยังคงมีโครงสร้างของภาพ องค์ประกอบตามแบบประเพณีที่ยังคงใช้สัญลักษณ์ พระพุทธเจ้า พระแม่ธรณี ยักษ์ ส่วนการจัดวางตำแหน่งเป็นไปตามโครงสร้างของอาคารจัดวางให้เหมาะสมกับที่ว่างของผนังในการกำหนดตำแหน่งเนื้อหาที่มีให้สมบูรณ์ โดยภาพที่ปรากฏได้สื่อความหมายถึงการต่อสู้ของพระพุทธเจ้ากับกองทัพพระยามารที่เข้าขัดขวาง และทำยี่สุตกองทัพมารเหล่านั้นต่างพ่ายแพ้ต่อความตั้งใจของพระพุทธเจ้าและน้ำแห่งบุญบารมีที่สั่งสมมาจนพิชิตพาท่วมทันทำให้กองทัพมารต้องพ่ายแพ้ สุดท้ายพระยามารได้พนมมือถือนดอกบัวในมือแสดงออกถึงการบูชาต่อพระพุทธเจ้า



รูปที่ 14 ภาพพุทธประวัติตอนมารผจญจิตรกรรมฝาผนัง ภายในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ สมัยรัตนโกสินทร์ ที่แสดงรายละเอียดตามโครงสร้างของภาพแบบประเพณี มารได้แทนค่าด้วยยักษ์ ลิง ในรามเกียรติ์ แทรกด้วยภาพชาวตะวันตกที่สะท้อนถึงสภาพสังคม การเมืองในยุคสมัย
ที่มา : ผู้วิจัยถ่ายที่พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ ปี พ.ศ. 2543



รูปที่ 15 พุทธประวัติตอนมารผจญจิตรกรรมฝาผนัง ภายในพระอุโบสถวัดดุสิตาราม สมัยรัตนโกสินทร์ ยังคงโครงสร้างแบบประเพณี ยักษ์แสดงออกถึงลักษณะตามแบบจีน ในรามเกียรติ์ มีการแทนค่ามารเป็นชาวต่างชาติ
ที่มา : เสมอชัย พูลสุวรรณ.สัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมไทย ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 19 ถึง 24. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.2539.112



รูปที่ 16 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง พุทธประวัติตอนมารผจญ ภายในพระอุโบสถวัดเกาะแก้ว
 สุทธาราม เพชรบุรี
 ที่มา เสมอชัย พูลสุวรรณ.สัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมไทย ระหว่างพุทธศตวรรษที่
 19 ถึง 24. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.2539.102

ภาพจิตรกรรมฝาผนัง พุทธประวัติตอนมารผจญ ในพระอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม ศิลปกรรมสมัยอยุธยา ลักษณะโครงสร้างของภาพเป็นแบบประเพณี แสดงสัญลักษณ์ของ พระพุทธเจ้า ยักษ์ มารที่เข้ามาขัดขวาง พระแม่ธรณีบีบมวยผม จนทำให้เหล่ามาร สิงสาราสัตว์จมน้ำ พ่ายแพ้ไป โดยภาพนี้สื่อความหมายถึงการที่พระยามารเข้ามาขัดขวาง มุ่งทำร้ายพระพุทธเจ้า มิให้สำเร็จตรัสรู้ โดยสิ่งที่ปรากฏคือความรุนแรงที่พุ่งตรงมาสู่พระพุทธเจ้าด้วยสัญลักษณ์ที่แทน ด้วยยักษ์ สัตว์ กองทัพ แต่สุดท้ายต้องพ่ายต่อบุญบารมีของพระพุทธเจ้าที่สั่งสมไว้ โดยสัญลักษณ์ที่ใช้ คือน้ำที่เข้ามาท่วมทับเหล่ามารทั้งหมด และพระยามารได้ยอมต่อการบำเพ็ญเพียรของ พระพุทธเจ้าที่แทนด้วยภาพยักษ์พนมมือถือดอกบัว

2.4.2 งานทัศนศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านแนวคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาผลงานของศิลปินที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับของวงการศิลปกรรมไทย และได้แสดงออกทางเนื้อหาของผลงานเกี่ยวกับมาร หรือพุทธประวัติตอนมารผจญโดยศึกษาจากผลงานการแสดงผลงานแห่งชาติ และการแสดงผลงานบัวหลวง ในช่วงระยะเวลาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 - 2554 ดังนี้



รูปที่ 17 ชื่อภาพพระบรมมาร ผลงานของวัชรพจน์ คณะครุฑ
ที่มา : สุจิตกรการแสดงผลงานแห่งชาติ ครั้งที่ 51



รูปที่ 18 ภาพการวิเคราะห์องค์ประกอบภาพมารผจญ ของวัชรพจน์ คณะครุฑ

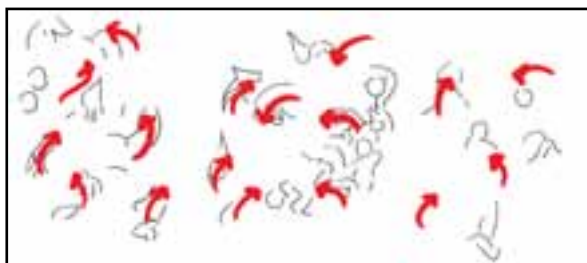
2.4.2.1 ผลงานของ นายวัชรพจน์ คณะครุฑ ชื่อภาพ พระบรมมาร เทคนิควาดเส้นบนผ้าใบ ขนาดผืนแปรรูปได้ แสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51 ผู้วิจัยวิเคราะห์ตามประเด็นดังนี้

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของภาพมารผจญ
กิเลสมาร	นำแนวทางจิตรกรรมกรรมไทยจากในอดีตมาใช้สร้างสรรค์	การปรุงแต่งความโกรธขึ้นในจิตใจ	ยักษ์ ความชั่ว	ใช้กลุ่มภาพยักษ์ โพธิ์พลมาร ภาพกาก

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ นายวัชรพจน์ คณะครุฑ



รูปที่ 19 รูปทรงและความเคลื่อนไหวจากภาพมารผจญ ของ ชัยวัฒน์ คำฝั้น
ที่มา : สูจิบัตรการแสดงจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 23 พ.ศ. 2542



รูปที่ 20 แสดงความเคลื่อนไหวของเส้น องค์ประกอบที่สร้างจุดให้มีความสัมพันธ์กัน

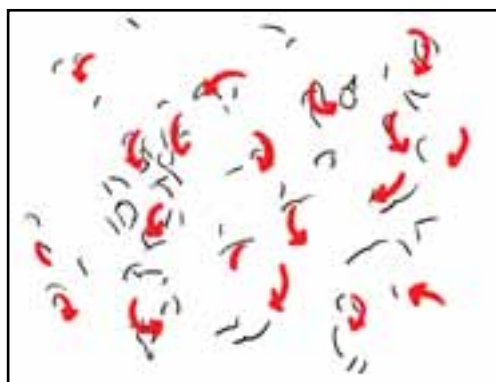
2.4.2.2 ผลงานของ นายชัยวัฒน์ คำฝั้น ชื่อภาพ รูปทรงและความเคลื่อนไหวจากภาพมารผจญ สีอะครีลิคบนผ้าใบ ขนาด 200x450 ซม. แสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51 ผู้วิจัยวิเคราะห์ ดังนี้

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของภาพมารผจญ
กิเลสมาร	นำแนวทางจิตรกรรมกรรมไทยจากในอดีตมาใช้สร้างสรรค์	กิเลสมาร การปรุ่งแต่งอารมณ์โกรธ	ยักษ์ ความชั่วร้าย	ใช้กลุ่มภาพยักษ์ ไพร่พลมาร ภาพกาก

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของชัยวัฒน์ คำฝั้น



รูปที่ 21 ชื่อภาพ มารพ่าย ของ สากล สุทธิมาลัย
ที่มา : สูจิบัตรการแสดงจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 23 พ.ศ. 2542



รูปที่ 22 ภาพลายเส้นที่แสดงองค์ประกอบของภาพ จุดที่กระจายทั่วภาพ
เสมือนกับการเล่นการกระช้ำ จังหวะ ให้เกิดการเคลื่อนไหว

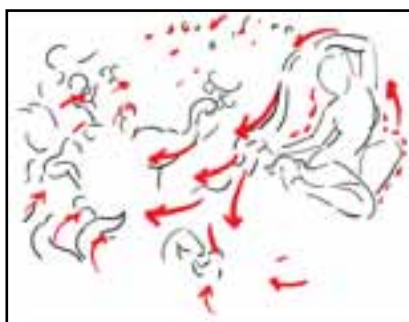
2.4.2.3 ผลงานของ นายสากล สุทธิมาลัย ชื่อภาพ มารพ่าย เป็นผลงานที่รับรางวัลที่ 2 เหรียญเงิน บัวหลวง เทคนิคผสม ขนาด 150x200 ซม. แสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
กิเลสมาร	นำแนวทาง จิตรกรรมไทย จากในอดีตมา ใช้สร้างสรรค์	กิเลสมาร การ ปรุงแต่งจิตใจ ด้านโมหะ	ยักษ์ ความชั่ว	ใช้กลุ่มภาพยักษ์ ไพโรพลมาร ภาพกาก

ตารางที่ 3 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของสากล สุทธิมาลัย



รูปที่ 23 ชื่อภาพ มหาสมุทรรณี ของ ชินสีห์ จันทรมณี
ที่มา : สูจิบัตรการแสดงจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 26 พ.ศ. 2547



รูปที่ 24 แสดงการจัดองค์ประกอบที่เน้นพระแม่ธรณีเป็นจุดเด่น โดยใช้สัดส่วนภาพที่ใหญ่
โดยมีการวางจุดทรงให้อยู่ขอบภาพ โดยใช้เส้นมวยผมเป็นส่วนเชื่อมต่อ

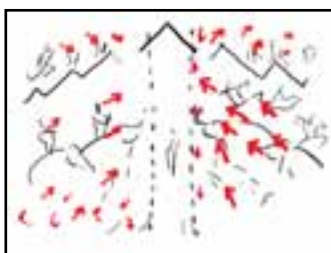
2.4.2.5 ผลงานของ นายชินสีห์ จันทรมณี ชื่อภาพ มหาสมุทรรณี เป็นผลงานที่รับ
รางวัลที่ 3 เหรียญทองบัวหลวง เทคนิคปูนปั้น สีฝุ่น ขนาด 122 x 157 ซม. แสดงผลงานศิลปกรรม
จิตรกรรมบัวหลวง

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
กิเลสมาร	นำแนวทาง จิตรกรรมไทย จากในอดีตมา ใช้สร้างสรรค์	กิเลสมารความ พ่ายแพ้ของมาร	ยักษ์ ดอกบัว พระแม่ธรณี	ใช้กลุ่มภาพยักษ์ โพธิ์พลมาร ภาพกาก และ พระแม่ธรณี

ตารางที่ 4 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ ชินสีห์ จันทรมณี



รูปที่ 25 ชื่อภาพ มารผจญ ของ ธงชัย ทิพย์ตระกูล
ที่มา : สุจิตกรการแสดงจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 27 พ.ศ. 2548



รูปที่ 26 วิเคราะห์การจัดภาพที่ใช้โครงสร้างประเพณีของจิตรกรรมฝาผนังมาสร้างสรรค์

2.4.2.6 ผลงานของ นายธงชัย ทิพย์ตระกูล ชื่อภาพ มารผจญ เทคนิคสีผสม ขนาด 200 x 175 ซม. แสดงผลงานศิลปกรรมจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 27 พ.ศ. 2548

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
มัจจุมาร	นำแนวทาง จิตรกรรมไทย จากในอดีตมา ใช้สร้างสรรค์	กิเลสมาร การ ปรุงแต่งจิตใจ ด้านโมหะ	ยักษ์ ความชั่ว ร้าย	ใช้กลุ่มภาพยักษ์ ไพร่พลมาร ภาพกาก

ตารางที่ 5 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ ธงชัย ทิพย์ตระกูล



รูปที่ 27 ชื่อภาพ มารผจญ หมายเลข 1 ของสุรทิน ตาตะน๊ะ
ที่มา : สูจิบัตรการแสดงจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 30 พ.ศ. 2551



รูปที่ 28 ภาพลายเส้นแสดงการจัดองค์ประกอบ วิเคราะห์การจัด
ภาพที่ใช้โครงสร้างประเพณีของจิตรกรรมฝาผนังมาสร้างสรรค์

2.4.2.7 ผลงานของ นาย สุรทิน ตาตะน๊ะ ชื่อภาพ มารผจญ เทคนิคสื่อผสม ขนาด
130 x 163 ซม. แสดงผลงานศิลปกรรมจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 29 พ.ศ. 2550

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
กิเลสมาร	นำแนวทาง จิตรกรรมไทย จากในอดีตมา ใช้สร้างสรรค์	กิเลสมาร การ ปรุงแต่งจิตใจ ด้านโมหะ	ยักษ์ ดอกบัว เทวดา พระแม่ ธรณี	ใช้แบบจาก จิตรกรรมฝาผนัง มารผจญทุก อย่าง

ตารางที่ 6 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ สุรทิน ตาตะน๊ะ



รูปที่ 29 ชื่อภาพ ช่าละล้ากิเลส 1.1 ของ สุวัฒน์ชัย ทับทิม
ที่มา : ศูนย์ศิลปกรรมแสดงจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 31 พ.ศ. 2552



รูปที่ 30 ภาพลายเส้นองค์ประกอบเน้นแกนกลาง มีจุดที่วางอย่างสม่ำเสมอ สร้างเอกภาพให้
เกิดรูปทรงสามเหลี่ยม

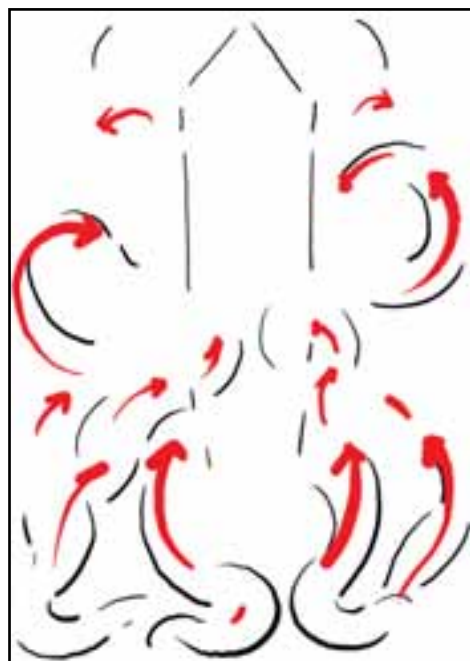
2.4.2.9 ผลงานของ นาย สุวัฒน์ชัย ทับทิม ชื่อภาพ ช่าละล้ากิเลส 1.1 เทคนิคสีอะคริลิค
ทองคำเปลว ขนาด 150 x 200 ซม. แสดงผลงานศิลปกรรมจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 31 พ.ศ.
2552

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
กิเลสมาร	นำแนวทาง จิตรกรรมไทย จากในอดีตมา ใช้สร้างสรรค์	กิเลสมาร การ ปรุงแต่งจิตใจ ด้านโมหะ	ยักษ์ ช้าง	เน้นกลุ่มภาพ กองทัพยักษ์ กลุ่มภาพกาก สัตว์

ตารางที่ 7 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ สุวัฒน์ชัย ทับทิม



รูปที่ 31 ชื่อภาพ ธิดามาร 2 ของ เนติ พิเคราะห์
ที่มา : สุจิภัตตรการแสดงจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 31 พ.ศ. 2552



รูปที่ 32 วิเคราะห์ภาพ แสดงให้เห็นว่าเน้นแกนกลาง
ของภาพ โดยมีการวางจุดรองด้วยภาพมาร มีการใช้
เส้นที่พุ่งเข้าหาแกนกลางเป็นเส้นที่โค้ง สั้นไหล

2.4.2.10 ผลงานของ นาย เนติ พิเคราะห์ ชื่อภาพ ธิดามาร 2 เทคนิคสีผสม ขนาด 150 x 200 ซม. แสดงผลงานศิลปกรรมจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 31 พ.ศ. 2552

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
กิเลสมาร	นำแนวทาง จิตรกรรมไทย จากในอดีตมา ใช้สร้างสรรค์	กิเลสมาร การ ปรุงแต่ง ยั่วเย้า เพศ	มาร ความงามผู้ หญิง	พระพุทธเจ้า ธิดามาร

ตารางที่ 8 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมของ เนติ พิเคราะห์

2.4.3 งานวิดีโอที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านแนวความคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์

ลู จุน (Lu Jun) ศิลปินร่วมสมัยชาวจีน งานของเขาเป็นภาพถ่าย วิดีโออินสตอลเลชันที่แสดงออกถึงรูปแบบศิลปะจีนโบราณซึ่งดูเหมือนงานพู่กันจีนแต่ใช้เทคโนโลยีของภาพถ่าย ดิจิตอล โดยศิลปินมีแนวคิดที่มาจากน้ำกับชีวิตที่เปรียบเสมือนต้นกำเนิดของสรรพสิ่ง วิถีชีวิต วิญญาณ และวัฒนธรรมของจีนก่อเกิดภูมิปัญญาของชาวจีนที่เปรียบเสมือนครุ ที่แตกต่างจากวัฒนธรรมและทฤษฎีของตะวันตก งานของเขามีความเป็นพลวัตของสัญลักษณ์แบบวัฒนธรรมจีนที่เป็นภาษาพื้นฐานของงานแบบจีนในงานสร้างสรรค์จากน้ำและหมึกจีน โดยเขาพบว่าการเคลื่อนไหวของรูปทรง รูปร่างของหมึกที่เคลื่อนที่จนมองดูคล้ายภูเขา สัตว์ ต้นไม้ และคน ทำให้เขาประทับใจและสร้างสรรค์ด้วยกล้องดิจิทัลเป็นการหลอมรวมกันระหว่างศิลปะตะวันออกและศิลปะตะวันตก



รูปที่ 33 ผลงานของ ลู จุน ภาพถ่ายดิจิทัล แสดงออกถึงรูปแบบศิลปะจีนโบราณ

ที่มา: Lu Jun. 2012. Lu Jun Artist. [Online] Available from: <http://www.the-artists.org/article/page=view/article/169/LU-JUN> [2012,May 27]

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของภาพมารผจญ
-	นำแนวทางศิลปะ เรื่องราวศาสนาในอดีตมาใช้สร้างสรรค์	ภาวะของมนุษย์ในการก้าวผ่านสิ่งที่เป็นอุปสรรค	ไฟ และ น้ำ	-

ตารางที่ 9 วิเคราะห์ผลงานภาพถ่ายของ ลู จุน

ผลงานของ บิลล์ วิโอลา (Bill Viola) 1951 ศิลปินศิลปะร่วมสมัย ในช่วงปี 1970 ได้สร้างผลงานที่สร้างให้เกิดภาพซ้อน ที่เล่นในเรื่องของเวลา การหยุดเวลาในภาพที่เกิดขึ้น และการซ้อนภาพอย่างต่อเนื่องทำให้เกิดความรู้สึกที่แปลกประหลาดในงานที่ชื่อสะพานน้ำสะท้อนภาพ(1977 -1979) งานของเขาผสมผสานองค์ประกอบทางการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เพื่อเชิญเชิญให้ผู้ชมมีมุมมองแบบองค์รวม เขามีแนวคิดการสร้างงานจากสิ่งลึกลับในยุคคลาง ลัทธิของตะวันออก เช่น เต๋า พุทธศาสนา นิกายเซน งานของเขาทำให้ผู้ชมมองดูอย่างใช้ความคิดและนึกถึงธรรมชาติของโลก และของมนุษย์ เขาใช้วิธีลดทอนและเร่งความเร็ว สร้างเอฟเฟกต์ที่หยุดความต่อเนื่องของภาพและดึงดูดผู้ชม (มาร์ติน ซิลเวีย, 2552: 92)



รูปที่ 34 The Crossing 1996 วิดีโอจัดวาง บิล วิโอล่า

ที่มา : มาร์ติน ซิลเวีย.2552.วิดีโออาร์ต.สมพร วารณาโต : แปล.เชียงใหม่.โพ้นอาร์ท

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค	การตีความและสื่อความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของภาพมารผจญ
-	นำแนวทางศิลปะ เรื่องราวศาสนาในอดีต มาใช้สร้างสรรค	ภาวะของมนุษย์ ในการก้าวผ่านสิ่งที่เป็นอุปสรรค	ไฟ และ น้ำ	-

ตารางที่ 10 วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ บิล วิโอล่า

ทาบออิโม Tabaimo ผลงานวิดีโอ อินสตอลเลชัน ที่แสดงออกในเรื่องของภัยพิบัติที่เกิดขึ้นกับประเทศญี่ปุ่น การสูญเสียคนที่รักของชาวญี่ปุ่น ลักษณะของผลงานเป็นอนิเมชันที่สะท้อนถึงความซับซ้อนจากปัญหาของสังคมร่วมสมัยของญี่ปุ่นเอง (in.pagina srl, Mestre(Venice),2011: 147) ในงานชุดนี้แสดงออกด้วยภาพของฉากเมือง และภาพสะท้อนเมืองบนผิวน้ำ สัตว์ประหลาดที่โผล่ออกมาท่ามกลางชอกตึกต่างๆ การเล่นกับโทนสีที่สะท้อนอารมณ์ นิ่ง สลับกับสีที่รู้สึกถึงความรุนแรง น่ากลัว



รูปที่ 35 ผลงานของ Tabaimo Video installation ที่เวนิสเบียนนาเล่ 2011
ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย ณ เวนิสเบียนนาเล ประเทศอิตาลี 2554

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
-	อนิเมชัน ภาพ ลายเส้นศิลปะ แบบญี่ปุ่น	สภาพของเมือง ปัญหาต่างๆ การ สูญเสีย	ดอกไม้ ร่วงหล่น ท่ามกลางสังคม ที่มีปัญหา	-

ตารางที่ 11 วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ Tabaimo

ลี ยองเบค (Lee Yongbaek) ศิลปินชาวเกาหลี ที่มีชื่อเสียงมากในเกาหลี ซึ่งงานของเขาได้แสดงงานในนิทรรศการสำคัญของโลก เช่น เวนิสเบียนนาเล่ โดยการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ที่สะท้อนการเมืองและวัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นการสะท้อนความเป็นมนุษย์ การเปรียบเทียบเหยียดหยันความเป็นตัวตนและด้านมืดของความเป็นโลกศิวิไลซ์ งานของเขามีทั้งประติมากรรมที่เล่นเรื่องของการนำศิลปะในอดีตมาใช้ และวิดีโออาร์ตที่แสดงเรื่องของสงครามกับความสวยงาม ที่สร้างความขัดแย้งในด้านเนื้อหาอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจะนำแนวคิดในเชิงการสร้างสัญลักษณ์ การเปรียบเทียบ สะท้อนปัญหาปัจจุบันมาใช้ในการวิจัยสร้างสรรค์ (in.paginasrl, Mestre(Venice),2011:165)



รูปที่ 36 ผลงานของ ลี ยองเบค ที่ เวนิสเบียนนาเล่ 2011
ที่มา: ถ่ายโดยผู้วิจัย เวนิส เบียนนาเล่ อิตาลี 2554

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความ	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
มัจจุมาร	วิดีโออาร์ตด้วย การใช้ภาพ ดอกไม้ การ พรางตัวของ ทหาร	ปัญหาของสังคม ปัจจุบัน สงคราม	ดอกไม้ คน ปืน งานศิลปะจาก อดีต	-

