

สุนทรียภาพใหม่ทางการรับรู้ระหว่างภาพและเสียง

The new Aesthetics of Perceptual between Images and Sounds



T146023



นางสาว ณัฐกานต์ เชาว์เปดรีว

ร.พ.
๗๖๓๒๒๙
๒๕๕๘-๒๕๕๙

๗๖๓๒๒๙
b.....
i.....

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 146023
วันเดือนปี 20 1๒๒ 2560

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

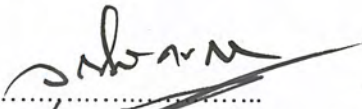
ปีการศึกษา 2558 - 2559

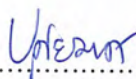
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

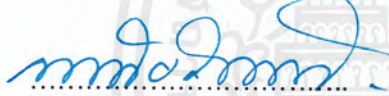

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกิจ คงคา)



..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุญยศ นันทวัน)

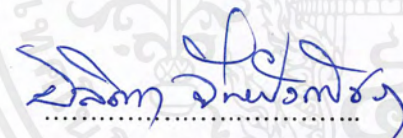

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิยมมาลัยแก้ว)


..... กรรมการ
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)


..... กรรมการ
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)


..... กรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ จันท)


..... กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	สุนทรียภาพทางการรับรู้ใหม่ระหว่างภาพและเสียง The new Aesthetics of Perceptual between Images and Sounds
ชื่อ	นางสาว ณัฐกานต์ เชาว์แปดริ้ว
รหัสนักศึกษา	55020477
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2558 - 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คมสัน หนูเขียว

บทคัดย่อ

เรื่องราว เรื่องเล่า ดำเนินที่ถูกล่าและสืบต่อกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรมนั้นจัดเป็นหนึ่งใน การถ่ายทอดข้อมูลแบบ “วรรณกรรมมุขปาฐะ” หมายถึงเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดกับแบบปากต่อปาก ไม่มีการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร โดยส่วนใหญ่คือเล่าเพื่อความสนุกสนานเบิกบานใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อเสริมศรัทธาในเทพเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเป็นทั้งคติเตือนใจ แต่อย่างไรก็ตามหลักฐานยังคงยืนยันว่าเรื่องราวกำหนดวัฒนธรรมและสิ่งที่เราเชื่อนั้น ไม่ได้มาจากข้อเท็จจริง แต่มาจากเรื่องเล่าขานมาจากการคิดของมนุษย์เราเอง

ในยุคต่อๆ มาเรื่องราวดำเนินถูกนำพาผ่านระยะเวลาเนิ่นนานจนมีผู้จดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร จนถึงเขียนเป็นบทประพันธ์ออกอากาศทางวิทยุ โทรทัศน์ และโรงภาพยนตร์ตามลำดับ และมีการนำมาสร้างใหม่ขึ้นเรื่อยๆ โดยมีการบิดเบือนเนื้อหาการดำเนินเรื่องให้แปลกใหม่เป็นไปตามยุคตามสมัย ซึ่งถึงแม้ว่าเนื้อหาที่ถูกบิดเบือนไปบ้างนั้น ก็ยังคงไว้ซึ่งเรื่องราวเดิมๆ อยู่เล่าซ้ำๆ อย่างนี้ไปเรื่อยๆ อีกทั้งวิธีการนำเสนอในแต่ละฉากก็ยังคงไม่แตกต่างกัน ความจำจืดซ้ำซากที่ไม่แตกต่างอะไรกับการเล่าแบบต่อๆ กันไปเป็นทอดๆ เหมือนเช่นแต่ก่อน ข้าพเจ้าจึงสร้างผลงานศิลปะเชิงวรรณกรรมในรูปแบบวีดิโอศิลปะ (Video Art) โดยมุ่งเน้นไปที่การรับรู้ทางความรู้สึก และประสบการณ์ร่วมของผู้ชม นำเสนอเรื่องราวดำเนินเล่าขานที่เล่าติดต่อกันมาช้านานจนคุ้นหู ซึ่งคาดว่าคนส่วนใหญ่ล้วนแล้วไม่มีใครที่ไม่เคยได้ยินเรื่องราวต่างๆ ข้าพเจ้านำกลับมา กลับใหม่ซ้ำอีกทอดจากข้อมูลที่ข้าพเจ้าเคยได้รับรู้มา ด้วยวิธีการตัดปะ (Collage) จากหลากหลายภาพต้นแบบ (Footages) ให้เป็นเรื่องราวใหม่ที่สร้างสุนทรียภาพการรับรู้ใหม่จากกระปะติดปะต่อทั้งจากภาพและเสียง

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากหลายคณาจารย์ รวมทั้งบิดา มารดา ที่เป็นผู้คอยสนับสนุน ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาในการทำศิลปนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คมสัน หนูเขียว ที่ให้ความช่วยเหลือ ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนข้าพเจ้ามา ประสทธิประสาทวิชาความรู้ ศิลปวิทยา และแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานทางด้านศิลปะ ให้คำชี้แนะ ช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า รวมทั้งเพื่อนสนิทมิตรสหายที่คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้บิดามารดาซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูบาอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสทธิประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ณัฐกานต์ เชาว์แปดริ้ว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มา	1
1.2 ความสำคัญของโครงการ	1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากละครวิทยุ	7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากภาพยนตร์	9
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	11
2.5 แนวคิดสร้างสรรค์	12
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	13
3.1 กระบวนการสร้างงาน	13
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	25
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	25
4.2 วิเคราะห์การใช้ภาพ	26
4.3 วิเคราะห์การใช้เสียง	27
บทที่ 5 บทสรุป	29
บรรณานุกรม	31
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์	32
ประวัติผู้เขียน	37

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1. แม่นาคพระโขนง พุทธศักราช 2502. นำแสดงโดย สุรสิทธิ์ สัตยวงษ์, ปรีयरุ่งเรือง	5
2. แม่นาคอเมริกา พุทธศักราช 2518. นำแสดงโดย กรุงศรีวิไล, เปียทิพย์ คุ่มวงศ์	5
3. แม่นาคเจือฝีบอบ พุทธศักราช 2535 นำแสดงโดย ตีรรัก รักการดี, ฉัฐนี สิทธิสมาน	6
4. นาค (ภาพยนตร์แอนิเมชัน) พุทธศักราช 2551 ให้เสียงพากย์โดย สศิกานต์ อภิชาติวรศิลป์, หม่าจ๊กมก, นุ้ยเชิญยิ้ม	6
5. คณะละครวิทยุและหมอรา “รังสีมันต์”	7
6. กัลยา ทิมพงษ์ ผู้ก่อตั้ง และเป็นหัวหน้าคณะละครวิทยุ “เกษตรวิทยุ”	8
7. อวตาร เป็นภาพยนตร์สามมิติแนวมหากาพย์วิทยาศาสตร์โดย เจมส์ คาเมรอน เข้าฉายในประเทศไทย วันที่ 17 ธันวาคม พ.ศ. 2552	10
8. ภาพผลงานของ Christian Marclay ‘The Clock’ 2010.	11
9. ภาพแสดงบรรณการนั่งรับชมผลงานของ Christian Marclay ‘The Clock’ 2010.	11
10. ภาพผลงานของไทกิ สักคิพิลิสจู้ ‘ฝนห่าไฟ (Time of the Last Persecution)’ (7:30 mins) 2012	12
11. ภาพค้นหาข้อมูลทางกายภาพของตัวละครหลัก ซึ่งภาพนี้แสดงขั้นตอนการค้นหาข้อมูลในส่วนของขั้นตอนการเขียนบท โดยเลือกนำประโยคบางส่วนในเนื้อหามาเขียนเป็นร่างบทละคร	14
12. ภาพคำพูดบางท่อนประโยคที่ดึงมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนร่างบทละคร	15
13. ภาพบทร่างของละครที่เรียบเรียงขึ้นใหม่จากการปะติดปะเข้าด้วยกันจากข้อความบางส่วนที่นำมาจากแต่ละเว็บไซต์	15
14. ภาพร่างในส่วนของไฟล์เสียงพากย์ที่ได้จากการผลิต ถูกแบ่งออกมาเป็นท่อนๆ รอนำมาประกอบกับภาพ	16
15. ภาพเคลื่อนไหวที่ร่างจากแต่ละภาพต้นแบบ (Footages)	16
16. ภาพคำพูดบางท่อนประโยคที่ดึงมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนร่างบทละคร	17
17. ภาพบทร่างของละครที่เรียบเรียงขึ้นใหม่จากการปะติดปะเข้าด้วยกันจากข้อความบางส่วนที่นำมาจากแต่ละเว็บไซต์	17
18. ภาพร่างลำดับภาพเคลื่อนไหวจากภาพต้นแบบ (Footages)	18
19. ภาพคำพูดบางท่อนประโยคที่ดึงมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนร่างบทละคร	19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
20. ภาพทร่างของละครที่เรียบเรียงขึ้นใหม่จากการปะติดปะต่อจากประโยคความที่นำมาจากเว็บไซต์ต่างๆ	20
21. ภาพร่างในส่วนของกรทคลองในส่วนของกรทพทกยเสียง	20
22. ภาพต้นแบบ (Footages) ที่น่าสนใจโดยการมอองภาพร่างผ่านจินตนาการ และมีความเป็นไปได้ในการนำมาสร้างเป็นเรื่องราวใหม่ โดยแต่ละภาพต้นแบบ (Footages) มีความหลากหลายทางที่มาที่ต่างกัน	20
23. ภาพร่างการวางภาพตามลำดับขั้นตอนในสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพต้นแบบ (Footages)	21
24. ภาพร่างในส่วนของขั้นตอนการทคลองการเรียบเรียงและผลิตสร้างภาพเคลื่อนไหวจากแต่ละภาพต้นแบบ (Footages)	22
25. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่เชื่อมโยงภาพกับเรื่องราว	26
26. ภาพแสดงการวิเคราะห์การเชื่อมโยงภาพฉากต่อฉาก	27
27. ภาพแสดงการวิเคราะห์การเชื่อมโยงภาพฉากต่อฉาก	27
28. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน นางตานี	33
29. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน มห้ศจรรยพันธุตะเคียน	34
30. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน พญานาค	35
31. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4 ชื่อผลงาน ผีกระสือ	36

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มา

เรื่องราว เรื่องเล่า ตำนาน มักจะถูกเล่าสืบต่อกันมาในรูปแบบมุขปาฐะ คือการเล่าปากต่อปาก ไม่มีการจดบันทึกไม่มีข้อเท็จจริงที่แน่ชัด ตำนาน หมายถึงเรื่องเล่าขานที่มีมาแต่อดีต เปรียบได้เหมือนเครื่องที่ช่วยถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงชีวิต ความคิด ความเชื่อ รวมถึงประเพณีต่างๆ ของคนในยุคอดีต ซึ่งในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้นิยามเกี่ยวกับตำนานไว้ว่า “น. เรื่องแสดงกิจการอันมีมาแล้วแต่ปางหลัง, เรื่องราวนามที่เล่ากันสืบๆ มา เช่น ตำนานพุทธเจดีย์” และในหนังสือแบบเรียนประวัติศาสตร์ ของกรมสามัญศึกษา ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน้า 74 ได้ให้คำนิยามของคำว่าตำนาน และการใช้ประโยชน์จากตำนานในการศึกษาทางวิชาการไว้ว่า “นิทานพื้นบ้าน นิทานปรัมปรา และเทพนิยายผสมผสานเข้าด้วยกัน เนื้อเรื่องส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับศาสนา การใช้ข้อมูลจากตำนานต้องตรวจสอบ” ซึ่งนักวิชาการได้ค้นพบหลักฐานยืนยันว่าเรื่องราวกำหนดวัฒนธรรม และสิ่งที่เราเชื่อเกี่ยวกับชีวิตมากมายนั้น ไม่ได้มาจากข้อเท็จจริง แต่มาจากการเล่าขานที่เริ่มต้นจากความคิดของเราเอง กุหลาบ มัลลิกะมาส เคยกล่าวถึงเกี่ยวกับ ‘นิทาน’ ไว้ในหนังสือคติชาวบ้านไว้ว่า “นิทานเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่เล่าสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคนเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลาย และเมื่อนิทานไปตกอยู่ในท้องถิ่นใด ก็จะมีการปรับเนื้อเรื่องให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมนั้นเรื่องราวส่วนใหญ่มักจะขึ้นอยู่กับความเชื่อของแต่ละท้องถิ่น”

ถึงแม้ว่าเรื่องเล่าเหล่านั้นจะอยู่ในรูปแบบการถ่ายทอดข้อมูลในรูปแบบมุขปาฐะ หรือเล่าแบบปากต่อปาก แต่เมื่อถูกกาลเวลานำพามาจนถึงจุดๆ หนึ่ง กาลเวลาได้สร้างคุณค่าให้แก่เรื่องเล่าเหล่านั้น จนกลายเป็นตำนานในที่สุด มาเริ่มมีการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร จนถึงสร้างขึ้นเป็นบทละครหรือแม้กระทั่งสร้างขึ้นเป็นภาพยนตร์ในปัจจุบัน

1.2 ความสำคัญของโครงการ

ตำนานส่วนใหญ่มักจะมีเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา ความศรัทธา หรือแม้กระทั่งเรื่องราวที่เกี่ยวกับภูติ ผี ปีศาจ เรื่องเล่าบางเรื่องนั้นถูกเล่าสืบต่อกันมารุ่นสู่รุ่นซ้ำๆ กันอย่างนี้ไปเรื่อยๆ เปรียบเสมือนจดหมายลูกโซ่ จนเมื่อกาลเวลาผ่านไปนานวันเข้า จากเรื่องเล่าปากต่อปากก็ถูกสร้างขึ้นเป็นบทละครทางวิทยุ ละครโทรทัศน์ หรือจนถึงกระทั่งมีการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เลย

ก็มี จนได้กลายเป็นหลักฐานที่ทำให้เรื่องราวดูจริง และน่าเชื่อถือเพิ่มขึ้น ถึงแม้ว่าเนื้อหาเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นซ้ำๆ นั้นจะถูกตัดทอน หรือถูกเสริมเติมแต่งเนื้อหาเข้าไปบ้างในแต่ละครั้งก็ตาม

ในทางเดียวกัน ภาพยนตร์ก็ยังมีวิธีเล่าเรื่องที่ซ้ำๆ กัน ไม่ต่างกับเนื้อหาที่ถูกเล่าต่อกันมาซึ่งก็คือวิธีการตัดต่อ ฉาก และมุมมอง ที่นำเสนอในรูปแบบที่ซ้ำๆ กันมา ทุกยุคทุกสมัย แม้กระทั่งเสียงประกอบในแต่ละฉากที่ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชม จนเกิดการจดจำ และเกิดเป็นประสบการณ์การรับรู้ร่วมที่เหมือนกันในที่สุด

