

ไม่มีความจริงในสื่อ

UNREALITY IN MEDIA



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2560

KMITL-2017-AR-M-005-007

ไม่มีความจริงในสื่อ

UNREALITY IN MEDIA



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2560

KMITL-2017-AR-M-005-007

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

UNREALITY IN MEDIA



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ART PROGRAM IN VISUAL ART
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKU'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2017
KMUTL-2017-AR-M-005-007**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2017




FACULTY OF ARCHITUER

KING MONGKU'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ไม่มีความจริงในสื่อ
UNREALITY IN MEDIA
นักศึกษา นายปัญญาพล นาน่วม
รหัสประจำตัว 57602055
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
อาจารย์อรรถชัย	พงษ์สมุทร	
รองศาสตราจารย์อลิตา	จันผิงเพ็ชร	
รองศาสตราจารย์กันจณา	คำโสณี	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 16 มิถุนายน 2560 เวลา 10.00 น.
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 11 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2560

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ไม่มีความจริงในสื่อ
นักศึกษา	นายปัญญาพล นาน่วม
รหัสประจำตัว	57602055
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2560
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร

บทคัดย่อ

มายาคติ เป็นสิ่งหนึ่งที่แฝงเร้นอยู่ในทุกสังคม ทุกวัฒนธรรม เป็นตัวกำหนดความคิด ความเชื่อ และทัศนคติต่อสังคมอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูล ข่าวสาร ที่ไหลบ่าอย่างรวดเร็วและมีมากมายเหลือคณานับ หากขาดความพินิจ พิเคราะห์ แยกสิ่งที่เป็นจริงกับสิ่งที่หลอกลวง ออกจากกันไม่ได้ แล้วนั้น เรา ก็อาจตกลงไปสู่กระแสของความเชื่อที่ถูกบิดเบือนออกไปจากความเป็นจริง ชีวิตประจำวันของข้าพเจ้าได้รับรู้ข่าวสารจากการดู การอ่าน การวิเคราะห์ ข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับจากรอบด้าน เช่น ข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ ทีวี ข่าวออนไลน์ รวมไปถึงการโฆษณา เป็นต้น ซึ่งสื่อเหล่านี้ได้ถูกปรุงแต่งและตอกย้ำ เพื่อครอบงำให้สังคมเกิดความเชื่อ ทั้งที่ข่าวสารบางอย่างได้ถูกบิดเบือนหรือมักถูกทำให้เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง เมื่อคนในสังคมได้ มีการเสพสื่ออยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน จนทำให้ในที่สุดเราอาจข้ามไปไม่พ้น จากกรอบของมายาคติเหล่านี้ไปได้

ผลงานศิลปกรรมชุดนี้เป็นผลงาน ศิลปะวีดีโอ (Video Art) โดยเลือกนำข่าวสารที่มีอยู่จริง แต่ถูกนำเสนอโดยขาดข้อเท็จจริงที่ตรงไปตรงมา ถูกปรุงแต่งจนเกินเลยเพื่อให้เกิดความเชื่อ โดยมีจำนวน 8 ข่าว ซึ่งได้นำมาคิด วิเคราะห์ และหาความหมายใหม่ในเชิงประชดประชัน ล้อเลียน ผ่านผลงานศิลปะ ฉายในเครื่องโทรทัศน์ 4 เครื่อง โดยหนึ่งเครื่องใช้ไฟลัวีดีโอ 2 ไฟล์ เล่นวนซ้ำไปมาอยู่ตลอดเวลา เป็นสัญลักษณ์ของการตอกย้ำที่ไม่มีที่สิ้นสุด เป็นความจำยอมของคนในสังคมต่างๆ ที่ทุกคนรู้ว่าไม่มีความจริงใดๆ ในข่าวสาร ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้อย่างอิงมาจาก Roland Barthes นักปรัชญาสมัยใหม่รวมไปถึงศิลปิน เช่น Douglas Gordon, Bruce Nauman และอื่นๆ

จากข้อมูลต่างๆ ได้ถูกนำมาสังเคราะห์เป็นผลงานศิลปะ ผ่านการแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอนจนสำเร็จสมบูรณ์เป็นที่น่าพอใจ จึงได้นำเข้าสู่การวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อกระบวนการของการสร้างสรรค์ ซึ่งผลงานศิลปะชุดนี้ต้องการให้ผู้ดูสำรวจตรวจสอบความคิดและทัศนคติที่มีต่อข่าวสาร และตั้งคำถามกับตัวตนถึงจุดยืนในความเป็นจริงกับสิ่งที่หลอกลวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่ออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	Unreality in Media
Student	Mr. Phanjapon Nanuam
Student ID	57602055
Degree	Master of Fine Art
Program	Visual Art
Year	2017
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Alita Janfangpetch

ABSTRACT

Mythologies is one of the concepts that is hidden in every society and culture. It determines thoughts beliefs and attitudes of the people in each society. Especially when a vast amount of news and information are flowing rapidly. If the people don't analyze the information they receive and unable to separate fact from lies, they may start to believe in a distorted truth. In my daily life, I receive and analyze information from different perspectives and mediums such as newspaper, TV program, online news and advertisement. These medias are designed to influence the society into believing in the information they have provided despite the fact that it is distorted or exaggerated. Consuming of news and information are becoming a part of our daily life and by this, in the end, we may not be able to escape from this set of mythologies.

This set of artworks is 8 video art in which news are presented without fact and also being exaggerated to generate belief. The actual news are being analyzed and recreated in a form of artworks to give them a new meaning which is satirical and parodic. The artworks are displayed on 4 televisions. Two works per one model, playing in infinite cycles in order to convey the sense of repetition and servitude that people in our society have to face as they unavoidably consume the news and information despite knowing that there is no truth in it. This set of artworks is influenced by Modern Philosopher – Roland Barthes and artist – Douglas Gordon and Bruce Nauman.

I create the artworks from the researches I gather and going through phases of solving problems and developing the works systematically until its completion. Then I begin to analyze the works to get better understanding of the creative process. This set of artworks intend to make the audience questions and examines their thoughts and attitudes toward news and information. Moreover, it asks the audience to reconsider their views on the concept of truth and lie.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อ||อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลืออย่างดีจาก รศ.อลิตา จันผิงเพ็ชร ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อีกทั้งคณาจารย์ผู้ให้คำปรึกษา รศ.กันจณา คำโสภี ผศ.คณากร คชาชีวะ ผศ.วุฒิกกร กงกา ผศ.คมสัน หนูเขียว ซึ่งคอยให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นต่าง ๆ มาโดยตลอด ขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือ และให้กำลังใจข้าพเจ้าเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