ตารางที่ 12 วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ ลี ยอง เบค

โนบุยาชิ อารากิ (Nobuyashi Araki) เกิดปี 1940 เป็นศิลปินทางด้านภาพถ่ายที่ได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับกับเรื่องเพศ เซกส์ โดยใช้สัญลักษณ์ด้วยภาพผู้หญิงเปลือย ดอกไม้ เซ็อก อย่างตรงไปตรงมา ผลงานของอารากินำเสนอความเป็นสุนทรีย์ภาพด้วยการใช้โครงสร้างของสี ขาว ดำ ในยุคต้นๆ เขาได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีความแตกต่างด้วยการเสนอเรื่องราวชีวิต ความรู้สึก ความสวยงาม ความน่าเกลียด น่าขยะแขยง ความลามกอนาจาร ความบริสุทธิ์ เป็นต้น ในผลงานชุด Flower ปี 1973 อารากิได้สร้างผลงานภาพถ่ายดอกไม้มาเป็นเป็นสื่อแทนผู้หญิง เพศ ความตาย เป็นการตีความโดยตัวศิลปินที่นำมาเปรียบเทียบกับชีวิต สังคม (arakinobuyashi,2012) ผู้วิจัยจึงได้ใช้แนวทางการสร้างสรรค์ที่ได้ใช้สัญลักษณ์ของดอกไม้ที่นำมาเปรียบเปรยกับสตรีเพศต่อการแสดงออกด้วยเรื่องของ เพศ เซกส์ กิเลส มาใช้ในส่วนของการแสดงออกถึงกิเลสุมารที่ว่าด้วยเรื่องของ ความงาม สตรีเพศ ในผลงานวิดีโอ



รูปที่ 37 ผลงานของ โนบุยาชิ อารากิ (Nobuyashi Araki) แสดงถึงการใช้สัญลักษณ์ภาพดอกไม้แทนค่าผู้หญิง ที่มา: Nobuyashi Araki. 2012. Nobuyashi Areki. [Online] Available from: <http://www.arakinobuyashi.com> [2012, 2 November]

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของภาพมารผจญ
กิเลสุมาร	ภาพถ่าย ที่นำศิลปะ ของญี่ปุ่น ในอดีตมาทำใหม่	เพศ เซกส์ ผู้หญิง	ดอกไม้	-

ตารางที่ 13 วิเคราะห์ผลงานภาพถ่ายของ โนบุยาชิ อารากิ

แกรี่ ฮิลล์ (Gary Hill) 1951 เป็นศิลปินในต้นทศวรรษ 1970 ที่ได้ใช้การทดลองทางเทคนิคของภาพวิดีโอ การเล่นกลับ การยืดขยายและการทำให้กระชับที่เข้ากับระดับของเนื้อหาด้วยภาพกับเสียง ซึ่งวิธีดังกล่าวได้ใช้ในเวลาต่อมาโดยการนำเสนอบทกวีรูปธรรมและบทกวีภาพ โดยศิลปินคอนเซ็ปชวลและศิลปินแลนด์อาร์ต (มาร์ติน ซิลเวีย, 2552: 56)



ภาพที่ 38 ลักษณะของผลงานวิดีโออินสตอลเลชั่น ผลงานของ แกรี่ ฮิลล์
ภาพจาก มาร์ติน ซิลเวีย.2552.วิดีโออาร์ต.สมพร วารณาโต : แพล.เชียงใหม่.โฟนาร์ท

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
-	วิดีโออินสตอลเลชั่น หลายจอโดยใช้ ภาพจากนักแสดง เน้นที่ร่างกาย และ แยกส่วนของ ร่างกายตาม ตำแหน่งองจอ	สื่อด้วยอำนาจ ของการควบคุม ร่างกายแต่ละ ส่วนต่างมีอิสระ ของมันเอง	ร่างกายมนุษย์ การแยกส่วน ประกอบย่อย ของร่างกาย	-

ตารางที่ 14 วิเคราะห์ผลงานภาพถ่ายของแกรี่ ฮิลล์

พอล แมคคาร์ธี (Paul McCarthy) 1945 เป็นศิลปินศิลปะร่วมสมัยในช่วงปี 1970 ทำงานในงานของเขาได้ใช้สื่อภาพยนตร์ วิดีโออาร์ต ในการแสดงออกทางความคิดที่ปฏิเสธการสร้างสรรค์ผลงานแบบเดิมๆ เช่น งานชุด Caribbean Pirates/Pirate Party ปี 2001-2005 เป็นงานวิดีโอผสมศิลปะการแสดง งานของเขามักจะโจมตีความจำเจ และพฤติกรรมที่ยึดถือเป็นบรรทัดฐาน มักจะนำเสนอประเด็นเช่น การมีเพศสัมพันธ์ การสำเร็จความใคร่ การข่มขืน และการทารุณต่อเด็ก เขาโจมตีความคิดเรื่องความเหมาะสมและศีลธรรมต่างๆ เขาแสดงด้วยตนเองซึ่งในการแสดงของเขา บางครั้งแสดงออกด้วยการใช้ของเหลวคล้ายซอสมะเขือเทศ หรือปัสสาวะทาไปตามที่ต่างๆ ทำร้ายส่วนต่างๆของร่างกาย หรือร่างกายเทียม ทำให้ผู้ชมอยู่ในภาวะตึงเครียดก้ำกึ่งระหว่างความสนุกสนานกับขยะแขยง (มาร์ติน ซิลเวีย, 2552: 64)



ภาพที่ 39 ภาพผลงานวิดีโออาร์ตของ พอล แม็คคาร์ธี
ภาพจาก มาร์ติน ซิลเวีย.2552.วิดีโออาร์ต.สมพร วาร์นาโต : แปล.เชียงใหม่.ไพนธ์อาร์ท

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อ ความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของ ภาพมารผจญ
กิเลส	วิดีโอ การแสดง ด้วยนักแสดงแบบ แฟนตาซี ล้อเลียน พฤติกรรมมนุษย์	สื่อเรื่อง พฤติกรรมมนุษย์ ด้านมืด ศีลธรรม	ซอส ของเหลว ต่างๆ หน้ากาก การแสดง ประกอบด้วย ท่าทางต่างๆ	-

ตารางที่ 15 วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ พอล แมคคาร์ธี

โฮ ซี้ เจน (Ho Tzu Nyen) ศิลปินชาวสิงคโปร์ ในผลงาน The Cloud of Unknowing เป็นผลงานที่แสดงออกด้วยเนื้อหาที่นำเอาแนวคิดในศตวรรษที่ 14 มาใช้สร้างสรรค์ในประวัติศาสตร์ศิลป์ ที่เป็นการเล่นเรื่องรูปสัญลักษณ์และภาพที่อยู่เหนือความคิดของคน ที่เป็นภาพหลอน โดยผลงานของเขาได้ใช้แนวคิดของทฤษฎีการก่อสร้าง สัญลักษณ์ โดยนำเรื่องของปัญหา การเปรียบเทียบกับสิ่งที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนสะท้อนความคิดของผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำแนวคิดของการใช้สัญลักษณ์ มาใช้ในการคิดที่อยู่ในผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้



ภาพที่ 40 ผลงานของ โฮ ซี้ เจน The Cloud of Unknowing ,2011 installation with single-channal HD projection, multi-chanal audio, lighting, smoke machines and show control system.2011

ที่มา: In.pagina srl, Mestre (Venice), 2011: 173

ประเภทของมาร	การสร้างสรรค์	การตีความและสื่อความหมาย	สัญลักษณ์	องค์ประกอบของภาพมารผจญ
กิเลส	วิดีโอ การแสดง ด้วยนักแสดง	สื่อเรื่อง พฤติกรรมมนุษย์ ด้านมืด ศิลธรรม จิตวิทยา	ควีน	-

ตารางที่ 16 วิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตของ โฮ ซี้ เจน



รูปที่ 41 การทดลองผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญของผู้วิจัย โดยใช้จอภาพ 2 จอ จอขวาเป็นพระสิริทศตะ ส่วนจอซ้ายเป็นมารที่เข้ามาขัดขวาง

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าผลงานวิดีโออาร์ตมีบทบาทมากขึ้นในปัจจุบันที่ศิลปินได้ใช้มาเป็นสื่อศิลปะร่วมสมัย ซึ่งเดิมนั้นมีการใช้ประติมากรรมและสร้างสภาพแวดล้อม ให้ผู้ชมผลงานมีส่วนร่วม กับผลงานซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ต้องการใช้สื่อวิดีโออาร์ตเพื่อถ่ายทอดผลงานจากศิลปะไทย สู่งานร่วมสมัยที่อยู่บนฐานของเนื้อหาทางพุทธศาสนาเพื่อการสื่อสารถึงพุทธปรัชญาของมารผจญ ให้คน ได้รับรู้และคิดพิจารณาถึงมารในพุทธศาสนากับมารในสังคมปัจจุบัน

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองแสดงผลงาน วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ เมื่อวันที่ 15 - 31 มีนาคม 2555 ณ พิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาด หอศิลป์นิทรรศการศรศิลป์ โดยการทดลองนำงานวิดีโอความยาว 3 นาที แสดงผลงานลักษณะวิดีโอจัดวาง (Video Installation) ซึ่งได้มีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ชม ผลงาน ดังนี้

1. ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง (ปรีชา เกาทอง, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2555) ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ผลงานแสดงนี้ควรจะทำให้เกิดเอกภาพที่สามารถสร้างผลกระทบต่อผู้ชมผลงาน เนื่องจาก การจัดวางของผลงานได้แยกส่วนออกเป็น 2 ข้างจึงทำให้การรับรู้ไม่ต่อเนื่องกัน ซึ่งถ้าสามารถนำมาจัดแสดงแบบจอเดี่ยวอาจจะให้ผลในการรับรู้ผลงานเกิดผลกระทบด้านอารมณ์ต่อผู้ชมผลงาน ได้ดีกว่าการแยกการจัดวางจอวิดีโอออกเป็นสองจอเป็นที่ผู้วิจัยได้จัดแสดง

2. ศาสตราจารย์ เดชา วราชุน (เดชา วราชุน, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2555) ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ผลงานได้มีการพัฒนาจากเดิม หากแต่การรับรู้ของผลงานหากสามารถนำมารวมกันเป็น จอภาพเดี่ยว หรือ การเพิ่มจอภาพเป็น 3 จอโดยให้จอทางด้านซ้าย และขวาเป็นส่วนของภาพมาร ส่วนจอกึ่งกลางนั้นให้แสดงภาพของพระพุทธเจ้าที่มีความสงบนิ่งต่อการเข้ามาขัดขวางของมาร ซึ่งการจัดลักษณะแบบ 3 จออาจจะสามารถทำให้การรับรู้ของผู้ชมมีผลกระทบด้านอารมณ์ได้ดีกว่า การจัดวางแบบวิดีโอ 2 จอ ในด้านของการสร้างเอกภาพให้กับผลงานที่จะส่งผลกระทบต่ออารมณ์

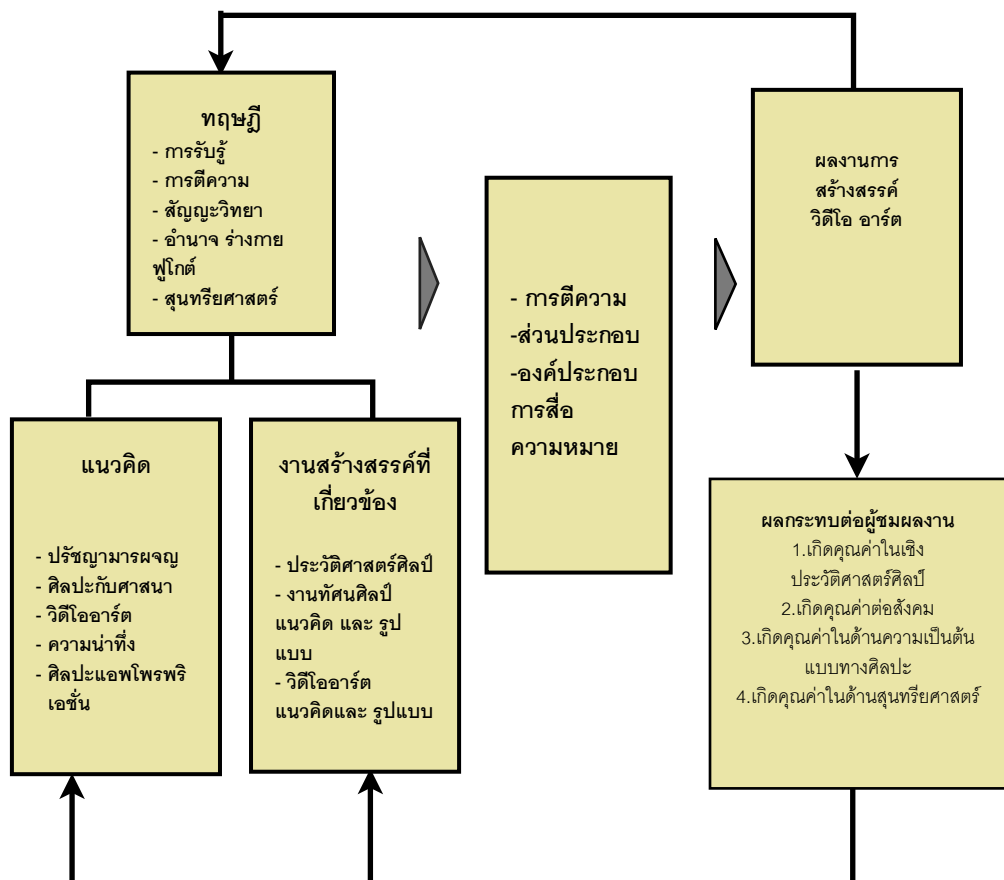
ผลงาน เพราะผลงานได้แยกออกจากกัน 2 จอทางซ้ายและขวา ทำให้เกิดที่ว่างระหว่างจอทั้งสอง ทำให้ความสนใจของผู้ชมผลงานได้มุ่งชมเฉพาะภาพที่มีการเคลื่อนไหว

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ เป็นการวิจัยประเภท การวิจัยและสร้างสรรค์ ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดวิธีและขั้นตอนของการวิจัยออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างกรอบแนวคิดการวิจัย
2. การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์องค์ความรู้และตีความผลงานศิลปกรรมที่ปรากฏในอดีต
3. การสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ
4. การวิเคราะห์ผลงานระหว่างสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ
5. การนำผลงานสร้างสรรค์ไปทดลองแสดงผลงานสู่สาธารณะ
6. การวิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ
7. การพัฒนาวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ

3.1 การสร้างกรอบแนวคิดงานวิจัย



แผนภูมิที่ 2 แผนภูมิรูปภาพแสดงการวิเคราะห์งานพร้อมกับการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบการวิจัยตามภาพแผนภูมิที่แสดงไว้ โดยมีแนวคิดว่าการที่ได้นำเนื้อหาทางพุทธศาสนาตอนมารผจญมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย ด้วยสื่อวิดีโออาร์ตนั้น ต้องมีการกำหนดความคิด 3 ด้าน คือ ด้านทฤษฎี แนวคิด และงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง กล่าวคือ ทางด้านทฤษฎีที่นำทฤษฎีการตีความ ทฤษฎีสัญญาวิทยา ทฤษฎีอำนาจร่างกาย โดยมีเซล ฟุโกต์ และทฤษฎีสุนทรียศาสตร์สามารถทำให้ผู้วิจัยได้มีข้อมูลเพื่อเป็นฐานความคิดในเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกับศาสนา ในพุทธประวัติตอนมารผจญ ที่นำมาสู่การสร้างสรรคดีโออาร์ตของผู้วิจัย ทั้งนี้เนื่องจากการสร้างสรรค์ศิลปะไทยในอดีตล้วนเป็นสิ่งสร้างขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการอธิบายเนื้อหาทางพุทธศาสนาสู่สังคมให้รับรู้และเกิดศรัทธาในการนับถือพุทธศาสนา โดยส่วนหนึ่งนั้นปฏิเสธไม่ได้ว่าผลงานที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ศิลปะไทยที่เกี่ยวกับพุทธศาสนา เป็นการนำรูปแบบที่สืบสายเชื่อมโยงไปสู่รากฐานในดินแดนต้นกำเนิดพุทธศาสนา ดังนั้นการกำหนดกรอบเรื่องแนวคิดของปรัชญามารผจญ ศิลปะกับศาสนา และวิดีโออาร์ต จึงเป็นองค์ประกอบของฐานคิดที่มาเสริมฐานความคิดให้แข็งแกร่ง ที่จะนำไปสู่การสร้างสรรคดีโออาร์ตได้

องค์ประกอบของกรอบทฤษฎีของผู้วิจัยอีกด้านหนึ่งที่มาเติมความเข้มแข็งของงานวิจัยคือ ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง กล่าวคือ ประวัติศาสตร์ศิลปะ งานทัศนศิลป์ด้านรูปแบบและวิดีโออาร์ต แนวคิดด้านรูปแบบ ที่ได้มาเป็นการสอบทานในผลงานที่ได้มีการสร้างสรรค์มาแล้วทั้งในประวัติศาสตร์ศิลปะและผลงานที่เกิดจากศิลปินร่วมสมัยในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เห็นว่า ยังมีช่องว่างของแนวทางการวิจัยที่ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดคุณค่าด้านความเป็นต้นแบบของศิลปะได้

ผลงานวิดีโออาร์ตที่ได้แสดงผลงานต่อสาธารณชนแล้ว จะได้เกิดคุณค่าตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบในส่วนนี้คือ คุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะ คุณค่าต่อสังคม คุณค่าในด้านความเป็นต้นแบบและ คุณค่าในด้านสุนทรียศาสตร์ ทั้งนี้ผลที่ได้จากการชมผลงานของผู้ชมนั้น นอกเหนือจากคุณค่าที่ได้กำหนดไว้แล้วนั้น สิ่งที่คุณชมจะเกิดความคิดและคำถามต่อตนเองในการนำหลักทางพุทธศาสนามาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตนั้น ผู้ชมจะต้องย้อนไปพิจารณาต่อแก่นแท้ของมารผจญที่เข้ามาขัดขวางพระพุทธเจ้า ว่ามารผจญของผู้ชมเองนั้นเป็นเช่นไร และทำอย่างไรที่จะเอาชนะมาร กิเลส ทั้งหมด ให้ออกไปได้หรือไม่ จึงเป็นเสมือนกันหมუნวนมาสู่ผลงานในการตั้งคำถามและให้แง่ความคิดต่อสังคม ผ่านผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

3.2 การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์องค์ความรู้และตีความผลงานศิลปกรรม

การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์องค์ความรู้และตีความผลงานศิลปกรรมที่ปรากฏในอดีต เพื่อการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ต ชุด มารผจญ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการศึกษาออกได้ ดังนี้

3.2.1 การศึกษาค้นคว้า รวบรวมเอกสารประเภทต่างๆที่มีความเกี่ยวข้อง ในเรื่องของ ทฤษฎี ปรัชญา ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องมารผจญ ตลอดจนแนวคิดการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ภาพ มารผจญ ที่ปรากฏในงานศิลปะไทยประเพณี และงานทัศนศิลป์ร่วมสมัย ดังนี้

3.2.1.1.แนวคิดในการวิจัย โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องมาสนับสนุน ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับมารผจญ
2. แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
3. แนวคิดสภาวะเชิงจิตวิทยาส่วนบุคคลและสภาวะเชิงนิมิต
4. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ต (Video Art)

3.2.1.2 ทฤษฎีที่นำมาใช้ในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและมุ่งเน้นทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้อง ที่สนับสนุนต่อการวิจัยสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ทฤษฎีการรับรู้
2. ทฤษฎีการตีความ
3. ทฤษฎีสัญญาวิทยา
4. ทฤษฎีอำนาจ ร่างกาย ของมิเชล ฟูโกต์
5. ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

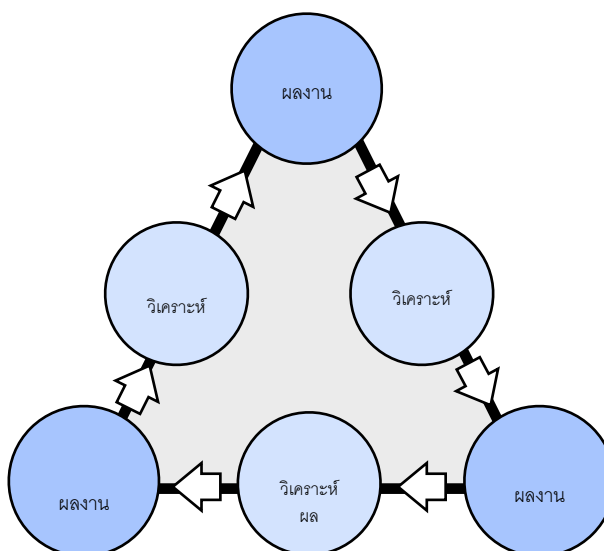
3.2.2 ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมุ่งศึกษา รวบรวมและจำแนกผลงานที่มีความเกี่ยวข้องที่นำมาใช้ในงานวิจัย ดังนี้

1. ประวัติศาสตร์ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภาพมารผจญ
- 2.งานทัศนศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านแนวคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์
- 3.งานวีดิโอที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านแนวความคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์

3.3 การสร้างสรรค์ผลงานวีดิโออาร์ต ชุด มารผจญ

กระบวนการสร้างสรรค์ของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยต้องการพัฒนาผลงานที่มีพื้นฐานจากแนวคิด รูปแบบของศิลปะไทยสูงาร่วมสมัยที่ใช้วีดิโอเป็นสื่อการถ่ายทอดแนวคิด โดยแบ่งเป็น ขั้นตอน ดังนี้

- 3.2.1 ขั้นสร้างสรรค์แบบร่างโครงสร้างของผลงาน
- 3.2.2 การเขียนลำดับภาพ Story Board
- 3.2.3 การสร้างสรรค์จิตรกรรมและถ่ายทำวิดีโอ
- 3.2.4 การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียงประกอบ
- 3.2.5 การตัดต่อผลงาน



แผนภูมิที่ 3 แผนภูมिरูปภาพแสดงการวิเคราะห์งานพร้อมกับการสร้างสรรค์

3.4 การวิเคราะห์ผลงานระหว่างสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ

ขั้นตอนนี้เป็น การมุ่งศึกษาผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งในรายละเอียดของการทำงานสร้างสรรค์ อาจจะต้องวิเคราะห์ผลงานในแต่ละขั้นตอนไปพร้อมๆกัน เพื่อเป็นการพิจารณาเหตุและผลที่จะเกิดจากสิ่งที่ผู้วิจัยได้คิดถ่ายถอดออกมาเป็นผลงานศิลปะที่ต้องคิดวิเคราะห์ทั้งกระบวนการผลิตผลงาน ความเป็นไปได้ของผลงานที่จะสำเร็จและสมบูรณ์ หรือปัญหาที่อาจจะเกิดระหว่างการทำงานสร้างสรรค์

3.5 การนำผลงานสร้างสรรค์ไปทดลองแสดงผลงานสู่สาธารณะ

จากผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้ทำออกมาในชุดที่ 1, 2 และชุดที่ 3 ผู้วิจัยได้นำผลงานวิดีโออาร์ตทำการทดลองแสดงผลงานต่อสาธารณะเพื่อต้องการทราบผลกระทบต่อผู้ดูทั่วไป และผู้ทรง

คุณวุฒิ ที่มีต่อผลงานวิดีโออาร์ต มารผจญ และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อนำมาพัฒนา
สร้างสรรค์ในผลงานชุดที่ 4

3.6 การวิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ

การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคดีวีดีโออาร์ต ชุดมารผจญนี้โดยผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้อใน
การวิเคราะห์ ดังนี้

