



การสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอ เพอร์ฟอร์แมนซ์ เรื่อง “Meaning”: การค้นหาคคุณค่าในวัตถุและความรู้สึก

The Making of the Video Performance 'Meaning':
Perceiving Value through Materials and Emotions

(Received: 28 April 2023; Revised: 13 August 2023; Accepted: 21 August 2023)

ธณิธรณ์ สินหาอ^[1]

Taranitorn Sinthao

ธนัชร กิตติกอง^[2]

Tanatchaporn Kittikong

บทคัดย่อ

“Meaning” เป็นผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์ในระดับปริญญาตรี มีที่มาจากการที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งคำถามกับตนเองว่า สิ่งของมีค่าและราคาแพงทำให้เรารู้สึกมีคุณค่าจริงหรือไม่? โดยประเด็นคำถามนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของตัวผู้สร้างสรรค์เอง ที่คุณพ่อคุณแม่มักจะให้สิ่งของมีค่าราคาแพง แทนการแสดงออกทางความรัก โดยเฉพาะการแสดงออกทางกาย หรือทางวาจา เกิดเป็นแนวคิดของผลงาน “ความหมายและคุณค่าของสิ่งของต่างๆ ขึ้นอยู่กับความรู้สึกภายในจิตใจ” ผู้สร้างสรรค์นำเสนอการแสดง ผ่านการแสดงสภาวะความรู้สึกภายในจิตใจ (performing) การใช้วัตถุแทนค่า (Symbol) และการเคลื่อนไหวร่างกาย (body movement) ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance) มีกระบวนการสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอน ได้แก่ กำหนดแนวความคิด ค้นหาองค์ประกอบและโจทย์ ถ่ายทำและตัดต่อ และ เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง “Meaning” ประกอบไปด้วย ตอนที่ 1 Give (ให้) ถ่ายทอดความรู้สึกที่ได้รับสิ่งของมีค่าและราคาแพงจากครอบครัว และ

^[1] นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Undergraduate Student from Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

^[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการแสดง สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistant Professor at Performance Practice Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

ตอนที่ 2 Get (เข้าใจ) ถ่ายทอดความเข้าใจความหมายของสิ่งของที่ได้รับ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ได้สะท้อนแนวคิดที่ตั้งไว้ผ่านการเรียนรู้ที่จะรับรู้ถึงคุณค่าภายในสิ่งของเหล่านั้นโดยเชื่อมโยงกับความรักของคนในครอบครัว ซึ่งในบทความชิ้นนี้จะเป็นการอธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยละเอียด

คำสำคัญ: กระบวนการสร้างสรรค์, การแสดง, วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์,

Abstract

"Meaning" is an undergraduate-level performing arts thesis within the Performing Arts Program. As the creator of this performance, I posed the question, "Do precious and expensive items truly make us feel valuable?" This inquiry was prompted by my observations within my own family, where my parents often substituted valuable possessions for displays of affection or any form of physical or verbal expression. This observation led to the central concept of this work: "the meaning and value of things depend on the emotions within the mind." I brought this concept to life using various mediums, such as performance, symbolic objects, and bodily movement, ultimately presenting it through a Video Performance. The creative process can be broken down into four stages: (1) defining the concepts; (2) identifying elements and performance tasks; (3) filming and editing; and (4) releasing the work to the public. "Meaning" as a video performance comprises two distinct parts: Part 1, "Give," conveys my experience of receiving valuable and expensive items from my family; Part 2, "Get," conveys my interpretation of the significance behind the items received. This work effectively communicates its concept by showcasing my journey towards recognizing the inherent value of things, intertwined with the love expressed by family members. This article aims to provide a detailed elaboration of the creative process behind this work.

Keywords: Creative Process, Performance, Video Performance,

บทนำ

จุดเริ่มต้นและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง Meaning เกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งคำถามกับตนเองว่า “สิ่งของมีค่าและราคาแพงทำให้เรารู้สึกมีคุณค่าจริงหรือ?” การตั้งคำถามนี้สะท้อนถึงวิธีการเลี้ยงดูและสถานการณ์ภายในครอบครัวของผู้สร้างสรรค์เอง ที่ผู้สร้างสรรค์มักจะได้รับเงินหรือสิ่งของที่มีราคาแพง มาโดยตลอดตั้งแต่จำความได้ แต่น้อยครั้งที่จะได้รับการแสดงออกถึงความรักและความห่วงใยทางกายหรือวาจาเลย แทบจะไม่ได้รับคำพูดให้กำลังใจหรือคำชม และไม่เคยได้รับการบอกรัก ถึงแม้ว่าสิ่งของราคาแพงที่ได้รับเหล่านั้นล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่มีความีราคา แต่มันอาจไร้ความหมายหากมันไม่ได้เป็นการแสดงออกซึ่งความรักและความห่วงใย ผู้สร้างสรรค์พบว่าการได้รับสิ่งของราคาแพงและเงินตรามากมายไม่ได้มีความหมายหรือให้ความสุขและความพอใจแก่ผู้สร้างสรรค์เลย และคำถามตั้งต้นนั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์ค้นพบคำตอบในเบื้องต้นว่า ตนเองนั้นไม่ได้ชอบของที่มีราคาแพง แต่ของทุกชิ้นมีค่าและมีความหมายด้วยการรับรู้ถึงความรู้สึกรักและห่วงใยของผู้ให้