ปัญญาพล นาน่วม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัดแต่งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญ(ต่อ).....	V
สารบัญ(ต่อ).....	VI
สารบัญ(ต่อ).....	VII
สารบัญภาพ.....	VIII
สารบัญภาพ(ต่อ).....	IX
สารบัญภาพ(ต่อ).....	X
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.1.1 มายาคติ.....	2
1.1.2 มายาคติว่าด้วยสื่อ.....	3
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	4
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	6
1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	6
1.5 แหล่งข้อมูล.....	7
บทที่ 2 อิทธิพลในการสร้างสรรค์.....	8
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสื่อภาพยนตร์.....	9
2.1.1 ศิลปะการตัดต่อ.....	12
2.1.2 การรับรู้ (Perception).....	13
2.2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม.....	15
2.2.1 เซอร์ไก มิไคโลวิช ไอเซนสไตน์ (Sergei Mikhailovich Eisenstein).....	15
2.2.2 ดักลาส กอร์ดอร์น (Douglas Gordon).....	17
2.2.3 บรูซ นาวีแมน (Bruce Nauman).....	21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัด IV อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.3 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ.....	24
2.4 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	25
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	26
3.1 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	26
3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	27
3.2.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1.....	27
3.2.1.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ.....	28
3.2.1.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	29
3.2.1.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วีดีโอ.....	31
3.2.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 2.....	34
3.2.2.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ.....	35
3.2.2.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	36
3.2.2.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วีดีโอ.....	36
3.2.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3.....	38
3.2.3.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ.....	38
3.2.3.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	39
3.2.3.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วีดีโอ.....	40
3.2.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 4.....	42
3.2.4.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ.....	42
3.2.4.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	43
3.2.4.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วีดีโอ.....	44
3.2.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 5.....	45
3.2.5.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ.....	46
3.2.5.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	47
3.2.5.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วีดีโอ.....	48
3.2.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 6.....	49
3.2.6.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ.....	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัดยว้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.2.6.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	51
3.2.6.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ.....	52
3.2.7 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7.....	53
3.2.7.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ.....	54
3.2.7.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	54
3.2.7.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ.....	55
3.2.8 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 8.....	57
3.2.8.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ.....	57
3.2.8.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	58
3.2.8.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ.....	59
3.3 รายละเอียดของการสร้างสรรค์.....	61
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	62
4.1 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม.....	62
4.2 การวิเคราะห์โครงสร้างของงานและการใช้ทัศนธาตุทางสื่อวิดีโอ.....	63
4.2.1 การเรียงลำดับภาพ (Sequence of Shot).....	63
4.2.1.2 การตัดภาพ (The Cut).....	63
4.2.1.3 การผสมภาพ (The Mix หรือ The Dissolve).....	64
4.2.1.4 การเลือนภาพ (The Fade).....	65
4.2.2 เวลา (Time & Space).....	66
4.2.2.1 เวลาที่เกิดขึ้นภายในผลงาน.....	66
4.2.3 เสียง (Sound).....	67
4.2.3.1 เสียงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน.....	67
4.3 การวิเคราะห์สัญลักษณ์.....	68
4.3.1 สัญลักษณ์ (Symbolic).....	68
4.3.2 สัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นภายในผลงาน.....	69
4.4 วิเคราะห์การติดตั้งผลงาน.....	70

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัดviอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 บทสรุป.....	72
5.1 ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	73
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	74
บรรณานุกรม.....	84
ประวัติผู้เขียน.....	85



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตั้ง viii อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมือง.....	10
2.2 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ Innocence of Muslims.....	11
2.3 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ เรื่อง Worker Leaving the Lumiere Factory (1895), Louis Lumiere.....	12
2.4 Hugo Munsterberg	14
2.5 เซอร์ไก มิโคโลวิช ไอเซนสไตน์ 1898 – 1948.....	15
2.6 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ เรื่อง Strike (1924) เซอร์ไก มิโคโลวิช ไอเซนสไตน์.....	16
2.7 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ เรื่อง The Battleship Potemkin (1925) เซอร์ไก มิโคโลวิช ไอเซนสไตน์.....	16
2.8 ดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon).....	17
2.9 ภาพตัวอย่างจากผลงานศิลปะของ ดักลาส กอร์ดอน ชื่อผลงาน 10 MS – 1 (1994) เทคนิค : Video, back projection, black and white, ขนาด : 20 min, 57 sec.....	17
2.10 ภาพตัวอย่างจากผลงานศิลปะของ ดักลาส กอร์ดอน ชื่อผลงาน 24 Hour Psych (1993) เทคนิค : Video, back projection, black and white, ขนาด : 24 Hour.....	20
2.11 บรูซ นาว์แมน (Bruce Nauman).....	21
2.12 ภาพตัวอย่างจากผลงานศิลปะของ บรูซ นาว์แมน ชื่อผลงาน World Peace (1996) เทคนิค : Video Installation ขนาด : Dimension Variable.....	22
2.13 ภาพตัวอย่างจากผลงานศิลปะของ บรูซ นาว์แมน ชื่อผลงาน Setting a Good Corner (Allegory and Metaphor) (1999) เทคนิค : Video ขนาด : 59 min 30 sec.....	23
3.1 ภาพตัวอย่างจากข่าว ผู้ลี้ภัยชาวโรฮิงญา หนังสือพิมพ์ข่าวคมชัดลึก.....	28
3.2 ภาพตัวอย่างจาก แอปพลิเคชัน FxGuru บนโทรศัพท์มือถือ.....	29
3.3 ภาพตัวอย่างจาก แอปพลิเคชัน FxGuru – BREAKING NEWS บนโทรศัพท์มือถือ.....	29
3.4 ภาพตัวอย่างจาก แอปพลิเคชัน FxGuru – BIGFOOT SIGHTING บนโทรศัพท์มือถือ.....	29
3.5 ภาพจากการถ่ายทำรายงานข่าว.....	30
3.6 ภาพจากการใช้ แอปพลิเคชัน FxGuru – BREAKING NEWS บนที่กการรายงานข่าว.....	30
3.7 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว ผู้ลี้ภัย 2559 บริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ.....	31
3.8 ภาพตัวอย่างแอปพลิเคชัน กอริล่า ภายในผลงานข่าวผู้ลี้ภัย 2559	32
3.9 ภาพตัวอย่าง กอริล่า ภายในผลงานข่าวผู้ลี้ภัย 2559.....	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตั้ง VIII อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.10 ภาพจากการตัดต่อโดยใช้โปรแกรม iMovie.....	33
3.11 ภาพจากการตัดต่อโดยใช้เทคนิค บลูสกรีน (Blue Screen).....	33
3.12 ภาพจากผลงานวีดิโอชิ้นที่ 1 ข่าวผู้ลี้ภัย 2559.....	34
3.13 ภาพตัวอย่างจากข่าว พิจารณาร่างรัฐธรรมนูญ.....	35
3.14 ภาพตัวอย่างจากโฆษณาชวนเชื่อ.....	35
3.15 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว วันเกิดร่างรัฐธรรมนูญ 2559 บริเวณอนุสาวรีย์ ประชาธิปไตย.....	36
3.16 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน BIRTHDAY SURPRISE บนโทรศัพท์มือถือ.....	37
3.17 ภาพจากผลงานวีดิโอชิ้นที่ 2 ข่าววันเกิดร่างรัฐธรรมนูญ 2559.....	37
3.18 ภาพตัวอย่างจากข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 1 มติชนออนไลน์ http://www.matichon.co.th/category/local เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559.....	39
3.19 ภาพตัวอย่างจากข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2 มติชนออนไลน์ http://www.matichon.co.th/category/local เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559.....	39
3.20 ภาพจากการออกไปรายงานข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559 บริเวณถนนเจริญสุขทวงศ์ 13.....	40
3.21 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน TRUCK JACKKNIFE บนโทรศัพท์มือถือ.....	41
3.22 ภาพจากผลงานวีดิโอชิ้นที่ 3 ข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559.....	41
3.23 ภาพตัวอย่างจากข่าวท่อน้ำแตกตรงใจกลางของพื้นที่กรุงเทพมหานครฯ.....	43
3.24 ภาพจากการออกไปรายงานข่าวท่อน้ำแตก 2559 บริเวณถนนมรกต.....	43
3.25 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน SEWER ERUPTION บนโทรศัพท์มือถือ.....	44
3.26 ภาพจากฉากในผลงานวีดิโอ ท่อน้ำกำลังพวยพุ่ง.....	44
3.27 ภาพจากผลงานวีดิโอชิ้นที่ 4 ข่าวท่อน้ำแตก 2559.....	45
3.28 ภาพตัวอย่างจากข่าวการพบเห็นดวงวิญญาณ 1.....	46
3.29 ภาพตัวอย่างจากข่าวการพบเห็นดวงวิญญาณ 2.....	47
3.30 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว ผีในซอย บริเวณซอยวัดกู่ จังหวัดนนทบุรี.....	48
3.31 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน GHOST BRIDE บนโทรศัพท์มือถือ.....	48
3.32 ภาพจากผลงานวีดิโอชิ้นที่ 5 ข่าวผีในซอย 2559.....	49
3.33 ภาพตัวอย่างจากข่าวการพบเห็นดวงวิญญาณ 1.....	50
3.34 ภาพตัวอย่างจากข่าวการพบเห็นดวงวิญญาณ 2.....	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และดัดแปลงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.35 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว ดวงไฟปริศนา บริเวณซอยเจริญสุขนิทวงศ์ 13.....	51
3.36 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน HAUNTED SOUL บนโทรศัพท์มือถือ.....	52
3.37 ภาพจากผลงานวีดีโอชิ้นที่ 6 ข่าวดวงไฟปริศนา 2559.....	53
3.38 ภาพตัวอย่างจากข่าวฟ้าผ่า.....	54
3.39 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว ฟ้าผ่า บริเวณนิคมอุตสาหกรรม.....	55
3.40 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน LIGHTNING STRIKE บนโทรศัพท์มือถือ.....	56
3.41 ภาพจากผลงานวีดีโอชิ้นที่ 7 ข่าวฟ้าผ่า 2559.....	56
3.42 ภาพตัวอย่างจากข่าวพายุวงช้าง โผล่ที่พัทยา.....	58
3.43 ภาพจากการออกไปรายงานข่าวพายุหมุน บริเวณสวนหย่อม กรุงเทพมหานคร.....	59
3.44 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน TORNADO บนโทรศัพท์มือถือ.....	60
3.45 ภาพจากผลงานวีดีโอชิ้นที่ 8 ข่าวพายุหมุน 2559.....	60
4.1 ภาพจากไฟล์วีดีโอที่ถูกแบ่งออกเป็น ช็อตๆ.....	64
4.2 ภาพจากไฟล์วีดีโอ ข่าวผีในซอย 2559 ที่ถูกแบ่งออกเป็น ช็อตๆ.....	65
4.3 ภาพจากไฟล์วีดีโอ ข่าวผีในซอย 2559 ที่ถูกแบ่งออกเป็น ช็อตๆ.....	65
4.4 ภาพการติดตั้งผลงาน.....	68
4.5 ภาพแทนของสัญลักษณ์ของ กอริล่า กับ ผู้อพยพลี้ภัย.....	69
4.6 การติดตั้งผลงานชุด ไม่มีความจริงในสื่อ.....	70
5.1 ภาพผลงานชิ้นที่ 1.....	75
5.2 ภาพผลงานชิ้นที่ 2.....	76
5.3 ภาพผลงานชิ้นที่ 3.....	77
5.4 ภาพผลงานชิ้นที่ 4.....	78
5.5 ภาพผลงานชิ้นที่ 5.....	79
5.6 ภาพผลงานชิ้นที่ 6.....	80
5.7 ภาพผลงานชิ้นที่ 7.....	81
5.8 ภาพผลงานชิ้นที่ 8.....	82
5.9 ภาพผลงานตอนติดตั้ง.....	83