3.6.1 การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์

การวิเคราะห์แนวคิดของการสร้างสรรค์ เป็นการนำผลจากการวิจัยในส่วนต่างๆ มาตี
ความที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดของผู้วิจัยต่อการสื่อสารถึงผู้
ชมผลงาน

3.6.2 การวิเคราะห์รูปแบบ

1. การวิเคราะห์โครงสร้าง องค์ประกอบทางศิลปะ
2. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในวิดีโอ

3.6.3 การวิเคราะห์เรื่องการนำเสนอผลงานวิดีโอ ชุด มารผจญ

1. การวิเคราะห์การนำเสนอเผยแพร่ผลงานครั้งที่ 1
2. การวิเคราะห์การนำเสนอเผยแพร่ผลงานครั้งที่ 2

3.6.4 การวิเคราะห์ด้านคุณค่าของผลงานการสร้างสรรคดี

3.7 การพัฒนาวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ

ผู้วิจัยได้นำผลวิเคราะห์ในส่วนต่างๆ มาทำการพัฒนาตัวผลงานหลังจากที่ได้แสดงผล
งานทดลองไปแล้ว โดยแบ่งหัวข้อดังนี้

3.7.1 การพัฒนาด้านแนวคิด เป็นการนำผลการทดลองสร้างสรรค์ในแต่ละขั้นตอนที่ได้
ทดลอง มาพัฒนาที่มุ่งสู่การตอบวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

3.7.2 การพัฒนารูปแบบ เป็นขั้นตอนของการนำผลทดลอง มาพัฒนา คิดค้น หารูปแบบ
ที่สามารถตอบวัตถุประสงค์มากที่สุด ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของงาน โดย
การทดลองจากผลของการนำเสนอเผยแพร่ผลงาน จากครั้งที่ 1 มาพัฒนาสู่ผลงานในการนำเสนอ
ครั้งที่ 2

3.7.3 การพัฒนาการนำเสนอผลงาน จากผลที่ได้จากการรับรู้ของผู้ชม ผู้ทรงคุณวุฒิหลัง
จากได้ชมผลงานสร้างสรรค์ และนำความคิดเห็นที่ได้นำมาพัฒนาให้เกิดผลงานที่สามารถให้

ผลกระทบทางด้านกาทำให้คุณค่าต่อความคิดของผู้ชม คุณค่าที่ส่งผลกระทบต่อสังคมปัจจุบัน
คุณค่า
ของความเป็นผลงานต้นแบบ และคุณค่าด้านสุนทรียภาพ

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิจัยสร้างสรรค์ วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาและวิเคราะห์ในส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

- 4.1 การวิเคราะห์แนวคิดการสร้างสรรค์
- 4.2 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์
- 4.3 การวิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ
- 4.4 การวิเคราะห์ด้านคุณค่าของผลงานการสร้างสรรค์

4.1 การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์

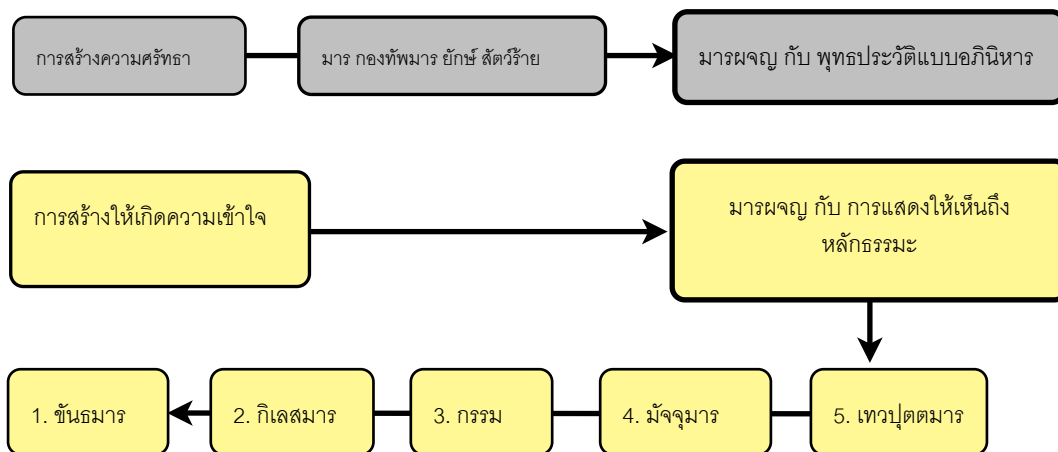
จากกรอบแนวคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่ได้กำหนดประเด็นของการศึกษาข้อมูลที่สำคัญต่อการนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สามารถนำวิเคราะห์ในแต่ละประเด็น ดังนี้

4.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับมารผจญ

พุทธประวัติ ตอน มารผจญ เป็นเหตุการณ์ในช่วงที่พระสิทธัตถะกำลังบำเพ็ญเพียรที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการบรรลุตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้าซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญมากในพุทธประวัติ หลายๆเหตุการณ์ของพระองค์ โดยภายหลังมีการเขียนบันทึกเป็นพุทธประวัติ สอดแทรกเรื่อง อภินิหารต่างๆ ให้เป็นเรื่องราวที่ส่งเสริมสร้างศรัทธาเลื่อมใสแก่พุทธศาสนิกชน จากการค้นคว้าข้อมูลพุทธประวัติในตอนมารผจญ มีผู้ที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์ถึงแก่นของสาระที่แฝงไว้ ที่สามารถวิเคราะห์ได้คือ

4.1.1.1. การนำเรื่องพุทธประวัติมาเล่าในลักษณะของเรื่องอภินิหาร

4.1.1.2. การอธิบายให้เห็นแก่นของธรรมะของตอนมารผจญ



แผนภูมิที่ 4 การวิเคราะห์แนวคิดพุทธประวัติมารผจญ

ผังของการวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับมารผจญ ผู้วิจัยต้องการอธิบายถึงการสร้างความศรัทธาของพุทธประวัติเรื่องมารผจญต่อพุทธศาสนิกชน ให้เกิดความเลื่อมใส ความเชื่อ ในพุทธศาสนาด้วยสิ่งที่ดูแล้วเป็นเรื่องของการแสดงอภินิหารของมารและพระพุทธเจ้า นั้นหมายความว่า เรื่องของอภินิหารเป็นสิ่งที่ทำให้คนมีความศรัทธาในสิ่งเหนือธรรมชาติ ที่พระพุทธเจ้าสามารถชนะต่อมารลงในที่สุดด้วยบุญบารมีที่สั่งสมมายาวนาน ทำให้เกิดความเคารพยำเกรง ดังปรากฏในงานของสมเด็จพระปฐมบรมมหาชนกชื่อว่า พุทธประวัติตามแนวปฐมสมโพธิ

พุทธทาสภิกขุได้สรุปความเกี่ยวกับมาร ออกเป็น 5 ประเภท อย่างไรก็ตามการวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับพุทธประวัติมารผจญเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตครั้งนี้ มุ่งที่จะหยิบยกประเด็นเรื่องของกิเลสมาร มาเป็นประเด็นหลักในการสร้างรูปแบบของผลงานศิลปะ ตามการตีความของพุทธทาสภิกขุ ที่เป็นการสร้างความเข้าใจสำหรับพุทธศาสนิกชนให้เข้าใจแก่นแท้ของสิ่งที่พระพุทธเจ้าได้กล่าวไว้ นั้นหมายถึงการเอาชนะต่อกิเลสของตนเองจากสิ่งปรุงแต่งต่างๆที่เกิดจากจิต เป็นสิ่งที่ทรงค้นพบสาเหตุของความทุกข์ของสรรพสัตว์ เพื่อความดับลงของความทุกข์ตามลำดับ เรียกว่า การพิจารณา ปฏิจจสมุปบาท ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอาหลักธรรมของพุทธทาสที่ได้ตีความมานี้ เป็นสิ่งนำในการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้สัญลักษณ์ของความน่าเกลียด น่ากลัวของยักษ์ ดังปรากฏผลจากการวิจัยของ กมลา กองสุข ที่ได้กล่าวไว้ว่า จิตรกรรมพุทธประวัติมารผจญได้ใช้คัมภีร์ปฐมสมโพธิกถาเป็นข้อมูลในการเขียนภาพ โดยปรากฏกลุ่มภาพกาค ไพรพลมาร อมนุษย์ และเทพยดา และมารหมายถึงกิเลสต่างๆ ที่เกิดขึ้นใจจิตใจ โดยช่างเขียนเลือกใช้ตัวศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์เป็นสัญลักษณ์แทนมาร

แนวคิดเรื่องมาร	การสื่อความหมาย	ภาพในงานวิดีโอ
- กิเลสมาร	- การปรุงแต่งจิตให้เกิดขึ้นจนนำไปสู่ความโกรธ ความโลภ ความลุ่มหลงในกาม สื่อด้วยภาพของมารที่ล่องลอยในอากาศ มารที่ปรากฏเป็นภาพอสุรกาย สีที่ร้อนแรง และดอกไม้ สีสวยงามเพื่อล่อลวงให้หลงกับความงาม	

ตารางที่ 17 แสดงการนำแนวคิดมาใช้ในการสร้างสรรค์งานวิดีโอ

4.1.2 แนวคิดของการใช้ทฤษฎีต่างๆกับการสร้างสรรค์

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ที่สามารถสนับสนุนความคิดของผู้วิจัยในการวิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ตครั้งนี้ พบว่า ทฤษฎีที่ได้มุ่งศึกษาล้วนมีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับความเป็นปรัชญาของพุทธประวัติมารผจญ สามารถอธิบายได้ดังนี้

แนวคิด/ทฤษฎี	การสื่อความหมาย	ภาพในงานวีดิโอ
<p>- แนวคิดของพุทธประวัติ ตารางที่ แสดง การนำแนวคิดมาใช้ในการสร้างสรรค์งานวีดิโอ</p>	<p>- ใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องมาใช้ ในการสร้างสรรค์ เช่น</p> <p>ต้นโพธิ์ หมายถึง การตรัสรู้</p> <p>เทวดา หมายถึง พยานของการรับรู้ ในความมุ่งมั่นของพระพุทธเจ้า หรือ เทวบุตรมาร</p> <p>มาร หมายถึง กิเลส การขัดขวาง</p> <p>น้ำ หมายถึง บุญบารมีของ พระพุทธเจ้า</p> <p>ดอกบัว หมายถึง การบูชาต่อ พระพุทธเจ้า</p>	  

ตารางที่ 18 แสดงการใช้สัญลักษณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์งานวีดิโอ

แนวคิด/ทฤษฎี	การสื่อความหมาย	ภาพในงานวิดีโอ
<p>- โครงสร้างของภาพ มารผจญจากจิตรกรรม ฝาผนัง</p>	<p>- เชื่อมโยงงานวิดีโอกับภาพ จิตรกรรมฝาผนังที่มีระเบียบ โครงสร้างของพระพุทธเจ้าประทับ ใต้ต้นโพธิ์ตรงกึ่งกลาง ประกอบด้วย ด้วยกองทัพมารทางด้านซ้ายและ ด้านขวา</p>	 
<p>- การรับรู้</p>	<p>- สัญลักษณ์ที่ปรากฏต้องการให้ผู้ ชมผลงานเกิดการคิดตามเรื่องของ มารที่ปรากฏด้วยภาพหรือ สัญลักษณ์ต่างๆ ร่วมกับฐานความรู้ เดิมในเรื่องพุทธประวัติให้เชื่อมโยง กับการตีความเรื่องของกิเลส</p>	 

ตารางที่ 19 แสดงเรื่องการใช้โครงสร้างกับการสร้างสรรค์งานวิดีโอ

แนวคิด/ทฤษฎี	การสื่อความหมาย	ภาพในงานวิดีโอ
-การตีความ	<p>-ภาวะของความโมหะในจิตใจที่จากงานจิตรกรรมฝาผนังได้ใช้สัญลักษณ์ด้วยรูปของยักษ์ ความน่ากลัว</p> <p>-ใช้เสียงประกอบที่สื่อถึงภาวะของความพยายามต่อสู้กับมาร กิเลส โดยผู้วิจัยสร้างเสียงลมหายใจ และสื่อถึงความงาม ยั่วเย้ากิเลส เรื่องเพศ ที่ทั้งหมดเป็นการกระทำจากมารเพื่อขัดขวางพระพุทธเจ้าให้ล้มเลิกความตั้งใจ</p>	
-สัญลักษณ์วิทยา	<p>-รูปสัญลักษณ์ของมารได้แทนค่าด้วยภาพยักษ์ สัตว์ที่มีที่มาจากจิตรกรรมฝาผนัง ความหมายสัญลักษณ์หมายถึง กิเลสมารที่เกิดจากจิตที่คิดสร้างขึ้นเองที่เข้ามาหยุดไม่ให้อำนาจบ้ำเพ็ญเพียรต่อไปได้</p> <p>-รูปสัญลักษณ์ของกิเลสมาร แทนค่าด้วยดอกไม้ ความหมายสัญลักษณ์คือการล่อลวงด้วยเพศหญิงและเพศชายให้ล้มเลิกจากสมาธิการบำเพ็ญเพียร</p>	

ตารางที่ 20 แสดงการนำทฤษฎีการตีความ สัญลักษณ์วิทยามาใช้ในการสร้างสรรค์งานวิดีโอ

แนวคิด/ทฤษฎี	การสื่อความหมาย	ภาพในงานวิดีโอ
-งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	-พบว่า ภาพมารผจญได้ใช้ยักษ์เป็นตัวแทนมาร ทั้งงานจิตรกรรมฝาผนังและงานจิตรกรรมร่วมสมัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำโครงสร้างของภาพจิตรกรรมฝาผนังมารผจญมาใช้เป็นแนวทางการสร้างงานวิดีโอที่มีการสร้างสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากจิตรกรรมฝาผนัง เช่นภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากรูปร่างของสัตว์ศิลปะไทย เป็นต้น	 
-อำนาจ ร่างกาย พุโถด	<p>- ภาพกายของพระพุทธเจ้าที่ต้องการสื่อถึงความสงบ ความงาม สมภาิ ความสะอาดที่ตรงข้ามกับภาวะปรากฏของมาร</p> <p>- ภาพกายของยักษ์ ความน่ากลัว กายของผู้หญิงความงามที่เกิดจากการปรุงแต่งจากความงาม อุดมคติอันล่อลวง</p>	  

ตารางที่ 21 แสดงการนำแนวคิดเรื่อง อำนาจ ร่างกาย ของ มิเชล พุโถดมาใช้ในการสร้างสรรค์งานวิดีโอ

แนวคิด/ทฤษฎี	การสื่อความหมาย	ภาพในงานวิดีโอ
-สุนทรียศาสตร์	<p>-ภาพจากแรงบันดาลใจ จินตนาการ ปรัชญาแบบอุดมคติได้ ถูกนำมาใช้ในงานในแต่ละส่วนของ งาน รวมทั้งการนำเสนอองค์ ประกอบศิลปะในการจัดภาพจาก โครงสร้างของภาพจิตรกรรมฝาผนัง และจากแนวคิดของผู้วิจัยที่คำนึง เรื่องขององค์ประกอบ จังหวะ พื้นที่ เวลา การเคลื่อนไหว</p>	 
- วิดีโออาร์ต	<p>- จากการวิจัยพบว่างานวิดีโออาร์ต ที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนา ปัญหาทางสังคมกับมนุษย์ได้สื่อ ความหมายด้วยการใช้สัญลักษณ์ เช่น ไฟ น้ำ ดอกไม้ การใช้เวลาในภาพ ให้มีความเร็ว หรือช้ากว่าปกติที่ตา เห็น เพื่อให้ผู้ชมได้ตีความตามสิ่งที่ ผู้วิจัยกำลังจะบอกในงานวิดีโอ ทั้งนี้ได้ใช้แนวคิดในเรื่องของการใช้ สัญลักษณ์ด้วยไฟ น้ำ และเวลาในการ ทำงานชุดวิดีโออาร์ตมารวมกัน เพื่อให้ผู้ชมได้พิจารณาถึงภาพและ เสียงนำไปสู่การตีความเนื้อหา พุทธประวัติและปรัชญาที่สะท้อน มาสู่ความคิดและจิตใจของผู้ชมเอง</p>	 

แนวคิด/ทฤษฎี	การสื่อความหมาย	ภาพในงานวิดีโอ
<p>-ความน่าทึ่ง (sublime)</p>	<p>- ให้เกิดภาพที่มีผลกระทบต่อผู้ชม ในด้านอารมณ์ที่น่ากลัว ที่น่า ศรัทธา ที่น่าหลงใหล ด้วยภาพผล งานนำเสนอขนาดใหญ่ประกอบ กับเสียงที่น่าสะพรึงกลัวและมี ความสัมพันธ์กับภาพของมาร เสียงที่บอกถึงสมาธิการหายใจที่ ให้รับรู้ถึงการกำหนดลมหายใจ การมีอยู่ของตนเอง พิจารณา ตนเอง</p>	
<p>-ศิลปะแอฟโฟรโพริเอชัน</p>	<p>- เชื่อมโยงงานวิดีโอกับภาพ จิตรกรรมฝาผนังที่มีระเบียบ โครงสร้างของพระพุทธเจ้าประทับ ใต้ต้นโพธิ์ตรงกึ่งกลาง ประกอบ ด้วยกองทัพมารทางด้านซ้ายและ ด้านขวา ทำให้เชื่อมโยงการรับรู้ กับศิลปะในอดีตกับการนำมาทำ ใหม่ในแบบของผู้วิจัย</p>	

ตารางที่ 23 แสดงการนำแนวคิดเรื่อง ความน่าทึ่ง Sublime และ ศิลปะแอฟโฟรโพริเอชัน มาใช้ในการสร้างสรรค์

4.2 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ทำการทดลองบนพื้นฐานของการวิจัย ซึ่งเป็นการนำผลจากการวิเคราะห์ในแนวคิดให้ส่งผลถึงการหารูปแบบการสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ชุดที่ 1 วิดีโอ จอภาพเดี่ยว ฉายระบบโปรเจคเตอร์บนผนัง

3.30 นาที ระบบเสียงลำโพง และดีวีดี

4.2.1.1 การสร้างรูปแบบผลงาน

รูปแบบจากจิตรกรรมไทย	แบบร่าง	ภาพในผลงานวิดีโอ
		
<p>ภาพมารบนหลังช้าง ได้ใช้ภาพยักษ์ทศกัณฐ์ในวรรณกรรม เป็นภาพแทนแสดงอารมณ์ที่จะมุ่งทำร้ายพระสิทธัตถะ</p>	<p>ภาพร่างยักษ์ที่ต้องการใช้เป็นสัญลักษณ์แทนมาร ที่อ้างอิงจากงานวิจัยที่ว่าด้วยการใช้ภาพยักษ์ในภาพจิตรกรรมมารผจญ ซึ่งผู้วิจัยต้องการสื่อถึงมัจจุสารที่หวังจะเอาชีวิตของพระสิทธัตถะเพื่อไม่ให้สำเร็จตรัสรู้ จึงมุ่งเน้นถึงเนื้อหา อารมณ์ของความน่ากลัว เพื่อสื่อสารกับผู้ชมโดยตรงเปรียบเสมือนผู้ชมกำลังถูกมารเพ่งมอง พุ่งเข้าใส่ด้วยความโกรธ รุนแรง</p>	<p>ผลงานได้สื่อด้วยภาพยักษ์ทศกัณฐ์ แสดงอารมณ์โกรธ เข้าทำร้ายโดยส่งอารมณ์ต่อผู้ชมโดยตรง ประกอบกับภาพเปลวเพลิงที่สื่อถึงความร้ายแรง ส่งผลให้เกิดการรับรู้ถึงความมุ่งหมายจะทำร้าย ซึ่งผลงานใช้เสียงประกอบที่ส่งผลถึงความน่ากลัว รุนแรง</p>

การสร้างสรรคหารูปแบบของมารในครั้งที่ 1 เป็นการหารูปแบบจากการตีความโดยอ้างอิงจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องของ การใช้ภาพยักษ์ให้เป็นสิ่งแทนค่าของ มาร ซึ่งการทดลองได้ใช้ฐานข้อมูลที่ว่าภาพมารผจญมีการแทนค่าด้วยยักษ์ทศกัณฐ์ที่ได้อิทธิพลจากวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งในผลงานผู้วิจัยต้องการให้เกิดการรับรู้เรื่องของความรุนแรง โกรธ ที่มุ่งจะเอาชีวิตของมาร โดยต้องการให้ผู้ชมผลงานมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผลงาน หมายถึง ผู้ชมจะได้รับรู้ถึงพลัง อารมณ์ที่มารได้ส่งถึงการรับรู้โดยตรงของผู้ชมงาน โดยจากการทดลองนั้นได้สัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้ชม ซึ่งผลที่ได้รับคือ ผู้ชมรู้สึกถึงความน่ากลัว พลังที่ยักษ์มีต่อสายตาผู้ชมโดยตรง และไฟที่ปรากฏทำให้ยังเกิดความน่ากลัวมากยิ่งขึ้น ประกอบกับจังหวะของภาพ เสียง สายตาของยักษ์ที่พุ่งตรงสู่สายตาของผู้ชมโดยตรง

4.2.1.2 ภาพร่างการลำดับภาพงานชุดที่ 1



ตารางที่ 25 แสดงภาพร่างลำดับภาพงานชุดที่ 1

4.2.1.3 เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยใช้นักแสดงโขนจริงจากวิทยาลัยนาฏศิลป์ กรุงเทพมหานคร (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์) มาแสดงในโรงละคร ด้วยการควบคุมแสง และบันทึกภาพด้วยกล้อง DSLR Canon 7D โดยมีแนวความคิดให้แสดงอารมณ์โกรธของท่าทางนาฏลักษณะของยักษ์ ซึ่งผู้วิจัยต้องการอารมณ์ของการใช้สายตาของยักษ์ที่พุ่งตรงมาสู่ผู้ชมผลงาน เพื่อให้เกิดการรับรู้เรื่องอารมณ์ การปะทะของยักษ์ต่อผู้ชมโดยตรง หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ เพื่อใส่เทคนิคพิเศษของเปลวเพลิง การถ่วงเวลาเพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวที่ชัดเจน และการเร่งความเร็วให้กับวิดีโอเพื่อให้เกิดความรุนแรงในบางท่าทางของยักษ์ รวมทั้งการใส่เสียงประกอบที่มีเสียงให้อารมณ์ของความน่าสะพรึงกลัว เสียงดังบางครั้งขึ้นมาโดยไม่มีที่มาเพื่อสร้างให้เกิดความตะลึง ตกใจ

4.2.1.4 การสื่อสารความหมายของผลงาน








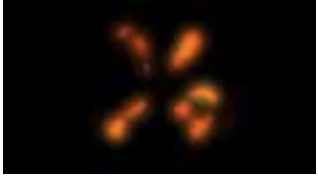



ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายของมารในภาวะความรุนแรง การเข้าทำร้ายของยักษ์ ที่ต้องการเข้ามาทำร้ายให้ชีวิตดับสิ้นลง เปรียบเสมือนมารที่เข้าขัดขวางด้วยกองทัพมาร มีสัตว์ร้ายนานาชนิด เพื่อให้พระสิทธัตถะดับสิ้นลง โดยใช้สัญลักษณ์ที่เป็นรูปแบบของ ยักษ์ ดังปรากฏในงานศิลปกรรมของอดีต ตลอดจนการใช้เปลวเพลิง เข้ามาซ้อนภาพยักษ์เพื่อต้องการให้เห็นถึงความรุนแรง ร้อนดั่งไฟนรก ให้ผู้ชมตระหนักถึงมารที่อยู่ในตัวเอง ว่าไม่ควรจะพ่ายแพ้มันหากอยู่ในภาวะที่กำลังต่อสู้กับมารในจิตใจของตนเอง



