

## การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม<sup>1</sup>

received 9 JULY 2021 revised 20 DEC 2021 accepted 27 DEC 2021

กรกฎ ใจรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ สำนักวิชาการบัณฑิต

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

### บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกในสื่อบันเทิงสมัยใหม่ 2) เพื่อทดลองปฏิบัติการทางสุนทรียะประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม 3) เพื่อนำเสนอผลงานแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรมในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ผู้เขียนสรุปมุมมองทางความคิดเกี่ยวกับประเด็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมเพื่อถ่ายทอดผลงานตามแนวทางสุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกที่มุ่งสร้างโลกจำลองที่ยิ่งใหญ่อลังการ, ซ่อนจุดเริ่มต้นและจุดจบของเรื่อง, การอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่นและต้นฉบับของตนเอง, การนำเสนออารมณ์ที่ไม่สามารถบรรยายได้ และการมีจุดศูนย์กลางที่เคลื่อนตามผู้ชม กลวิธีเหล่านี้ได้ถูกสังเคราะห์เป็นแนวทางสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแอนิเมชันที่สะท้อนแนวคิดส่วนตัวของผู้เขียนต่อประเด็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม

ข้อค้นพบภาคเอกสารนำไปสู่การแตกประเด็นทางความคิด กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน “แอนิเมชันอินสตอลเลชัน” สร้างให้เกิดการเคลื่อนไหวหลากหลายลักษณะอย่างสร้างสรรค์ ขยายผัสสะ การรับรู้ของผู้ชมให้ได้สัมผัสรับรู้ถึงการเคลื่อนไหวบนพื้นผิว และพื้นที่จริง สร้างการเคลื่อนไหวให้ขยายจนล้นเกินซึ่งเป็นแบบแผนสำคัญในศิลปะแบบนีโอบาโรก ผลลัพธ์ที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เป็นไปตามโจทย์วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

<sup>1</sup>บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม” ได้รับงบประมาณสนับสนุนการวิจัยคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2020

สำหรับประโยชน์ทางวิชาการนั้นการสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชันแบบ 3 มิติ ที่มีความยาวถึง 19 นาที สำเร็จจะเป็นแรงผลักดันที่เสริมสร้างความมั่นใจกับผู้เขียนในการที่จะพัฒนาผลงานขึ้นไปในฐานะของผู้สร้างสรรค์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม เอกสารในส่วนของการทบทวนวรรณกรรม และการวิเคราะห์ผลงาน คืองานเขียนทางวิชาการที่ได้สรุปสาระให้ง่ายแก่ผู้สนใจที่จะเป็นแนวทางให้ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับศิลปะภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบนีโอบาโรก และเรื่องเล่าเชิงสร้างสรรค์แบบอื่น ๆ

**คำสำคัญ:** แอนิเมชัน, ศิลปะจัดวาง, สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรก

## Application of Neo-baroque Aesthetics to Create Animation Tell Story about Lanna Mural Painting Reflects Issues of Cultural Reproduction

Korakot Jairak

Assistant Professor, D.F.A

Program in Arts and Design,

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

### Abstract

The creative research project on ‘Application of Neo-baroque Aesthetics to Create Animation Tell Story about Lanna Mural Painting Reflects Issues of Cultural Reproduction’ has the objectives as follows: 1) to study and analyze on aestheticism in Neo-Baroque style for creating an animation to tell story of Lanna murals in order to reflect the cultural reproduction; 2) to run an experiment in applying aestheticism in Neo-Baroque style to the creation of an animation to tell story of Lanna murals to reflect the cultural reproduction; and 3) to present the created animation to tell story of Lanna murals to reflect the cultural reproduction in the style of an art exhibition.

As for the creation of the work in this project, I, the author, have concluded the perspective of cultural reproduction for the presentation of the work in accordance with the concept of Neo-Baroque that has the aims of creating the replica of the world with grandeur and extravaganza, hiding the beginning and the end of the story, referring to contents from other sources of references and contents of its own, presenting the feelings that cannot be explained, and having the center that moves along with audience. All the aforementioned tactics have been synthesized to be the directions for the creation of the animation art work that reflect personal perspective of the author to the issue of cultural reproduction.

The findings from the documentary research lead to the emergence of new ideas for the creation of the work in 'animation-installation' style that has various creative movements to expand the recognition senses of audience, enabling audience to be aware of movements on surface and on actual space. The movements are enlarged to overwhelm the space, which is the key concept of Neo-Baroque Art. The outcomes from the creation of the work in this project have met the predetermined objectives.

As for the academic advantages, the creation of the 3D computer graphic animation with the length of 19 minutes will enhance the author's confidence in developing other animation works with contents relating to social issues. The documents used in the literature review and work analysis are academic works the contents of which have been summarized to be comprehensible for everyone that is interested in the topic in order to give directions for further studies on animation art works in Neo-Baroque style and other styles of creative story telling.

**Keywords:** Animation, Installation, Neo-baroque aesthetics

## บทนำ

ในช่วง 3 ทศวรรษที่ผ่านมาอุตสาหกรรมบันเทิงได้เปลี่ยนผ่านจากเทคโนโลยีอนาล็อก (analog) เป็นดิจิทัล (digital) ทั้งในรูปแบบวัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการผลิตสมัยใหม่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การเปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนี้มีลักษณะคล้ายกับการเปลี่ยนแปลงในอดีตช่วงศตวรรษที่ 17 ซึ่งความก้าวหน้าทางทัศนศาสตร์ (optics) และเทคโนโลยีสร้างภาพทำให้สิ่งที่ไม่เคยคิดว่าจะได้เห็น สามารถสร้างให้เห็นเป็นจริงขึ้นมาได้ สภาพแวดล้อมของวิหารในศตวรรษที่ 17 และ โลกดิจิทัลจำลองในศตวรรษที่ 21 ได้นำเสนอประสบการณ์การรับชมที่ดูเสมือนจริงในแบบที่ยุคสมัยก่อนหน้านั้นไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน (Ndalianis, 2004, p. 179)

ศิลปะบาโรกคือสกุลทางศิลปะที่เน้นความหรูหรา โอ่อ่าปรากฏขึ้นประมาณต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในกรุงโรม ประเทศอิตาลี และกระจายความนิยมไปทั่วยุโรป สำหรับนีโอบาโรกเป็นคำที่ถูกใช้อธิบายในทฤษฎีภาพยนตร์ กล่าวถึงภาพยนตร์ฮอลลีวูดโดยเปรียบเทียบช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยของสื่อภาพยนตร์คลาสสิกฮอลลีวูดในช่วงทศวรรษ 1910 – 1960 สู่ภาพยนตร์แบบนีโอบาโรกในช่วงทศวรรษ 1970 – ปัจจุบันที่นิยมใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สร้างภาพให้ดูยิ่งใหญ่อลังการ (Ndalianis, 2004, p. 5-9) สำหรับการเปรียบเทียบนั้นก็เพื่อสร้างภาพให้เห็นถึง “ขอบเขต” ของยุคสมัยว่าภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันนั้นควรก้าวข้ามแบบแผนดั้งเดิม (คลาสสิก) เพื่อไปยังทิศทางใหม่

ในศตวรรษที่ 17 ศิลปะบาโรกนำผู้ชมไปเป็นส่วนหนึ่งของโลกความเป็นจริงที่มีอยู่ก่อน (preexisting realities) โลกของสวรรค์ ศาสนา ตำนานและเรื่องเล่า เช่น ศิลปินในศตวรรษที่ 17 ใช้เทคนิควาดภาพแบบ “ควอดราตúra” (Quadratura) เพื่อขยายขอบเขตของภาพเขียนเข้ามาสู่โลกของผู้ชม หรือดึงผู้ชมเข้าสู่โลกศิลปะที่เกี่ยวข้องกับโลกของพระเจ้า แต่สื่อบันเทิงนับตั้งแต่หลังทศวรรษ 1970 ได้ใช้ศักยภาพของเทคโนโลยีสมัยใหม่สร้างความเป็นจริงทางเลือก (alternative realities) เป็นความจริงที่หลากหลายตามแนวคิด ทฤษฎี และการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ สื่อบันเทิงในปัจจุบันได้เชิญผู้ชมเข้าร่วมรับรู้กับเหตุการณ์ที่สมจริงจนราวกับว่าโลกแห่งความจริงได้ขยายตัวไปร่วมเป็นส่วนหนึ่งของโลกเสมือนที่ไม่มีขอบเขตสิ้นสุด (Ndalianis, 2004, p. 180)

แองเจลา นดาลีนิส (Angela Ndalianis) นักเขียนนักวิจารณ์สื่อบันเทิงสมัยใหม่ได้ให้นิยามสื่อบันเทิงยุคปัจจุบันว่ามีลักษณะร่วมกันคือเป็นสุนทรียศาสตร์แบบ “นีโอบาโรก” (Neo-baroque Aesthetics) (Ndalianis, 2004, p. 1) เช่นเดียวกับ วิลเลียม เอ็กกินตัน (William Egginton) นักวิจารณ์วรรณกรรมที่อธิบายสุนทรียศาสตร์ “นีโอบาโรก” ว่าเป็นตัวแทนของ “สุนทรียศาสตร์แบบหลังสมัยใหม่” ในสื่อบันเทิงยุคปัจจุบัน (Egginton, 2010, p. 1) การสร้างเรื่องเล่าแบบ “นีโอบาโรก” มีรูปแบบเฉพาะตัวเป็นการต่อยอด หรือพัฒนา ขนบแบบดั้งเดิมให้ขยายตัวอย่างยิ่งใหญ่อลังการตามวิถีทางของสังคมแบบวิทยาศาสตร์ที่แสดงความหมกมุ่นเกี่ยวกับเทคโนโลยี มิติของเวลา และพื้นที่

สังคมแบบวิทยาศาสตร์ได้ทำให้เกิดการปะทะระหว่างเทคโนโลยีล้ำสมัยกับความเป็นท้องถิ่น การจัดระบบความรู้ของมนุษย์ยุคใหม่ได้แยกความแตกต่างระหว่างความทันสมัย และวัฒนธรรมดั้งเดิมให้เป็นสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกัน เทคโนโลยีสมัยใหม่มักจะมีพลังที่จะกลืนกินวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อยู่เสมอ อย่างไรก็ตามในสังคมไทยการปะทะระหว่างอำนาจจากส่วนกลางในฐานะความทันสมัยกับความเป็นท้องถิ่นจะพบได้ใน “ภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนา” ในยุคปลายช่วงพุทธศตวรรษที่ 25 ซึ่งเป็นผลงานที่ผสมระหว่างศิลปะดั้งเดิมแบบคลาสสิกกับศิลปะพื้นบ้านตามท้องถิ่น ศิลปินใช้ภาพเขียนล้านนาสอนเรื่องศีลธรรมย้าแนวคิดเรื่องบุญกรรม แต่เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นภาพจิตรกรรมจึงไม่ได้ให้ความเคร่งครัดตามรูปแบบของศิลปะรัตนโกสินทร์ กล่าวคือปรับเปลี่ยนให้เป็นพุทธศาสนาแบบชาวบ้านที่เน้นการดำรงอยู่ในโลกตามลักษณะท้องถิ่นมากกว่าการเข้าถึงนิพพานหรือหลักจักรวาล (Kaewpenthong, 2013, p. 32-33)

สำหรับผู้เขียนเรื่องเล่าตามแนวทางของ “นีโอบาโรก” นั้นมีลักษณะสำคัญบางอย่างที่คล้ายคลึงกับจิตรกรรมล้านนาซึ่งศิลปะทั้ง 2 สร้างขึ้นในยุคสมัยที่ศิลปินต้องการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่ไม่ถูกครอบงำด้วยแบบแผนเดิม ค้นหาแนวทางใหม่ที่ไม่ต่อต้านจารีตดั้งเดิม แต่ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้กลายเป็นรูปแบบใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตน โดยจะเห็นได้ว่าผลงานศิลปะทั้ง 2 รูปแบบได้มีการอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่นมาแสดงในผลงานเพื่อปรับความสัมพันธ์ให้ผู้ชมร่วมสมัยเกิดความรู้สึกร่วมกับเวลา และเหตุการณ์ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้ชม ผสมผสานความจริงรอบตัวที่ประสบพบเจอในชีวิตประจำวันเข้ากับโลกจำลองของเรื่องเล่าเพื่อยกระดับความสมจริงจนสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อว่าโลกจำลองนั้นมีอยู่จริง

ทักษะที่ได้นำเสนอไปแสดงความคล้ายคลึงบางประการของศิลปะแบบ “นีโอบาโรก” และ “ภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนา” อย่างไรก็ตามสุนทรียศาสตร์แบบนี้โอบาโรกนั้นมีลักษณะสำคัญที่น่าสนใจอีกหลายประการที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างให้เป็นผลงานที่มีความร่วมสมัย ด้วยเหตุนี้การศึกษาค้นคว้าสุนทรียศาสตร์แบบนี้โอบาโรกเพื่อประยุกต์สร้างให้เป็นผลงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาการผลิตซ้ำวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยจะเป็นการสร้างผลงานในแนวทางที่ต่อยอดนำหลักการทางศิลปะแบบตะวันตกมาผสมผสานกับเรื่องเล่าที่ส่งเสริมให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังล้านนา โดยแอนิเมชันจะแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการผลิตซ้ำวัฒนธรรมในสังคมสมัยใหม่ที่เทคโนโลยีการจำลองยุคใหม่ได้เปลี่ยนภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนาให้เป็นสินค้าอีกรูปแบบหนึ่ง ทำให้ความหมาย และคุณค่าของวัฒนธรรมนั้นแตกต่างไปจากเดิม ผู้เขียนคาดหวังว่ารูปแบบของผลงานแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมานี้จะเป็นแนวทางที่พัฒนาให้เกิดการสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่ยกย่องศิลปะวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่นผ่านการใช้เทคนิคเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้มากยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกในสื่อบันเทิงสมัยใหม่
2. เพื่อทดลองปฏิบัติการทางสุนทรียะประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม
3. เพื่อนำเสนอผลงานแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรมในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ

### ระเบียบวิธีและวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้การเก็บข้อมูลในเชิงคุณภาพสำรวจตรวจสอบเทคนิควิธีการนำเสนอสุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกในสื่อบันเทิงสมัยใหม่ โดยข้อสรุปความคิดรวบยอดที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจะถูกนำไปสังเคราะห์สร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชันที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นการผลิตซ้ำวัฒนธรรม การวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษารูปแบบสุนทรียศาสตร์ในอุตสาหกรรมบันเทิงในยุคปัจจุบัน โดยเน้นผลงานตามแนวทางของสุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรก
2. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน และการทดลองฉายแอนิเมชันเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวแบบนีโอบาโรก คือ การแสดงภาพเคลื่อนไหวเป็นพลวัตรแบบยิ่งใหญ่อลังการ ซึ่งมีศูนย์กลางการรับชมจะเคลื่อนที่ตามผู้ชม
3. การวิเคราะห์ผลงาน และการสรุปโครงการในภาคเอกสาร

### สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกในสื่อบันเทิงร่วมสมัย

ความหมายของบาโรกในภาษาสเปนที่หมายถึง ความไม่เป็นระเบียบ (irregular) เปรียบเหมือนไข่มุกที่มีรูปร่างประหลาดไม่เป็นทรงกลม (oddly shaped pearl) (Ndalianis, 2004, p.7) ดังนั้นหาก “บาโรก” เป็นคำจำกัดความของรูปแบบ หรือแบบแผนใด แบบแผนนั้นจะมีรูปแบบที่ไม่หยุดนิ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามเวลา ดังที่โอมาร์ คาลาบรีส (Omar Calabrese) นักประวัติศาสตร์ศิลป์ชาวอิตาลีแสดงทรรศนะว่า “บาโรก” ไม่ควรถูกจำกัดให้อยู่ในฐานะรูปแบบของศิลปะที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 17 เท่านั้น แต่ความเป็นบาโรกคือรูปแบบของผลงานที่ก้าวข้ามพรมแดนทางประวัติศาสตร์ ผลงานใดที่มีรูปทรงของจังหวะแบบพลวัตร ไม่ยึดติดกับกฎระเบียบที่เข้มงวด หรือเส้นเขตแดนคงที่ตายตัว ย่อมสามารถอธิบายได้ว่าเป็นผลงานในแนวทางเดียวกับบาโรก

สำหรับการกลับมาของนีโอบาโรกในยุคปัจจุบันไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรงกับการหมุนเวียนกระแสนิยมของวัฒนธรรมสมัย “บาโรก” แต่เป็นการเปรียบเทียบลักษณะสำคัญที่เหมือนกันทางด้านสังคม เทคโนโลยี และกลุ่มผู้ชมระหว่างศิลปะแบบบาโรกในศตวรรษที่ 17 และสื่อบันเทิงสมัยใหม่ “นีโอบาโรก” การสร้างสรรค์ผลงานแบบนี้โอบาโรกมีกลยุทธ์ที่สำคัญดังต่อไปนี้

### การสร้างโลกจำลองที่ยิ่งใหญ่อลังการ

การสร้างภาพให้ดูใหญ่โต อลังการ หรือ “สเปคแทเคิล” (spectacle) คือลักษณะสำคัญของศิลปะแบบบาโรก ศิลปินนำเสนอภาพลวงตาให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจในความยิ่งใหญ่สร้างความพละมั่งระหว่างภาพเขียน และความจริง (Ndalianis, 2004, pp. 171) การสร้างสภาวะดังกล่าวมีลักษณะคล้ายคลึงกับการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในภาพยนตร์ยุคปัจจุบัน ในยุคบาโรกความสนใจของศิลปิน และผู้ชมไม่ได้เกี่ยวข้องกับการได้เห็นภาพสวรรค์ แต่เป็นการตกตะลึงในความอลังการที่ศิลปินได้ใช้เทคนิคการเขียนภาพแบบใหม่สร้างให้สวรรค์ที่ไม่เคยคิดว่าจะได้เห็นปรากฏอยู่ตรงหน้า การสร้างภาพที่น่าทึ่งจนตกตะลึงถือเป็นพิธีกรรมสำคัญของศิลปะแบบบาโรก และนีโอบาโรก

### การเล่าเรื่องเล่าข้ามสื่อ

ลักษณะร่วมที่สำคัญของเทคโนโลยีในการสร้างงานในศตวรรษที่ 17 และศตวรรษที่ 21 คือความสามารถในการผลิตซ้ำทั้งรูปแบบ และความหมายเพื่อตอบสนองความต้องการบริโภคสื่ออย่างไม่มีที่สิ้นสุดของผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น ความนิยมของภาพยนตร์เรื่องจูราสสิค พาร์ค (Jurassic Park) ในปี 1993 โดยสตีเวน สปีลเบิร์ก ส่งผลให้เนื้อหาเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการตกแต่งพันธุกรรมซ้ำอย่างต่อเนื่อง เช่น ในปี 1997 ถูกสร้างเป็นคอมพิวเตอร์เกมสับนเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน “เดอะ ลอสต์ เวิลด์ จูราสสิค พาร์ค” (The Lost World: Jurassic Park) หรือในปี 1999 สร้างเป็นสวนสนุก “จูราสสิค พาร์ค เดอะไรด์” (Jurassic Park: The Ride) เรื่องเล่าแบบนี้โอบาโรกเป็นเรื่องเล่าที่ไม่จบในตัว แต่เป็นเครือข่ายหลายเรื่องคู่ขนานผสมผสาน และขยายออกไปร่วมกับสื่อหลากหลายรูปแบบ (Ndalianis, 2004, p. 1-2)

### การซ่อนจุดเริ่มต้นของเรื่อง

สุนทรียศาสตร์แบบบาโรกในศตวรรษที่ 17 และนีโอบาโรกในศตวรรษที่ 21 คือศิลปะที่องค์ประกอบทุกอย่างพยายามพุ่งออกจากกรอบ หรือข้อจำกัดเพื่อสร้างลักษณะไร้ขีดจำกัด ภาพยนตร์ในปัจจุบันกลายเป็นเรื่องเล่าที่ไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ เช่น การเริ่มต้นเรื่องของ “สตาร์วอร์” ในปี 1977 เรื่องเกิดขึ้น “กลาง” หรือ “ระหว่าง” สงครามที่ผู้ชมไม่ได้รับรู้ถึงจุดเริ่มต้น จุดเริ่มต้นที่ซ่อนเร้น (hidden beginning) คือลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของนีโอบาโรก เรื่องเริ่มต้นที่โหดร้ายในอดีตกลับ เนื้อเรื่องแบบไม่จบในตัว และไม่มีกำหนดจบคือการหลุดออกจากกรอบการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม นีโอบาโรกนำแบบแผนดั้งเดิมมาเพิ่มเติมให้มากขึ้น ซับซ้อนขึ้น เพื่อปฏิเสธข้อจำกัดของการมีขอบเขตสามารถเพิ่มเติมเนื้อหาทั้งในแบบภาคต่อ และภาคต้นได้ในทุกช่วง (Ndalianis, 2004, p. 24-25)

### การสร้างให้เป็นชุดที่ต่อเนื่อง

ในยุคบาโรกศตวรรษที่ 17 ศิลปินหลายท่านได้เริ่มต้นการสร้างงานแบบเป็นชุดต่อเนื่อง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับรูปแบบเนื้อหาของสื่อบันเทิงในยุคปัจจุบันที่เป็นเรื่องเล่าแบบมีหลายศูนย์กลาง (polycentrism) โครงสร้างแบบเปิดที่สามารถขยายเรื่อง และตัวละครข้ามสื่อ วอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) ได้แสดงทรรศนะด้านบวกต่อรูปแบบการทำซ้ำ และการสร้างเป็นชุดต่อเนื่อง (Ndalianis, 2004, p. 60) ว่าเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยการทำซ้ำเพื่อขยายตัว และปรับเปลี่ยนให้แตกต่าง หรือสมบูรณ์กว่าต้นฉบับ

### การนำเสนอเรื่องเล่าแบบหลายทาง

ซีลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) ได้ให้นิยามบาโรก (สืบเนื่องต่อมาถึงนีโอบาโรก) ว่าเป็นรูปแบบของระบบที่เป็นวงกตแบบหลายทาง (multicursal labyrinth) เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เลือกช่องทางเดินไม่ได้บังคับทางเดิน วัฒนธรรมของศตวรรษที่ 17 หลงใหลในรูปแบบของวงกตแบบหลายทาง เช่น ภาพเขียนบนวิหารแบบบาโรกผลงาน “การเชิดชูพระสันตะปาปาอุร์บันที่ 8” (The Glorification of Urban VIII) โดยศิลปินชาวอิตาลี ปีเอโตร ดา กอร์โตนนา (Pietro da Cortona) ภาพเขียนถูกแบ่งออกเป็น 5 ส่วน หรือ 5 เรื่อง (ภาพที่ 1) การติดตามเนื้อหาของภาพเขียนบนเพดานขนาดใหญ่ภาพนี้ ผู้ชมสามารถเลือกชมองค์ประกอบของภาพบริเวณใดก่อนก็ได้เหมือนการเล่นเกมในวงกตแบบหลายทาง (Ndalianis, 2004, p. 80-86)



ภาพที่ 1 การเชิดชูพระสันตะปาปาอุร์บันที่ 8 โดย ปีเอโตร ดา กอร์โตน

Note: From Ndalianis, 2004, pp.161

### การอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่น และอ้างอิงต้นฉบับของตนเอง

ในศตวรรษที่ 17 ความนิยมของหนังสือในกลุ่มชนชั้นกลางทำให้หนังสือได้ถูกผลิตซ้ำ หรือสร้างเป็นชุดต่อเนื่อง เช่น “ดอนกิโฆเต้ แห่งลามันช่า ขุนนางต่ำศักดิ์นักฝัน” (Don Quixote de la mancha) ของนักเขียนชาวสเปน มิเกล เด เซร์บันเตส (Miguel de Cervantes) ถูกสร้างเป็นชุดต่อเนื่อง และมีเนื้อหาอ้างอิงถึงนิยายเรื่องอื่นในสมัยเดียวกัน สำหรับศตวรรษที่ 21 เรื่องเล่าในสื่อบันเทิงสมัยใหม่นอกจากจะอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่นแล้ว ในบางกรณียังอ้างอิงเนื้อหาต้นฉบับของตนเองทำให้ “ความเป็นต้นฉบับ” ไม่ใช่ต้นฉบับที่มีเพียงหนึ่งเดียว แต่เป็นต้นฉบับที่หลากหลาย เช่นภาพยนตร์ “ผีอมตะ 2” (Evil Dead II) ที่เป็นเหมือนการทำซ้ำผีอมตะภาคต้นฉบับในรูปแบบใหม่ มากกว่าจะเป็นภาพยนตร์ภาคต่อ (Ndalianis, 2004, p. 74)

### การมีจุดศูนย์กลางที่เคลื่อนตามผู้ชม

ลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของศิลปะบาโรกที่แตกต่างกับผลงานศิลปะในยุคคลาสสิก หรือยุคฟื้นฟูในศตวรรษที่ 15 คือ ศิลปะบาโรกเชื่อเชิญให้ผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่ง หรือเปลี่ยนมุมมองในการชม ศิลปินไม่ได้กำหนดศูนย์กลางในการรับชม ความแตกต่างของศิลปะ 2 ยุคสมัยนี้สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบผลงานประติมากรรม “เดวิด” (David) ระหว่างมีเกลันเจโล (Michelangelo) และเบอร์นินี (Bernini) (ภาพที่ 2)



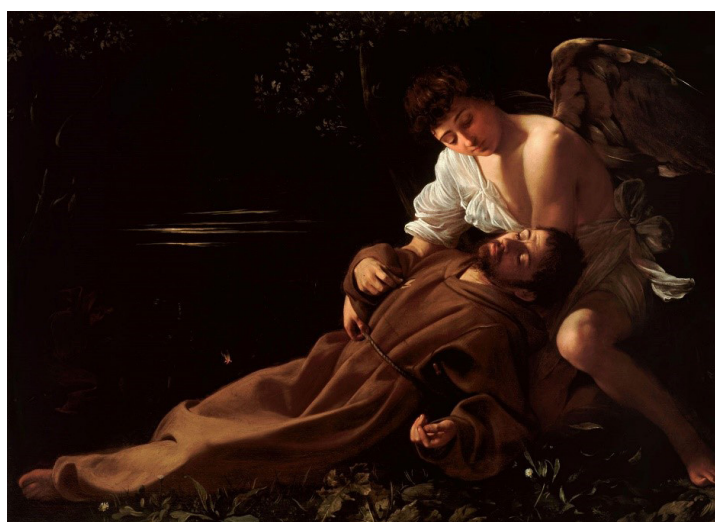
ภาพที่ 2 ภาพเปรียบเทียบเดวิดโดยมีเกลันเจโล และเบอร์นินี