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

มายาคติ ที่แฝงเร้น อยู่ภายในการนำเสนอของสื่อหรือข่าวสารต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้รับรู้มาจากการ ดู การอ่าน การวิเคราะห์ ภายในการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น ข่าวสารจากโทรทัศน์ ข่าวสารจาก หนังสือพิมพ์ ข่าวออนไลน์ รวมไปถึง โฆษณา เป็นต้น ซึ่งข่าวสารเหล่านี้มักถูกบิดเบือนหรือ นำเสนอข่าวสารให้เกินเลยไปจากความเป็นจริง ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจภายในการนำเสนอ ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่ถูกบิดเบือน ข้าพเจ้าจึงนำข่าวสารที่ผิดเพี้ยนเหล่านี้มาประยุกต์ สร้างสรรค์ใหม่โดยการนำข่าวสารเหล่านี้มา คิด วิเคราะห์ และ หาความเป็นไปได้ใหม่ โดยการนำ ข่าวสารต่างๆ ที่ถูกบิดเบือนหรือเกินเลยจากความเป็นจริงเหล่านี้ มาสร้างสรรค์ให้ออกมาใน รูปแบบของผลงานศิลปะ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

การใช้ชีวิตประจำวันของข้าพเจ้านั้น มีสิ่งหนึ่งที่เป็นตัวกำหนดความคิด ความเชื่อ ความเข้าใจ ภายในสังคม โดยการกลบเกลื่อนให้ดูเสมือนว่าเป็นสิ่งที่เลวเป็นธรรมชาติ นั่นคือ มายาคติ ที่แฝง เร้นอยู่ภายในการนำเสนอข่าวสารของสื่อต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้รับรู้มาจากการดู การอ่าน การวิเคราะห์ ภายในการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น ข่าวสารจากโทรทัศน์ ข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ ข่าวสารออนไลน์ รวมไปถึง การโฆษณา เป็นต้น ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่ถูกปรุงแต่งขึ้นมาเพื่อเป็นตัวกำหนดให้สังคมนั้นอยู่ ในกรอบ ในลู่ทางที่ถูกกำหนดไว้ ในความเชื่อที่ถูกบิดเบือนไปจากความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม การ นำเสนอข่าวสารที่ถูกบิดเบือนไปจากความเป็นจริง หรือข่าวสารที่เกินจริง เช่น การนำเสนอข่าวการ ค้นพบวัตถุประหลาดจากต่างดาว แต่สุดท้ายกลายเป็นเจลลด์ ไซท์ที่ถูกทิ้งลงมาจากเครื่องบิน เป็นต้น ข่าวสารที่เกินความเป็นจริงเช่นนี้เป็นสิ่งหนึ่งที่ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะนำเสนอให้ออกมาใน รูปแบบของข่าวสารเชิงสร้างสรรค์โดยการสร้างรายการข่าวขึ้นมาและใช้สื่อ วิดีโอ ในการบันทึก เหตุการณ์และนำเสนอข่าวสารต่างๆ ที่เกินเลยจากความเป็นจริง เช่น การรายงานข่าวสด ว่ามี ดาวเทียมตกลงมาในใจกลางเมืองของกรุงเทพมหานครฯ เป็นต้น การนำเสนอข่าวสารเชิง สร้างสรรค์ที่เกินเลยความเป็นจริงเช่นนี้ สำหรับข้าพเจ้าก็เปรียบเสมือนการที่เราดูข่าวด้วยความ จริงจังเพื่อที่จะต้องการข้อมูลโดยจริงแท้ แต่สุดท้ายผลลัพธ์ที่ได้กลับคืนมาก็คือความลวงที่เกิดขึ้น ภายในกระบวนการของการนำเสนอข่าวสารที่ถูกบิดเบือนออกไปจากความเป็นจริง ดังนั้นสิ่ง สุดท้ายที่ผู้รับข่าวสารจะได้รับกลับคืนมาก็คือความไม่จริงแท้ ที่เลวเป็นธรรมชาติอย่างที่สุดที่ เกิดขึ้นภายในสังคมไทย อย่างไรก็ตาม ภายในบริบทของสังคมไทยนั้น โครงสร้างส่วนใหญ่มักจะ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำเอาหลัก สัญวิทยา มาใช้ในการวิเคราะห์ตัวอย่างและตัวบทของหนังสือประเภทต่างๆ ภายในฝรั่งเศส โดยใช้ลักษณะการตีความสัญญาที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายทางการเมืองและการโฆษณาชวนเชื่อของสื่อต่างๆ เช่น มวยปล้ำ ไวน์กับนม ความลึกในโฆษณา ของเล่น ฯลฯ โดยจะแยกระดับของความหมายออกเป็น 2 ระดับ คือ ระดับแรกเรียกว่า “ ความหมายโดยอรรถ ” (denotative meaning) ระดับที่สอง เรียกว่า “ ความหมายโดยนัย ” (connotative meaning) ซึ่งความหมายระดับนี้ คือ “ มายาคติ ” (myth) หรือปรัมปราคติ โดยได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อ สร้างความผูกพันระหว่างมายาคติกับบริบททางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม เพราะ มายาคติ นั้น ไม่ได้กำเนิดขึ้นเองจากอากาศธาตุ แต่เป็นผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่งๆ หรือหลายชนชั้น ดังนั้นมายาคติจึงสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจและสังคมอย่างแน่นแฟ้นในฐานะเป็นบริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่ของตัวมันเอง ดังที่ Roland barthes กล่าวแถลงว่า สิ่งที่ยับยั้งให้ความเป็นจริงเปลี่ยนสภาพเป็นวาทะก็คือ ประวัติศาสตร์ของมนุษย์ ประวัติศาสตร์เท่านั้นที่บงการ การอุปถัมภ์และดับสูญของภาษาแห่งมายาคติไม่ว่าจะเก่าหรือใหม่ มายาคติมีที่มาที่ไปในกระแสความเปลี่ยนแปลงของมนุษย์เสมอ มันเป็นวาทะที่ประวัติศาสตร์ได้คัดเลือกไว้ และไม่มีความเป็นมายาคติใดผูกขึ้นมาได้เอง) ดังนั้น ตัวของ มายาคติ เองจึงถูกประกอบสร้างขึ้นและส่งต่อกันมาโดยตัวของมนุษย์ต่อมนุษย์ด้วยกันเองและตัวของ มายาคติ เองก็ทำให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือบางครั้งก็ก่อให้เกิดโทษต่อผู้ที่กระทำตามมายาคติเหล่านั้น โดยที่ไม่รู้ถึงความหมายของมายาคติที่แท้จริง ยกตัวอย่างเช่น ในแง่ของการบริโภคนั้น มนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ได้ผูกติดกับความเป็นมายาคติโดยไม่รู้ตัว ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการกิน การเที่ยว การใช้สินค้าที่หรูหราฟุ่มเฟือย รถราที่ใช้ โทรศัพท์ที่ใช้ ต่างๆ นานา นั้นล้วนแล้วเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการได้รับมายาคติที่แฝงเร้นอยู่ภายในการบริโภคมาโดยที่ไม่รู้ตัวไม่ว่าจะได้มาจากญาติสนิทมิตรสหาย หรือ จากสื่อข่าวสาร โฆษณาชวนเชื่อต่างๆ ที่ได้รับอยู่ทุกวัน เช่นอะไรล่ะ ก็อย่างเช่น เมื่อก่อนเวลาเราพูดถึงคำว่าผิวขาว เราก็จะยังไม่รู้สึกอะไรเป็นพิเศษ จนเมื่อมีการโฆษณา ครีมบำรุงผิว หรืออะไรก็ตามที่ช่วยทำให้ผิวขาวขึ้นได้ มายาคติที่เกิดขึ้นตามมาก็คือความเชื่อที่ว่า ผิวขาวคือสัญลักษณ์ของความสวยงาม คนผิวขาวคือคนที่สวยงาม หรือ ความมีผิวขาวคือโอกาสในการเข้าสู่วงการ การแสดง อย่างนี้เป็นต้น ดังนั้น ความเป็นมายาคติ ที่มนุษย์เป็นเสมือนผู้สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นก็เปรียบดั่ง อาวุธ ที่มีสองคมโดยด้านหนึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ถ้ารู้ถึงความหมายของมายาคติ ส่วนอีกด้านหนึ่งนั้น ก่อให้เกิดโทษถ้าไม่รู้ถึงความหมายของ มายาคตินั้นเอง (วรรณพิมล อังคศิริสรพ. มายาคติ. 2551.)

1.1.2 มายาคติว่าด้วยสื่อ

มายาคติ ที่แฝงเร้นอยู่ภายในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารของสื่อต่างๆ นั้น ล้วนแต่อยู่ตรงข้ามกับความเป็นอุดมคติเกือบจะสิ้นเชิง ซึ่งการทำงานของสื่อมวลชนนั้นไม่ว่าจะเป็น การหาข้อมูลข่าวสาร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกสรรข่าวสารที่จะนำเสนอ การรายงานข่าวสาร ฯลฯ ทั้งหลายเหล่านี้ ล้วนแต่ได้คู่ควบกับความ เป็นมายาคติที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาทุกประการ เพราะ สื่อมวลชนจะถูกทำให้กลายเป็นเสมือน ระบบของอุตสาหกรรมการผลิต ซึ่งก็คือ การผลิตข่าวสารขึ้นมาเพื่อการนำเสนอ รวมไปถึง การผลิต สื่อโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ ซึ่งตัวของมันเองยังเปรียบได้กับ โรงงานอุตสาหกรรมการผลิตที่ผลิตซ้ำ เกี่ยวกับความเป็นมายาคติต่างๆ ที่แฝงเร้นอยู่ภายในการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร เพื่อเป็นการกล่อม เกลาสังคม และ ครอบงำสังคมไว้ให้อยู่ในกรอบที่ถูกวางไว้ ซึ่งข้อมูลข่าวสารทุกเรื่องราวที่สื่อได้ นำเสนอ ออกมาสู่พื้นที่สาธารณะนั้น ล้วนถูกกลั่นกรอง และ ตกแต่ง หรือ ประูรรสชาติ ให้ออกมา อย่างดีเลิศแล้วก่อนที่จะนำเสนอข่าวสารออกสู่พื้นที่ทางสังคม ดังนั้น การนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ของสื่อ เปรียบได้ดั่งที่ สุภคัทยณ์ กาญจนขุนดี กล่าวไว้ว่า... (ไม่มีความจริงอันสมบูรณ์ภายในสื่อ ไม่มีความจริงอันสมบูรณ์ในข่าวสาร ข่าวก็เป็นเพียงแค่เรื่องเล่าที่สัมพันธ์กับความจริง และเสรีภาพ ณ ห้วงเวลาใดเวลาหนึ่งอันจำเพาะเสมอ) ซึ่งข้อความนี้ฟังดูเหมือนกับว่า เป็นความจริงอันชวนหด หู่ แต่อย่างน้อยที่สุด บทสรุปที่ว่า อุดมคติ ของสื่อมวลชนก็คือ มายาคติ อย่างหนึ่ง ที่สื่อมวลชนได้ กอปรคเอาไว้ ก็น่าจะทำให้สังคมและตัวสื่อมวลชนเองนั้น หันมาเท่าทันกับความเป็นมายาคติ ที่แฝง เร้นอยู่ และ อาจเป็นจุดตั้งต้นของบางสิ่งบางอย่างที่จะตามมา อย่างไรก็ตาม หากอ่านประวัติศาสตร์ ของการนำเสนอข้อมูลข่าวสารของสื่อต่างๆ แล้วนั้น ข่าวแต่ละชิ้นที่ถูกนำเสนอและปล่อยออกมาสู่ พื้นที่ทางสังคมล้วน มุ่งหมายและแสวงหาผลประโยชน์กับบางสิ่งบางอย่าง เช่น ผลประโยชน์ทาง การเมืองซึ่งเป็นเสมือนสิ่งที่มีลึกลับยิ่งไม่ได้ เพราะ ความคิดเบื้องต้นแรกๆ ของการกำเนิดขึ้นของ การก่อเกิดสื่อมวลชนในประเทศนั้น คือ การบอกเล่าเรื่องราวการทำงานของรัฐบาล ซึ่งการนำเสนอ ข่าวสารนั้นถูกใช้เป็นเครื่องมือเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ทางการเมือง ยกตัวอย่างเช่น ข่าว อาชญากรรมต่างๆ ไปก็นับว่ามีผลประโยชน์อย่างน้อยสองประการในมุมมองของรัฐฯ ประการแรก คือ ข่าวอาชญากรรมนั้นทำให้ประชาชนตระหนักถึงปัญหาจากภัยอาชญากรรม ส่วนประการที่สอง คือ ทำให้ประชาชนหันเหไปจากเรื่องอื่นๆ เป็นต้น ถึงที่สุดแล้วเราจะเห็นได้ว่า สื่อ ก็คือเครื่องมือ ชนิดหนึ่งที่ดำรงตนอยู่คู่กับความเป็นมายาคติของสังคมมาอย่างยาวนาน มีไว้เพื่อสำหรับแสวงหา ผลประโยชน์และทำหน้าที่ปลูกฝังความคิด ความเชื่อสู่สังคม ดังนั้น สื่อ จึงไม่สามารถอ้างอิง หรือ ผูกขาดความถูกต้อง ความดีงาม ไว้แต่เพียงผู้เดียวอีกต่อไปเพราะ สื่อ นั้น มีสิ่งปนเปื้อนนับไม่ถ้วน ติดมากับข้อมูลข่าวสารที่ถูกนำเสนอออกมา (กฤษณา สุภวรรธนะกุล. ถอดรื้อมายาคติ. 2557.)

