

## อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep\*

### The Influence of Surrealism Art in the Art Direction Film by Michel Gondry : Case Study The Science of Sleep

สุรียรัตน์ อุปพงษ์ (Surirat Upaphong)\*\*

#### บทคัดย่อ

มิเชล กอนดรีเป็นหนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อวงการศิลปะในปัจจุบันเป็นอย่างสูง งานของเขามักจะตั้งคำถามต่อสภาวะความเป็นจริงในชีวิตประจำวันและความทรงจำที่มีผลต่อตัวตนของบุคคลหนึ่งๆ ประเด็นสำคัญเหล่านี้ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านบทภาพยนตร์ วิธีการกำกับไปจนกระทั่งงานกำกับศิลป์ อันส่งผลให้ผลงานภาพยนตร์ของเขาเป็นหนึ่งในงานที่มีผู้ติดตามชมและได้รับการศึกษาในส่วนของทฤษฎีภาพยนตร์

งานวิจัยนี้มุ่งวิเคราะห์วิธีการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรีผ่านภาพยนตร์ทั้งสิ้นสี่เรื่องจากค.ศ. 2001 - ค.ศ. 2013 ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ของผู้กำกับท่านนี้มีแนวคิดและรูปแบบที่สอดคล้องกับผลงานศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ของศิลปินเช่นซาลวาดอร์ ดาลีและเรเน่ มากริตต์ ทั้งในแง่ของการนำความจริงมาบิดเบือนด้วยวิธีต่างๆและการนำเสนอในรูปแบบของความฝัน

**คำสำคัญ:** มิเชล กอนดรี, กำกับศิลป์, เซอร์เรียลลิสม์, วัตถุ, ความฝัน

---

\* บทความนี้เรียบเรียงขึ้นจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง การศึกษากำกับศิลป์แนวเซอร์เรียลลิสม์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี อันเป็นวิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2559 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

This article is compiled from a partial thesis theme study on the subject of The Influence of Surrealism Art in the Art Direction Film by Michel Gondry. It is the thesis of Master Degree in Art Theory, Silpakorn University, study year 2016. Thesis Advisor : Asst. Prof. Chaiyosh Isavorapant

\*\* สุรียรัตน์ อุปพงษ์ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 0894979311, puinun00@gmail.com

Surirat Upaphong, The Master Degree of Art Theory in Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, 0894979311, puinun00@gmail.com

## Abstract

Michel Gondry is one of the most influenced movie director in the present day. His works are always focusing on questioning about daily life reality and identity through memory of each individual. These themes have been reiterated through the script, film direction and most of all art direction in his films. Among directors in the western film industry, his works are ones that having been studied in film and art school throughout the world.

This research aimed to analyze Michel Gondry's art direction in 4 films which produced from 2001-2013 The result founded that his works showed similar conception and style with 1920's surrealism artists such as Salvador Dali and Rene Magritte. These similar methods are means of form and reality distortion and dream representation.

**Keyword:** Michel Gondry, Art Direction, Surrealism, Object, Dream

## บทนำ

เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) เป็นแนวทางศิลปะที่ทรงอิทธิพลเป็นอย่างมากในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 เนื่องจากเป็นครั้งแรกๆที่ศิลปะทำมากกว่าการบันทึกความจริงนอกตัวศิลปิน มีการนำความฝันมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ แนวคิดนี้ได้รับอิทธิพลจากจิตวิเคราะห์ (Psycho analysis) ที่พัฒนาขึ้นโดยซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud ค.ศ. 1856-1939) โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากหนังสือชื่อ The Interpretation of Dream (ตีพิมพ์ครั้งแรกค.ศ.1900) และจากสถานการณ์ภายหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่งที่มีการรบกวนผู้คนล้มตายหลายล้านคนส่งผลให้คนที่ใช้ชีวิตรอดส่วนหนึ่งตกอยู่ในภาวะหดหู่ สิ้นหวัง ผู้คนไม่สามารถยึดเหนี่ยวจิตใจกับศาสนาหรือคำสอนต่างๆ จึงหันไปหาการเขียนบทกวีหรือการสร้างสรรค์ศิลปะ อองเดร เบรอตง (Andre Breton) กวีที่ทำหน้าที่เสมือนผู้นำกลุ่มเคยถูกเกณฑ์ไปทำหน้าที่แพทย์ (เนื่องจากตนเองเป็นนักศึกษาแพทย์อยู่ในขณะนั้น) เพื่อรักษาอาการป่วยทางจิตของทหารที่ผ่านสงครามโลกครั้งนั้นมาทำให้เขาสนใจกระบวนการรักษาตามแนวทางจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ เช่น การเชื่อมโยงอิสระ (free association) และการตีความความฝัน ซึ่งกลายเป็นหนึ่งในพื้นฐานวิธีการมองโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งโลกวัตถุ (object) ที่แตกต่างไปจากวิธีมองปกติ จากจุดนี้เองที่ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์หลายท่านได้นำมาตีความโลกวัตถุในมุมมองหรือจากมุมมองความฝันของตัวเองแล้วทำการสร้างสรรค์ศิลปะ ทำให้ผลงานมีลักษณะเหนือจริงดังกล่าว

ในช่วงทศวรรษที่ 1930 กิจกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เฟื่องฟู จนถูกขนานนามว่าเป็น “ยุคทอง” กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มองว่า “วัตถุ” เป็นกลวิธีที่สำคัญวิธีหนึ่งในการนำมาสร้างงานเพราะวัตถุ ถือเป็น “สัญญาณ” อย่างหนึ่ง เบรอตงและกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ให้ความสำคัญกับวัตถุ แม้จะต้องแสดงออกซึ่งจิตไร้สำนึก แรงปรารถนาในรูปแบบอัตโนมัติ แต่ก็ได้ต้องการที่จะให้ผลงานของกลุ่มออกมาจากสมองเพียงแง่เดียว หากต้องมีลักษณะของความเป็นจริงด้วย การใช้วัตถุถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของโลกภายนอกกับสิ่งที่ออกมาจากส่วนลึกของจิต เบรอตงและกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีแนวคิดปฏิกิริยาเกี่ยวกับวัตถุ ต้องการปลดปล่อยวัตถุให้เป็นอิสระจากปริบทและบทบาท