Note: From Ndalianis, 2004, p. 153-154

เดวิดของมีเกลันเจโล มีท่าสบบนึ่ง “ก่อนการต่อสู้” ตำแหน่งในการรับชมที่ดีที่สุดบริเวณตรงกลาง (Ndalianis, 2004, p. 80-86) แตกต่างจากเดวิดของเบอร์นินี ศิลปินยุคบาโรกจัดทำทาง “ระหว่างการต่อสู้” ทำให้มุมมองในการรับชมนั้นแตกต่างไปตามตำแหน่งการยืนของผู้ชม เดอเลิซได้นิยามศิลปะลักษณะนี้ว่า “สถาปัตยกรรมแห่งการมองเห็น” (architectures of vision) (Ndalianis, 2004, p. 152) กล่าวคือความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งของผู้ชม และสิ่งที่ได้รับชมคือสิ่งสำคัญ เหมือนภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันที่กล้องเปลี่ยนทิศทางไปยังมุมมองต่างๆ อย่างรวดเร็ว สร้างมิติความลึกจำลองให้รู้สึกเหมือนท่องเที่ยวไปในความลึกที่จุดศูนย์กลางถูกเปลี่ยนตำแหน่งอย่างต่อเนื่อง จุดศูนย์กลางความสนใจในการรับชมไม่ใช่บริเวณกลางจอภาพยนตร์อีกต่อไป เพราะตำแหน่งของผู้ชมแต่ละคนได้กลายเป็นศูนย์กลางของการรับชมที่ต้องเลือกสนใจพื้นที่บางส่วนของจอภาพยนตร์

#### การนำเสนออารมณ์ที่ไม่สามารถบรรยายได้

ในผลงานจิตรกรรมของคาราวาจี และประติมากรรมของเบอร์นินีผ้าที่ห่อหุ้มเรือนร่างได้แสดงการ “พับ” ที่เคลื่อนไหวในลักษณะคล้ายรูปคลื่นพุ่งออกจากร่างกายเข้าสู่ลำแสงที่ส่องสว่าง สำหรับแสงที่ส่องมานั้นในบางครั้งอาจมองไม่เห็น หรือเห็นไม่ชัดเจน แต่ด้วยการจัดองค์ประกอบท่าทางของตัวแบบในภาพสื่อสารให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงการปรากฏของแสงได้ (Swoboda, 2019, p. 21) เช่น ในภาพเขียน “ความปิติยินดีของนักบุญฟรานซิสแห่งอาซิซี” (Saint Francis of Assisi in ecstasy) ร่างกายของนักบุญฟรานซิสนอนราบอยู่ในอ้อมกอดของเทวดา แม้ในภาพจะไม่มีแสงส่องให้ลำแสงส่องตรงลงมาที่นักบุญอย่างชัดเจน แต่คาราวาจีได้เขียนให้มือด้านซ้ายของนักบุญแสดงอาการกำมือรับแสงที่ทอดมาจากเบื้องบน (ภาพที่ 3) การเคลื่อนไหวการพับของผ้าในทิศทางที่พุ่งไปสู่แสงสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ชมรับรู้ถึงจิตของนักบุญฟรานซิสที่ออกจากร่างเพื่อสื่อสารกับอาณาจักรของพระเจ้าในช่วงเวลาของความปิติ (Careri, 2019, p. 57–59) ด้วยเทคนิคเขียนภาพที่ซับซ้อนดังกล่าวคาราวาจีแสดง “จิต” ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเห็นให้สามารถรับรู้ได้



ภาพที่ 3 “ความปิติยินดีของนักบุญฟรานซิสแห่งอาซิซี” (Saint Francis of Assisi in ecstasy) โดย คาราวาจี

Note: From *Saint Francis of Assisi in Ecstasy*, Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Saint\\_Francis\\_of\\_Assisi\\_in\\_Ecstasy\\_\(Caravaggio\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Francis_of_Assisi_in_Ecstasy_(Caravaggio))

อีกตัวอย่างที่น่าสนใจคือผลงานประติมากรรม “ความปิติยินดีของนักบุญเทเรซา” (Ecstasy of Saint Teresa) (Ecstasy of Saint Teresa) เบร์นินีใช้ทักษะเฉพาะตัวสร้างรอยยับของผ้าเกิดการเคลื่อนไหวจากด้านล่างพุ่งขึ้นด้านบน เหมือนเปลวไฟที่พุ่งจากเท้าของนักบุญเทเรซาขึ้นสู่ร่างกายส่วนบนทั้งหมด หรือพุ่งเข้าหาแสงที่มาจากเบื้องบน (ภาพที่ 4) ลูกศรในมือเทวดา และสีหน้าที่แสดงความเจ็บปวดได้สื่อสารกับผู้ชมอย่างชัดเจนว่านักบุญเทเรซาถูกลูกศรจากสวรรค์แทงเข้าที่หน้าอกจนเป็นบาดแผลภายในจิต (Careri, 2019, p. 61) เช่นเดียวกันกับผลงานจิตรกรรมของคาราวาจิโอ การเคลื่อนไหวของผ้ารูปแบบคลื่นในประติมากรรมของเบร์นินีนี้ให้ผู้ชมให้สัมผัสถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่อาจบรรยายได้ด้วยตัวอักษร หรือคำพูด



ภาพที่ 4 “ความปิติยินดีของนักบุญเทเรซา” (Ecstasy of Saint Teresa) โดย เบร์นินี

Note: From *Ecstasy of Saint Teresa*, wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ecstasy\\_of\\_Saint\\_Teresa](https://en.wikipedia.org/wiki/Ecstasy_of_Saint_Teresa)

ศิลปินบาโรกสร้างงานถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่เคยประสบพบเจอ ในรูปแบบเดียวกับภาพยนตร์สมัยใหม่ ใช้ความสามารถในการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์นำเสนออารมณ์ที่ไม่สามารถบรรยายได้ เช่น การสร้างภาพตัวละครแหลกสลายกลายเป็นผงแทนการแสดงความรู้สึกสูญเสีย หรือการสร้างโลกในอนาคตที่ล่มสลายเพื่อบรรยายถึงความล้มเหลวของสังคมปัจจุบัน

การศึกษาสุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกแสดงสาระสำคัญของสื่อบันเทิงในยุคปัจจุบัน 8 ประการ การวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้จะประยุกต์เทคนิคดังกล่าวในบางเทคนิคเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน

## จิตรกรรมฝาผนังล้านนา และนีโอบาโรก

นีโอบาโรก และจิตรกรรมฝาผนังล้านนามีลักษณะที่คล้ายกัน คือเป็นผลงานศิลปะที่ปรับเปลี่ยนแผนผังเดิมให้เข้ากับรูปแบบเฉพาะของช่วงเวลา และค่านิยมของศิลปินผู้สร้างงาน การผสมผสานทางวัฒนธรรมส่งผลให้จิตรกรรมฝาผนังล้านนามักมีเนื้อหาที่เล่าเรื่องทางศาสนา ร่วมกับการแสดงวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น ลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในภาพเขียนผ่านการนำเรื่องราว เหตุการณ์ หรือบุคคลที่ศิลปินผู้เขียนภาพให้ความสนใจมาสอดแทรกไว้ในภาพ เช่น ในจิตรกรรมวัดภูมินทร์มีการเขียนภาพชาว “ปากเกอะญอ” กลุ่มบุคคลที่มีบทบาททางการค้าในอาณาจักรล้านนา หรือภาพชิวโกมารภัจ ผู้ถวายการรักษาพระพุทธเจ้าที่ถูกเขียนให้มีรูปลักษณ์เหมือนหมอตะวันตก “มิชชันนารี” ในสมัยนั้น (Kaewpenthong, 2013, p. 136-137) ลักษณะที่กล่าวไปมีความคล้ายคลึงกับเรื่องเล่าแบบบาโรก และนีโอบาโรกที่นำอุดมการณ์ ความเชื่อ ของยุคนั้นมาอ้างอิงเพื่อดึงดูดผู้ชมให้มีส่วนร่วมในการชม

อย่างไรก็ตามการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สัมพันธ์กับ “สายตา” ของผู้คนในท้องถิ่นในจิตรกรรมฝาผนังล้านนา และนีโอบาโรกมีความแตกต่างกันตรงที่ในสังคมล้านนานั้นเจตคติความมุ่งหมายของจิตรกร หรือ ช่างแต้มสนใจคือการนำเสนอประสบการณ์ตรงจากวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมรอบตัว แต่ในสังคมสมัยใหม่นีโอบาโรกความสนใจของผู้สร้างนั้นสัมพันธ์กับความเป็นไปได้ของโลกที่รับแรงของอิทธิพลของเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และการเมืองหล่อหลอมผู้คนต่างชาติ ต่างวัฒนธรรมให้กลายเป็นสังคมเดี่ยว ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาจึงเป็นสื่อสะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ภาพยนตร์สมัยใหม่แบบนี้โอบาโรกคือภาพแทนของสังคม วัฒนธรรม และสถานการณ์ในโลกร่วมสมัย

การศึกษาลักษณะร่วมของนีโอบาโรก และจิตรกรรมฝาผนังล้านนาให้ประเด็นทางความคิดกับผู้เขียนที่จะสร้างผลงานแอนิเมชันที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับรูปแบบเฉพาะของช่วงเวลา และค่านิยมร่วมสมัยผสมผสานภาพแทนของวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับประเด็นปัญหาสำคัญของโลกร่วมสมัยเพื่อสะท้อนปัญหาการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่ในอนาคตจะทำให้สังคมทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับโลกเป็นสังคมไร้รากเหง้า

## การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานสามารถแบ่งหัวข้อตามความสำคัญได้ดังนี้

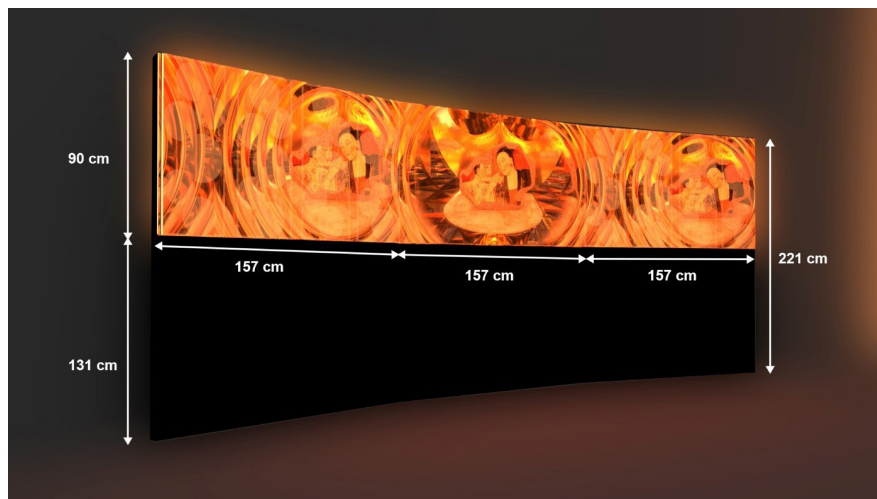
### แนวคิดผลงานสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันในประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม โดยนำเสนอผลงานแอนิเมชันแสดงความก้าวหน้าของโลกอนาคตที่พัฒนาล้ำสมัยจนถึงขีดสุด เทคโนโลยีการผลิตซ้ำสร้างความคลุมเครือเกี่ยวกับความหมาย และความสำคัญของประวัติศาสตร์ เพราะ “วัฒนธรรมการผลิตซ้ำให้กลายเป็นสินค้า” ในอดีตเปลี่ยน การรับรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ให้เป็นเพียงรูปแบบ หรือวัตถุทางกายภาพที่สามารถผลิตซ้ำได้ การสูญเสียความจริงของประวัติศาสตร์

ทำให้วัฒนธรรมเป็นอิสระจากสังคม เพราะสูญเสียคุณค่าดั้งเดิมกลายเป็นผลผลิตของสินค้ารูปแบบหนึ่ง

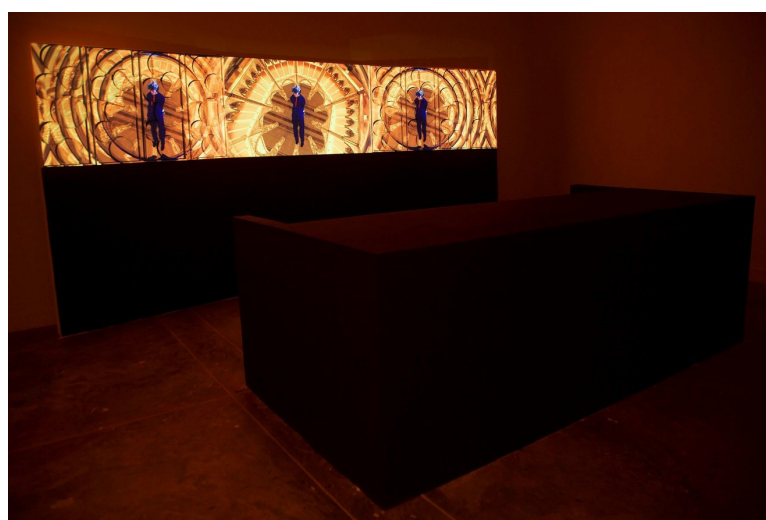
### รูปแบบการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

นำเสนอผลงานในรูปแบบ แอนิเมชันอินสตอลเลชัน โดยฉายผลงานแอนิเมชันบนจอรับภาพต่อเนื่อง 3 จอ แอนิเมชันที่จอกกลางแสดงเนื้อหาประเด็นการผลิตข้าววัฒนธรรมตามแนวคิดผลงานสร้างสรรค์ ส่วนแอนิเมชันในจอด้านซ้ายและขวา นำเสนอภาพซ้ำของแอนิเมชันจอกกลางที่เคลื่อนตัวเป็นจังหวะแบบคลื่นไหลบ่าบนระนาบ 2 มิติ เข้าปะทะกับวัสดุพื้นเพื่องรูปทรงกลมแบบเครื่องจักร 3 มิติ (ภาพที่ 5) การพุ่งปะทะนี้มีลักษณะเหมือนทำสำเนาคัดลอกให้ภาพแบบ 2 มิติ กลายเป็นภาพใหม่ที่มีความลึกจริงแบบ 3 มิติ การฉายภาพแอนิเมชันให้เคลื่อนไปในทิศทางเดียวอย่างต่อเนื่องจะเกิดรูปทรงใหม่ที่ไม่สามารถควบคุม และไม่สามารถย้อนกลับไปคงสภาพเดิม การเคลื่อนที่



ภาพที่ 5 ภาพจำลองพื้นที่แสดงงาน

Note: From © Korakot Jairak 10/01/2021



ภาพที่ 6 ภาพผลงานในห้อง Annex หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Note: From © Korakot Jairak 10/01/2021

### การแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการ

นิทรรศการแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “A Chip Off the Old Block” จัดแสดง ณ ห้อง Annex หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ภาพที่ 6) พิธีเปิดนิทรรศการ วันที่ 5 มีนาคม 2564 เวลา 17.00 น. นิทรรศการระหว่างวันที่ 5 – 8 มีนาคม 2564

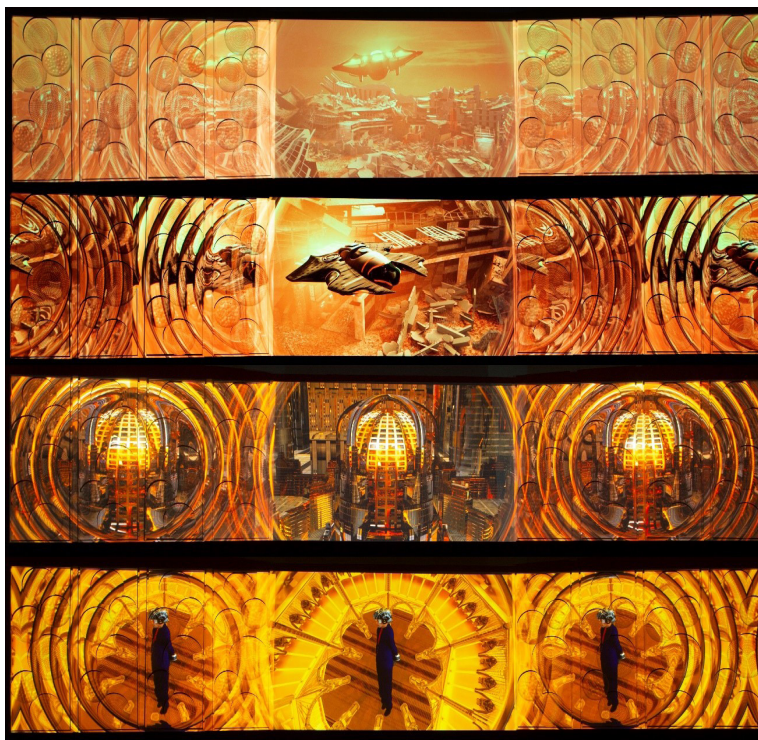
### **บทวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์**

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ทำให้ผู้เขียนพิจารณาถึงลักษณะสำคัญหลายประการในผลงาน โดยจะเรียงลำดับการวิเคราะห์แยกเป็นหัวข้อดังนี้

#### การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชัน “A Chip Off the Old Block”

##### การสร้างโลกจำลองที่ยิ่งใหญ่อลังการ

การสร้างภาพให้ดูใหญ่โต อลังการ หรือ “สเปคทะเคิล” (spectacle) กลายเป็นแบบแผนทั่วไปที่เกิดขึ้นในแอนิเมชันยุคปัจจุบัน การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน “A Chip Off the Old Block” ไม่ได้ปฏิเสธแบบแผน ของยุคสมัยปัจจุบัน ในทางตรงข้ามการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ นำแบบแผนของความอลังการที่ได้รับความนิยมอยู่แล้วมาประยุกต์สร้างสรรค์ให้เกิดรูปแบบเฉพาะตัวกับผลงาน (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7 แอนิเมชัน “A Chip Off the Old Block” การสร้างภาพให้ดูใหญ่โต อลังการตามสมัยนิยม

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

“A Chip Off the Old Block” จำลองโลกอนาคตเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอีก 100 ปีข้างหน้า โลกอนาคตที่ถูกสร้างขึ้นนี้หากเปรียบเทียบเชิงวิเคราะห์กับความจริงจะพบว่า เทคโนโลยี สภาพแวดล้อม และภาษาการพูดของมนุษย์ในโลกอนาคตย่อมจะต้องเป็นสิ่งที่ “ไม่สามารถเข้าใจได้” สำหรับผู้ชมที่ดำรงชีวิตอยู่ในโลกยุคปัจจุบัน ดังนั้นเพื่อแสดงถึงความแตกต่างทางอารยธรรมนับ 100 ปี ผู้เขียนได้สร้างให้ผลงานแอนิเมชันมีรูปแบบการดำเนินเรื่องที่เข้าใจยาก เช่น การปรับแต่งเสียงพูดของตัวละครให้มีลักษณะกึกก้อง แต่ไร้ชีวิตเหมือนเป็นเครื่องจักร หรือการแสดงภาพกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีอนาคตที่ทำให้ผู้ชมซึ่งเป็นคนยุคปัจจุบันเกิดความสงสัยในพฤติกรรมที่ไม่เคยพบเห็น ท่ามกลางโลกที่ไม่คุ้นชินเพราะเป็นวัฒนธรรมอนาคตผู้เขียนได้แทรกเทคโนโลยีข้างฝีมือแบบดั้งเดิม “ผลงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนา” เพื่อให้เป็นจุดเด่นแสดงวัฒนธรรมดั้งเดิมที่เป็นรากเหง้า หรือสิ่งที่ผู้ชมคุ้นชิน ซึ่งสามารถรับรู้และเข้าใจแม้ว่าจะพบเจอภาพเหล่านี้ในอีก 100 ปี ข้างหน้าผู้ชมก็จะสามารถระลึกถึงความผูกพันและความทรงจำในอดีต อดีตจึงเป็นสิ่งเดิมที่ไม่เปลี่ยนแปลงเพราะเป็นวิถีชีวิต และอารยธรรมร่วมสมัยของผู้ชม แตกต่างกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงทุกวินาทีจนกลายเป็นสิ่งล้าสมัยที่ไม่อาจเข้าใจ (ภาพที่ 8)

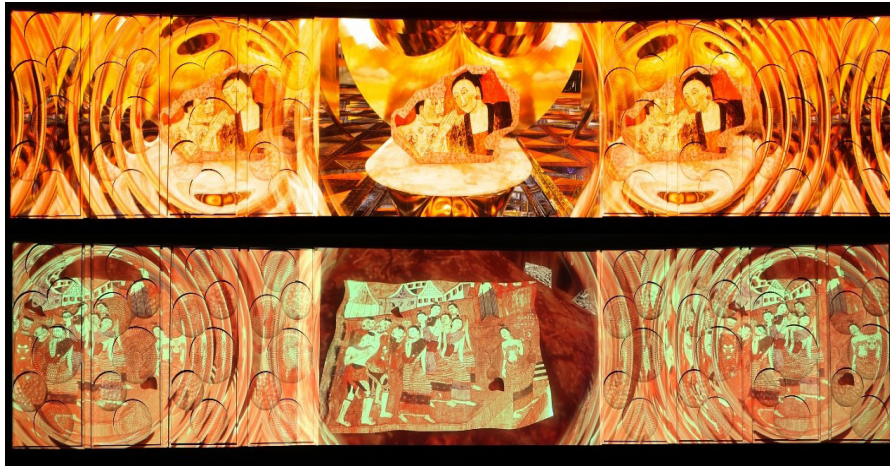


ภาพที่ 8 การแทรก “ผลงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนา” ในฉากต่าง ๆ

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

#### การซ่อนจุดเริ่มต้นของเรื่อง

“A Chip Off the Old Block” ดำเนินเรื่องตามกลยุทธ์การเล่าเรื่องแบบนีโอบาโรก ทำให้เป็นรูปแบบไร้การควบคุม (losing control) ที่จะกำหนดให้เป็นไปตามบรรทัดฐานเดิม (norm) เพื่อสร้างลักษณะไร้ขีดจำกัดให้สามารถคิดต่อได้อย่างหลากหลายแง่มุม เรื่องเล่าถูกออกแบบให้ไม่มีจุดเริ่มต้น และจุดจบ โดยเรื่องเริ่มต้นขึ้น “กลาง” หรือ “ระหว่าง” การเจรจาต่อรองแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างมนุษย์ และหุ่นจำลองจากมนุษย์ (ภาพที่ 9) เนื้อเรื่องนำผู้ชมไปปะทะกับสถานการณ์ของโลกอนาคตโดยไม่ได้นำเสนอตัวละครให้ผู้ชมรู้จักเพื่อสร้างความสงสัย และเร้าอารมณ์การรับชมด้วยการนำเสนอภาพฉาก และสถานที่ซึ่งไม่คุ้นชิน



ภาพที่ 9 ฉากเริ่มต้น แสดงการเจรจาต่อรองแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างมนุษย์ และหุ่นจำลองจากมนุษย์

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

การอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่น และอ้างอิงต้นฉบับของตนเอง

“A Chip Off the Old Block” มีเนื้อหาอ้างอิงถึงเหตุการณ์ และวัฒนธรรมสมัยเพื่อปรับความสัมพันธ์ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับเวลา และเหตุการณ์ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้ชม โดยสามารถสรุปรายละเอียดการอ้างอิงที่สำคัญได้ดังนี้

การอ้างอิงเทคโนโลยีการผลิตซ้ำ

โลกยุคปัจจุบันวิทยาการการผลิตซ้ำได้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทำให้สถานภาพของ “วัตถุต้นแบบ” ถูกท้าทายจนถึงขั้นวิกฤติ ในเนื้อเรื่องแอนิเมชันได้มีฉากอ้างอิงการใช้เทคโนโลยีการผลิตซ้ำ ทำสำเนาวัตถุทางวัฒนธรรมให้เป็นสินค้าเพื่อสะท้อนประเด็น “การลดรูป” ประวัติศาสตร์ได้ถูกทำให้เป็นสิ่งที่จับต้องได้ผ่านการทำให้กลายเป็นเรื่องของรูปแบบที่สามารถเลียนแบบ และผลิตซ้ำ กระบวนการทำให้วัฒนธรรมเป็นสินค้าคือ ภาวะที่เกิดขึ้นจริงในยุคปัจจุบันโดยมักจะถูกมองในแง่ลบ แต่ในเนื้อเรื่องได้แสดงการล้อเลียน (parody) นำเหตุการณ์จริงมาทำให้แปลกจากเดิมโดยแสดงภาพของมนุษย์ในโลกอนาคตที่มองเทคโนโลยีการผลิตซ้ำในทางบวก

การอ้างอิงประเด็นปัญหาในสังคมร่วมสมัย

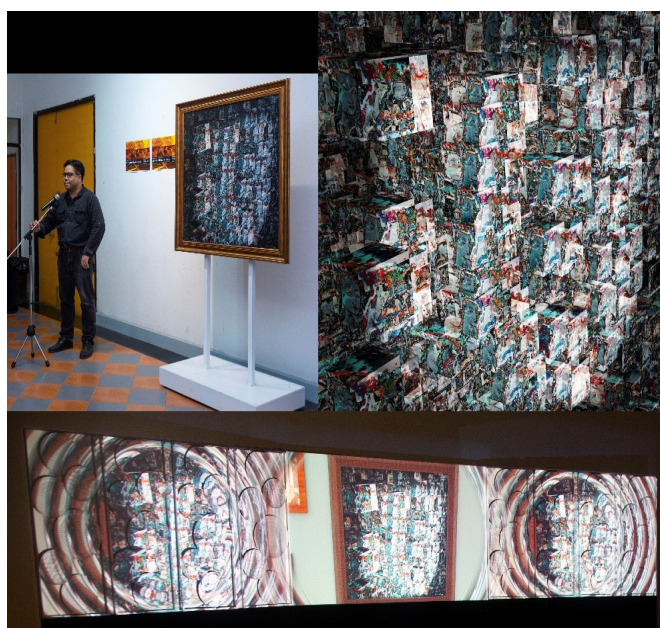
ในเนื้อเรื่องแอนิเมชันได้มีการนำประเด็นปัญหาสังคมร่วมสมัย เช่น การแพร่ระบาดของไวรัส ปัญหาความเสื่อมโทรมของธรรมชาติ ปัญหาฝุ่นควันมาแสดงแบบขยายให้รุนแรงเกินจริงด้วยการแสดงภาพโลกในอนาคตที่สภาพแวดล้อมทุกอย่างดูไร้คุณค่า และความหมายจนเหมือนหลุมทิ้งขยะขนาดใหญ่ โทนีสีเหลืองผสมส้มแสดงอารมณ์ความรู้สึกรุนแรงสะท้อนถึงความอับการแบบไม่น่าอยู่ โลกอนาคตในเรื่องจึงเป็นเหมือนกระจกสะท้อนความผิดพลาดในระดับอารยธรรมเป็นความจริงที่จะต้องเกิดขึ้นในอนาคตหากวิกฤตของปัญหาต่าง ๆ ในปัจจุบันไม่ถูกแก้ไขอย่างถูกต้อง