ในเมื่อภาพยนตร์สามารถสร้างการรับรู้ และทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ร่วมกันได้ ข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะนำเรื่องราวเหล่านั้นมาถ่ายทอดอีกต่อหนึ่งในแบบที่ข้าพเจ้าได้รับรู้และเข้าใจมาใช้วิธีการของข้าพเจ้าเอง

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

ให้ผู้ชมได้เกิดความเพลิดเพลินและตระหนักในเรื่องราวและสร้างความรู้สึกล้อเลียนตามไปกับเรื่องราวเนื้อหาที่ถึงแม้ว่าจะถูกประดิษฐ์สร้างขึ้นมาจากหลากหลายที่มาทั้งภาพและเสียง ถูกเสริมและแต่งเติมเนื้อหาจากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้รับรู้มา อีกทั้งต้องการดึงเอาประสบการณ์ร่วมทางการรับรู้จากการจดจำทางความรู้สึกที่ผู้ชมคุ้นชิน

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 ด้านเนื้อหา

นำเนื้อหาเรื่องราวที่เป็นตำนานเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องภูติ ผี ที่เล่าต่อๆ กันมาเป็นเวลานานที่คนส่วนใหญ่จะรู้จักคุ้นชิน โดยนำมาเล่าใหม่อีกต่อโดยการเลือกบางฉากของภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาจากคนละที่มารวมถึงเสียงพากย์ของหนังที่มาจากละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์แต่ละเรื่องมาประกอบร่วมกับเสียงโดยการพากย์ขึ้นมาใหม่

1.4.2 ด้านรูปแบบ

เป็นผลงานที่ซึ่งมีแนวทางในการสร้างสรรค์ให้ในรูปแบบวิดีโอสื่อผสม (Video Collage) ซึ่งมีลักษณะคล้ายหนังสั้น ทั้งนี้ถึงแม้จะมีความคล้ายภาพยนตร์สั้น แต่ตัวงานก็ยังคงจัดอยู่ในประเภทงานวิดีโอศิลปะ (Video Art) เพื่อไม่ให้เกิดความยึดถือจึงจำกัดระยะเวลาเนื้อหาความยาวแต่ละเรื่องให้ไม่เกิน 5 นาทีต่อเรื่อง ซึ่งรูปแบบการนำเสนอคือนำเสนอแบบวิดีโอฉายจอเดียว (Video Single Screen)

1.4.3 ด้านเทคนิค

นำเอาภาพบางส่วนทั้งจากรายการละครทางโทรทัศน์ ทั้งจากภาพยนตร์ และทั้งจากที่ถ่ายขึ้นมาเองส่วนหนึ่งมาเรียบเรียงใหม่และปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน อีกทั้งเสียงที่เลือกเอามาใช้ประกอบ

ในการบรรยายนั้นยังใช้วิธีการคัดสรรค้บางคำพูดจากทั้งรายการละครทางวิทยุ ทางภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งจากการพากย์บรรยายขึ้นมาเอง เหล่านี้คือภาพต้นฉบับ (Footages) ที่มีที่มา และเนื้อหาที่แตกต่างกัน ซึ่งข้าพเจ้าได้นำมาจัดการตัดต่อกันใหม่ ให้สามารถกลายเป็นภาพยนตร์สั้นเรื่องใหม่ที่เกิดจากประสบการณ์ และความรู้สึกของข้าพเจ้าเอง เนื้อหาเหล่านั้นถึงแม้จะมีความขัดแย้งกันก็จริง หมายถึงรู้สึกขัดกัน ในแต่ละเฟรมของการเชื่อมเข้าหากัน นั้นไม่ต่างกับวิธีทางจิตรกรรมที่เรียกว่าการตัดปะ (Collage) ซึ่งทั้งภาพและเสียงนั้น จะสร้างเทคนิคที่ให้ผลกระทบ (Effect) ต่อความรู้ของผู้ชมด้วยตัวของมันเอง และเกิดประสบการณ์ใหม่ต่อการรับรู้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนด้วย

ประกอบด้วยงานทั้งหมด 4 ชิ้น ได้แก่

ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่องาน ‘นางตานี’ ความยาวของภาพเคลื่อนไหว 04:29 นาที ขนาด 1280x720 ไฟล์งานชนิด MPEG-4 movie เทคนิค วิดีโอศิลปะ (Video Art) นำเสนองานรูปแบบวิดีโอจอเดียว (Single Screen)

ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่องาน ‘มหัศจรรย์นางตะเคียน’ ความยาวของภาพเคลื่อนไหว 03:27 นาที ขนาด 1280x720 ไฟล์งานชนิด MPEG-4 movie เทคนิค วิดีโอศิลปะ (Video Art) นำเสนองานรูปแบบวิดีโอจอเดียว (Single Screen)

ผลงานชิ้นที่ 3 ชื่องาน ‘พญานาค’ ความยาวของภาพเคลื่อนไหว 04:49 นาที ขนาด 1280x720 ไฟล์งานชนิด MPEG-4 movie เทคนิค วิดีโอศิลปะ (Video Art) นำเสนองานรูปแบบวิดีโอจอเดียว (Single Screen)

ผลงานชิ้นที่ 4 ชื่องาน ‘ผีกระสือ’ ความยาวของภาพเคลื่อนไหว 03:39 นาที ขนาด 1280x720 ไฟล์งานชนิด MPEG-4 movie เทคนิค วิดีโอศิลปะ (Video Art) นำเสนองานรูปแบบวิดีโอจอเดียว (Single Screen)

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

ในสมัยก่อนที่หนังสือยังไม่เจริญพอที่จะใช้บันทึกเรื่องราวได้ดังปัจจุบัน คือไม่มีการจดบันทึก มนุษย์ต้องอาศัยความจำเป็นเครื่องมือสำคัญในการบันทึกเรื่องราวนั้นๆ แล้วเล่าต่อๆ กันมา ความทรงจำแล้วบอกต่อๆ กันนี้ เรียกว่า “มุขปาฐะ” การจำเอาแล้วนำไปเล่าต่อๆ นี้ทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนในรายละเอียดเนื้อหาได้ เพราะอาจมีการตัด ต่อกำเติม ซึ่งต่อมากลายเป็นจารีตสำคัญของคนระดับสามัญชนในสังคมไทย โดยเฉพาะกลุ่มชาวบ้าน อิทธิพลเช่นนี้ยังรวมไปถึงวรรณกรรมที่มีลักษณะแบบมุขปาฐะ หรือวรรณกรรมที่มีการถ่ายทอดผ่านการบอกเล่า โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อตามแต่สิ่งแวดล้อมของกลุ่มคน หรือชุมชนนั้นๆ จนเรื่องบางเรื่องถูกเล่าต่อซ้ำๆ เดิมๆ เน้นนานมาจนถึงปัจจุบัน ก็ยังคงเนื้อหาเดิม อีกทั้งยังถูกสร้างเป็นบทละครทางวิทยุ บทละครทางโทรทัศน์ จนถึงบทภาพยนตร์ และยังถูกนำมาผลิตสร้าง ถ่ายทำใหม่ซ้ำๆ เดิมๆ แบบนี้อยู่เรื่อยๆ ทุกยุคทุกสมัย บางตำนานก็ยังคงนำมาเล่าใหม่ในรูปแบบของภาพยนตร์ จนถึงปัจจุบันก็ยังมีสาเหตุที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานมาจากความความสงสัยที่มีต่อตำนานความเชื่อที่เริ่มต้นที่เกิดจากการเล่าสู่กันฟัง แบบปากต่อปากโดยที่ไม่มีหลักฐานมียืนยันอย่างแน่ชัด แต่กลับกลายเป็นว่ากาลเวลาได้กลายเป็นข้อพิสูจน์ข้อเท็จของเรื่องราวเหล่านั้นด้วยตัวมันเอง นำแปลกที่เรื่องบางเรื่องถึงขั้นที่สามารถมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตประจำของคนบางกลุ่มไปเลย ในทางเดียวกันการสร้างภาพยนตร์ก็ไม่ต่างกับวิธีเล่าแบบวรรณกรรมที่กล่าวไว้ข้างต้น เพราะมีการสร้างใหม่ในเรื่องเดิมซ้ำๆ หลากหลายชิ้นงาน (Version) บางเรื่องสร้างขึ้นมาในเรื่องที่ซ้ำๆ มาเป็นสิบๆ ปีก็ตาม อีกทั้งวิธีการตัดต่อ มุมมองของภาพ โทนมสี ก็ถูกทำซ้ำแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนคนดูสามารถมีการรับรู้ร่วมได้เหมือนๆ กัน ในบางที ยกตัวอย่างตำนานที่ถูกนำมาสร้างซ้ำแล้วซ้ำเล่าหลายต่อหลายครั้งอย่างภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” นั้น เป็นหนึ่งในตำนานรักสยองขวัญ ซึ่งคาดว่าไม่มีผู้ใดไม่รู้จัก เพราะเป็นเรื่องที่เล่าขานต่อๆ กันมาเป็นเวลานาน จนกระทั่งถูกนำมาสร้างเป็นทั้งละคร และภาพยนตร์ จนทำให้ตำนานเล่าขานเรื่องนี้เป็นที่สนใจและน่าติดตามมากขึ้น ส่งผลต่อความศรัทธา สร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ผู้ที่ชม เรียกได้เลยว่าเรื่องแม่นาค หรือนางนาคพระโขนงนั้น กลับกลายเป็นหนึ่งในบุคคลที่ถูกประทับตราขึ้นไปเป็นหนึ่งในตำนานแห่งประวัติศาสตร์ไทย ทั้งนี้ทั้งนั้นเรื่องราวถึงแม้ว่าแต่ละครั้งที่ถูกนำกลับมาสร้าง และฉายใหม่จากหลากหลายนักแสดง หลากหลายผู้กำกับนั้น จะมีเนื้อหาที่ถูกตัดทอน แต่งเติมไปมากแล้ว

ไหนก็ตาม สิ่งเหล่านั้นยังคงไม่ส่งผลกระทบต่อความศรัทธาในตัวของผู้หญิงที่เรียกว่า ‘แม่นาคพระโขนง’ และยังทำให้ผู้คนศรัทธาในตัวเธอมากขึ้นไปอีกด้วย



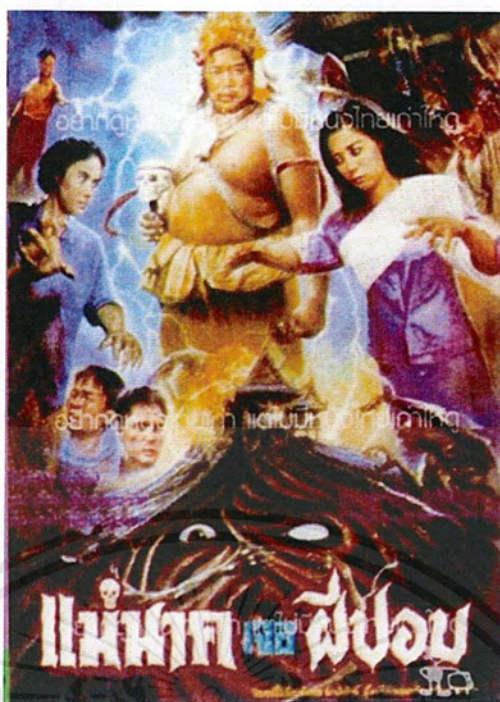
ภาพที่ 1 แม่นาคพระโขนง พุทธศักราช 2502 นำแสดงโดย สุรสิทธิ์ สัตยวงษ์ ปรีयरุ่งเรือง
ที่มา : <http://pantip.com/topic/32758906>



ภาพที่ 2 แม่นาคอเมริกา พุทธศักราช 2518 นำแสดงโดย กรุงศรีวิไล เปียทิพย์ คุ้มวงศ์

ที่มา : <http://pantip.com/topic/32758906>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3 แม่นาคเจี๊ยะปอบ พุทธศักราช 2535 นำแสดงโดย ตีรรัก รักการดี ณัฐณี สิทธิสมาน

ที่มา : <http://pantip.com/topic/32758906>



ภาพที่ 4 นาค (ภาพยนตร์แอนิเมชัน) พุทธศักราช 2551 ให้เสียงพากย์โดย ศศิกานต์ อภิชาตวรศิลป์,
หม่ำจ๊กมก, น้อยเจี๊ยะยิม

ที่มา : <http://pantip.com/topic/32758906>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้ามองเห็นถึงความเป็นไปได้ในการดัดแปลง และการสร้างสรรค์ การนำเสนอ เรื่องราวในเรื่องนางนาคในแบบของแต่ละชิ้นงาน (Version) ที่ผู้กำกับต้องการถ่ายทอดออกมาให้เปลี่ยนแปลงไปตามยุค และมีความทันสมัยมากขึ้น แต่ยังคงดำเนินเรื่องในเนื้อหาหลักที่ถูกเล่าซ้ำๆ กันอยู่ และมุมมองจากบางตอนก็ยังคงมีการเล่าในมุมมองที่ซ้ำๆ กันอยู่ ทั้งนี้ข้าพเจ้าคิดว่ายังคงสามารถนำมาเทียบได้กับวิธีการเล่าเรื่องแบบวรรณกรรมมุขปาฐะ ไม่ต่างกันอยู่ดี

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากละครวิทยุ

ย้อนไปเมื่อ 50 ปีก่อน “วิทยุ” เปรียบเหมือนมิตรสหายประจำครัวเรือน ที่มีสัมพันธภาพอันแนบแน่นต่อสังคม ไม่มีสิ่งใดทดแทนละครวิทยุ เนื่องจากทั้งละคร และเพลง ล้วนเป็นเครื่องบันเทิงจิต เปิดกันทุกทิศ ทุกบ้าน ทุกตรอกชอกชอย โดยเฉพาะ “ละครวิทยุ” ถ้าเรื่องไหนดังขึ้นมา เป็นได้ยินเสียงเจ๊ยแจ้ว เพื่อนพี่น้องจะมานั่งล้อมวงตั้งใจฟังกันทันทีเมื่อเริ่มออกอากาศ

มีละครวิทยุเปิดทำการหลายค่าย ซึ่งไม่ต่างอะไรกับผู้จัดละครทีวีในยุคนี้ มีหลายชื่อ หลายคณะ หลายเสียง เช่น แก้วฟ้า, นิติกานนท์, อชชาวดี, เสนีย์ บุญปะเทศ, กันตนา, ผาสุกวัฒนามณี, มิตรมงคล, รังสิมันต์ ฯลฯ



ภาพที่ 5 คณะละครวิทยุและหมอรา “รังสิมันต์”

ที่มา : http://www.rungsimun.com/_m/article/content/content.php?aid=248556

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยุคแห่งความยิ่งใหญ่ของความบันเทิงผ่านคลื่นความถี่ที่เรียกว่า ‘ละครวิทยุ’ ไม่ว่าจะเป็นคณะละครเกศทิพย์ กัณทนา และนิติกานนท์ เกิดในช่วงปีพุทธศักราช 2500 ถึง 2515 หลังจากนั้นเครื่องรับโทรทัศน์เริ่มแพร่หลายเข้าไปในครัวเรือนของชนชั้นต่างๆ มากขึ้น การถ่ายทอดพลังของละครได้สมจริงสมจังมากกว่า จึงทำให้ความนิยมของละครวิทยุเริ่มซบเซาลง แต่เชื่อว่าความบันเทิงรูปแบบที่เห็นภาพประกอบจะนำพาให้โลกวิทยุสูญหาย เพราะละครวิทยุทั้งยามกลางวันและกลางคืนยังคงทำหน้าที่สร้างความสุขได้ไม่รู้เบื่อ เรื่องจากความกะทัดรัดของตัวกลางที่หิวติดตัวไปได้ทุกคณนา โลกของการฟังเพลงและการได้ยินความสุขจากละครวิทยุจึงยังเป็นสีสันชีวิตบ้านทุ่งอันงดงาม แม้แต่เมืองใหญ่ที่ผู้คนอาศัยอยู่ในป่าคอนกรีต ก็ยังมีมุมหนึ่งที่แฟนละครวิทยุหมุนหาคลื่นละครเรื่องโปรดไว้เป็นเพื่อนยามเหงาเช่นกัน

ป้ากัลยา ทิณพงษ์ หรือ “ป้ากัล” หัวหน้าคณะเกศทิพย์ที่อยู่วงการละครวิทยุมากกว่า 40 ปี อธิบายเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบทละครทางโทรทัศน์และวิทยุไว้ว่า “บทละครโทรทัศน์กับวิทยุต่างกัน ภาษาละครวิทยุมีลักษณะเป็นภาษาภาพ หมายความว่าเขียนแล้วให้คนจินตนาการมองเห็นภาพได้ แต่ภาษาละครโทรทัศน์คือภาษาพูด คือเห็นภาพและคำพูดอยู่แล้ว แต่ถ้าพูดถึงรายละเอียดอื่นๆ บทละครโทรทัศน์เขียนละเอียดกว่า เพราะต้องมีหน้ากล้อง ด้านซ้ายเป็นหน้ากล้องกับแอกชั่น ส่วนด้านเป็นบทสนทนา ขณะที่บทวิทยุจะเขียนเป็นบทสนทนายาวไปเลย”



ภาพที่ 6 กัลยา ทิณพงษ์ ผู้ก่อตั้ง และเป็นหัวหน้าคณะละครวิทยุ “เกศทิพย์”

ที่มา : <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9530000058928>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้จากละครวิทยุส่งผลกระทบต่อผลงานคือ ภาษาพูดที่ใช้ในการบรรยาย วิธีการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านน้ำเสียงของผู้พากย์โดยการบรรยายบทละครและพยายามสวมบทบาทให้เป็นเสมือนตัวละครนั้นมากที่สุดด้วยการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านบทพูดโต้ตอบ และมีการใช้เสียงในการพากย์หลายโทนหลายระดับ การใช้น้ำเสียงต่างระดับเป็นเหมือนการสร้างให้เกิดอารมณ์ร่วมต่อบทบาทนั้นๆ ซึ่งสามารถสร้างให้ผู้ฟังรับรู้ได้ถึงอารมณ์ตัวของละคร และสามารถจินตนาการภาพตามต่อเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในขณะนั้นได้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากภาพยนตร์

ภาพยนตร์ คือ กระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม แล้วนำออกฉายให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมากที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้

ไม่ว่าจะเป็นชนิดฟิล์มเนกาทีฟ (Negative) หรือฟิล์มโพซิทีฟ (Positive) ซึ่งได้ถูกถ่ายอัดหรือกระทำด้วยวิธีใดๆ ให้ปรากฏรูปหรือเสียงหรือทั้งรูปและเสียง เป็นเรื่องหรือเหตุการณ์ หรือข้อความอันจักถ่ายทอดรูปหรือเสียง หรือทั้งรูปและเสียงได้ด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์หรือเครื่องอย่างอื่นทำนองเดียวกัน และหมายความตลอดถึงฟิล์มซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือทำด้วยวิธีใดๆ ให้ปรากฏสี เพื่ออัดลงในฟิล์มชนิดดังกล่าว เป็นสาขาที่สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปของภาพเคลื่อนไหว และเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมบันเทิง

เทคโนโลยีของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ คือ ภาพนิ่ง หลาย ๆ ภาพเรียงติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง ใช้หลักการที่เรียกว่า การเห็นภาพติดตา และเมื่อนำเอาภาพนิ่งเหล่านั้นมาฉายดูทีละภาพด้วยอัตราความเร็วในการฉายต่อภาพเท่าๆ กัน สายตามนุษย์จะยังคงรักษาภาพไว้ที่เรติน่าเป็นช่วงระยะเวลาสั้นๆ ประมาณ 1 ส่วน 3 วินาที ถ้าหากภายในระยะเวลาดังกล่าวมีอีกภาพแทรกเข้ามาแทนที่ สมองของคนจะทำการเชื่อมโยงสองภาพเข้าด้วยกัน และจะทำหน้าที่ดังกล่าวต่อไปเรื่อยๆ หากมีภาพต่อไปปรากฏในเวลาใกล้เคียงกัน ในกรณีที่ภาพแต่ละภาพที่มองเห็น เป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องในลักษณะของการเคลื่อนไหว เมื่อนำมาเรียงต่อกันในระยะเวลากระชั้นชิด ภาพนิ่งเหล่านั้นจะกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันเป็นธรรมชาติ ปัจจุบัน ความเร็วที่ใช้ในการถ่ายทำคือ 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที ในยุคต่อมาได้มีการพัฒนาภาพยนตร์สามมิติ โดยให้ผู้ชมสวมใส่แว่นตาพิเศษเพื่อให้ได้อรรถรสในการชม โดยภาพที่เห็นมีมิติความลึกสมจริง ในปี พ.ศ. 2495 ภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง “Bwana Evil” เป็นภาพยนตร์สามมิติเรื่องแรก และล่าสุดในปี 2010 “อวตาร” เป็นภาพยนตร์ที่มีผู้เข้าชมในระบบ 3 มิติเป็นจำนวนมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 อวตาร เป็นภาพยนตร์สามมิติแนวมหากาพย์วิทยาศาสตร์ โดย เจมส์ คาเมรอน เข้าฉายในประเทศไทย วันที่ 17 ธันวาคม พ.ศ. 2552

ที่มา : <https://siam-movie.com/avatar->

[%E0%B8%AD%E0%B8%A7%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B8%A3/](https://siam-movie.com/avatar-%E0%B8%AD%E0%B8%A7%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B8%A3/)

โดยส่วนใหญ่วิีเทคนิคการตัดต่อของหนัง และเทคนิคในกระเชื่อมต่อในแต่ละเฟรมภาพ จะไม่แตกต่างกันมากโดยกรรมวิธีโดยรวม ฉากและมุมกล้องมีลักษณะที่ไม่แตกต่างกันมากเมื่อถูกบังคับให้อยู่ในรูปแบบกรอบสี่เหลี่ยม เสียง (Sound) ประกอบในการเชื่อมโยงของแต่ละฉาก สามารถมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม ไม่ว่าจะทั้งเสียใจ ตกใจ หวาดกลัว ตื่นเต้น หรือเกิดอารมณ์ขบขัน จากการสังเกตและวิเคราะห์ด้วยตัวของข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้ารู้สึกว่เทคนิคเหล่านั้นล้วนแล้วไม่แตกต่างกัน เป็นวิีที่มีแทรกอยู่ในภาพยนตร์ทุกๆ เรื่อง จนสามารถทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมที่เหมือนกัน ยกตัวอย่างฉากที่ถ่ายแช่ ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์นั่งเงิบจากการจذب จดจ้องต่อฉากนั้น ประกอบกับเสียงที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมเกิดอารมณ์กดดันต่อความรู้สึก จนถึงขั้นหวาดกลัว ฉากเหล่านั้นมักพบเห็นได้ในหลายๆภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ผู้ชมเกิดการจดจำต่อเหตุการณ์ และสามารถคาดเดาได้ ข้าพเจ้าต้องการพูดถึงวิีการแบบจำเ ช้าๆ เดิมๆ นั่นเอง

จากการอธิบายลักษณะวิีการตัดต่อที่มีผลต่อความรู้สึกข้างต้นนั่นเอง ส่งผลต่อแนวคิดและวิีการดำเนินงานการตัดต่อต่อตัวชิ้นงานของข้าพเจ้าในลำดับต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

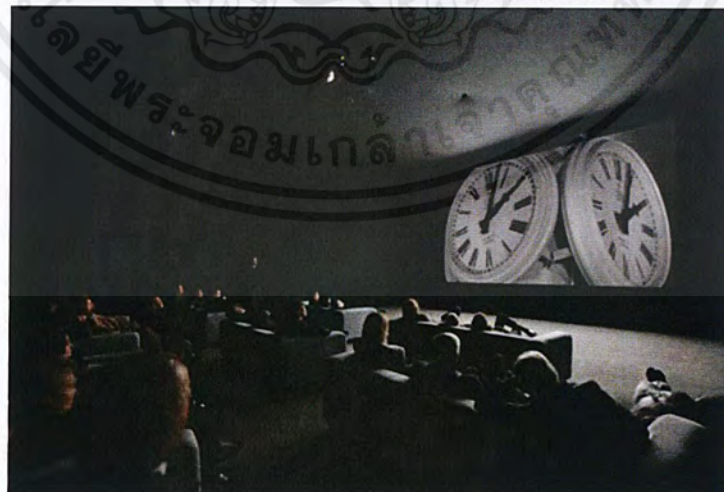
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.4.1 อิทธิพลศิลปะที่ได้รับจากคริสเตียน มาร์เคลย์ (Christian Marclay) จากชิ้นงานของข้าพเจ้า ได้รับอิทธิพลมาจาก Christian Marclay เกิดเมื่อปี 1955 ที่ California และเติบโตใน Geneva, Switzerland จัดงานแสดงนิทรรศการทางศิลปะมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 1987 จนถึงปัจจุบันศิลปินสองเชื้อชาติ Swiss, American ผู้ซึ่งมีความโดดเด่นในศิลปะด้านวิดีโอศิลปะ, และ วิจิตรศิลป์ (Video Art, Visual Art) ในงานของคริสเตียนที่สนใจนั้นมีลักษณะการนำเอาภาพต้นแบบ (footages) จากละครภาพยนตร์ต่างมาประติประต่อเข้าด้วยกัน ด้วยวิธีคิด และเทคนิคการตัดต่อ จึงทำให้ผลงานของเขาโดดเด่น และได้รับความสนใจเป็นอย่างมากจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 8 ภาพผลงานของ Christian Marclay 'The Clock' 2010.

ที่มา : <http://www.emptykingdom.com/featured/christian-marclay-the-clock/>



ภาพที่ 9 ภาพแสดงบรรยากาศการนั่งรับชมผลงานของ Christian Marclay 'The Clock' 2010.

ที่มา : <http://www.emptykingdom.com/featured/christian-marclay-the-clock/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไทกิ ศักดิ์พิสิษฐ์ อีกหนึ่งศิลปินสองเชื้อชาติไทย ญี่ปุ่น ที่ข้าพเจ้าสนใจในงานของเขา ไทกิเป็นทั้งศิลปิน และผู้กำกับภาพยนตร์ อาศัยและทำงานอยู่ในประเทศไทย ไทกิทำงานที่นำภาษาภาพและเสียง โดยการนำภาพ Footages จากละครไทยมาสร้างให้เกิดพื้นผิวและเปลี่ยนประสบการณ์การรับรู้ใหม่ โดยใช้วิธีการตัดต่อแบบเฟรมต่อเฟรม



ภาพที่ 10 ภาพผลงานของไทกิ ศักดิ์พิสิษฐ์ ‘ฝนห่าไฟ (Time of the Last Persecution)’ (7:30 mins)

2012

ที่มา : http://www.taikisakpisit.com/p/about_7.html

2.5 แนวคิดสร้างสรรค์

ความจำของเรื่องเล่าหรือตำนานที่ถูกถ่ายทอดๆ กันซ้ำๆ เดิมๆ จากยุคหนึ่งสู่ยุคหนึ่ง โดยกาลเวลาได้นำพาให้เรื่องราวเหล่านั้นเข้ามามีบทบาทสำคัญ และมีผลทางความศรัทธา และความเชื่อต่อผู้ที่ได้รับรู้ ถึงแม้ว่าเรื่องราวเหล่านั้นจะมีที่มาและข้อเท็จจริงมากน้อยเพียงใดก็ตาม จนกระทั่งมีผู้กำกับหลายต่อหลายคนทันทียกเอาเรื่องราวตำนานที่มีชื่อเสียง มาสร้างผลงานในหลายรูปแบบทั้งละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ จนถึงภาพยนตร์ เปรียบเสมือนเป็นอีกหนึ่งหลักฐานสำคัญของตำนานความเชื่อนั้นๆ ถึงแม้ว่าข้อมูลและเนื้อหาจะบิดเบือนไปบ้างก็ตาม แต่ยังคงมีการผลิตซ้ำกันอยู่บ่อยๆ อีกทั้งวิธีการดำเนินงาน เทคนิคการตัดต่อและวิธีการสร้างสรรค์อาจมีส่วนที่คล้ายคลึงกันหรือในบางผลงานนั้น สร้างขึ้นใหม่ด้วยการหยิบยกทั้งตัวรูปแบบและกระบวนการที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป โดยข้าพเจ้าจึงสร้างผลงานในรูปแบบภาพยนตร์สั้น ที่ได้จากการนำเอาภาพต้นแบบ (Footages) ทั้งจากภาพถ่าย ละครโทรทัศน์ รวมถึงภาพยนตร์โดยใช้วิธีการเลือกบางฉากบางตอนที่มาจากต่างเนื้อหากัน แต่มีจุดที่เชื่อมโยงกัน เป็นการนำเข้าสู่เนื้อหาที่อยู่ในประเด็นเดียวกันได้ นำมาปะติดปะต่อสร้างเนื้อเรื่องใหม่ในรูปแบบวีดิโอศิลปะ (Video Art)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสนใจในเรื่องราวความเชื่อ สิ่งลี้ลับของไทย ที่ถูกเล่าต่อสืบขานกันมาจากรุ่นสู่รุ่น จนกระทั่งเรื่องราวเหล่านั้นเลื่องลือไปทั่วทุกสารทิศ ส่งผลต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนไทย ซึ่งทำให้เรื่องราวเหล่านั้นถูกนำมาดัดแปลงเรื่องราวเนื้อหา แพร่หลายต่อไป ในรูปแบบของละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ รวมถึงภาพยนตร์ เหล่านี้ล้วนเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของ ศิลปะวีดีโอศิลปะ (Video Art)