รูปที่ 42 ภาพนิ่งในวิดีโอ อินสตอลเลชั่น ความยาว 3:30 นาที โปรเจคเตอร์ ลำโพง

4.2.2 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 2 วิดีโออินสตอลเลชั่น 3 จอ ฉายระบบโปรเจคเตอร์บนผนัง 3:00 นาที ระบบเสียงลำโพง และดีวีดี

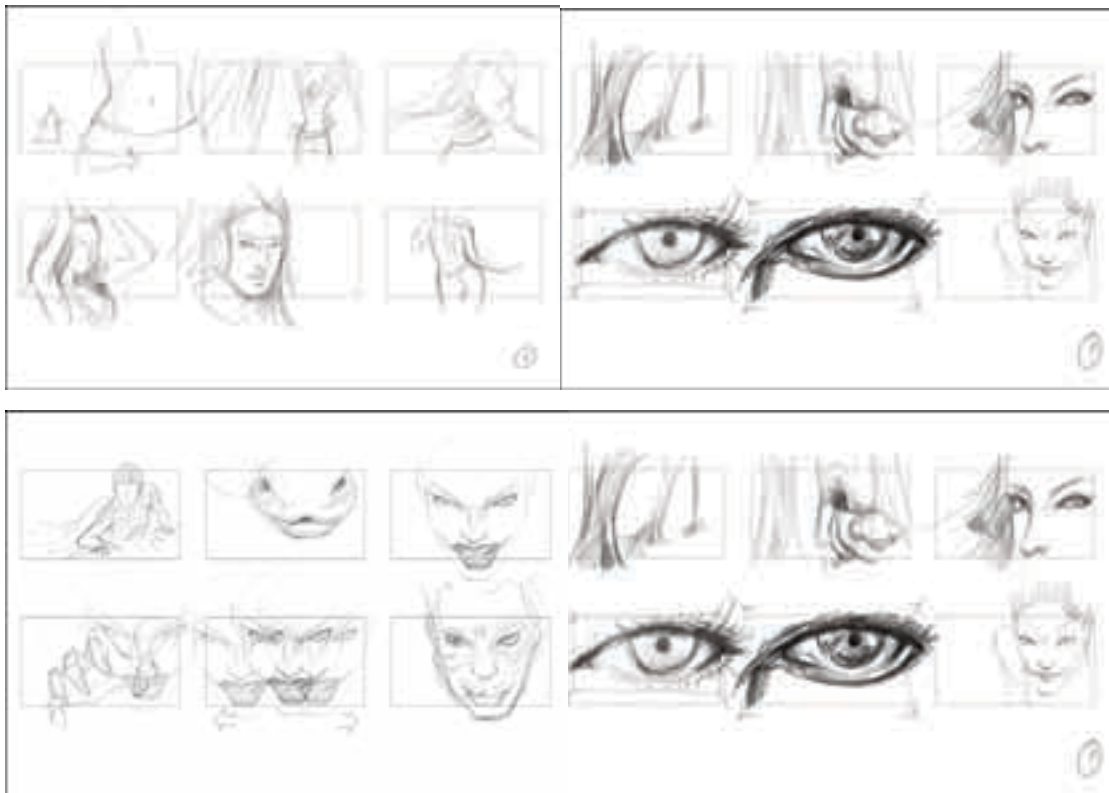
4.2.2.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 2

รูปแบบจากจิตรกรรมไทย	แบบร่าง	ภาพในผลงานวิดีโอ
		
		
		
		

ตารางที่ 26 แสดงการสร้างรูปแบบของผลงานวิดีโอชุดที่ 2

การสร้างสรรครูปแบบของผลงาน ชุดที่ 2 นี้ผู้วิจัยได้ทำเพิ่มเติมในส่วนของโครงสร้างของพุทธประวัติมารผจญ ที่มีรายละเอียดของภาพปรากฏในส่วนของ พระพุทธเจ้า มาร ติต้ามาร และสัญลักษณ์ดอกบัว โดยแนวคิดของผู้วิจัยได้นำแก่นของการตีความทางพุทธศาสนาเรื่อง มาร โดยท่านพุทธทาสซึ่งมุ่งหยาบยกในส่วนของกิเลสมาร ที่เข้ามายั่วยวนให้เกิดความลุ่มหลง ละเลิกจากจิตที่แน่วแน่ ส่วนภาพของพระพุทธเจ้านั้นผู้วิจัยนำแนวคิดของความว่าง ไม่ปรากฏกายตัวตนของพระพุทธเจ้า ซึ่งมีการสร้างสรรค์ภาพพุทธประวัติตอนมารผจญหรือตอนตรัสรู้ในประเทศอินเดียซึ่งยุคแรกไม่นิยมทำภาพพระพุทธเจ้า ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำเป็นดวงไฟ ที่ส่องแสงไม่มีกาย ตัวตนดั่งมนุษย์ เปรียบเสมือนดวงจิตของผู้ชมงานที่มุ่งฟังไปข้างหน้าเพื่อทำสมาธิ

4.2.2.2 ภาพร่างลำดับภาพงานชุดที่ 2



รูปที่ 43 ภาพร่างลำดับภาพ ผลงานวิดีโอ ชุดที่ 2

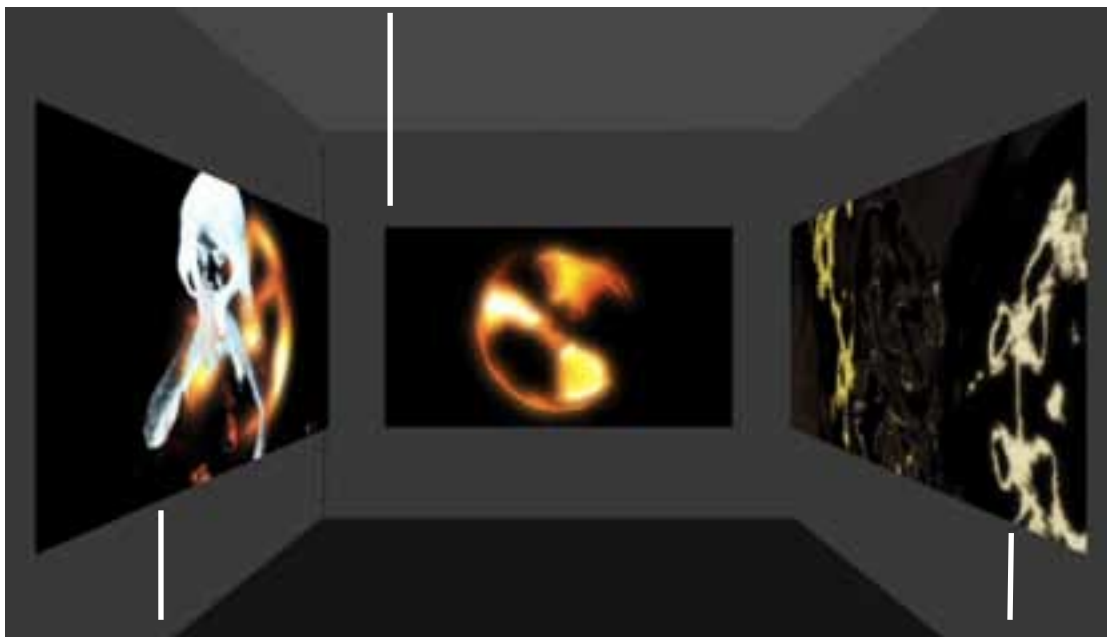
4.2.2.3 เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยได้ถ่ายทำโดยใช้คนจริง ถ่ายทำในสตูดิโอที่ใช้นักแสดงหญิงให้แสดงเป็นภาพหญิงสาว มายั่วชวนให้หลงไหล และกลายร่างเป็นสัตว์ร้าย เช่น งู เสือ โดยการถ่ายบนฉากสีน้ำเงินหลังจากนั้น จึงใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยทำเทคนิคพิเศษ โดยภาพของผลงานต้องการอยู่บนพื้นดำ และใช้เทคนิคสร้างสีให้กับภาพผู้หญิงให้มีลักษณะลดตัดทอนรายละเอียดลงไป และเน้นแสงและเงาชัดเจนเพื่อให้เกิดความรู้สึกของสีที่รุนแรง เกิดการขัดแย้งระหว่าง แดง ขาว และดำ

4.2.2.4 การสื่อสารความหมายของผลงาน

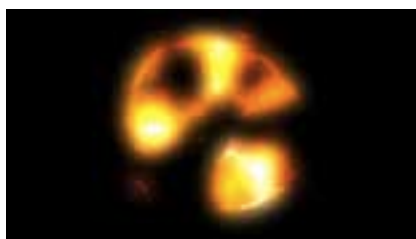
ผลงานชุดนี้ต้องการให้มีโครงสร้างมาจากภาพมารผจญจากจิตรกรรมฝาผนังซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวคิดหลัก ดังนั้นภาพกึ่งกลางจึงทำให้มีลักษณะความนิ่ง ว่าง แสงสว่าง ในขณะที่ภาพทางซ้ายและขวานั้นเต็มไปด้วยมาร ที่เข้ามาจนสมาธิ ซึ่งผู้วิจัยต้องการสื่อให้เหมือนกับว่าผู้ชมผลงาน ยืนอยู่ตรงกลางท่ามกลางเหตุการณ์ เพื่อรับรู้ถึงผลกระทบด้านอารมณ์ของภาพ เสียงของมารที่เข้ามาในรูปของความงาม แต่กลับกลายเป็นความน่ากลัวจากภาพสัตว์ ยักษ์ที่เข้ามาทำให้การยำถึอารมณ์ของภาวะกลัวเกิดขึ้นกับผู้ชม

จอกกลางแทนความหมายของพระพุทธเจ้า



จอซ้ายแทนความหมายของมาร

จอขวาแทนความหมายของมาร

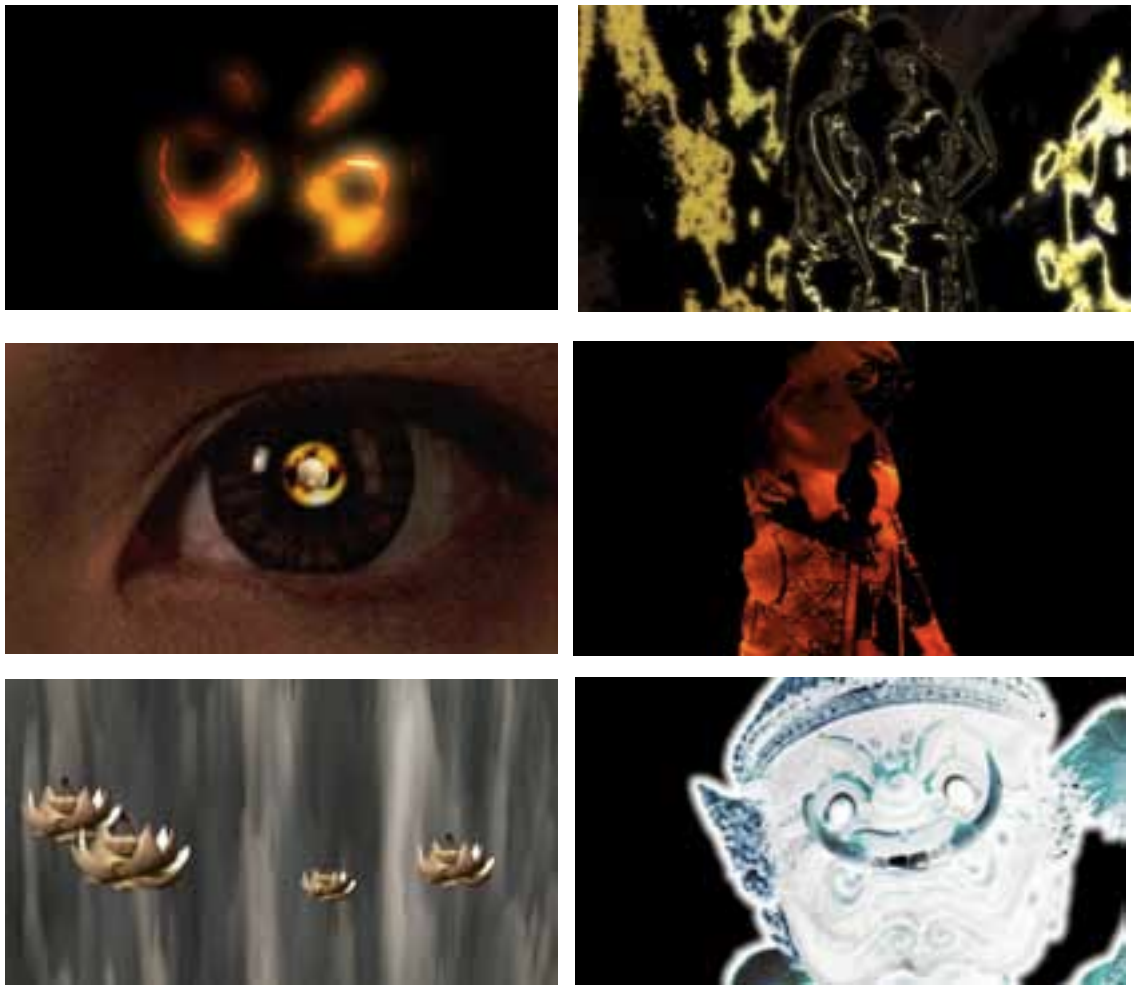


รูปที่ 44 ภาพนิ่งของวิดีโอ โดยกำหนดจอกกลางให้สงบ นิ่ง แทนพระพุทธเจ้า

ผลงานของจอกกลางแทนความหมายของพระพุทธเจ้า โดยใช้สัญลักษณ์ดอกบัวและแสง
 สร้างความสงบ นิ่ง ท่ามกลางมารที่เข้ามาล้อมวง ชัดขวางซึ่งการที่ไม่แสดงภาพของพระพุทธเจ้าที่
 มีกายเป็นมนุษย์ เป็นการนำแนวคิดจากงานแกะหินพุทธประวัติของอินเดียที่แสดงความว่างไม่มี
 ตัวตน โดยมีเพียงสัญลักษณ์ของบัลลังก์ และต้นโพธิ์



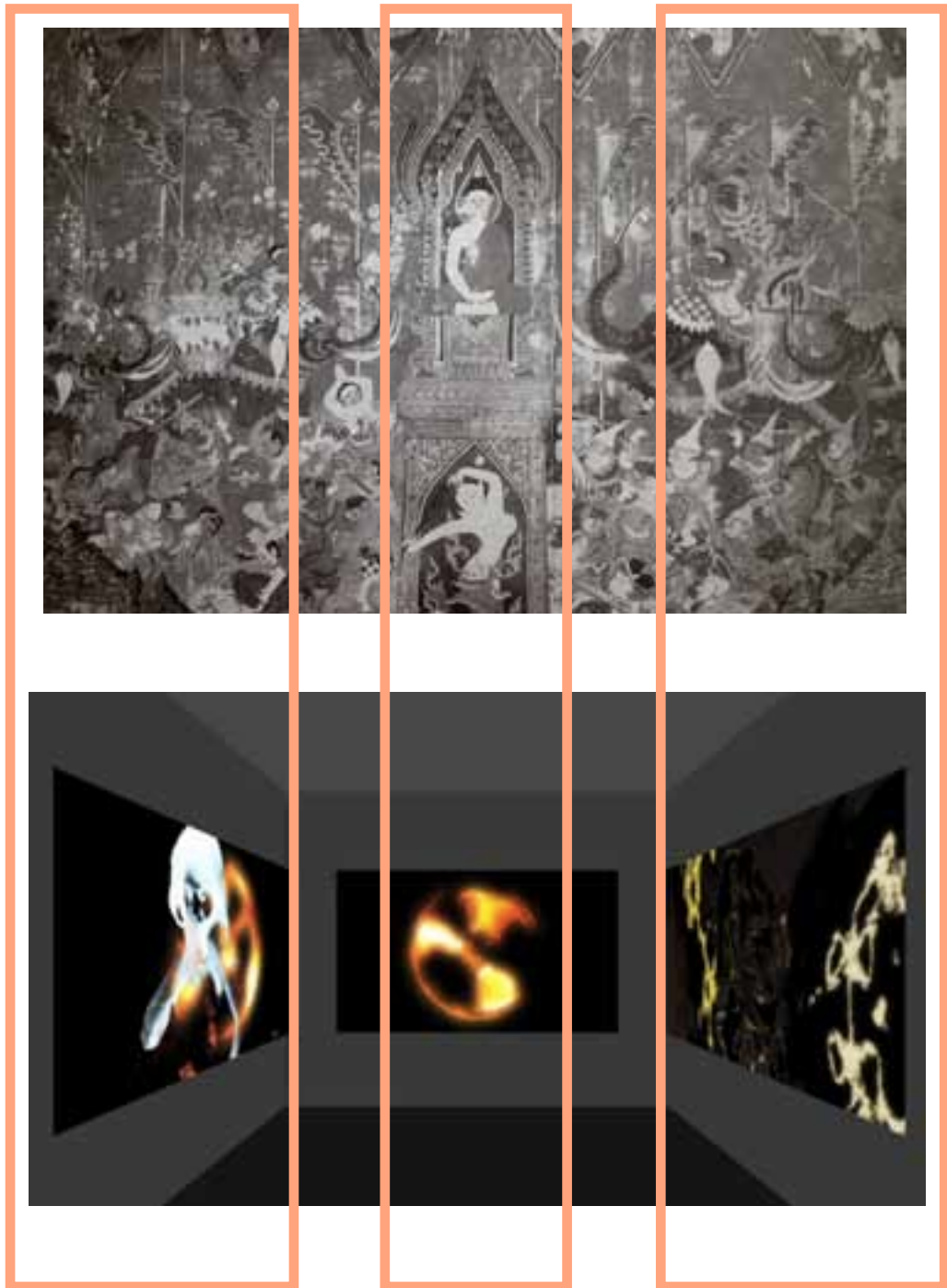
รูปที่ 45 การทดลองชุดที่ 2 วิดีโออินสตอลเลชั่น จอข่าย แทนความหมายของมาร



รูปที่ 46 การสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอชุดที่ 2 เป็นภาพจากจอด้านขวา แทนความหมายของมารที่สัมพันธ์กับจอทางด้านซ้าย

จากผลงานวิดีโอทั้งทางด้านซ้าย และด้านขวาที่มีความสัมพันธ์กันในเรื่องของการหยิบยกความเป็นมารในภาวะต่างๆ ปรากฏให้เห็นที่มีแนวคิดในเรื่องของกิเลสมาร เป็นการสร้างภาวะของการเข้าขัดขวางการบำเพ็ญเพียรของพระพุทธเจ้า เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่มุ่งเน้นในด้านของอารมณ์ ความรู้สึกกับภาวะของความขัดแย้งระหว่าง ความดีกับความชั่ว ความสงบกับความรุนแรง ที่สามารถรับรู้ได้ในขณะที่ผลงานดำเนินไป ซึ่งผู้ชมจะเสมือนอยู่ท่ามกลางสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นและดับไปของมาร โดยภาพที่อยู่ตรงหน้าจะเป็นภาวะของความสงบนิ่ง มีแสงสว่างปรากฏในขณะที่รอบข้างจะเริ่มทวีความรุนแรงของภาพที่ปรากฏ ตัวผลงานไม่ได้เล่าเรื่องแบบต่อเนื่องแต่มุ่งเน้นให้เห็นภาวะของมารซึ่งบางช่วงปรากฏดวงตาใหญ่โตที่จ้องมองมายังผู้ชมและเริ่มเปลี่ยนร่างเป็นดวงตาที่ดูร้าย จนท้ายที่สุดผู้ชมจะได้มีสิ่งให้คิดพิจารณาถึงภาวะของการเอาชนะต่อกิเลสของตน มีการเปรียบเทียบและเกิดการรับรู้ขึ้นในจิตใจ

แนวคิดของการสร้างสรรค์งานชุดที่ 2 เป็นการนำโครงสร้างของภาพมารวมกันที่มีลักษณะของการจัดแบบสมมาตร โดยมีแกนหลักเป็นพระพุทธรูปเจ้าประทับใต้ต้นโพธิ์ และมีมารอยู่ตำแหน่งทางด้านซ้ายและขวาซึ่งการจัดวางวิดิโอลักษณะนี้ เป็นการสร้างมิติของการรับรู้ให้เสมือนผู้ชมอยู่ท่ามกลางภาวะของการต่อสู้กับมารทั้งของภาพปรากฏและมารของตนเอง



รูปที่ 47 การวิเคราะห์แนวคิดการสร้างสรรค์ชุดที่ 2

4.2.3 รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์ ชุดที่ 3 วิดีโออินสตอลเลชัน 2 จอ ที่วี 43 นิ้ว

















เวลา 3:00 นาที ระบบเสียงลำโพงและดีวีดี ความยาว 3 นาที

4.2.3.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3

รูปแบบจากจิตรกรรมไทย	แบบร่าง	ภาพในผลงานวิดีโอ
		
		
		
		

ตารางที่ 27 แสดงแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอ ชุดที่ 2

ผลงานที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ในชุดที่ 3 นี้ได้นำแนวคิดจากศิลปะไทยมาสร้างสรรค์ ที่ทำงานร่วมกับวิดีโอ ที่มีความแตกต่างทางเทคนิคและการนำเสนอเนื้อหาโดยผู้วิจัยได้แสดงงานการทดลองแบบวิดีโออินสตอลเลชัน โดยใช้จอ 2 จอ ที่ทำงานร่วมกันระหว่างภาวะของพระพุทธรูป กับภาวะของกิเลสุมารที่เข้ามาขัดขวาง ซึ่งเป็นการหาแนวทางการสร้างสรรค์ มีการใช้แนวคิดที่นำศิลปะไทยที่มีอยู่กลับมาสร้างสรรค์ใหม่ด้วยอัตลักษณ์ของผู้วิจัยเอง โดยการใช้องค์ประกอบของจิตรกรรมไทยในบางส่วน สลับกับการนำเสนอแบบวิดีโอที่สามารถเล่นกับเรื่องของเวลา และได้ใช้องค์ประกอบย่อยของจุดเข้ามามีส่วนในการสร้างสรรค์ โดยผลงานได้จัดวางให้จอภาพหันเข้าหา ปะทะกันระหว่างความเป็นพระพุทธรูป โดยผู้วิจัยได้ทำภาพนิ่งมาเปรียบเทียบ ดังนี้

วิดีโอจอย้าย	วิดีโอจอขวา
	
	
	
	
	
	
	
	

ตารางที่ 28 การสร้างสรรค์ชุดที่ 3 วิดีโอ 2 จอ ความยาว 3 นาที ตารางได้แสดงให้เห็นเปรียบเทียบช่วงเวลาที่มีภาพมีความสัมพันธ์กันทั้ง 2 จอ

4.2.3.2 เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุดนี้ได้ใช้การสร้างสรรค์ด้วยการวาดภาพจากฟุ้งกัน หมึก บนกระดาษ ซึ่งขณะที่วาดภาพนั้น ได้ใช้กล้องบันทึกภาพทีละเฟรม เพื่อให้เห็นลักษณะของการเปลี่ยนรูปทรงของ