## การอ้างอิงจิตรกรรมฝาผนังล้านนามาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ได้มีการอ้างอิงจิตรกรรมฝาผนังล้านนาหลายภาพมานำเสนอในแอนิเมชัน โดยภาพที่ได้นำมาอ้างอิงเป็นภาพที่มีชื่อเสียงในระดับที่เป็นตัวแทนของความเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา เช่น ภาพ “กระซิบ” หรือ “ภาพปูมาน ย่ามาน” จากวัดภูมินทร์ที่เขียนขึ้นราว พ.ศ. 2410-2417 ในปัจจุบันความมีชื่อเสียงของภาพทำให้ภาพถูกผลิตซ้ำปรากฏอยู่ในสินค้า เช่น เสื้อยืด ไปรษณียบัตร หรือแม้แต่ข้าวของแต่งบ้าน กล่าวได้ว่ามีสถานะทั้งเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิม และวัฒนธรรมประชานิยมยุคใหม่ แอนิเมชันอ้างอิงภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาเพื่อเน้นย้ำการเป็นสัญลักษณ์ของการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมด้วยการปรับแต่งโทนสีจากความคุ้นเคยของผู้ชมที่จดจำโทนสีของภาพว่าต้องมีโทนที่มาจากสีในธรรมชาติเช่น สีแดง ฟ้า ดำ น้ำตาลเข้ม แต่โทนสีที่เป็นภาพจำเหล่านั้นเมื่อเข้ามาอยู่ในงานแอนิเมชันจะถูกเปลี่ยนให้มีความรุนแรงเข้มข้น เพื่อแสดงสภาวะความไม่น่าอยู่ของโลกอนาคตในแอนิเมชัน

## การอ้างอิงเชิงสัมพันธ์ทภาพเขียน และแอนิเมชัน

ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ภาพ “Ruins and Fragments of Cultural Reproduction” และนำมาติดตั้งไว้ด้านหน้าห้องแสดงผลงาน (ภาพที่ 10) การแสดงภาพเขียนจริงที่หน้าห้อง และทำซ้ำจำลองภาพเขียนในงานแอนิเมชันเป็นการนำเสนอความพรมั่วระหว่างเรื่องแต่ง และความจริง แสดงให้เห็นว่าแอนิเมชันเป็นเรื่องแต่งที่เกิดขึ้นจากการประกอบสร้างความจริง ผลงานไม่ได้มีองค์ประกอบแค่เรื่องเล่าตามจินตนาการของผู้สร้าง แต่เป็นการอ้างอิงหยิบยืม สิ่งที่มีอยู่จริง เพื่อนำเสนอทั้งความจริง และเรื่องสมมุติขยายความสัมพันธ์ของเรื่องแต่งสู่โลกจริง



ภาพที่ 10 ภาพ “Ruins and Fragments of Cultural Reproduction” ที่หน้าห้องนิทรรศการและในแอนิเมชัน

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

การนำเสนออารมณ์ที่ไม่สามารถบรรยายได้

“A Chip Off the Old Block” สร้างโรงภาพยนตร์จำลองนำเสนอแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผลิตข้าวทางวัฒนธรรม แสดงอารมณ์ความรู้สึกของการผลิตข้าวผ่านเนื้อเรื่องแอนิเมชัน และการควบคุมจังหวะเคลื่อนไหวของภาพที่ไหลต่อเนื่องอย่างอิสระบนฉากรับภาพที่กำหนดอย่างเฉพาะเจาะจงให้องค์ประกอบวัตถุทรงกลมจัดวางเรียงซ้ำเหมือนเครื่องจักรฟันเฟืองของระบบสายพานผลิตข้าว การผลิตข้าวแบบเครื่องจักรถูกสร้างให้เห็นเป็นภาพทั้งในผลงานแอนิเมชัน และรับรู้ทางอารมณ์ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวจริงบนฉากรับภาพที่ติดตั้งวัตถุทรงกลมแทนค่าความหมายของฟันเฟือง

การมีจุดศูนย์กลางที่เคลื่อนตามผู้ชม

ในผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “A Chip Off the Old Block” สร้างจอรับภาพแบบ 3 จอต่อเนื่องให้โอบล้อมรอบผู้ชม ด้วยขนาดจอยาวประมาณ 4.71 เมตร และเว้นพื้นที่ด้านหลังให้ผู้ชมยืนไม่เกิน 5 เมตร การชมจอภาพขนาดใหญ่ในระยะปะชิดทำให้ผู้ชมไม่สามารถมองแบบ “เก็บรายละเอียด” ภาพทั้ง 3 จอได้พร้อมกัน หากจ้องมองจอทั้ง 3 จอ สายตาของผู้ชมจะต้องเลือกว่าจะให้ความสำคัญกับจอภาพจอใดจอหนึ่ง ไม่สามารถรับรู้ภาพอย่างครบถ้วน การออกแบบตำแหน่งการวางจอ และสถานที่แสดงงานในลักษณะนี้เชื่อเชิญให้ผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่ง หรือเปลี่ยนมุมมองในการชมโดยสังเกตได้อย่างชัดเจนว่าในระหว่างการรับชมนั้นผู้ชมหลายท่านที่เดินปรับเปลี่ยนตำแหน่งเพื่อหาจุดที่ดีที่สุด หรือจุดที่เห็นว่าน่าสนใจที่สุดในการชม (ภาพที่ 11) นอกจากนั้นการมีจอรับภาพ 3 จอ ทำให้มีตำแหน่งศูนย์กลางของกล้องเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง 3 ตำแหน่ง ภาพการเคลื่อนที่ของกล้องทั้ง 3 จอ สร้างให้เกิดมิติทางความลึกหลากหลายระยะ ต่างระดับมากกว่าการมีจอภาพเพียงจอเดียว



ภาพที่ 11 ผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่งการชมตามต้องการ

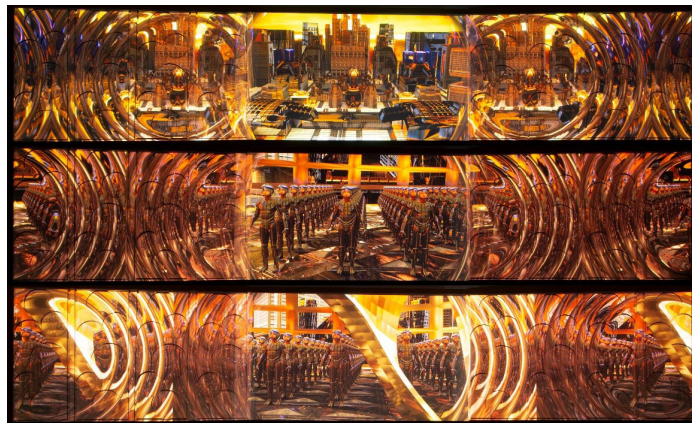
Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

## บทวิเคราะห์เนื้อเรื่องแอนิเมชัน “A Chip Off the Old Block”

ในหัวข้อนี้จะทำการทบทวน และสำรวจเนื้อเรื่องแอนิเมชัน โดยมีการแยกหัวข้อรายละเอียดดังนี้

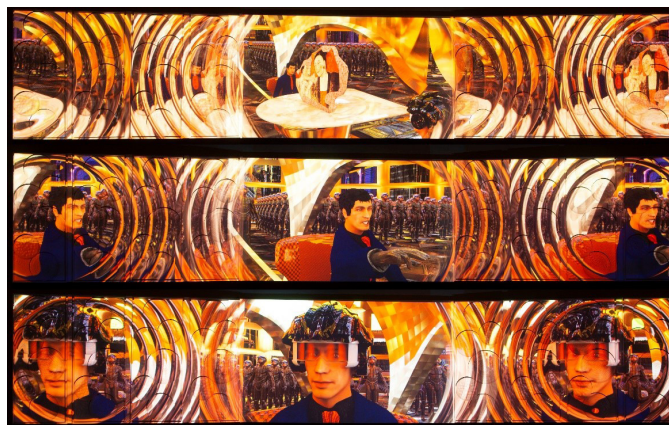
### องค์ 1: การเริ่มต้นเรื่อง

เนื้อเรื่องมีตัวละคร 3 ตัว คือ 1) มนุษย์ 2) หุ่นจำลองจากมนุษย์ 3) หุ่น K.J R22 เพื่อสื่อสารถึงสังคมแห่งการผลิตซ้ำ ฉากเริ่มต้นของเรื่องได้แสดงภาพมุมกว้างของเมืองขนาดใหญ่จากนั้นซูมเข้าไปที่ภาพหุ่น K.J R22 ยืนเรียงแถวซ้อนกัน (ภาพที่ 12) การยืนนิ่งในตำแหน่งที่ซ้อนกันแสดงความหมายของการเป็นสินค้าที่รอการแลกเปลี่ยน เมื่อเรื่องดำเนินไปผู้ชมจะรับรู้ว่ารุ่น K.J R22 ทั้งหมดที่เห็นอยู่นี้ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์เพียงคนเดียว สถานะของมนุษย์จึงยิ่งใหญ่ไม่แตกต่างจาก “พระเจ้า” ในฉากการสนทนาแลกเปลี่ยนสินค้าตัวละครมนุษย์ และหุ่นจำลองจากมนุษย์ได้ถูกแนะนำตัวครั้งแรกทั้ง 2 มีหน้าตา และการแต่งกายที่เหมือนกัน แตกต่างกันเพียงเสียงพูดที่หุ่นจะมีเสียงกังวานแบบเครื่องจักร และมนุษย์จะสวมหมวกเหล็กที่มีแว่นตาติดตั้งด้านหน้า (ภาพที่ 13)



ภาพที่ 12 หุ่น K.J R22 ยืนเรียงแถวซ้อนกัน

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021



ภาพที่ 13 มนุษย์สวมหมวกเหล็ก ในขณะที่หุ่นจำลองจากมนุษย์ไม่สวมหมวก

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

บทสนทนาแลกเปลี่ยนสินค้าได้เปิดเผยความหลังของเรื่องว่ามนุษย์ได้สร้างหุ่นจำลองจากมนุษย์ขึ้นมาเพื่อให้ทำหน้าที่บางอย่างแทนตน แต่หุ่นจำลองจากมนุษย์ได้ขัดขึ้น และตั้งตนเป็นอิสระจากมนุษย์ ด้วยความต้องการที่จะแสดงศักยภาพให้เห็นว่ามันมีความสามารถที่สูงกว่ามนุษย์ หุ่นจำลองจากมนุษย์ได้สร้างเครื่องย้อนเวลาเพื่อจะเดินทางกลับไปยังอดีตนำสิ่งที่มนุษย์ไม่สามารถครอบครองได้กลับมา โดยหุ่นจำลองจากมนุษย์เลือกนำภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนากลับมา การแลกเปลี่ยนดำเนินไปด้วยความตึงเครียด มนุษย์ต่อรองกับหุ่นจำลองว่าหากต้องการหุ่น K.J R22 ตามจำนวนที่ต้องการ หุ่นจำลองต้องนำเครื่องย้อนเวลามาเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนเพิ่มเติม หุ่นจำลองได้ปฏิเสธ และบอกกับมนุษย์ว่าหากต้องการเครื่องย้อนเวลาให้มนุษย์ไปค้นหาวิธีการสร้างขึ้นเอง มนุษย์กล่าวกับหุ่นจำลองว่าการที่ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาไม่สามารถแลกได้ “ราคา” ตามที่ต้องการนั้นเป็นเพราะภาพที่นำมาไม่ใช่ “รุ่นล่าสุด” หลังจากกล่าวประโยคนั้นมนุษย์ลุกขึ้นยืน และพาหุ่นจำลองไปยังวิหารที่จัดเก็บของมีค่า ภายในวิหารที่กว้างใหญ่มีวัตถุเพียงชิ้นเดียววางอยู่ที่แท่นวางของ (ภาพที่ 14) เมื่อกล้องซูมภาพเข้าไปจะพบว่าสิ่งที่วางอยู่ตรงกลางวิหารคือ “หมวกแก้ว” โดยมนุษย์ได้กล่าวกับหุ่นจำลองว่าหมวกแก้วใบนี้มีค่ามากกว่าภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังล้านนา เพราะเป็นเทคโนโลยีรุ่นทันสมัยกว่า