3.1 กระบวนการสร้างงาน

ข้าพเจ้าวางรูปแบบการทำงานโดยลำดับขั้นตอนไว้ดังนี้

3.1.1 การหาข้อมูลในการสร้างสรรค์

ข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนบุคคล ส่วนนี้เป็นขั้นตอนการค้นหาคำความเป็นไปได้ในการที่จะเลือกนำเอาเรื่องราวอันเป็นตำนานที่เลื่องลือมาช้านานมาเล่าซ้ำอีกครั้ง โดยวิธีการเข้าไปร่วมสนทนากับบุคคลรอบข้าง (Face to Face) อีกทั้งยังค้นหาเรื่องเล่าประสบการณ์จริงจากผู้คนบนโลกอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาร่วมตั้งกระทู้บนเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อถ่ายทอดเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่ตนเองได้สัมผัสมา และเปิดโอกาสให้ผู้อื่นร่วมแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้เพื่อเป็นการคัดกรองตำนานเรื่องราวที่เชื่อว่าผู้คนส่วนใหญ่ต้องเคยมีประสบการณ์การรับรู้ร่วมกัน หมายถึง เคยได้ยิน ได้ฟังจนคุ้นหู เคยสัมผัส

ข้อมูลหลักฐานจากสื่อ เพื่อให้เกิดความชัดเจนทางข้อมูลว่าตำนานนั้นๆ ที่ได้คัดเลือกมาแล้ว เป็นที่กล่าวขาน อีกทั้งส่งผลต่ออิทธิพลอย่างมากทางความเชื่อ และวิถีการดำเนินชีวิตของคนไทยจริงๆ ขั้นตอนนี้จึงเป็นการค้นหาหลักฐานเพื่อยืนยันว่าเรื่องราวเหล่านั้นถูกนำมาเล่าซ้ำไปซ้ำมาจนถึงปัจจุบัน จากการเล่าแบบปากต่อปากจนถึงมีบันทึกเรื่องราวและถูกเขียนขึ้นเป็นบทประพันธ์ กระทั่งถูกบันทึกลงแผ่นฟิล์มและออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนในเวลาต่อมา

ข้อมูลจากละครวิทยุ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดอรรถรส บทประพันธ์และวิธีการเล่าจึงเป็นสิ่งที่มีผลอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ให้ผู้ฟังนั้นเกิดอารมณ์ร่วม เรื่องที่นำมาเล่านั้นต้องสั้น ไหล มีความสนุกสนาน ไปพร้อมกัน ขั้นตอนนี้จึงเป็นการศึกษาทั้งรูปแบบของบทละคร และวิธีการใช้น้ำเสียงในการพากย์เป็นหลัก

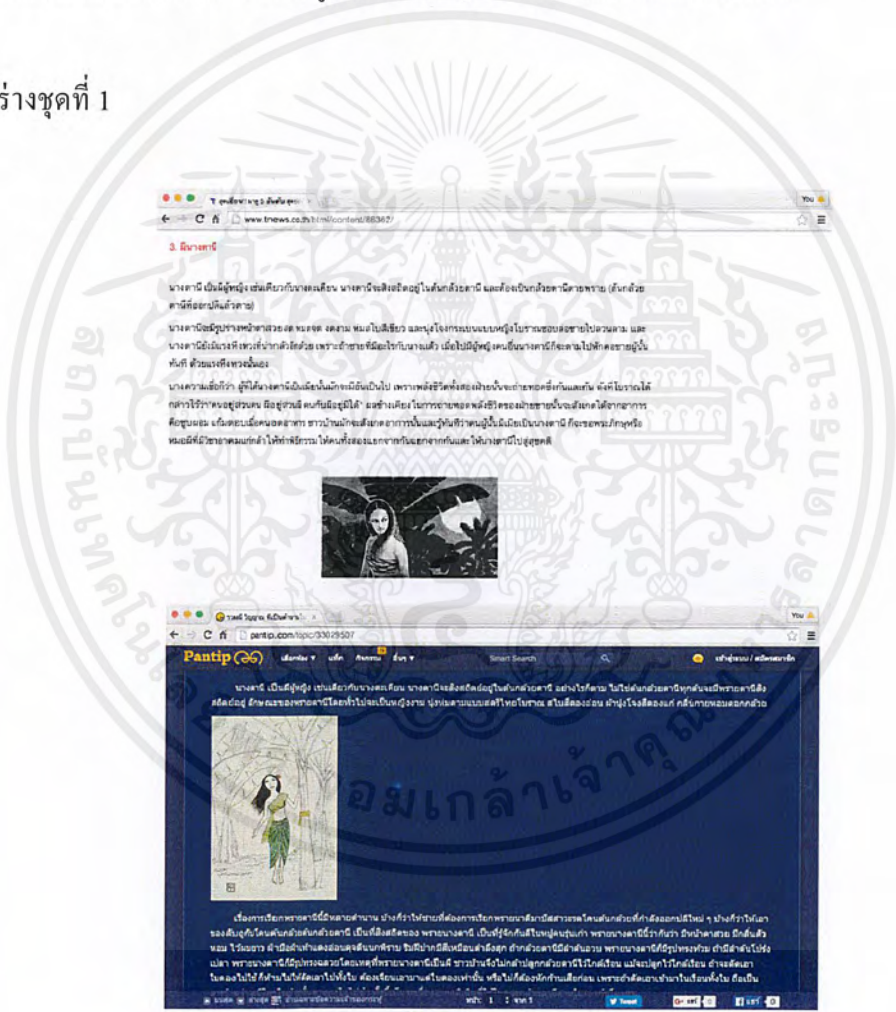
ข้อมูลจากละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ส่วนใหญ่ข้อมูลที่ได้รับจากละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์นั้นคือรูปแบบมุมมอง การลำดับภาพ รวมถึงวิธีการตัดต่อเทคนิคที่ให้ผลกระทบ (Effect) ของภาพและเสียงที่สร้างให้เกิดการปะทะต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ที่ไม่ว่าจะเรื่องไหนๆ ก็มี

วิธีการตัดต่อที่ไม่ต่างกัน นั้นหมายถึงความจำของวิธีการนำเสนอ ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมเกิดภาพจำ และเกิดประสบการณ์ร่วมต่อการรับรู้ทางความรู้สึกที่มาจากภาพและเสียง

3.1.2 การเขียนร่างบทละคร

เมื่อข้าพเจ้าได้คัดเลือกเรื่องราวที่น่าสนใจ และคิดว่ามีข้อมูลเพียงพอต่อการนำมาถ่ายทอดอีกครั้งแล้ว ต่อไปจึงเป็นการนำเอาประสบการณ์เรื่องราวต่างๆ จากแต่ละบุคคลที่ได้รับรู้ มารวบรวมเข้าไว้ด้วยกัน โดยเกิดจากการยกเอาบางตอนประโยคคำพูดของแต่ละคนมาเรียบเรียงใหม่เป็นบทพูดที่เชื่อมกันอย่างต่อเนื่อง โดยมีการเพิ่มเติมเนื้อหาเรื่องราวในส่วนหนึ่งของประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าเองนั้นได้รับรู้มาเช่นกัน ดังนั้นบทที่ถูกมานำมาเล่าใหม่อีกครั้งนี้จึงเป็นการเล่าผ่านมุมมองที่ข้าพเจ้าเชื่อ และเข้าใจ จนนำไปสู่ขั้นขั้นตอนต่อไปในการสร้างสรรค์ผลงาน

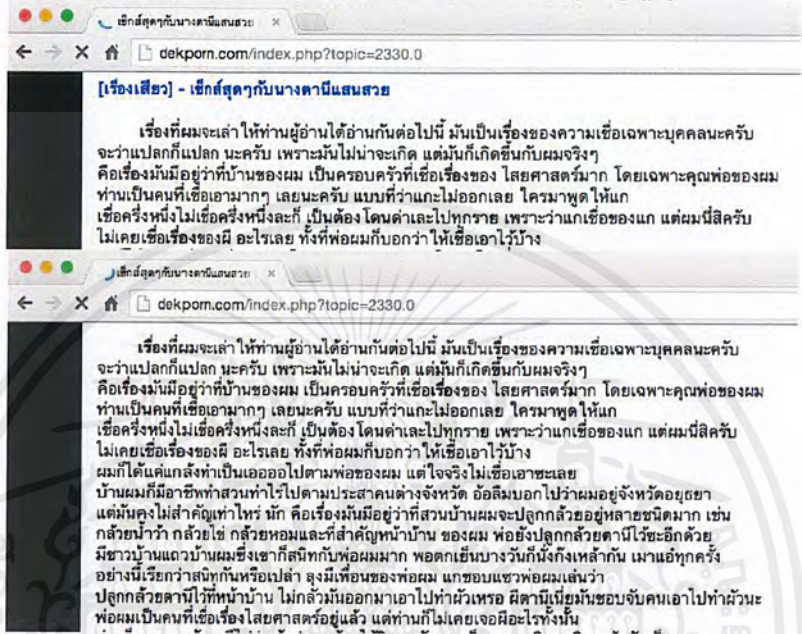
ภาพร่างชุดที่ 1



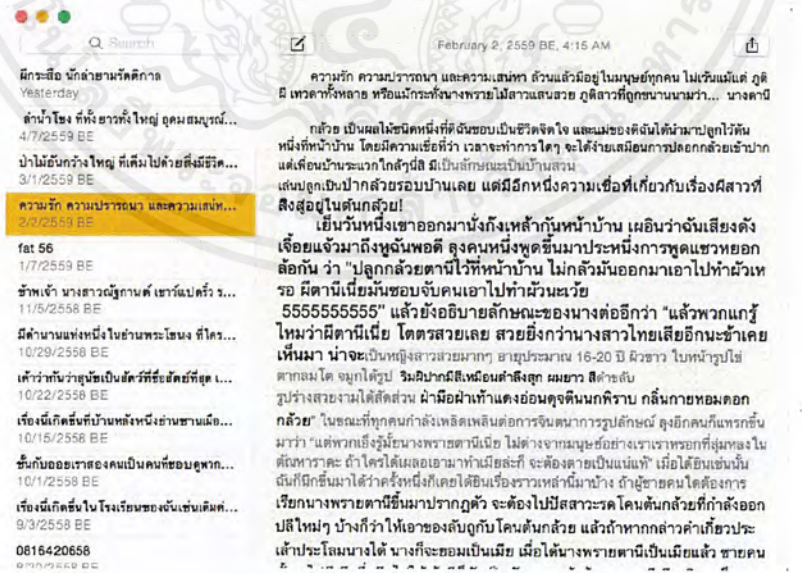
ภาพที่ 11 ภาพค้นหาร่างข้อมูลทางกายภาพของตัวละครหลัก ซึ่งภาพนี้แสดงขั้นตอนการค้นหาร่างข้อมูลในส่วนของการเขียนบท โดยเลือกนำประโยคบางส่วนในเนื้อหามาเขียนเป็นร่างบทละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แทบจะไม่เห็นสายตาคำเอง ผมมองไปที่กอดต้นกล้วยตานีที่ตาย แล้วผมเห็นคนหรือผีไม่แน่ใจว่าเป็นผีจริงหรือเปล่า ผมจึงมองสายตาไม่กระพริบเลยแม้แต่บ่อย ผมเห็นผู้หญิงหน้าตาสวยที่สุดเท่าที่ผมเคยเจอมา มีชาวบ้าน น้า กอด น้า ผิด นำไปหมดทุกอย่างเลย ในตอนนั้นผมลืมความกลัวไปหมดแล้ว เหลือแต่ความใคร่ที่อยากจะออกไปถามว่าเป็นใครมาจากไหน แต่พอนึกขึ้นได้อีกทีจะเป็นอย่างไรที่ลุ่มมีพูดไว้หรือเปล่านั้น ว่า เป็นผีตานี เธอใส่เสื้อสีเขียวอ่อน โจงกระเบนสีครีม ผมคิดแน่ แล้วว่าต้องเป็นผีตานีแน่นอน เพราะคุณธรรมตาอะไรจะสวยได้มากมายขนาดนี้ แล้วพวกแกรู้ไหมว่าผีตานีเนี่ย โดตรสสวยเลย สวยยิ่งกว่านางสาวไทยเสียอีกนะ มีชาวบ้านแถวบ้านผมซึ่งเขาก็สนิทกับพ่อผมมาก พอดกเย็นบางวันก็นั่งกินเหล้ากัน เม้าเอ่ทุกครั้ง อย่างนี้เรียกว่าสนิทกันหรือเปล่านั้น ลุงมีเพื่อนของพ่อผม แกชอบแซวพ่อผมเล่นว่า ปลุกกล้วยตานีไว้ที่บ้าน ไม่กล้ามีน้องออกมาเอาไปทำหัวเหอ ผีตานีเนี่ยมันชอบจับคนเอาไปทำหัวเหอ พ่อผมเป็นคนทีเชื่อเรื่องไสยศาสตร์อยู่แล้ว แต่ท่านก็ไม่เคยเจอผีอะไรทั้งนั้น



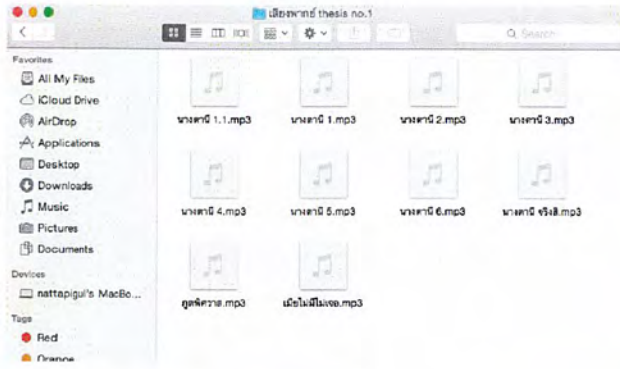
ภาพที่ 12 ภาพคำพูดบางท่อนประโยคที่ดึงมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนร่างบทละคร



ภาพที่ 13 ภาพบทร่างของละครที่เรียบเรียงขึ้นใหม่จากการปะติดปะเข้าด้วยกันจากข้อความ

บางส่วนที่นำมาจากแต่ละเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ภาพร่างในส่วนของไฟล์เสียงพยางค์ที่ได้จากการผลิต ถูกแบ่งออกมาเป็นท่อนๆ รอนำมาประกอบกับภาพ



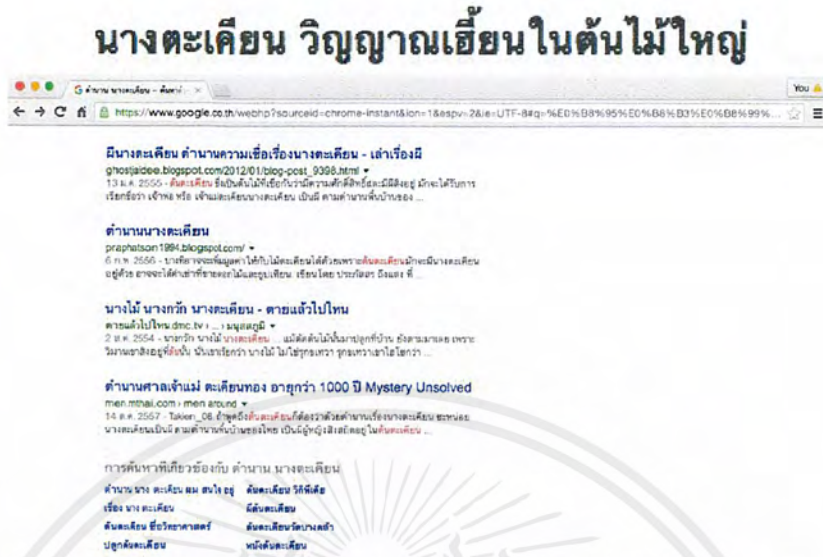
ภาพที่ 15 ภาพเคลื่อนไหวที่ร่างจากแต่ละภาพต้นแบบ (Footages)

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1 เป็นเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับนางทานีผีสาวในตำนานของไทย โดยข้าพเจ้าถอดเรื่องเนื้อหาของการบรรยายลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครที่มีความคล้ายคลึงกับรูปกายภายนอกของสโนไวท์ แต่ปัญหาของงานชุดนี้คือตัวละครที่เป็นสโนไวท์ยังไม่ทำงานต่อบทจนทำให้คนดูรู้สึกถึงความน่าเบื่อของนางทานีไปได้ ตัวงานยังอยู่ในรูปแบบของสารคดีมากเกินไปจึงทำให้ผลลัพธ์ของงานนี้ยังออกมาเป็นไม่เป็นผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2

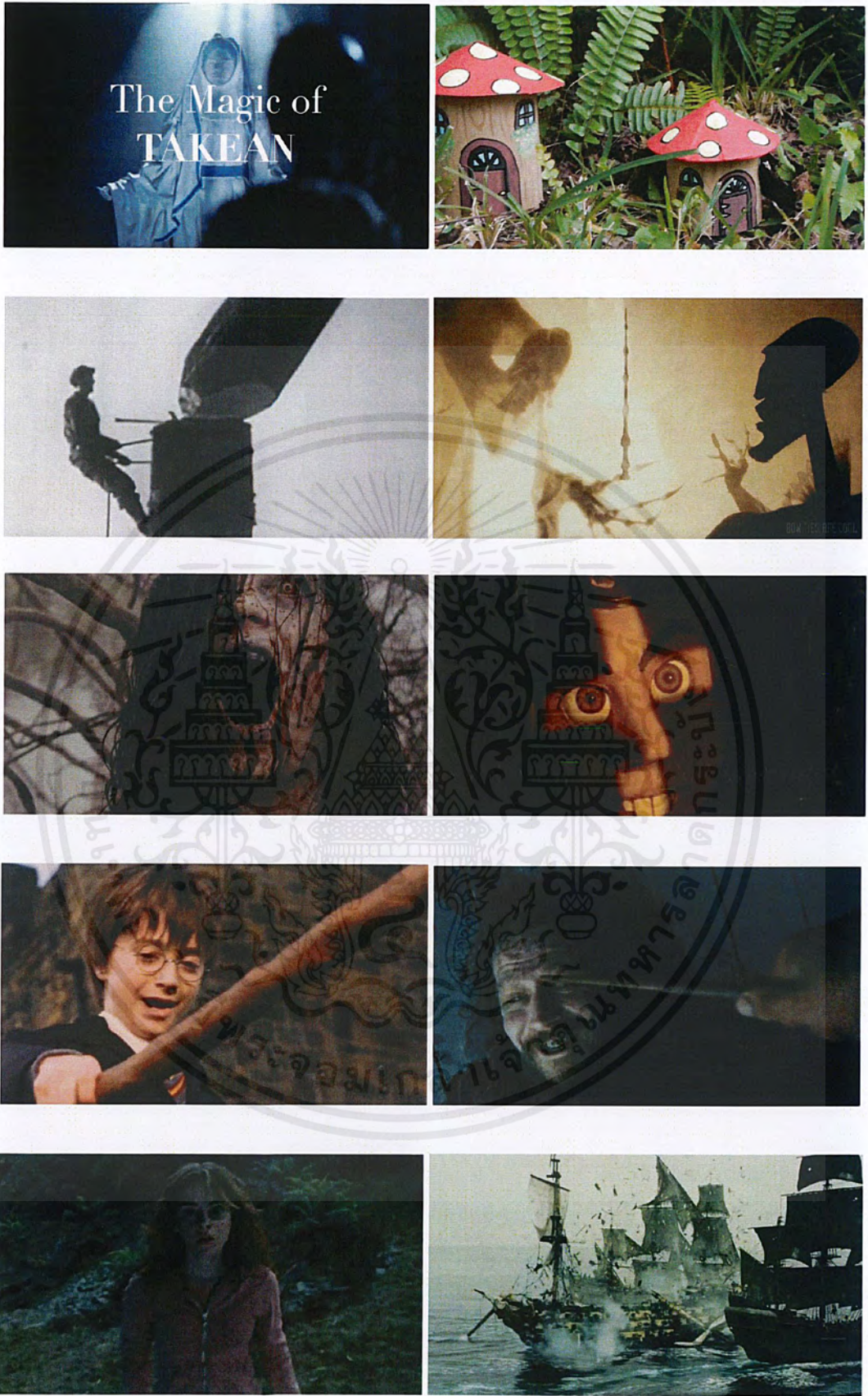


เนื่องจากต้นตะเคียนมักมีผีนางตะเคียนสิงสถิตย์อยู่ การจะตัดเอาต้นตะเคียนมาทำเป็นเรือในสมัยก่อน หรือนำเอาไม้ตะเคียนมาสร้างบ้าน จึงจำเป็นต้องมีการทำพิธีบวงสรวง เพื่อขออนุญาตจากนางตะเคียนก่อน ทั้งนี้ เมื่อต้นตะเคียนเหล่านี้ถูกนำมาแปรสภาพเป็นเรือ ยานพาหนะ หรือสิ่งปลูกสร้างต่างๆแล้ว ผีนางตะเคียนที่เคยสิงสถิตย์อยู่ในต้นตะเคียนต้นนั้น ก็จะเปลี่ยนมาสิงสถิตย์ในสถานะใหม่ตามไปด้วย ยกตัวอย่างเช่น หากเป็นเรือที่หากไม้ตะเคียน นางตะเคียนก็จะกลายเป็นแม่ย่านางเรือ เป็นต้น

ภาพที่ 16 ภาพคำพูดบางท่อนประโยคที่ดึงมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนร่างบทละคร



ภาพที่ 17 ภาพบทร่างของละครที่เรียบเรียงขึ้นใหม่จากการปะติดปะเข้าด้วยกันจากข้อความบางส่วนที่นำมาจากแต่ละเว็บไซต์



ภาพที่ 18 ภาพร่างลำดับภาพเคลื่อนไหวจากภาพต้นแบบ (Footages)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 เป็นเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับภูติสาวสวยที่สิงสถิตอยู่ภายในต้นไม้ มีนามว่า นางตะเคียน หรือแม่ตะเคียน ข้าพเจ้าถอดเนื้อความของเรื่องให้พลิกไปในทางแฟนตาซี เนื่องจากมีเรื่องเล่าขานมากมายเกี่ยวกับต้นไม้หัจจรรย์นี้ และมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนไทย ทั้ง พิธีกรรม และความเชื่อ ทั้งนี้เรื่องราวจึงนำเสนอให้กลายเป็นเรื่องราวของไม้คาถาอาคม แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นยังไม่แตกต่างไปจากชุดงานที่ 1 เนื่องจากภาพยังไม่ส่งผลให้เรื่องราวนั้นพลิกผันไปได้ตามที่ ต้องการมากนัก แต่ในทางเดียวกัน ก็สามารถทำให้เค้าได้ว่าเรื่องราวต้องการนำเสนอไปในทิศทาง ไหน

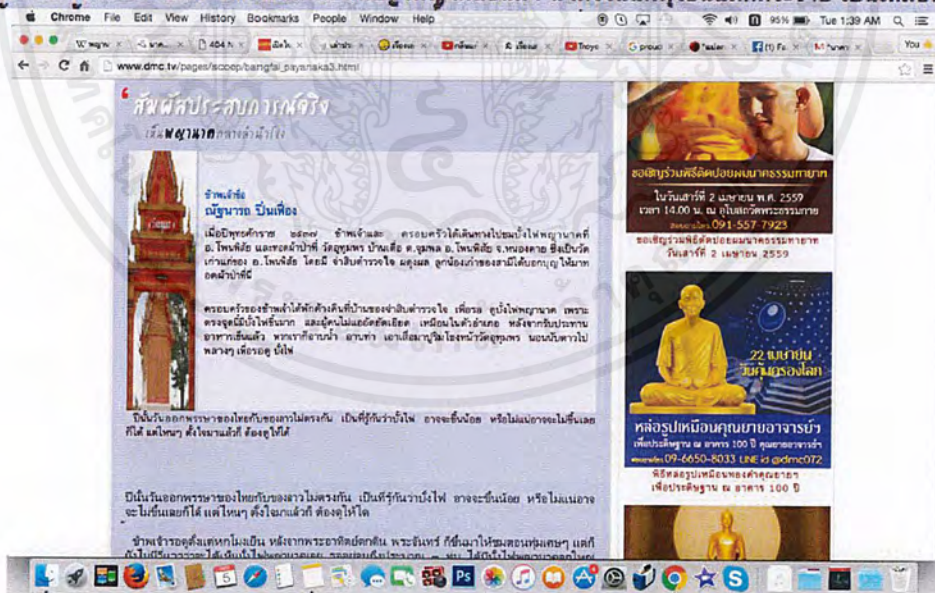
ภาพร่างชุดที่ 3

➤ 2. พญานาค เป็นสัตว์มหัศจรรย์ ที่มีคุณสมบัติพิเศษ คือ สามารถแปลงกายได้ พญานาค มีอิทธิฤทธิ์ และมีชีวิตใกล้เคียงกับคน พญานาค สามารถแปลงเป็นคนได้ เช่นคราวที่แปลง เสียงน้ำตกข้างดงมา ดังมาจาก ผึ้งไทยตรงหน้าศาลเจ้าแม่สองนาง พอหันไปตามเสียง ก็เห็นงูตัวใหญ่และยาว มาก สีดำทึบมัน ตะเน่า ศูนย์กลางลำตัวไม่น่าจะต่ำกว่า ๑ เมตร และยาวกว่า ๓๐ เมตร กำลังว่ายน้ำ

เชื่อกันว่าลำน้ำโขงช่วง จ.หนองคาย-บึงกาฬ เป็นที่อยู่ของพญานาค

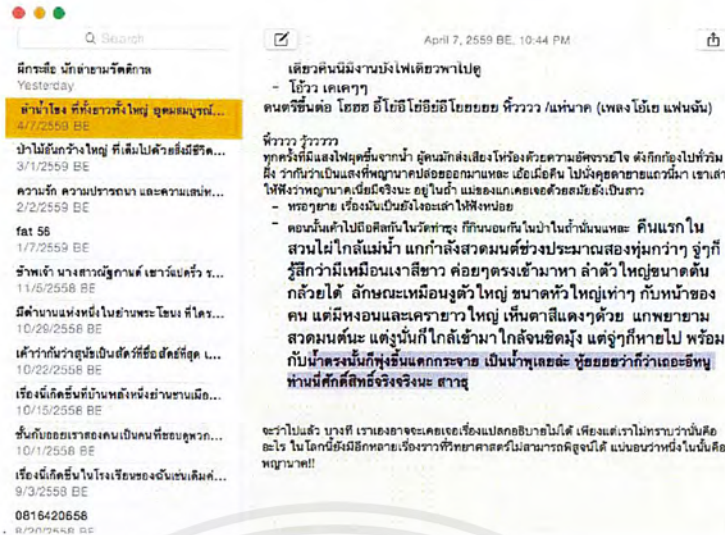
หนึ่งในเทศกาลท่องเที่ยวช่วงวันออกพรรษาที่นาสนใจมากที่สุดแห่งหนึ่ง คงต้องยกให้กับ "เทศกาลออกพรรษา บึงไฟ พญานาค" ที่จะมียุคไฟสีส้มอมแดงพุ่งขึ้นมาจากแม่น้ำโขงในช่วงวันออกพรรษา

ผมเองก็เลื่อมใสว่า พญานาคมีจริงแน่ๆ เพราะผมเห็นจริง คอนโดอินเสียงน้ำตกกระเจาย ที่แรกนึกว่าว๊าว ควาย ลง ไปเล่นน้ำ แต่ความจริง ไม่ใช่ เห็นเป็นเหมือนงูใหญ่ไหลขึ้นมา น้ำตรงนั้นก็พุ่งขึ้นแตกกระเจาย เป็นเหมือนน้ำพุอยู่

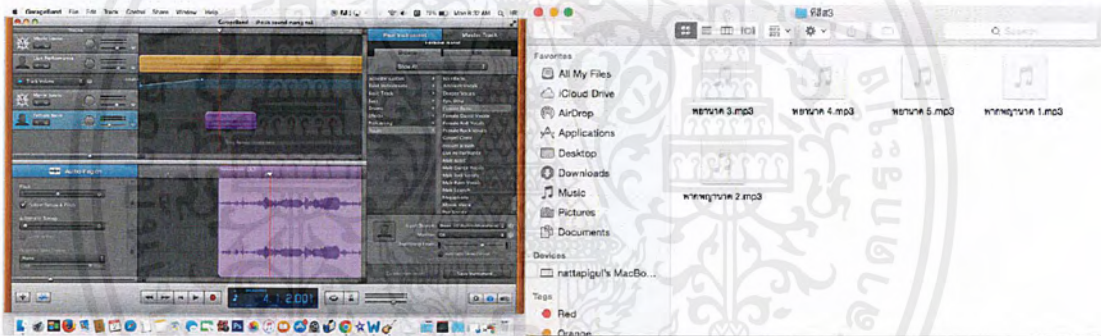


ภาพที่ 19 ภาพคำพูดบางตอนประโยคที่ดึงมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนร่างบทละคร

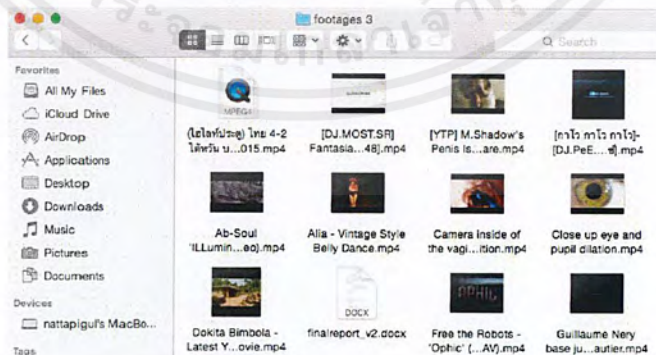
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 ภาพหน้าจอของละครที่เรียนเรื่องขึ้นใหม่จากการปะติดปะต่อจากประโยชน์ความที่นำมาจากเว็บไซต์ต่างๆ

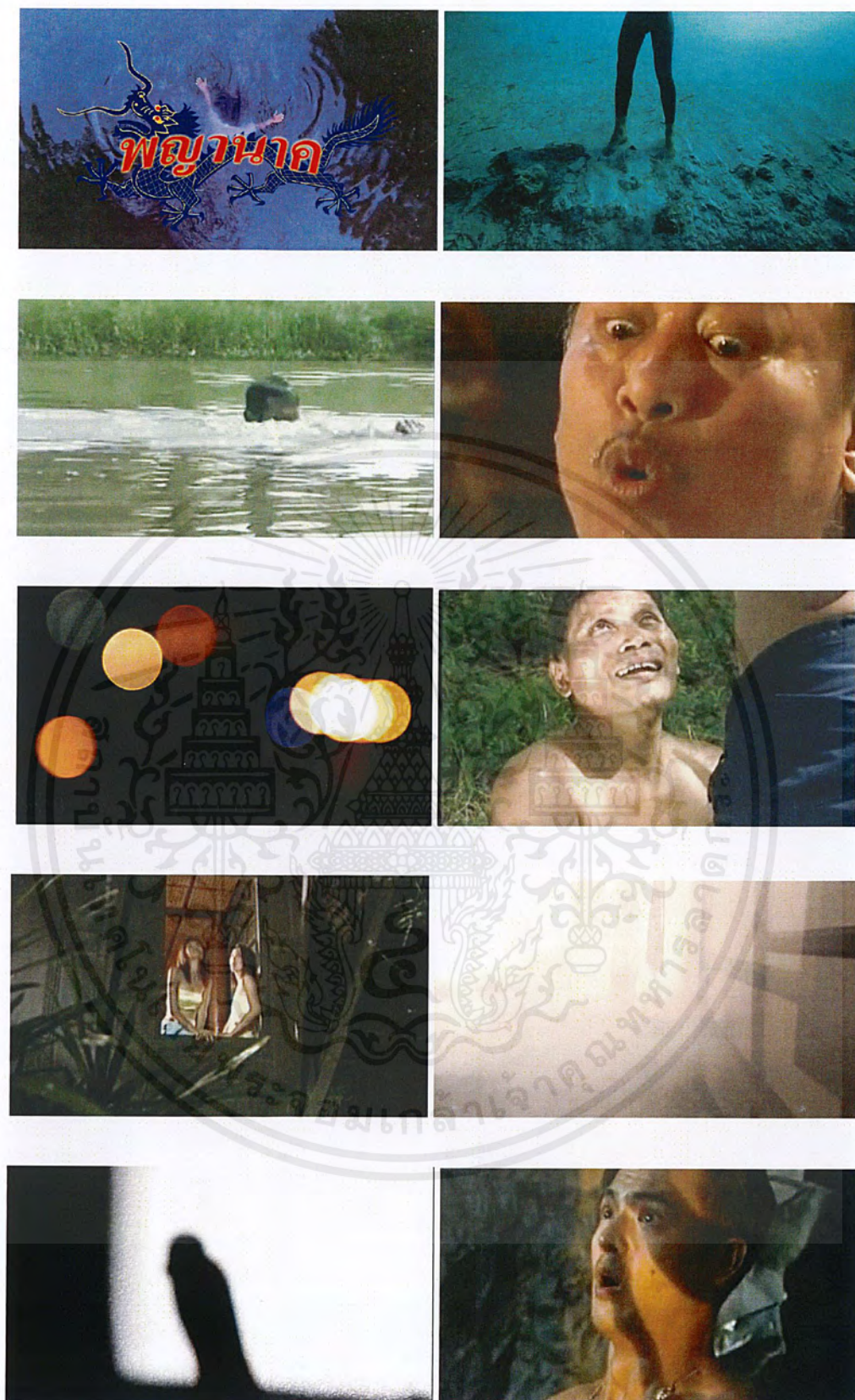


ภาพที่ 21 ภาพร่างในส่วนของการทดลองในส่วนของการพากย์เสียง



ภาพที่ 22 ภาพต้นแบบ (Footages) ที่น่าสนใจโดยการมองภาพร่างผ่านจินตนาการ และมีความเป็นไปได้ในการนำมาสร้างเป็นเรื่องราวใหม่ โดยแต่ละภาพต้นแบบ (Footages) มีความหลากหลายทางที่มากที่สุด

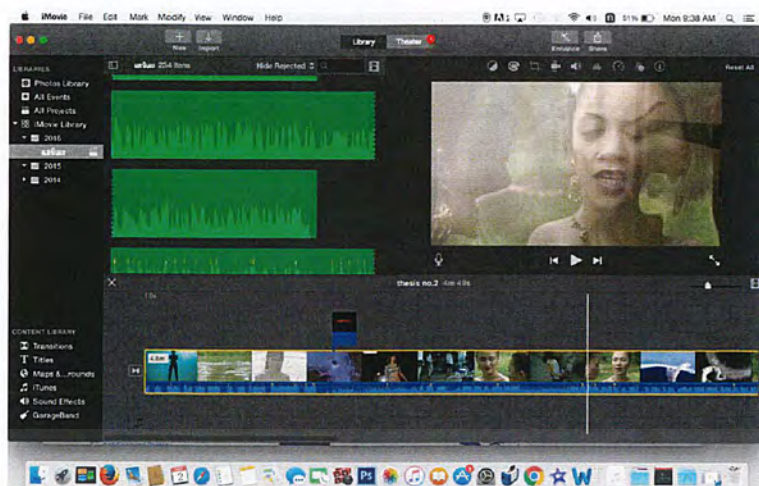
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ภาพร่างการวางภาพตามลำดับขั้นตอนในสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพต้นแบบ

(Footages)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24 ภาพร่างในส่วนของขั้นตอนการทดลองการเรียบเรียงและผลิตสร้างภาพเคลื่อนไหวจากแต่ละภาพต้นแบบ (Footages)

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 3 เป็นเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ในตำนานอย่างพญานาค ที่ชาวบ้านไม่ได้เชื่อว่ามีอยู่เพียงแค่น้ำก้นคลองไม่ขี้ดไฟ หากแต่ไม่ตัวตนอยู่จริง อาศัยอยู่ใต้บาดาล จากประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ได้มาเล่าเรื่องราวของตนที่เคยประสบพบเจอกันมา เนื้อหาบางคำพูดที่ข้าพเจ้าเลือกถอดมาเพื่อนำเสนอในเนื้อหาเรื่องราวใหม่นั้น ผู้เล่ามีการใช้คำพูดที่ซ้ำกัน และทำให้ข้าพเจ้าเกิดความคิด และอารมณ์ขบขัน ที่มีเนื้อหาไปทางเรื่องเพศ จึงเกิดแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าเลือกที่จะนำเสนอเรื่องราวใหม่ในทิศทางของเรื่องเพศ โดยมีการแทรกอวัยวะเพศชายที่คนส่วนใหญ่มีประสบการณ์ร่วมกันต่อการเล่นคำ และจินตนาการต่อภาพ ปัญหาของงานชิ้นนี้คือเรื่องพากย์ที่ยังมีเสียง (Noise) แทรกอยู่ในแต่ละคำ จึงยังทำให้รู้สึกเสียใจไม่ใส ฟังดูขุ่นๆ อยู่บ้างในบางช่วงบางตอน

3.1.3 การจัดเตรียมอุปกรณ์

ในกระบวนการสร้างงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวของข้าพเจ้าที่มีรูปแบบการพากย์เสียงสดแบบในภาพยนตร์ จึงจำเป็นต้องเตรียมอุปกรณ์การพากย์เพื่อความถี่สูง และความคมชัดของเสียง รวมถึงซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่ใช้ในการตัดต่อแก้ไข

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะชุดนี้ประกอบด้วย

- | | |
|---|-----------|
| 1. คอมพิวเตอร์ Macbook Pro | 1 เครื่อง |
| 2. โปรแกรมตกแต่ง - บันทึกเสียง GarageBand | 1 โปรแกรม |
| 3. โปรแกรมตัดต่อเสียงและภาพเคลื่อนไหว Final Cut Pro | 1 โปรแกรม |
| 4. โปรแกรมตัดต่อเสียงและ-ภาพเคลื่อนไหว iMovie | 1 โปรแกรม |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- | | |
|---|-----------|
| 5. โปรแกรมสร้าง - ตกแต่งภาพนิ่ง Adobe Photoshop CS6 | 1 โปรแกรม |
| 6. ไมโครโฟน USB STUDIO CONDENSER MICROPHONE C-1U | 1 อัน |
| 8. โปรเจคเตอร์ | 1 ตัว |

3.1.4 การสร้างเสียง

งานของข้าพเจ้ามีรูปแบบการเล่าเช่นเดียวกับละครทางวิทยุ ทั้งนี้ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้ ไมโครโฟน Condenser ประเภทที่ใช้ใน Studio เพื่อการบันทึกเสียงคั่งเช่นนักร้อง และนักพากย์ ทั่วไปเลือกใช้กัน เพื่อความชัดเจนในการรับฟัง และเพื่ออรรถรสในการรับฟังน้ำเสียง ใช้ร่วมกับ โปรแกรม GarageBand ในการตัดแต่ง บันทึกเสียง ในส่วนของการใช้น้ำเสียงในการพากย์ อารมณ์ เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการพากย์เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องใช้โทนเสียงสูง ต่ำสลับกันไปตามเนื้อหา เพื่อให้ผู้ฟังได้เกิดอารมณ์ร่วม มีการกระแทกน้ำเสียงในบางช่วงของเนื้อหาเพื่อให้เกิดอารมณ์ที่ปลุกเร้า ในส่วนของการพากย์จะเป็นการพากย์ไปที่ละประโยค จะไม่พากย์ภายในครั้งเดียวทั้งหมด เนื่องจากเพื่อให้การสร้างภาพประกอบในขั้นตอนต่อไปง่ายมากขึ้น ในการบันทึกเสียงไฟล์ที่ทำการ Export ออกมาจะอยู่ในรูปแบบไฟล์ .mp3

3.1.5 การลำดับภาพเคลื่อนไหว

เรื่องเล่านั้นมักมีข้อเท็จจริงปะปนกันไป เกิดจากการรับสารข้อมูลจากหลากหลายที่มานำมาปะติดปะต่อเรียบเรียงเข้าไว้ด้วยกันใหม่ตามความเข้าใจของผู้รับสาร และกลายเป็นผู้ส่งสารที่นำเรื่องราวไปถ่ายทอดดูกันไปถ่ายทอดในเวลาต่อไป จากแนวความคิดนี้ ข้าพเจ้าจึงเลือกนำภาพต้นแบบ (Footages) จากละคร และภาพยนตร์ โดยมีความหลากหลายทางที่มา ความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงทางด้านเนื้อหา อย่างที่ข้าพเจ้าตั้งใจไว้เพื่อให้เกิดความสับสนต่อภาพและเสียง

3.1.6 การตัดต่อ - เรียบเรียงภาพและเสียง

หลังจากผ่านขั้นตอนการดำเนินการบันทึกเสียงพากย์บทละคร และค้นหาจัดเตรียมภาพต้นแบบ (Footages) ที่คัดเลือกมาแล้ว ต่อมาคือขั้นตอนการนำมาประกอบ เรียบเรียงทั้งสองอย่างเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว หรือหนังสั้น (Short Movie) โดยโปรแกรมที่เลือกใช้ในการสร้างงานเป็นหลักคือโปรแกรม iMovie และ Final Cut Pro ซึ่งเป็น โปรแกรมในระบบ Mac Os โดยทำในเครื่องโน้ตบุค (Notebook) หรือ (Laptop) คอมพิวเตอร์พกพา (Laptop) อย่าง Macbook Pro ที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ การเรียบเรียงภาพในแต่ขึ้นเริ่มต้นจากการนำไฟล์เสียงที่พากย์เรียบร้อยแล้ว ดึงมาลงไทม์ไลน์ (Timeline) ของโปรแกรมที่ใช้ ตามด้วยภาพต้นแบบ (Footages) ที่ได้เลือกไว้แล้วมาประกอบให้เข้ากับเนื้อหา และมีการใช้เทคนิคที่ทำให้เกิดผลกระทบ (Effect) พิเศษในโปรแกรมที่ใช้ร่วมกับภาพ เช่น การปรับภาพเร็วขึ้น (Speed Time) ใช้การปรับ Slow เพื่อให้ภาพช้าลง และเพื่อให้ความรู้สึกเร่งรีบ ผ่านไปเร็ว ใช้ Fast หรือจะปรับในส่วนของระยะเวลา (Duration) ก็ได้เหมือนกันแล้วแต่ในความเหมาะสมในส่วนของเนื้อหา ส่วนในการปลุกเร้าความรู้สึกของผู้ชมมีผลอย่างมาก การคิดภาพกลับ (Flip) ภาพให้เล่นสลับจากหลังไปหน้า หรือหน้าไปหลัง เทคนิคนี้ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประกอบกับการตัดแบ่ง หรือย่อยคลิปภาพเป็นส่วนเล็กๆ (Split Clip) สั้นๆ ตัดชนกัน โดยแต่ละลำดับภาพใช้เทคนิค Effect เว้น Effect ภาพที่ได้คือเล่นฉากเดิมแต่เล่นวนซ้ำ (Loop) คล้ายภาพการกระตุก หรือย้ำทำ เสียงที่นำมาใช้ประกอบกับแต่ละเหตุการณ์จึงต้องผ่านการวิเคราะห์ต่อตัวเนื้อหา Effect เสียงหมาหอนที่เล่นคลอเบาๆ ไปตลอดการบรรยายที่นำมาซ้อนไว้บนไทม์ไลน์ของการตัดต่อเสียง สร้างให้เกิดอารมณ์น่าติดตาม วาบหวีว ชวนขวัญผวา เมื่อการตัดต่อทุกอย่างได้เสร็จสิ้น ก็นำงานออกมาเป็นรูปแบบไฟล์โดยใช้นามสกุล .mp4

การติดตั้งและฉายผลงาน มีรูปแบบการฉายภาพยนตร์ทั่วไป อุปกรณ์ที่ฉายภาพคือใช้โปรเจกเตอร์ ฉายภาพลงบนผนังกำแพงสีขาวในห้องมืด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวในหัวข้อ “สุนทรียภาพใหม่ทางการรับรู้ระหว่างภาพและเสียง” ที่ผ่านมาข้าพเจ้ามุ่งเน้นไปทางเรื่องราวความเชื่อของคนไทยต่อการจินตนาการภาพและเรื่องราวเนื้อหาใหม่ ซึ่งทำให้เกิดการวิเคราะห์ผลงานเพื่อพิจารณาในส่วนของรูปแบบวิธีคิด เทคนิควิธีการ ตลอดจนองค์ประกอบของเนื้อหาและในส่วนต่างๆของผลงาน ที่อยู่ในรูปแบบการนำเสนอที่เรียกว่า วิดีโออาร์ต (Video Art)

4.1 วิเคราะห์ผลงาน โดยรวม

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ที่มาหรือเรื่องราวของศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เกิดจากที่ครอบครัวของข้าพเจ้าทำอาชีพค้าขายเกี่ยวกับพระเครื่อง ของเก่าแก่โบราณ ข้าพเจ้าจึงมักจะได้อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุซึ่งสามารถจับต้องสัมผัสได้ หรือแม้กระทั่งสิ่งที่สัมผัสไม่ได้ บ่อยครั้งเรื่องราวที่ข้าพเจ้าได้ฟังมา มักจะเป็นเรื่องเล่าที่หาต้นทางไม่ได้ว่ามาจากใคร ที่ไหน อย่างไร แต่คือการฟังจากหลายๆ คน หลายๆ ที่ แล้วมาถ่ายทอดให้ฟังอีกครั้งตามความเชื่อ และความเข้าใจของผู้เล่า ผ่านคำพูด “เขาว่ากันว่า” และปลูกฝังความเชื่อผ่านการเล่าสู่กันฟัง เรื่องหนึ่งๆ ถูกเล่าซ้ำมาซ้ำไปตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และถูกเรียกว่า “ตำนาน” ตำนานที่ไม่สามารถลบล้างเรื่องราวให้หมดไปได้ เพราะถูกถ่ายทอดแล้วอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของหนังสือ หรือภาพยนตร์ สิ่งนี้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

4.1.2 เนื้อหา (Content)

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ โดยรวมแล้วเป็นการบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตำนานลึกลับเกี่ยวกับภูติ ผี ปีศาจ ที่ถูกเล่าขานกันมาช้านาน มีความคาบเกี่ยวกับวัตถุ และวิธีการดำรงชีวิตของคนไทย ความก้าวหน้าล้ำสมัยของเทคโนโลยีในปัจจุบันก็ไม่สามารถพิสูจน์ได้ถึงความจริงของเรื่องราวเหล่านั้นได้ กลับกลายเป็นว่ายังคงช่วยให้เรื่องราวเหล่านั้นคงอยู่และถ่ายทอดต่อกันไปผ่านการเผยแพร่บนหน้าหนังสือ บทละครทางวิทยุ โทรทัศน์ หรือสร้างเป็นภาพยนตร์ ความซ้ำซากทางเนื้อหา และวิธีการนำเสนอ อีกทั้งวิธีการยังสามารถสร้างความรู้สึกคาดการณ์ต่อสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น หมายถึง การตัดต่อภาพและเสียงที่สร้างประสบการณ์รับรู้ร่วมกันแก่ผู้ชม

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

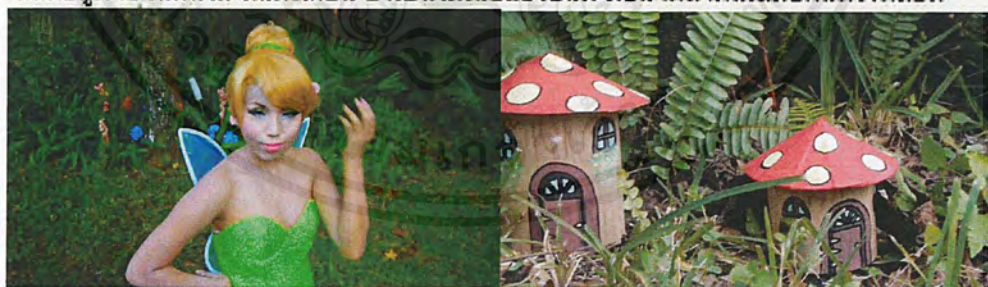
ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ใช้วิธีการแสดงออกจากร่างจินตนาการภาพต่อเนื้อหาให้เกิดเป็นเรื่องราวใหม่ บิดเบือน และสร้างชุดเชื่อมโยงให้กับเรื่องราว ผ่านการจินตนาการแบบขบขัน จากเรื่องราวที่น่าหวาดกลัวสู่เรื่องราวที่มีความสนุกสนานที่แอบแฝงไปด้วยมุขตลกที่สามารถชวนให้รู้สึกตลกขบขัน หรือสร้างให้เกิดความรู้สึกที่ตรงกันข้าม แทรกมุมมองเสียดสีของภาพต่อจินตนาการความคิดความเชื่อของมนุษย์ ผ่านวิธีการตัดต่อที่นิยมใช้กันในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ที่ส่งผลให้เกิดการคาดการณ์ในลำดับจากถัดไป

4.2 วิเคราะห์การใช้ภาพ

4.2.1 การเชื่อมโยงภาพกับเรื่องราว

การคัดสรรภาพที่นำมาใช้เป็นส่วนสำคัญในการนำเสนอ มีผลต่อการดำเนินเรื่องราวว่าเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอว่าจะออกไปในทิศทางใด และด้วยงานของข้าพเจ้าที่ต้องการจะนำเสนอให้เนื้อหาที่ได้จากภาพและเรื่องราวที่มาจากบทละครออกมาในลักษณะตรงกันข้าม ซึ่งงานทั้งหมดข้าพเจ้านำมาจากภาพต้นแบบ (Footages) ของละคร และภาพยนตร์ ทั้งนี้การเลือกภาพจึงต้องคำนึงถึงบางจุดที่มีความคล้ายกันและทำให้เนื้อหาเกิดการเชื่อมโยงต่อเนื่องด้วยแต่ละฉากที่นำมาใช้จะมีที่มาของเรื่องราวที่แตกต่างกันเช่น วิเคราะห์จากลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครหลักในเรื่องเดิมเพื่อนำมาสร้างตัวละครใหม่

อาถรรพณ์ในหลายครั้งที่เราท่านเคยได้ยินได้ฟังมา เช่น นางตะเคียน วิญญาณหญิงสาวที่มีรูปร่างหน้าตาอันสะสวย ที่ดูเหมือนจะเป็นสาวบ้านป่าทั่วไป หากแต่นางเป็นหนึ่งในวิญญาณที่สิงสถิตอยู่ภายในต้นไม้ ต้นตะเคียน ซึ่งเป็นไม้เนื้อแข็งชนิด มีขนาดลำต้นเสมอกันตรงตลอด

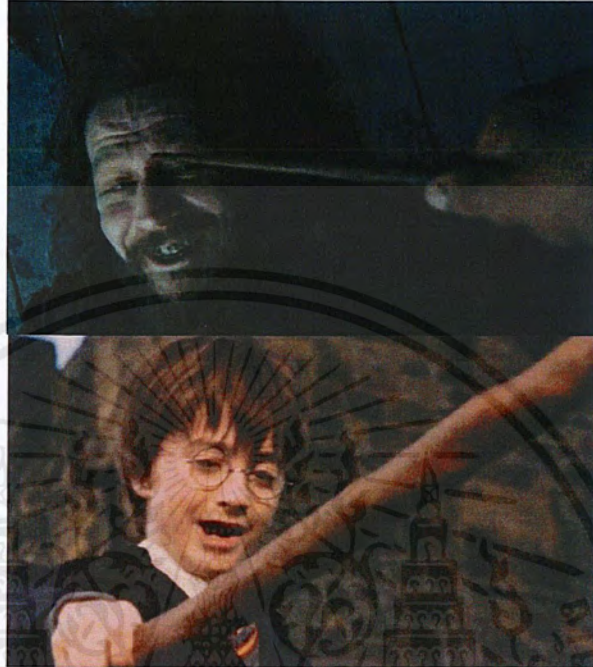


ภาพที่ 25 ภาพแสดงการวิเคราะห์เชื่อมโยงภาพกับเรื่องราว

4.2.2 การเชื่อมโยงฉากต่อฉาก

ภาพที่มาจากภาพต้นแบบ (Footages) ที่มีที่มาและเรื่องราวที่ต่างกันมักเป็นปัญหาแก่การสร้างให้ภาพในแต่ละฉากดำเนินไปอย่างลื่นไหล กล่าวคือในส่วนของการเลือกใช้ภาพนั้นต้องมีจุดใดจุดหนึ่งในส่วนของภาพที่สามารถไปสู่ฉากเหตุการณ์ต่อไปได้ ถึงแม้ว่าความดิบของตัวเนื้อสื่อกเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในภาพจะแตกต่างกันก็ตาม ส่วนประกอบเล็กๆ ในภาพนั้นจะทำการปะติดปะต่อสู่จินตนาการของผู้ชมได้ด้วยตัวของมันเองเช่น วัตถุสิ่งของที่อย่างใดอย่างหนึ่งที่ตัวละครกำลังสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันอยู่ในภาพ นำไปสู่การเชื่อมต่อของเรื่องราวในลำดับเหตุการณ์ถัดไป



ภาพที่ 26 ภาพแสดงการวิเคราะห์การเชื่อมโยงภาพฉากต่อฉาก



ภาพที่ 27 ภาพแสดงการวิเคราะห์การเชื่อมโยงภาพฉากต่อฉาก

4.3 วิเคราะห์การใช้เสียง

ในที่นี้ข้าพเจ้าจะกล่าวถึงการพากย์ เสียงประกอบ และเสียงดนตรีในผลงานทั้ง 3 ชั้น

4.3.1 เสียงพากย์ ในภาพยนตร์ หรือในละครวิทยุ การพากย์เป็นส่วนสำคัญ และมีผลอย่างยิ่งต่อการดำเนินเรื่องให้ลื่นไหล และความรู้สึกน่าติดตาม ไม่ว่าจะเป็น ระดับของเสียง น้ำเสียง โทนเสียงล้วนแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ที่ผู้เล่าต้องการจะสื่อ และมีความที่แตกต่างกันไปตามความรู้สึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำให้ผู้ฟังเข้าใจต่อในส่วนอารมณ์ของเนื้อหานั้นๆ เช่น การใช้ระดับเสียงราบนิ่ง โทนต่ำทำให้รู้สึกสงบ นิ่ง เคลื่อนไหวอย่างช้า หรือการใช้น้ำหนักเสียงสูง โทนต่ำ ทำให้รู้สึกเร้าอารมณ์ ตื่นเต้น และความรู้สึกขวัญผวา

4.3.2 เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่ไม่มีถ้อยคำพูด เป็นเสียงที่เลือกนำมาใช้ประกอบกับการพากย์ในส่วนของภาคตัดต่อ สามารถทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์รู้สึกคล้อยตามทำให้เกิดความสมจริง และสร้างบรรยากาศให้กับเรื่องราว เช่น ในฉากที่กำลังกล่าวถึงเหตุการณ์ลึกลับในช่วงเวลากลางคืน เสียงหมาหอน หรือเสียงลมพัดแรง เป็นหนึ่งในเสียงประกอบที่มาจากธรรมชาติ มีความสมจริง สามารถสะกดอารมณ์ และผู้คนส่วนใหญ่มีประสบการณ์รับรู้ร่วมกันต่อเสียงที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังส่งผลต่อการคาดเดา และจินตนาการต่อภาพในลำดับต่อไปได้

4.3.3 เสียงดนตรี (Music) ใช้ดนตรีเพื่อเสริมสร้างจังหวะให้กับเรื่องราว และในส่วนของ การเปิดปิดเรื่องเป็นหลัก อย่างในภาพยนตร์และละครที่มักจะใช้เสียงดนตรีเปิดก่อนที่จะดำเนินเรื่อง เหมือนเป็นการนำเข้าสู่โลกของละครนั้นๆ ซึ่งบทเพลงที่นำมาใช้ก็จำเป็นต้องมีเนื้อหา และจังหวะอารมณ์เพลงที่เข้ากับเรื่องราวที่ต้องการจะนำเสนอ

บทที่ 5

บทสรุป

สิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่อผลงานชุดนี้ คือสภาพแวดล้อม และธุรกิจการค้าขายพระเครื่องภายในครอบครัวของข้าพเจ้า ความเชื่อส่วนบุคคลที่ไม่ใช่ส่วนบุคคล เรื่องเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่ข้าพเจ้าเคยได้ยินมาจากบทสนทนาของสมาชิกภายในบ้าน เกี่ยวกับเรื่องราวตำนานความลึกลับ ความเชื่อต่อวัตถุ เหตุการณ์ ทั้งที่ได้ประสบพบเจอมากับตัวหรือจากเหตุการณ์ที่ผู้อื่นเคยสัมผัส โดยผ่านข้อมูลเท็จจริงที่ไม่สามารถพิสูจน์ต้นตอของการเกิดเรื่องราวได้ คือรับข้อมูลมาจากหลายๆ ฝ่าย ที่มาของเรื่องที่ได้รับมาถูกรวบรวมและกลั่นออกมาตามความเข้าใจ และถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการเล่าสู่กันฟัง ซ้ำไปซ้ำมาเป็นทอดๆ อย่างนี้เรื่อยไป ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นแรงบันดาลใจแรกในการเริ่มต้นค้นคว้า และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในชุดนี้ โดยต่อมาข้าพเจ้าได้เกิดความสนใจต่อเรื่องราวตำนานเล่าขานของไทยที่เป็นที่นิยมและส่งผลต่อความเชื่อ จนถึงวิถีการดำเนินชีวิตของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยผ่านรูปแบบการเล่าสู่กันฟังแบบปากต่อปาก (มุขปาฐะ) สู่การบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร กระทั่งพัฒนามาเป็นเรื่องราวบทประพันธ์ที่ถูกบันทึกอัดแน่นลงบนแผ่นฟิล์มและเผยแพร่ออกไปสู่สาธารณะชนในรูปแบบละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ในความเป็นจริงแล้วความสามารถทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันมีความก้าวหน้าและล้ำสมัยเป็นอย่างมาก แต่อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีก็ยังไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเรื่องราวเหล่านั้นจริงเท็จเป็นได้ แต่กลับทำให้ ‘เรื่องเล่า’ ถูกพัฒนามาเป็น ‘ตำนาน’ ไว้ให้คงอยู่ชั่วลูกชั่วหลาน อีกสิ่งที่ข้าพเจ้าสังเกตเห็นก็คือ ‘ความซ้ำซาก’ เรื่องราวหนึ่งๆ ถูกผลิตสร้างขึ้นมาใหม่ซ้ำแล้วซ้ำเล่า และดูเหมือนจะไม่จบไม่สิ้น วิธีการรูปแบบการนำเสนอในส่วนของภาพและเสียงที่ไม่แตกต่างกัน ผู้ชมสามารถทำนายต่อเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นข้างหน้าได้ ซึ่งไม่ต่างกับการถ่ายทอดเรื่องราวทางความเชื่อที่ทำให้ผู้คนรับรู้และเกิดมุมมองทางความเชื่อที่เหมือนกัน ซึ่งสิ่งที่กล่าวมานี้เป็นแนวความคิดหลักในการ และนำเสนอออกมาในรูปแบบของวีดีโอศิลปะ (Video Art) โดยข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ผลงานให้อยู่ในมุมมองที่ข้าพเจ้าเคยได้รับรู้มา ผ่านการนำเสนอพลิกแพลงภาพประกอบกับเรื่องราว เพื่อปรับเปลี่ยนมุมมองทัศนคติต่อเรื่องราวที่แตกต่างออกไป ในรูปแบบของภาพยนตร์ โดยยังคงมีการใช้วิธีการการตัดต่อที่ทำกันมาซ้ำๆ เพื่อให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมต่อลำดับเหตุการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