น้ำหมึกที่วิ่งไปตามธรรมชาติ เป็นสื่อความหมายของการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของมารที่เข้ามาขัดขวาง อันเกิดจากการคิดปรุงแต่งด้วยจิตใจ ก่อให้เกิดรูปร่างไปได้ต่างๆนานา ที่สอดคล้องกับแนวคิดของการนำศิลปะในอดีตกลับมาใช้สร้างสรรคใหม่ โดยอยู่บนพื้นฐานของการนำเสนอเนื้อหาทางพุทธประวัติตอนมารผจญ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังได้สร้างสรรคให้มีความแตกต่างจากจิตรกรรมฝาผนังในเรื่องของการใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ โดยทั้งสองสิ่งนี้สามารถสร้างให้เกิดผลกระทบต่อผู้ชมในการกระตุ้นให้คิดตีความต่อไป ระหว่างเรื่องของมารผจญ การเอาชนะมารกับภาวะของมารที่อยู่ในใจของผู้คนที่อยู่ร่วมกันในสังคมปัจจุบัน

4.2.3.3 การสื่อความหมายของผลงาน

จากผลงานของชุดที่ 3 ผู้วิจัยต้องการสื่อให้เห็นเรื่องของภาวะของมาร ขณะที่กำลังเข้าขัดขวางพระสิทธัตถะ ซึ่งยังคงแนวคิดเดียวกับผลงานชุดที่ 2 แต่ผลงานชุดนี้ได้กำหนดให้มี 2 จอภาพที่แสดงให้เห็นการปะทะกันระหว่างมารกับพระพุทธเจ้า โดยงานชุดนี้ผู้วิจัยได้นำศิลปะไทยในอดีตมาใช้สร้างสรรคผลงานวิดีโอ โดยความหมายที่ต้องการสื่อคือ การที่มารเริ่มเข้ามาครอบงำด้วยกิเลส ความงาม ล่อลวงให้ลุ่มหลงด้วยรูปของสตรี หลังจากนั้นมารเริ่มเปลี่ยนแปรไปสู่ภาวะของมัจจุมารที่มุ่งเข้าทำร้ายหวังจะเอาชีวิตพระพุทธเจ้าเพื่อไม่ให้สามารถตรัสรู้ได้ โดยภาพที่ปรากฏนั้นมีทั้งภาพยักษ์ สัตว์ดุร้ายต่างๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงภาพไปตามการเคลื่อนไหวของลายเส้น และท้ายที่สุดมารทั้งหมดต้องยอมพ่ายแพ้ให้กับบุญบารมีของพระพุทธเจ้าที่ได้สั่งสมมา แทนค่าด้วยน้ำที่เข้ามาท่วมทันกองทัพมารทั้งหมด



รูปที่ 48 การจัดแสดงผลงานทดลอง วันที่ 18 - 21 มีนาคม 2555 ณ พิพิธภัณฑวังสวนผักกาด

4.2.4 รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์ ชุดที่ 4 วิดีโออินสตอลเลชัน 1 จอ โปรเจคเตอร์ ระบบเสียงลำโพง และดีวีดี ความยาว 3:30 นาที

4.2.4.1 รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์ ชุดที่ 4

ผู้วิจัยได้วิจัยทดลองกับการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละครั้งที่ผ่านมา ได้ข้อคิดเห็นจากผู้ชมผลงานทั้งที่เป็นบุคคลทั่วไปและผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งให้ข้อคิดที่สรุปความคิดได้ว่าตัวผลงานนั้นควรจะสร้างให้เห็นเป็นเอกภาพเพื่อกำหนดการควบคุมการรับรู้ของผู้ชมให้เป็นแบบวิดีโออินสตอลเลชัน จอภาพเดี่ยวขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดผลกระทบการรับรู้ของกิเลสamarด้วยการใช้สัญลักษณ์ จาก ภาพยักษ์ ภาพเปลวเพลิง ภาพดวงแสง ภาพผู้หญิง ภาพดอกไม้ ภาพน้ำ ภาพสัตว์ในศิลปะไทย มาประกอบเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยมีเสียงลมหายใจเป็นเสียงที่นำอารมณ์ ความรู้สึกให้เชื่อมโยงไปสู่เรื่องของสมาธิ การกำหนดจิต และควบคุมตนเองต่อการเข้าขัดขวางจากกิเลสamar ภาพที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นเป็นภาพที่มีลักษณะของความเป็นศิลปะไทย จิตรกรรมไทย สลับกับภาพที่เกิดจากการวาดลายเส้นหมึกเป็นภาพเคลื่อนไหว ร่วมกับภาพที่เป็นการแสดงจากคนภายใต้การกำหนดแนวความคิดเดียวกัน นำมาจัดองค์ประกอบเข้าไว้ด้วยกันให้มีความเป็นเอกภาพ โดยการลำดับความคิด และภาพนั้น เป็นการเล่าถึงการบำเพ็ญเพียรของพระสิทธิตถะได้ต้นโพธิ์ก่อนการตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า ที่ยังคงมีกิเลสamarมารุมล้อมขัดขวางในลักษณะของความงมงายอำนาจที่ต้องการไม่ให้พระสิทธิตถะสำเร็จในการบำเพ็ญเพียร ภาพที่ปรากฏได้กำหนดให้มีการตัดสลับระหว่างภาพกายพระสิทธิตถะ กับภาพดวงแสงแห่งการกำหนดสมาธิ เพื่อต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงภาวะของจิตภายใน ต่อการที่จะเอาชนะตนเองไม่หลงไปตามภาพของกิเลสamar โดยทำยที่สุดแล้วมารไม่สามารถเอาชนะพระสิทธิตถะในการมุ่งสู่การตรัสรู้ได้ โดยการสร้างสรรค์ภาพให้ปรากฏนั้น ได้ทิ้งท้ายภาพให้นำไปสู่สถานที่ที่เป็นโลกที่ว่างเปล่าให้เกิดการส่งผลต่อความรู้สึกอารมณ์ถึงการปล่อยให้ผู้ชมได้คิดต่อ ปรับอารมณ์ให้กลับมาสู่ตนเอง

4.2.4.2 เทคนิควิธีการสร้างสรรค์งาน

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสร้างสรรค์ผสมผสานร่วมกันระหว่างการวาดภาพสีหมึกบนกระดาษ ร่วมกับการวาดภาพดิจิทัล ด้วยการนำโครงสร้างของภาพจิตรกรรมฝาผนังมารวมมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ โดยการจัดองค์ประกอบร่วมกับภาพถ่ายวิดีโอที่คำนึงถึงโครงสร้างและการสื่อความหมายที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์ที่ต้องการแสดงเรื่องราวของการต่อสู้กับกิเลสamarที่มาในรูปแบบต่างๆ ในการสร้างสรรค์โดยผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคพิเศษในการผสมภาพเข้าด้วยกัน เช่นภาพเปลวไฟ ภาพน้ำ ที่ต้องการสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหาในพุทธประวัติ

4.2.4.3 การสื่อความหมายของผลงาน

ผลงานวิดีโออาร์ตชุดที่ 4 ต้องการสื่อความหมายในเรื่องของภาวะกิเลสमारในขณะที่พระพุทธเจ้ากำลังต่อสู้กับตนเอง โดยภาพที่ได้ปรากฏเป็นการนำเอาศิลปะไทยในอดีตมาใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ตามความหมายเดิมในเรื่องมารผจญ เช่น ภาพพระพุทธเจ้าประทับใต้ต้นโพธิ์ ภาพเทวดาที่ต่างพากันหลีกหนีขณะที่กองทัพมารเข้ามา ภาพกองทัพมารที่มาในรูปของยักษ์ สัตว์ร้ายที่จะเข้าทำร้าย ภาพน้ำที่เข้าท่วมกองทัพมารให้พ่ายแพ้ไป ภาพดอกบัวที่เป็นการแสดงถึงภาวะการยอมแพ้และบูชาต่อพระพุทธเจ้า แต่การสร้างสรรค์ในชุดที่ 4 ผู้วิจัยได้มีการสื่อความหมายของเรื่องของกิเลส การยั่วเข้าทางเพศที่มากกระทำการขัดขวางพระพุทธเจ้า โดยการใช้สัญลักษณ์ด้วยภาพดอกไม้ที่มีลักษณะคล้ายอวัยวะเพศชาย คือดอกหน้าวัว และดอกไม้ที่มีลักษณะคล้ายอวัยวะเพศหญิงคือดอกแคทรียา สำหรับการใช้สัญลักษณ์ทางเพศด้วยดอกไม้ นั้น ปรากฏในผลงานภาพถ่ายของศิลปินชาวญี่ปุ่นชื่อ โนบุยาชิ อรากิ (Nobuyashi Araki) ผู้วิจัยจึงนำมาใช้ให้ปรากฏในงานวิดีโอ เพื่อเน้นย้ำเรื่องของ กิเลสमार เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดการติดตามในขณะที่วิดีโอดำเนินเรื่องไปในแต่ละช่วงเวลา เพราะสิ่งที่ต้องการสื่อคือการให้ผู้ชมได้ตีความในเรื่องของ กิเลสमार ในภาวะของพระพุทธเจ้ากับภาวะของผู้คนในสังคมปัจจุบันเองว่า ท่ามกลางสังคมปัจจุบันนี้ กิเลสमार มีอำนาจมากหรือน้อยอย่างไรที่มีผลต่อความคิดของคนในสังคม และจะสามารถต่อสู้กับภาวะกิเลสของตนเอง

4.3. การวิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ

การสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตทั้ง 4 ชุด ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการตั้งกรอบตามแนวคิดทฤษฎีที่ได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดความคิด และการกำหนดตัวงานศิลปะที่ต้องการสื่อความหมายเรื่องกิเลสमार โดยการนำศิลปะในอดีตมาใช้กับการสร้างสรรค์ผสมผสานกับจินตภาพที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาตอนมารผจญ โดยงานทั้ง 4 ชุดผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบ ดังนี้

แนวทางวิเคราะห์	งานชุดที่ 1	งานชุดที่ 2	งานชุดที่ 3	งานชุดที่ 4
การตีความมาร	กิเลสมาร	กิเลสมาร	กิเลสมาร	กิเลสมาร
แนวคิดการสร้างสรรค์	การนำศิลปะในอดีตมาใช้	การนำศิลปะในอดีตมาใช้	การนำศิลปะในอดีตมาใช้	การนำศิลปะในอดีตมาใช้
จินตภาพ	ใช้ภาพของโยนยักษ์จากคนจริงแสดงออกในผลงานที่มุ่งให้เกิดผลกระทบทางการเมืองให้เหมือนกับยักษ์กำลังมีการปะทะกับผู้ชม	ใช้คนจริงสื่อให้เห็นถึงความงาม ยั่วชวนให้หลงทางเพศ และยักษ์จากการแสดงจริง ผสมกับภาพสัตว์ ส่วนพระพุทธเจ้าแสดงด้วยความว่าง แสงเรืองรอง	ภาพจากการระบายสีหมึก บนกระดาษให้เห็นรูปร่างของหน้า สตรียักษ์ สัตว์ ที่เข้าขัดขวางพระพุทธเจ้า ส่วนภาพพระพุทธเจ้า เทวดาแสดงออกด้วยจุดประ	พระพุทธเจ้าประทับได้ต้นโพธิ์ที่กำลังต่อสู้กับมารที่ค่อยๆ มาในแบบน่ากลัว ยั่วชวนให้ลุ่มหลง และการสร้างให้เห็นมิติของภาพที่แตกต่างกันไปตามการกระทำของมาร
สัญลักษณ์	ยักษ์ เปลวเพลิง	ยักษ์ แสง เปลวเพลิง สตรี ดอกบัว	ยักษ์ สตรี น้ำ พระพุทธเจ้า เทวดา ต้นโพธิ์	พระพุทธเจ้า ต้นโพธิ์ มิติของภาพ เบื้องหลัง ยักษ์ ดอกหน้าวัว ดอกแคทรียา น้ำ เพลิง
องค์ประกอบศิลป์	การเน้นเอกภาพของยักษ์ท่ามกลางฉากหลังดำ	การจัดวางมิติโอตามโครงสร้างของจิตรกรรมฝาผนัง โดยให้พระพุทธเจ้าอยู่จอกกลาง และมารอยู่จอกซ้าย	การวางตำแหน่งภาพจากจุดที่วิแบ่งเป็น 2 จอให้เกิดพื้นที่ว่างกึ่งกลาง โดยให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของงาน	การเน้นเอกภาพตามโครงสร้างของภาพจิตรกรรมฝาผนังโดยมีพระพุทธเจ้าอยู่กึ่งกลาง

ตารางที่ 29 การเปรียบเทียบผลงานทั้ง 4 ชุด ด้านการตีความ แนวคิดสร้างสรรค์ จินตภาพ สัญลักษณ์ องค์ประกอบศิลป์

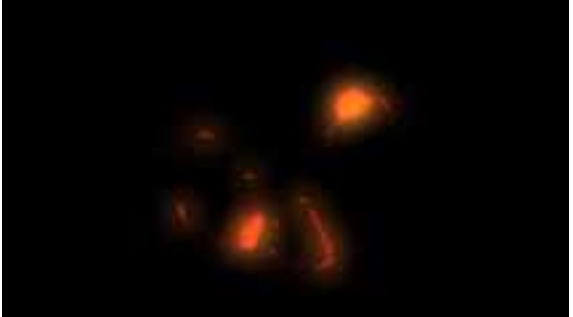
แนวทางวิเคราะห์	งานชุดที่ 1	งานชุดที่ 2	งานชุดที่ 3	งานชุดที่ 4
		และขวา โดยสร้างให้ภาพที่เกิดขึ้นมีการเคลื่อนไหวที่มุ่งเน้นไปที่ภาพจากจอกกลาง	ที่อยู่ท่ามกลางระหว่าง มาร กับ พระพุทธเจ้า	และมีกลุ่มภาพของมารอยู่ด้านซ้าย และขวา โดยแปรเปลี่ยนโครงสร้างไปตามภาวะของมาที่เข้ามา
อารมณ์และความรู้สึก	เน้นความน่ากลัวของยักษ์กับสีหน้าของยักษ์ สึบรยากาศของภาพที่มีด มีเพียงจุดสว่างของตัวยักษ์ที่ปรากฏ	สร้างความนิ่งให้ เกิดกับภาพกลางที่แทน พระพุทธเจ้าใน ขณะที่ภาพของมารมีความเคลื่อนไหว น่ากลัว และน่าลุ่มหลง	ความน่ากลัว เร่งเร้ากับภาวะของมารที่เข้ามาปะทะ พระพุทธเจ้า แต่ ขณะเดียวกัน พระพุทธเจ้ามีความนิ่งสงบ	ภาวะของการต่อสู้กิเลส ทั้งในรูปของความน่ากลัวและความยั่วยวนเพศ รวมทั้งการพ่ายแพ้ของมารต่อ พระพุทธเจ้า
การสื่อความหมาย	ความน่ากลัวของยักษ์ แทนโมหะของมนุษย์ที่เกิดจากการคิดในจิตใจ	ความน่ากลัวกิเลส การลุ่มหลงต่อกาม ที่ พระพุทธเจ้าเผชิญ ต่อสู้กับจิตใจของตนเอง	การต่อสู้กับมารที่เข้ามาด้วยกำลัง การยั่วเย้าให้ลุ่มหลง ล้มเลิกการบำเพ็ญเพียรสู่การตรัสรู้	กิเลสที่เข้ามาขัดขวาง พระพุทธเจ้าไม่ให้ตรัสรู้ได้ โดยการเข้ายั่วยวนทั้งทางเพศ ทางโมหะ กำลังต่างๆ





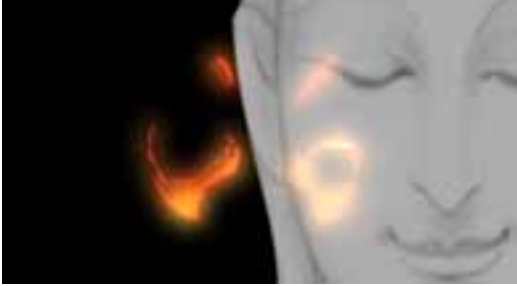
ตารางที่ 30 การเปรียบเทียบผลงานทั้ง 4 ชุดเรื่อง อารมณ์และความรู้สึก การสื่อความหมาย

จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบได้ชี้ให้เห็นถึงแนวทางการสร้างสรรค์ จินตภาพของผลงาน วิดีโออาร์ตชุดมารผจญที่ได้ทำการสร้างสรรค์ แล้วทดลองแสดงผลงานเพื่อคุณผลกระทบต่อผู้ชมกับ ผลงาน พบว่า ผลงานทั้ง 4 ชุดนั้นได้ใช้สัญลักษณ์ในพุทธศาสนาที่กล่าวถึงพุทธประวัติคือ ต้นโพธิ์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการตรัสรู้ ให้ปรากฏในผลงาน ทั้งนี้ต้นโพธิ์เป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏในงานศิลปะ ที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา เป็นสิ่งที่สามารถเชื่อมโยงการรับรู้ต่อพุทธประวัติตอนมารผจญที่มีผล กับผู้ชมได้ แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดลองกับการใช้สัญลักษณ์ที่เล่นกับเนื้อหา กับการตีความถึงกิเลสมาร เนื้อหาเรื่องเพศ กิเลสที่ล่อลวงให้ลุ่มหลงเป็นอุปสรรคต่อการมุ่งไปสู่การตรัสรู้ เป็นภาวะทาง อารมณ์ที่มีอำนาจทำลายความมุ่งหวัง โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้สัญลักษณ์ด้วยการใช้ภาพดอกไม้ให้เกิดการเปรียบเปรยกับเพศหญิงกับชายอันเป็นภาวะของกิเลสได้ทั้งสองเพศ อย่างไรก็ตาม การใช้ สัญลักษณ์ของมารที่ใช้ภาพยักษ์ให้ปรากฏนั้น ผู้วิจัยใช้ภาพของยักษ์ที่เป็นการนำศิลปะไทยในอดีต มาทำใหม่ในแบบของผู้วิจัยเอง จึงปรากฏทั้งที่เป็นภาพวาดและภาพคนแสดงจริงในวิดีโอ และผู้ วิจัยยังได้ใช้สัญลักษณ์ทางเสียงให้ส่งผลอารมณ์ สมาธิ ภาวะของความพยายามเอาชนะใจของ ตนเองที่แทนด้วยเสียงลมหายใจ เป็นเสียงลมหายใจที่มีจังหวะหนัก เบา เพื่อสื่อถึงความไม่ปกติ ของสมาธิเมื่อมีสิ่งรบกวนจิตใจ

ในด้านสุนทรียภาพของผลงานวิดีโอ ผู้วิจัยประมวลผลที่ได้รับจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย เอง และผลจากการวิจารณ์จากผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วประมวลผลสู่การสร้างสรรค์ ในตัวผล งานที่ปรากฏทั้งภาพและเสียง ได้ทำให้เกิดผลทางด้านอารมณ์ การติดตาม ความรู้สึก ด้วยภาพที่ สื่อนำไปสู่ภาวะของการต่อสู้กับสิ่งขัดขวางที่เป็นมาร กล่าวคือภาพของมารได้เริ่มเข้ามาปรากฏใน การดำเนินเรื่องในตอนต้นของวิดีโออาร์ต ด้วยโครงสร้างของสี่ที่หนัก มีด มีเสียงลมหายใจเข้า ออกเป็นเสียงแทรกเข้ามาตลอดเวลา ทำให้เกิดการตีความ เพื่อรับรู้เจตนาของผู้วิจัยว่า ต้องการให้ คิดตามไปในเรื่องของสมาธิ การกำหนดสติให้รู้ตัว ตื่นตลอดเวลาโดยมีองค์ประกอบของภาพ จิตรกรรมไทยทั้งที่เป็นตัวภาพ ร่างกายของพระพุทธเจ้าและภาพร่างกายของมารในรูปแบบต่างๆ ทั้งยักษ์ สัตว์ในจิตรกรรมไทย ยักษ์จากภาพนักร้องแสดงจริง ภาพผู้หญิงเคลื่อนไหวด้วยอาการของ การยั่วเย้าให้ลุ่มหลงไปในทางเรื่องเพศ ภาพสัญลักษณ์ของดอกไม้ที่นำมาสื่อเรื่องเพศ ภาพเปลว ไฟที่ลุกโชนสื่อถึงจิตใจที่ตกเป็นเหยื่อของมารหรือมารที่มาในรูปของเพลงให้ทำร้ายจิตใจ จน กระทั่งถึงภาพน้ำที่สื่อความถึงบารมีของพระพุทธเจ้าที่สั่งสมมากจนสามารถท่วมทันทำลายเหล่า มารออกไปได้ สิ่งที่ทำให้ผู้ชมรับรู้และสะท้อนด้านอารมณ์มากที่สุดคือภาพมารจากการ สร้างสรรค์ด้วยลายเส้นหมึกเคลื่อนไหวอย่างอิสระ เปลี่ยนรูปไปสู่รูปมารต่างๆ ดังนั้นผู้วิจัยสรุปผล การรับรู้นี้ได้ว่า ผู้ชมจะรับรู้และสะท้อนใจในภาพและเสียงจากสิ่งที่ไม่คุ้นชินในเรื่องของภาพ มารผจญของตนเอง หรือจากประสบการณ์รับรู้มาก่อน






ในผลงานวิดีโออาร์ตที่ได้ทำการวิจัยและสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงนำภาพในแต่ละช่วงของผลงานทั้งหมดมาลำดับภาพเพื่อให้เกิดความเข้าใจในผลงาน ดังนี้

ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
1	 <p>มหารพชญ The Defeat of Mara สุภักดิ์ อานุรังจโรจ Sapak Anurungroj</p>	หัวข้อเรื่องผลงานวิดีโออาร์ต ชุด มหารพชญ
2		แสงเคลื่อนไหวในรูปทรงกลม แสดงถึงจุด เอกภาพของการเพ่งสมาธิ
3		หน้าพระพุทธเจ้า ฉากหลังเป็นแสงสมาธิให้เห็นถึงภาวะที่พระพุทธเจ้ากำลังกำหนดจิตและสมาธิ
4		แสงแห่งสมาธิ


ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
5		<p>กองทัพमारกำลังเข้าขัดขวาง การมุ่งสู่การตรัสรู้ของ พระพุทธเจ้า</p>
6		<p>แสงแห่งสมาธิ</p>
7		<p>ภาพระยะไกลเห็นพระพุทธเจ้า ประทับใต้สัญลักษณ์ต้นโพธิ์</p>
8		<p>แสงแห่งสมาธิ</p>
9		<p>ในหน้าพระพุทธเจ้ากับแสงแห่ง สมาธิ</p>






ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
10		เทวดาเข้ามาร่วมชุมนุมบูชา การบำเพ็ญเพียร
11		ภาพเทวดาที่เพิ่มมากขึ้น
12		มารเข้ามาขัดขวาง เทวดาเกรง กลัวต่ออำนาจจึงพากันหลีกหนี
14		พลังอำนาจของมาร
15		มารเข้ามาขัดขวาง เทวดา กระจายออกไป

ตารางที่ 33 การอธิบายแนวคิดของภาพในวิดีโอ ในแต่ละช่วง (3)

ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
16		มารมาในรูปต่างๆ เป็นผู้หญิง เข้ามาช่วยให้เกิดการล่มหลง
17		ภาพการเปลี่ยนแปลงของรูป ร่างของมารไปสู่รูปอื่นๆ
18		การเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวไป สู่รูปอื่นที่น่าเกลียด น่ากลัว
19		รูปของมารที่เปลี่ยนร่างไป เรื่อยๆ
20		กองทัพมาร

ตารางที่ 34 การอธิบายแนวคิดของภาพนิ่งวิดีโอ ในแต่ละช่วง (4)






ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
21		มารเข้าขัดขวางด้วยอำนาจต่อพระพุทเจ้า
22		กองทัพมาเข้ามาใกล้มากขึ้นสร้างอารมณ์ที่รุนแรง
23		การปะทะ เข้าทำร้ายพระพุทเจ้า แสดงด้วยเส้นหมึกที่เคลื่อนไหวรุนแรงรวดเร็ว
24		แสงแห่งสมาธิ
25		มารในรูปของยักษ์ปรากฏกว้างขึ้น






ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
26		รูปร่างของยักษ์ชัดขึ้น
27		รูปร่างของยักษ์เปลี่ยนแปลงไป สู่รูปทรงต่างๆ
28		เปลี่ยนรูปเป็นตาเบิกโพลง นำ สะพานงิ้ว
29		ภาพยักษ์ปรากฏชัดขึ้น ช้อน เปลวเพลิงให้เห็นถึงอารมณ์ที่ รุ่มร้อนดังเพลิงไหม้ ความโกรธ กิเลสที่ทำให้จิตใจร้อนรน
30		ใบหน้ายักษ์ชัดเจขึ้น

ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
31		สัญลักษณ์ของมารในรูปร่างของสัตว์ดุร้าย เข้าปะทะ ชัดขวาง
32		ดวงตาแห่งความโกรธ อารมณ์ดุร้ายของมาร
33		มารกำลังกระทำในแบบต่างๆ การผสมผสานร่างให้น่ากลัว
34		กิเลสมารในรูปของหญิง ยั่วชวนต่ออารมณ์ เปลวเพลิง เบื้องหลังความงาม
35		ดวงตาของกิเลสมารที่สะท้อนแสงแห่งสมาธิ

ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
36		<p>กองทัพมารในรูปของไฟรพลง เข้าทำร้ายขัดขวาง</p>
37		<p>มารในร่างของสัตว์ อำนาจที่ ปรากฏเป็นร่างต่างๆ ให้นำกลัว</p>
38		<p>การเพิ่มจำนวนของมารเพื่อให้ เห็นอำนาจ ของมารที่พยายาม ครอบงำ</p>
39		<p>อำนาจของมารแผ่อำนาจเต็ม ตัว เพื่อให้พระพุทธรเจ้ากลัว หยุดการบำเพ็ญเพียร</p>
40		<p>พระพุทธรเจ้ายังคงมีสมาธิต่อผู้ กับมารต่างๆ ที่เข้ามาขัดขวาง</p>

ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
41		<p>ใบหน้ายักษ์ เปลวเพลิงอันร้อนแรง ของมารที่ยิ่งเพิ่มความโกรธในการเข้าขัดขวางพระพุทธเจ้า</p>
42		<p>กิเลสมาร หญิง การเฝ้าชวนให้เลิกจากการมุ่งสู่การตรัสรู้</p>
43		<p>พระพุทธเจ้ากับสมาธิท่ามกลางการขัดขวางของมาร</p>
44		<p>สัญลักษณ์ของกิเลสคือด้วยดอกไม้ เพศหญิง ความงาม ความหอมเฝ้าชวนให้หลงไหล</p>
45		<p>สิ่งที่ซ่อนอยู่ในความงาม กิเลสเป็นไฟที่เผาผลาญ และซ่อนแสงแห่งสมาธิให้เห็นการต่อสู้กับกิเลส</p>

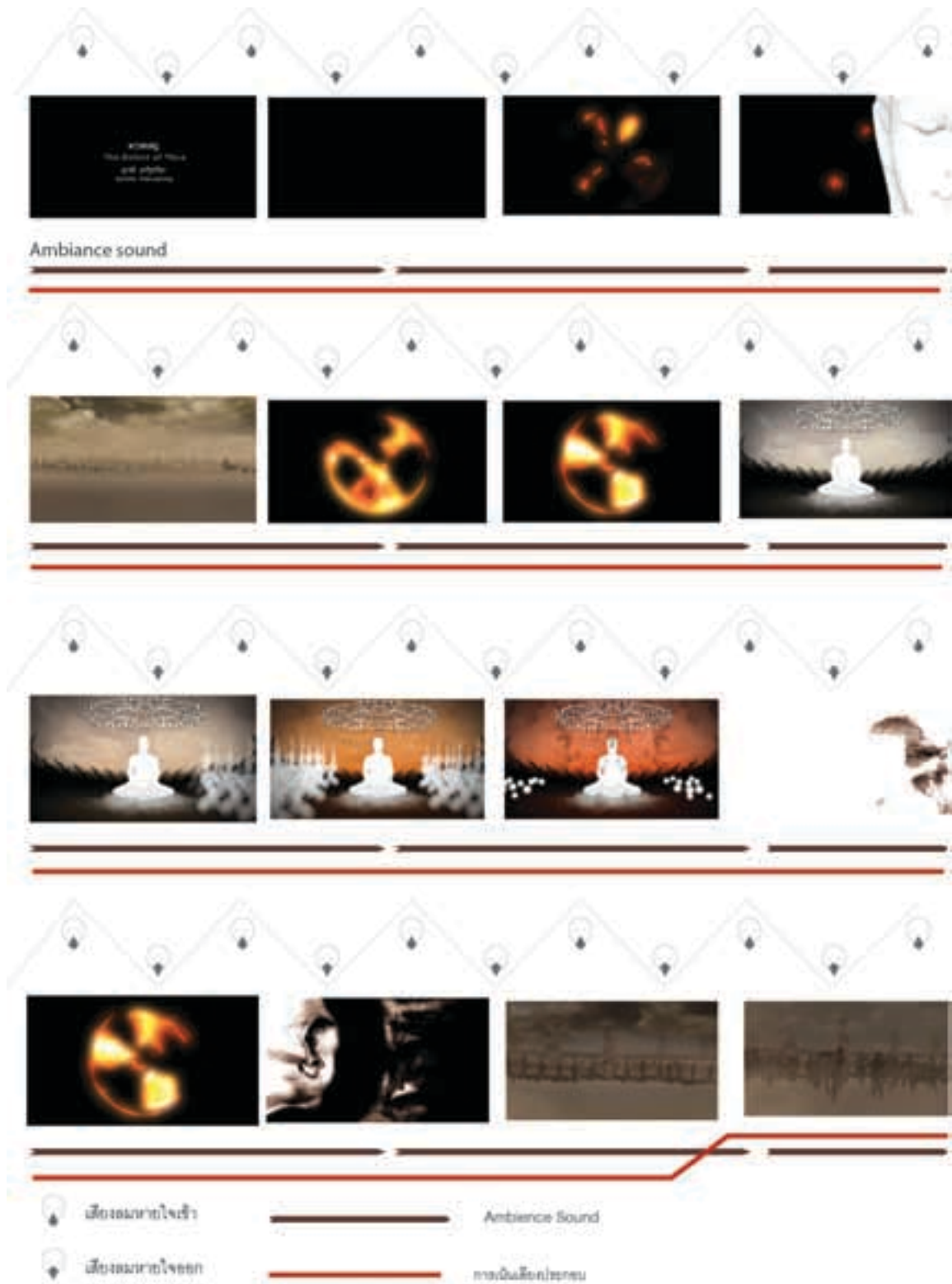
ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
46		กิเลสมารยังคงทำงานด้วยความงาม
47		ดอกไม้ สัญลักษณ์ เพศ
48		ความพยายามของมารต่อการล่อลวงเข้าขัดขวางพระพุทธเจ้า
49		พระพุทธเจ้ายังคงอยู่ในสมาธิ ภาพยักษ์ที่ซอขึ้นมาสื่อให้เห็นถึงการขัดขวางพระพุทธเจ้าไม่สำเร็จ
50		น้ำแห่งบุญบารมีของพระพุทธเจ้าเข้าท่วมทันกองทัพมารให้พ่ายแพ้ไป

ภาพที่	ภาพนิ่งในงานวิดีโออาร์ต	อธิบายแนวคิด
51		<p>มารสลาย หายไปกับน้ำแห่ง บุญมารมีของพระพุทธเจ้า</p>
52		<p>ความพ่ายแพ้ของมารที่ไม่ สามารถขัดขวางพระพุทธเจ้า ได้</p>
53		<p>ดอกบัวผุดขึ้นจากน้ำ สัญลักษณ์ของการบูชาจาก มารที่ยอมต่อพระพุทธเจ้า</p>
54		<p>แสดงถึงความว่างเปล่า</p>
55		<p>ภาพของความว่างเปล่า โลกที่ ไร้จุดจบเพื่อให้คนดูได้ปรับ อารมณ์ การทบทวนความคิด ต่อตนเอง</p>

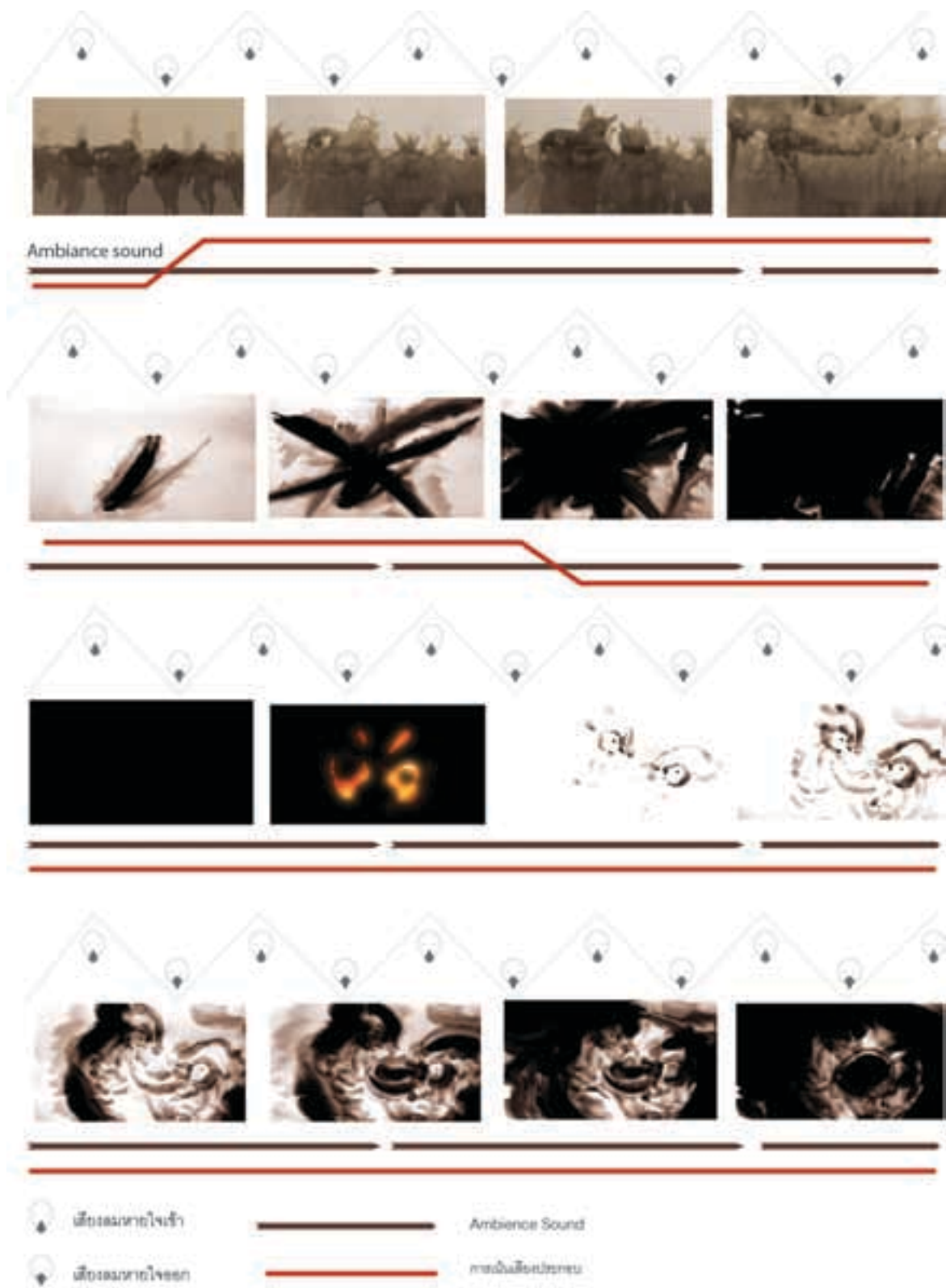
4.3.1 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโออาร์ต มารผจญ

ในงานวิดีโออาร์ตมารผจญนี้ ได้ให้ความสำคัญทางด้านการสร้างสรรค์เสียงร่วมกับวิดีโอ ทั้ง 4 ชุด การทดลองในวิดีโอชุดที่ 1 - 3 นั้น ผู้วิจัยได้ทำเสียงให้มีความสัมพันธ์กับภาพ โดยมีแนวคิดหลักคือเรื่องของ สมภาสิ กิเลส มาร กล่าวคือ ในวิดีโอชุดที่ 1 ได้สร้างเสียงที่เน้นถึงภาวะของมารที่เข้ามาขัดขวางทำร้ายให้พระพุทธรูปเจ้าหยุดการบำเพ็ญเพียร เป็นเสียงที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวที่สอดคล้องกับภาพของยักษ์ ผลที่ได้นั้นผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวต่อภาพและเสียงในงานวิดีโอ ส่วนในผลงานชุดที่ 2 และ 3 นั้น ผู้วิจัยได้ปรับตามเนื้อหาของภาพที่แสดงถึงภาวะของสมภาสิ และกิเลสมารที่เข้ามาขัดขวางด้วยความงาม ยั่วเย้าให้ลุ่มหลง และมารนั้นได้เปลี่ยนเป็นการเข้ามาทำร้ายด้วยกองทัพมาร ที่ได้อ้างอิงจากการนำเนื้อหาในจิตรกรรมฝาผนังมาสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นการสร้างสรรค์เสียงจึงได้สร้างให้เกิดความรู้สึกถึงความนิ่ง ลึกลับ และค่อยเพิ่มความแรงอย่างฉับพลัน ทำให้เกิดความรู้สึกถึงพลัง อำนาจ ของมาร ผลที่ได้นั้น ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงความน่ากลัว ความกดดันด้วยเสียงที่ลากสูงขึ้นจนระเบิดเสียงออกมา สอดคล้องกับภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดภาพหมึกอย่างฉับพลัน เคลื่อนไหวรุนแรง จนท้ายที่สุดเสียงได้สร้างให้รู้สึกถึงความพ่ายแพ้ของมารต่อพระพุทธรูปเจ้า

ผลจากการทดลองผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับแนวคิดของผู้วิจัย ร่วมกับการนำแนวคิดของผู้ชม ผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้ร่วมวิพากษ์วิจารณ์ให้ข้อเสนอแนะ จึงนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 4 ดังนั้นการสร้างสรรค์เสียงในชุดนี้ได้สะท้อนถึงแนวคิดและนำพาความรู้สึกของผู้ได้ชมผลงานให้เกิดการรับรู้ในเรื่องของกิเลสมาร สมภาสิ ผู้วิจัยจึงได้นำเสียงของลมหายใจเข้าและออกของคน เป็นการแทนความหมายของการยังมีชีวิต การยังรู้สึกตัว ตื่น อยู่ตลอดเวลา เป็นการสะท้อนเรื่องของสติของคนให้มองตนเอง รู้ตัวว่าตนเองมีอยู่ในทุกขณะที่จิตยังดำเนินต่อไป ซึ่งเสียงของลมหายใจมีให้ได้ยินตลอดช่วงเวลาของวิดีโอ โดยมีเสียงประกอบ (Ambience) เป็นเสียงที่สร้างให้เกิดความรู้สึกความนิ่ง ลึกลับ การสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพที่ปรากฏในวิดีโอ ดังนั้นผู้วิจัยได้ทำตารางภาพนิ่งจากวิดีโอในแต่ละช่วงเวลาของงานทั้งหมด ประกอบกับสัญลักษณ์ที่แทนค่าของเสียงให้เห็นถึงการใช้เสียงลมหายใจ เสียงบรรยากาศ เสียงการเน้นให้สอดคล้องกับภาพเรื่องของการมณเฑาะพญาคชสีห์ของภาพมารกับการมีสติ สมภาสิ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในส่วนของการสร้างสรรค์ภาพและเสียงดังนี้



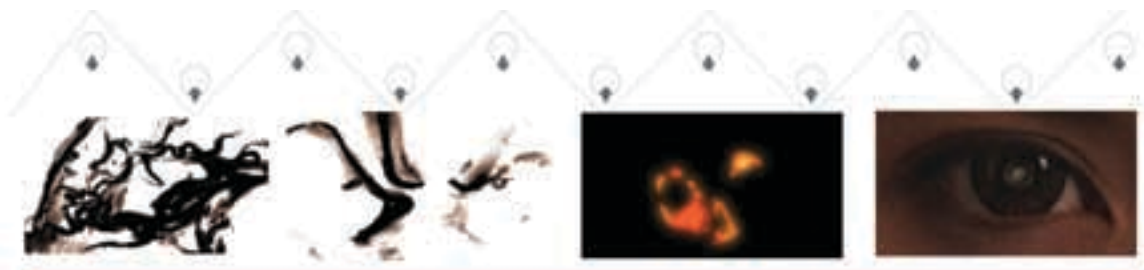
ตารางที่ 42 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 1



