



ONLINE
PARTY

ONLINE
POSSI-
BILITIES?

คุยกับสองศิลปินเจ้าของโปรเจกต์ปาร์ตี้ออนไลน์
เรื่องความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปะ
- เชนรี่ แทน และ ทาเคมุระ มาซาโตะ

In Conversation with

สัมภาษณ์: สุวาทระ อิศาระ จากเจแปนฟาวนิเดชั่น กรุงเทพฯ
เรียบเรียง: สลิลลา มหันต์ไธยวงศ์ ล่าม: ธรรมา ชีร์รัตนสถิต ภาพ: พิชญ์ สุจริตสิทธิ์



ONLINE PARTY

ONLINE POSSIBILITIES?

คุยกับสองศิลปินเจ้าของโปรเจกต์ปาร์ตี้ออนไลน์ เรื่องความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปะ

- เฮนรี แทน และ ทาเคมูระ มาซาโตะ

หลายเดือนที่ผ่านมา การระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อผู้คนทั่วโลก ไม่เว้นวงการศิลปะและคนทำงานสร้างสรรค์ ในช่วงเวลาที่กิจกรรมเชิงศิลปะต่างๆ ล้วนต้องเจอกับสภาวะหยุดชะงัก เจแปนฟาวนิเดชั่น กรุงเทพฯ ได้เปิดรับสมัครโครงการสร้างสรรค์ เพื่อชักชวนเหล่าศิลปินมามองหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ของการทำงานศิลปะในช่วงเวลาต่างๆ แบบนี้

และนั่นก็ทำให้ทีมงานได้ฟังไอเดียโปรเจกต์ศิลปะออนไลน์สุดเจ๋งของสองศิลปิน หนึ่งในคนไทย หนึ่งในคนญี่ปุ่น โดยชื่อของโปรเจกต์ที่พวกเขาเสนอเข้ามา ก็คือ ‘ปาร์ตี้ออนไลน์ ˘(・ω・)×(・ω・)˘ ˘(・ω・)人(=・.・=)˘’

เฮนรี แทน คือชื่อของศิลปินไทยผู้ก่อตั้ง Tentacles พื้นที่สร้างสรรค์ในกรุงเทพฯ ที่คอศิลปะน่าจะรู้จัก ผ่านนิทรรศการที่มักตั้งคำถามกับประเด็นการเมืองและสังคม แต่หลายคนยังไม่ค่อยรู้ว่าในมุมของงานส่วนตัว เฮนรียังสนใจเทคโนโลยีร่วมสมัย และงานศิลปะเชิงทดลอง ความสนใจนี้เองทำให้เขาได้รับทุนจากเจแปนฟาวนิเดชั่น เอเชียเซ็นเตอร์

ให้ไปเข้าร่วมศึกษาและวิจัยงานศิลปะจากเทคโนโลยีชีวภาพ (BioArts) ที่ประเทศญี่ปุ่น และทำให้เขาได้โคจรไปเจอกับ...

ทาเคมูระ มาซาโตะ (ทาเคซัง) วิศวกร ครีเอเตอร์ และผู้ก่อตั้ง Fablab Hamamatsu / TAKE-SPACE ห้องเวิร์กช็อปงานทดลอง ณ เมืองฮามามัตสึ ที่เปิดให้เมกเกอร์ทั่วไปเข้าไปใช้พื้นที่ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ ทั้งคู่พบกันครั้งแรกที่ BioSummit การประชุมซึ่งว่าด้วยเรื่องเทคโนโลยีชีวภาพที่ MIT's Media Lab ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเฮนรีและทาเคซังได้เป็นสมาชิกและได้รับคัดเลือกให้ทำงานอยู่กลุ่มเดียวกัน ทั้งสองได้ทำงานออนไลน์ร่วมกันเป็นเวลา 5 เดือน ก่อนจะได้เจอกันตัวจริง

โปรเจกต์ Online Party คืองานศิลปะออนไลน์ที่ทั้งสองออกแบบขึ้นเพื่อมุ่งค้นหา ทดลอง และประเมินวิธีการที่ศิลปินจะสร้างสรรค์งานด้วยกัน โดยใช้ช่องทางออนไลน์เป็นเครื่องมือ ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดถูกจัดขึ้นและเปิดให้คนทั่วไปเข้าร่วมได้ และถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊กของเจแปนฟาวนิเดชั่น กรุงเทพฯ และเทนกาศิลป์

ต่อไปนี่คือบทสนทนาที่เกิดขึ้นผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ระหว่างเรา เจแปนฟาวนิเดชั่น กรุงเทพฯ และศิลปินทั้งสอง ลองมาดูว่าในช่วงเวลาแบบนี้พวกเขาได้พบเจอความเป็นไปได้ใหม่ๆ อะไรบ้างจากการทำงานศิลปะบนช่องทางออนไลน์ และมันน่าสนใจมากน้อยแค่ไหน

JFBKK: อยากให้คุณทาเคมูระและเฮนรีเล่าให้ฟังหน่อยว่า เป็นยังไงมายังไง ถึงได้มาทำโปรเจกต์ร่วมกัน

ทาเคมูระ: ผมเป็นเจ้าของและผู้ดูแล creator community ชื่อ Fablab Hamamatsu / TAKE-SPACE ที่เมืองฮามามัตสึ ประเทศญี่ปุ่น แล้วก็ทำงานเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์อีกด้วย ที่ Fablab Hamamatsu / TAKE-SPACE ตอนนี้มีสมาชิกประมาณ 20 คนครับ ในทีมก็มีคนหลายๆ แบบ ส่วนใหญ่เป็นเมกเกอร์ที่ชอบประดิษฐ์สิ่งของ เพื่อขายบ้าง เป็นงานอดิเรกบ้าง บางคนก็เข้ามาเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ๆ ในการสร้างสิ่งของ

เฮนรี: ผมอยู่กรุงเทพฯ เป็นศิลปินที่ทำหลายอย่างครับ ส่วนตัวก็ทำงานศิลปะหลากหลายรูปแบบเกี่ยวกับประเด็นสังคมและชุมชน และก็เป็นหนึ่งในทีมก่อตั้ง Tentacles ซึ่งเป็นพื้นที่จัดกิจกรรมหลากหลาย ทั้งแกลเลอรีทำเวิร์กช็อป ทำเสวนา ทำกิจกรรมคอนเสิร์ตแปลกๆ และก็ทำศิลปินพำนัก (artist residency program) นอกจากนี้ปัจจุบันก็ยังเป็นสมาชิกของ FreakLab ประเทศไทย กับ metaPhorest ด้วยครับ

จากความสนใจในหลายๆ อย่างของผม ที่ไม่ได้จำกัดอยู่สิ่งเดียว ความสนใจเรื่องดีไอวายและงานศิลปะจากเทคโนโลยีชีวภาพ (BioArts) ทำให้ปี 2018-2019 ผมได้ไปร่วม Global Community Bio Summit ครั้งที่ 3

ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ MIT Media Lab ทำให้ได้รู้จักทาเคซังซึ่งเป็นเฟลโลอยู่ในโครงการนั้น พอได้ไปเจอกันโดยบังเอิญที่ร้านชาบู ก็เลยได้คุยกัน เป็นเพื่อนกัน และเริ่มทำงานร่วมกันนับแต่นั้นครับ

ทาเคมูระ: ตอนนั้น MIT Media Lab จับกลุ่มให้หนึ่งกลุ่มมีสมาชิก 6 คน ตอนแรกเราเจอกันในประชุมออนไลน์ ก่อนมาเจอตัวจริงใน MIT อาจจะเพราะผมกับเฮนรีเป็นคนเอเชียสองคนที่อยู่ในกรุ๊ปเดียวกัน เวลาทำงานเราตรงกัน แล้วเฮนรี ก็คุยง่ายมากเลยครับก็เลยถูกชะตา พอมาเจอกันที่ MIT ก็ได้คุยกันมากขึ้น ได้รู้ว่าเขาทำแกลเลอรีศิลปะ ซึ่งเป็นช่วงที่เราทั้งสองคนอยู่ในสถานการณ์คล้ายๆ กัน คือเป็นคนดูแลชุมชนสร้างสรรค์เหมือนกัน เราทั้งคู่เลยตัดสินใจที่จะทำอะไรสักอย่างด้วยกัน โดยให้ชุมชนที่ตัวเองดูแลอยู่มามีส่วนร่วมด้วย