ผู้สร้างสรรค์จึงอยากถ่ายทอดความรู้สึกเจ็บปวดที่ไม่เคยได้รับการแสดงความรักอย่างจริงใจและเรียบง่ายจากครอบครัว และ ถ่ายทอดความรู้สึกและความหมายของการแสดงออกถึงความรัก ผ่านวัตถุต่างๆ โดยมีแนวคิดหลักของผลงานคือ “ความหมายและคุณค่าของสิ่งของต่างๆ ขึ้นอยู่กับความรู้สึกภายในจิตใจ” โดยมีวัตถุประสงค์ คือ สร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video performance) ที่มุ่งสะท้อนถึง ความหมายและคุณค่าของสิ่งของที่สัมพันธ์กับความรู้สึกภายในจิตใจ ผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ โดยทำหน้าที่เป็นผู้สร้างสรรค์ กำกับ และแสดง โดยอาศัยกลวิธีและเทคนิคการทำงานที่เรียกว่า MbM เข้ามาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้กลวิธี MBM (Meditation/Mindfulness -based Movement) หรือ หลักการในการเคลื่อนไหวร่างกายในฐานภาวนา ในฐานะอาสาสมัครของโครงการวิจัย “MbM: กลวิธีการฝึกฝนนักแสดงเพื่อสร้างพลังแห่งการอยู่กับปัจจุบันขณะด้วยแนวทางการภาวนาทางพระพุทธศาสนาของไทยและการเคลื่อนไหวโซมาติกส์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนัชพร กิตติก้อง เป็นหัวหน้าโครงการวิจัย ในระหว่างเดือน พฤษภาคม-กรกฎาคม พ.ศ. 2565

ในบทความชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์จะทำการวิเคราะห์และถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเอง โดยประกอบไปด้วยการทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การอธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ผลงาน และบทสรุป ของผลงาน วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ “Meaning” ซึ่งตัวผลงานได้เผยแพร่อยู่ในเว็บไซต์ <https://bhenyukhue-performance.com/thesis.html> และ <https://vimeo.com/showcase/10606955>

กรอบแนวคิดทางทฤษฎีและปฏิบัติ

แนวคิดที่เกี่ยวข้องที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาทบทวนเพื่อใช้ในการประกอบการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ Meaning มีดังนี้

1. ความต้องการของมนุษย์ คุณค่า และ ความหมาย

จุมพล สวัสดิยกร (2520 : 19) กล่าวว่า ความต้องการของมนุษย์แบ่งออกเป็น 2 อย่าง ได้แก่ ความต้องการทางด้านร่างกาย ได้แก่ ปัจจัยสี่ เป็นสิ่งที่จำเป็นในชีวิต เช่น อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค สิ่งเหล่านี้จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และความต้องการทางสังคมหรือทางด้านจิตใจ เป็นความต้องการทางจิตใจ ซึ่งหลากหลายตามปัจเจกบุคคล เช่น ความต้องการที่จะให้คนอื่นเคารพนับถือ ความต้องการความรัก ซึ่งเป็นความต้องการที่มองไม่เห็นและสลับซับซ้อนตามแต่ตัวบุคคล มนุษย์ทุกคนมีความต้องการอยากจะเป็นที่รัก ตัวผู้สร้างสรรค์มีความต้องการความรักจากครอบครัวซึ่งเป็นความต้องการสูงสุด ความต้องการนี้เป็นความต้องการทางด้านจิตใจ และความรักนั้นก็เป็นามธรรมที่ต้องใช้การแสดงออกทางความรู้สึกและการแสดงออกทางกายในการสื่อสาร ซึ่งเชื่อมโยงกับประเด็นในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้สร้างสรรค์เห็นว่าความต้องการทางจิตใจเหล่านี้จะสามารถแสดงออกได้ผ่านความรู้สึกเจ็บปวดภายในจิตใจ ซึ่งจะส่งผลต่อการแสดงออกทางร่างกายในการสื่อสารความรู้สึกผ่านผลงานการแสดง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของคำว่า “คุณค่า” ไว้ว่า “สิ่งที่มีประโยชน์หรือมีมูลค่าสูง” กล่าวว่า “คุณค่า” คือ “ลักษณะที่พึงประสงค์หรือลักษณะที่ควรจะเป็น ลักษณะที่น่าพึงปรารถนา ซึ่งเป็นความพอใจของแต่ละบุคคล” เพราะฉะนั้น ความหมายของคำว่า คุณค่า ในผลงานสร้างสรรค์นี้ จึงขึ้นอยู่กับความปรารถนาของแต่ละบุคคลตามแต่ความพึงพอใจ

ในส่วนของความหมายของคำว่า “ความหมาย” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ไว้ว่า “ความหมาย นัย สิ่งที่ดีความไว้ สิ่งที่แปลไว้ เป็นการแบ่งแยก และการจำแนกสิ่งต่างๆ” อย่างไรก็ตาม “ความหมาย” ไม่ใช่แค่เพียงคำอธิบายลักษณะ ประเภท หรือการจำแนกสิ่งต่างๆ แต่ยังหมายถึง “ความหมาย” ในเชิงคุณค่า ภายในจิตใจด้วย ซึ่งแน่นอนว่า สิ่งที่เห็น สิ่งที่รู้สึกในแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกันไปตามบริบท ดังนั้น คำนิยาม คุณค่า และความหมาย ข้างต้น จึงเป็นอิทธิพลสำคัญของการได้มาซึ่งแนวคิดหลักของผลงาน “ความหมายและคุณค่าของสิ่งของต่างๆ ขึ้นอยู่กับความรู้สึกภายในจิตใจ”

2. สัญลักษณ์

สิ่งของราคาแพงล้วนมีค่า วัตถุเหล่านี้ย่อมมีความหมาย ดังนั้น การศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน การทำความเข้าใจศาสตร์ (semiotics) ศาสตร์ว่าด้วยระบบสัญลักษณ์จึงมีความจำเป็น “สัญลักษณ์” นั้นแปลได้ว่า ความหมาย (meaning/interpretant) มีความสัมพันธ์กับเครื่องหมาย หรือ สัญลักษณ์ (sign/vehicle) ที่ทำหน้าที่เป็นพาหนะ โดยมีวัตถุหรือสิ่งที่ใช้อ้างถึง (object/referent) (ธนขพร กิตติกิจอง, 2563: 29) โดยลักษณะของ “สัญลักษณ์” ตามแนวทางของ Peirce มีดังนี้

(1) รูปสัญลักษณ์ (Icon Signs) เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเหมือนกับวัตถุที่เห็น

(2) ดัชนี (Indexical Signs) เป็นสัญลักษณ์ที่ตั้งอยู่บนความสัมพันธ์ที่ห่างออกไประหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุที่เห็น เช่น รูปตาชั่ง หมายถึง ความยุติธรรม เป็นต้น

(3) เครื่องหมาย (Symbolic Signs) เป็นสัญลักษณ์ที่กำหนดขึ้นตามข้อตกลงร่วมกัน คือ มีการจัดตั้งหรือกำหนดความหมายด้วยกฎเกณฑ์ทางสังคม หรือวัฒนธรรม

ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทั้งรูปสัญลักษณ์ และ ดัชนี ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ เพื่อให้สัญลักษณ์นั้นมีส่วนร่วมในการนำเสนอสัญลักษณ์ และเป็นพาหนะในการสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชม

3. MbM

การได้เป็นอาสาสมัครของโครงการวิจัย “MbM: กลวิธีการฝึกฝนนักแสดงเพื่อสร้างพลังแห่งการอยู่กับปัจจุบันขณะด้วยแนวทางการภาวนาทางพระพุทธ

ศาสนาของไทยและการเคลื่อนไหวโซมาติกส์ ” โดย ผศ.ดร.ธนัชพร กิตติก้อง ในระหว่างเดือน พฤษภาคม - กรกฎาคม 2565 ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้เกี่ยวกับ กลวิธี ที่เรียกว่า MbM (Meditation/Mindfulness-based Movement) ซึ่งเป็น แนวทางการฝึกฝนการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยฐานของการมีสมาธิ สติสัมปชัญญะ โดยอาศัยหลักการปฏิบัติภาวนาทางพระพุทธศาสนาและการเคลื่อนไหวโซมาติกส์ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกลมหายใจ (Breathing) ฝึกการระลึกรู้ถึงการเคลื่อนไหว ร่างกาย (Kinesthesia) ฝึกการระลึกรู้การทำงานของประสาทสัมผัส (Body sensations) และการฝึกสังเกตการณ์ประสบการณ์ภายในจิตใจ (Psychophysical Experiences) ที่ผ่านเข้ามาของตัวเองได้

การใช้ MbM ในกระบวนการสร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบวิธีการ สำรวจภายในจิตใจของตนเอง โดยได้พบความรู้สึกลึกและความทุกข์ของตนเองชัดเจนขึ้น และยังช่วยสะท้อนว่าความทุกข์นั้นมีสาเหตุเกี่ยวข้องกับความต้องการที่ไม่เคย ได้รับจากครอบครัว และได้กลายเป็นกลวิธีในการค้นหาแนวคิดและรูปแบบของงาน การค้นหาองค์ประกอบของงาน ผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงยังได้ใช้เทคนิคของ MbM ในการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อใช้ในการแสดง ซึ่งผู้สร้างสรรค์พบว่า การมี ทักษะ MbM จะสามารถช่วยนักแสดงทำงานกับร่างกายและจิตใจของตนเองได้ดี สามารถทำงานกับโจทย์การแสดงที่มีรายละเอียดเฉพาะได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น ทำให้นักแสดงสามารถวิเคราะห์ประสบการณ์ภายในจิตใจของตนเองได้ หรือ ประกอบสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกายและจิต เปิดประสาทรับรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้น รอบๆ ตัวได้ ทำให้นักแสดงอยู่กับปัจจุบันขณะได้ไปพร้อมๆ กับการสร้างสรรค์ การแสดง

4. วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

วิดีโออาร์ท (Video Art) เป็นรูปแบบทางศิลปะที่ยึดหยุ่นในแง่ภาพและเสียง ที่หลอมรวมกัน ไม่จำเป็นต้องมีกรอบแบบแผน หรือกฎเกณฑ์ ซึ่งมีเทคนิควิธีการ สร้างสรรค์ที่ไม่จำกัด สามารถเล่าเรื่องราวในลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์และไม่สอดคล้องกับโครงสร้าง (Plot) (ธวัชชัย สมคง, 2559) วิดีโออาร์ต เป็น งานศิลปะแขนงอื่นๆ ที่มีกฎกติกามองว่าเป็นภาพยนตร์ แต่ไม่ใช่ภาพยนตร์ มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อในการถ่ายทอดตัวงาน มีการใช้ ภาพเคลื่อนไหวเป็นส่วนประกอบของงานศิลปะ โดยที่ ผลงานนั้นไม่จำเป็นต้อง

³ อยู่ในระหว่างการสรุปผลงานวิจัย คาดว่าจะสำเร็จภายในสิ้นปี 2566

เป็นการทดลองหรือทำเพื่อพิสูจน์สมมติฐานใดๆ (นวกานต์ ราชานาค, 2552) ดังนั้น วิดีโออาร์ตจึงเป็นสื่อศิลปะที่สามารถสื่อสารเนื้อหาด้วยภาพและเสียง และเป็นศิลปะที่จะสร้างความน่าสนใจต่อคนยุคปัจจุบันได้อีกแนวทางหนึ่ง ในขณะที่คนในสังคมอยู่ท่ามกลางสื่อชนิดต่างๆ (ศุภชัย อารีรุ่งเรือง, 2555 : 20-21)

การสร้างสรรคการแสดงในรูปแบบเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) เป็นรูปแบบทางด้านศิลปะการแสดงที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับกระบวนการ เช่น กระบวนการสื่อสารถ่ายทอด ปรากฏการณ์ซึ่งประกอบด้วยการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และหายไป การกระตุ้นให้เกิดการทำความเข้าใจซึ่งความหมายและการตีความ และการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ โดยส่วนใหญ่จะไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวในวิธีการสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ผลงานเพอร์ฟอร์แมนซ์จึงขึ้นตรงต่อประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินและทักษะของศิลปิน องค์ประกอบสำคัญของงาน คือ แนวคิด และกระบวนการ (ธนพร กิตติก้อง, 2563 : 64, 155)

การใช้คำว่า วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance) จึงหมายความว่า การนำเสนอผลงานเพอร์ฟอร์แมนซ์ ผสมผสานกับเทคนิคทางด้านวิดีโอ เพื่อตอบสนองกับการสร้างสรรค์ผลงานที่มีแนวคิดและกระบวนการแสดงเป็นหลัก เนื่องจาก ผู้สร้างสรรค์ต้องถ่ายทอดความรู้สึภายในจิตใจ ที่ไม่อาจอธิบายได้ เป็นการเล่าเรื่องแต่อยู่ในลักษณะของสถานการณ์การแสดงออก จึงจำเป็นต้องให้ผู้ชมได้เห็นอย่างละเอียด เช่น สีหน้าของความเจ็บปวดจากการได้รับสิ่งของที่มีค่า นั้น การถ่ายทำโดยใช้วิดีโอช่วยเน้นจุดสนใจไปที่วัตถุที่เลือกมานำเสนอ และสามารถสื่อสารความหมายและความตั้งใจที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการได้ การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงผ่านวิดีโอ ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ จึงเหมาะสมที่จะถ่ายทอดแนวคิดในการสร้างสรรค์ครั้งนี้

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน Meaning ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ ภายใต้แนวคิดความหมายและคุณค่าของสิ่งของต่างๆ ขึ้นอยู่กับความรู้สึภายในจิตใจ มีขั้นตอนในกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. กำหนดแนวความคิดหลักในการสร้างสรรค์
2. ค้นหาองค์ประกอบและโจทย์การแสดง
3. ถ่ายทำและตัดต่อ
4. เผยแพร่สู่สาธารณะ

การเก็บและบันทึกข้อมูลจากกระบวนการสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย การรวบรวม ค้นคว้า สังเกตการณ์ เก็บข้อมูลระหว่างกระบวนการ และจากการสะท้อนผล ประสพการณ์ โดยบันทึกสิ่งที่ตัวผู้สร้างสรรค์ได้พบเจอในการทำงาน และนำมา สะท้อนและวิเคราะห์ผลงาน

1. กำหนดแนวความคิดหลักในการสร้างสรรค์

ในระหว่างกระบวนการผู้สร้างสรรค์ได้เกิดการตั้งคำถามกับตนเอง เช่น “สิ่งของที่มีราคาแพงทำให้เรารู้สึกมีคุณค่าจริงหรือ?” และ “ความต้องการของเรา แท้จริงแล้วคืออะไร?” ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วิธีการในการได้มาซึ่งแนวคิดหลักของผลงาน ผ่านการสะท้อนประสพการณ์ส่วนตัว เช่น นั่งจดบันทึกเรื่องราวของตนเอง สิ่งที่ทำให้เรารู้สึกมีความสุข สิ่งที่ทำให้เกิดความทุกข์ สิ่งส่งผลต่อจิตใจ เช่น วัตถุที่ส่งผล ต่อความรู้สึก ระลึกรู้เกี่ยวกับตนเอง ผ่านการฝึกปฏิบัติ MbM ในการสำรวจจิตใจ ตนเอง

หลังจากรวบรวมข้อมูลต่างๆ ผู้สร้างสรรค์พบว่า ตัวผู้สร้างสรรค์เอง ไม่ได้ให้ คุณค่าและความหมายกับสิ่งของที่มีราคาแพง แต่ให้คุณค่าและความหมายกับ ความรู้สึกและการแสดงออกของผู้ให้ ที่เชื่อมโยงกับสิ่งของนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงได้ ค้นพบความต้องการที่แท้จริงของตนเอง เนื่องด้วยผู้สร้างสรรค์ถูกเลี้ยงดูมาด้วยวัตถุ จึงต้องการแสดงออกถึงความต้องการของตนเอง การหาคุณค่าและความหมาย ของสิ่งของ และการค้นหาความรู้สึกเจ็บปวดของตนเองที่มีต่อวัตถุ กลายเป็น โจทย์ในการสร้างสรรค์ผลงาน “Meaning”

2. ค้นหาองค์ประกอบและโจทย์การแสดง

ผู้สร้างสรรค์นำข้อมูลที่บันทึกได้ทั้งหมดในกระบวนการที่ 1 มาเรียบเรียง วิเคราะห์ผ่านกระบวนการคิด เพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์เชิงความรู้สึก และนำ ความรู้สึกนั้นมาเปรียบเทียบกับวัตถุที่เคยได้รับ ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกวัตถุที่ประกอบด้วยสัญลักษณ์แทนความรู้สึกมาใช้งาน โดยเน้นการนำเสนอวัตถุในฐานะสัญลักษณ์ แบบดัชนี (Indexical Signs) เพื่อสื่อสารแทนความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ และ เปิดโอกาสให้กับผู้ชมได้ตีความ ดังนี้

ตารางที่ 1: การค้นหาคำประกอบเชิงสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ที่มาจากการสำรวจความรู้สึกของตอนที่ 1

ความรู้สึก	วัตถุ	สัญลักษณ์สร้างขึ้น
เจ็บปวด อึดอัด	กีฟเพชร	ความสวยงาม ของมีค่า ที่แฝงไปด้วยความรู้สึกเจ็บปวดที่ได้รับ
เผื่อรอ โหยหา	ริบบิ้น	ความอบอุ่นที่ต้องการ
ผิดหวัง เสียใจ	สายพานเลื่อน	ความไม่สิ้นสุด การได้รับอย่างไม่มีวันสิ้นสุด
โหยหา	กล่องของขวัญ	ของขวัญที่พอตั้งใจให้ สิ่งของที่พอให้

หลังจากที่ได้องค์ประกอบต่างๆ แล้ว ผู้สร้างสรรค์นำเอาโจทย์เหล่านี้มาพัฒนาเป็นแนวทางการถ่ายทำ และโจทย์การแสดง ของตอนที่ 1 Give (ให้) เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกที่ได้รับสิ่งของมีค่าและราคาแพงจากครอบครัวโดยเน้นการบอกเล่าถึงสิ่งของที่ตนเองได้รับจากพ่อแทนด้วยกล่องของขวัญที่แกะออกมาเท่าไรก็เป็นของสิ่งเดิมคือ กีฟเพชร ที่ถึงแม้จะดูมีค่าและงดงาม แต่กลับไม่ทำให้ผู้รับนั้นมีความสุข และกลับรู้สึกถึงการผิดหวังซ้ำแล้วซ้ำเล่า

ตารางที่ 2: ลำดับเหตุการณ์และโจทย์ในการแสดงของ ตอนที่ 1

ลำดับเหตุการณ์	ภาพ/การแสดง/โจทย์	ความรู้สึก
สิ่งที่พอให้	กองของขวัญ นักแสดงแกะกล่องของขวัญและเจอสิ่งเดิมซ้ำ ๆ	ความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อสิ่งที่พอให้ ความคาดหวังและผิดหวังซ้ำ ๆ
หลังจากได้รับสิ่งของจากพ่อ	นักแสดงติดกีฟซ้ำ ๆ	ความอบอุ่นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนั้นได้รับเพียงความเจ็บปวดและความอึดอัด
สิ่งที่เผื่อรอไม่ได้	นักแสดงสาวริบบิ้น	ความต้องการของตนเอง การเผื่อรอ การโหยหาถึงสิ่งที่ต้องการ
สิ่งของที่ได้รับนั้นไม่ได้ต้องการ	สายพานกล่องของขวัญ	ความผิดหวัง เสียใจ กับสิ่งที่ได้รับ ของที่ได้รับนั้นไร้ค่าและความหมาย

หลังจากผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 และทำการแสดงผลงานในนิทรรศการ ผลงานนั้นได้สร้างความรู้สึกให้ทั้งกับครอบครัวที่มาชม(ในฐานะผู้ชมผลงาน) และผู้สร้างสรรค์ (ในฐานะผู้สร้างสรรค์และบุตรสาว) โดยคุณพ่อและคุณแม่ของผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เวลาในการชมผลงานอย่างจดจ่อและเกิดอารมณ์ความรู้สึกตื่นเต้นและน้ำตาไหลในระหว่างการชมการแสดง โดยคุณพ่อได้อธิบายว่าตนเองนั้นไม่เคยมีประสบการณ์การชมผลงานการแสดงแบบนี้ ในขณะที่ชม

การแสดง ตนเองเหมือนได้ย้อนประสบการณ์ไปยังอดีต เห็นภาพของคุณย่าและครอบครัวของท่านที่กำลังให้ความรักและดูแลบุตรสาวแรกเกิดของตน เติบโตด้วยความรักและความอบอุ่น ภาพอดีตนี้ถูกกระตุ้นโดยการแสดงของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งสะท้อนถึงความรู้สึกและความต้องการความอบอุ่นและความรัก ในขณะที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับรู้และเรียนรู้ว่าสิ่งที่ตนต้องการมากที่สุด คือ การแสดงออกถึงความรักจากครอบครัว เมื่อได้เห็นปฏิกิริยาของคุณพ่อคุณแม่ในฐานะคนดูผู้สร้างสรรค์ โดยเฉพาะการได้เห็นคุณพ่อน้ำตาไหลเป็นครั้งแรกในชีวิต จึงได้เข้าใจมากขึ้นว่าภายในจิตใจของท่านนั้นก็เต็มไปด้วยความรักถึงแม้ว่าจะแทบไม่แสดงออกเลยก็ตาม ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์กระบวนการคิดและสภาวะทางอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ได้ค้นพบความรู้สึกเข้าใจและยอมรับในตนเอง ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวไม่ได้ปรากฏอยู่ในตอนที่ 1 การทำงานผลงานชิ้นที่ 2 สัญญาของสัญลักษณ์เหล่านี้ได้แปรเปลี่ยนไป ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้วัตถุในการแสดงเหมือนเดิมแต่ได้ให้ความหมายแตกต่างไป ดังนี้

ตารางที่ 3: การค้นหาคำประกอบเชิงสัญลักษณ์และสัญญาที่มาจากการสำรวจความรู้สึก ตอนที่ 2

ความรู้สึก	วัตถุ	สัญญาที่สร้างขึ้น
สบายใจ ดีใจ	กีฟเพชร	ความสวยงาม ของมีค่า ที่แบ่งไปด้วยความรู้สึกพึงพอใจที่ได้รับ
ยอมรับความเจ็บปวด	ริบบิ้น	ความเจ็บปวด การยอมรับและความเข้าใจความรู้สึกของตนเอง
อบอุ่น ดีใจ	กล่องของขวัญ	ความรักจากพ่อ

ผู้สร้างสรรค์จึงได้การนำเอาสัญลักษณ์เหล่านี้มาพัฒนาเป็นแนวทางการถ่ายทำและโจทย์การแสดงของตอนที่ 2 Get (เข้าใจ) เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจในความหมายของสิ่งของที่ได้รับ เป็นการบอกเล่าความรู้สึก ณ ปัจจุบัน และต้องการสื่อถึงความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงไป ผู้สร้างสรรค์มีความเข้าใจความหมายและความรู้สึกของตนเองมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4: ลำดับเหตุการณ์และโจทย์ในการแสดงของตอนที่ 2

ลำดับเหตุการณ์	ภาพ/การแสดง/โจทย์	ความรู้สึก
รู้ค่าของสิ่งที่ได้รับมา	นักแสดงเก็บของขวัญขึ้นมาวางเรียงกัน	ความสบายใจที่เกิดจากความเข้าใจของตนเอง
หลังจากได้รับสิ่งของจากพ่อ	นักแสดงติดก๊ี้ด้วยความรู้สึกที่ต่างไป	ความรู้สึกเต็มใจที่จะได้รับ พอใจในสิ่งของนั้น
ยอมรับในความรู้สึกของตนเอง	นักแสดงตั้งรับขึ้นด้วยมือของตนเอง	ความเข้าใจและยอมรับต้องการของตนเอง
ความเข้าใจของตนเอง	นักแสดงมันรับมันกลับไปอย่าง เป็นระเบียบเรียบร้อย	ความรู้สึกเจ็บปวดของตนเองที่ผ่านมาถูกเข้าใจและเก็บมันไว้อย่างสวยงาม

(3) ถ่ายทำและตัดต่อ

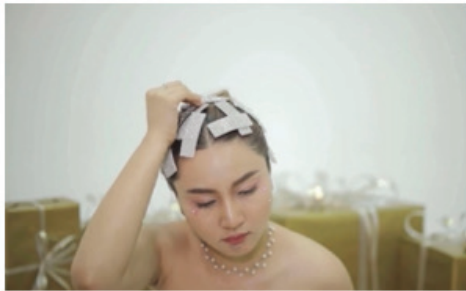
ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองเทคนิคการถ่ายทำอย่างหลากหลายเพื่อให้ได้ภาพที่แสดงออกตามแนวคิดและโจทย์ที่กำหนด ผู้สร้างสรรค์ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสร้างสัญลักษณ์ทางอารมณ์ความรู้สึก การถ่ายทำเป็นการตามการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นมือ หรือ ใบหน้า เพื่อถ่ายทอดสภาวะความรู้สึก ในกระบวนการแสดงนั้นผู้สร้างสรรค์ไม่ได้มีการทดลองซ้อมการแสดงกับอุปกรณ์หรือสถานที่ มีเพียงแนวทางการทำการแสดงจากแนวคิดที่กำหนดไว้เท่านั้น ในระหว่างการถ่ายทำการแสดงผู้สร้างสรรค์เปิดโอกาสให้ตนเองได้ทดลองค้นหาวิธีการต่างๆ และทำให้ได้ค้นพบภาพใหม่ๆ ที่ไม่ได้อยู่ในการวางแผน ในส่วนของการตัดต่อวิดีโอ นั้น มุ่งนำเสนอภาพที่สะท้อนถึงความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ โดยในตอนที่ 1 มีการเลือกใช้ภาพซ้อนและภาพซ้ำเพื่อกระตุ้นความรู้สึกของคนดูเป็นหลัก วิธีการนำเสนอภาพนั้นเป็นไปในลักษณะที่ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์แต่เน้นสภาวะความรู้สึกในโจทย์ที่วางไว้

โจทย์ที่ 1 ตอนที่ 1: กองของขวัญนักแสดงแกะกล่องของขวัญและเจอลิ่งเดิมซ้ำๆ โดยถ่ายเห็นกล่องของขวัญจัดวางกระจายมากมาย ใช้เทคนิคการซ้อนภาพเพื่อให้เห็นความมากมายของกล่องของขวัญที่ได้รับจากพ่อ มีการใช้ภาพซ้อนเพื่อกระตุ้นอารมณ์คนดูให้รู้สึกถึงความซ้ำซาก และใช้เทคนิคการจัดกล่องจากมุมสูงเพื่อให้เห็นมือที่แกะของขวัญและใบหน้า



ภาพที่ 1: ภาพกองของขวัญนักแสดงและกล่องของขวัญ
ที่มา: ธรณิธรณ์ สีนะว (2565)

โจทย์ที่ 2 ตอนที่ 1: นักแสดงตลกพีซ่าๆ ใช้เทคนิคการตั้งกล้องถ่ายหน้าตรง เพื่อที่จะเห็นความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ที่มีความต้องการความรักความอบอุ่น โดยสิ่งที่ได้รับนั้นนำมาซึ่งความเจ็บปวดและความอึดอัด



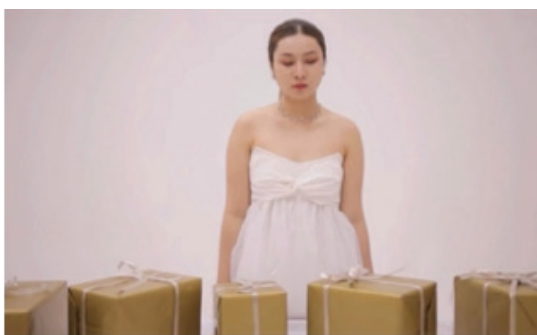
ภาพที่ 2: ภาพกองของขวัญนักแสดงและกล่องของขวัญ
ที่มา: ธรณิธรณ์ สีนะว (2565)

โจทย์ที่ 3 ตอนที่ 1: นักแสดงสาวริบบิ้น ใช้เทคนิคการตั้งกล้องถ่ายตรงและใช้เทคนิคตั้งกล้องเป็นภาพกดลง เพื่อจะสื่อให้เห็นถึงความต้องการของตนเอง การเฝ้ารอ การโหยหาถึงสิ่งที่ต้องการ ดังนี้



ภาพที่ 3 ภาพนักแสดงสาวริบบิ้น และจอมกองริบบิ้น
ที่มา: ธรณิธรณ์ สินเชาว์ (2565)

โจทย์ที่ 4 ตอนที่ 1: สายพานกล่องของขวัญ ใช้เทคนิคตั้งกล้องถ่ายตรง เพื่อให้เห็นใบหน้าและความรู้สึกที่นิ่งเฉยเนื่องจากความผิดหวัง เสียใจ กับสิ่งที่ได้รับ ถึงแม้ว่าจะมากมายและต่อเนื่องเพียงใดก็ตาม ของที่ได้รับนั้นก็ไร้ค่าและความหมาย



ภาพที่ 4 ภาพนักแสดงสาวริบบิ้น และจอมกองริบบิ้น
ที่มา: ธรณิธรณ์ สินเชาว์ (2565)

ทั้งนี้ในกระบวนการถ่ายทำการแสดง เกิดภาพที่ได้จากการทดลองกับวัตถุ ออกมาเป็นภาพการเข้าไปอยู่ในกล่อง ในขณะที่โหยหาความรู้สึกอบอุ่น



ภาพที่ 5 ภาพนักแสดงเข้าไปในกล่องของขวัญ

ที่มา: ธรณิธรณ์ สินธารว (2565)

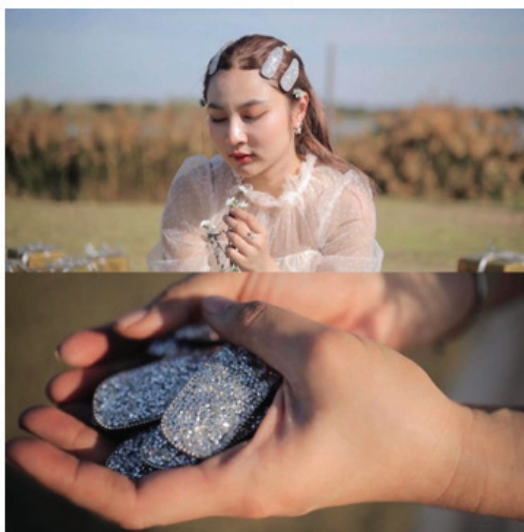
โจทย์ที่ 1 ตอนที่ 2: นักแสดงเก็บของขวัญขึ้นมาวางเรียงกัน เป็นการถ่ายทำภายนอกสถานที่ เพื่อสื่อให้เห็นถึงบรรยากาศที่สว่าง และอบอุ่นมากขึ้น โดยใช้วัตถุเดิม คือ กล่องของขวัญ ริบบิ้น และ กิ๊ฟ โดยความรู้สึก ความหมาย ที่มีต่อวัตถุนั้นเปลี่ยนไป การถ่ายทำการแสดงเน้นนำเสนอภาพรวม เต็มตัว โดยนักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายพร้อมกับวัตถุด้วยความรู้สึกใหม่ๆ เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกที่สัมผัส รวบรวมกล่องของขวัญที่ได้รับมา



ภาพที่ 6: นักแสดงเก็บของขวัญขึ้นมาวางเรียงกัน และ สัมผัสที่อบอุ่นจากกล่อง

ที่มา: ธรณิธรณ์ สินธารว (2565)

โจทย์ที่ 2 ตอนที่ 2: นักแสดงติดกีฟด้วยความรู้สึกที่ต่างไป ความรู้สึกนี้เป็นภาวะของความพอใจ เต็มใจที่ได้รับกีฟ และติดกีฟด้วยความรู้สึกดี การถ่ายทำเน้นนำเสนอการแสดงออกทางใบหน้าของผู้สร้างสรรค์เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของความเต็มใจที่ได้ติดกีฟนั้นและความสุขที่เกิดขึ้น การถ่ายทำในส่วนของมือที่สัมผัสวัตถุ(กีฟ) เป็นการสื่อถึงความรู้สึกที่รักและทะนุถนอมสิ่งที่ได้รับโดยสัมผัสอย่างนุ่มนวลด้วยมือทั้ง 2 ข้าง



ภาพที่ 7: นักแสดงติดกีฟด้วยความรู้สึกที่ต่างไป มือสัมผัสกีฟ
ที่มา: ธรณิธรณ์ สินเชาว์ (2565)

โจทย์ที่ 3 ตอนที่ 2: นักแสดงดึงริบบิ้นด้วยมือของตนเอง เป็นการม้วนริบบิ้นกลับคืนไปอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย สื่อให้เห็นถึงความรู้สึกที่เข้าใจและการยอมรับความรู้สึกเจ็บปวดที่ถูกจัดเก็บไว้อย่างสวยงาม การแสดงออกถึงความโหยหวนนั้นได้หายไป ริบบิ้นกลายเป็นความเข้าใจตนเองและการยอมรับความรู้สึกเจ็บปวด การถ่ายทำนั้นเน้นติดตามการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวมือ ร่างกาย หรือใบหน้า



ภาพที่ 8: ภาพม้วนรีบบิ้น
ที่มา: ธรณิธรณ์ สินธารัว (2565)

โจทย์ที่ 4 ตอนที่ 2: นักแสดงม้วนรีบบิ้นกลับไปอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย โดยถ่ายจากมุมมองของนักแสดง ใช้มุกกล้องแทนดวงตาของผู้สร้างสรรค์ โดยใช้วิธีถ่ายจากมุมสูงและกดลงการเก็บรีบบิ้นที่ม้วนเสร็จแล้วลงกล่อง เป็นการสื่อถึงความเข้าใจของก่อนความรู้สึกเจ็บปวดจากการโหยหาที่เคยผ่านมา โดยจะถูกเก็บไว้ในกล่องของขวัญไว้อย่างสวยงาม

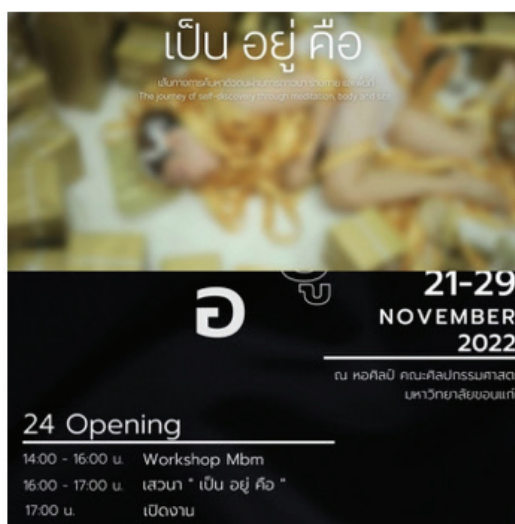


ภาพที่ 9: ภาพเก็บรีบบิ้นลงกล่อง
ที่มา: ธรณิธรณ์ สินธารัว (2565)

ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ติดต่อผลงานด้วยตนเอง จึงได้ใช้ความรู้สึกและการระลึกถึงประสบการณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์ในช่วงการถ่ายทำ รวมถึงสัญลักษณ์ เข้ามาช่วยเป็นแนวทางในการติดต่อและวางภาพ

(4) การเผยแพร่สู่สาธารณะ

การนำเสนอและจัดแสดงผลงานวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ Meaning นั้นจัดแสดงใน 2 รูปแบบ รูปแบบแรกคือการนำเสนอผลงานผ่านเว็บไซต์ <https://bhenyukhue-performance.com> และ <https://vimeo.com/showcase/10606955> และในรูปแบบที่ 2 คือการนำเสนอเป็นนิทรรศการแสดงและวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ ภายใต้แนวคิดรวมชื่อ “เป็น อยู่ คือ” ในระหว่างวันที่ 21-29 พฤศจิกายน 2565 ณ หอศิลป์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น



ภาพที่ 10: โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผลงาน ซีรีส์-โปรเจกต์ “เป็น อยู่ คือ (Bhen Yu Khue)”
ที่มา: ธรณิธรณ์ สินเชาว์ (2565)

บทสรุป

ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองทำงานจากคำถามที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งไว้กับตนเอง “สิ่งของมีค่าและราคาแพงทำให้เรารู้สึกมีคุณค่าจริงหรือ?” ในตอนเริ่มกระบวนการ และได้พบคำตอบในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์และการแสดงผลงานชิ้นที่ 1 โดยได้ค้นพบว่าตัวผลงานตอนที่ 1 นั้นสามารถสื่อสารความหมายที่สะท้อนถึงแนวคิด “ความหมายและคุณค่าของสิ่งของต่างๆ ขึ้นอยู่กับความรู้สึกภายในจิตใจ” ผ่านความรู้สึกส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ได้ ซึ่งคำตอบ คือ สิ่งของมีค่านั้นมีคุณค่าในตัวเอง แต่ความรู้สึกถึงคุณค่าภายในตนเองนั้นได้มาพร้อมกับการแสดงออกซึ่ง

ความรัก การเรียนรู้ครั้งนี้ได้มาจากการแสดงผลงานในนิทรรศการ หนึ่งในผู้ชมผลงานคือสมาชิกในครอบครัวของผู้สร้างสรรค์ ที่ได้รับรู้ถึงความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ และนำไปสู่การพูดคุยและกลายเป็นความเข้าใจภายในครอบครัว ถือเป็นจุดเปลี่ยนหรือจุดการเรียนรู้ของผู้สร้างสรรค์ (transformation learning) เป็นหัวใจสำคัญของผลงาน และยังแสดงออกถึงการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนเนื้อหาและความหมายระหว่างการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ ส่งผลต่อการเติบโตและความเข้าใจไปพร้อมกับ ความสมบูรณ์ของตัวผลงานการแสดง

การเรียนรู้ตนเองผ่าน MbM นั้นช่วยค้นหาและสำรวจคำถามที่อยู่ภายในใจ ผสานกับการทำงานเพอร์ฟอร์แมนซ์ที่ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถนำเอาสิ่งที่สำคัญภายในความรู้สึกออกมาทำงานได้ อนุญาตให้ค้นหาความหมายและความคิดของตนเองผ่านการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงภายในตนเองได้ ดังเช่น การนำเอาประสบการณ์ของการสร้างสรรค์ผลงานตอนที่ 1 มาเป็นฐานในการพัฒนาผลงานในขั้นที่ 2 นั้น ซึ่งมีอิทธิพลสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนา ปรับปรุง ออกแบบ ผลงาน รวมไปถึงการทำความเข้าใจทั้งในตัวผลงานและตัวผู้สร้างสรรค์เองด้วย เมื่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนั้นได้เสร็จสิ้น ผู้สร้างสรรค์ได้ตระหนักและได้ตอบคำถามตัวเองได้ “สิ่งของที่มีราคาแพงนั้นไม่ได้ทำให้รู้สึกมีค่า แต่การได้รับความรักอย่างเรียบง่าย เช่น การพูดบอกรักและการให้กำลังใจ การกอด ก็สามารถรู้สึกถึงคุณค่าในตัวเองได้และ สิ่งเหล่านี้มีค่ามากกว่าสิ่งของราคาแพงใดๆ”

ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้ถึงวิธีการสร้างสรรค์การแสดงที่มีความแตกต่างจากแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีที่ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้มาการทำงานโดยมุ่งนำเสนอสถานะความรู้สึกด้วยแนวคิดและโจทย์ที่ไม่ได้กำหนดตายตัวนั้น สร้างความท้าทายต่อนักแสดงในการแสดงเป็นอย่างมากเนื่องจากจะต้องทำงานที่จะต้องอยู่กับปัจจุบันขณะ มีสมาธิ รับรู้ร่างกายและโจทย์การทำงาน มีสติพร้อมที่จะทดลอง มีความยืดหยุ่นและเปิดกว้างในการทำงาน นอกจากนี้การทำงานกับวิดีโอและการถ่ายทำ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องเรียนรู้ใหม่เพิ่มเติมในระหว่างการทำงาน ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ฝึกการวางแผน การตัดสินใจ การเลือก การเรียนรู้ และการแก้ปัญหาขณะการทำงานในทุกกระบวนการด้วยตนเอง ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบตนเองว่าตนเองมีความกล้าตัดสินใจและมีการจัดการความคิดที่เป็นระบบมากยิ่งขึ้น

ศิลปินควรจะต้องสะท้อนและมีความเป็นตัวของตัวเองสอดแทรกเข้าไปในงานเพื่อสะท้อนถึงความเป็นมนุษย์ที่ไม่สมบูรณ์แบบไม่ว่าจะอยู่ในบริบทใดที่แตกต่างออกไปจากภาพจำของสังคมก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านตัวตนและความรู้สึกของตนเองนั้น ย่อมสามารถทำได้โดยการสะท้อนตนเอง นำเอาประสบการณ์ ความคิด ความรู้สึกมาเป็นวัตถุดิบของงาน การเข้าใจกระบวนการถ่ายทอด การให้ความสำคัญกับความรู้สึก และการทำงานให้อยู่ภายใต้กรอบแนวคิด ทุกอย่างนี้ย่อมส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์และความชัดเจนของผลงานได้ ยิ่งไปกว่านี้ผู้สร้างสรรค์ย่อมจะเห็นถึงคุณค่าและความหมายของงานตนเอง การสร้างการแสดงในแนวทางของเพอร์ฟอร์แมนซ์ รวมถึงการเรียนรู้เทคนิค MbM จะช่วยให้ศิลปินค้นหาความหมายหรือติดขัดกับความเข้าใจความหมายบางอย่างในชีวิตผ่านการทำงานศิลปะได้

เอกสารอ้างอิง

- จุฬพล สวัสดิยากร. (2520). **หลักการบริหารและมนุษย์สัมพันธ์**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สุวรรณภูมิ.
- ธวัชพร กิตติกิจ. (2563). **การแสดง/Performance: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์**. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ธวัชชัย สมคง. (2559). **Pioneer in Video Art**. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2565, สืบค้นจาก <http://www.fineart-magazine.com/pioneer-in-video-art/>
- นวกานต์ ราชานาค. (2552). **หนังทดลอง (Experimental film) และ วิดีโออาร์ต (Video Art)**. สืบค้น เมื่อ 26 เมษายน 2565, สืบค้นจาก <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=navagan&month=01-2009&date=09&group=2&gblog=33>
- ศุภชัย อาริรุ่งเรือง. (2555). **วิดีโออาร์ต ชุตमारพญ. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรุษฎีบัณฑิต. คณะศิลปะกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/39532>