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลข่าวสารจากการนำเสนอข่าวสารของสื่อต่างๆ เช่น การรายงานข่าวสาร จากโทรทัศน์ ข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ ข่าวสารออนไลน์ เป็นต้น ที่มักจะถูกนำเสนอข่าวสารให้ เกินเลยจากความเป็นจริงหรือบิดเบือนข่าวสารให้ผิดเพี้ยนไปจากสถานการณ์จริง ข้าพเจ้าจึงนำ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข่าวสารที่ผิดเพี้ยนเหล่านี้มาศึกษาและวิเคราะห์หาความเป็นไปได้ใหม่ โดยการสร้างสรรค์ให้ออกมาในรูปแบบของผลงานศิลปะ

1.2.2 เพื่อค้นคว้าและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ สื่อภาพยนตร์ ซึ่งเป็นเสมือนดั่งแรงบันดาลใจของข้าพเจ้าอย่างหนึ่ง โดยที่สื่อภาพยนตร์ภายในยุคสมัยปัจจุบันนั้นก็ป็นอีกสื่อหนึ่งที่ทรงอิทธิพลมากสำหรับสังคมปัจจุบัน โดยที่บทบาทหน้าที่ของสื่อภาพยนตร์ ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่เพียงการให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังถูกนำมาใช้เพื่อการศึกษาสำหรับการเรียนการสอน หรือการฝึกอบรมตามหลักสูตรต่างๆ อีกทั้งภาพยนตร์ ยังทำให้เกิดค่านิยมทางด้านต่างๆ ขึ้นมาได้ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านที่ดีและทางด้านที่ไม่ดี เช่น ค่านิยมทางจริยธรรม ได้แก่ ความกตัญญู ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความสุภาพเรียบร้อย ความเสียสละ รวมไปถึง การประพฤติกว่ควรยกย่องตามแบบอย่างของสังคมไทย เป็นต้น

1.2.3 เพื่อค้นคว้าแนวความคิดและผลงานของศิลปินที่เป็นเสมือนดั่งแรงบันดาลใจให้กับข้าพเจ้า ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เช่น เซอร์ไก มิไคโลวิช ไอเซนสไตน์ (Sergei Mikhailovich Eisenstein) ซึ่งเป็นผู้กำกับและนักปฏิวัติวงการภาพยนตร์ชาวรัสเซียและเป็นบุคคลหนึ่งที่เป็นเสมือนดั่ง ฤกษ์สำคัญทางด้านความรู้ในการสร้างภาพยนตร์ของชาวรัสเซีย อีกทั้งยังเป็นผู้คิดค้น ทฤษฎี มงทาจ (Montage) ในความหมายใหม่ขึ้นมาอีกด้วย และ ดักลาส กอร์ดอร์น (Douglas Gordon) ซึ่งใช้สื่อในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือ วิดีโอ (Video) ผสมเข้ากับการติดตั้ง (Installation) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย และ บรูซ นาว์แมน (Bruce Nauman) ซึ่งใช้แนวความคิดภายในการสร้างสรรค์ผลงาน (Concepture) และ สื่อผสม (Mixed media) ซึ่ง บรูซ นาว์แมน ได้ใช้สื่อที่หลากหลายแขนง เช่น วิดีโอ สื่อผสม ประติมากรรม ภาพถ่าย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม อดี ผลงานของศิลปินที่กล่าวมานั้น ได้ส่งอิทธิพลต่อตัวผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องของความคิด และการวิเคราะห์ รวมไปถึง การหาความเป็นไปได้ใหม่ภายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

1.2.4 เพื่อค้นคว้าความเป็น เอกลักษณ์และอัตลักษณ์ เฉพาะตัวที่แฝงเร้นอยู่ภายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า อีกทั้งเพื่อเป็นการตอบ โจทย์ เรื่องของการใช้ชีวิต อยู่ภายในบริบทของสังคมปัจจุบัน ที่มีแต่ความลึกลับไม่แน่นอนอยู่ตลอดเวลา โดยที่ทำให้เรานั้นได้หวนกลับมาตระหนัก ฤกษ์คิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในภายสังคมและไม่หลงลืมความเป็นตัวตนของเราเองให้จางหายไป

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 เนื้อหา การสร้างสรรค์ผลงานภายในโครงการนี้ เป็นการนำข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่จริง มาประยุกต์สร้างสรรค์และหาความเป็นไปได้ใหม่ ให้เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง เพื่อให้ผู้คนได้ตระหนักถึงความเป็นข่าวสารที่ไม่ได้มีเพียงแค่ด้านเดียว แต่ล้วนแล้วถูกปรุงแต่งแทบทั้งสิ้น

1.3.2 รูปแบบ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า ใช้สื่อ วิดีโอ (Video) ในการบันทึกเรื่องราว ซึ่งเป็นเสมือนดั่งภาพตัวแทนของการนำเสนอข่าวสารสู่พื้นที่สาธารณะ โดยใช้แอปพลิเคชัน (Application) บนมือถือ คือ Application FxGuru ในการสร้างสรรค์ ซึ่งได้นำข่าวสารที่ได้เลือกสรรไว้แล้วมาประยุกต์ให้เกิดเป็นรูปแบบของผลงานศิลปะขึ้นมา

1.3.3 จำนวนผลงาน คือ วิดีโอ 8 ไฟล์ โทรทัศน์ 4 เครื่อง โดยที่ โทรทัศน์จะถูกติดตั้งอยู่บนแท่นสีขาว ซึ่งมีขนาดความกว้าง 30.5 ซม. ความยาว 30.5 ซม. ความสูง 110 ซม.