เฮนรี: ผมอาจจะคุยง่ายเพราะคุยไม่รู้เรื่อง (หัวเราะ) แต่คิดว่าสิ่งที่เราสองคนสนใจมีจุดที่แลกเปลี่ยนกันได้ ก่อนหน้านั้นปี 2018 ผมเคยไปร่วมเวิร์กช็อปที่โตเกียว ทาเคซังก็อยู่ในเครือข่ายที่ใกล้เคียง มีบทสนทนาให้คุยต่อได้อีก หลังจากนั้นก็ทุนสนับสนุนจากเจแปนฟาวนิเดชั่น เอเชียเซ็นเตอร์ให้มาทำวิจัย ก็ได้ไปเยี่ยมทาเคซังที่บ้าน และได้ทำความรู้จัก FabLab Hamamatsu ของเขามากขึ้น

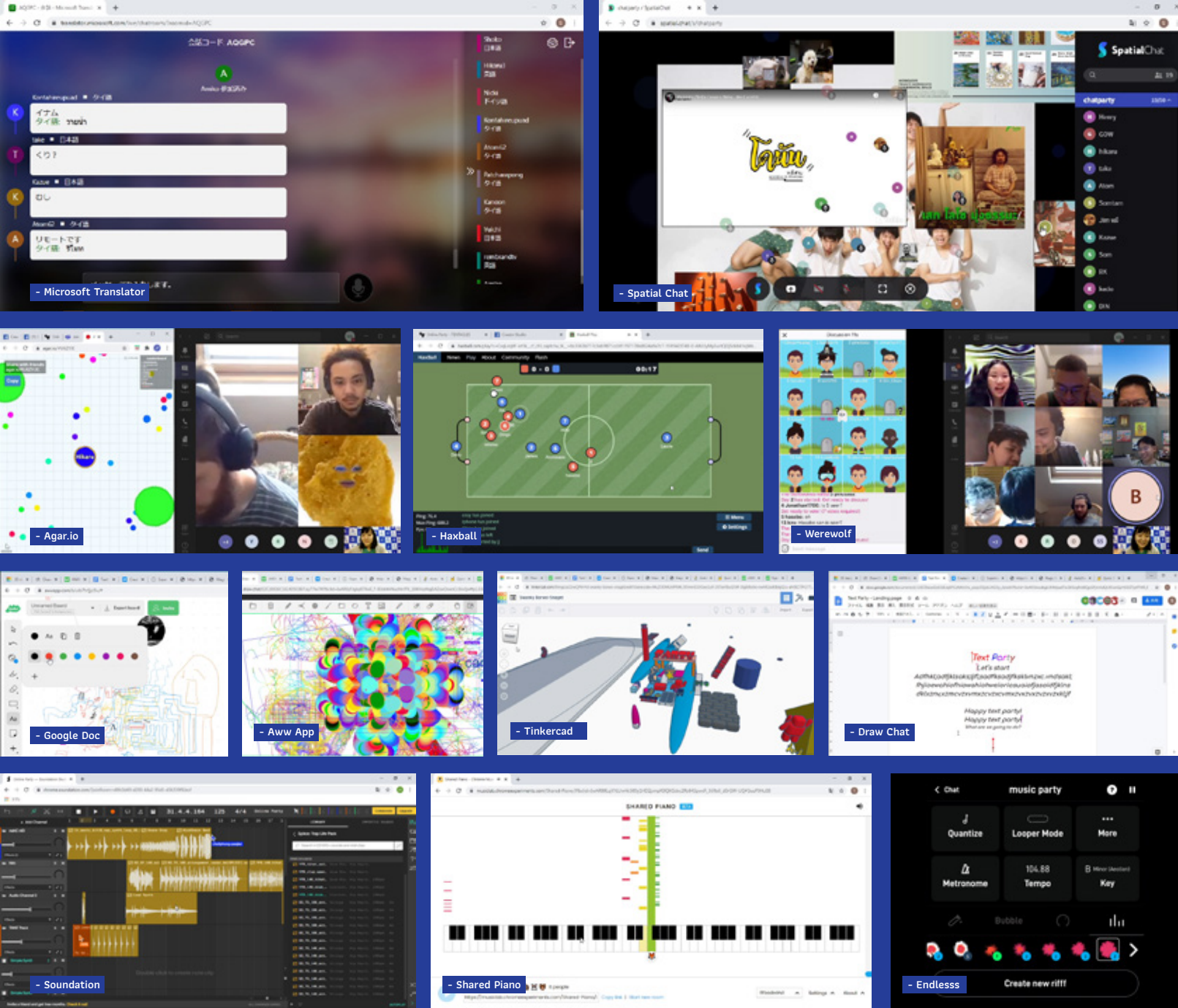


JFBKK: สิ่งที่สองคนสนใจ ก่อนจะพัฒนามาเป็นโปรเจกต์ Online Party เคยเป็นอะไรมาก่อน

เฮนรี: หลังจากไปเยี่ยมทาเคซังที่บ้าน เราก็หาทางทำโปรเจกต์ร่วมกัน ตอนแรกอยากจะทำ artist residency ที่ฮามามัตสึ พอเกิดไวรัสโคโรนา ทำที่นั่นไม่ได้ เลยมองหาความเป็นไปได้ที่จะปรับให้มันเป็นโปรเจกต์ออนไลน์ ช่วงเดียวกับที่เจแปนฟาวนิเดชั่น กรุงเทพฯ เปิดรับสมัครโครงการ ผมเลยลองเสนอว่าเราจะมาลองทำโปรเจกต์เพื่อค้นคว้าทดลองการทำงานรูปแบบอื่นได้ไหม เลยเสนอโครงการนี้เข้าไป

JFBKK: ทำไมต้องเป็น Online Party

ทาเคมูระ: ผมเป็นคนชอบประดิษฐ์แล้วก็สนใจเทคโนโลยีใหม่ๆ แต่ไอเดียของผมมักเริ่มจากเทคโนโลยีเป็นตัวตั้งต้น แต่เฮนรีเป็นคนที่ดีจากคอนเซ็ปต์ เลยทำให้ผมสนใจอยากลองร่วมงานกับเขา ซึ่งพอเจอช่วงโควิดก็เลยต้องเปลี่ยนมาเป็นโครงการระยะไกลแทน



เกี่ยวกับ ปาร์ตี้ออนไลน์

15.07.63 - 05.08.63
@jfbangkok, @Tentacles

โครงการศิลปะที่มุ่งหวังมีส่วนร่วมสร้างสรรค์งานด้วยกันในเวลาที่ต้องการระยะห่าง โดยใช้ช่องทางออนไลน์เป็นเครื่องมือเสนอโดยเฮนรี่ แทน ศิลปินไทยและผู้ก่อตั้ง Tentacles ร่วมกับทาเคมูระ มาซาฮิโตะ ผู้ก่อตั้งห้องเวิร์กช็อปสาธารณะในญี่ปุ่น Fablab Hamamatsu/TAKE-SPACE โดยทุกกิจกรรมเปิดให้คนทั่วไปเข้าร่วม ประเมินและทดลองเครื่องมือไปด้วยกันได้ ผ่านทางออนไลน์ และถ่ายทอดสดบนเฟซบุ๊กเพจแป้นฟานวุ่นเดชั่น กรุงเทพฯ และเทนทาเคิลส์

15.07.63 | แชตปาร์ตี้

ทดลองเรื่องการสื่อสารและความคลาดเคลื่อนของโปรแกรมแปลภาษา ผลการทดลองใช้แอปฯ Microsoft Translator