ตารางที่ 43 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 2



ตารางที่ 44 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 3

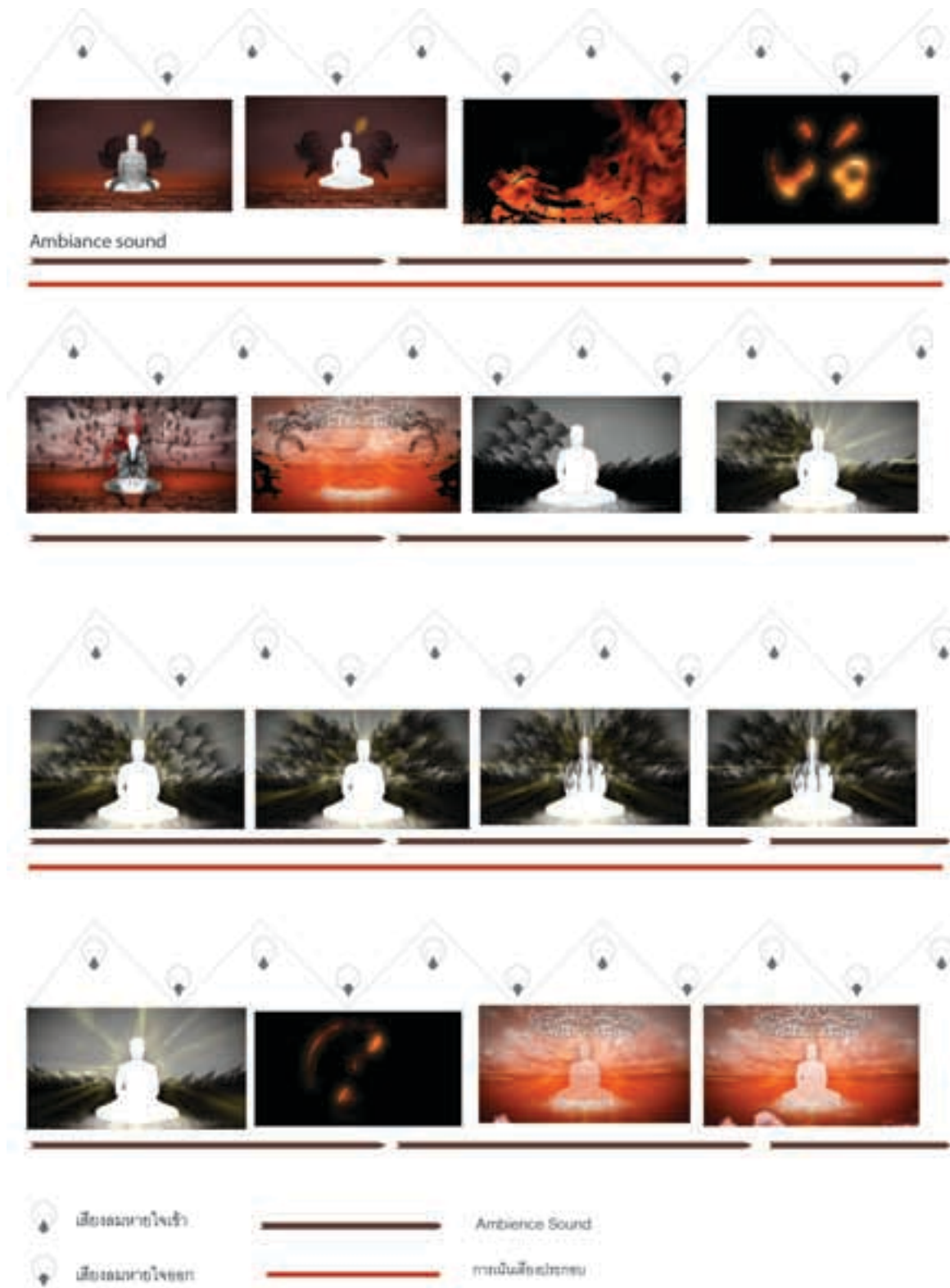


Ambiance sound

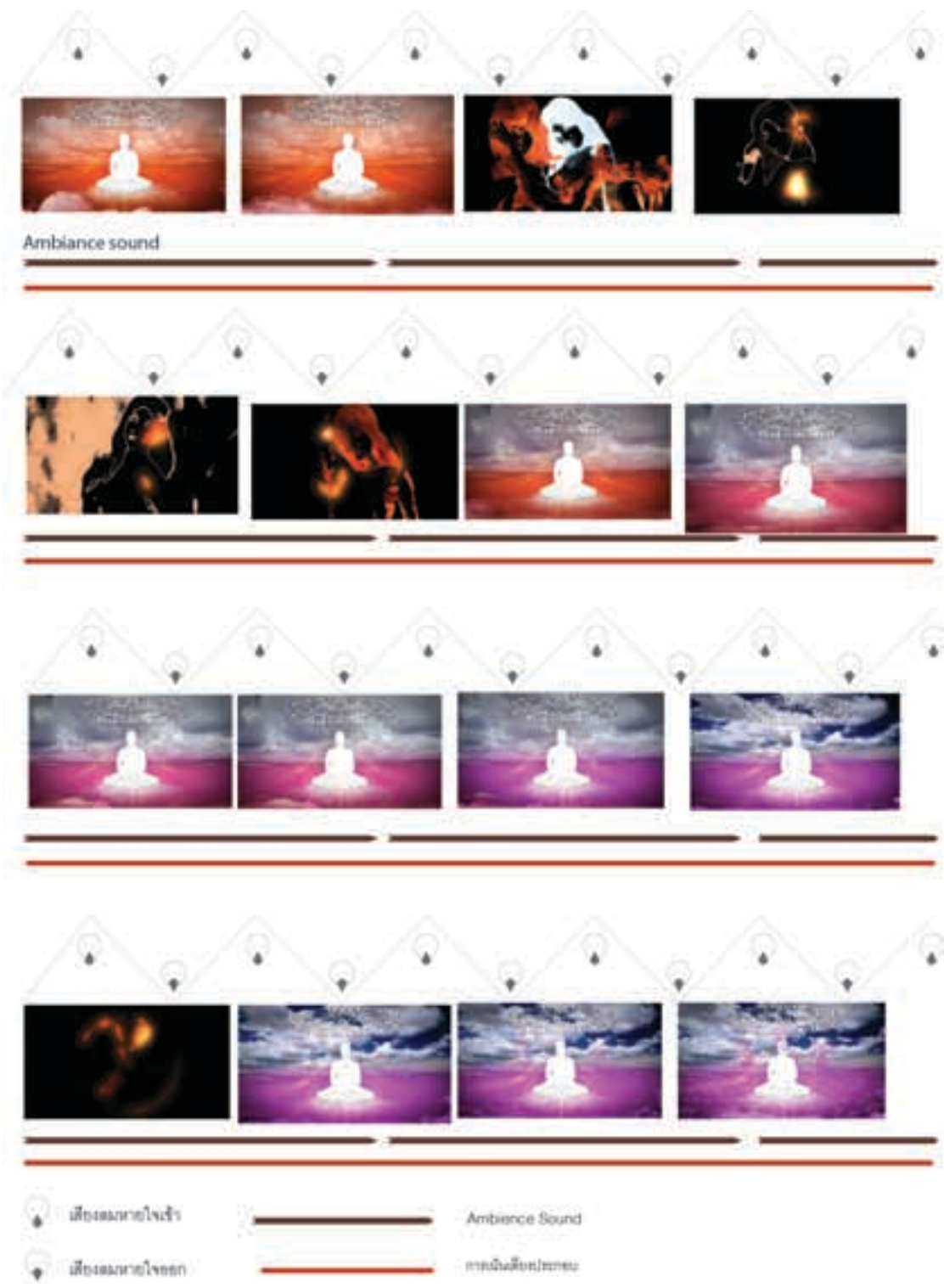


เสียงลมหายใจเข้า Ambient Sound
เสียงลมหายใจออก ภาพนิ่งเสียงประกอบ

ตารางที่ 45 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 4



ตารางที่ 46 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอamarพญ 5



ตารางที่ 47 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 6

Ambiance sound

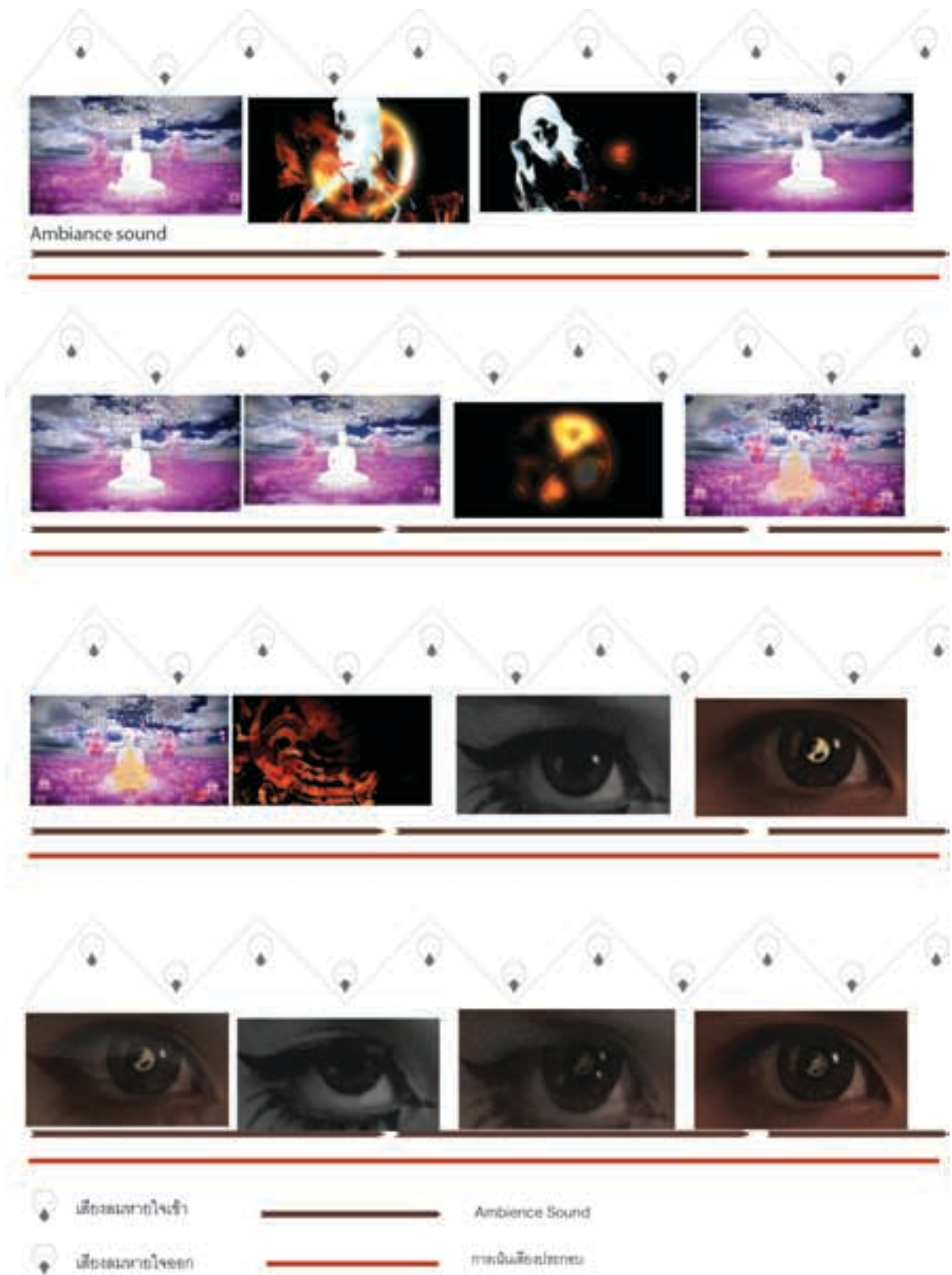
เสียงบรรยายใจเจ้า

เสียงบรรยายใจเอก

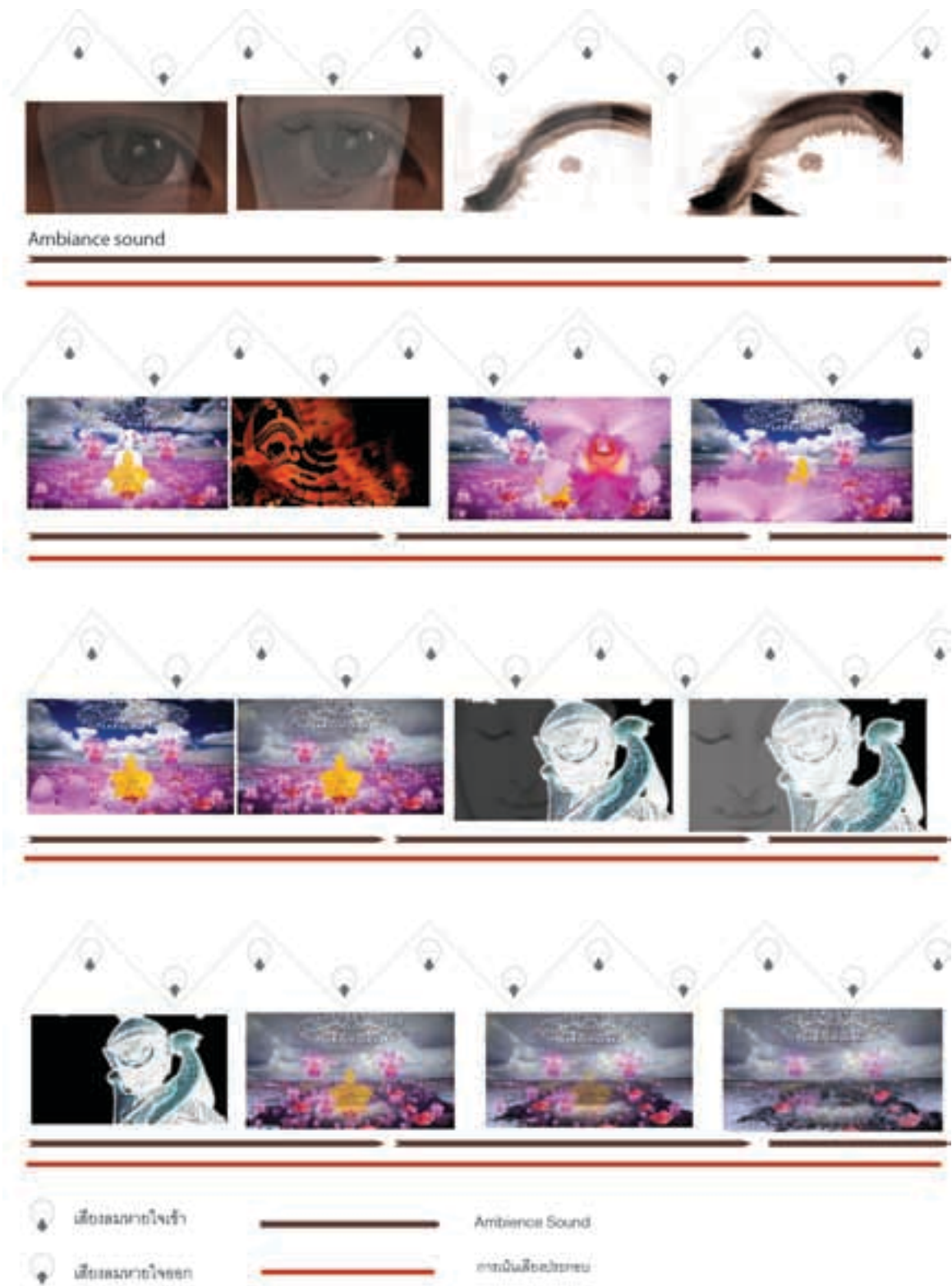
Ambience Sound

ภาพนิ่งเสียงประกอบ

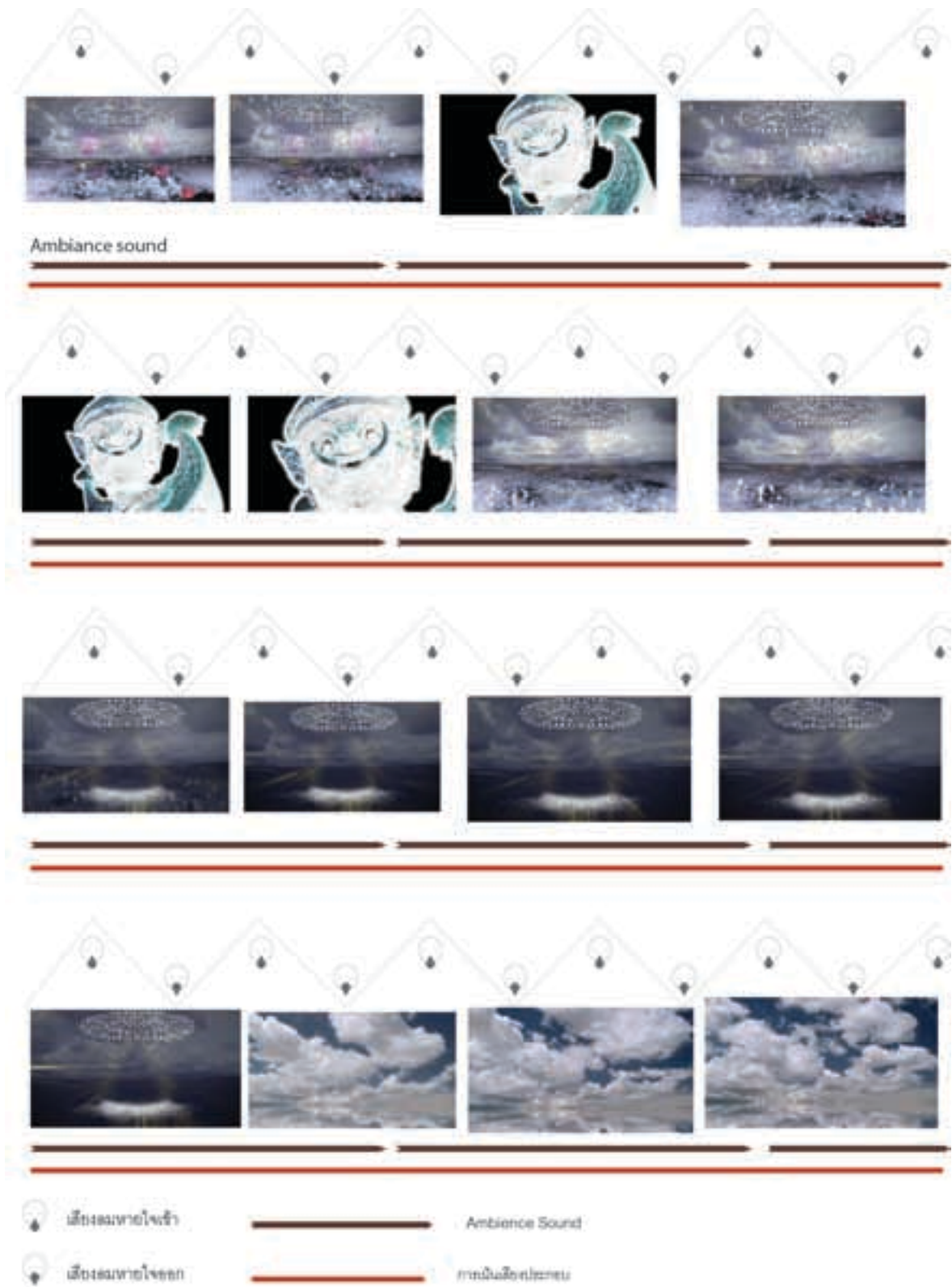
ตารางที่ 48 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโออมารมัจญ 7



ตารางที่ 49 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 8



ตารางที่ 50 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 9



ตารางที่ 51 การวิเคราะห์เสียงในงานวิดีโอมารผจญ 10

4.4 การวิเคราะห์ด้านคุณค่าของผลงานการสร้างสรรค์

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์นี้เป็นผลงานที่เกิดจากการศึกษา วิจัยที่มีกระบวนการศึกษา สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบที่เกิดจากการออกแบบการศึกษาโดยผู้วิจัย นอกจากนั้นแล้วผลงานยังมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางพุทธศาสนา จึงมีความสำคัญในเนื้อหาที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานผลิตผลงาน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประเด็นทางคุณค่าของผลงานสร้างสรรค์ออกเป็น 4 หัวข้อ

4.4.1 เกิดคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์

4.4.2 เกิดคุณค่าต่อสังคม

4.4.3 เกิดคุณค่าในด้านความเป็นต้นแบบศิลปะ

4.4.4 เกิดคุณค่าในด้านสุนทรียศาสตร์

คุณค่า	การวิเคราะห์
4.4.1 คุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์	<ul style="list-style-type: none"> - การนำคุณค่าของศิลปะในอดีตมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่ - เพื่อสื่อสารเนื้อหาของพุทธประวัติตอนมารผจญ - เกิดความต่อเนื่องของการสร้างสรรค์ภาพมารผจญในอดีต ถึงปัจจุบัน - เกิดผลงานสร้างสรรค์ด้วยสื่อใหม่ ที่อยู่ในปัจจุบัน
4.4.2 คุณค่าต่อสังคม	<ul style="list-style-type: none"> - ผลงานมีความสัมพันธ์กับศาสนา สื่อสารคุณธรรม ความงาม ความดี เพื่อเตือนสติให้ดำเนินตามคำสอนของพระพุทธเจ้า - เนื่องจากสังคมปัจจุบัน คนมีความคิดเปลี่ยนไป กับการมีธรรมะเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวทางสติ ความคิด ปัญญา - จากการวิจัยและนำผลงานแสดงสู่สาธารณะ ผู้ชมมีความเห็นว่าผลงานได้สื่อสะท้อนถึงคุณค่าของพระพุทธเจ้าที่ได้เอาชนะต่อกิเลส ไม่หลงต่อสิ่งชั่วร้าย ที่มาจากการปรุงแต่งจิตใจ

คุณค่า	การวิเคราะห์
4.4.3 คุณค่าในด้านความเป็นต้นแบบศิลปะ	<ul style="list-style-type: none"> - จากผลงานทั้ง 4 ชุด พบว่าผลงานแสดงให้เห็นถึงความเป็นต้นแบบของผู้วิจัยคือ ชุดที่ 4 กล่าวคือ เป็นการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการระบายสีและบันทึกภาพนิ่งแบบต่อเนื่องด้วยความเร็ว ผสมกับภาพวาดดิจิทัล ได้เกิดผลกระทบต่อสายตาของผู้ชม และมีความเห็นสะท้อนกลับมาว่า ผลงานในส่วนของภาพการใช้ฝีแปรงวาดหมึกดำ เกิดความตะลึง ประทับใจ สอดประสานกับเสียงประกอบ ได้มากที่สุด - ผลงานการสร้างสรรค์ในแต่ละชุด ผู้วิจัยได้เกิดความรู้สึกต่อการกำหนดสมาธิเพื่อผลิตผลงานศิลปะ โดยเฉพาะในชุดที่ 4 ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการระบายสีหมึกด้วยพู่กัน และทำการบันทึกภาพ ดังนั้นการที่ผู้วิจัยกำหนดสมาธิ เฟื่องที่ปลายพู่กันและตัววัดให้เกิดรูปร่างต่างๆ ด้วยความรวดเร็ว โดยมีโนภาพในใจ ส่งผ่านความคิด สายตาให้เกิดภาพเลื่อน แล้วจึงวาดเส้นตามมโนภาพนั้น จนเกิดผลงานภาพเคลื่อนไหว จึงเป็นสิ่งที่มีความค่าต่อผลงานต่อความเป็นต้นแบบ
4.4.4 เกิดคุณค่าในด้านสุนทรียศาสตร์	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดการรับรู้ความงามของศิลปะไทย ในสื่อใหม่ คือวิดีโออาร์ต สะท้อนเนื้อหาพุทธประวัติตอนมารผจญ - จากฐานปรัชญาจิตนิยมแบบเพลโต ส่งผลต่อการจุดประกายทางความคิดต่อการเปรียบเทียบการดำเนินชีวิต

คุณค่า	การวิเคราะห์
	<ul style="list-style-type: none"> - นำองค์ประกอบศิลปะของโครงสร้างภาพ มาผจญจากศิลปะในอดีตมาสร้างสรรค์ใหม่ - เกิดการรับรู้ภาพ และเสียงที่นำความคิด ความรู้สึกของคนให้ติดตามด้วยเสียงลมหายใจ เสียงบรรยากาศเยือกเย็น สะท้อนการมีสมาธิ เพื่อให้อารมณ์ในด้านความกลัว ความนิ่ง ความตะลึงเกิดแก่ผู้ชม - องค์ประกอบทัศนธาตุประกอบด้วยโครงสร้างสีของภาพให้มีความแตกต่างกัน สีแดง แสดงถึงความรุ่มร้อน การปรุงแต่งจิตให้เกิดภาวะโกรธ สีเทาสื่อถึงภาวะที่กำลังจะเลือกตัดสินใจว่าจะคล้อยตามมาร หรือกลัวต่อกิเลสที่ล่อลวงจิตใจ สีชมพูสื่อถึงกิเลสล่อลวงในเรื่องเพศ - ที่ว่างของการกำหนดพื้นที่แสดงผลงาน มีผลต่อผู้ชมในการเข้าไปมีส่วนร่วมในผลงานด้วยขนาดที่กว้าง ใหญ่ เกิดการปะทะกับผลงานจากภาพที่ถูกฉายด้วยเครื่องฉายขนาดใหญ่ มีเสียงประกอบกระตุ้นอารมณ์ ความคิด ให้ดำเนินตามเนื้อหาของภาพ ทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ภาวะต่างๆ ของมารได้ และเกิดผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชมได้มาก

ตารางที่ 54 การวิเคราะห์คุณค่าความเป็นต้นแบบและคุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ (ต่อ)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ เป็นการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อศึกษา แนวคิด ปรัชญาของพุทธประวัติ ตอน มารผจญ เพื่อนำผลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ต ผู้วิจัยสรุปการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ 2 ประเด็น ดังนี้คือ

5.1.1 ผลการศึกษาเรื่องของพุทธประวัติตอนมารผจญ

จากการศึกษาเรื่องพุทธประวัติตอนมารผจญเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นงานวิดีโออาร์ต พบว่า

5.1.1.1 พุทธประวัติตอนมารผจญเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับช่วงเวลาสำคัญของพระสิทธัตถะก่อนจะตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า เป็นเหตุการณ์ที่สำคัญมากเหตุการณ์หนึ่งที่มีเนื้อหาที่แสดงออกถึงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ของพระยามาร อำนาจ พละกำลัง ความน่าสะพรึงกลัวที่ทำให้คนรับรู้ในเรื่องชัยชนะของพระพุทธเจ้าที่มีต่อสิ่งชั่วร้ายมีผลต่อการสร้างสรรค์งานพุทธศิลป์ด้านจิตรกรรม ประติมากรรมและประเภทอื่นนับตั้งแต่มีหลักฐานปรากฏ โดยการแทนค่ามารนั้นได้ใช้ภาพของยักษ์มาเป็นสัญลักษณ์แทนพระยามาร

5.1.1.2 การตีความของ “มาร” โดยพุทธทาสภิกขุนั้นแสดงให้เห็นเข้าใจแก่นของพุทธศาสนาให้กับพุทธศาสนิกชนที่ทำให้สามารถพิจารณาไตร่ตรองและเปรียบเทียบกับตนเองได้ แบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท คือ ชนธมาร กิเลสมาร อภิสังขารมาร มัจจุมาร และเทพบุตรมาร ผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการสร้างสรรค์ในงานวิดีโอในแต่ละชุดและทดลองกับผู้คนที่รับรู้ผลงานวิดีโอและดูผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ชมว่าเป็นอย่างไร ทั้งนี้การนำแนวคิดนี้มาใช้ในการทำงานวิดีโอในชุดที่ 2 - 4 ผู้วิจัยมุ่งนำแนวคิดเรื่อง “กิเลสมาร” มาใช้เป็นแนวคิดหลัก เพราะว่ามีกิเลส เมื่อคนตกอยู่ในภาวะของการที่กิเลสครอบงำความคิด จิตใจแล้ว คนผู้นั้นก็สามารถที่จะสร้างภาวะของกิเลสอื่นๆได้อีก

5.1.2 ผลของการศึกษาเรื่องแนวคิดการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ต ชุด มารผจญ

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีที่ทำให้เกิดการส่งผลต่อทางการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ต ชุด มารผจญ ผลการศึกษาสรุปได้คือ ทฤษฎีต่างๆ เป็นโครงสร้างความคิดที่ทำให้ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการทำงานในขั้นตอนการสร้างสรรค์งานวีดิโอ โดยผู้วิจัยต้องการสร้างสรรค์งานจากพื้นฐานแนวคิดเรื่องศิลปะแอฟโฟรโพริเอชัน เป็นการหยิบยกแนวคิดโครงสร้างภาพมารผจญจากจิตรกรรมฝาผนังของไทย มาผสมผสานผลงานศิลปะร่วมสมัยที่สื่อภาพมารผจญจากจิตรกรรมฝาผนังของไทย ร่วมกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์มาเป็นเครื่องมือของการสร้างสรรค์ จึงกล่าวได้ว่าเป็นการนำเนื้อหา คุณค่าของเดิมมาใช้ใหม่ เสมือนการใช้โครงสร้างไวยากรณ์เดิมนำมาสร้างใหม่ที่เป็นเรื่องของแนวคิดหลังสมัยใหม่กับความต้องการสร้างสิ่งที่ไม่ซ้ำของเดิมที่มีอยู่ งานวีดิโอที่ปรากฏนั้นผู้วิจัยต้องการให้เกิดผลกระทบต่อการรับรู้เรื่องของพุทธประวัติตอนมารผจญ และเรื่องของภาวะกิเลสที่มีอำนาจในจิตใจ เป็นอำนาจที่เกิดจากการปรุงแต่งขึ้นมาและกิเลสเองสามารถที่จะทำให้ละจากความพยายามในการที่จะถึงจุดมุ่งหมายได้