ที่สังคมกำหนดให้ จากหนังสือ *La Situation surrealiste de l'object* เบริอตงได้เสนอเรื่องการปฏิวัติวัตถุ เพื่อให้มีลักษณะที่เป็นเซอร์เรียลลิสต์ ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. แยกหรือเปียงเบนวัตถุออกจากบริบทเดิม หรือวัตถุประสงค์เดิม
2. เสนอวัตถุในสภาพที่ปลั่งภายนอก (แผ่นดินไหว ไฟไหม้) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
3. เสนอวัตถุที่พบโดยบังเอิญ โดยไม่รู้แน่ว่าเดิมถูกทำขึ้นเพื่ออะไรเพื่อจะได้นำมาตีความให้ตรงกับแรงปรารถนาภายใน
4. สร้างวัตถุขึ้นใหม่ตามความฝันหรือแรงปรารถนา<sup>1</sup>

กลวิธีทั้งสี่ก่อให้เกิดงานทัศนศิลป์ที่มีลักษณะแปลกตา เช่น งาน *The Persistence of Memory* (1931) ของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali ค.ศ. 1904-1989) ดาลีได้เปลี่ยนบริบทของนาฬิกาที่มีลักษณะเป็นของแข็งให้กลายเป็นนาฬิกาเหลวตามแรงปรารถนาที่เหมือนความฝันของศิลปิน ดาลีได้แรงบันดาลใจนี้จากเนยแข็งกามองแบร์ตที่เขาเพิ่งรับประทานไปก่อนที่จะวาดภาพนี้ นอกจากนี้ลักษณะเหล่านี้ยังเป็นสัญลักษณ์ของความเสื่อมสลาย เน่าเปื่อย ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ฝังใจศิลปินตลอดเวลา

ในแง่ของการศึกษายังมีการวิเคราะห์ลักษณะของวัตถุตามแนวทางของเซอร์เรียลลิสต์ ที่เน้นการวิเคราะห์จากงานของ เรเน่ มากริตต์ (René Magritte ค.ศ. 1898-1967)

1. Isolation การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการวางวัตถุให้ไปวางคู่กับสถานที่ใหม่
2. Modification การแปรสภาพของวัตถุ
3. Hybridization การผสมผสานระหว่างวัตถุสองวัตถุเกิดเป็นวัตถุใหม่
4. Change in Scale การเปลี่ยนแปลงขนาด
5. Accidental Encounter การสร้างสถานการณ์
6. Double Image การสร้างภาพลวงตา
7. Paradox การวางวัตถุสองวัตถุคู่กัน
8. Conceptual Bipolarity ลักษณะสองขั้ว<sup>2</sup>

จะเห็นได้ว่าการจัดการกับวัตถุด้วยกลวิธีต่างๆมีความสำคัญต่อกระบวนการสร้างสรรค์และการสื่อความหมายในงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์เป็นอย่างยิ่งและจะส่งอิทธิพลต่องานในยุคต่อมา

มิเชล กอนดรี (Michel Gondry) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส มีผลงานด้านกำกับทั้งภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้น โฆษณา และสารคดี ภาพยนตร์ของกอนดรีมีลักษณะโดดเด่นด้านภาพและการจัดองค์ประกอบภาพ<sup>3</sup> เอกลักษณ์ในการทำงานของมิเชล กอนดรี ปรากฏในงานกำกับศิลป์ที่รูปแบบที่ดูเหนือจริง สอดคล้องกับบทภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวทางจิตวิเคราะห์ ความทรงจำ ความฝัน การเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ที่ไม่ธรรมดา การสร้างงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของกอนดรีนั้นมักเลือกใช้วัสดุที่แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆอย่างเช่น วัสดุที่ทำ

<sup>1</sup> สดชื่น ชัยประสาธน์., การตีความเป็นจริงในกวินิพจน์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสต์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537.) 104-115.

<sup>2</sup> Terry Barrett. *Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding* (New York : Mcgraw-Hill, 2003): 17.

<sup>3</sup> Maria Elena Buszek, *Extra/Ordinary: Craft and Contemporary Art* (Durham: Duke University Press, 2011.) 5-6.

ง่ายในชีวิตประจำวัน (everyday object) หรือวัตถุเหลือใช้(found object)ได้แก่ผ้า กระดาษเป็นต้น ผสมผสานกับเทคนิคเรียบง่าย เช่น สต๊อปโมชัน (Stop-motion) การฉายโปรเจคเตอร์ (Projector) การสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบฉากและการสร้างฉากของคอนเสิร์ตจะมีลักษณะเป็นงานคล้ายงานประดิษฐ์ด้วยมือ โดยที่ลักษณะการนำเสนอออกมานั้นสามารถสังเกตได้ทันทีว่าคล้ายคลึงกับแนวทางของเซอร์เรียลลิสม์

การศึกษานี้จึงสร้างแนวทางการวิเคราะห์ที่เซอร์เรียลลิสม์ทำต่อวัตถุเป็นแนวทางที่จะนำมาวิเคราะห์ผลงานของคอนเสิร์ต ดังนี้

1. การผสมระหว่างความจริง 2 อย่าง
2. การแปรสสารหรือแปรสภาพ
3. ลักษณะร่างกายและวัตถุมีขนาดที่ผิดปกติ
4. การปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ภายนอก
5. การเปลี่ยนสภาพแวดล้อม
6. ลักษณะการเดินทางของตัวละคร

เหตุผลที่เลือกภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep มาวิเคราะห์ในบทความชิ้นนี้เพราะเป็นภาพยนตร์ที่มีความน่าสนใจในด้านการนำเสนอ เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีมิเชล กอนดรี เขียนบทภาพยนตร์เอง หลังจากที่เขาประสบความสำเร็จในการเขียนบทและกำกับภาพยนตร์ ลักษณะของการดำเนินเรื่องและงานกำกับศิลป์ที่เห็นถึงความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ได้ชัดที่สุดในภาพยนตร์ทั้งหมดของมิเชล กอนดรี

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษางานภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี
2. เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์และอิทธิพลของความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ในงานกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี
3. เพื่อเป็นองค์ความรู้และเป็นข้อมูลให้กับผู้ที่สนใจศึกษาในงานภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี

### วิธีการศึกษา

บทความนี้เป็นการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep โดยศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์กับงานทัศนศิลป์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีการตีความเรื่องวัตถุ

### การวิเคราะห์

ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep สร้างขึ้นในปี 2006 เป็นผลงานกำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์โดย มิเชล กอนดรี เรื่องราวในภาพยนตร์เป็นเรื่องของสเตฟานชายหนุ่มที่ย้ายมาอาศัยในอพาร์ทเมนต์ที่กรุงปารีสเพราะแม่ขอร้อง สเตฟานตกหลุมรักกับสเตฟานีนผู้หญิงที่อาศัยอยู่ห้องตรงข้าม เมื่อเรื่องดำเนินไปได้ไม่นานสเตฟานจะเริ่มฝันระหว่างนอนหลับและค่อยๆเสียความสามารถในการแยกแยะระหว่างโลกความฝันและโลกความจริง



ภาพที่ 1 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep

ที่มา : [http://www.imdb.com/media/rm1854312960/tt0354899?ref\\_=tt\\_ov\\_i](http://www.imdb.com/media/rm1854312960/tt0354899?ref_=tt_ov_i) เข้าถึงเมื่อ 27 มกราคม 2559

ลักษณะการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ The Science of Sleep คือการนำพาผู้ชมเข้าไปสู่เหตุการณ์ทั้งในโลกความเป็นจริง โลกในความรู้สึกนึกคิดและโลกของความฝันของสเตฟาน มิเชล กอนดรีได้ออกแบบงานกำกับศิลป์ในฉากที่เป็นความฝันโดยการนำเสนอให้มีความเหมือนจริงเสมือนผู้ชมเข้าไปอยู่ในความฝันผ่านการออกแบบงานกำกับศิลป์<sup>4</sup> ให้มีความพิถีพิถัน เหนือจินตนาการ พบว่ามิเชล กอนดรีใช้กลวิธีดังต่อไปนี้

#### 1. การผสมระหว่างความจริง 2 อย่าง

คือการผสมระหว่างความจริงสองอย่างหรือวัตถุสองวัตถุขึ้นไปเพื่อกลายเป็นวัตถุใหม่ ตัวอย่างเช่นการผสมที่โกนหนวดตัดผมกับขาแมลงจำนวน 6 ขาและสามารถเคลื่อนไหวได้ ปรากฏขึ้นในความฝันของสเตฟานสืบเนื่องจากที่ก่อนนอนสเตฟานได้ทะเลาะกับเจ้านายเรื่องการทำงานจนถึงเรื่องการโกนหนวดจนนำไปฝันอีกตัวอย่างหนึ่งฉากที่สเตฟานกับสเตฟานี่ผู้หญิงที่เขาหลงรักเข้าใจผิดกัน สเตฟานจึงเขียนจดหมายหาสเตฟานี่แต่ในระหว่างเขียนจดหมายได้เผลอหลับและฝัน ในความฝันเครื่องพิมพ์ดีดที่สเตฟานใช้พิมพ์จดหมายขยายใหญ่ผิดปกติ และมีขาแมลงงอกออกมาสามารถพิมพ์ได้ตามที่สเตฟานสั่ง ลักษณะของขาแมลงที่ผสมกับวัตถุนี้กอนดรียังนำกลับมาใช้อีกครั้งในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo



ภาพที่ 1 (ซ้าย) ตัวอย่างการผสมกันของวัตถุปีศาจเคลื่อนตัดผมที่ผสมกับขาแมลง 6 ขา

ภาพที่ 2 (ขวา) ตัวอย่างเครื่องพิมพ์ดีดที่มีขนาดใหญ่และมีขาแมลงที่งอกออกมา

<sup>4</sup> การกำกับศิลป์ (Art Direction) หมายถึง การควบคุมองค์ประกอบทางศิลปะเพื่อนำมาให้เกิดภาพที่สวยงามบนภาพยนตร์ โดยในส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการจัดฉาก การถ่ายภาพ การแต่งกาย การแต่งหน้า เป็นต้น

การผสมระหว่างวัตถุสองวัตถุขึ้นไป ให้กลายเป็นวัตถุที่สามเป็นกลวิธีที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ใช้อย่างแพร่หลาย เป้าหมายของวิธีนี้คือ ต้องการแยกหรือเบี่ยงเบนวัตถุออกจากบริบทเดิมหรือวัตถุประสงค์เดิม<sup>5</sup> เพราะถือว่าเป็นกลวิธีที่ไร้ซึ่งเหตุผล สามารถเข้าถึงความจริงอันสูงสุดตามแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ วิธีการนี้คือ คอลลาจ (Collage) ที่นำเสนอโดย มักซ์ แอร์นสท์ (Max Ernst ค.ศ. 1891-1976) เป็นการตัดเอาเฉพาะชิ้นส่วนต่างๆที่ขัดแย้งมารวมกัน ต่อต้านพื้นฐานทางสายตา สร้างโลกใหม่หนีออกจากโลกความจริง<sup>6</sup> เรเน่ มากริตต์ได้ใช้กลวิธีนี้โดยการนำวัตถุที่คนรู้จักมาไว้ในบริบทใหม่ ใกล้กับวัตถุอีกอย่างหนึ่งซึ่งต่างชนิดกัน (Hybridization) จากวัตถุหนึ่งผสมอีกวัตถุหนึ่งกลายเป็นวัตถุที่สามที่มีความแปลกใหม่อย่างเช่นภาพ The Hesitation Waltz (1950) เป็นการผสมกันระหว่างวัตถุสองวัตถุ ได้แก่ แอปเปิ้ลและหน้ากากเกิดเป็นวัตถุใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน หรือเห็นอย่างได้ชัดเจนในงานที่เป็นวัตถุศิลปะหรือประติมากรรม กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้สร้างโทรศัพท์รูปทรงประหลาดอย่างงาน Telephone-Homard (Lobster Telephone) (1938) ของซัลวาดอร์ ดาลี เป็นหนึ่งตัวอย่างของการผสมระหว่างวัตถุสองวัตถุสร้างขึ้นเป็นวัตถุใหม่จากมุมมองของศิลปิน



ภาพที่ 3 (ซ้าย) René Magritte, The Hesitation Waltz, 1950, Oil on canvas; 35 x 46 cm.

ที่มา : <http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-hesitation-waltz-1950> เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2558

ภาพที่ 4 (ขวา) Salvador Dali, Telephone-Homard (Lobster Telephone), 1938, Plastic, painted plaster and mixed media object; 19 x 31 x 16 cm., The Trustees of the Edward James Foundation

ที่มา : Ghislaine Wood. Surreal things: surrealism and design (London : V&A, 2007): 285.