คือสามารถแปลได้หลากหลายภาษานำมาเล่นเกมต่อคำระหว่างคนไทยและญี่ปุ่น แต่มีข้อจำกัดในการแปลที่ทำให้คนญี่ปุ่นเสียเปรียบในการเล่นเกมนส่วนแอปพลิเคชัน Spatial Chat ซึ่งเป็นเหมือนห้องแชตรูมที่แต่ละคนลากไอคอนเข้าไปใกล้ใครแล้วจะได้ยินเสียงคนนั้น แปะได้ทั้งภาพ ลิงก์วิดีโอ หรือไฟล์เอกสารได้

22.07.63 | เกมปาร์ตี้

ทดลองสื่อสารกันผ่านเกมออนไลน์ 3 เกม ซึ่งเน้นเรื่อง Team Building ได้แก่ Agar.io คล้ายเกมงู ไล่กินวงกลมสีและกินผู้เล่นคนอื่น Haxball เกมฟุตบอลแบ่งเป็นสองทีม ใครทำคะแนนได้สูงสุดชนะ และ Werewolf เกมจับหมาป่า แบ่งเป็น 2 ทีมหลักทุกคืนหมาป่าจะสุ่มฆ่าผู้เล่น 1 คนชาวบ้านจะต้องจับให้ได้ว่าใครเป็นหมาป่า โดยเล่นผ่านแอปมือถือจำกัดจำนวนผู้เล่นที่ 16 คน

29.07.63 | เท็กซปาร์ตี้

ทดลองใช้ระบบที่สร้างตัวอักษรและภาพร่วมกัน จำนวน 4 แอพฯ ได้แก่ Google Doc พิมพ์ล่นหนาผ่านแอป Aww Appวาดรูป แปะไฟล์สติ๊กเกอร์หรือไฟล์คุยกัน Draw Chat วาดรูปประกอบแชต ปากกาสำหรับวาดบนแอปมีฟังก์ชันสะท้อนตามแกนได้ และรีเฟรชหน้ากระดานโดยที่ข้อมูลแรกไม่หายไป และ Tinkercad สร้างโมเดล 3D หรืออิมพอร์ตโมเดลเข้ามาคุยกัน

05.08.63 | มิวสิกปาร์ตี้

ทดลองทำเพลงด้วยกันผ่านการเขียนโค้ดและคลาวด์ลูปแมชชีน ผ่าน 3 แอพฯ ได้แก่ Soundation มิกซ์เพลงร่วมกันสดๆ ทางหน้าเว็บออนไลน์ Shared Piano เล่นเปียโนพร้อมกันออนไลน์ในหน้าเว็บ Endless มิกซ์เพลงต่อๆ กัน บนแอปพลิเคชันมือถือ

เวลาคุยงานกับเฮนรี่ผ่านโปรแกรมแชตออนไลน์ ผมตั้งคำถามว่าสิ่งที่เขารู้สึกอาจจะสื่อสารมาไม่หมดรีเปลา เช่น เวลาเขาส่งรูปร้านอาหารริมทางที่น่ากินมา แต่ผมไม่ได้กลิ่น ก็อาจจะรู้สึกไม่กล้ากินอยู่ดี หรือเราจะส่งกลิ่นเพื่อให้เขาเข้าใจกันมากขึ้นได้ไหมนะ? แต่ขณะเดียวกันพอมีไวรัสโคโรนาเกิดขึ้นมา ผมว่าแอปพลิเคชันประชุมออนไลน์มันก็มีข้อเสีย คือข้อมูลต่างๆ ทั้งรูปและเสียงถูกส่งตรงถึงกันมากเกินไป แล้วถ้าเราจำกัดข้อความเป็นแค่อักษรหรือข้อมูลอย่างเดียวพอล่ะ? คุยกันแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนเกิดเป็นไอเดียปาร์ตี้ออนไลน์ขึ้นมา

JFBKK: เป้าหมายของโปรเจกต์ Online Party อยากให้คนที่รู้จักกันอยู่แล้ว เข้าใจกันมากขึ้น หรืออยากให้คนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ได้เจอสิ่งที่สนใจร่วมกันขึ้นมา

ทาเคมูระ: เราจะมีมุมมองคำตอบที่ต่างกัน สำหรับผมสนใจในแง่ว่าคนที่รู้จักกันอยู่แล้ว จะสนิทหรือเข้าใจกันมากขึ้นได้ยังไงมากกว่านะ แล้วเฮนรี่ล่ะ?

เฮนรี่: ผมคิดว่ามันเป็นการค้นหารูปแบบการทำงานร่วมกัน ทั้งคนรู้จักกันแล้วและไม่เคยรู้จักกันมาก่อน อยากลองหาวิธีให้คนเข้าใจกันได้มากขึ้น สำหรับคนไม่รู้จักกัน ก็ลองค้นหารูปแบบกิจกรรมใหม่ๆ ที่ให้ทำร่วมกัน

JFBKK: การทำกิจกรรมออนไลน์ 4 สัปดาห์ที่ผ่านมาทั้งแชตปาร์ตี้ เกมปาร์ตี้ เท็กซปาร์ตี้ และมิวสิกปาร์ตี้ พวกคุณคิดว่าผลลัพธ์ของมันเป็นยังไงบ้าง

เฮนรี่: ถ้าพูดถึงรูปแบบการทำศิลปะออนไลน์ ผมคิดว่าเราค้นหาเครื่องมือให้คนทำงานด้วยกันได้ง่าย แต่เป็นแค่ทดลองการทำงานร่วมกัน ถ้าอยากสร้างงานศิลปะที่ซับซ้อนลึกซึ้ง หรือสเกลใหญ่ อาจจะต้องใช้เวลาในการก้าวข้ามหรือพัฒนาผลงานให้ลึกซึ้งกว่านี้ แต่ก็ถูกจำกัดด้วยความเป็นออนไลน์อยู่ดี

ทาเคมูระ: พอเป็นงานทดลอง เลยตัดสินใจกว้างงานนี้สำเร็จไหม แต่สิ่งที่น่าสนใจที่ผมพบคือประสบการณ์ในการสื่อสารโดยใช้เพียงองค์ประกอบเดียว แต่เราสามารถเข้าใจกันได้ มันเวิร์กด้วยเหตุผลอะไรบางอย่าง ทำให้เกิดความน่าสนใจขึ้นมาว่าในอนาคตถ้าเราเลือกทำงานด้วยการสื่อสารเพียงแค่สององค์ประกอบละ เช่น ตัวอักษรกับเสียงเปียโน มันจะออกมาเป็นรูปแบบไหนกัน

อีกเรื่องคือแม้ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถเจอกันได้ แต่มนุษย์ก็มีความสามารถในการสร้างสรรค์อะไรสนุกๆ ได้ ยกตัวอย่างเช่น เท็กซปาร์ตี้ที่เราใช้เวลาสามสัปดาห์ที่สื่อสารกันโดยใช้ text แค่อักษรเดียว ก็พบว่าทุกคนที่เข้าร่วมพยายามส่งอิโมจิ ASCII Art รูปภาพทำให้สนุกจนผ่านไปสามสัปดาห์ ทำให้ผมนึกถึงสิ่งที่เคยเกิดขึ้นตอนเด็ก เวลาเราเบื่อเรียน ก็เอาสมุดขึ้นมาวาดรูปพอเป็นผู้ใหญ่ เราใช้เครื่องมือทันสมัยขึ้นแต่ก็ยังทำกิจกรรมแบบเดียวกันนี้อยู่เหมือนเดิม ผมเลยตระหนักว่าจินตนาการคือสิ่งที่แข็งแกร่งที่สุดของมนุษย์

JFBKK: ย้อนไปตอนที่ออกแบบอีเวนต์นี้ ทั้งสองคนได้ลองใช้แพลตฟอร์มออนไลน์หลายแบบ อยากทราบว่าแพลตฟอร์มไหนที่ตีเกนคาตหรือคิดว่าน่าจะดีกว่านั้น แต่ยังไม่ถึง

“ประสบการณ์ในการสื่อสารโดยใช้เพียงองค์ประกอบเดียว แต่เราสามารถเข้าใจกันได้ มันเวิร์กด้วยเหตุผลอะไรบางอย่าง” - Takemura Masato

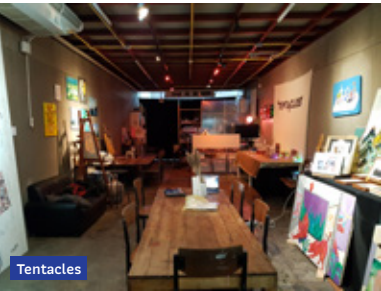
ทาเคมูระ: ตอนหาแพลตฟอร์มในอินเทอร์เน็ต เราเจอโปรแกรมที่ไม่รู้จักเต็มไปหมด บางอย่างสะดวกด้วยแสดงว่าต่อให้ไม่มีไวรัสโคโรนา ก็มีคนกลุ่มหนึ่งที่ดีว่าจะทำยังไงให้การบริการออนไลน์พวกนี้สื่อสารสะดวกขึ้น แต่ก็มีปัญหาเรื่องการติเลย์ในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งค่อนข้างเป็นปัญหาใหญ่ อย่างเช่นตอนที่เล่นดนตรีด้วยกัน แต่ถึงอย่างนั้นผู้ให้บริการบางคนก็มีการแจ้งถึงปัญหานั้นไว้ด้วย ซึ่งเป็นอะไรที่ผมประทับใจ

เฮนรี่: ตอนเลือก เราตั้งข้อจำกัดเอาไว้ในการทำกิจกรรม เช่น ความง่ายในการใช้งาน เป้าหมายที่จะทำร่วมกัน เวลาในการได้ทำอะไรร่วมกันมันสั้นหรือยาวแค่ไหน บางแพลตฟอร์มน่าสนใจแต่ learning curve ค่อนข้างยาว มีบางโปรแกรมที่ต้องทำงานร่วมกับ machine learning ในการสร้าง text ขึ้นมา มีบางโปรแกรมที่ช่วยเขียนข้อความให้เราได้ด้วย แต่ยังไม่มียะบบออนไลน์ที่ให้คนทำงานจากหลายที่ร่วมกันบนพื้นที่ออนไลน์เดียวกัน สุดท้ายก็เลยเลือกเฉพาะที่ทำงานร่วมกันได้

ทาเคมูระ: มีหลายอย่างที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้นตอนทดลองใช้ ผมคิดว่าแอปพลิเคชันปั่นโมเดลสามมิติที่ผู้เล่นจะสามารถเล่นพร้อมกันหลายคนได้น่าจะทำให้เราสนุกได้แถมผมตกใจมากที่เพิ่งรู้ว่าเรามีเทคโนโลยีที่ทำให้ภาพวาดสองมิติกลายเป็นสามมิติได้ด้วย ในความรู้ลึกของผมถ้าเปลี่ยนจากสองมิติเป็นสามมิติมันน่าจะสนุกขึ้น แต่ปรากฏว่าคนอื่นไม่โอ้อากลับกลายเป็นว่ารูปแบบแคนวาสใหญ่ๆ สนุกกว่า ผมเลยได้รู้ว่าความสนุกในการสื่อสารกันไม่เกี่ยวกับสามมิติ ผมได้เรียนรู้ว่าผู้เล่นสามารถบริหารจินตนาการทั้งที่มีดที่น้อยกว่าได้ อีกปรากฏการณ์ที่คาดไม่ถึงคือ คนส่วนใหญ่ชอบเกมมากกว่า เช่น เกมฟุตบอล เกมล่าหมาป่า ผมเลยเจ็บใจว่าปั่น 3D ไม่สนุกเท่าเล่นเกม (หัวเราะ) ผมเรียนรู้ว่าเราสนุกสนานมากกว่าเมื่อมีกฎหรือข้อจำกัดมากกว่าการมีอิสระ

เฮนรี่: ตอนที่ทดลองโปรแกรม มันยังไม่ข้ามข้อจำกัดของตัวเองโปรแกรมเอง โปรแกรมก็ยังทำงานร่วมกันได้ พอเราเปิดพื้นที่ในการเขียน ใส่ข้อมูล ให้คนทั่วไปทำอะไรก็ได้ มันเลยควบคุมเนื้อหาหรือคอนเทนต์ไม่ได้เลย ผลลัพธ์เลยเกินกว่าที่ตั้งเป้าไว้ จึงเป็นอะไรที่เกินคาดหวัง พอคนเข้ามาเยอะก็เกิด error ในการใช้งานอีก ความน่าสนใจคือพอมันเกินขีดจำกัดของแพลตฟอร์มนั้นแล้ว สิ่งที่เราเริ่มทำด้วยกันมามันเหมือนจะพัง แต่มันก็ค่อยๆ ชะยิบไปได้ พอพยายามทำความเข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้นเลยเกิดทั้งความสนุก ความงง ความสับสน สำหรับผมตอนทำจริงมันเซอร์ไพรส์กว่าตอนที่เรารีเสิร์ชมาๆ

JFBKK: ในแชตปาร์ตี้สัปดาห์แรกที่ใช้โปรแกรมแปล Microsoft Translator ในการเล่นเกมต่อคำ (Shiritori) ด้วยกัน การที่ชวนคนที่ไม่รู้ภาษาญี่ปุ่น และชวนคนไม่รู้ภาษาไทยมาเล่นด้วยกัน ทำให้มีข้อจำกัดในการสื่อสารเยอะไหม



ชมวิดีโอ
สรุปงาน
ย้อนหลังได้ที่:



เฮนรี: ในชิริโทริเกม พอเราตั้งเป้าว่าจะชวนคนไม่รู้ภาษาของอีกฝ่ายมาเล่นกัน มันมีกำแพงการสื่อสารเกิดขึ้นสองชั้น ทั้งกำแพงภาษากับกำแพงเกม เลยไปกันใหญ่ จนคุยไม่รู้เรื่องเลยก็มี ทำให้การสื่อสารขาดช่วงเลยก็ได้

ทาเคมูระ: กฎของเกมนี้น่าสนใจ เพราะพอเราใช้ภาษาที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความเหมือนจะใช่ แต่ไม่ใช่ เช่นภาษาญี่ปุ่นลงท้ายด้วย ‘อิน (ん)’ ซึ่งในภาษาญี่ปุ่นไม่มีคำศัพท์ขึ้นต้นด้วยเสียงนี้ แต่ภาษาไทยไม่มีปัญหานี้ในภาษาเลยกลายเป็นความได้เปรียบของผู้ใช้ภาษาไทยแทน ทำให้คนใช้ภาษาญี่ปุ่นไปต่อไม่ได้ หรือการออกเสียงที่ภาษาหนึ่งมี อีกภาษาหนึ่งไม่มี เลยต่อคำกันไม่ได้ หรือว่าข้อผิดพลาดในการแปลที่เกิดขึ้นซ้ำๆ เป็นแพตเทิร์น ใน Microsoft Translator แปลเป็นประโยคลงท้ายด้วยตัว ‘สุ (す)’ ผู้ใช้ภาษาไทยจะพิมพ์ไปด้วยความเข้าใจว่ามันเป็นคำๆ เดียว แต่พอแปลออกมากลับแปลญี่ปุ่นเป็นประโยคลงท้ายด้วยตัว ‘เดสุ (です)’ ซึ่งภาษาญี่ปุ่นขึ้นต้นด้วยเสียงนี้มีน้อย เลยกลายเป็นสถานการณ์ที่เสียเปรียบให้คนญี่ปุ่นแทน

ตอนเล่นเกมนี้ ผมรู้สึกเลยว่าในกลุ่มจะต้องมีคนเขียนคำทะเล่หรืออะไรไม่ดีขึ้นมา ไม่ว่ากลุ่มไหน ผมคิดว่านี่เป็นเรื่องสากลที่เหมือนกันทั่วโลกเลยนะ ถ้าเราลองกับเด็กประถมก็น่าจะมีอะไรแบบนี้เกิดขึ้นด้วยแน่ๆ ตลกดี

เฮนรี: จริงๆ แล้ว การสื่อสารที่คลาดเคลื่อนไปเรื่อยๆ มันมีความสุขตรงนั้นอยู่เหมือนกัน เหมือนการลองหาวิธีคุยไปเรื่อยๆ ไม่ต้องรู้เรื่องก็ได้ แต่สนุก

ทาเคมูระ: ผมคิดว่ามันกลายเป็นการต่อสู้ระหว่างคนจัดงานที่อยากให้มีการเล่นเกมต่อคำ กับคนร่วมงานที่อยากใช้แอปฯ แปลคำสนุกๆ เป็นการต่อสู้ของคนสองฝ่าย



“ผมคิดว่ามันกลายเป็นการต่อสู้ระหว่างคนจัดงานที่อยากให้มีการเล่นเกมต่อคำ กับคนร่วมงานที่อยากใช้แอปฯ แปลคำสนุกๆ เป็นการต่อสู้ของคนสองฝ่าย”

- Takemura Masato

JFBKK: หรือว่าการไม่สร้างกฎในการเล่นเกมนี่ทำใหุ้่นวาย ขอบเขตในการมีกติกาควรถึงระดับไหน

ทาเคมูระ: ในฐานะที่ผมเป็นผู้จัดเนี่ย เลยพยายามที่จะเอาทุกคนมาอยู่ในกรอบของกฎที่ตั้งไว้ แต่กลายเป็นว่าสำหรับกิจกรรมต่อคำมันไม่สำเร็จ พอเป็นเกมทั่วไป มันโอเค ในมุมของการกำหนดกติกาก็ถือว่าน่าคิด

เฮนรี: จริงๆ มันก็ทำให้เราได้เห็นธรรมชาติของคนไทยและคนญี่ปุ่นที่ต่างกันพอสมควร ในแพลตฟอร์มถ้ามีกฎที่ชัดเจนแล้วคนก็จะทำตาม แต่พอกฎค่อนข้างอิสระ ทุกอย่างก็จะกระจัดกระจายไปหมด มันก็น่าคิดว่าเราควรจะต้องกฎแบบไหนถึงจะเหมาะ ไม่ได้เหมารวมถึงคนไทยทุกคนแต่หมายถึงในเพื่อนกลุ่มที่ชวนมา ดันเป็นพวกที่แหกกฎได้ก็จะแหก (หัวเราะ)

ทาเคมูระ: ตอนแรกโอเคเลยผมแค่อยากลองใช้เครื่องมือออนไลน์ แต่เฮนรีเสนอว่าเราน่าจะทำงานนี้เป็นปาร์ตี้ เพราะปาร์ตี้มันไม่มีกฎ เลยทำให้งานนี้ออกมาดี สมแล้วที่เป็นเฮนรี

เฮนรี: ตอนคิดงาน ผมพยายามจะตอบโจทย์เรื่องการทำงานในยุคโควิด ว่ามันมีกิจกรรมอะไรบ้างไหมที่ทำให้ทำงานด้วย สนุกได้ด้วย หรือรีคอนเน็กกับเพื่อนด้วย บางทีคุยกับเพื่อนแค่ text แต่ไม่ได้ใช้เวลาร่วมกันหรือไม่ได้เจอหน้ากัน ผมถึงตั้งอีเวนต์นี้เป็นปาร์ตี้แล้วก็มองหามันเป็นอะไรอื่นได้อีกบ้างจริงๆ มันจะมีพื้นที่หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่ทำอะไรมากกว่านี้ได้ แต่ต้องการอุปกรณ์หรือเทคโนโลยีที่มากกว่านี้ หรืออาจจะมามีกิจกรรมบางอย่างที่สนุกกว่านี้ แต่คอนเทนต์ไม่สามารถเป็น public ได้อยู่เหมือนกัน

JFBKK: คุณได้อะไรจากการทำตัวสนุกๆ ในครั้งนี้

ทาเคมูระ: ตอนที่เราเล่นเกมเท็กซปาร์ตีกัน พอมีคนอื่นเริ่มมาพิมพ์ข้อความโกลัๆ ลูกศรผม ผมก็ดีใจในด้นนั้นะ รู้สึกเหมือนว่าเรากำลังมองสิ่งโกลักัน แม้ตัวจะอยู่ไกลกัน ในแชตปาร์ตี้ตอนที่เล่น Spatial Chat ซึ่งเราสื่อสารด้วยการลากไอคอนเข้าไปโกลักัน พอเห็นบนจอแล้วก็รู้สึกถึงความโกลัชิดกันขึ้น เวลามีคนลากไอคอนเข้ามาหาผมก็แอบเขินเพราะรู้สึกว่าเขากำลังเข้าโกลัมาในโลกจริงด้วย

หรืออย่างตอนเกมปาร์ตี้ เล่นเกมซู (Agario) ตอนแรกก็เล่นอยู่คนเดียวเพราะแผนที่กว้างมาก พอมีคนเข้ามาเราก็ตีใจ อยากจะวิ่งไล่ตามเขา พฤติกรรมในโลกออนไลน์แบบนี้ มันก็สะท้อนความเป็นมนุษย์ เวลาเข้าสังคมเราก็รับรู้สิ่งนี้ได้เหมือนกัน สิ่งที่สนุกอีกอย่างคือเวลาที่ทุกคนร่วมมือกันภายใต้จุดประสงค์เดียวกันซึ่งก็คือ “มาสนุก” มันทำให้ผมรู้สึกสบายใจและเพลิดเพลินในบรรยากาศที่ปลอดภัย ตอนที่เตรียมการกัน เราค่อนข้างกังวลว่าจะมีคนใช้คำหยาบในกิจกรรมเยอะ แต่ปรากฏว่าไม่มี อาจจะเพราะเราจำกัดผู้เข้าร่วมด้วย ถ้าครั้งหน้าเปิดสาธารณะแล้วทุกคนเข้าร่วมแบบไม่ระบุตัวตน ก็ต้องมาพิจารณากันใหม่ถึงระบบที่จะรองรับเรื่องความปลอดภัยและความสนุก

เฮนรี: พอเราหันมาทำงานผ่านออนไลน์เยอะๆ เราก็ยังอยากเจอคนเป็นๆ มากขึ้น กิจกรรมออนไลน์ทดแทนได้แค่บางส่วน แสดงให้เห็นว่าเราอยากเข้าใกล้มนุษย์คนอื่น พอมันแสดงให้เห็นไม่ได้ในโลกจริง ก็เลยทดแทนด้วยระบบออนไลน์

JFBKK: มีเสียงเข้ามาว่าอยากให้กิจกรรมปาร์ตี้ออนไลน์ในแบบอื่นๆ ถ้าคุณทั้งสองได้มีโอกาสจัดอีเวนต์ในครั้งต่อไป คิดว่าจะต่อยอดได้ยังไงบ้าง



“แสดงให้เห็นว่าเราอยากเข้าใกล้มนุษย์คนอื่น พอมันแสดงให้เห็นไม่ได้ในโลกจริง ก็เลยทดแทนด้วยระบบออนไลน์”

- Henry Tan

ทาเคมูระ: ผมมีสองความคิด อย่างแรกคือการลองเอาสององค์ประกอบมาใช้ในการสื่อสารว่าจะรอดหรือไม่รอด เช่น ใช้เสียงกับตัวอักษรในแชต อีกอย่างด้วยสภาพแวดล้อมของไวรัสโคโรน่า ทำให้เราเจอแพลตฟอร์มออกใหม่เยอะๆ อยากลองเอามาเล่นให้สุดทางไปเลย

เฮนรี: ผมสนใจปาร์ตี้กินข้าวออนไลน์ อยากลองหาเกมที่ไม่มีเป้าหมายชัดเจน เพื่อความสุข ไม่ต้องทำกับข้าวด้วยนะ มากินอย่างเดียว

JFBKK: คุณวางแผนอย่างไรในการประยุกต์โอเคเดียใหม่ๆ ของเครื่องมือออนไลน์ให้กลายเป็นโอเคเดียที่จับต้องได้

ทาเคมูระ: เป็นคำถามที่ผมอยากถามเฮนรีเหมือนกัน เพราะวัตถุประสงค์ของ Fablab Hamamatsu คือการให้คนมาเจอกันและทำสิ่งใหม่ร่วมกัน พอเจอแบบนี้คนก็เลยออกมาเจอกันไม่ได้ สิ่งที่สำคัญไม่ใช่แค่เรื่องเอาคนมารวมกันในที่เดียว แต่คือการแชร์ความคิดความรู้สึก ร่วมกันมากกว่า ซึ่งต้องใช้เวลาในการสร้างร่วมกันขึ้นมา และเราควรพึงระวังว่าเครื่องมืออาจเปลี่ยนหรือสร้างอดีตได้ เฮนรีคิดยังไง

เฮนรี: ในมุมมองของผมมองว่ายากแน่ๆ เพราะการทำสเปซมีค่าเช่าที่ต้องแบกรับ แต่รูปแบบในการเรียนรู้ที่ได้เจอของจริง มีประสบการณ์หรืออุปกรณ์สอนตรงหน้า ผมก็มองว่ามันยังมีประสิทธิภาพมากกว่าออนไลน์หรือนั่งเรียนรู้ด้วยตัวเองอยู่ดี อีกอย่างคือการลง field trip มันหาอะไรมาทดแทนไม่ได้ คิดว่า physical space ยังสำคัญ และรอเวลาในการกลับมาอีกครั้ง ระหว่างนี้อาจต้องขยับมาทำออนไลน์ก่อน ข้อดีของออนไลน์คือการสื่อสารไปสู่ทุกจุดที่มีอินเทอร์เน็ตได้ จะดีกว่านั้นถ้าได้ลงมือร่วมกับผู้มีประสบการณ์ตัวเป็นๆ เลย



สำหรับผม การเจอกันในโลกออนไลน์กับเจอคนจริงๆ มองในมุมของความเป็นมนุษย์ การสื่อสารผ่านออนไลน์ยังถ่ายทอดได้ไม่มากเท่าการเจอตัวเป็นๆ การทำกิจกรรมออนไลน์มันโฟกัสที่เนื้อหาอย่างเดียว การเจอกันมันได้เจอความเป็นคน เห็นบุคลิก แนวคิดหรือการใช้ชีวิตในมุมมองอื่น

ทาเคมูระ: อยากถามเฮนรี คิดว่ามีกิจกรรมอะไรไหมที่ต้องเป็นออนไลน์เท่านั้น ถึงจะสื่อสารได้ดีกว่าเจอกันสำหรับผม ปกติเวลาเราเจอกัน สื่อสารกัน เราอาจจะพอเดาฐานะทางสังคมหรือพื้นเพคนคนนั้นได้ แต่พอเป็นอินเทอร์เน็ตมันทำให้ทุกคนเท่ากันหมด การสื่อสารผ่านออนไลน์ทำให้เรารู้มุมใหม่ๆ ของกันและกันมากขึ้น เพราะเราถูกจำกัดการสื่อสารให้เหลือเพียงองค์ประกอบเดียว อย่างการที่ผมได้เล่นเกมกับน้องชาย ทำให้เปลี่ยนมุมมอง รู้สึกเคารพน้องขึ้นมาเพราะว่าการสื่อสารของเราถูกจำกัดที่เกม และเขาเล่นเก่งกว่าผม มันก็เริ่มจุดเริ่มต้นที่ดีเหมือนกัน

เฮนรี: ผมว่าการที่เรามีความเชี่ยวชาญทางอุปกรณ์ดิจิทัลหรือออนไลน์ ก็จะทำบางอย่างได้ดีกว่าเวลาทำกิจกรรมออนไลน์ร่วมกัน แต่บางอย่างที่ออฟไลน์ ถ้าเรามีความสามารถก็อาจจะดีกว่า ทั้งสองแบบเป็นการทำกิจกรรมร่วมกันเหมือนกัน ขึ้นกับว่าความถนัดของเราไปเจอกันตรงไหนได้บ้าง โลกออนไลน์มันก็เป็นอีกพื้นที่หนึ่ง แต่พฤติกรรมเราก็เหมือนเดิม เช่น กิจกรรมซุบซิบ นินทา เล่นสนุก ทะเล่ๆ ก็ยังเกิดขึ้นได้ในโลกออนไลน์ ขึ้นกับว่าพื้นที่ตรงไหนที่เราหาเวลามาเจอกันได้ บางทีเพื่อนๆ ที่อยู่ไทยด้วยกัน บางทีมาเจอกันได้แต่ก็ไม่มีมาเจอกัน แต่หากิจกรรมอื่นๆ มาทำร่วมกันทางออนไลน์ได้ก็มี

JFBKK: เฮนรีเคยพูดขึ้นมามาว่าเหนื่อยกับออนไลน์แล้ว คุณทาเคมูระมีความรู้สึกเดียวกันไหม

ทาเคมูระ: เหนื่อยนะ มันทำการจัดการเวลาของเราเปลี่ยนไปมากเลย ถ้าเป็นเมื่อก่อนเวลาประชุม เราก็ต้องใช้เวลาพาตัวเองเคลื่อนย้ายไปหาคนอื่นๆ แต่พอเป็นประชุมออนไลน์การประชุมก็ถูกจัดมาต่อๆ กันได้โดยอัตโนมัติ ตอนแรกก็คิดว่าประหยัดเวลาเดินทาง แต่พอไม่มีเวลาช่วงนั้นขึ้นมาจริงๆ ก็กลายเป็นว่าเรื่องในหัวมันไม่ได้ถูกเรียบเรียงหรือบางทีเนื้อหาการประชุมมันผสมกัน ไม่มีเวลาไตร่ตรองเรื่องที่ผ่านมา ถ้าโลกเป็นแบบนี้ต่อไปผมก็ต้องปรับตัว

เฮนรี: พอประชุมออนไลน์ บางทีก็เริ่มสงสัยว่าคนอื่นเขาใส่กางเกงกันหรือเปล่า (หัวเราะ)

JFBKK: สรุปว่าการจัดอีเวนต์ครั้งนี้ ที่จริงแล้วทำให้เห็นข้อจำกัด ว่าการมาเจอกันจริงๆ ดีกว่าแค่เจอในออนไลน์

ทาเคมูระ: เวลาเจอกัน มันจะมีบรรยากาศ มีกลิ่นของบรรยากาศนั้นมาอยู่ด้วยกัน ได้กลิ่นแขนพู่ของอีกฝ่าย ซึ่งผมชอบนะ เวลาเฮนรีส่งคลิบร้านอาหารอร่อยมา ถ้าผมไปอยู่ตรงนั้นก็คงจะได้กลิ่นเครื่องเทศหอมๆ พอเป็นออนไลน์ไม่สามารถส่งกลิ่นเหล่านั้นได้ ก็รู้สึกเหงาๆ เหมือนกัน หลังจากเสร็จอีเวนต์นี้ ผมก็อยากที่จะไปเจอสมาชิกของ Tentacles คู่สักครั้งเหมือนกัน

▶ JF THEATRE

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นจัดฉายให้ชมฟรีที่เจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพฯ ทุกเย็นวันศุกร์ ในเดือนตุลาคมและพฤศจิกายนนี้ ขวนมาชมหนังหลากหลายชาติ ทั้งเรื่องวิญญานและเรื่องสนุกสนาน ต้อนรับการกลับมาของห้องฉายหนังฉบับปรับปรุงใหม่ของเรา



02.10.63 | 18.30 น.
The Crying Wind: เสียจาม
HIGASHI Yoichi / 2004 / 106 นาที

ตัวละครหลายตัวที่กำลังจัดการกับทั้งอดีตและปัจจุบันในเกาะเล็กๆ ตัดแปลงจากนวนิยายของนักเขียนมือรางวัล ที่เล่าเรื่องราวบาดแผลที่หลงเหลือจากสงครามมหาเอเชียบูรพา...



09.10.63 / 18.30 น.
The Face of Jizo: อยู่กับพ่อ
KURAKI kazuo / 2004 / 99 นาที

ชีวิตของหญิงสาวและพ่อที่รอดชีวิตเหตุการณ์ทิ้งระเบิดที่อิโรชิม่าที่ไม่เพียงต้องทนทุกข์จากการเริ่มต้นชีวิตใหม่ แต่ยังต้องเยียวยาหัวใจจากความรู้สึกผิดที่รอดตาย...



16.10.63 | 18.30 น.
Goodbye for Tomorrow: ลาก่อนวันพรุ่งนี้
OBAYASHI Nobuhiko / 1995 / 142 นาที

สามเดือนหลังจากที่เรือโดยสารขนาดเล็กพาเก๋าวิตจรมุ่งสู่ทะเล คนใกล้ชิดกับผู้ใช้ชีวิตต่างก็ได้รับข่าวสารลึกลับนัดให้ไปพบกันที่หาดโยบุโกะ ในเวลาเที่ยงคืน...



30.10.63 / 18.30 น.
The Ugetsu Story: อุเทกสึ
MIZOGUSHI Kenji / 1953 / 97 นาที

ช่างปั้นออกเดินทางเร่ขายเครื่องปั้นดินเผา เมื่อนานาสิ้นคำไปส่งที่คฤหาสน์คูจิซึกิ ต้องมนต์สะกดของปีศาจ แต่เมื่อเขากลับบ้านจึงได้ทราบความจริงที่น่าขนลุกว่าภรรยาของเขาถูกฆ่าตายไปเสียแล้ว...



06.11.63 / 18.30 น.
ROBOCON: โรโบคอน อาชีวะหัวใจเหล็ก
FURUYAMA Tomoyuki / 2003 / 119 นาที

ซาโตมิ นักเรียนอาชีวะสาวผู้ใช้ชีวิตเรียบง่ายไปวันๆ บังเอิญเป็นสมาชิกชมรมหุ่นยนต์ของโรงเรียน ด้วยความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ทำให้ทีมของเธอได้ร่วมแข่งขันระดับประเทศ เธอและทีมจะมุ่งมั่นคว้าชัยได้หรือไม่...



13.11.63 / 18.30 น.
Miss Lonely: นางสาวผู้โดดเดี่ยว
OBAYASHI Nobuhiko / 1985 / 114 นาที / SUB ENG

อิโรกิ หม่อมมัยที่คุณแม่เข้มงวดให้ฝึกฝนเรียนเปียโน วันหนึ่งเขาเจอผู้หญิงในฝันที่อยู่โรงเรียนหญิงใกล้ๆ เธอฝึกเรียนเปียโนในโซฟาหลังโรงเรียนเล็ก เขามองดูเธอจากกระยะไกลและชื่นชมความเยียบขรึมปนเศร้า...

JF Auditorium Rental Info



บริการให้ยืมพื้นที่ห้อง JF Auditorium

หลังจากดำเนินการปรับปรุงห้องและอุปกรณ์ในช่วงต้นปีที่ผ่านมา เจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพฯ พร้อมเปิดให้บริการยืมพื้นที่ห้องเรียนและห้องประชุมเอนกประสงค์ (JF Auditorium) ที่เหมาะสำหรับการจัดงานเสวนา เว็กร์กช็อป ประชุม จัดฉายหนังหรือจัดกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ

ดาวน์โหลดรายละเอียดข้อบังคับในการยืมพื้นที่ได้ที่



info@jfbkk.or.th
02-260-8560



The Breathing of Maps

เชียวใหม่
25.01.63 - 30.01.63
สถานที่: พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยใหม่เอี่ยม
The Wandering Moon Theatre & Depsiri Gallery

กรุงเทพฯ
01.02.63
สถานที่: Ayara Hall, พิพิธภัณฑ์บ้านจิม ทอมป์สัน

กิจกรรมที่พูดถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้นบนแผนที่ข้ามกาลเวลา ในขณะทีสำรวจ ‘ภูมิภายาที่มีชีวิต’ ที่เกิดขึ้นจากการสะสมของกิจกรรมของมนุษย์ ซึ่งโครงการนี้เคยจัดขึ้นที่ยามาโอกุจิและโตเกียวมาแล้ว ก่อนเดินทางมายังเชียวใหม่และกรุงเทพฯ เป็นปลายทางสุดท้าย โดยในครั้งนี้ เจแปนฟาวน์เดชั่นเอเชียเซ็นเตอร์ ร่วมกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยใหม่เอี่ยม และหอศิลป์บ้านจิมทอมป์สัน จัดชุดกิจกรรมขึ้นโดยอ้างอิงจากหนังสือ ‘กำเนิดสยามจากแผนที่: ประวัติศาสตร์ภูมิภายาของชาติ’ ของคุณ



ธงชัย วิมิจจะกุล นักประวัติศาสตร์ไทย ความพิเศษของกิจกรรม คือความหลากหลายที่ไม่ได้มีแค่การบรรยายโดยศิลปินและนักวิจัยจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และญี่ปุ่น แต่เป็นการนำงานวิจัยของพวกเขาในเรื่องประวัติศาสตร์วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐศาสตร์ เศรษฐกิจ วิถีชีวิต และปรากฏการณ์ทางสังคมมาเล่าใหม่ในรูปแบบหลากหลายและน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็น ทวีตสั้นกำแพง 101,



บรรยายเล่าเรื่องความสัมพันธ์กับกองทัพญี่ปุ่นผ่านถ้วยสาเกที่ได้มาเป็นของขวัญ, บรรยายเรื่องบทบาทของแผนที่ กับการใช้ลูกบั้งและอนุสาวรีย์, เล่าเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างอินโดนีเซีย สิงคโปร์ มาเลเซีย และไทย ผ่านช่องแคบมะละกา, บรรยายเรื่องโลกแห่งเงาผ่านหุ่นกระบอก เป็นต้น

What Happened?



The Japanese Film Festival 2020 เทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่น ประจำปี 2563

กรุงเทพฯ

07.02.63 - 16.02.63

สถานที่: SF World Cinema เซ็นทรัลเวิลด์

ขอนแก่น

21.02.63 - 23.02.63

สถานที่: SF Cinema เซ็นทรัลขอนแก่น

เชียงใหม่

28.02.63 - 01.03.63

สถานที่: SFX Cinema เมญ่า เชียงใหม่

ภูเก็ต

06.03.63 - 08.03.63

สถานที่: SFX Cinema เซ็นทรัลเฟสติวัล ภูเก็ต



การเดินทางของเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่น ประจำปีนี้ ที่ไปทั่วประเทศทั้งกรุงเทพฯ ขอนแก่น เชียงใหม่ และภูเก็ต ตั้งแต่ต้นเดือนกุมภาพันธ์ ถึงต้นเดือนมีนาคม ไม่เพียงแต่อัดแน่นไปด้วยหนังญี่ปุ่นคุณภาพจำนวน 14 เรื่องจากผู้กำกับชาวญี่ปุ่นฝีมือดีที่ไม่ได้หาดูง่ายๆ และไม่ได้เข้าฉายตามโรงหนังทั่วไป แต่ในวันพฤหัสบดีที่ 6 กุมภาพันธ์ 2563 พิธีเปิดของงานที่กรุงเทพฯ ยังมีความพิเศษอีกมาก