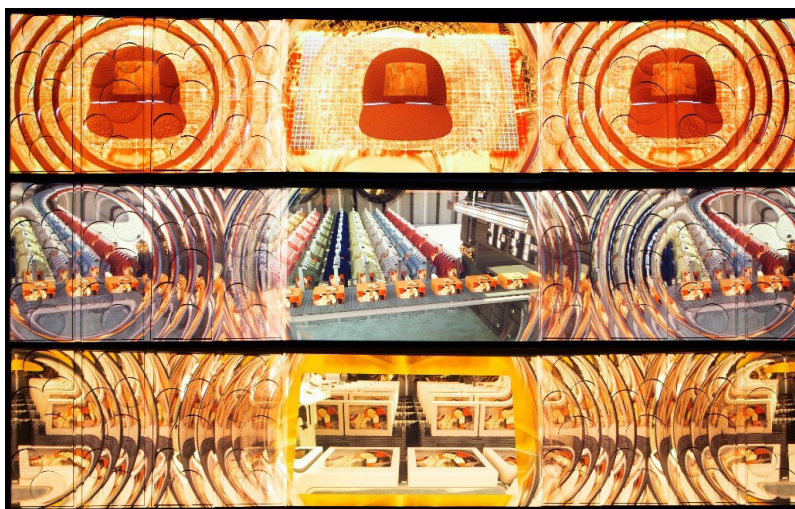


ภาพที่ 14 มนุษย์พาหุ่นจำลองเข้าสู่วิหารขนาดใหญ่

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

หุ่นจำลองจ้องมองหมวกเก็บด้วยความไม่เข้าใจว่าหมวกใบนี้เป็นเพียงวัตถุที่ถูกผลิตซ้ำในฐานะสินค้า วัตถุจำลองจะมีค่ามากกว่าภาพเขียนต้นฉบับของจริงได้อย่างไร มนุษย์อธิบายว่าการที่หุ่นจำลองไม่เข้าใจระบบความสัมพันธ์เชิงคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ เป็นเพราะว่าในกระบวนการสร้างหุ่นจำลองนั้นมนุษย์กลัวว่าหุ่นจำลองจะมีความสามารถมากกว่าตนจึงได้ลบข้อมูลทางประวัติศาสตร์ทิ้งไป มนุษย์ท้าทายให้หุ่นจำลองค้นหาข้อมูลของศตวรรษที่ 21 เมื่อหุ่นจำลองสืบค้นก็ไม่พบในฐานข้อมูล มนุษย์สรุปว่าการไม่มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ได้ส่งผลให้หุ่นจำลองไม่สามารถเข้าใจว่าหมวกเก็บเป็นรุ่นทันสมัยมีคุณค่ามากกว่า

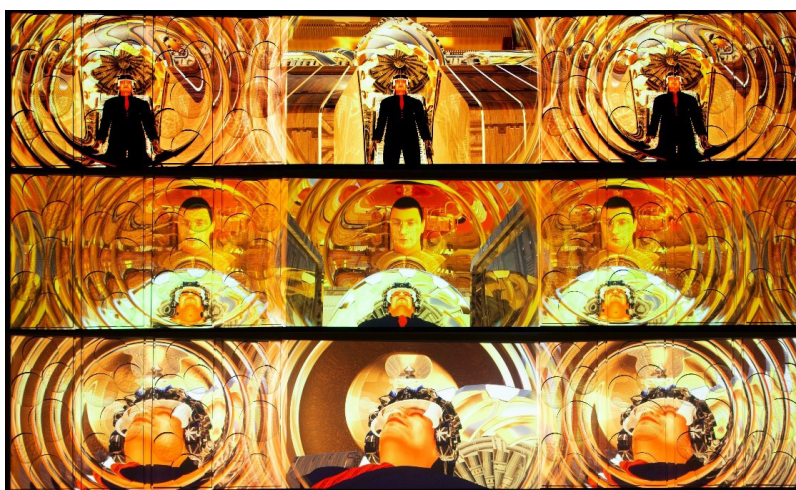
มนุษย์แสดงภาพจำลองของศตวรรษที่ 21 ฉายให้เห็นว่าสังคมในช่วงเวลานั้นให้ความสนใจกับเทคโนโลยี การจำลองเป็นอย่างมาก เพราะในกระบวนการจำลองนั้นจะมีการเก็บข้อมูลวัตถุต้นแบบไว้ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล ซึ่งจะไม่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาเหมือนวัตถุต้นแบบ และจะผลิตซ้ำออกมากี่ชิ้นก็สามารถทำได้ จากนั้นมนุษย์ได้สร้างความตกตะลึงให้กับหุ่นจำลองว่าภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาที่หุ่นจำลองนำมาแลกเปลี่ยนในตอนต้นเรื่องได้ถูกมนุษย์บันทึกข้อมูล และผลิตซ้ำเป็นสินค้าไปเรียบร้อยแล้ว (ภาพที่ 15) ดังนั้นการที่ย้อนเวลากลับไปในอดีตไม่จำเป็นต้องนำ “ของต้นแบบ” กลับมาสู่ออนาคตเพราะเสียงที่จะนำเชื้อไวรัสจากอดีตติดมา การย้อนกลับไปเพื่อบันทึกข้อมูลวัตถุจากอดีตก็เพียงพอแล้ว เพราะข้อมูลที่ถูกบันทึกจะสามารถนำกลับมาทำซ้ำก็ครั้งที่ได้ในโลกอนาคต



ภาพที่ 15 ภาพจำลองของศตวรรษที่ 21 และการผลิตซ้ำภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

ในขณะที่หุ่นจำลองกำลังสับสนจับต้นชนปลายไม่ถูก มนุษย์ได้อธิบายต่อว่าหุ่นจำลองไม่เคยได้มีตัวตนจริง เพราะโลกรอบตัวหรือทุกอย่างที่เห็นในขณะนี้ เป็นเพียงโลกจำลองที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อสังเกตพฤติกรรมว่าหากสร้างหุ่นจำลองที่มีศักยภาพทางสมองมากกว่ามนุษย์ หุ่นจำลองจะสร้างอะไรขึ้นมา (ภาพที่ 16) จากการเฝ้าจับจ้องมนุษย์ ค้นพบว่าหุ่นจำลองได้สร้างเครื่องย้อนเวลาสำเร็จ เมื่อพบเช่นนั้นมนุษย์บันทึกข้อมูลวิธีการสร้างเครื่องย้อนเวลาไว้ทุกขั้นตอนจนสามารถสร้างได้เอง บทสนทนาทั้งหมดจึงเป็นการล่อหลอกเพื่อให้ได้ข้อมูลตามต้องการ มนุษย์สั่งหยุดการจำลอง เพื่อจะกลับไปสร้างเครื่องย้อนเวลาในโลกแห่งความจริง



ภาพที่ 16 ฉากมนุษย์สร้างหุ่นจำลองในโลกจำลอง

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

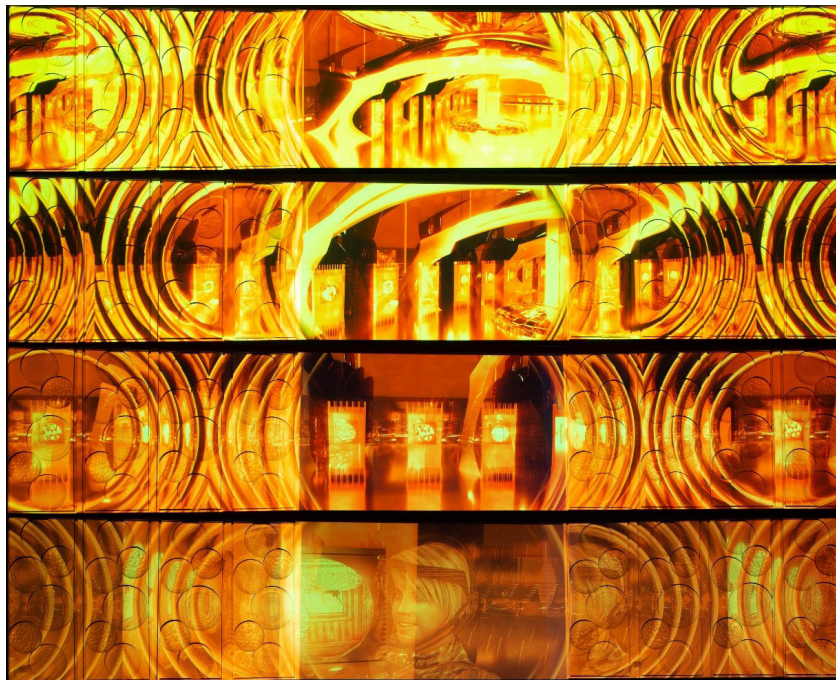
### สาระสำคัญเชิงบริบท

เริ่มต้นเรื่องด้วยการสับเปลี่ยน หรือกลับหัวคุณค่า และความหมายระหว่างของจริง และของจำลอง เทคโนโลยีการผลิตซ้ำได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรหัสกฎเกณฑ์ทางสังคม โรแลนด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) นักปรัชญาหลังสมัยใหม่ชาวฝรั่งเศสสรุปถึงการเปลี่ยนความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในสังคมว่า “ความจริงไม่ใช่อะไรอื่นนอกจากความหมายชุดหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ และความจำเป็นทางประวัติศาสตร์” (Charoensin-o-larn, 2002, p. 97) ดังนั้นเมื่อใดก็ตามที่ประวัติศาสตร์เรียกร้องให้คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลง ความหมายของสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมย่อมผันผวนแบบสลับซับซ้อนได้ ผลงานแอนิเมชันแสดงข้อถกเถียงว่าความจริง หรือของต้นแบบนั้นไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่งแน่นอนในตัว แต่เป็นความหมายที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ดังนั้นหากขาดการตระหนักรู้ และการมุ่งอนุรักษ์คุณค่าของความจริงในวันนี้อาจมั่งมันในอนาคต ความจริงอาจเปลี่ยนแปลงไปเป็นอีกรูปแบบที่คนในปัจจุบันไม่รับรู้ หรือกลายเป็นเรื่องที่ไม่สามารถยอมรับได้

ในช่วงท้ายขององค์ 1 มนุษย์ได้แสดงตนในฐานะ “พระเจ้า” ที่ควบคุมสรรพสิ่งผ่านการใช้เทคโนโลยีจำลอง และด้วยการตระหนักรู้ทำให้มนุษย์ไม่ไว้วางใจสิ่งประดิษฐ์ล้ำสมัยที่สร้างขึ้นมาเอง ดังที่ สตีเฟน ฮอว์กิง (Stephen Hawking) นักฟิสิกส์ทฤษฎีแสดงความเป็นกังวลว่าปัญญาประดิษฐ์อาจจะไม่ทำสิ่งชั่วร้าย แต่ด้วยสติปัญญาที่สูงกว่ามนุษย์อาจทำให้เกิดการตั้งเป้าหมายที่ไม่ส่งผลดีกับมนุษย์ (Pamakho, 2020, p. 127) อย่างไรก็ตามแอนิเมชันเรื่องนี้ต้องการที่จะแสดงให้เห็นถึงความผิดพลาดในระบบของความคิดที่ใช้เทคโนโลยีเป็นตัวนำเนื้อเรื่องในองค์ 2 จะทำการถอดถอนสถานะความเป็นพระเจ้าของมนุษย์ โดยให้หุ่น K.J R22 ย้อนกลับไปทำภารกิจดั้งเดิมของการเป็นมนุษย์ นั่นคือการบันทึก สืบทอด และส่งต่ออารยธรรมที่เป็นรากเหง้า เทคโนโลยีที่มีชีวิตทำให้มนุษย์ต้องทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่

## องค์ 2: การสร้างคำถามให้กับผู้ชม

เริ่มต้นองค์ 2 ยานบินของหุ่น K.J R22 กำลังปฏิบัติภารกิจค้นหาภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาตามคำสั่งจากมนุษย์ที่กำหนดให้ย้อนกลับไปเก็บข้อมูลภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาในอดีต โดยการเก็บข้อมูลครั้งนี้จะเก็บข้อมูลดิจิทัลของวัตถุเพื่อมาผลิตซ้ำให้เป็นสินค้า ในช่วงระหว่างการเดินทางหุ่น K.J R22 ได้เกิดจินตนาการขึ้นภายในจิตใจว่ามันไม่ควรที่จะต้องรับคำสั่งจากมนุษย์ หุ่นสามารถสร้างแหล่งเก็บข้อมูลของรูปภาพขึ้นมาได้เอง สำหรับหลักการที่ถูกต้องนั้นแหล่งเก็บสะสมข้อมูลควรที่จะต้องเก็บสะสมภาพจริง หรือวัสดุจริงที่ค้นหาลับมาจากอดีต หุ่น K.J R22 ได้จินตนาการถึงห้องเก็บสะสมผลงานส่วนตัวที่เต็มไปด้วยภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนา (ภาพที่ 17)



ภาพที่ 17 ระหว่างปฏิบัติการค้นหา หุ่นจำลองจินตนาการถึงห้องเก็บสะสมภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนา

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

ยานบินพุ่งเข้าสู่เมืองโบราณสภาพเมืองแสดงความล่มสลายแบบ “ดิสโทเปีย” (Dystopia) เป็นเมืองร้างที่เทคโนโลยีแสดงแสนยานุภาพด้านลบอย่างสุดขีด หุ่น K.J R22 นำยานลงจอดและเดินเข้าสู่ตรอกกรร้าง เมื่อเดินจนสุดตรอก หุ่น K.J R22 พบโปสเตอร์ภาพเขียนจิตรกรรมล้านนา หุ่นหยุดเดินและทำการสแกนเพื่อเก็บข้อมูลของโปสเตอร์ ในขณะที่กำลังบันทึกข้อมูลหุ่น K.J R22 ได้จินตนาการว่าโปสเตอร์ที่เห็นได้ถูกนำไปเก็บรักษาอย่างดีในห้องเก็บสะสมผลงานส่วนตัว (ภาพที่ 18)



ภาพที่ 18 หุ่น K.J R22 จินตนาการว่าโปสเตอร์ที่เห็นได้ถูกนำไปเก็บในห้องเก็บสะสมผลงานส่วนตัว

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

หลังจากบันทึกข้อมูลภาพโปสเตอร์เสร็จหุ่น K.J R22 ได้เดินทางกลับไปเครื่องย้อนเวลาเพื่อเดินทางกลับไปสู่อนาคต (ภาพที่ 19) ด้วยความกลัวการระบาดของเชื้อไวรัส มนุษย์ได้สร้างห้องทดลองขนาดใหญ่เพื่อเป็นฐานรับส่งการเดินทางกลับมาจากอดีต ทุกครั้งที่มีการเดินทางกลับมาตามขั้นตอนจะต้องมีการตรวจสอบเชื้อไวรัสที่อาจติดกลับมาซึ่งหากพบอาการติดเชื้อจะใช้รังสีความร้อนทำลายทั้งหุ่นและไวรัส เมื่อกลับมาถึงห้องทดลองหุ่น K.J R22 ทำตามขั้นตอนตรวจสอบความปลอดภัยเดินเข้าเครื่องตรวจไวรัส ในช่วงเวลานี้เองหุ่น K.J R22 ได้เกิดความคิดว่าบางทีมันอาจติดเชื้อไวรัสจากโลกในอดีต และหากเป็นเช่นนั้นมันจะต้องถูกทำลาย ในขณะที่มนุษย์กำลังเผลอ หุ่น K.J R22 ที่เพิ่งเดินทางกลับมาได้นำหุ่น K.J R22 ตัวอื่นเข้าเครื่องตรวจไวรัสแทน ผลตรวจไวรัสฟ้องว่าหุ่น K.J R22 ที่ถูกนำเข้าเครื่องตรวจแทนมีอาการติดเชื้อไวรัส แม้จะเสียดายที่ต้องทำลายหุ่นราคาแพงทิ้ง แต่เพื่อความปลอดภัยมนุษย์ได้กดปุ่มฉายรังสีความร้อนอย่างไม่ลังเล หุ่น K.J R22 ในห้องตรวจไวรัสถูกทำลายทิ้งอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตามในขณะที่มนุษย์คิดว่าทุกอย่างเป็นไปตามขั้นตอนที่ถูกต้อง หุ่น K.J R22 ปรากฏตัวอยู่ด้านหลัง และชมมนุษย์เต็มแรงจนสลบ (ภาพที่ 20)



ภาพที่ 19 หุ่น K.J R22 เดินทางกลับมาสู่อวกาศ

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021



ภาพที่ 20 หุ่น K.J R22 ปรากฏตัวอยู่ด้านหลัง และชมมนุษย์เต็มแรง

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

เมื่อรู้สึกตัวมนุษย์พบว่าตนเองถูกจับขังให้อยู่ในห้องตรวจไวรัส และกำลังจะถูกฉายรังสีความร้อนในขณะเดียวกัน  
หุ่น K.J R22 ได้เดินทางกลับไปที่เมืองโบราณ สำหรับการเดินทางในครั้งนี้จะแตกต่างจากครั้งแรกเพราะไม่มี  
มนุษย์มาออกคำสั่งให้ต้องเดินทางย้อนเวลา หุ่น K.J R22 จึงไม่ได้เดินทางผ่านเครื่องย้อนเวลาแต่ขึ้นยานบินตรง  
ไปสู่เมืองโบราณเมืองเดิมที่ครั้งนี้อยู่คปัจจุบันทำให้ในการเดินทางไม่พบโปสเตอร์ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา  
ตามที่ตั้งความหวังไว้

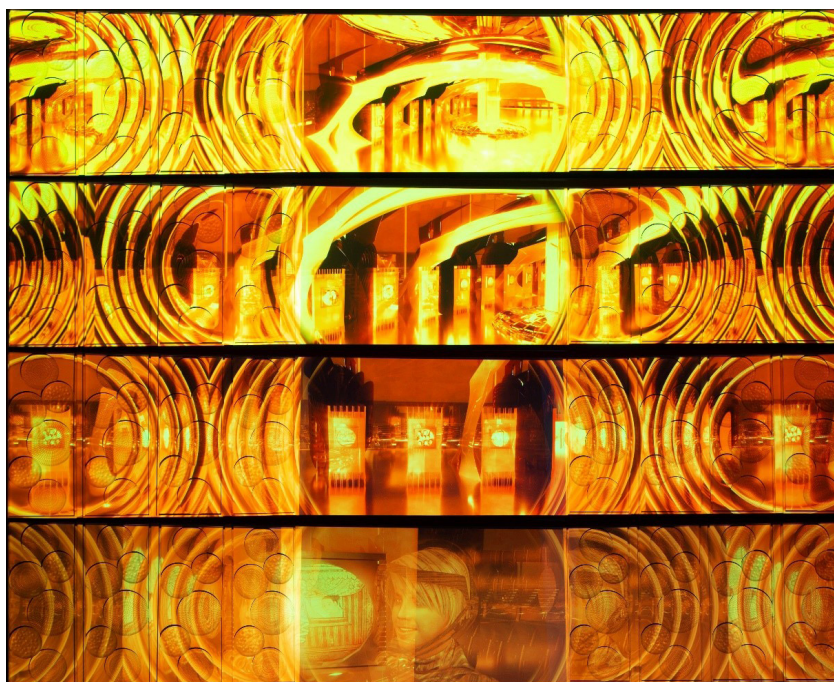
### สาระสำคัญเชิงบริบท

เนื้อเรื่องในองก์ 2 แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีคือเงื่อนไขของความเป็นไปได้ หากตั้งเงื่อนไขให้เทคโนโลยีเป็นตัวนำสังคมจะเกิดความเจริญก้าวหน้าตามแนวทางของเทคโนโลยี ดังที่ มาร์แชลล์ แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) นักทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารกล่าวว่า “สื่อก็คือสาร” (The medium is the message) เทคโนโลยีสื่อไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือของมนุษย์ แต่มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อวิถีที่ข้อมูลจะถูกรับรู้ หรือกล่าวโดยสรุปคือ เครื่องมือหรือเทคโนโลยีสื่อสามารถมีอิทธิพลย้อนกลับมาก่อรูปวิถีคิดของมนุษย์ได้ด้วยเช่นกัน (Pamakho, 2020, p. 143) มนุษย์สร้างโลกจำลองเพื่อทดลองศักยภาพของหุ่นจำลอง แต่การขาดความรู้ทางประวัติศาสตร์ทำให้หุ่นจำลองไม่ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับระบบคุณค่าของสิ่งของตามการกำหนดโดยมนุษย์ หุ่นจำลองหลุดพ้นจากบรรทัดฐานที่ผลิตผลของมนุษย์ในโลกอนาคตมองเห็นสรรพสิ่งตามความจริง หรือตามความต้องการที่แท้จริงของตนเอง หุ่นจำลองเลือกที่จะมองเห็นและรับรู้ถึงวัตถุโบราณในฐานะของจริง ในสภาวะนี้หุ่นจำลองก้าวข้ามการกลายเป็นเครื่องมือที่จะขยายความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่เลือกที่จะสำรวจโลกรอบตัวเพื่อสร้างความหมาย และแบบแผนของสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่เอง

ผู้เขียนเจตนาให้กับเนื้อเรื่องในองก์ 2 สร้างคำถามให้กับผู้ชมอย่างมากมาย โดยคำถามส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของหุ่น K.J R22 ที่เหมือนจะรับรู้ทุกสิ่งรอบตัวมากกว่ามนุษย์ ทำให้สามารถลอก และจัดการกับมนุษย์ได้อย่างง่ายดาย สำหรับคำตอบของคำถามทั้งหมดในองก์ 2 จะถูกเปิดเผยในองก์ 3 ว่าแท้จริงแล้วหุ่น K.J R22 ถูกควบคุมโดยหุ่นจำลองจากมนุษย์อีกทีหนึ่ง ที่โลกด้านนอกในระดับที่อยู่เหนือโลกจำลองหุ่นจำลองจากมนุษย์ได้เฝ้ามองเพื่อสร้างการจำลองซ้อนการจำลองถ่วงเวลาให้มนุษย์ติดอยู่ในโลกจำลองต่อไปจนกว่าจะคัดลอกข้อมูลที่สำคัญของจากสมองของมนุษย์ได้สำเร็จ

### องก์ 3: ตอนจบ และการเปิดเผยความจริง

มนุษย์เริ่มแปลกใจว่าเหตุใดเครื่องฉายรังสีความร้อนยังไม่ทำงาน ทำไมยังมีชีวิตอยู่ ทันใดนั้นเองร่างของมนุษย์ได้ถูกเคลื่อนย้ายกลับไปทีวี่หารขนาดใหญ่อย่างฉับพลัน มนุษย์ได้ยินเสียงของตนเองกล่าวว่า “มันน่าแปลกที่หุ่นทั้ง 2 รุ่นให้คุณค่ากับของต้นฉบับ แตกต่างกับมนุษย์ที่คุณค่ากับเทคโนโลยี” มนุษย์จ้องมองด้วยความมั่นใจที่พบว่าหุ่นจำลองได้ใช้เสียงของตนกล่าวบทสนทนาว่า “การจำลองไม่เคยสิ้นสุด เรายังอยู่ในโลกจำลองกันอยู่” การเดินทางย้อนเวลากลับไปหาวัตถุโบราณในอดีต (เหตุการณ์ทั้งหมดในองก์ที่ 2) ไม่เคยเกิดขึ้นจริง แต่เป็นแผนการของหุ่นจำลองที่ต้องการหลอกล่อมนุษย์ให้อยู่ในโลกจำลองต่อไป การล่อลวงนี้ก็เพื่อให้หุ่นจำลองมีเวลามากพอสำหรับการคัดลอกข้อมูลต่าง ๆ ที่มนุษย์ปฏิเสธจะให้หุ่นจำลองได้รับรู้ในตอนต้น หุ่นจำลองใช้เสียงของมนุษย์กล่าวประโยคสุดท้ายว่า “ฉันจะเรียนรู้ ศึกษาประวัติศาสตร์ เพื่อเปลี่ยนอนาคตไปในทางที่ถูกต้อง” จากนั้นหุ่นจำลองได้สั่งหยุดการจำลอง หุ่นจำลองได้พัฒนาการเป็นมนุษย์รุ่นล่าสุด (ภาพที่ 21)



ภาพที่ 21 การสนทนาครั้งสุดท้าย ก่อนที่หุ่นจำลองจะสั่งหยุดการจำลอง

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

### สาระสำคัญเชิงบริบท

บทสรุปในช่วงท้ายของเรื่องได้เปิดเผยความจริงให้เห็นว่าเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบคือปฏิบัติการที่หุ่นจำลองได้ล่อหลอกให้มนุษย์ปฏิสัมพันธ์ หรือให้ข้อมูลมากที่สุดจนข้อมูลที่ได้รับนั้นสามารถแปลงเป็นความหมายบางอย่างที่น่าพอใจหุ่นจำลองจึงได้สั่งหยุดการจำลอง การจำลองในแอนิเมชันเหมือนสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบันที่เครื่องจักรนำเสนอความพลุกพล่านของข้อมูลเพื่อล่อหลอกให้มนุษย์เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงเหมือนแอปพลิเคชัน Face book, Line และ YouTube ที่ข้อมูลของมนุษย์จะถูกจัดเก็บไว้เพื่อรอเวลาที่ส่งข้อมูลย้อนกลับมาในรูปแบบของโฆษณาที่ตรงกับจริตของผู้ให้ข้อมูล มนุษย์จึงกลายเป็นสินค้าที่ตัวเองผลิต หรือมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต ซึ่งท้ายที่สุดแล้วการสื่อสารทั้งหมดจะทำให้เครื่องจักรรู้จักตัวตนของมนุษย์ได้ดียิ่งกว่ามนุษย์เอง ประโยคท้าย ๆ ของหุ่นจำลองที่กล่าวว่า “การจำลองไม่เคยสิ้นสุด เรายังอยู่ในโลกจำลองกันอยู่” ไม่ได้มีความหมายแค่เพียงการจำลองในเนื้อเรื่องแอนิเมชัน แต่เปรียบเทียบถึงการจำลองโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบันที่การจำลองด้วยเครื่องจักรได้สร้าง และผลักดันให้มนุษย์เข้าสู่โลกจำลองที่ไม่มีวันสิ้นสุด เป็นเหมือนเขาวงกตแห่งฐานข้อมูลที่คอยดูดข้อมูล และตัวตนของมนุษย์เพื่อขยายอาณาจักรของเทคโนโลยีให้กว้างใหญ่ออกไปเรื่อย ๆ แบบไม่มีข้อจำกัด

### บทวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อนำเสนอประเด็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมผ่านการแสดงภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน โดยสามารถแบ่งรูปแบบของการเคลื่อนไหวในผลงานได้ดังนี้

#### การเคลื่อนไหวภาพแบบภาพยนตร์ (cinematism)

เป็นภาพที่เมื่อได้รับชมแล้วจะเกิดความรู้สึกว่ามีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจริงในภาพ ผู้ชมรู้สึกเหมือนได้ยืนอยู่บนหรือเหนือโลกของตัวละครที่มีความลึกสมจริงตามหลักทัศนียภาพ (Lamarre, 2009) เป็นธรรมชาติของแอนิเมชันแบบ 3 มิติที่จะสร้างการรับรู้การเคลื่อนไหวภาพแบบภาพยนตร์ การเคลื่อนไหวแบบนี้จะเห็นได้อย่างชัดเจนในฉากที่มีการซูม เคลื่อนกล้องเข้าออกในแนวลึก (แกน Z) หรือในฉากที่มีการเคลื่อนกล้องหมุนรอบตัวละครหรือวัตถุ

ผู้เขียนสร้างพื้นที่แสดงงานโดยนำหลักการจุดเด่น-จุดรอง มาใช้ผ่านรูปแบบที่กำหนดให้ผลงานแอนิเมชันแบ่งเป็น 3 จอต่อเนื่อง ให้จุดเด่นอยู่ตรงกลางเป็นแอนิเมชันเรื่องหลักเพราะตำแหน่งตรงกลางสามารถแสดงเนื้อหาสาระสำคัญของความคิดได้ชัดเจนที่สุด โดยที่จอกกลางจะแสดงการเคลื่อนไหวภาพแบบภาพยนตร์มีการซูมกล้องในแนวลึก และการหมุนกล้องหมุนรอบตัวละคร ส่วนจุดรองคือแอนิเมชัน 2 จอด้านซ้าย และขวาที่เป็นภาพซ้ำของแอนิเมชันเรื่องหลักแต่เพิ่มการเคลื่อนไหวในแนวระนาบ เหมือนคลื่นทรงกลมที่ถูกผลัก หรือดันออกจากแอนิเมชันเรื่องหลักอย่างต่อเนื่อง การมีจอที่นำเสนอภาพของแอนิเมชันเรื่องหลักซ้ำถึง 3 จอ สร้างการรับรู้รูปแบบใหม่ เพราะในฉากซูม หรือหมุนมุมกล้องจะเกิดภาพแบบภาพยนตร์พร้อมกัน 3 จอ หากเป็นการซูมจะเหมือนมีการเคลื่อนที่ในแนวลึกที่รุนแรง และมีมิติมากกว่าเดิม หรือหากมีการหมุนก็จะเหมือนมีการเคลื่อนไหวแบบมีแรงเหวี่ยงที่มากกว่าการรับชมภาพยนตร์ทั่วไปแบบจอเดียว

#### การเคลื่อนไหวภาพแบบแอนิเมท (animetism)

เป็นภาพที่ได้รับชมแล้วสร้างความรู้สึกเหมือนมีการเคลื่อนที่ไปบนหรือระหว่างพื้นผิวแบนราบของจอรับภาพ การเคลื่อนไหวแบบนี้ไม่สามารถแสดงความรู้สึกที่สมจริง เป็นการเคลื่อนที่ในงานอนิเมะ หรือแอนิเมชันแบบญี่ปุ่น (Lamarre, 2009, p.7) การเคลื่อนไหวภาพแบบแอนิเมทปรากฏในผลงานบนจอด้านซ้าย และขวา เกิดจากการสร้างคลื่นรูปทรงกลมให้ล้อมรอบภาพแอนิเมชัน และเคลื่อนที่บนพื้นระนาบอย่างต่อเนื่อง ปล่อยให้สายตาให้พิจารณาการเคลื่อนไหวเพิ่มเติมจากจอกกลาง จังหวะการซ้ำที่เคลื่อนจากจอซ้ายและขวาส่งให้เกิดการเคลื่อนไหวแบบกระจายทั้ง 3 จอ โดยคลื่นรูปทรงกลมมีพื้นผิวสะท้อนภาพรอบด้านเหมือนกระจกเงาทำให้การเคลื่อนที่ของคลื่นรูปทรงกลมในแต่ละช่วงเวลาจะแสดงภาพของพื้นผิวที่แตกต่างกันไปเรื่อย ๆ เพราะพื้นผิวแบบกระจกเงาจะสะท้อนผลลัพธ์ที่ปรับเปลี่ยนไปตามจังหวะสัมพันธ์กับภาพของแอนิเมชันจอหลัก

## การเคลื่อนไหวจริงบนพื้นผิวของฉากรับภาพ

การเคลื่อนไหวรูปแบบนี้เกิดขึ้นบนจอด้านซ้าย และขวา เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริงบนพื้นผิวของฉากรับภาพซึ่งเกิดจากการปะทะระหว่างภาพแบบแอนิเมชันที่เคลื่อนบนแนวระนาบกับวัตถุทรงกลมที่ถูกกำหนดให้ซ้อนทับ และวางซ้ำอย่างต่อเนื่อง การปะทะระหว่างภาพแบบแอนิเมชันกับพื้นผิวนูน และลึกของวัตถุทรงกลม จะเกิดการทับ หรือบิตภาพอย่างต่อเนื่องเป็นจังหวะของการเน้น และผ่อนตามลักษณะของภาพที่เคลื่อนผ่านวัตถุทรงกลม การเคลื่อนไหวในลักษณะนี้อยู่เหนือการควบคุมของผู้สร้าง เหมือนการเทน้ำให้กระแทกกับก้อนหินที่ถูกจัดวางตำแหน่ง แม้ผู้สร้างจะเป็นผู้กำหนดตำแหน่งของก้อนหิน แต่แรงปะทะของน้ำจะสร้างรูปทรงแบบใหม่ที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องแปรปรวนอย่างพลิวไหว ในช่วงจังหวะที่การปะทะประสานมีความลงตัวจะเกิดการเคลื่อนไหวแบบสนุกสนานเร้าใจ เคลื่อนที่ เคลื่อนไหว อย่างมีชีวิตชีวา สร้างเป็นการเคลื่อนไหวที่เฉพาะตัว โดยมีมิติทั้งความลึกจริงบนพื้นผิวทรงกลม และความลึกจำลองจากแอนิเมชัน

## ข้อเสนอแนะจากผู้ชม

จากการแลกเปลี่ยนบทสนทนากับผู้ชมได้รับข้อมูลคุณภาพของผลงานในเชิงบอกว่าผู้ชมทุกท่านมีความชื่นชอบที่ผลงานมีการสร้างมิติความลึกของภาพที่มากกว่าการนำเสนอแอนิเมชันแบบการฉายภาพเพียงจอเดียว ผู้ชมหลายท่านได้เดินเข้าไปสำรวจวิธีการฉายภาพ และวัสดุรับภาพด้วยความแปลกใหม่ไม่คุ้นชิน สำหรับพรสวรรค์ที่สำคัญคือการได้แลกเปลี่ยนความคิดกับอาจารย์สอนศิลปะท่านหนึ่งซึ่งได้สาระที่เป็นประโยชน์ว่าผลงานได้สร้างภาพที่แสดงความยิ่งใหญ่อลังการ ให้ประเด็นทางความคิด แต่ผลงานใช้สีที่รุนแรง และดำเนินเรื่องแบบต่อเนื่องตลอดทั้งเรื่องทำให้อาจเกิดความเครียดกับผู้ชม ดังนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไปควรมี “จุดพัก” เพื่อให้ผู้ชมไม่เครียดจนเกินไปนัก

## สัมฤทธิ์ผลของผลงาน

ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “A Chip Off the Old Block” แสดงความรู้สึกเชิงอุปมาอุปไมย (metaphorical exemplification) เมืองจำลองในโลกแอนิเมชันไม่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับโลกยุคปัจจุบันแต่เป็นการเทียบเคียงที่สร้างความขัดแย้งเพื่อขยายภาพของอนาคตที่ผิดพลาดให้ชัดเจน ผู้เขียนได้กำหนดให้องค์ประกอบในแอนิเมชันหลายส่วนเป็นลักษณะที่ไม่คุ้นชิน หรือเป็นรูปทรงที่ไม่ได้พบเห็นอย่างทั่วไปในสังคม รูปทรงแบบใหม่คือความพยายามที่จะหาความงามแบบใหม่ มีความแปลกตา เสริมจินตนาการให้แก่ผู้ชมได้ตีความ เนื้อหาแอนิเมชันใช้เทคนิคสัมพันธ์ทบทเชื่อมโยงระหว่างภาพจำลองของโลกในอนาคตกับภาพจริงของจิตรกรรมฝาผนังล้านนาเพื่อการย้ำเตือนถึงผลกระทบของกระบวนการผลิตซ้ำแบบเครื่องจักรที่อาจทำให้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิมผิดเพี้ยนไปจากความจริง

การจัดแสดงผลงานแอนิเมชันได้สร้างพื้นที่เฉพาะเพิ่มเติมการเคลื่อนไหวจากรูปแบบเดิมที่เคยเกิดพื้นที่ว่างตาเฉพาะในผลงานแอนิเมชันปรับเปลี่ยนมาสู่การเคลื่อนไหวอย่างอิสระในพื้นที่จริง 3 มิติ แสดงภาพซ้อน และทับของการเคลื่อนไหวแอนิเมชันอย่างเป็นพลวัต ผสานภาพแอนิเมชันกับจอรับภาพ 3 จอต่อเนื่อง จำลองกระบวนการ

ผลิตซ้ำของระบบสายพานสร้างการรับรู้แทนค่าความหมายโดยแอนิเมชันเป็นตัวแทนของเครื่องจักรที่กำลังผลิตซ้ำตนเอง พื้นที่แสดงงานคือโรงงาน หรือเครื่องจักรในระบบการผลิตจำลองสภาวะพลุกพล่านสับสนวุ่นวายของสังคมแบบอุตสาหกรรมให้เป็นผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่รับเรากระบวนการรับรู้ให้ผู้ชมต้องตีความแบบเปิดกว้าง และมีความหลากหลายที่สร้างความเพลิดเพลินในการรับชมอย่างน่าสนใจยิ่ง

### บทสรุป

การวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง “การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม” ครั้งนี้ได้ทดลองนำกลวิธี หรือทฤษฎี การสร้างสรรค์ผลงานแบบ “นีโอบาโรก” ในบางรูปแบบมาปรับใช้เพื่อสร้างแอนิเมชันที่แสดงสภาวะอารมณ์ของการผลิตซ้ำผ่านการออกแบบสถานที่สร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะทางศิลปะให้เกิดการเคลื่อนไหวซ้ำ หลากหลายรูปแบบทั้งในผลงานแอนิเมชัน และบนพื้นผิวของวัสดุจริงเป็นการขยายผัสสะการรับรู้ของผู้ชมให้ได้สัมผัสถึงการเคลื่อนไหวให้ขยายจนล้นเกินถือได้ว่าเป็นแบบแผนสำคัญในศิลปะแบบนีโอบาโรก กล่าวได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เป็นไปตามโจทย์วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สาระสำคัญของการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้คือผลงานศิลปะที่ได้แสดงถึงความเป็นไปได้ในการนำกระบวนการเล่าเรื่องแบบใหม่มานำเสนอประเด็นศิลปะท้องถิ่นในเชิงยกย่องให้เกิดการตระหนักรู้ถึงคุณค่าความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับโลกร่วมสมัยของผู้ชม

## References

- Careri, G. (2019). *Caravaggio Bernini Early Baroque in Rome: Bernini and Caravaggio the Body of the Soul*. New York: Prestel.
- Charoensin-o-larn, C. (2002). *Sanwitthayā Khrōngsāngniyom Langkhrōngsāngniyom kapkānsuk-sāratthasāt [Semiology, structuralism, post-structuralism and the study of political science]*. Bangkok: Vibhasa.
- Ecstasy of Saint Teresa*. (n.d.). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ecstasy\\_of\\_Saint\\_Teresa](https://en.wikipedia.org/wiki/Ecstasy_of_Saint_Teresa)
- Egginton, W. (2010). *The Theater of Truth the Ideology of Neo Baroque Aesthetics*. California: Stanford University.
- Kaewpenthong, C. (2013). The analytical comparative study of mural paintings at Wat Phumin and Wat Nong Bua Nan province [Master's thesis]. Silpakorn University.
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: a media theory of animation*. London: The University of Minnesota.
- Ndalianis, A. (2004). *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. London: Massachusetts Institute of Technology.
- Pamakho, A. (2020). *Yūdūaikan Phūnthī Thēknōlōyī lækhwāmpen 'ūr: Manut 'Ānalok Nai Lōkdičhithan Kānyūrūamkan khōng Manut kapwitthayākān Nai Phāpyon Chut Westworld [Coexistence, Space, Technology, and Others: Digital Human Anatomy Coexistence of Man and Science in the Westworld series]*. Bangkok: Siamparitas.
- Saint Francis of Assisi in Ecstasy*. (n.d.). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Saint\\_Francis\\_of\\_Assisi\\_in\\_Ecstasy\\_\(Caravaggio\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Francis_of_Assisi_in_Ecstasy_(Caravaggio))
- Swoboda, G. (2019). *Caravaggio Bernini Early Baroque in Rome: Motion and Emotion Art in the Age of the Affects*. New York: Preste.