1.3.4 การติดตั้ง ผันแปรตามเนื้อที่

1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

ค้นคว้าข้อมูลจากการรับชมข่าวสาร และ วิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้ชีวิตประจำวันโดยการหาข้อมูลจากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวสารจากโทรทัศน์ ช่อง5 ช่อง7 ช่อง9 ช่อง11 ช่องTPBS ฯลฯ ข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ หนังสือพิมพ์ข่าวสด ฯลฯ ข่าวสารจากสื่อออนไลน์ Facebook Youtube Twitter รวมไปถึง โฆษณา เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น ข่าวร่างรัฐธรรมนูญใหม่ ได้รับข้อมูลมาจาก หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2559 หรือ ข่าวท่อระบายน้ำของกรุงเทพมหานครฯ เกิดชำรุดเสียหาย ได้รับข้อมูลมาจาก ข่าวสารทางโทรทัศน์ ช่อง 3 รายการเรื่องเล่าเช้านี้ วันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2559 เป็นต้น จากนั้นจึงนำข้อมูลข่าวสารที่ได้จากการค้นคว้า นำมาประยุกต์ใช้ในเชิงการสร้างสรรค์ใหม่ โดยการคิดวิเคราะห์ และ หาความเป็นไปได้กับตัวข่าวสาร โดยใช้ แอปพลิเคชัน (Application) บนมือถือ คือ Application FxGuru ด้วยการนำข่าวสารที่ได้เลือกสรรไว้แล้วนั้น มาสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ใหม่ เพื่อเป็นการนำข่าวสารที่เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง มาประยุกต์สร้างสรรค์ให้กลายเป็นผลงานศิลปะ โดยใช้สื่อ วิดีโอ (Video) ในการบันทึกเรื่องราวของเหตุการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องของข่าวสารบ้านเมือง และ ทั้งนี้ สื่อวิดีโอ ก็ยังเปรียบเสมือนเป็นสื่อกลางในการสื่อสารให้ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาขึ้น ออกไปสู่พื้นที่ทางศิลปะที่เปิดกว้างต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 แหล่งข้อมูล

1.5.1 ข่าวสารข้อมูลที่ได้รับมาจาก สื่อโทรทัศน์ เช่น ข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องของการพบเห็นดวงวิญญาณลอยอยู่ตรงเสาไฟฟ้าในแถบพื้นที่แถวชนบท ซึ่งได้รับข้อมูลมาจากรายการ เจาะประเด็นเด็ดเด็ด ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 เมื่อ วันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 หรือ ข่าวที่อธิบายน้ำของกรุงเทพมหานครฯ เกิดการชำรุดเสียหาย ซึ่งได้รับข้อมูลข่าวสารมาจากรายการ เรื่องเล่าเช้านี้ ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 เมื่อ วันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2559 เป็นต้น

1.5.2 ข่าวสารที่ได้รับมาจาก สื่อหนังสือพิมพ์ เช่น ข่าวรถบรรทุกชนซุง เกิดการเสียชีวิตและพลิกคว่ำในเขตพื้นที่ปริมณฑล ซึ่งมีผลกระทบทำให้เกิดรถติดเป็นทางยาวถึงภายในถนนเส้นหลักของกรุงเทพมหานครฯ ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 หรือ ข่าวผู้อพยพลี้ภัยชาวกัมพูชาลี้ภัยเข้ามาภายในประเทศไทย ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก หนังสือพิมพ์ข่าวสด ฉบับวันที่ 3 มีนาคม พ.ศ. 2559 เป็นต้น

1.5.3 ข่าวสารที่ได้รับมาจาก สื่อออนไลน์ (อินเทอร์เน็ต) เช่น ข่าวความเชื่อเรื่องลูกเทพที่กำลังเป็นกระแส ได้รับข้อมูลมาจาก <http://www.thairath.co.th/content/571462> หรือ ข่าวเกี่ยวกับการปล่อยตัวผู้ต้องหาคดีมือโหดเรื่อง “ ชันน้ำสีแดง ” ลงบนเพจของโลกออนไลน์ เจ้าตัวคือใจ – งงถูกตั้งข้อหา ได้รับข้อมูลมาจาก <http://www.news.mthai.com/hot-news/politics-news/487454.html> เป็นต้น หรือ ข่าวประชาชนแห่กันพาลูกชายเข้าไหว้เกจิตั้ง เพื่อให้รอดพ้นจากการจับใบดำใบแดง – เกณฑ์ทหาร ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก <http://www.dailnews.co.th/regional/388764> เป็นต้น

1.5.4 ค้นคว้าข้อมูลเชิงสถิติจากห้องสมุด เช่น ART21 Vitamin B Vitamin D ฯลฯ

บทที่ 2

อิทธิพลในการสร้างสรรค์

การเกิดขึ้นของสื่อ ที่เป็นตัวแทนของการสื่อสาร และ ความเป็นมาของสื่อ ที่แฝงเร้นอยู่ภายใน การนำเสนอของสื่อต่างๆ ในศตวรรษที่ 15 หรือ ค.ศ. 1500 – 1600 ความสัมพันธ์ระหว่าง หนังสือพิมพ์ ในฐานะหนังสือแบบหนึ่งกับตลาดทุนนิยม เมื่อปี ค.ศ. 1500 มีหนังสืออย่างน้อย 20 ล้านเล่ม ในยุโรปได้รับการตีพิมพ์ออกมา นับได้ว่าเป็นสัญญาณบ่งบอกถึงการเริ่มเข้าสู่ ยุคแห่งการผลิตซ้ำโดยเครื่องจักร ตามที่ Walter Benjamin เรียก ซึ่งในขณะที่การเข้าถึงความรู้จากเอกสาร ต้นฉบับเป็นสิ่งที่หาได้ยากและเป็นเรื่องหวงห้ามไว้เฉพาะในวงแคบๆ จึงทำให้การเข้าถึงความรู้ จากงานสิ่งพิมพ์หรืองานตีพิมพ์นั้น เป็นสิ่งที่จำเป็นมากและต้องดำเนินไปโดยอาศัยการผลิตซ้ำและการเผยแพร่เป็นวงกว้าง เพื่อที่จะตอบสนองต่อจำนวนประชากรนักอ่านที่เริ่มมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอยู่ตลอดเวลา อย่างไรก็ตาม การเกิดขึ้นของสื่อสิ่งพิมพ์ นับเป็น วิสาหกิจทุนนิยม รูปแบบหนึ่งในระยะเวลาแรกๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งล้วนต้องตกอยู่ภายใต้ตรรกะของการแสวงหาตลาดอย่างไม่หยุดยั้ง เช่นเดียวกับธุรกิจทุนนิยมอื่นๆ ดังนั้น ธุรกิจสิ่งพิมพ์จึงกลายมาเป็นอุตสาหกรรมที่ยิ่งใหญ่ภายใต้ การควบคุมของนายทุนผู้มั่งคั่ง จึงเป็นเรื่องธรรมดาที่บรรดาผู้ขายหนังสือพิมพ์ ต่างมุ่งให้ความสำคัญแก่การทำกำไรและการขายผลผลิตของตน ในแง่นี้จึงมีผลทำให้หนังสือพิมพ์ เป็นเพียงแค่รูปแบบที่ สุดโต่ง รูปแบบหนึ่งของหนังสือ ซึ่งเป็นเสมือนหนังสือที่ซื้อขายกันเป็นจำนวน มหาศาล แต่ก็เป็นที่นิยมเพียงชั่วครู่ชัวยาม กล่าวคือ หนังสือขายดีวันเดียว และด้วยเหตุที่ หนังสือพิมพ์นั้น ต้องล้าสมัยไปภายในวันรุ่งอรุณอย่างรวดเร็วหลังจากการตีพิมพ์เสร็จ ในแง่นี้จึงมีผล ทำให้หนังสือพิมพ์มีองค์ประกอบที่หลากหลายของความเป็นอนาคตและความเป็นอดีตที่ล้าสมัย อยู่ภายในตัวของมันเองเสร็จสรรพนับตั้งแต่แรกเริ่มการผลิต เช่น หนังสือพิมพ์ของวันพรุ่งนี้ หนังสือพิมพ์ของวันนี้ หนังสือพิมพ์ของเมื่อวานนี้ เป็นต้น หนังสือพิมพ์จึงเป็นเสมือนการสร้าง พิธีกรรมพิเศษให้แก่มวลชน อันได้แก่ การบริโภค หรือ การใช้จินตนาการ ในฐานะ เรื่องแต่งที่ ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมา ความสำคัญของพิธีกรรมมหาชนนี้ทำให้หนังสือพิมพ์ทำหน้าที่เสมือนแทน การ การสวดมนต์ตอนเช้าให้กับผู้ที่อ่านข่าวสารจากหน้าหนังสือพิมพ์ ในด้านหนึ่งพิธีกรรม การอ่านหนังสือพิมพ์นี้เป็นการอ่านแบบส่วนตัวเจียบๆ โดยใช้สมาธิวิเคราะห์เรื่องราวและเหตุการณ์บน หน้าหนังสือพิมพ์ ส่วนในอีกด้านหนึ่ง ผู้ร่วมพิธีกรรมทุกคนต่างตระหนักดีว่า พิธีกรรม การอ่าน หนังสือพิมพ์ที่เขาประกอบกันอยู่นี้ มีบุคคลอื่นๆ ร่วมกระทำอยู่เหมือนกันและพร้อมกัน นับพันคน นับหมื่นคน นับล้านๆ คน ที่อ่านหนังสือพิมพ์ในช่วงเวลาเช้า ยิ่งไปกว่านั้น พิธีกรรม นี้ยังกระทำกัน ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ในทุกช่วงวันหรือครึ่งวัน ในขณะที่เดียวกันถ้าผู้อ่านหนังสือพิมพ์สังเกตเห็นผู้คนรอบข้างบริโภคหรืออ่านหนังสือพิมพ์ลับเคียงกันกับที่ตัวเองอ่านแล้วนั้น ก็จะได้รับการตอกย้ำอยู่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตลอดเวลากว่า โลกของความเป็นมาชาติ ที่ถูกสร้างขึ้นนั้น มีรากฐานอยู่ภายในการใช้ชีวิตประจำวัน อย่างเห็นได้ชัดเจน คือ หนังสือพิมพ์ในฐานะเรื่องแต่งที่จะค่อยๆ ปลุกฝังความเชื่อและซึมซับเข้าสู่ ความเป็นจริงของสังคมอย่างเงียบงันและต่อเนื่อง สร้างความเป็นจริงอันน่าพิศวงต่อชุมชนและ บริบทของสังคมเสมือนว่าเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ไปเสียแล้ว

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสื่อภาพยนตร์

ภาพยนตร์ หรือ ที่เราเรียกกันว่าหนังนั้น ทุกวันนี้ถือได้ว่าเป็นอีกสื่อหนึ่งที่ทรงอิทธิพลมาก ถึงแม้ว่านักวิชาการบางท่านอาจมองว่าภาพยนตร์นั้นมีอิทธิพลน้อยกว่าสื่ออื่นๆ เช่น หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ เพราะ โลกสมัยปัจจุบันนี้เปิดกว้างและมนุษย์ทุกคนนั้นล้วนแล้วแต่มี ทางเลือกที่หลากหลาย เพิ่มมากขึ้นสำหรับในเรื่องของการบริโภคสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางตรง หรือทางอ้อม ยกตัวอย่างเช่น สื่อโทรทัศน์ มนุษย์เราปัจจุบันเกือบจะทุกครัวเรือน ล้วนแล้วแต่มี โทรทัศน์กันเกือบทั้งสิ้น และมีการเลือกชมโทรทัศน์กันอย่างแพร่หลาย ทำให้สื่อโทรทัศน์ เป็น เสมือนสื่อหนึ่งที่ครอบงำสังคมโลกไปแล้ว แต่ถ้าลองมองในอีกมุมมองหนึ่งว่า สื่อโทรทัศน์ นั้น หากเราไม่ต้องการที่จะบริโภคเราก็ไม่ต้องไปเปิดดู เป็นต้น ซึ่งเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ผู้บริโภค สามารถเลือกได้ด้วยตนเอง โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ แต่ส่วนของ สื่อภาพยนตร์ นั้นเป็นสื่อที่ผู้ ที่จะเข้าชมต้องมีความอยากที่จะบริโภคเสียก่อนแล้วจึงเลือกที่จะ เดินไปซื้อตั๋วและเข้าไปรับชม ภาพยนตร์ด้วยตนเอง ดังนั้น สื่อภาพยนตร์จึงเป็นสื่อหนึ่งที่ผู้บริโภคต้องพร้อมที่จะเกิดความ “ ยินยอม ” ที่จะบริโภคเสียก่อนเท่านั้น ถึงจะได้รับรู้เรื่องราวและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นของ ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ แต่บทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่เพียงการให้ความบันเทิง เท่านั้น แต่ยังถูกนำมาใช้เพื่อการศึกษา ทั้งสำหรับเรื่องของการเรียนการสอน หรือการฝึกอบรมตาม หลักสูตรต่างๆ อีกทั้ง ภาพยนตร์ยังทำให้เกิดค่านิยมทางด้านต่างๆ ขึ้นมาได้ ทั้งทางด้านที่ดีและไม่ดี เช่น ค่านิยมที่ดีทางด้านจริยธรรม อันได้แก่ ความกตัญญู ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความสุภาพ เรียบร้อย ความเสียสละตน ความประพฤติกวียกย่องตามแบบอย่างของสังคมไทย เป็นต้น และ ภาพยนตร์บางเรื่องก็สามารถที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความคิด ความเชื่อไปในทางที่ไม่ถูกต้อง เช่น การ แก่แก่น การเห็นแก่ตัว การกอบโกยผลประโยชน์ เป็นต้น ซึ่งถือได้ว่า สื่อภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อหนึ่ง ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตประจำวันของ ปัจจุบันบุคคล และมีอิทธิพลต่อภาพรวมใหญ่ๆ ของ สังคม ทั้งในทางด้านของการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม นอกจากนี้ การพัฒนาสื่อภาพยนตร์ก็ น่าจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวมเป็นอย่างมาก แต่กระนั้นก็ตาม การที่ “ ภาพยนตร์ ” ในฐานะ “ สื่อ ” ที่จะทำหน้าที่ต่อสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ก็ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขปัจจัยของการมี “ สิทธิ ” และ “ เสรีภาพ ” อันเหมาะสมเป็นสำคัญ ซึ่งเราจะสังเกตได้ว่า ภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อสังคมมาก

น้อยเพียงใด ให้ลองสังเกตจากการเกิดขึ้นของกระแสความนิยมในตัวละครที่โดดเด่นอยู่บน
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่ไปยังประเทศอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นฟิล์ม แล้วจากนั้นความนิยมที่เกิดขึ้นจากตัวละคร ได้มีการพัฒนาความนิยมไปเป็นการเกิดขึ้นของพฤติกรรมลอกเลียนแบบจากนักแสดงตามมา ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมือง ซึ่งแต่ละฉากจะเป็นเสมือนค่านิยมอย่างหนึ่งที่ส่งอิทธิพลต่อสังคมของวัยรุ่นไทยอยู่ในช่วงขณะหนึ่ง