จากงานภาพเคลื่อนไหวของวีดิโอ และเสียงประกอบที่สัมพันธ์กันกับการสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้กับผู้ชมทำให้งานศิลปะที่สื่อด้วยวีดิโออาร์ตสามารถสร้างความสนใจในสื่อใหม่ บนพื้นฐานของเนื้อหาเดิมได้ดี ในขณะที่จิตรกรรมไทยไม่อาจสามารถทำได้ในเรื่องของเสียง เพราะเสียงมีส่วนนำอารมณ์ จินตนาการ ความรู้สึกให้กับผู้ชมได้มาก อย่างไรก็ตามการที่ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาเป็นเครื่องมือในการสร้างรหัสให้ปรากฏในผลงานให้มีการเชื่อมโยงความหมายถึงภาพมารผจญ และในขณะเดียวกันคือการสร้างรูปสัญลักษณ์ของมารในแนวคิดของผู้วิจัยเองเป็นการท้าทายต่อการตีความ

5.2 อภิปรายผล

การวิจัยและสร้างสรรค์ เรื่อง วีดิโออาร์ต ชุดมารผจญ มีประเด็นในการอภิปราย 3 ประเด็น ดังนี้

5.2.1 ผลงานสามารถทำให้เกิดการรับรู้กับผู้ชมในปัจจุบัน ได้เห็นคุณค่าของพุทธประวัติต่อการดำรงชีวิตในการเป็นพุทธศาสนิกชน เป็นคุณค่าต่อสังคม

5.2.2 เกิดคุณค่าของความเป็นประวัติศาสตร์ศิลป์ไทย เป็นผลงานมารผจญในยุคปัจจุบัน

5.2.3 เกิดคุณค่าในความเป็นผลงานต้นแบบ และคุณค่าทางสุนทรียภาพ

5.2.1 ผลงานสามารถทำให้เกิดการรับรู้กับผู้ชมในปัจจุบัน ได้เห็นคุณค่าของพุทธประวัติต่อการดำรงชีวิตในการเป็นพุทธศาสนิกชน เป็นคุณค่าต่อสังคม

ผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นมีส่วนทำให้ผู้ชมได้เห็นคุณค่าของพุทธประวัติ และเข้าใจถึงความแก่นของมารผจญเพื่อนำคติมาเป็นแนวทางการคิดของตนเอง กล่าวคือ ภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนมารผจญได้สื่อสารกับพุทธศาสนิกชนในเรื่องของการที่พระพุทธเจ้าได้มีชัยชนะต่อมารที่ได้มาขัดขวางความตั้งใจต่อการตรัสรู้ มีนัยเรื่องของการเอาชนะความโลภ โกรธ หลง อันก่อให้เกิดความทุกข์ต่อมนุษย์ เป็นสิ่งที่พระพุทธเจ้าค้นพบถึงหลักธรรม โดยความหมายของภาพที่ปรากฏตั้งแต่อดีตนั้นบ่งบอกถึงเหตุการณ์ช่วงก่อนตรัสรู้ ให้มีการสร้างภาพแทน มาร ให้ปรากฏเป็นรูปที่น่าเกลียดน่ากลัว เป็นยักษ์ สัตว์ร้ายต่างๆ เพื่อให้คนได้เห็นเป็นรูปธรรมมากที่สุด อย่างไรก็ตามสังคมได้เปลี่ยนไป การตีความหมายต่อมารของคนต่างก็มีการเปลี่ยนความคิดไปด้วยเช่นกัน ต่างมีการตีความหมายของมาร เป็นเรื่องของคนที่ทำให้สังคมเกิดปัญหา คนที่เอาวัดเอาเปรียบ คนที่ทุจริต เหตุที่เกิดการตีความเช่นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า มาจากปัญหาความขัดแย้งทางความคิดของคนในสังคม ปัญหาความขัดแย้งทางการเมืองที่ยืดเยื้อเรื้อรัง ก่อให้เกิดผลกระทบต่อดำรงชีวิต แต่ยังมีความเห็นของคนในสังคมอีกส่วนหนึ่งที่ตีความและเห็นคุณค่าของงานสร้างสรรค์ วิดีโออาร์ตว่า เรื่องของมารผจญ เป็นการตีความมารที่มาจากภายในจิตใจของมนุษย์แต่ละคน ภาพผลงานเป็นสิ่งสะท้อนให้เกิดการระลึก สร้างมโนภาพเปรียบเทียบความคิดในใจของคนแต่ละคน

5.2.2 เกิดคุณค่าของความเป็นประวัติศาสตร์ศิลป์ไทย เป็นผลงานมารผจญในยุคปัจจุบัน

ผลงานวิดีโออาร์ตชุดมารผจญได้สร้างสรรค์บนฐานความคิดของความเป็นศิลปะร่วมสมัยที่นำคุณค่าของเนื้อหาทางพุทธประวัติ และคุณค่าของศิลปะในอดีตมาสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสร้างสรรค์ใหม่ด้วยสื่อเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว ผสมผสานกับกลวิธีการสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยการวาด ระบายสีทั้งที่เป็นแบบการวาดหมึก การวาดในระบบดิจิทัล รวมไปถึงการสร้างสรรค์เสียงประกอบงานวิดีโอ จึงทำให้ผลงานมีความแตกต่างจากสิ่งเคยปรากฏมาก่อน อย่างไรก็ตามโครงสร้างของภาพมารผจญที่ปรากฏในประเทศไทยนั้น มิได้เป็นสิ่งใหม่หรือเกิดขึ้นเป็นที่แรก เพราะโครงสร้างภาพมารผจญเป็นการสืบต่อทางแนวคิดมาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 1 ในประเทศอินเดีย และส่งต่อมายังประเทศที่ได้รับอิทธิพลทางศาสนาพุทธ แต่อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีผลงานวิชาการทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ใดที่ทำการศึกษาเปรียบเทียบภาพมารผจญของประเทศต่างๆ เพื่อให้เห็นการส่งต่อทางแนวคิดในการสร้างสรรค์ ดังนั้นวิดีโออาร์ตชุดมารผจญนี้จึงเป็นเสมือน

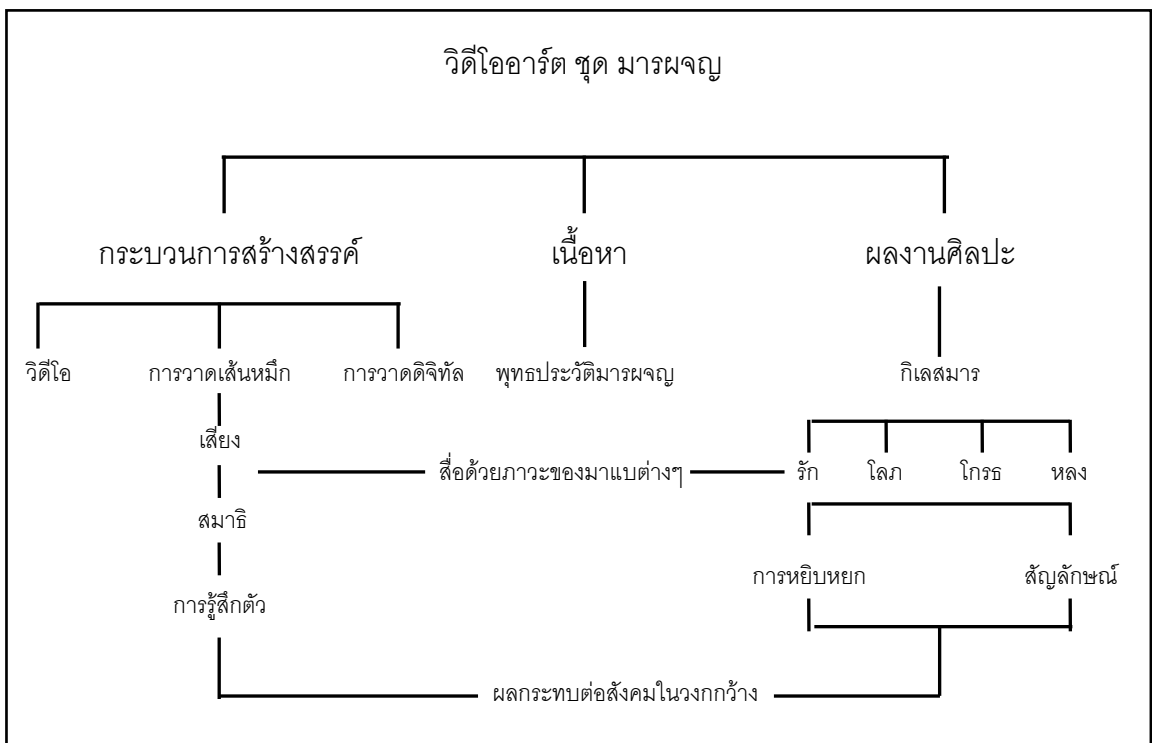
การทำงานศิลปะร่วมสมัยในพุทธศักราช 2555 แสดงถึงแนวคิด การสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่เป็นคนในยุคปัจจุบันให้ปรากฏ

5.2.3 เกิดคุณค่าในความเป็นผลงานต้นแบบ และคุณค่าทางสุนทรียภาพ

จากคุณค่าของความเป็นศิลปะร่วมสมัยที่ได้นำแนวคิดของพุทธประวัติและ การนำคุณค่าของศิลปะในอดีตมาสร้างสรรค์ผลงาน จึงทำให้เห็นว่าการวิจัยสร้างสรรค์นี้สามารถนำไปสู่การเกิดคุณค่าในความเป็นต้นแบบต่อวงการศิลปะร่วมสมัย กล่าวคือ ภาพมารผจญที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนัง หรือในงานจิตรกรรมไทยประเพณีที่มีผู้สร้างสรรค์สืบต่อกันมา ด้วยเหตุเพราะเนื้อหาอนมารผจญมีความสำคัญ แต่อย่างไรก็ตามจากผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีผู้สร้างสรรค์ที่หลากหลายนั้น ยังคงเป็นการสืบต่อแนวคิด องค์ประกอบและกลวิธีการสร้างสรรค์ในแบบจิตรกรรมหรือประติมากรรม อีกทั้งในการสร้างสรรค์วิดีโออาร์ตชุดมารผจญโดยผู้วิจัย ได้สร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่างๆ ผสมผสานจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นแนวทางเฉพาะของผู้วิจัยที่อยู่ภายใต้กระบวนการศึกษาทางการวิจัย

5.3 ข้อค้นพบจากการศึกษาวิจัยสร้างสรรค์

ในการศึกษาวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบวิธีวิจัยและทำการทดลองการสร้างสรรค์จึงได้ข้อสรุปความคิดโดยตัวผู้วิจัยต่อผลงานการสร้างสรรค์ โดยได้ออกแบบโครงสร้างทางความคิดเพื่อสร้างความเข้าใจต่อผลงานและความคิด ดังนี้



แผนภูมิที่ 5 กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์วิธีโออาร์ต ชุด มารผจญ

ในโครงสร้างทางความคิดของการวิจัยสร้างสรรค์ที่ปรากฏนี้ เป็นการอธิบายถึงกระบวนการทางความคิดของผู้วิจัยที่มีแกนทางความคิดอยู่ 3 แกนหลัก กล่าวคือ แกนทางกระบวนการสร้างสรรค์ที่ประกอบไปด้วย การคิดเพื่อสร้างสรรค์วิดีโออาร์ตให้มีความแตกต่างจากการสร้างสรรค์จิตรกรรมมาลงจากที่ผ่านมา เป็นการคิดที่มีกระบวนการ ขั้นตอนของการทำงานเป็นระบบ คิดเป็นโครงสร้างการทำงานจากการเริ่มต้นจนถึงขั้นตอนการนำเสนอผลงาน เนื่องจากการทำงานวิดีโอ นั้น มีเรื่องของภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และที่สำคัญมีเรื่องของเวลาในการกำหนดสิ่งที่ต้องการนำเสนอเป็นสิ่งสำคัญส่งผลต่อการรับรู้เรื่องของภาพ เสียง อารมณ์ของผู้ชม โดยมีทัศนธาตุจากการทำงานของเส้นหมึกและภาพที่ได้สร้างสรรค์จากดิจิทัล ให้มีความเป็นเอกภาพร่วมกับการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวที่มาจากการทำงานทำคนแสดง ตามโครงสร้างของเนื้อหาที่กำหนดไว้ ร่วมกับเสียงประกอบ ส่งผลให้การรับรู้ของผู้ชมได้คิดพิจารณาและตีความ

แกนที่สองของโครงสร้างทางความคิดคือ เนื้อหาหลักที่เป็นตัวกำหนดความคิดของการทำงาน ผ่านการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาและผลงานศิลปะในอดีตสู่การตีความแล้วจึงนำผลที่ได้ มาทำงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแกนหลักของการคิดที่ต้องไม่หลุดจากเนื้อหาเพื่อเป็นการตอบปัญหาของการกำหนดแนวคิดการวิจัยในตอนต้น และเป็นการตรวจสอบผลของการสร้างสรรค์อีกประการหนึ่งด้วย

แกนที่สามของโครงสร้างทางความคิดคือ ตัวผลงานศิลปะหรือตัวงานวิดีโออาร์ตที่ต้องการสื่อถึงกิเลสสาร เป็นการนำผลจากการตีความในเบื้องต้นมาสร้างให้เห็นโดยการหยิบยกผลงานศิลปะที่มีคุณค่าในอดีตมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ด้วยแนวคิด และวิธีการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยด้วยการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ สื่อความหมายที่อยู่บนพื้นฐานของเนื้อหาเป็นหลักเช่นเดียวกัน เมื่อผลงานที่ผ่านกระบวนการทั้งสามแกนนี้จึงนำไปสู่การสื่อสารต่อสังคมด้วยการทดลองแสดงผลงาน แล้วดูผลสะท้อนจะสังคมกับผลงานว่าสามารถทำได้ตามวัตถุประสงค์มากหรือน้อยแล้วจึงประเมินผลงานเพื่อการสร้างสรรค์ต่อไป

5.3 ข้อเสนอแนะ

ภายหลังจากที่ได้ทำการวิจัยและสร้างสรรค์วิดีโออาร์ตมาเป็นช่วงเวลาหนึ่งนั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะต่อผู้สนใจในงานวิจัยและต้องการวิจัยต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ ดังนี้

5.3.1 ผู้วิจัยพบว่า การวิจัยโดยนำฐานจากศิลปะไทย หรือการหยิบยกศิลปะที่มีคุณค่าในอดีตมาสร้างสรรค์ใหม่นั้น โดยเฉพาะเนื้อหาของมารผจญยังสามารถสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่นๆได้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ และผลกระทบในวงกว้างต่อคนและสังคม

5.3.2 ผู้วิจัยได้ทำการทดลองเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ทั้ง 4 ชุด จึงเกิดจุดประกายทางความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างงานออกมาได้ โดยใช้กรอบคิด ทฤษฎี เพื่อเป็นการพัฒนาระบบคิด และสร้างสรรค์ใหม่ต่อวงการศิลปะไทยร่วมสมัย รวมทั้งผู้สนใจที่สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างสรรค์งานได้

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กมล เผ่าสวัสดิ์. 2549. **ตัวตนในงานศิลปะ** ใน การวิจารณ์ : ข้อคิดของนักวิชาการไทย.

กรุงเทพฯ: ชมนาด.

กมลภา กองสุข. 2534. **ภาพมารวิชัยในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น.**

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาโบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

กิติพัฒน์ นนทปัทมดุษย์. 2553. **ทฤษฎีสังคมสงเคราะห์ร่วมสมัย.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

กীরติ บุญเจือ. 2545. **ชุดปรัชญาและศาสนาเซนต์จอห์น เล่มต้น เริ่มรู้จักปรัชญา.**

กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น.

กำจร สุนพงษ์ศรี. 2552. **ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 1.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กำจร สุนพงษ์ศรี. 2554. **ศิลปะสมัยใหม่.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

2552. **ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 1.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กำจร สุนพงษ์ศรี. 2555. **สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉลองเดช คุณานูมาต. 2553. **แนวคิดคติจักรวาลวิทยาในศิลปกรรมล้านนาสู่การ**

สร้างสรรค์ศิลปกรรมร่วมสมัย. วารสารวิจารณ์ศิลป์ 2 (มกราคม-มิถุนายน) : 89-110.

ฉันทนา กล่อมจิต. 2540 **“การรับรู้”, ใน จิตวิทยาเบื้องต้น.** ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เชิดฉันทน์ รัตนปิยะภรณ์. 2531. **การศึกษาคติความเชื่อและรูปแบบของ ยักษ์ จาก**

ประติมากรรมที่พบในประเทศไทย .วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาโบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชาญณรงค์ บุญหนุน. 2554. **“พุทธศาสนากับอารมณ์” อารมณ์กับจริยศาสตร์.** กรุงเทพฯ: วิชาษา.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2554. **แนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม.** กรุงเทพฯ: สมมติ.

- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร . 2545. **สัญวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์**. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- เดชา วราชน. สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2555.
- ธนากร ต่วนศิริ. 2548. **การศึกษาผลงานของ มณฑิเยร บุกญา และ กมล เผ่าสวัสดิ์เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะสะท้อนสังคม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาศิลปะสมัยใหม่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธนาวิ โชติประดิษฐ. 2549. **“สังเกตุการณ์เอเชียโทเปีย (2541 - 2547)”** ใน การวิจารณ์: ข้อคิดของนักวิชาการไทย. กรุงเทพฯ: ชมนาด.
- ธนาวิ โชติประดิษฐ. 2553. **ปรากฏการณ์นิทรศการ**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ธเนศ วงศ์ยานนาวา. 2552. **ศิลปะกับสถานะสมัยใหม่: ความย้อนแย้งและความลึกลับ**. กรุงเทพฯ. ภาพพิมพ์.
- นิกร แซ่ตั้ง. สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2555.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. 2545. **ก่อนยุคพระศรีอารีย์ ว่าด้วย ศาสนา ความเชื่อ และศีลธรรม**. กรุงเทพฯ: พิมพ์ศ พิธีตั้ง เซนเตอร์.
- ปรีชา เกาทอง. สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2555.
- มาร์ติน ชินเวีย. 2552. เขียน สมพร วาร์นาโด: แปล. **วิดีโออาร์ต**. เชียงใหม่: ไฟน์อาร์ท.
- มิเชล ฟูกูต์. **ร่างกายใต้บังคับ**. The chapter “Les Corps dociles” from Surveiller et punir. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2554. แปลโดย ทองก้อน โภคธรรม.
- พระครูกัลยาสิทธิวัฒน์. 2549. **พุทธประวัติตามแนวปฐมสมโพธิ**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระธรรมโกศาจารย์(พุทธทาสภิกขุ). 2538. **คู่มือดับทุกข์**. กรุงเทพฯ: ธรรมสภาและสถาบันสันติธรรม.
- พระธรรมโกศาจารย์. (พุทธทาสภิกขุ). ม.ป.ป. **จิตรกรรมในโรงมหรสพทางวิญญาณ**. กรุงเทพฯ: ธรรมสภา.
- รสนิน กาสต์. 2553 **แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกที่มีต่อการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะในปัจจุบัน** วารสารคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัย เชียงใหม่. ปี2 ฉบับ1.
- รสนิน กาสต์. 2554. **ศิลปะแอฟโฟริเอชั่น**. กรุงเทพฯ: เดอะเกทไฟน์อาร์ท.
- ลักษณะ คุณสมบัติ. 2554. มารผจญในงานจิตรกรรมของ ถวัลย์ ดัชนี. Veridien E-Journal Silpakorn University 4(กันยายน - ธันวาคม 2554)

- วิษณุ มุกดาพันธ์. 2554. ดิจิตอลอาร์ต:(1) พัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยในโลกดิจิตอล. **วารสารไฟน์อาร์ต 8**.(กันยายน) : 28-31.
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2554. **สุนทรียศาสตร์** [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : www.dhummajak.com [12 มีนาคม 2554]
- สุกรี เกสรเกศรา. 2553. บทวิเคราะห์งานประติมากรรมสร้างสรรค์มนุษย์กับเทคโนโลยี ชุด “มนุษย์ยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ . **วารสารวิจิตรศิลป์ 2** (มกราคม-มิถุนายน) : 45-54.
- สุจิตร์การแสดงศิลปกรรม ครั้งที่16 ของอาจารย์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 1999. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นท์ติ้ง.
- สุจิตร์การแสดงจิตรกรรมบั้งหลวง ครั้งที่31. 2552. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นท์ติ้ง.
- สุนิตย์ เชษฐา. 2551. **เซอร์เรียลลิสม์ จิตวิทยาและสุนทรียแห่งความไกลหล**.กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. 2550. **แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. 2542. สุจิตร์การแสดงศิลปกรรม ครั้งที่16 ของอาจารย์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร .กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นท์ติ้ง.
- อดิภพ ภัทรเดชไพศาล. 2553. **ดนตรี พื้นที่ เวลา**. กรุงเทพฯ: โอเพ่นบุ๊กส์.102
- เอเดรียน สอนอดกราส. 2541. **สัญลักษณ์แห่งพระสถูป**. แปลโดย ภัทรพร สิริกาญจน. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: อมรินทร์วิชาการ.
- แอนเดรีย เซร์ราโน. 2554. **ศิลปะ ศาสนา เซกส์**. แปลโดย อภินันท์ โปษยานนท์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.artgazine.com> [12 มีนาคม 2554]

ภาษาอังกฤษ

- Herbert P. Phillips. 1992. **Ten integrative art of modern Thailand Bangkok**: Amarin Printion Group Co.
- In.pagina srl, Mestre. 2011. **Biennale Art 20**. Venice: Studio Fasoli.
- John Miksic. 1990. **Borobudur Golden Tales of the Buddhas**. Singapore. Periplus Editions(HK) Ltd.
- Lu Jun. 2012. **Lu Jun Artist**. [Online] Available from: <http://www.the-artists.org/article/?page=view/article/169/LU-JUN> [2012,May 27]

Nobuyashi Araki. 2012. **Nobuyashi Areki**. [Online] Available from: <http://www.arakinobuyashi.com> [2012, 2 November]

Umberto Eco. 2008. **On the ugliness**. New York. Rizzoli International.

ภาคผนวก



รูปที่ 49 ภาพวันเปิดนิทรรศการศิลปะ วิดีโออาร์ต ชุด มารผจญ ณ ห้องนิทรรศการหมุนเวียน ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย กรุงเทพมหานคร วันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2555



รูปที่ 50 บรรยายภาพวันเปิดนิทรรศการ คุณนิกร แซ่ตั้ง ศิลปินศิลปิน สาขาการแสดง ให้เกียรติมาร่วมชมผลงาน และได้ให้ความเห็นว่า เสียงประกอบวิดีโอมีคุณภาพดี นำอารมณ์ได้ดี เลยทำให้ความสำคัญของภาพลดลงไป แต่มีความชอบงานช่วงที่มีการแสดงถึงเส้นหมึกที่เคลื่อนไหวสอดคล้องกับดนตรี ทำได้ดี (นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2555)



รูปที่ 51 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการศิลปะ วิทิตไอรัด มารพวง

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ	นายศุภชัย อารีรุ่งเรือง
วัน เดือน ปีเกิด	10 พฤษภาคม พ.ศ.2518
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	พ.ศ.2545 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2539 ศึกษาศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขา จิตรกรรมไทย สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ.2537 ประกาศนียบัตรชั้นสูง จิตรกรรมไทย วิทยาเขตเพาะช่าง
ทุน	พ.ศ. 2538 ทุนสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ พ.ศ. 2551 ทุนวิจัยจากคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ เรื่อง การวิจัยและ พัฒนาดินสอพองเพื่อเป็นวัสดุรองพื้นในงานจิตรกรรมไทย
ประสบการณ์ทำงาน	ตำแหน่งหัวหน้าสาขาวิชาศิลปศึกษา สาขาวิชา ศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
สถานที่ทำงาน	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร คณะศิลปกรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร