

อิทธิพลของ คุโรซะวะ ที่มีต่อ ลูคัส ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์ส

นายชนก บางอิม

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาเอเชียศึกษา

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

หัวข้อบทความวิจัย วอร์ส	อิทธิพลของ คุโรซะวะ ที่มีต่อ ลูคัส ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง สตาร์
ชื่อนักศึกษา	นายชนกบางอิม
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สรรเสริญ สันติชญะวงศ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2557

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา อิทธิพลในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Star Wars โดยใช้ ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Seven Samurai และ Star Wars เพื่อให้รับรู้ถึงการส่งผ่านทางวัฒนธรรมที่แตกต่างและเปลี่ยนไป ของภาพยนตร์ต่อภาพยนตร์ โดยการศึกษาจากการชมภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง และศึกษาจากบริบททางวัฒนธรรมของวัฒนธรรมตะวันตก และตะวันออก ตลอดจนลักษณะของ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นและอเมริกา จนได้สรุปว่าแรงบันดาลใจหลักของการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Star Wars มาจากวัฒนธรรมของตะวันออกเป็นส่วนใหญ่ บทความวิจัยนี้ได้วิเคราะห์อิทธิพลของภาพยนตร์ แนวชาบูไรซึ่งส่งผลในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Star Wars

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์ สรรเสริญ สันติชญะวงศ์อาจารย์
ที่ปรึกษาวิจัย ที่ได้ให้คำปรึกษา ความช่วยเหลือ รวมถึงตรวจทานข้อบกพร่องต่างๆ จนเสร็จ
สมบูรณ์ ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณครอบครัวอันเป็นที่รัก ขอขอบคุณพ่อแม่ที่ได้ให้ความเข้าใจ และการสนับสนุน
อย่างเต็มที่ ตลอดจนบทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จไปด้วยดี

ขอขอบคุณจอสกุลัส ผู้กำกับชาวอเมริกัน ที่ได้ผลิตผลงานภาพยนตร์คุณภาพที่สอดแทรก
ความผสมผสานทางวัฒนธรรมได้อย่างมีคุณค่าและลงตัว

ขอขอบคุณอาทิระ คุโรซาวะ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ที่ได้ผลิตผลงานภาพยนตร์คุณภาพซึ่งถือว่าเป็น
เกียรติอย่างยิ่งที่ได้นำเอาผลงานของ อาทิระ คุโรซาวะมาอ้างอิงในงานวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่อบรมให้ความรู้ในศาสตร์ต่างๆ
ตลอดระยะเวลาการศึกษา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
บทที่	
1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	3
1.3 ขอบเขตการศึกษา	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	
2 ทบทวนวรรณกรรม	4
นิยามของอิทธิพลและแรงบันดาลใจ	4
แนวทางการสร้างภาพยนตร์	5
3 ศิลปะ	7
3.1 ศิลปะคือการเลียนแบบ (Art is Representation)	7
3.2 ศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)	11
3.3 ศิลปะตะวันออก และ ลักษณะทั่วไปของศิลปะตะวันออก	12
3.4 ศิลปะตะวันตก	14

4. อิทธิพลของ คุโรซะวะ ที่มีต่อ ลูคัส ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์ส	16
4.1 อากิระ คุโรซะวะ	16
4.2 จอชลูคัส	19
4.3 สตาร์วอร์ส (Star Wars) 1977	22
4.4 ตัวละครหลักในภาพยนตร์ Star Wars 1977	24
4.5 SEVEN SAMURAI - 7 เซียนซามูไร (1954)	28
4.6 ตัวละครหลักในภาพยนตร์ SEVEN SAMURAI - 7 เซียนซามูไร (1954)	29
5. สรุปผลการวิจัย	40
เอกสารอ้างอิง	41

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
แบบเสนอหัวข้อเรื่องโครงร่างบทความวิจัย

ชื่อบทความวิจัย อิทธิพลของ คุโรซะวะ ที่มีต่อ ลูคัสในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์ส

หลักการและเหตุผล

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น อากิระ คุโรซะวะ ซึ่งภาพยนตร์ของเขานั้นส่งอิทธิพลต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวอเมริกัน จอชลูคัส ซึ่งแรงบันดาลใจที่เขาได้รับจากอะกิระ คุโรซะวะ เป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้เขาได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “สตาร์วอร์ส” ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สร้างปรากฏการณ์ครั้งยิ่งใหญ่ให้แก่วงการภาพยนตร์ของโลกโดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรม แนวความคิด ตัวละคร เครื่องแต่งกาย องค์ประกอบของฉาก แม้กระทั่งฉากของภาพยนตร์ที่ตัว ลูคัส นั้นได้นำมาจากภาพยนตร์ของ คุโรซะวะ ที่มีความคล้ายคลึงกันระหว่างภาพยนตร์ของ 2 ผู้กำกับภาพยนตร์นี้

อากิระ คุโรซะวะ คือบุคคลากรคนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อวงการภาพยนตร์เป็นอย่างมาก โดยที่มีผลงานการกำกับภาพยนตร์ที่มีการผสมผสานความเป็นชาติตะวันตกและตะวันออกได้อย่างลงตัว อากิระ คุโรซะวะ เป็นลูกชาวนายทหารที่ถูกเลี้ยงดูให้อยู่ในแนวความคิดที่เป็นระเบียบ โดยอากิระ คุโรซะวะ ได้ทำการศึกษาด้านศิลปะในช่วงชีวิตมหาลัย ก่อนที่จะศึกษาต่อเกี่ยวกับภาพยนตร์

จุดเริ่มต้นของการทำงานในวงการภาพยนตร์ของ อากิระ คุโรซะวะ คือการเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ คาจิโร่ ยามาโมโต (Kajiro Yamamoto) เป็นระยะเวลา 7 ปี ก่อนที่จะเริ่มสร้างผลงานการกำกับภาพยนตร์ของตนเองในภาพยนตร์เรื่อง Sanshiro Sugata ในปี ค.ศ.1943 กล่าวถึงการต่อสู้ แข่งชิงอำนาจของสองกลุ่มอิทธิพลคือ ยูโด และยูยิตสู ซึ่งสร้างแรงกดดันให้แก่กองทัพของรัฐบาลมาก ในช่วงระยะเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 บทบาทของ อากิระ คุโรซะวะ ในวงการภาพยนตร์ได้เติบโตอย่างรวดเร็ว ผลงานภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นในเวลานี้ มีความแตกต่างจากผู้กำกับภาพยนตร์ท่านอื่น โดยผลงานภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีตั้งแต่ผลงานภาพยนตร์แนวสยองขวัญไปจนถึงแนวดราม่า ซึ่งผลงานภาพยนตร์ที่เขาสร้างขึ้นนั้นกลับไม่เป็นที่ได้รับ

ความนิยม เนื่องจากผลงานการกำกับภาพยนตร์ของ อากิระ คุโรซะวะ นั้นได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์จากชาติตะวันตก จึงทำให้ผู้ชมชาวญี่ปุ่นยังไม่ค่อยเข้าถึงสิ่งที่ อากิระ คุโรซะวะ ต้องการจะสื่อสารจากภาพยนตร์

ภาพยนตร์ที่ทำให้ อากิระ คุโรซะวะ เป็นที่รู้จักคือภาพยนตร์เรื่อง 7 เซียนซามูไร (The Seven Samurai) ในปี ค.ศ.1954 ภาพยนตร์กล่าวถึงเรื่องราวระหว่างชาวนาที่ต้องการความช่วยเหลือจากซามูไรเพื่อปราบกองโจร ซึ่งจุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำเสนอเรื่องราวของความอดทนอย่างถึงที่สุดของผู้คนในยุคสมัยนั้น จนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่สร้างความสนใจต่อชาติตะวันตกหลังจากภาพยนตร์เรื่อง 7 เซียนซามูไร (The Seven Samurai) ผลงานการกำกับภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องของ อากิระ คุโรซะวะ ต่างได้รับความสนใจจากชาติตะวันตก ทั้งในอเมริกาและยุโรป เนื่องจากขั้นตอนการผลิตผลงานภาพยนตร์ของ อากิระ คุโรซะวะ มีความใส่ใจในรายละเอียดของเนื้อเรื่อง

อากิระ คุโรซะวะ ถือเป็นหนึ่งในบุคลากรที่มีความสำคัญในวงการภาพยนตร์ที่สามารถเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างชาติตะวันตกและตะวันออกไว้ด้วยกัน ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนผ่านวัฒนธรรมระหว่างกันเกิดขึ้น โดยในปี ค.ศ.1990 อากิระ คุโรซะวะ ได้รับรางวัลออสการ์เกียรติยศ และหลังจากที่ได้เสียชีวิตลงในปี ค.ศ. 1993 จึงได้รับการยกย่องให้เป็น "ชาวเอเชียแห่งศตวรรษ (Asian of the Century) " ในสาขาศิลปะวรรณคดี และ วัฒนธรรม ซึ่งจัดโดย นิตยสาร AsianWeek

จอช ลูคัส คือบุคลากรที่มีความสำคัญในวงการภาพยนตร์โดยผลงานที่ทำให้เป็นที่รู้จักจนถึงปัจจุบันนี้ คือ ภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์ส จอช ลูคัส เป็นลูกชายของนักธุรกิจที่ใช้ชีวิตทุ่มเทกับการทำงาน จึงทำให้ช่วงชีวิตในวัยเด็กส่วนใหญ่ใช้เวลาไปกับภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวผจญภัยช่วงชีวิตวัยรุ่นของ ลูคัส มีความสับสนในทางเดินของชีวิตอีกทั้งยังต้องรับแรงกดดันจากรับช่วงต่อทางธุรกิจจากพ่อของตน ลูคัส จึงทุ่มเทเวลาส่วนใหญ่ให้กับการขับรถแข่ง และในปี ค.ศ. 1962 ลูคัส ประสบอุบัติเหตุรถคว่ำ จึงเป็นจุดพลิกผันที่ทำให้ ลูคัส เริ่มที่จะเข้าใจความหมายของการมีชีวิตอยู่ จึงทำให้มีจุดมุ่งหมายในการดำเนินชีวิตของตนเอง คือ การศึกษาในสาขาวิชาที่ตนสนใจอย่าง มนุษยวิทยา สังคมศาสตร์และปรัชญา และได้เข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาภาพยนตร์ในมหาวิทยาลัยเซาเทิร์น รัฐแคลิฟอร์เนีย และหลังจากที่จบการศึกษาลูคัส ได้สร้างผลงานภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เป็นที่รู้จักกันในบรรดาผู้กำกับภาพยนตร์ คือ THX 1138:4EB ปี ค.ศ. 1967 แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ลูคัส ได้กลับไปนึกถึงการดูและภาพยนตร์ที่ชื่นชอบในอดีต จึงมีความคิดที่จะ

สร้างภาพยนตร์แนวอวกาศขึ้นมา ในปี ค.ศ. 1971 โดยพยายามที่จะเสนอขายบทนวนิยายแนวอวกาศที่เขียนขึ้นให้กับ ยูนิเวอร์แซล และยูไนเต็ด อาร์ตทิส

ในปี ค.ศ. 1977 ภาพยนตร์เรื่อง สตาร์ วอร์ส จากบทนวนิยายแนวอวกาศของลูคัสสามารถเป็นที่ยอมรับจากผู้ชมและเป็นที่ยอมรับ ซึ่งสามารถทำรายรับทั่วโลกได้ถึง 430 ล้านดอลลาร์ภายในระยะเวลาเพียง 2 ปี และยังสามารถคว้ารางวัลออสการ์มาได้ถึง 5 รางวัล ในสาขาเทคนิคพิเศษต่าง ๆ

ลูคัส ได้สร้างการผสมผสานวัฒนธรรมระหว่างชาติตะวันตกและชาติตะวันออก และนำเสนอออกมาในรูปแบบของภาพยนตร์ ที่เป็นเรื่องเหนือธรรมชาติเกินกว่าที่มนุษย์ธรรมดาจะสามารถจินตนาการได้ แต่ลูคัสกลับนำเสนอออกมาได้อย่างลงตัว ซึ่งแรงบันดาลใจที่ได้นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์นั้น ได้แนวคิดมาจากภาพยนตร์แนวซามูไรหลายต่อหลายเรื่องของ คุโรซะวะ ซึ่งลูคัสก็นำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์มหากาพย์สงครามอวกาศแห่งยุคอนาคตที่ยึดถือวิถีนักรบในอดีต ตามลักษณะของนวนิยายแนว ไซไฟ แห่งชาติตะวันตกผนวกกับแนวความคิด การดำรงชีวิตตามแนววิถีของชาติตะวันออก

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. ศึกษาผลงานการกำกับภาพยนตร์ของ อะคิระ คุโรซะวะ ในการกำกับภาพยนตร์แนว ซามูไรเรื่อง TheHidden Fortress , 7 Samuraiและ Yojimboซึ่งภาพยนตร์ซามูไรทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นภาพยนตร์ที่ได้สร้างแรงบันดาลใจแก่นักวิชาการหลายท่านในวงการภาพยนตร์ ในการสร้างภาพยนตร์ที่ได้อ้างอิงถึงแนวคิดและเนื้อหาของภาพยนตร์รวมถึงเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์
2. ศึกษาถึงแรงบันดาลใจของ จอชลูคัส ที่ได้นำภาพยนตร์แนว ซามูไร ของ อะคิระ คุโรซะวะ มาเป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์ส ภาค 4-6

ขอบเขตของการศึกษา

1. ศึกษาภาพยนตร์แนว ไซ-ไฟ เรื่อง สตาร์วอร์ส (1977)ที่กำกับภาพยนตร์โดย จอชลูคัส
2. ศึกษาภาพยนตร์แนว ซามูไร เรื่อง The 7 Samurai(1954), The Hidden Fortress (1958)และ Yojimbo(1961)ที่กำกับภาพยนตร์โดย อาคิระ คูโรซะวะ

ทบทวนวรรณกรรม

เอกสารที่ใช้เป็นกรอบความคิดในการวิจัยได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความมีอิทธิพล เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Seven Samurai, Hidden Fortress, Yojimbo และ Star Wars เพื่อศึกษาเรื่อง อิทธิพลของ คูโรซะวะ ที่ส่งผลต่อแรงบันดาลใจของ ลูคัส ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Star Wars

1. นิยามของอิทธิพลและแรงบันดาลใจ

1.1 อิทธิพล (Influence) อิทธิพลมีความหมายใกล้เคียงกับอำนาจมาก ยูคัล (Yukl, 1989 : 13) ได้กล่าวไว้ว่า *"อิทธิพลเป็นผลของบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งมีผลต่อบุคคลอื่น หรือกลุ่มอื่น"*

แคตซ์ และแคห์น (Katz and Kahn, 1966 : 218) ได้กล่าวถึงอิทธิพลว่า *"ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งคนหนึ่งกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมของอีกคนหนึ่งให้ กระทำการไปในทางที่ก่อให้เกิดผลตามที่ตั้งใจไว้"*

1.2 แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง พลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อนการคิดและการกระทำใด ๆ ที่พึงประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ โดยไม่ต้องอาศัยแรงจูงใจ (Motivation) ภายนอกก่อให้เกิด แรงจูงใจขึ้นภายในจิตใจเสียก่อน เพื่อที่จะกระตุ้นให้เกิดการคิดและการกระทำในสิ่งที่พึงประสงค์เหมือนเช่นปกติวิสัยของมนุษย์ส่วนใหญ่ ไม่ว่าสิ่งที่คุณกระทำนั้นจะยากสักเพียงใด คุณก็พร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งหลายสู่ความสำเร็จที่ต้องการให้อาจได้ แม้จะต้องเสียสละบางสิ่งของตนเองไปบ้าง ก็พร้อมที่จะเสียสละได้เสมอ ถ้าจะช่วยนำมาซึ่งผลสำเร็จที่ต้องการนั้น ได้จริง ๆ

2. แนวทางการสร้างภาพยนตร์

1954 The Seven Samurai ทุ่มในแง่ขอบเขตและความยาว นี่คือนิยายประวัติศาสตร์แนวมหากาพย์ที่ไม่เหมือนใคร ซามูไรจ๋าๆ เจ็ดคนตัดสินใจให้ความคุ้มครองแก่หมู่บ้านชาวนา จากการปล้นของหมู่โจรเพียงเพื่อแลกกับที่พักและอาหาร การพัฒนาตัวละครที่เต็มไปด้วยความเฉียบขาด นับตั้งแต่ผู้นำที่ชาญฉลาด ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจของทุกคน นักดาบชั้นครู เด็กหนุ่มผู้ยกย่องวีรบุรุษที่กำลังกลายเป็นผู้ชายเต็มตัว จนกระทั่งซามูไรปลอมที่มาจากตระกูลชวานา ที่ตามมาพร้อมกับความขบขัน ฉากการต่อสู้ด้วยโคลนตม ซึ่งถ่ายทำด้วยเลนส์ เทลโฟโตนั่นเร้าใจยิ่งนัก คนตรีประกอบตัวละครเต็มไปด้วยพลังที่น่าสนใจ และชัยชนะที่ได้รับมาด้วยความสูญเสียเป็นอย่างมากนั้นชี้ให้เห็นถึงแนวคิดมนุษยนิยมของ คุโรซะวะ (ดร. บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา)

1958 The Hidden Fortress ภาพยนตร์ประเภทประวัติศาสตร์ในระบอบสงครามกลางเมืองในศตวรรษที่ 16 ที่ทำขึ้นมาเพื่อความบันเทิงอย่างแท้จริง เจ้าหญิงอ่อนชันษาพระองค์หนึ่ง พยายามเดินทางข้ามเขตสงครามพร้อมกับสมบัติประจำตระกูล และผู้รับใช้ที่ซื่อสัตย์ของพระองค์ ผู้ที่ได้หลอกชวานา 2 คนให้มาช่วย ภาพยนตร์เรื่องนี้เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน ในความไม่รู้เรื่องไม่รู้ราวของตัวละครที่เป็นคนชั้นต่ำ 2 คน คุโรซะวะ พลิกกรรมนิยมของเรื่องราวแนวประวัติศาสตร์ ด้วยการให้เจ้าหญิงทรงแต่งตั้งพระองค์สำหรับการเดินทางที่ทุลักทุเล ทรงครีดย่างผู้ชาย และทรงวิจารณ์ผู้รับใช้ปล่อยให้น้องสาวของเขาตายแทนพระองค์ ช่วงหวานเสียวในระยะเข้าด้ายเข้าเข็มหลานตอนทำให้หลายคนคิดกระหวัด ไปถึงภาพยนตร์ควาวอย(ดร. บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา)

1977 Star Wars ภาพยนตร์เดินเรื่องใน "กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ณ กาแล็กซี่ อันไกลแสนไกล" เล่าเรื่องของนักต่อสู้เพื่ออิสรภาพเรียกตัวเองว่า "พันธมิตรกบฏ" ที่วางแผนทำลายสถานีอวกาศดาวมรณะที่ทรงพลัง ซึ่งสร้างโดยจักรวรรดิกาแลกติกที่ชั่วร้าย ทำให้ชีวิตของเด็กหนุ่มชาวไร่ ลูกสกายวอล์กเกอร์เปลี่ยนแปลงไปตลอดกาล เมื่อเขาบังเอิญได้เป็นเจ้าของหุ่นยนต์สองคนที่เก็บข้อมูลแผนผังดาวมรณะเอาไว้ เมื่อจักรวรรดิออกตามหาหุ่นยนต์ทั้งสองตอนอย่างโหดร้าย ลูกจึงตัดสินใจออกเดินทางร่วมกับอาจารย์เจได โอบีวัน เคโนบี เพื่อไปช่วยเหลือเจ้าของของหุ่นยนต์ทั้งสองคือเจ้าหญิงเลอาและช่วยกอบกู้กาแล็กซี่เอาไว้

วิธีการศึกษาและดำเนินการวิจัย

1. กำหนดหัวข้อวิจัยและวางขอบเขตการศึกษา
2. รวบรวมเอกสารและสื่อที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย
 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ใช้ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ซึ่งได้รวบรวมมาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ดังนี้
 - 2.1 ข้อมูลทั่วไปที่อธิบายความหมายของคำว่าอิทธิพล และ แรงบันดาลใจ เพื่อที่จะนำมาอธิบายเนื้อหาในงานวิจัย
 - 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์ จากหนังสือในหอสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ภาพยนตร์แนวซามูไรของ คุโรซะวะ และภาพยนตร์เรื่อง Star Wars ของ ลูคัส
3. วิเคราะห์ข้อมูลและเรียบเรียงข้อมูล
 เมื่อรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิแล้ว จึงได้นำข้อมูลเหล่านั้นมาจัดเรียงเพื่อเตรียมทำการวิเคราะห์ตามขอบเขตและวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้
 - 3.1 ศึกษาภาพยนตร์แนว ไซ-ไฟ เรื่อง สตาร์วอร์ส (1977) ที่กำกับภาพยนตร์โดย จอชลูคัส
 พิจารณาถึงวัฒนธรรมของชาติตะวันออกที่ถูกแฝงอยู่ในภาพยนตร์ และนำมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่เชื่อมโยงกันระหว่างภาพยนตร์เรื่องนี้ กับ ภาพยนตร์แนวซามูไรของ คุโรซะวะ
 - 3.2 ศึกษาภาพยนตร์แนว ซามูไร เรื่อง The 7 Samurai(1954), The Hidden Fortress (1958) และ Yojimbo(1961) ที่กำกับภาพยนตร์โดย อาคิระ คุโรซะวะ
 พิจารณาถึงเนื้อเรื่อง ตัวละคร องค์ประกอบของฉาก เครื่องแต่งกาย เพื่อจะนำไปเปรียบเทียบกับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Star Wars ของ ลูคัส
4. สรุปผลการศึกษา
5. เรียบเรียงข้อมูลเพื่อนำเสนอในรูปแบบของงานวิจัย

ศิลปะคือการเลียนแบบ (Art is Representation)

จากนิยามความหมายของศิลปะที่มีอยู่ มากมาย เราจะพบว่าไม่มีใครให้คำ นิยามความหมายไว้ว่า “ศิลปะคือการเลียนแบบ” แต่คำ ว่าเลียนแบบนั้นก็ยังมีปัญหาว่ากินความหมายเพียงใด เลียนแบบลักษณะใด และเลียนแบบเพื่ออะไร แม้ผู้ที่ให้คำ นิยามนั้น ก็มีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ดังที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การเลียนแบบตามทฤษฎีของ อริสโตเติล (Aristotle) ซึ่งเป็นทฤษฎี Art is Representation และการเลียนแบบในทฤษฎีของเพลโต (Plato) คือ ทฤษฎี Art is Imitation ไว้ดังนี้

Imitation หมายถึงการลอกแบบ เลียนแบบ ถ้าเป็นด้านศิลปะ ก็คือ การเสนอใหม่อีกครั้งหนึ่งซึ่งหมายถึง การสร้างงานศิลปะเลียนแบบแนวจริง ๆ ที่มีอยู่แล้ว ความคิดเช่นนี้เป็น แนวความคิดเก่าที่มีอยู่มา นาน เป็นทฤษฎีโบราณที่เห็นว่าศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาตินั้น เอง แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะคือการเลียนแบบตามทฤษฎีของเพลโต (Plato) ลักษณะนี้ยังมีอยู่ใน ปัจจุบัน เช่นกลุ่มศิลปินสำนึกนิยมใหม่ (New Realists) มีความเชื่อในการสร้างงานศิลปะที่เลียนแบบ ธรรมชาติงานศิลปะจะแสดงออกมาในลักษณะ รูปธรรม การสร้างงานศิลปะของศิลปินกลุ่มนี้ทำให้ผู้ชมเห็นความจริงได้อย่างชัดเจน เพราะศิลปินพยายามเสนอความจริงที่มีอยู่บนโลก เป้าหมายในการสร้างงานศิลปะของศิลปินของกลุ่มสำนึกนิยมใหม่นั้นก็เพื่อที่จะให้ผู้ชมงาน ศิลปะเห็นความจริงได้เด่นชัดยิ่งขึ้น เพื่อให้ งานศิลปะบอกความจริงในสิ่งที่มีอยู่ในโลก เช่นนี้งานศิลปะลักษณะนี้ศิลปินผู้สร้างต้องไม่บรรจุ อารมณ์ความรู้สึกความคิดของตนเองลงไปในงานศิลปะ จะต้องแสดงเฉพาะสิ่งที่เห็นตามความเป็นจริง สิ่งที่มีอยู่ในโลกอย่างตรงไปตรงมา และเหมือนจริงที่สุด อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้เสนอทฤษฎีว่าถ้ายอมรับทฤษฎีของศิลปินกลุ่มสำนึกนิยม (Realist Theory of Art) และของเพลโตที่ว่า ศิลปะการเลียนแบบ (Art is Imitation) แล้ว ควรยอมรับ สมมุติฐานที่ตั้งขึ้นทั้ง 8 ข้อ นั้นคือ

1. ต้องยอมรับว่า เรื่องราว (Subject) ในงานศิลปะสำคัญ ที่สุดเพราะสร้างงานศิลปะขึ้น เพื่อให้เห็นความจริงที่ถูกต้องชัดเจน ดังเช่นถ้าศิลปินวาดภาพแมว ก็ต้องวาดให้เหมือนแมวจนสามารถทำให้ผู้รู้เรื่องของแมวได้ชัดเจนมากและถูกต้องที่สุดด้วย

2. การสร้างงานศิลปะของศิลปิน ต้องไม่มีอารมณ์หรือโลกทัศน์ส่วนตัวเข้าไปปะปนอยู่ในงานศิลปะ
3. งานศิลปะเป็นการเสนอข้อเท็จจริงเท่านั้น ในงานศิลปะ ศิลปินผู้สร้างมิได้เสนอความคิดเห็นของตนเอง ที่เกี่ยวกับการตีความ ความหมายหรือความสำคัญ ของเรื่องราวใด ๆ ลงไปในงานศิลปะ
4. ผู้ชมงานศิลปะ ได้รับรู้และมีการตอบสนองจากงานศิลปะ เหมือนกับการที่รับรู้จากของจริงที่มีอยู่ในโลกตามธรรมชาติเช่นเราได้ชมงานศิลปะที่เป็นภาพวาดทิวทัศน์ทะเล เราจะต้องรู้สึกเช่นเดียวกับเราเห็นทะเลจริง ๆ
5. งานศิลปะจะสร้างสิ่งที่เหมือนจริงมากที่สุดแต่ต้องไม่ลืมว่า“ศิลปะเลียนแบบความจริงศิลปะมิใช่ความจริง” เพราะสิ่งที่เลียนแบบต้องมีใช้ของจริงถ้าเป็นของจริงจะไม่เรียกว่าเลียนแบบ
6. คุณค่าของงานศิลปะ ต้องเปรียบเทียบความจริงที่มีอยู่ในโลกตามธรรมชาติที่เป็น มาตรฐาน เช่นเมื่อจะวิจารณ์ประเมินค่ารูปภาพแมว จำเป็นต้องอ้างถึงแมวที่มีชีวิตจริงด้วยเป็นมาตรฐาน
7. บทบาทของศิลปิน เป็นเพียงกระจกเงาที่สะท้อนสิ่งที่มีอยู่ ในโลกตามธรรมชาติเท่านั้น
8. เราต้องยอมรับว่ามันเป็นไปได้ที่งานศิลปะนั้นเหมือนจริงอย่างที่สุดจนทำให้ผู้ดู สามารถรับรู้ข้อเท็จจริง และมีความรู้อย่างถูกต้องเมื่อได้ชมงานศิลปะ

โดยสรุปถ้าจะเชื่อทฤษฎี Imitation การเลียนแบบการเหมือนจริงตามทฤษฎีที่ว่าศิลปะที่เลียนแบบจะต้องเหมือนจริงที่สุด และสามารถที่จะให้ความรู้ความจริงที่ถูกต้องสำหรับผู้ดูแล้วจะต้องยอมรับสมมุติฐานทั้ง 8 ข้อนั้นและงานศิลปะจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่องานนั้น เหมือนของจริงมากที่สุด ถ้าเหมือนมากก็มีคุณค่ามาก ถ้าเหมือนน้อยคุณค่าก็จะลดน้อยลงตามไปด้วย ทั้งนี้เพราะ เป้าหมายเจตนาก็คือ ทำให้เหมือนจริง ดังนั้นวิธีหรือเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินค่า จะต้องเปรียบเทียบกับของจริง แม้คุณค่าของงานศิลปะก็จะเป็นผลมาจากสิ่งที่มีอยู่จริงในโลก

ผู้วิจัยอยากให้พิจารณาความหมายของคำ ที่เกี่ยวกับการเลียนแบบ เช่น Imitation หมายถึง การเลียนแบบในลักษณะที่ผู้กระทำเลียนแบบนี้ต้องมีเจตนาที่จะเลียนแบบเพื่อให้เหมือนจริง หรือ Realist theory of Art เป็นคำที่นิยมใช้สมัยปัจจุบัน หมายถึง ทฤษฎีหลักการความคิดเห็นของนักสังคมนิยม หรือกลุ่มศิลปิน

นิยมศิลปะตามความเป็นจริง และคำว่า Representation ที่ อริสโตเติล ใช้ หมายถึงการแทน การเป็นตัวแทน และการแสดงให้เห็น อีกคำคือ Resemblance หมายถึง ความเหมือน สิ่งที่มีเหมือนกันดูเหมือน ซึ่งเป็นความเหมือนที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ มิได้เจตนา จากความหมายของคำเหล่านี้แม้จะหมายถึงการเลียนแบบ แต่ลักษณะเป้าหมายการ เลียนแบบนั้นแตกต่างกันถ้าใครเชื่อทฤษฎี Imitation ของเพลโต เป้าหมายของการเลียนแบบจะพยายามทำให้เหมือนจริง เพื่อให้ได้ข้อมูล ความรู้ความจริงที่ถูกต้องที่สุดลักษณะการเลียนแบบนั้น ศิลปินไม่ต้องบรรจุความคิดเห็น อารมณ์ ทศนคติส่วนตัวเข้าไปในงานศิลปะ เพราะถ้าบรรจุ โลกทัศน์ส่วนตัวของศิลปินเข้าไปแล้ว งานศิลปะนั้นจะไม่ใช่ความจริงที่บริสุทธิ์และถูกต้องสำหรับประชาชนผู้ชมงานศิลปะ สามารถหาความรู้ความจริงได้จากงานศิลปะและเกิด อารมณ์ความรู้สึก เมื่อได้รับรู้งานศิลปะนั้น เช่นเดียวกับที่ได้รับรู้จากของจริงที่มีอยู่ในโลก

การประเมินคุณค่าหรือวิจารณ์งานศิลปะที่ถูกสร้างมาตามความเชื่อทฤษฎีนั้นหรือผู้วิจารณ์ประเมินค่าที่มีความเชื่อเช่นนี้จะใช้เกณฑ์การตัดสินใจโดยเปรียบเทียบศิลปะกับสิ่งที่มีอยู่จริงในโลก แต่การสร้างงานศิลปะเพื่อเลียนแบบนั้นนอกจากจะมีลักษณะดังทฤษฎี Imitation ของเพลโต แล้ว ยังมีการเลียนแบบตามลักษณะความเชื่อของ อริสโตเติล คือ ทฤษฎี Representation ซึ่งผู้วิจัย ได้วิเคราะห์ไว้ดังนี้

Representation หมายถึงการสร้างสิ่งแทน ตัวแทน ถ้าเป็นด้านศิลปะจะหมายถึง การสร้างแบบอย่าง ตัวอย่าง (Type) ดังเช่นในโลกนี้มีสุนัขจริง ๆ เราเขียนภาพสุนัข ภาพสุนัขไม่ใช่สุนัขจริง ๆ แต่เป็นแบบสุนัขที่เรารับรู้และได้นำเสนอเป็นรูปภาพ เรายอมรับว่าเรื่องราวที่ศิลปินแสดงออกมาเป็นงานศิลปะนั้น จะเป็นเรื่องราวจากการรับรู้ตามทฤษฎีของโลกทัศน์ของศิลปินที่เข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เขาพบเห็น และถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะ ดังเช่น เมื่อเราชมภาพยนตร์ เรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เราทราบว่าเรื่องราวของ ภาพยนตร์นั้นไม่มีจริงในโลก แต่เราก็จะทราบดีกว่าภาพยนตร์ที่เราชมอยู่นั้นมิใช่ความจริง ภาพยนตร์จะเป็นเพียงแบบที่อธิบายถึงเรื่องจริงที่มีอยู่ในโลกเท่านั้น ฉะนั้นถ้าเราพูดถึงศิลปะ เรากำลังพูดถึงแบบในลักษณะต่างๆ ไป ไม่ควรพูดถึงเฉพาะกรณีเพราะศิลปินไม่มีหน้าที่จะพูดถึงสิ่ง เฉพาะสิ่งนั้นๆ แต่ศิลปินจะพูดถึงโดยสรุป หรือสิ่งที่น่าที่จะเกิดขึ้นโดยทั่ว ๆ ไป ศิลปะจะคล้าย ปรัชญาไม่เหมือนประวัติศาสตร์คือปรัชญาและศิลปะจะกล่าวถึงความรู้ความจริงที่เป็นสากลโดยทั่วๆ ไปอัน เป็นความรู้ที่ถูกต้องเป็นสัจธรรม (Truther) แต่ประวัติศาสตร์จะเป็นความรู้ความจริงที่เกิดขึ้นเฉพาะกรณี อริสโตเติล ได้กล่าวไว้ในหนังสือ The Poetics ว่า “บางครั้งได้บอก

เรื่องจริงแต่คนไม่เชื่อเพราะเรื่องนั้นไม่น่าเชื่อ ดังนั้นเมื่อเราเล่าไปแล้วไม่ได้ผลอะไร ผู้ฟังก็ไม่ได้อะไร ตัวผู้เล่าเองก็จะ เกิดความคับข้องใจ ฉะนั้นเราควรบอกแต่ผลซึ่งน่าเชื่อ และจะมีคนเชื่ออีกทั้งเกิดประโยชน์มากกว่า เราหวังในผลสรุปเท่านั้น มิใช่หรือ” งานศิลปะก็เช่นกันควรทำ สิ่งที่น่าเชื่อ สิ่งที่ไม่น่าเชื่อควรตัดออกไป ซึ่งคาดหมายว่า ศิลปะจะตีความสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมีการดัดแปลงหรือสร้างขึ้นมาให้เหมาะสมที่จะเป็นงานศิลปะ เพราะจุดประสงค์มิใช่ต้องการบรรยายเหตุการณ์นั้น แต่เป็นการบอกถึงความจริงโดยทั่วไป ผู้ชมงานศิลปะจะได้รับรู้ความจริงที่เป็นสากล

อริสโตเติล ไม่ได้คิดว่า “ศิลปะจะเป็นกระจกที่แสดงลักษณะที่เหมือนความจริง แม้ศิลปะ จะแสดงความจริงแต่เป็นความจริงอีกชนิดหนึ่งบางครั้งเราจำ เป็นต้องเปลี่ยนความจริงที่เห็นนั้นให้เหมาะสมที่จะแสดงออกทางศิลปะเรื่องราวอาจเป็น เรื่องในอดีต ในปัจจุบันหรือเรื่องราวที่มีคนบอกเล่าต่อกันมา ตลอดถึงเรื่องราวที่ควรจะเป็นสามารถเป็นไปได้ ศิลปินที่เก่งสามารถเสนอเหตุการณ์ที่ไม่น่าเชื่อ ให้เป็นสิ่งที่น่าเชื่อได้ ดัง เช่น วรรณกรรม”

การประเมินค่าหรือวิจารณ์งานศิลปะตามทฤษฎี Representation นี้จะไม่ใช้มาตรฐานโดยเปรียบเทียบกับ สิ่งที่มีอยู่จริงในโลก แต่ใช้การพิจารณาว่ามีเรื่องราวที่น่าเชื่อถือหรือไม่ เป็นสิ่งที่น่าเกิดใจหรือไม่ และมีเอกภาพในงานหรือไม่ ทั้งนี้โดยใช้ประสบการณ์เดิมช่วยตัดสินใจ ถ้าเราพบเห็นงานศิลปะเป็นสิ่งที่เป็นไปได้สิ่งนั้น เป็นข้อผิดพลาดหรือความอ่อนด้อยในคุณค่าศิลปะ

ศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

ก่อตั้งที่ปารีสในช่วงค.ศ. 1860 และดำเนินต่อไปจนถึงต้นศตวรรษที่ 20 เป็นศิลปะที่สามารถสะท้อนบรรยากาศ เวลา ความเคลื่อนไหวของผิวน้ำ อากาศ ออกมาได้เป็นอย่างดี แต่เทคนิคในการเขียนนั้นหายากกระด้าง ฝีแปรงให้เห็นได้ชัด โดยไม่มีการเกลี่ย ต่างจากการเขียนรูปในแบบเดิมอย่างสิ้นเชิงจนหลายคนปรับตัวไม่ทัน ศิลปินจะถือธรรมชาติเป็นใหญ่ ขจัดความฝัน จินตนาการหรืออารมณ์ส่วนตัวออกไปยึดหลักทฤษฎีสี่ เคารพสีแสงที่อยู่ต่อหน้า พยายามจับแสงสีในอากาศให้ได้สภาพของกาลเวลา มุ่งที่ความประทับใจในฉับพลัน

แนวคิดหลักในการทำงานของศิลปิน Impressionism นั้นมีอยู่ว่า พวกเขาปฏิเสธที่จะนำเสนอความงามตามแบบฉบับในอุดมคติ แต่กลับมองไปยังความงามธรรมดาๆ ที่ทำได้ทั่วไป นิยมเขียนภาพกลางแจ้งเพื่อถ่ายทอดความงามของแสง สี และบรรยากาศธรรมชาติ โดยผสมผสานหลักการทางวิทยาศาสตร์ เช่น การเขียนแสงสะท้อน และเงาตกทอด รวมถึงชั้นขอบสีสันที่สดใสซึ่งเกิดจากแสงของดวงอาทิตย์ ผลงานของศิลปินกลุ่มนี้มักวาดพู่กันเป็นเส้นสั้นๆ เนื้อสีหนา มีพื้นผิว มีการจัดองค์ประกอบของภาพที่แปลกใหม่ และไม่เน้นรายละเอียดมากนัก

ศิลปะตะวันออก

ลักษณะของศิลปะจะแสดงออกทางอิทธิพลทาง ขนบประเพณี รูปแบบของศิลปะตะวันออกจะเด่นชัดทางอิทธิพลทางศาสนา เช่น งานทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ตลอดจนประยุกต์ศิลปะ งานประณีตศิลป์และงานหัตถกรรม ซึ่งมีส่วนในการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของชาวตะวันออก ชาวตะวันออก คือ มนุษย์ที่อยู่อาศัยในประเทศแถบตะวันออก ตั้งแต่ตะวันออกกลางจนถึงตะวันออกไกล โดยมีรูปร่างร่างกายและวัฒนธรรมเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่แตกต่างกันออกไปด้วย การนับถือศาสนาก็มีอิสระต่อกัน ประกอบด้วย ศาสนาอิสลาม ศาสนาพุทธ ศาสนาฮินดู ลัทธิเต๋า และศาสนาคริสต์ เป็นต้น สภาพความเป็นอยู่จะเป็นไปตามลักษณะของภูมิประเทศและภูมิอากาศ ซึ่งทำให้ลักษณะบ้านเรือน เครื่องแต่งกายและสิ่งของเครื่องใช้เป็นไปตามสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ศิลปะจึงเป็นไปอีกแบบหนึ่ง ศิลปะในประเทศตะวันตกนั้น มีโอกาสที่จะเป็นลักษณะเดียวกันในบางยุคบางสมัย เพราะมีความนิยมร่วมกัน แต่ในประเทศตะวันออกนั้น ล้วนมีเอกลักษณ์ประจำชาติของตนเองมาแต่ยุคโบราณ และต่างก็สืบต่อลักษณะทางศิลปะ จึงเป็นสิ่งยืนยันได้ว่าชาวตะวันออกซึ่งประกอบด้วยเชื้อชาติต่างๆ นั้นมีความเคารพนับถือในขนบธรรมเนียมประเพณีของตนเองยิ่งกว่าชีวิต ทำให้ศิลปะของชาวตะวันออกมีลักษณะรูปแบบตนเอง “ศิลปะประจำชาติ” เด่นชัด และไม่ถือเอาความเป็นจริงตามธรรมชาติเป็นสำคัญ จึงสร้างสรรค์ศิลปะให้บังเกิดความงามที่เหนือขึ้นไปจากธรรมชาติตามรสนิยมและความรู้สึกของตน

ลักษณะทั่วไปของศิลปะตะวันออก

โดยทั่วไปแล้วมักจะลงความเห็นกันว่า ศิลปะตะวันออกเป็นศิลปะอุดมคติ อันเป็นศิลปะที่มีได้ยึดถือเอาความจริงตามธรรมชาติเป็นหลักจนเกินไป หรือทำเหมือนธรรมชาติทุกกระเบียดนิ้ว และแม้ว่าจะใช้ลักษณะรูปแบบของธรรมชาติเป็นพื้นฐาน แต่ก็มิได้เน้นจนเกิดความสำคัญเท่ากับลักษณะรูปแบบที่สร้างสรรค์โดยจินตนาการ เพราะฉะนั้นเมื่อสร้างสรรค์รูปที่ประสงค์จะเอาไว้สักการบูชา จึงพยายามถ่ายทอดแนวคิดออกมาให้มีลักษณะที่สูงกว่าธรรมชาติ สังกศได้จากพระพุทธรูป ซึ่งมีส่วนประกอบพระวรกาย เช่นเดียวกับมนุษย์ แต่ก็มิได้คัดลอกตามลักษณะอันแท้จริงของมนุษย์ตามธรรมชาติ ศิลปะตะวันออก เป็น

ศิลปะที่มีลักษณะเด่นชัดในเรื่องของเอกลักษณ์ อันเนื่องมาจากความคิดที่ประดิษฐ์ขึ้นอย่างวิจิตรบรรจงของคนในชาติ นอกจากนั้นศิลปะยังแบ่งออกตามฐานะของบุคคล เช่น ในราชสำนักก็ย่อมจะต้องประณีตวิจิตรตระการตา เพราะเป็นสิ่งของใกล้ชิดกับกษัตริย์ ส่วนศิลปะของบุคคลทั่วไปก็แสดงฐานะที่แตกต่างกันอีกด้วย เช่น สิ่งของเครื่องใช้ของเศรษฐีกับสามัญชนทั่วไป เป็นต้น ที่เป็นไปตามฐานะของบุคคลเช่นนี้ ก็เพื่อความเหมาะสมกับโอกาสที่จะใช้ด้วย เช่น เครื่องราชูปโภคของกษัตริย์ ก็เพื่อแสดงความสง่างามสมศักดิ์ศรีของการเป็นกษัตริย์ อันเป็นประมุขของประเทศ เพราะกษัตริย์ดำรงอยู่ในฐานะเป็นสัญลักษณ์แห่งความเป็นเอกราชของชาติอีกด้วย

ศิลปะตะวันออกได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นอย่างฉลาดและแฝงไว้ด้วยแนวคิดและรูปแบบอันสร้างสรรค์ขึ้นเฉพาะเป็นเรื่อง ๆ ไป เช่น การสร้างสถูปเจดีย์ในพระพุทธศาสนา ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยพระเจ้าอโศกมหาราช พ.ศ. 300 ก็มีสิ่งสำคัญอยู่ 3 ประการ คือ องค์สถูป บัลลังก์ ฉัตร ดังนั้น แม้จะมีการสร้างสรรค์ขึ้นในสมัยต่อมา ก็ยังรักษาแนวคิดเดิมไว้ แต่รูปแบบอาจแปรเปลี่ยนไปบ้างตามแนวความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละยุคสมัยของแต่ละชาติ เพราะความคิดของคนแต่ละยุคแต่ละสมัยไม่เหมือนกัน ความเปลี่ยนแปลงนี้เองเรียกว่า “วิวัฒนาการ” ซึ่งเป็นไปอย่างช้า ๆ แต่มั่นคงอยู่ในรากฐานดั้งเดิม

ศิลปะตะวันออกสามารถจำแนกแหล่งอิทธิพลได้เป็น 2 แหล่งด้วยกัน คือ

1. ประเทศที่อยู่ในสาย วัฒนธรรมอินเดียมี ไทย พม่า อินโดนีเซีย ลาว เป็นต้น
2. ประเทศที่อยู่ในสายวัฒนธรรมจีนมี เกาหลี ญี่ปุ่น เวียดนาม เป็นต้น

ดังนั้นการศึกษาลักษณะทั่วไปของศิลปะตะวันออกจึงต้องเข้าใจแหล่งอิทธิพลทั้ง 2 แหล่งนี้เป็นพื้นฐานด้วย จะช่วยให้สามารถชี้ระบุได้ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม ประยุกต์ศิลป์ และงานหัตถกรรม

ศิลปะตะวันตก

ศิลปะตะวันตก คือ ศิลปกรรมของกลุ่มประเทศในยุโรป มีรากฐานมาจากศิลปะของอียิปต์ และกรีก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมยุคโบราณของโลก และพัฒนาขึ้นมาภายใต้อิทธิพลของคริสต์ศาสนา เป็นต้นแบบของศิลปะสากลในปัจจุบัน

ประวัติศาสตร์ของยุโรปแบ่งอย่างกว้าง ๆ ได้เป็น 4 ยุค คือ

1. ยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Pre-Historic)
2. ยุคโบราณ (Ancient Age)
3. ยุคกลาง (Middle Age)
4. ยุคใหม่ (Modern Age)

ผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงศิลปะตะวันตก ยุคใหม่ (Modern Age) ค.ศ. 1800 - ปัจจุบัน ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) เริ่มขึ้นตอนปลายศตวรรษที่ 18 ในประเทศฝรั่งเศส สืบเนื่องจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางศิลปะ ทั้งรูปแบบและจุดประสงค์ โดยเฉพาะสร้างสรรค์งานจิตรกรรม ศิลปินยุคใหม่ต่างพากันปลีกตัวออกจากการศึกษาวิชาการ ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ที่มีรากฐานมาจากศิลปะกรีกและโรมัน มาใช้ความรู้สัญชาตญาณและความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนอย่างอิสระ แยกศิลปะออกจากศาสนาโดยสิ้นเชิง ศิลปะจึงเป็นเรื่องส่วนตัวของบุคคลอย่างแท้จริง ใช้สิทธิเสรีภาพในการแสดงออกอย่างเต็มที่ จึงทำให้เกิดรูปแบบศิลปะใหม่ๆ ขึ้นมากมาย ทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ดังนี้

ศิลปะแบบนีโอคลาสสิก (Neo-Classical)

นีโอคลาสสิกเป็นรูปแบบศิลปะที่อยู่ระหว่างสมัยใหม่กับสมัยเก่า ภาพเขียนจะสะท้อนเรื่องราวทางอารยธรรม เน้นความสง่างามของรูปร่างทรวดทรงของมนุษย์และส่วนประกอบของภาพ มีขนาดใหญ่โต แข็งแรง มั่นคง ใช้สีกลมกลืน มีคุณภาพของแสง และเงาที่งดงาม

ศิลปะแบบ โรแมนติก (Romanticism)

ศิลปะแบบโรแมนติก เป็นศิลปะรอยต่อจากแบบนีโอคลาสสิก แสดงถึงเรื่องราวที่สะท้อนอารมณ์แก่ผู้พบเห็น ศิลปินโรแมนติกมีความเชื่อว่าศิลปะจะสร้างสรรค์ตัวของมันเองขึ้นได้ด้วยคุณค่าทางอารมณ์ของผู้ชมและผู้สร้างสรรค์

ศิลปะแบบเรียลลิสม์ (Realism)

ศิลปินกลุ่มเรียลลิสม์มีความเชื่อว่าความจริงทั้งหลายคือความเป็นอยู่จริงๆ ของชีวิตมนุษย์ ดังนั้นศิลปินกลุ่มนี้จึงเขียนภาพที่เป็นประสบการณ์ตรงของชีวิต เช่น ความยากจน การปฏิวัติ ความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยการเน้นรายละเอียดให้เหมือนจริงมากที่สุด

ศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

กลุ่มศิลปินอิมเพรสชันนิสม์เริ่มเบื่อบรรูปแบบที่มีหลักความงามแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ เปลี่ยนเป็นสิ่งที่เชื่อมโยง เน้นด้วยแสง สี บรรยากาศ

ศิลปะแบบโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ (Post-Impressionism)

ศิลปะแบบโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์จะไม่เลียนแบบจากสิ่งที่เป็นจริงโดยการสร้างรูปทรงใหม่ แต่นำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ เช่น การระบายสีด้วยเทคนิคขีด การใช้จุด เน้นสี แสง เงาให้เกิดมิติ บรรยากาศ ความงามและความประทับใจ

อากิระ คุโรซะวะ



เว็บ

<https://www.google.co.th/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&q=star+wars+1977+movie+poster&revid=1038429885&sa=X&ei=839LVeCYF9CyuATpq4CYDA&ved=0CCAQ1QIoAQ&dpr=1#tbm=isch&q=akira+kurosawa>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน 2557 20:36 นาที

อากิระ คูโรซะวะ

อากิระ คูโรซะวะ คือบุคคลากรคนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อวงการภาพยนตร์ในตำนาน ผลงานการกำกับภาพยนตร์ของเขานั้นมีการผสมผสานความเป็นชาติตะวันตกและตะวันออกได้อย่างลงตัว ลูกชายนายทหารที่ชีวิตถูกเลี้ยงดูมาให้อยู่ในแนวความคิดที่เป็นระเบียบ อากิระ คูโรซะวะ ได้ทำการศึกษาด้านศิลปะในช่วงชีวิตมหาลัย ก่อนที่เขาจะศึกษาต่อเกี่ยวกับภาพยนตร์ในเวลาถัดมา

จุดเริ่มต้นของการทำงานในวงการภาพยนตร์ของ อากิระ คูโรซะวะ คือการเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ คาจิโร่ยามาโมโต (Kajiro Yamamoto) เป็นระยะเวลา 7 ปี ก่อนที่จะเริ่มสร้างผลงานการกำกับภาพยนตร์ของเขาเองในภาพยนตร์เรื่อง Sanshiro Sugata ในปี ค.ศ. 1943 ในภาพยนตร์เรื่องนี้กล่าวถึงการต่อสู้ แข่งชิงอำนาจของสองกลุ่มอิทธิพลคือ ยูโดและยูยิตสู ซึ่งสร้างแรงกดดันให้แก่กองทัพของรัฐบาลมาก และจากผลสำเร็จของเรื่องนี้ เขาก็ได้ทำหน้าที่กำกับต่อ Sanshiro Sugata 2 ในเวลาถัดมา

ช่วงระยะเวลาภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หน้าที่การงานของ อากิระ คูโรซะวะ ในวงการภาพยนตร์ได้เติบโตอย่างรวดเร็ว ผลงานภาพยนตร์ที่เขาได้สร้างสรรค์ขึ้นในระยะเวลาอันนี้ มีความแตกต่างจากผู้กำกับภาพยนตร์ท่านอื่น ในยุคนั้น ผลงานภาพยนตร์ที่เขาได้สร้างขึ้นมีตั้งแต่ผลงานภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ไปจนกระทั่งแนวดราม่า ซึ่งผลงานภาพยนตร์ที่เขาสร้างขึ้นนั้นกลับไม่เป็นที่ได้รับความนิยมต่อผู้ที่ได้ชมภาพยนตร์ของเขาในสมัยนั้น อาจจะเป็นเพราะว่าผลงานการกำกับภาพยนตร์ของ อากิระ คูโรซะวะ นั้นได้รับแรงบันดาลใจการสร้างภาพยนตร์จากชาติตะวันตก จึงทำให้ผู้ชมชาวญี่ปุ่นยังไม่ค่อยเข้าใจสิ่งที่ อากิระ คูโรซะวะ ต้องการจะสื่อสารจากภาพยนตร์สู่ผู้ที่ได้ชมภาพยนตร์ของเขา

แต่ภาพยนตร์ที่ทำให้ชื่อของเขาเป็นที่รู้จักในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ฝีมือดีคนหนึ่งของวงการภาพยนตร์ ก็คือภาพยนตร์เรื่อง 7 เซียนซามูไร (The Seven Samurai) ในปี ค.ศ. 1954 ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวระหว่างชาวบ้านที่ต้องการความช่วยเหลือจากซามูไรเพื่อปราบกองโจรที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความยาวกว่า 3 ชั่วโมง ซึ่งจุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำเสนอเรื่องราวของความอดทนอย่างถึงที่สุดของผู้คนในยุคสมัยนั้น จนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่สร้างความสนใจต่อชาติตะวันตก

หลังจากภาพยนตร์เรื่อง 7 เซียนซามูไร (The Seven Samurai) เป็นต้นมา ผลงานการกำกับภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องของ อะคิระ คุโรซะวะ ก็ต่างได้รับความสนใจจากชาติตะวันตก ทั้งทางอเมริกาและยุโรป ก็เริ่มสนใจในขั้นตอนการผลิตผลงานภาพยนตร์ของ อะคิระ คุโรซะวะ ในด้านของเนื้อเรื่องที่มีความใส่ใจในรายละเอียด

ซึ่งผลงานการกำกับภาพยนตร์ที่เคยสร้างชื่อเสียงให้แก่ อะคิระ คุโรซะวะ อย่างภาพยนตร์เรื่อง Rashomon ก็เป็นต้นแบบให้แก่ภาพยนตร์ทางฝั่งตะวันตกทในภาพยนตร์เรื่อง The Outrage หรือภาพยนตร์อย่าง 7 เซียนซามูไร ก็กลายเป็นมา The Magnificent Seven ของ John Sturges (1960) อะคิระ คุโรซะวะ ก็ถือเป็นหนึ่งในบุคลากรที่สำคัญคนหนึ่งในวงการภาพยนตร์ ที่สามารถเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างชาติตะวันตกและตะวันออกไว้ด้วยกัน ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนผ่านวัฒนธรรมระหว่างกันเกิดขึ้น ในปี ค.ศ.1990 เขาได้รับรางวัลออสการ์เกียรติยศ และหลังจากที่เขาได้เสียชีวิตไปในปี ค.ศ. 1993 เขาได้รับการยกย่องให้เป็น "ชาวเอเชียแห่งศตวรรษ (Asian of the Century) " สาขาศิลปะ วรรณคดี และ วัฒนธรรม ซึ่งจัดโดย นิตยสาร AsianWeek

จอร์จ ลูคัส



เว็บ

<https://www.google.co.th/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&q=star+wars+1977+movie+poster&revid=1038429885&sa=X&ei=839LVeCYF9CyuATpq4CYDA&ved=0CCAQ1QIoAQ&dpr=1#tbn=isch&q=george+lucas>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน 2557 22:24 นาที

จอช ลูคัส

จอช ลูคัส บุคลากรในวงการภาพยนตร์ซึ่งผลงานที่ทำให้ชื่อของเขาเป็นที่รู้จักจนถึงปัจจุบันนี้คือ ภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์ส เขาเป็นลูกชายของนักธุรกิจที่ชีวิตทุ่มเทอยู่กับแต่การทำงาน ทำให้ช่วงชีวิตในวัยเด็กของเขาส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่ภาพยนตร์ทางโทรทัศน์หนังสือการ์ตูน-ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวผจญภัยในสมัยนั้น

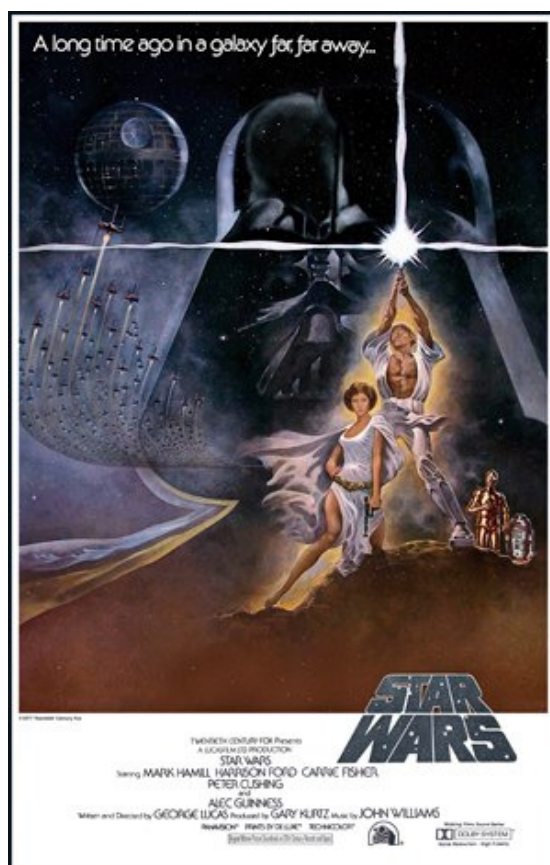
ต่อมาในช่วงชีวิตวัยรุ่นของ ลูคัส ตัวเขาเองมีความสับสนในทางเดินของชีวิตของตนเองเหมือนกับวัยรุ่นโดยทั่วไป ทั้งยังเกรงกลัวต่อภาระของครอบครัวที่เขาต้องรับผิดชอบ ที่จะต้องเป็นคนรับช่วงต่อทางธุรกิจจากพ่อของเขา จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เขาสับสนในการใช้ชีวิต ชีวิตของเขาจึงถูกใช้ไปอย่างไม่มีสาระอยู่ระยะหนึ่ง ซึ่งในช่วงเวลานี้เอง เขากลับขึ้นชอบที่จะหาความตื่นเต้นและท้าทายให้กับชีวิต เขาจึงทุ่มเทเวลาในช่วงนี้ให้กับการขับรถแข่งอยู่เสมอๆ และในปี ค.ศ. 1962 สิ่งที่ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นเมื่อ ลูคัส ต้องประสบกับอุบัติเหตุรถคว่ำ จนทำให้เขาหมดสติและตัวของเขาระเด็นออกมาจากนอกรถ และนั่นจึงเป็นจุดพลิกผันที่ทำให้ชีวิตของ ลูคัส เริ่มที่จะเข้าใจความหมายของการมีชีวิตอยู่และทำให้ตัวของ ลูคัส มีจุดมุ่งหมายของชีวิตตนเอง สิ่งนั้นก็คือ การศึกษาหาความรู้ในสาขาวิชาที่ตัวเองสนใจอย่าง มนุษยวิทยา สังคมศาสตร์ และปรัชญา และต่อมา ลูคัส ก็ได้เข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาภาพยนตร์ในมหาวิทยาลัยเซาเทิร์น รัฐแคลิฟอร์เนีย และหลังจากที่เขาจบการศึกษาได้ไม่นาน เขาก็มีผลงานที่เรียกได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่ทำให้ชื่อของ ลูคัสเป็นที่รู้จักกันในบรรดาผู้กำกับภาพยนตร์ด้วยกัน อย่าง THX 1138:4EB ปี ค.ศ. 1967 (อันเป็นที่มาของชื่อระบบเสียงที่พัฒนาโดยบริษัทของ ลูคัส ในภายหลัง) แต่ก็เป็นเรื่องที่น่าเสียดาย สตูดิโอวอเนอร์บราเธอส์ ไม่ชอบภาพยนตร์เรื่องนี้ และถอดตัว ลูคัส ออกจากการควบคุมภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งในช่วงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉาย ก็ไม่ได้ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรจะเป็น ลูคัส มีความรู้สึกไม่พอใจกับระบบการควบคุมของสตูดิโอ และตั้งจุดมุ่งหมายไว้ว่าจะทำทุกอย่างด้วยตัวของเขาเอง

ลูคัส ยังไม่ละความพยายาม เขายังคงก้าวเดินหน้าต่อไปด้วยการสร้างผลงานภาพยนตร์เรื่องที่สองต่อมา คือภาพยนตร์เรื่อง American Graffiti แต่ในระหว่างนั้น ลูคัส ได้หวนกลับไปนึกถึงการ์ตูนและภาพยนตร์สุดโปรดของเขาในอดีตอย่างภาพยนตร์เรื่อง แพลซกอร์ดอน และเขามีความต้องการที่จะซื้อ

ลิขสิทธิภาพยนตร์เรื่องนี้มาทำต่อ แต่กลับไม่ประสบผลสำเร็จ แต่ด้วยความชื่นชอบในภาพยนตร์แนวนี้ จึงทำให้ ลูคัส เริ่มมีความคิดที่จะสร้างภาพยนตร์ในแนวอวกาศของตัวเองขึ้นมา ในปี ค.ศ. 1971 ลูคัส พยายามที่จะเสนอขายบทแนวนวนิยายอวกาศที่ตัวเองได้เขียนขึ้นเองให้กับสตูดิโอยักษ์ใหญ่อย่าง ยูนิเวอร์แซล และ ยูไนเต็ด อาร์ตทิส แต่เขาก็กลับถูกปฏิเสธ เพราะทางสตูดิโอนั้นก็ต่างไม่คิดว่าเรื่องราวแนวนี้จะมีผู้ชมสนใจ แต่ทางสตูดิโอ เทนตี เซนจูรี ฟ็อกซ์ ได้ให้เงินทุน 5 ล้านดอลลาร์ สำหรับการเขียนบทและพัฒนาบท และ หนึ่งในแสนเหรียญเพื่อให้ ลูคัส กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้ ปี ค.ศ. 1975 บทภาพยนตร์เรื่อง สตาร์ วอร์ส ของ ลูคัส ก็ได้เขียนเสร็จโดยในบทภาพยนตร์เรื่องนี้มีความยาวมากกว่า 500 หน้าซึ่งถือว่าเป็นบทภาพยนตร์ที่มีความยาวมากโดย ลูคัส บอกเอาไว้ว่า บทภาพยนตร์นี้เป็นบทภาพยนตร์สำหรับ 3 ตอน โดยจะตัดแบ่งช่วงสั้นเพียง 1 ใน 3 เพื่อสร้างภาพยนตร์ภาคแรก

ลูคัส ต้องทนรับฟังคำดูถูกเหยียดหยามจากบรรดาผู้กำกับภาพยนตร์ด้วยกัน ที่ได้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างก่อนเข้าฉายจริงที่เป็นภาพยนตร์ที่ยังไม่ได้รับการตัดต่อ ไม่ใช่เพียงแค่บรรดาผู้กำกับภาพยนตร์ด้วยกันเองที่ได้ชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ยังรวมไปถึงผู้ชมทั่วไปที่ได้ดูตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องนี้ก่อนเข้าฉายจริงอีกด้วย แต่แล้วปาฏิหาริย์ก็เกิดขึ้น เมื่อภาพยนตร์เรื่อง สตาร์ วอร์ส ในปี ค.ศ. 1977 สามารถลบคำสบประมาทที่แล้มาได้ทั้งหมดเมื่อถึงวันออกฉายจริง เมื่อผู้ชมต่างนิยมชมชอบ และชื่นชมเป็นเสียงเดียวกัน อีกทั้งยังสามารถทำรายรับทั่วโลกได้ถึง 430 ล้านดอลลาร์ภายในระยะเวลาเพียง 2 ปี และยังสามารถคว้ารางวัลออสการ์มาได้ถึง 5 รางวัล (ในสาขาเทคนิคพิเศษต่างๆ) จากการเข้าชิงถึง 10 รางวัลทีเดียว ลูคัส เดินจึงหน้าต่อทันทีเพื่อสานต่องานที่ค้างคาไว้ของเขาให้เสร็จ นั่นก็คือการสร้างบทภาพยนตร์อีก 2 ใน 3 ที่เหลือให้สำเร็จขึ้นมาเป็นรูปเป็นร่างในรูปแบบของภาพยนตร์ให้ได้ และด้วยกำไรมหาศาลจาก สตาร์วอร์ส ตอนแรกนั้นทำให้ ลูคัส สามารถออกทุนในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ทั้งหมดให้กับตัวเองได้ในภาคต่อมา และให้ 20th Century FOX เป็นเพียงผู้จัดจำหน่ายเท่านั้น ในภาพยนตร์ภาคต่ออย่าง The Empire Strikes Back ถึงแม้ว่า ลูคัส จะผันตัวเองจากผู้กำกับไปนั่งเก้าอี้ผู้อำนวยการสร้างแทนโดยให้ "เออร์วิน เคิร์ชเนอร์" มารับตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์แทน แต่นั่นก็ทำให้ ลูคัส สามารถควบคุม และดูแลความเป็นไปของภาพยนตร์ได้มากกว่าสมัยภาคแรก ที่เขาต้องเหน็ดเหนื่อยและเสียแรงมากกับการเป็นผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างไปพร้อมๆกัน

สตาร์วอร์ส (Star Wars) 1977



เว็บ

[https://www.google.co.th/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&q=star+wars+1977+movie+poster&revid=1038429885&sa=X&ei=839LVeCYF9CyuATpq4CYDA&ved=0CCAQ1QIoAQ&dpr=1#imgrc=vOo9ap11ufmkDM%253A%3BdkLQqI9maslCRM%3Bhttp%253A%252F%252Fupload.wikimedia.org%252Fwikipedia%252Fen%252F8%252F87%252FStarWarsMoviePoster1977.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fen.wikipedia.org%252Fwiki%252FStar_Wars_\(film\)%3B300%3B470](https://www.google.co.th/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&q=star+wars+1977+movie+poster&revid=1038429885&sa=X&ei=839LVeCYF9CyuATpq4CYDA&ved=0CCAQ1QIoAQ&dpr=1#imgrc=vOo9ap11ufmkDM%253A%3BdkLQqI9maslCRM%3Bhttp%253A%252F%252Fupload.wikimedia.org%252Fwikipedia%252Fen%252F8%252F87%252FStarWarsMoviePoster1977.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fen.wikipedia.org%252Fwiki%252FStar_Wars_(film)%3B300%3B470)

เข้าถึงเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 17: 03 นาที

สตาร์วอร์ส (Star Wars) 1977

สตาร์ วอร์ส (Star Wars) เป็นภาพยนตร์ชุดแนวละครอวกาศสร้างโดย จอร์จลูคัส ภาพยนตร์ชุดแรก ออกฉายเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม ค.ศ. 1977 ในชื่อ สตาร์ วอร์ส โดยบริษัท 20th Century Fox ได้รับความนิยม สูงทั่วโลก จนเกิดเป็นปรากฏการณ์ จนมีการสร้างภาคต่ออีก 2 ภาค โดยเว้นระยะห่างแต่ละภาคเป็นเวลา 3 ปี

ภาพยนตร์ชุด สตาร์ วอร์ส ดำเนินเรื่องในจักรวาลสมมุติ มีมนุษย์ต่างดาวหลายเผ่าพันธุ์ มีหุ่นยนต์รับ ใช้พบได้ทั่วไป การเดินทางในอวกาศเป็นเรื่อง ดาวเคราะห์หลายดวงในเป็นส่วนหนึ่งขององค์การปกครอง เดียวกัน อาจเป็ สาธารณรัฐหรือจักรวรรดิตามแต่ช่วงเวลาของท้องเรื่อง ส่วนหนึ่งที่สำคัญของสตาร์ วอร์ส คือ "พลัง" (force) ซึ่งเป็นพลังงานเหนือธรรมชาติอย่างหนึ่งที่สามารถเรียกใช้ได้โดยผู้มีความสามารถพิเศษ ภาพยนตร์เรื่องแรกสุด ได้ อธิบายพลังไว้ว่าเป็น "สนามพลังที่สร้างขึ้นโดยสิ่งมีชีวิตรอบตัว มันล้อมรอบเรา แทรกซึมเข้ามาในตัวเรา ผูกมัดกาแลกซีทั้งกาแลกซีไว้ด้วยกันการมีพลังนี้ทำให้ผู้ที่สามารถใช้พลังได้มี ความสามารถเหนือธรรมชาติหลายอย่าง เช่น พลังเคลื่อนย้าย การทำนายอนาคต การควบคุมจิตใจ รวมทั้งการ เพิ่มความสามารถทางกาย เพิ่มความเร็ว เพิ่มปฏิภริยาโต้ตอบ ความสามารถเหล่านี้อาจแตกต่างกันไปในผู้ใช้ แต่ละคนและสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน แม้พลังจะสามารถใช้ได้เ็นทางที่ดีแต่ก็มีด้านมืดที่หากถูกชักจูง ด้วยความเกลียด ความโกรธ ความคิดมุ้งร้าย ภาพยนตร์ทั้งหกเรื่องแสดงให้เห็นถึง เจได ซึ่งเป็นผู้ใช้พลัง ในทางที่ดี และเหล่า ซิท ที่ใช้พลังในทางชั่วร้ายและพยายามยึดครองกาแลกซี เนื้อหาแต่งเสริมหลายเรื่อง แสดงให้เห็นว่ามีผู้ใช้พลังด้านมืดหลายคนที่เป็น เจได มีแต่ไม่ใช่ ซิท ส่วนใหญ่เนื่องมาจากกฎแห่งสองของ ซิท ในยุคที่แสดงให้เห็นในภาพยนตร์ เนื้อหาในภาพยนตร์ไตรภาคเดิม เกี่ยวข้องกับสงครามกลางเมืองกา แลกติกที่มีขึ้นระหว่างพันธมิตรฝ่ายกบฏ กับฝ่ายจักรวรรดิ เป็นการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว เล่าเรื่อง ของนักต่อสู้เพื่ออิสรภาพเรียกตัวเองว่า "พันธมิตรกบฏ" ที่วางแผนทำลายสถานีอวกาศดาวมรณะที่ทรงพลัง ซึ่งสร้างโดยจักรวรรดิกาแลกติกที่ชั่วร้าย ทำให้ชีวิตของเด็กหนุ่มชาวไร่ ลูกสกายวอล์คเกอร์ เปลี่ยนแปลงไป ตลอดกาล เมื่อเขาบังเอิญได้เป็นเจ้าของหุ่นยนต์สองคนที่เก็บข้อมูลแผนผังดาวมรณะเอาไว้ เมื่อจักรวรรดิออก ตามหาหุ่นยนต์ทั้งสองคนอย่างโหดร้าย ลูกจึงตัดสินใจออกเดินทางร่วมกับอาจารย์เจไดโอบีวัน เคโนบี เพื่อ

ตัวละครหลักในภาพยนตร์ Star Wars 1977



เว็บ <http://www.starwars.com/databank/darth-vader> เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 21:42 นาที

Darth Vader ให้เสียงพากย์โดย James Earl Jones

จากออติน เจได ผู้ซึ่งเคยเป็นวีรบุรุษ เขาถูกรอกรบงำด้วยอำนาจแห่งความชั่วร้าย จึงกลายเป็นจ้าวแห่งความชั่วร้ายผู้ซึ่งต้องการครอบครองจักรวาลทั้งหมด

สังกัด: ฝ่ายSith

ภูมิลำเนา: ดาว Tatooine

ยานพาหนะ: Super Star Destroyer, TIE Fighter

อาวุธ: ดาบเลเซอร์ Lightsaber

ส่วนสูง: 6' 8" (2.03 เมตร)

ครอบครัว: Shmi Skywalker



เว็บ http://www.starwars.wikia.com/wiki/Leia_Organa เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 21:49 นาที

เจ้าหญิง Leia Organa รับบทโดย Carrie Fisher

เจ้าหญิง Leia Organa คือหนึ่งในผู้นำที่มีฝีมือที่สุดในพรรคจักรวรรดิ ไร่ซึ่งความกล้าในสนามรบ อุทิศตนเองเพื่อพรรคจักรวรรดิ

สังกัด : ฝ่าย Galactic Senate และพรรคจักรวรรดิ

ภูมิลำเนา : ดาว Alderaan, ดาว Polis Massa

ยานพาหนะ : Alderaan Cruiser, Tantive IV

อาวุธ : ปืนเลเซอร์ Blaster Pistol

ส่วนสูง: 4' 11" (1.5 เมตร)

ครอบครัว: องค์หญิง Padmé Amidala และ Darth Vader



เว็บไซต์ www.starwars.com/databank/luke-skywalker

เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 22: 04 นาที

Luke Skywalker รับบท โดย Mark Hamill

Luke Skywalker คือเด็กหนุ่มชาวไร่จากดาวTatooineซึ่งต่อมาถูกคัดเลือกให้เป็นอัศวิน เจได ผู้ซึ่งแข็งแกร่งที่สุด

สังกัด : อัศวิน Jedi และ พรรคจักรวรรดิ

ภูมิลำเนา: ไร่ Lars, ดาว Tatooine, ดาว Polis Massa

ยานพาหนะ : ยาน X-wing Starfighter, Snowspeeder และ T-16Skyhopper

อาวุธ : ดาบเลเซอร์ Lightsaber และปืนเลเซอร์ Blaster Pistol

ส่วนสูง: 5' 8" (1.72เมตร)

ครอบครัว: องค์หญิง Padmé Amidala, Darth Vader



เว็บไซต์ www.starwars.com/databank/luke-skywalker

เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 22: 15 นาที

Han Solo ผู้ซึ่งเป็นโจรสลัดและกัปตันของยาน Millennium Falcon กลายมาเป็นวีรบุรุษนำทัพจักรวรรดิออกสู่สนามรบ

สังกัด : พรรคจักรวรรดิ

ภูมิลำเนา: ดาว Mos Eisley Spaceport, ดาว Corellia

ยานพาหนะ: ยาน Millennium Falcon

อาวุธ: ปืนเลเซอร์ Blaster Pistol

ส่วนสูง: 5' 11" (1.8 เมตร)

คู่สมรส: เจ้าหญิง Leia Organa

SEVEN SAMURAI - 7 เจียนซามูไร (1954)



เว็บ

https://www.google.co.th/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&q=star+wars+1977+movie+poster&revid=1038429885&sa=X&ei=839LVeCYF9CyuATpq4CYDA&ved=0CCAQ1QIoAQ&dpr=1#tbm=isch&q=7+samurai+poster&revid=1667764064&imgsrc=FTQIaMeglhJN7M%253A%3BSG3_Po4TIvoauM%3Bhttp%253A%252F%252Fimage.listal.com%252Fimage%252F163867%252F936full-seven-samurai-poster.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fimgkid.com%252Fseven-samurai-logo.shtm1%3B936%3B1342

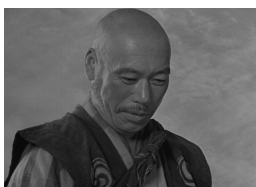
เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 24: 03 นาที

SEVEN SAMURAI - 7 เซียนซามูไร (1954)

ตำนาน ของเจ็ดเซียนซามูไร เริ่มต้นขึ้นเมื่อ กลุ่มโจรเข้าปล้นหมู่บ้านชาวนาที่แสนยากจน ปล้นสะดมเอาข้าวที่เหล่าชาวนาทะนุถนอมมาเป็นแรมปี และยังจุดคร่าหญิงสาวในหมู่บ้านไปบำเรอความสุขทั้งหมดทั้งมวล ยังความแค้นเคืองให้ชาวบ้านนำความไปปรึกษาท่านผู้เฒ่าประจำหมู่บ้าน เพื่อดับความทุกข์เชิงญของตน ท่านผู้เฒ่าแนะนำให้จ้าง "ซามูไร" มาเสีย 4 - 5 คน เพื่อมาปกป้องหมู่บ้านจากเหล่าโจรไพร ซามูไรที่อดอยากจากสงคราม ย่อมกระหายจะทำศึก แม้ผลตอบแทนเพียงข้าวแต่ละมือก็พอเป็นค่าจ้างได้ ดังนั้น ชาวบ้าน 3 คนจึงมุ่งหน้าเข้าไปในตัวเมือง เพื่อตามหา ซามูไร ที่จะยอมรับงานนี้ แต่ความโหดร้ายของคนเมือง การควานหาซามูไรที่แท้จริง นั้นยากยิ่งกว่าการรักษาอาหารที่พวกเขาหอบหิ้วมา มีซามูไรดกอับ ผ่านมาฟังข้อเสนอและผ่านไปพร้อมกับท้องที่อืดจากอาหารของพวกเขา แต่ไม่มีสักคนที่จะตอบรับข้อเสนออันแสนรันทดนี้ จนกระทั่ง ความบังเอิญชักนำให้ชาวบ้านทั้ง 3 ไปประสบกับเหตุการณ์ช่วยเหลือตัวประกันของซามูไรท่านหนึ่ง ที่ยอมกระทั้ง โคนหัวเพื่อปลอมเป็นพระ ล่อลวงคนร้ายให้ตาย ใจ ก่อนจะสังหารอย่างทันที เพื่อช่วยเหลือเด็กทารกผู้ซึ่งเป็นตัวประกันไว้ได้อย่างปลอดภัย และ นามของซามูไร ผู้นั้น คือ คัมเบอิ ซึ่งกลายเป็นซามูไร ผู้นำที่ร่วมเสาะหา ซามูไร ที่ยอมรับร่วมหัวจมท้ายกับเขาในการปกป้องหมู่บ้านชาวนา จนกระทั่งพบความจริง และนำไปสู่การต่อสู้ระหว่าง ซามูไรทั้งเจ็ด กับ โจรไพรจำนวนมาก

ตัวละครหลักในภาพยนตร์ SEVEN SAMURAI - 7 เชียนซามูไร (1954)

ซามูไรทั้ง 7 คน



เว็บ <http://www.willamette.edu/~rloftus/jfilm/sevsamschar.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 08:22นาทึ

คัมโป ซิมาคะ ซามูไรไร้นาย(โรนิน) ผู้ซึ่งเป็นผู้ตามหาซามูไรอีก 6 คนที่เหลือและเปรียบเสมือนเป็นผู้นำในการทำศึกครั้งนี้



เว็บ <http://www.willamette.edu/~rloftus/jfilm/sevsamschar.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 08:45 นาทึ

โกโรเบอิ คาคะยาม่า ซามูไรอารมณ์ดี



เว็บ <http://www.willamette.edu/~rloftus/jfilm/sevsamschar.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 09:05นาทึ

ชิจิโรจิ อดีตผู้ช่วยมือขวาของชิมาดะ ที่พบกับชิมาดะด้วยความบังเอิญ เขาคือเพื่อนแท้ของชิมาดะ



เว็บ <http://www.willamette.edu/~rloftus/jfilm/sevsamschar.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 09:12นาทึ

ฮาซาชิยะ เป็นคนซื่อสัตย์ เกรตรง ชอบความสนุกสนาน ฝีมือเพลงดาบของเขาไม่ดึ้นัก คนที่พร้อมจะร่วมรบ
เคียงข้าง บางทีก็ไม่จำเป็นต้องเป็นยอดฝีมือ



เว็บ <http://www.willamette.edu/~rloftus/jfilm/sevsamschar.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 09:22นาทึ

แม้จะยังเป็นเพียงคนหนุ่มไร้ประสบการณ์ แต่ความกระตือรือร้นที่จะเข้าช่วยชวานานั้นเปี่ยมล้นอาหารสาม
มือ หรือค่าจ้างไม่ใช่สิ่งที่เค้าต้องการ