นอกจากวัตถุในภาพยนตร์ที่มีลักษณะการผสมกันระหว่างวัตถุแล้ว สิ่งมีชีวิตที่ปรากฏในฉากความฝันของสเตฟานและสเตฟานีนั้นล้วนมีความผิดปกติหรือผิดธรรมชาติโดยมีการใช้วิธีผสมกันระหว่างวัตถุเช่นเดียวกัน ตัวอย่างฉากความฝันสเตฟานได้เล่นดนตรีให้สเตฟานีนี้อีกผ่านการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ ในฉากนี้ลักษณะทางกายภาพของสเตฟานและบุคคลรอบข้างเปลี่ยนไปโดยการใส่ชุดที่มีลักษณะคล้ายกับสัตว์ ในฉากนี้เป็นอีกฉากที่จะให้ผู้ชมเข้าใจอาการที่สเตฟานเป็นคือไม่สามารถแยกแยะความฝันกับโลกแห่งความจริงได้ เมื่อกลับเข้าสู่โลกแห่งความจริงก่อนดริ้งจะเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้กับสเตฟานเสมอ

<sup>5</sup> สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกรีนินท์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537.) 115

<sup>6</sup> สี แสงอินทร์, แมกซ์ แอร์นสท์ : ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ผู้ยิ่งใหญ่ (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.)





ภาพที่ 5 ตัวอย่างลักษณะของร่างกายที่เปลี่ยนในความฝันของสเตฟาน

ในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์นั้นมีการใช้กลวิธีหรือเทคนิคการเล่าเรื่องโดยใช้ลักษณะให้สิ่งมีชีวิตมีความผิดปกติหรือผิดธรรมชาติโดยเกิดจากการผสมระหว่างสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่งตามกลวิธีอย่างเช่น คอลลาจ เพื่อที่จะสามารถนำเสนอสิ่งที่อยู่ในจิตใต้สำนึกของศิลปินออกมาให้ได้มากที่สุด ภาพ The Antipope (1941-1942) ลักษณะของมนุษย์ที่ผสมกับม้า กลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความผิดปกติดูเหนือจริง เป็นแนวทางที่มักซ์ แอร์นสต์สร้างขึ้นเป็นเหมือนต้นแบบทางความคิด



ภาพที่ 6 Max Ernst, Antipope, 1940-1942, Oil on canvas; 54 x 146 cm.

ที่มา : <http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/1188> เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2558

## 2. การแปรสสารหรือแปรสภาพ

คือ การปรับเปลี่ยนบริบทของวัตถุ ซึ่งคือการผสมระหว่างวัตถุรวมกับการแปรสสารหรือแปรสภาพวัตถุโดยใช้วัสดุใหม่ แยกเป็นสองแบบคือการเปลี่ยนลักษณะของวัตถุและลักษณะของสิ่งมีชีวิต

### 2.1 การแปรสภาพวัตถุ

ฉากที่สเตฟานไปหาสเตฟานี่ที่ห้องซึ่งในความฝันถูกปรับเปลี่ยนกลายเป็นถ้ำ วัตถุที่วางในฉากล้วนมีความผิดปกติจากความเป็นจริง เช่น โทรทัศน์ เครื่องพิมพ์ดีด มีลักษณะนุ่มนวลเหมือนทำด้วยผ้าและเย็บเหมือนกับตุ๊กตา อีกตัวอย่างหนึ่งเช่น ในฉากความฝันของสเตฟานมักจะมีวัตถุที่มีการเปลี่ยนวัสดุที่เป็นโลหะให้กลายเป็นกระดาษแข็ง ในหลายๆวัตถุเช่น รถยนต์ กล้องวิดีโอ โทรทัศน์



ภาพที่ 7 (บน) ตัวอย่างลักษณะการแปรสภาพของโทรศัพท์, เครื่องพิมพ์ดีด, ผ้าห่ม ให้มีลักษณะนุ่มนวล ผิดปกติ  
ภาพที่ 8 (ล่าง) ตัวอย่างลักษณะการแปรสภาพของ กล้องถ่ายวิดีโอ, โทรศัพท์, รถยนต์ ให้กลายเป็นกระดาษลัง

น้ำและไฟ ลักษณะของธาตุที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็มีการบิดเบือนให้ดูเหนือจริง กอนดรีได้ใช้วิธีการแปรสารหรือแปรสภาพเฉกเช่นเดียวกับวัตถุ น้ำที่ปรากฏในความฝันของสเตฟานไม่ได้เป็นของเหลวแต่กลับเป็นของแข็งโดยใช้วัสดุอย่างกระดาษแก้ว สำลี กอนดรีเลือกกระดาษแก้วสีฟ้า เพื่อสื่อถึงความเป็นน้ำในโลกแห่งความฝัน หรือไฟที่ประทุจากปล่องภูเขาไฟในอีกฉากหนึ่ง ไฟที่ปรากฏออกมากลับถูกแปรสารกลายเป็นป๊อปคอร์นที่พวยพุ่งออกมา



ภาพที่ 9 (ซ้าย) ตัวอย่างลักษณะการแปรสภาพของเปลวไฟที่มีกลายเป็นป๊อปคอร์น

ภาพที่ 10 (ขวา) ตัวอย่างลักษณะการแปรสภาพของน้ำให้กลายเป็นสำลีและกระดาษแก้ว

## 2.2 การแปรสภาพของสิ่งมีชีวิต

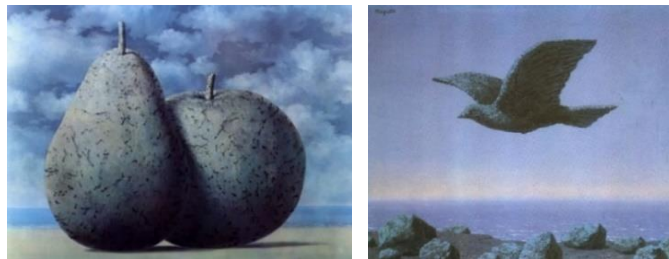
คือการปรับเปลี่ยนสิ่งมีชีวิตให้มีความผิดธรรมชาติโดยใช้วิธีการแปรสภาพเหมือนกับที่ทำกับวัตถุในเรื่อง ภาพของ นก ต๊กแตน เต่า ถูกแปรสภาพด้วยวัสดุจากผ้า เย็บให้มีลักษณะคล้ายตุ๊กตา เต่า ที่ทำขึ้นจากแผ่นพลาสติกใส เป็นต้น



ภาพที่ 11 ตัวอย่างของการแปรสภาพสิ่งมีชีวิตอย่าง นก, ต๊กแตน, เต่า



ลักษณะของการแปรสภาพในงานกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นั้นเป็นกลวิธีที่แทรกอยู่ในกระบวนการการสร้างสรรคของจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสต์แทบทุกชนิด เป็นการแปรสารหรือแปรสภาพเพื่อเปลี่ยนแปลงโลกภายนอกให้สอดคล้องกับจิตใต้สำนึก จินตนาการและแรงปรารถนา เพื่อทำให้เกิดภาพแปลกใหม่ทำให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจและมีจิตที่เป็นอิสระ หลุดจากกฎเกณฑ์ของเหตุผล เรเน่ มากิริตตีใช้วิธีการเปลี่ยนแปลงวัตถุ (Modification) แก้วไข ปรับเปลี่ยนมุมมองของวัตถุเช่นภาพ Memory of a Voyage (1951) หินและลูกแพร์กับแอปเปิ้ลผสมผสานกลายเป็นวัตถุใหม่ ลูกแพร์และแอปเปิ้ลถูกแปรสารให้กลายเป็นหิน หรือภาพ The Idol (1965) เป็นภาพที่มากิริตตีใช้วิธีการแปรสภาพสิ่งมีชีวิต (Transformation of Creature) ทำให้นกถูกแปรสภาพเป็นหินแต่กลับสามารถบินเหนือทะเลได้<sup>7</sup>



ภาพที่ 12 (ซ้าย) René Magritte, Memory of a Voyage, 1951, Oil on canvas

ที่มา : <http://www.renemagritte.org/memory-of-a-voyage.jsp> เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2558

ภาพที่ 13 (ขวา) René Magritte, The Idol, 1965, Oil on canvas

ที่มา : <http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-idol-1965> เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2558

เมื่อเปรียบเทียบกับงานประติมากรรมเซอร์เรียลลิสม์มีการใช้ลักษณะของการแปรสารหรือแปรสภาพในการสร้างงานเช่น เมเรต ออฟเพนไฮม์ (Meret oppenheim ค.ศ. 1913-1985) จะเห็นกลวิธีของกอนดรีซัดเจนขึ้น ออฟเพนไฮม์ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งศิลปินที่ประสบความสำเร็จในการนำกลวิธีจากทฤษฎีเซอร์เรียลลิสต์สร้างเป็นงานศิลปะ งานชุด Fur Breakfast (1936) เป็นการวางซ้อนของวัตถุที่ไม่มีความเชื่อมโยงกัน ชุดแก้วกาแฟแปรสภาพโดยขนสัตว์ เป็นลักษณะของการเปลี่ยนผ่านจากวัตถุที่คุ้นเคยไปสู่สภาพเหมือนขนสัตว์



ภาพที่ 14 Meret oppenheim, Fur Breakfast, 1936, Fur-covered cup, saucer, and spoon; Height 7 Cm. Museum of Modern Art, New York

<sup>7</sup> Sarane Alexandrian. *Surrealist art* (London : Thames and Hudson, 1970): 120.

ที่มา : Ghislaine Wood. Surreal things : surrealism and design (London : V&A, 2007): 11.

การแปรสารหรือแปรสภาพในงาน กอนดรีจะนิยมใช้วัสดุจากสิ่งเหลือใช้หรือวัสดุในชีวิตประจำวัน หรือวัสดุงานประดิษฐ์ มาใช้สร้างงานอยู่เสมอซึ่งถือได้ว่าเป็นสไตล์ของกอนดรีและในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ใช้ เช่นเดียวกับนอกจากนี้วัตถุที่ถูกแปรสภาพในความฝันของสเตฟาน จะสอดคล้องกับวัตถุนในโลกความจริงเสมอ เช่นวัตถุที่ดูนุ่มนิ่มทำจากผ้า สะท้อนมาจากสเตฟานีนางเอกของเรื่องที่ชอบในงานประดิษฐ์เย็บปักถักร้อย กระดาษลึง มาจากสเตฟานชื่นชอบในงานประดิษฐ์

การใช้วัสดุในชีวิตประจำวันถือเป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่นิยมใช้ทั้งในกวีนิพนธ์และงานศิลปะ อย่างนวนิยายเรื่อง Nadja (1928) ขององเดร เบรอตงที่มีการเขียนถึงการเจอวัตถุโดยบังเอิญในเรื่อง หรือในการสร้าง วัตถุเซอร์เรียลลิสต์ (Surrealism Object) มาเซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp ค.ศ. 1887-1968) ที่งานของเขามักสร้างโดยใช้วัสดุเหลือใช้ หรือแมน เรย์ (Man Ray ค.ศ. 1890-1976) กับงาน Gift (1921) เป็นการสร้างวัตถุใหม่โดยการนำเตารีดมาติดกับหมุด เป็นต้น



ภาพที่ 15 Man Ray, Gift, 1921, Painted flatiron and tacks; 15.3 x 9 x 11.4 cm.

ที่มา : <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/199055> เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2558

นอกจากนี้สัตว์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ถือเป็นสัตว์ในกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ให้ความสนใจนำมาสร้างงาน นักโนติงเกลที่มักซ์ แอร์นส์ มีความสนใจและสามารถสื่อไปในเชิงทฤษฎีของฟรอยด์ การตีความตามทฤษฎีใน L'interprétation de Rêves (The Interpretation of Dream) นักโนติงเกลถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของการบุกรุกคุกคามแรงปรารถนาทางเพศของชาย<sup>8</sup> หรือตักแตนดำข้าว ที่เป็นที่น่าสนใจถึงขนาดเอลูอาร์ดนำมาเลี้ยงดูเพื่อเฝ้าคอยดูพฤติกรรม หรือดาลีผู้มีความกลัวตักแตนได้วาดรูปตักแตนในงานจิตรกรรมหลายภาพ<sup>9</sup>

### 3. ลักษณะร่างกายและวัตถุมีขนาดที่ผิดปกติ

คือการนำเสนองานกำกับศิลป์ที่มีลักษณะผิดปกติ ทั้งวัตถุประกอบฉาก แม้แต่ลักษณะทางกายภาพของสิ่งมีชีวิตเพื่อสนับสนุนภาพยนตร์ที่มีลักษณะเหนือจริง ลักษณะของร่างกายและสิ่งของที่มีขนาดผิดปกติ

<sup>8</sup> สดชื่น ชัยประสารณ์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสต์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะ

โบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537.) 95

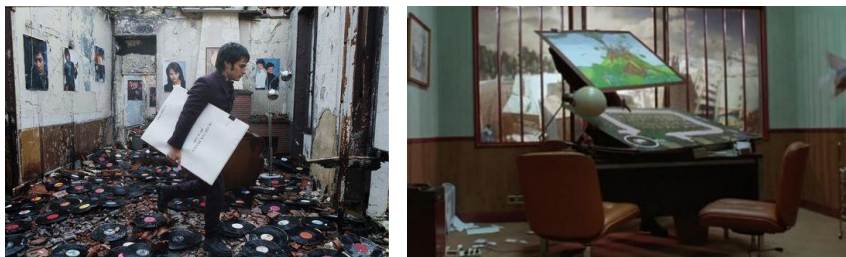
<sup>9</sup> เรื่องเดียวกัน, 115.

เป็นหนึ่งวิธีที่กอนดรีหยิบมาใช้สร้างงาน ขนาดของร่างกาย วัตถุ ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีขนาดใหญ่ผิดปกติ ตัวอย่างเช่น ฉากที่สเตฟานฝันว่าตัวเองกำลังทำงานที่สเตฟานไม่ชอบและผิดหวังกับหน้าที่ที่ได้รับ และถูกใช้ให้ทำงานอย่างหนักจากเพื่อนร่วมงาน ความผิดปกติในร่างกายของสเตฟานคือ มือ ที่มีขนาดใหญ่เหมือนสื่อถึงการงานที่ตนเองไม่ปรารถนาจะทำ



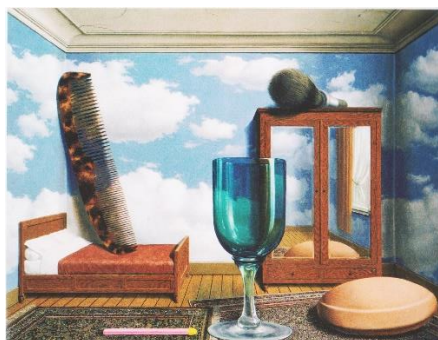
ภาพที่ 16 ตัวอย่างลักษณะของมือที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติ

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ กระดาษจดหมายที่สเตฟานเขียนให้สเตฟานี่อ่าน มีขนาดใหญ่ผิดปกติซึ่งปรากฏในฉากความฝันเท่านั้น พอการดำเนินเรื่องเข้าสู่โลกความจริงกระดาษก็ลดลงมีขนาดที่เท่าจริงหรือสมมุติภาพของสเตฟานซึ่งขยายใหญ่ในโลกความฝันเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 17 ตัวอย่างของวัตถุที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติ เช่น กระดาษ

เปรียบเทียบกับวิธีการสร้างงานเรเน่ มากริตต์ ที่นำเสนอภาพวัตถุที่มีขนาดใหญ่ ผิดปกติผิดสัดส่วน จากความเป็นจริง เช่น ภาพ Personal Values (1951-2) แก้วน้ำ ไม้ขีดไฟ หวี มีขนาดใหญ่เมื่อเทียบขนาดของตู้ เตียงและห้อง



ภาพที่ 18 René Magritte, Personal Values, 1951-2, Oil on canvas, 80 x 100 cm., San Francisco Museum of Modern Art

ที่มา : Christoph Grunenberg. Rene Magritte: A-Z (Liverpool: Tate Publishing, 2011): 167.

#### 4. การปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ภายนอก

กอนดรีมีการปรับเปลี่ยนฉากให้มีความเห็นจริงเพื่อสอดคล้องและเสริมกับการดำเนินเรื่อง ตัวอย่างคือ ฉากที่เด่นในด้านการปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ภายนอก เป็นฉากที่สเตฟานฝันถึงที่ทำงานของเขา จุดเด่นของฉากนี้คือฉากในห้องของประธานบริษัทปฏิทินที่สเตฟานทำงาน ในโลกแห่งความจริงห้องนี้จะมีหน้าต่างมีเพียงรูปภาพภูมิทัศน์ภายนอกแขวนไว้ แต่ในความฝันของสเตฟานรูปภาพนั้นถูกแปรเปลี่ยนเป็นหน้าต่างที่มีภูมิทัศน์ภายนอกที่เห็นจริง



ภาพที่ 19 (ซ้าย) ลักษณะของห้องทำงานของหัวหน้าสเตฟานในโลกแห่งความจริง จะมีภาพทิวทัศน์ของเมืองอยู่ด้านหลัง

ภาพที่ 20 (ขวา) ตัวอย่างของการเปลี่ยนภูมิทัศน์ภายนอกในความฝันของสเตฟาน ภาพทิวทัศน์จะถูกเปลี่ยนกลายเป็นหน้าต่าง มีภาพภูมิทัศน์อาคารสถานที่ของเมืองปารีสที่ผิดธรรมชาติ

ลักษณะของภูมิทัศน์ภายนอก อาคารสถานที่ต่างๆของเมืองปารีส ถูกนำเสนอให้มีความผิดปกติ เหนือธรรมชาติ โดยใช้เทคนิคการนำวัสดุเหลือใช้อันเป็นเอกลักษณ์ในการสร้างงาน สร้างเมืองกรุงปารีสให้มีความเห็นจริงและไม่ซ้ำกันในแต่ละฉาก เช่น การทำอาคาร ตึก จากสามมิติกลายเป็นสองมิติโดยการใช้กระดาษ หรือการเปลี่ยนรูปแบบของเมืองให้เป็นเมืองที่ทำจากกระดาษลั้งทั้งหมด และสามารถเคลื่อนไหวได้ โดยใช้เทคนิคสโตปโมชันหรือผ่านฉายออกทางโปรเจคเตอร์ (Projector) คล้ายการฉายหนังซ้อนหนัง เป็นต้น ทั้งนี้สถานที่ที่กอนดรีเลือกใช้ในการถ่ายทำคือกรุงปารีส ซึ่งถือได้ว่าเป็นเมืองแห่งการกำเนิดกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ทั้งองเดร เบรอตงและศิลปินในกลุ่มทำให้ลักษณะของเมืองปารีสมักจะปรากฏในงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และเป็นแก่นในการสร้างงาน



ภาพ 21 (ซ้าย) ตัวอย่างภาพภูมิทัศน์เมืองปารีสที่ผิดปกติ

ภาพ 22 (ขวา) ตัวอย่างภาพภูมิทัศน์เมืองปารีสที่ผิดปกติ โดยใช้วัสดุทำจากกระดาษลั้งทั้งหมด



การปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์โดยการใช้การแปรสภาพมีความคล้ายกับงานของมักซ์ แอร์นส์ท์ ภาพ Europe after Rain (1940-1942) โดยงานชิ้นนี้มักซ์ แอร์นส์ได้นำภาพความปรักหักพังของอาคารภายหลังสงครามผสมกับป่าไม้รูปทรงประหลาดกลายเป็นภูมิทัศน์ที่แปลกตา



ภาพที่ 23 Max Ernst, Europe after Rain, 1940-1942, Oil on canvas; 54 x 146 cm., Wadsworth Atheneum, Hartford

ที่มา : Simon Wilson. Surrealist painting (Oxford: Phaidon, 1982): 53.

### 5. การเปลี่ยนสภาพแวดล้อม

คือ การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมให้ดูผิดปกติไปจากความเป็นจริง เวลาที่สเตฟานฝันถึงห้องที่สเตฟานที่อาศัยอยู่ ห้องนั้นจะมีความผิดปกติกายเป็นสถานที่ใดสถานที่หนึ่งที่ไม่มีความเป็นจริง ตัวอย่างคือ ฉากที่สเตฟานฝันถึงห้องของสเตฟานนี้ ลักษณะของห้องเปลี่ยนไปอีกครั้งจากห้องในอพาร์ทเมนท์กลับกลายเป็น “ถ้ำ” แต่สิ่งที่ยังคงบ่งบอกถึงห้องของสเตฟานนี้คือ เฟอร์นิเจอร์ทุกอย่างของสเตฟานที่มาจากโลกแห่งความจริง ผสมกับวัตถุบางชิ้นที่มีความเหนือจริง ทำให้เกิดมุมมองที่มีลักษณะขัดกันระหว่าง “พื้นที่” และ “วัตถุ”



ภาพที่ 24 ตัวอย่างการเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมให้ดูเหนือจริง

การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมให้มีความแปลกตาถือเป็นกลวิธีหนึ่งที่จิตรกรในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นิยมใช้ เช่น จอร์จีโอ เดอ คิริโก (Giorgio de Chirico ค.ศ. 1888-1978) ศิลปินผู้เป็นต้นแบบให้กับศิลปินกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ งานของคิริโกมักมีทัศนียภาพที่ไม่คุ้นตา เป็นฉากที่สร้างขึ้นตามจินตนาการ มีกลวิธีการนำเสนอเรื่องของการใช้พื้นที่สภาพแวดล้อมภายใน-ภายนอกและความขัดแย้งกันในเรื่องของพื้นที่และเวลา จากภาพ Conversation (1927) มีลักษณะที่เป็นห้องที่ไม่มีกำแพง ภาพพื้นหลังที่มีบรรยากาศแห่งแล้งมองแล้วสับสนเกี่ยวกับพื้นที่ภายในและพื้นที่ภายนอก เกิดความสงสัยว่าภูมิทัศน์ข้างหลังเป็นส่วนหนึ่งของห้องหรือไม่ทำให้ผู้ชมเกิดความแปลกตา

นอกจากงานจิตรกรรมในด้านประติมากรรมหรือการสร้างวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ ได้มีการใช้เรื่องของการจัดภูมิทัศน์ สภาพแวดล้อมให้มีความเหนือจริง อย่างเห็นได้ชัดในงาน Exposition Internationale du Surréalisme ที่ Galerie des Beaux-arts ในปารีสปี.ศ. 1938 ลักษณะการออกแบบนิทรรศการมีลักษณะที่ดู



เหนือจริงแตกต่างจากการจัดนิทรรศการศิลปะแบบอื่นๆ เป็นการจัดตกแต่งภายในให้มีลักษณะคล้ายถ้าโดยการรูปพื้นที่ห้องด้วยโปสเตอร์และแขวนกระสอบถ่านบนเพดานห้อง นอกจากนี้มีงานในลักษณะการจัดวาง (installation) ชื่อ “ห้องรับแขกใต้ทะเลสาบ” โดยการสร้างห้องที่มีความผิดธรรมชาติ พื้นของห้องมีการทำให้เหมือนเป็นสระน้ำ และมีพุ่มหญ้า ด้านหลังมีเตียงนอนเหมือนเป็นคำเชื้อเชิญให้เข้าสู่โลกแห่งความฝัน เป็นตัวอย่างของการจัดวางให้เห็นถึงความขัดแย้งกันระหว่างพื้นที่ภายในกับพื้นที่ภายนอก



ภาพที่ 25 (ซ้าย) Giorgio de Chirico, Conversation, 1927, Oil on canvas; 130 x 97 cm., National Gallery of Art, Washington Dc, USA

ที่มา : <http://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/conversation-1927> เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2558

ภาพที่ 26 (ขวา) Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie des beaux-arts, 1938 : the pool; one of the four bed; The horoscope, an object by Marcel Jean

ที่มา : Sarane Alexandrian. Surrealist art (London: Thames and Hudson, 1970): 152.

#### 6. ลักษณะการเดินทางของตัวละคร

ตัวอย่างคือการเดินทางในความฝันของสเตฟานจากสถานที่หนึ่งสู่อีกสถานที่หนึ่งในลักษณะที่ล่องลอยอยู่ในอากาศ กอนดรีได้ใช้เทคนิคโดยสร้างแท่งค้ำขนาดใหญ่ ให้ตัวละครลงไปว่ายทำให้มีลักษณะเหมือนลอยโดยฉายฉากหลังเป็นภูมิทัศน์ที่ดูเหนือจริง