ในวันเปิดได้รับเกียรติจาก คุณโชจิ มะซึอิ (Shoji MASUI) คุณ ทาคาโอะ ทาจิมิโตะ (Takao TSUCHIMOTO) คุณยูเซ คาโต้ (Yusei KATO) และคุณนกริย์ นิมิบุตสึมาร่วมในพิธีเปิด ณ Sky Lobby ชั้น 8 เอส เอฟ เวิลด์ ชีนม่า เซ็นทรัลเวิลด์ รวมไปถึงนิมิโซวของวงไอดอล BNK48 ก่อนพิธีเปิดงานอย่างเป็นทางการ

หลังจากนั้นจึงเป็นการฉายภาพยนตร์ปฐมทัศน์ A Banana? At This Time of Night? ซึ่งกำกับโดยผู้ชนะรางวัล และตัวหนังเองก็อิงเค้าโครงเรื่องจริงมาจากนวนิยายรางวัล เนื้อเรื่องดัดแปลงมาจากเรื่องราวชีวิตของชายในวัย 34 ที่ป่วยเป็นโรคกล้ามเนื้อสลับและติดอยู่กับรถเข็น แต่การที่เขาใช้ชีวิตอย่างเอาแต่ใจและปฏิบัติกับทุกคนอย่างเท่าเทียมนั้น จะมีความหมายต่อทุกคนอย่างแน่นอน

นอกจากนี้ในวันถัดมายังมีงานเสวนาพิเศษ กับทีมผู้สร้างภาพยนตร์จากเรื่อง Dance With Me และงานเสวนาพิเศษกับคุณยูเซ คาโต้ (Yusei KATO) ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Angel Sign และคุณนกริย์ นิมิบุตสึ หนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์ไทยที่ได้ร่วมกำกับใน Angel Sign อีกด้วย



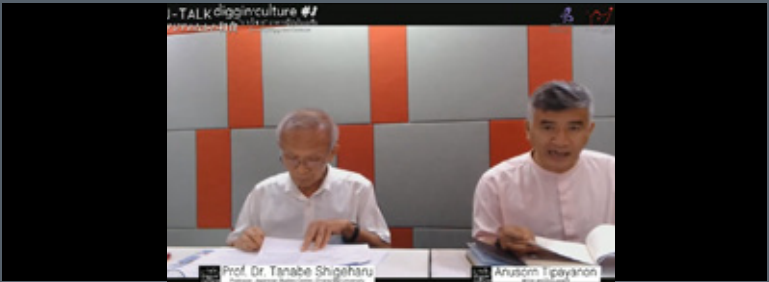
Lindbergh's Flight การเดินทางของลินด์เบิร์ก

12.03.63 - 14.03.63

สถานที่: Slure สลัว

แม้ว่าสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 ทำให้การแสดง Lindbergh's Flight (การเดินทางของลินด์เบิร์ก) ต้องปรับเปลี่ยนการใช้สถานที่ และปรับรูปแบบให้เป็นงานที่นำมาจัดแสดงเพื่อแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้ชม เพื่อนำไปพัฒนาต่อไปเป็นการแสดงเต็มรูปแบบในอนาคต แต่ก็ยังคงแก่นของการนำบทละครโดยเบอร์โกลด์ เบรคท์มาสร้างสรรค์ใหม่โดยความร่วมมือของศิลปินไทยและญี่ปุ่นผู้มาจากต่างสาขา ไม่ว่าจะเป็นสถาปนิก นักออกแบบ ศิลปินทัศนศิลป์ ภาพเคลื่อนไหว ศิลปะการแสดง ฯลฯ ในนามว่า Gecko Parade and Co.

การแสดงนี้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการออกบินเดี่ยวข้ามมหาสมุทรแปซิฟิกครั้งแรกของมนุษย์ชาติโดยนักบินนามว่า ชาร์ลส ลินด์เบิร์ก ซึ่งความพิเศษคือการจัดแสดงภายในอาคารสลัว โปรเจกต์ โดยมีลูกเล่นที่แปลกใหม่คือผู้ชมต้องเดินทางรอบอาคาร เพื่อติดตามการเดินทางของลินด์เบิร์ก รวมไปถึงอุปสรรคต่างๆ ที่เขาต้องเผชิญระหว่างทางสู่เป้าหมาย



Washoku วาโชกุ อาหารญี่ปุ่นในเอเชีย ผู้คนและภูมิปัญญาระหว่างประเทศ

11.07.63

เสวนาออนไลน์

กิจกรรมเสวนา J-Talk: Diggin' Culture #8 ที่จะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคมของประเทศ ครั้งนี้ปรับรูปแบบเป็นงานเสวนาออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams ในหัวข้อเรื่อง 'วาโชกุ' วัฒนธรรมอาหารญี่ปุ่น ผู้คนและภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย ในงานเสวนาได้รับเกียรติจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาญี่ปุ่น ศ.ดร. ฮาราดะ โนบุโอะ มาพูดคุยถึงวัฒนธรรมอาหารและความเป็นมาของวาโชกุ และยังได้เชิญคุณอนุสรณ์ ติปยานนท์ มาร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนมุมมองด้านภูมิปัญญาอาหารของไทยด้วย



NINJA 101 นิินาศึกษาเบื้องต้น

29.08.63

เสวนาออนไลน์

ตอนที่ 9 ของซีรีส์ J-Talk: Diggin' Culture ยังคงใช้ช่องทางออนไลน์เช่นเคย โดยในหัวข้อ 'NINJA 101: นิินาศึกษาเบื้องต้น' นี้ได้รับ

เกียรติจาก ศ.ดร.ยามาดะ ยูจิ รองประธานศูนย์วิจัยนานาชาติด้านนิินาศึกษาแห่งมหาวิทยาลัยมิเอะ สถาบันที่มีบทบาทด้านนิินาศึกษาคนแรกของโลก มาเป็นผู้บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับนิินาตั้งแต่บทบาทหน้าที่ จัดวิทยุญาณ ตลอดจนภาพลักษณ์ของนิินาที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์หรือแอนิเมชันที่หลายคนคุ้นตา ไม่ว่าจะเป็น นารูโตะหรือนินจาฮัตโตริ และตอบข้อสงสัยเกี่ยวกับสาขาวิชานิินาศึกษาในปัจจุบันว่าศึกษาเกี่ยวกับอะไร และยังได้รับเกียรติจาก รศ.ดร.ชนมดล ศีตีสาร ผู้เชี่ยวชาญด้านคติชนวิทยาของญี่ปุ่น และหัวหน้าภาควิชาภาษาตะวันออก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มาเป็นผู้แปลความและเสนอข้อคิดเห็น

1 2 3 NIPPON! BY SUNDAE KIDS



つまらない
TUMARANAI
(BORING)



楽しい
TANOSHII
(FUN)



酔っ払い
YOPPARAI
(DRUNK)



二日酔い
FUTSUKAYOI
(HANGOVER)

PRONUNCIATION

A: KONO PARTY KIRAI!
HITO WA OOISHI,
ONGAKU WA URUSAISHI!
B: YAA!
A: KONO PARTY SUKI KAMO



WHAT'S JFBKK

เจแปนฟาว์นเดชัน กรุงเทพฯ เป็นองค์กรหลักของญี่ปุ่นที่จัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม ร่วมด้วยคอร์สเรียนภาษาญี่ปุ่น งานแสดงศิลปะและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น การแสดงบนเวที งานแสดงนิทรรศการศิลปะ งานเทศกาลภาพยนตร์ การประชุมเชิงปฏิบัติการ เกี่ยวกับวัฒนธรรมและอื่นๆ และการสนับสนุนทางด้านวิชาการ การศึกษาเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่น

เจแปนฟาว์นเดชัน กรุงเทพฯ

ชั้น 10 อาคารเสริมมิตร ทาวเวอร์ 159 ถนนสุขุมวิท 21 กรุงเทพฯ 10110
โทรศัพท์ : 0-2608-5604 www.jfbkk.or.th www.facebook.com/jfbangkok