เว็บ <http://www.willamette.edu/~rloftus/jfilm/sevsamschar.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 09:36นาทึ

เคียวโซ นักดาบฝีมือดี ผู้ซึ่งฝึกฝึเพียงการพัฒนาเพลงดาบ เป็นคนพุดน้อย ไม่มีใครทราบสาเหตุที่เขาเข้าร่วมรบในครั้งนี้



เว็บ <http://www.willamette.edu/~rloftus/jfilm/sevsamschar.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 10:18 นาที

เป็นเพียงลูกชวานาที่ต้องการที่จะเป็นชามุไร หมู่บ้าน โคนเผา พ่อแม่พี่น้องตายสิ้น และคิคุชิย่าคือเด็กที่รอดชีวิตมาได้ ความคับแค้นของ คิคุชิย่า ผู้ที่จะเข้าร่วมรบ ในบางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องเป็นชามุไรมาจากไหน

แรงบันดาลใจของภาพยนตร์ต่อภาพยนตร์

ในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars นั้น จอชลูคัส มีแรงบันดาลใจหลักมาจากภาพยนตร์สามูไรของ อาคิระ คูโรซะวะ ทั้งในส่วนของเนื้อหาในการสู้รบระหว่าง 2 ฝ่าย การล้างแค้น แม้กระทั่งเครื่องแต่งกาย และ ฉากต่างๆ ผู้วิจัยจึงจะขอนำภาพยนตร์เรื่อง Star Wars และ 7 เซียนซามูไร มาเปรียบเทียบพร้อมทั้งคำอธิบาย พอสังเขปดังนี้โดยจะแบ่งเป็น

1. เครื่องแต่งกาย
2. อาวุธ
3. ตัวละคร
4. ฉาก

เครื่องแต่งกาย



เว็บ <http://www.starwarshelmets.com/Original-Darth-Vader-Helmets.htm>

<http://kotaku.com/japans-wonderfully-strange-samurai-helmets-1561217508>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 12:38 นาที

ดังจะเห็นได้จากรูปภาพที่ยกตัวอย่างมา (ด้านซ้าย) คือหน้ากากของ Darth Vader ตัวละครจากในภาพยนตร์ Star Wars (ด้านขวา) คือหน้ากากของซามูไรญี่ปุ่น ซึ่ง จอชลุคัส ได้รับแรงบันดาลใจการออกแบบเครื่องแต่งกายมาจากภาพยนตร์ซามูไร

เครื่องแต่งกาย



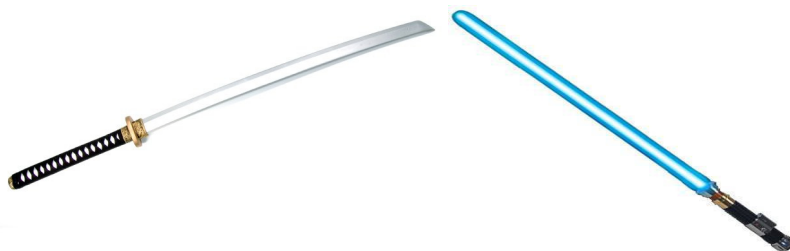
เว็บ <http://www.discovernikkei.org/en/nikkeialbum/items/586/>

<http://web-japan.org> > Kids Web Japan > Virtual Culture > Kimono

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 13:01 นาฬิกา

ลักษณะเครื่องแต่งกายของเจ้าหญิงในภาพยนตร์ Star Wars (ด้านซ้าย) จอช ลูกัส ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ชุดกิโมโน (ด้านขวา) ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายประจำชาติของญี่ปุ่นและสามารถเห็นได้จากในภาพยนตร์สามเรื่อง

อาวุธ



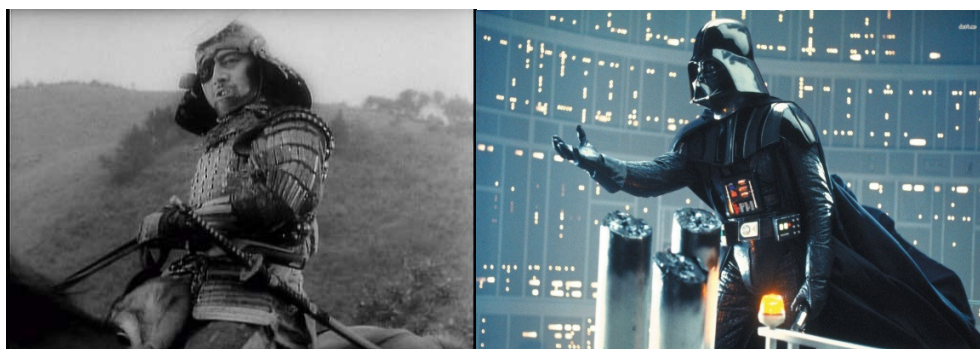
เว็บ [http://fallout.wikia.com/wiki/Katana_\(Mothership_Zeta\)](http://fallout.wikia.com/wiki/Katana_(Mothership_Zeta))

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lightsaber_blue.svg

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 13:38 นาที

ดังจะเห็นได้ดังรูปภาพที่ยกตัวอย่างมา (ด้านซ้าย) คือ ดาบคาตานะเป็นอาวุธประจำตัวของซามูไรซึ่งวิธีการจับนั้นจำเป็นที่จะต้องจับดาบทั้ง 2 มือให้แน่น ดังเช่น (ด้านขวา) ดาบเลเซอร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Star wars ที่ได้แนวความคิดทั้งลักษณะอาวุธและวิธีการใช้มาจากวิถีซามูไร

ตัวละคร



เว็บ <http://www.oknation.net/blog/pook17/2008/07/07/entry-1>

http://natm.wikia.com/wiki/Darth_Vader

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 15:56 นาที

จากรูปภาพ(ด้านซ้าย) คือหัวหน้ากองโจรผู้ซึ่งปล้นสดมของซาวนาในภาพยนตร์เรื่อง 7 เซียนซามูไร ซึ่งตัวละครนี้ได้เป็นแรงบันดาลใจให้ จอช ลูคัส ได้สร้างตัวละคร Darth Vader (ด้านขวา) ในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars

ตัวละคร



เว็บ <http://www.moviefone.com/movie/seven-samurai/3334/main>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558 17:25 นาที

ชิมาดะ (ด้านซ้าย) คือ 1 ใน 7 เซียนซามูไร ผู้ซึ่งมีความรู้ ไหวพริบ และความสามารถทั้งในด้านการต่อสู้และ
 เจริญ เขาเปรียบเสมือนเป็นผู้นำในกลุ่ม 7 เซียนซามูไร และเปรียบเสมือนเป็นอาจารย์เช่นกัน ซึ่ง จอชลุคัส
 ได้นำเอาลักษณะของ ชิมาดะ มาออกแบบตัวละคร โยดา ปรมาจารย์แห่งอศวินเจไดผู้ซึ่งฝึกฝนเหล่าอศวิน
 เจไดในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars

ฉาก



เว็บ http://blog.al.com/entertainment-times/2010/06/star_wars_in_the_rocket_city_i_3.html

<http://www.kopodium.com/273/seven-samurai-akira-kurosawa/>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 3 มีนาคม 2558 08:46 นาฬิกา

ในฉากการต่อสู้(ด้านซ้าย) เป็นฉากการต่อสู้ของซามูไรในภาพยนตร์เรื่อง 7 เซียนซามูไร ซึ่งเป็นการประลองกันเพียงแค่ 2 คน ซึ่ง จอช ลูคัส ได้แนวความคิดฉากต่อสู้ในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars (ด้านขวา) มาจากการประลองดาบของซามูไร

ความผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอวัฒนธรรม 2 วัฒนธรรมผ่านตัวภาพยนตร์ ระหว่าง 2 วัฒนธรรม แต่มีจุดที่เชื่อมโยงกัน ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กล่าวถึงอิทธิพลของชาติตะวันตกและชาติตะวันออกที่ส่งผ่านถึงกันและถูกถ่ายทอดออกมาเป็นภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ จากคำกล่าวของ อะคิระ คูซะวะ เองว่าตัวเขานั้นก็มีความชอบในภาพยนตร์ทางฝั่งตะวันตกมาตั้งแต่วัยเด็ก ส่วน จอชลุคส์ นั้น ได้มาเริ่มศึกษาภาพยนตร์ของ อะคิระ คูโรซะวะ และภาพยนตร์อื่นๆของตะวันออกในสมัยช่วงที่เขาศึกษาในมหาวิทยาลัย จึงทำให้เขาเกิดความชื่นชอบในภาพยนตร์ตะวันออก และเมื่อเขาได้ชมภาพยนตร์เรื่อง 7 เซียนซามูไร จึงทำให้เขาได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Star Wars สรุปแล้วแรงบันดาลใจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ความผสมผสานระหว่าง 2 วัฒนธรรมในรูปแบบภาพยนตร์ครั้งนี้ทำให้ชื่อของภาพยนตร์เรื่อง Star Wars และ 7 เซียนซามูไรรู้จักกันมาถึงปัจจุบันนี้

บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

ดร. บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. อาคิระ คูโรซาวา จักรพรรดิแห่งภาพยนตร์ญี่ปุ่น พิมพ์ครั้งที่ 1

กรุงเทพฯ : ดวงกมล 2533

ดร. บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. ศิลปะครั้งที่เจ็ด เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์ พิมพ์ครั้งที่ 1

กรุงเทพฯ : เมื่อดทราย 2533

กาญจนา แก้วเทพ. (2537). “วิจารณ์หนังที่สนใหม่”ได้กล่าวอ้างอิงถึงคำพูดของเวอร์นอน”.

กรุงเทพฯ : เจนเดอร์เพลส

กำจร หลุยยะพงศ์. (2550). “หนังสือสร้างสุข กลยุทธ์การดูภาพยนตร์อย่างรู้เท่าทัน เพื่อสุขภาพ” .

กรุงเทพฯ : สสส

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

นันทขว้าง สิริสุนทร. Akira Kurosawa.(Online)

ภาพยนตร์เรื่อง Star Wars 1977

ภาพยนตร์เรื่อง 7 เซียนซามูไร 1954

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ – สกุล นายชนก บางอ้อม
วัน เดือน ปีเกิด วันที่ 16 กันยายน 2534
ที่อยู่ 553 ถนนจรัญสนิทวงศ์ 79 แขวงบางพลัด เขตบางพลัด
กรุงเทพฯ 10700

ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ. 2552 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ศิลป์ภาษาจีน
จากโรงเรียนโยธินบูรณะ
ปี พ.ศ. 2554 ศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบโอนลิขสิทธิ์บทความวิจัย

สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า นาย ชนก บางอ้ม

นักศึกษาชั้นปีที่ 4 วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาจีน

ชื่อบทความวิจัย อิทธิพลของ คุโรซะวะ ที่มีต่อ ลูคัส ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์ส

กรณีศึกษา เรื่อง Seven Samurai และ Star Wars

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัย สรรเสริญ สันติชญะวงศ์

ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังจบการศึกษา 553 ถนนจรัญสนิทวงศ์ 79 แขวงบางพลัด เขตบางพลัด

กรุงเทพ 10700

หมายเลขโทรศัพท์ 096-883-0985

ลิขสิทธิ์ของบทความวิจัยอันเป็นผลมาจากการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ
หลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่ง
พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมี
กำหนดตลอดอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ลงนามผู้โอน

(นายชนก บางอ้ม)

ลงนามผู้รับโอน

()

วันที่ 8 เดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2558