ภาพที่ 27 ตัวอย่างการเดินทางในความฝันของสเตฟาน

เปรียบเทียบกับภาพของมนุษย์ที่ล่องลอยในอากาศในงานของ มาร์ค ชากัล (Marc Chagall ค.ศ. 1887-1965) ถึงแม้ตัวของเขาเองนั้นไม่ได้ระบุตัวเองว่าเป็นศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ แต่ด้วยลักษณะของการสร้างงานที่ถ่ายทอดมาจากความทรงจำ ประสบการณ์ในชีวิตบวกกับความฝันและจินตนาการทำให้มีงานของชากัลหลายชิ้นมีลักษณะเหนือจริง งานของชากัลมักจะปรากฏภาพของคนที่มีความล่องลอยอยู่เหนือพื้นดินที่เปรียบว่าเหมือนกับการล่องลอยเดินทางอยู่ในความฝันหรือเปรียบเสมือนการเดินทาง ดังภาพ Over The Town (1918) หรือในงานของเรเน่ มากริตต์ มักจะวาดงานที่มีวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตในลักษณะล่องลอยอยู่ในอากาศ โดย

นำเสนอในลักษณะการแยกวัตถุออกจากบริบทเดิม (Isolation) เป็นการนำเอาวัตถุออกจากบริบทเดิมโดยนำมาวางในพื้นที่ใหม่ที่ดูขัดแย้งกัน เช่น แอปเปิ้ลแทนที่จะวางอยู่บนพื้นดินได้เปลี่ยนบริบทเป็นวางไว้บนท้องฟ้า เป็นต้น ซึ่งกลวิธีนี้เป็นการสร้างอิสระให้กับวัตถุโดยไม่จำเป็นต้องยึดติดกับบริบทเดิม



ภาพที่ 28 (ซ้าย) Marc Chagall, Over The Town, 1918, Oil on canvas; 45 x 56 cm.

ที่มา : [http://russianartgallery.org/famous/chagall\\_overtown.htm](http://russianartgallery.org/famous/chagall_overtown.htm) เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2558

ภาพที่ 39 (ขวา) René Magritte, El arte de la conversación, 1963, Oil on canvas; 46x38cm.

ที่มา : <http://www.metalocus.es/content/es/blog/el-surrealismo-y-el-sue%C3%B1o-en-el-museo-thyssen-bornemisza> เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2558

### ผลสรุปการวิจัย

จากการวิเคราะห์หัตถ์วิธีการกำกับศิลป์ทำให้เห็นได้ว่าภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep มีลักษณะการนำเสนอที่ได้รับอิทธิพลจากงานศิลปะของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. กระบวนการสร้างงานของมิเชล กอนดรีมีส่วนอย่างมากในงานกำกับศิลป์ เพราะนอกจากจะทำหน้าที่เป็นผู้กำกับภาพยนตร์กอนดรียังมีส่วนร่วมในงานด้านกำกับศิลป์ จึงทำให้ภาพยนตร์มีแนวทางในงานออกแบบที่ชัดเจน กอนดรีมีกระบวนการสร้างงานโดยมีความฝันเป็นส่วนสำคัญในการสร้างงาน เขามองว่าความฝันเป็นแหล่งข้อมูลชั้นดีที่จะสามารถจะนำมาใช้ในงาน ด้วยเหตุนี้ทำให้งานของกอนดรีมีลักษณะเหนือจริงตามความฝันและจินตนาการ นอกจากนี้ความทรงจำและประสบการณ์ในวัยเด็ก เช่น ความชอบของครอบครัวที่หลงใหลในการสร้างงานประดิษฐ์ รวมทั้งอุปนิสัยของเขามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างงาน ซึ่งลักษณะในการทำงานของกอนดรีจากการใช้ความฝัน ความทรงจำในการทำงานมีส่วนที่คล้ายกับทฤษฎีและกลวิธีการสร้างงานของศิลปินเซอร์เรียลลิสม์

2. ลักษณะของการดำเนินเรื่องที่มีความเหนือจริง จากภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep เป็นภาพยนตร์จากการกำกับและเขียนบทภาพยนตร์โดย มิเชล กอนดรี เรื่องราวที่นำเสนอถึงเรื่องของความฝัน ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ กอนดรีก็กล่าวว่ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนเป็นการเดินทางเข้าไปในความฝันของสเตฟานพระเอกของเรื่อง ลักษณะของบทภาพยนตร์และการดำเนินเรื่องที่มีความเหนือจริงส่งผลให้งานด้านกำกับศิลป์ที่จะต้องออกแบบมาเพื่อมาช่วยเสริมภาพยนตร์ ทำให้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ภาพของลักษณะฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากที่ดูเหนือจริง

3. รูปแบบการสร้างวัตถุในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep กอนดรีได้ทำลายบริบทของวัตถุเดิมเพื่อสื่อถึงฉากในความฝัน จะเห็นได้ชัดว่าวัตถุเหนือจริงที่ปรากฏในฉากความฝันของสเตฟานนั้นล้วนมี

ที่มาจากจิตใต้สำนึกของสเตฟานและเป็นวัตถุที่สเตฟานคุ้นเคย สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องวัตถุเซอร์เรียลลิสต์ ทำให้วัตถุที่ปรากฏในภาพยนตร์มีรูปแบบของ Dream Object วัตถุที่เป็น Dream Object คือวัตถุที่มีลักษณะเป็นวัตถุปรากฏขึ้นมาในความฝันในรูปแบบที่ผิดวิสัย อาจเป็นวัตถุที่คุ้นเคยหรือเป็นวัตถุที่สร้างขึ้นใหม่ตามความฝันหรือแรงปรารถนา การจะสื่อถึงวัตถุ Dream Object ก่อนตรีใช้เทคนิคตามการวิเคราะห์ 6 ประการดังรายละเอียดในบทความ

### เอกสารอ้างอิง

#### ภาษาไทย

แมทธิว เกล. (2557). **ดาดา & เซอร์เรียลลิสม์**. แปลจาก Dada & Surrealism. แปลโดย ปราบดา หยุ่น.

กรุงเทพฯ : เดอะเกรทโฟนอาร์ท.

สี แสงอินทร์. (2551). **แมกซ์ แอร์นส์ท : ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ผู้ยิ่งใหญ่**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สดชื่น ชัยประสาธน์. (2537). **การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสต์ในฝรั่งเศส**

**ค.ศ. 1919-1969**. กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

#### ภาษาต่างประเทศ

Haim N. Finkelstein. (1979). **Surrealism and the crisis of the object**. Mich: UMI Research Press.

Terry Barrett. (2003). **Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding**. New York:

Mcgran-Hill.

Ghislaine Wood. (2007). **Surreal things : surrealism and design**. London : V&A.

Sarane Alexandrian. (1970). **Surrealist art**. London: Thames and Hudson.

Simon Wilson. (1982). **Surrealist painting**. Oxford: Phaidon.