เนื่องจากงานมีรูปแบบการสร้างที่เป็นไปอย่างเรียบง่าย และเลือกใช้ภาพที่มาจากภาพยนตร์ และละครต่างเรื่องราว ต่างยุคสมัย ภาพที่ได้อาจทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องเสมอไป จึงเป็นผลให้ผู้ชมทั่วไปที่ไม่ได้มีความรู้ทางด้านศิลปะอาจจะไม่เข้าใจต่อการนำเสนอ และการตัดต่อยังไม่ส่งผลให้เกิดความคล้อยตามได้เสมอไป คือยังไม่สามารถพลิกแพลงเรื่องราวให้เนื้อหาเดิมถูกลืมไปได้ อีกทั้งขั้นตอนการผลิตเสียงพากย์ อาจจะไม่มีความใสคมเหมือนเสียงพากย์อย่างในภาพยนตร์ เนื่องจากอุปกรณ์ในการผลิตยังไม่มีความเป็นมืออาชีพมากนัก และห้องที่ใช้ในขั้นตอนการบันทึกการผลิตเสียงพากย์จึงไม่สามารถเก็บความนิ่งเงียบทั้งหมดได้ จึงทำให้เกิดเสียงรบกวน (Noise) จากภายนอกแทรกเข้ามาได้ ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ในการนำเสนอ ดังนั้นเครื่องขยายเสียงหรือลำโพงที่นำมาใช้ส่งเสียงออกจึงต้องมีประสิทธิภาพมากเช่นกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- Glass Spider. (2557). “15 ปี นางนาก” และตำนานแห่งทุ่งพระโขนง. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://pantip.com/topic/32758906>. (วันที่ค้นข้อมูล : 17 มีนาคม 2559).
- ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://www.bc.msu.ac.th/project_file/chapter2\(62\).pdf](http://www.bc.msu.ac.th/project_file/chapter2(62).pdf). (วันที่ค้นข้อมูล : 15 มีนาคม 2559).
- EduzoneS Staff. (2547). ประเภทของวรรณกรรม. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.eduzones.com/knowledge-2-1-1852.html>. (วันที่ค้นข้อมูล : 17 มีนาคม 2559).
- ผู้จัดการรายวัน. (2553, 30 เมษายน). เปิดตำนานทรานซิสเตอร์...มนต์รักละครวิทยุ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9530000058928>. (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มีนาคม 2559).
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2559, 18 เมษายน). ภาพยนตร์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://th.wikipedia.org/wiki/ภาพยนตร์>. (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มีนาคม 2559).
- Phongsagorn Jira. (ม.ป.ป.). รังสีมันต์ในอดีต. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://www.rungsimun.com/_m/article/content/content.php?aid=248556. (วันที่ค้นข้อมูล : 18 มีนาคม 2559).
- Taiki Sakpisit. (ม.ป.ป.). About Taiki Sakpisit. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://www.taikisakpisit.com/p/about_7.html. (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มีนาคม 2559).
- My Dark Apron. (2011). Christian Marclay : The Clock. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.emptykingdom.com/featured/christian-marclay-the-clock/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มีนาคม 2559).



ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 28 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน นางตานี, 2559

เทคนิค วีดีโอศิลปะ (Video Art)

ความยาวของภาพเคลื่อนไหว 04:29 นาที

ขนาด 1280x720p

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

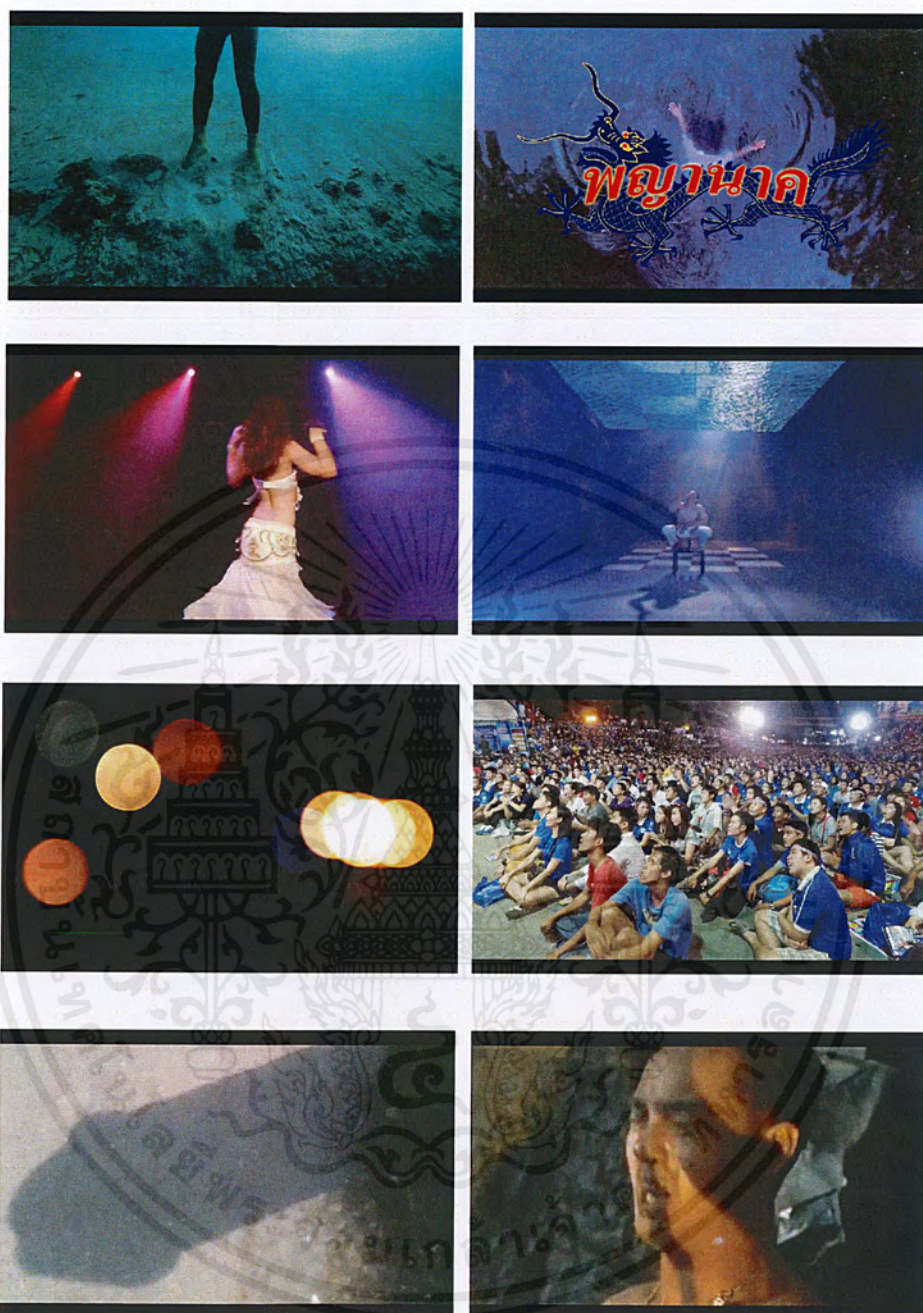
ชื่อผลงาน มหัทศวรรษพันธุ์ตะเคียน, 2559

เทคนิค วิดีโอศิลปะ (Video Art)

ความยาวของภาพเคลื่อนไหว 03:27 นาที

ขนาด 1280x720p

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

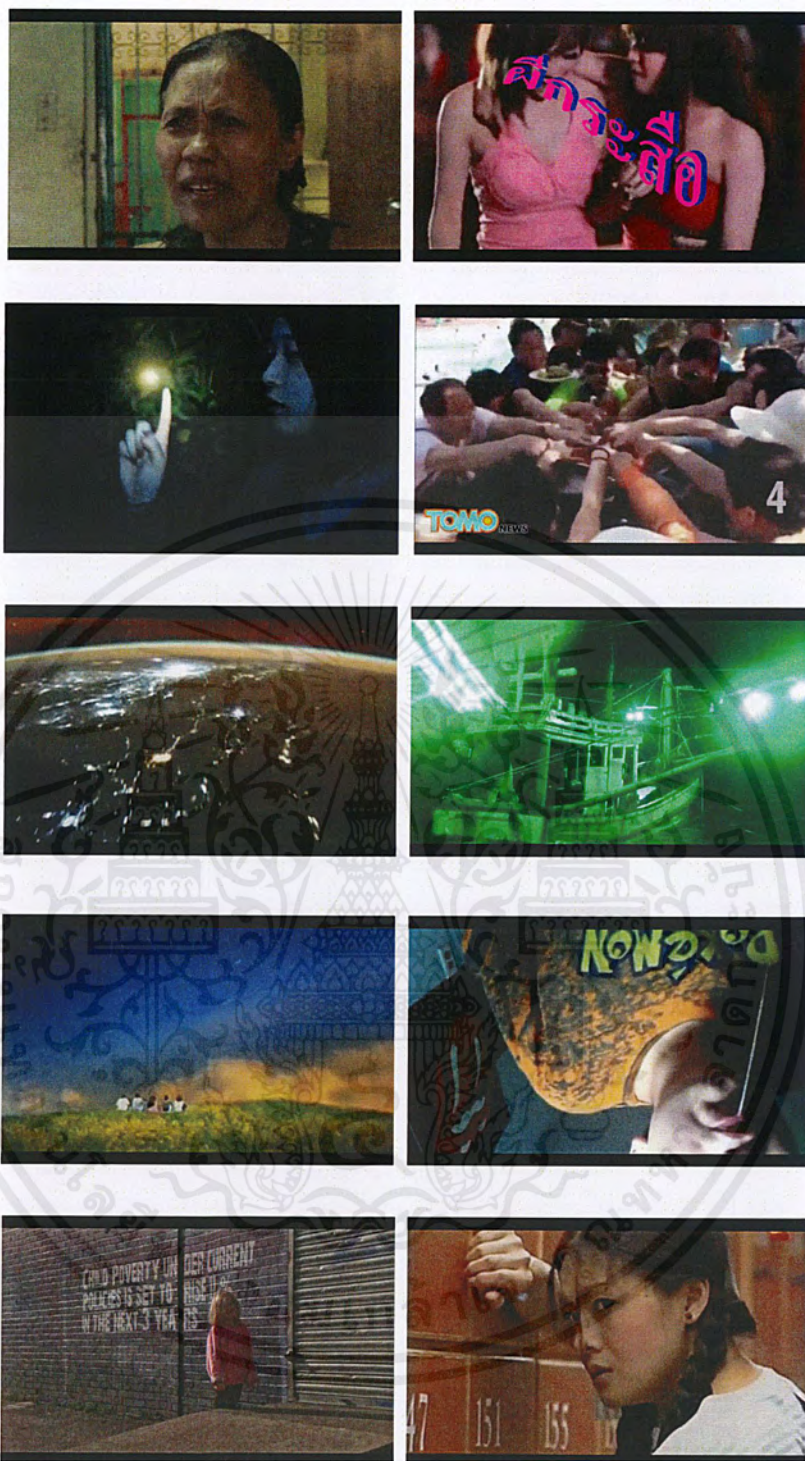
ชื่อผลงาน พญานาค, 2559

เทคนิค วีดีโอศิลปะ (Video Art)

ความยาวของภาพเคลื่อนไหว 04:49 นาที

ขนาด 1280x720p

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน ฝึกระสือ, 2559

เทคนิค วิดีโอศิลปะ (Video Art)

ความยาวของภาพเคลื่อนไหว 04:29 นาที

ขนาด 1280x720p

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล	นางสาว ณัฐกานต์ เชาว์แปดริ้ว
วัน เดือน ปี	7 ธันวาคม 2536
ที่อยู่	32/108 หมู่บ้านมณฑล 8 ถนนเลียบบคลองทวีวัฒนา แขวงบางแค เหนือ เขตบางแค จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10160
ประวัติการศึกษา	2551 จบการศึกษาระดับมัธยมต้นที่ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา พุทธมณฑล 2554 จบการศึกษาระดับมัธยมปลายที่ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา พุทธมณฑล 2559 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
รางวัลและเกียรติประวัติ	
2556	<ul style="list-style-type: none"> - นิทรรศการภาพถ่าย “First Step” Exhibition at Bloom Pro Lab Studio ณ สีลมซอย 19 - นิทรรศการภาพเขียนสีน้ำมัน Seascape “SEA (What You SEE?)” ณ หอศิลป์พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง - นิทรรศการวาดเส้น Nude “Inside/Out” Drawing Exhibition ณ อาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง - ได้รับทุนการศึกษาต่อเนื่อง จากสำนักงานเขตกรุงเทพมหานคร
2557	<ul style="list-style-type: none"> - นิทรรศการศิลปะสัญจร “Summer Sale” Art Exhibition ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเฟสติวัล พัทยาบีช - นิทรรศการ “HOFest” Art Exhibition Festival ณ HOF ART SPACE (W District) กรุงเทพมหานคร - ได้รับทุนการศึกษาต่อเนื่อง จากสำนักงานเขตกรุงเทพมหานคร
2558	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าร่วมโครงการค่ายเยาวชนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยครั้งที่ 6 ประจำปี 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้