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมือง

ซึ่งในยุคหนึ่งที่วัยรุ่นในเมืองไทยมีแฟชั่น ต้องตัดผมทรง รองทรงสูงและเดินเอียงคอตามแบบ “สุภาพบุรุษทรชน” และ ในกรณีของเด็กอาชีวะที่มีการยกพวกทะเลาะวิวาทต่อยตีกัน หรือก่อคดีอาชญากรรมปล้นแล้วฆ่าเจ้าทรัพย์ โดยมีการกล่าวอ้างว่า เลียนแบบมาจากภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งมีเด็กนักเรียนชั้นประถมไปสักยันต์ “มหาอุตม์” เพื่อเลียนแบบตัวละครเอกจากภาพยนตร์ หรือในอีกกรณีที่ชาวอำเภอพรหมพิรามได้มีการต่อต้านภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง เป็นต้น นอกจากนี้คุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์อีกประการหนึ่ง คือ สามารถนำข้อเท็จจริงหรือสามารถทำให้เกิดการสร้างจินตนาการขึ้นมาเกี่ยวกับเรื่องของความบันเทิงได้ด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ หลากหลายแบบ เช่น ทำให้เห็นสิ่งที่แปลกและพิสดาร หรือ ทำให้ชวนตื่นเต้นเร้าใจ จนทำให้เกิดอารมณ์ร่วม เช่น ทำให้ดีใจ เสียใจ สะเทือนอารมณ์ เป็นต้น ซึ่งบางครั้งการสร้างภาพยนตร์เพื่อการบันเทิงเพียงอย่างเดียว จนเกินเลยออกไปจากเรื่องของขอบเขตทางด้านศีลธรรม จริยธรรมทางสังคมนั้น อาจก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งและความรุนแรงตามมาได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกของยุคสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาหรือเรื่องราวใดๆ ก็สามารถที่จะบีบอัด ส่งต่อ และ แพร่กระจาย จากสื่อหนึ่ง ไปอีกสื่อหนึ่งได้อย่างแทบจะไร้ข้อจำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเวลา ระยะทาง รวมไปถึง สถานที่ จึงทำให้การเผยแพร่ข้อมูลทำได้ง่ายดายในช่วงเวลาแค่พริบตา แต่ผลที่ตามมาของมันกลับส่งผลกระทบอย่างต่อเนื่องเป็นวงกว้าง และอาจส่งผลกระทบต่อระบบของความเป็นสังคมมนุษย์ได้ตามมา ยกตัวอย่างจากภาพยนตร์ เช่น “ Innocence of Muslims ” ในกรณีที่เกิดการประท้วงของชาวมุสลิมที่ลุกลามไปทั่วโลก เกี่ยวกับเรื่องของความไม่เหมาะสมของเนื้อหาที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ Innocence of Muslims นั้น เป็นภาพยนตร์อิสระ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยเป็นผลงานของ แซม เบซิล มีอาชีพเป็นนักธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ ชาวสหรัฐ ที่มีจุดประสงค์ในการสร้างเพื่อใช้ในการต่อต้าน ศาสนาอิสลาม และล้อเลียนเรื่องราวชีวิต ศาสดา ของศาสนาอิสลาม คือ นบีมุฮัมมัด เนื้อหาของภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของ นบีมุฮัมมัด ในฐานะที่กลายเป็นคนธรรมดาสามัญและมีประเด็นเกี่ยวกับเรื่องของการรักร่วมเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมไปถึงเรื่องของการส่งเสริมให้มีการค้าทาสเด็กและการคบชู้ ซึ่งเรื่องราวในภาพยนตร์ได้ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางศาสนาอย่างรุนแรง



ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ Innocence of Muslims

การที่ภาพยนตร์เรื่อง Innocence of Muslims มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องของการดูหมิ่นศาสนา จึงทำให้เกิดความขัดแย้งที่นำไปสู่เรื่องทางการเมือง สังคม และ วัฒนธรรม จนเกิดความไม่พอใจของชาวมุสลิม ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งมีเนื้อหาลบหลู่ศาสนา แต่ตัวของผู้สร้างภาพยนตร์เองกลับออกมายืนยันต่อสังคมถึงจุดยืนทางการเมืองของตนเอง พร้อมกับอ้างว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับการเมืองไม่ใช่ภาพยนตร์เกี่ยวกับศาสนา ดังนั้นการกล่าวอ้างเช่นนี้ จึงส่งผลทำให้เกิดการประท้วงลุกฮือขึ้นมาของประชาชนชาวมุสลิม ที่ไม่เห็นด้วยกับภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยเราจะเห็นได้ว่า สื่อภาพยนตร์ นั้นมีอำนาจ มากมายมหาศาลเพียงใด หากใช้ไปในทางที่ถูกแล้ว ก็จะมีคุณประโยชน์ทางด้านต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นทางด้าน คุณค่าของมนุษย์ คุณค่าทางประเพณี คุณค่าทางด้านศาสนา และ วัฒนธรรม ฯลฯ แต่ถ้าหากนำไปใช้ในทางที่ไม่ถูกไม่ควร ก็อาจจะกลายเป็นเสมือนระเบิดปรมาณู ที่ย้อนกลับมาทำร้ายตนเองได้อยู่ตลอดเวลาเช่นกัน ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่า ไม่ใช่เรื่องแปลกใจที่ในสมัยอดีต ของประเทศเยอรมัน ช่วงสมัยของ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler) ได้มีการใช้สื่อภาพยนตร์ ในการเชิญชวนให้ประชาชนเข้าร่วมสงคราม จนเกิดเป็นเสมือนกับภัยพิบัติต่อมวลมนุษยชาติทุกคนบน โลกมาแล้ว หรือ ในประเทศรัสเซีย ก็มีการใช้สื่อภาพยนตร์ เพื่อเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงความคิดมนุษย์ (brainwash) เพื่อโค่นล้มอำนาจของพระเจ้าซาร์ (ราชวงศ์โรมานอฟ Romanov 1917 – 1918) ด้วยอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์ ที่มีอำนาจมหาศาล

จึงไม่ต้องสงสัยเลยว่าทุกประเทศบนโลก จึงต้องมีการควบคุมสื่อภาพยนตร์โดยรัฐบาล ดังที่เราได้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งเวียนในเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่เรียนดำเนินการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พบเห็นจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายในหลายประเทศทั่วโลกมาแล้ว ซึ่งการจัดวางอำนาจของภาพยนตร์ให้ถูกที่ถูกทางนั้น ผู้มีส่วนร่วมได้เสียทุกกลุ่มไม่ว่าจะเป็นผู้สร้าง ผู้ควบคุมกฎระเบียบ ตลอดจนผู้ชม ต้องพึงตระหนักและเรียนรู้ให้เท่าทันสื่อและควรรักษาเสรีภาพในการแสดงออก หรือสร้างภาพยนตร์อย่างมีขอบเขต โดยคำนึงถึงการเคารพสิทธิเสรีภาพ และ ไม่ควรที่จะดูหมิ่นเหยียดหยามความเชื่อของผู้อื่นด้วย เพราะ ภาพยนตร์หากนำไปใช้ในทางที่ถูกที่ควรก็จะ ผลิดอก ออกผลสวยงามให้เก็บกินได้ แต่ถ้าหากนำไปใช้ในทางที่ผิดเพี้ยนหรือไม่เหมาะสมแล้วนั้น ก็อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือเกิดโศกนาฏกรรมขึ้นมาได้ (ธนา วงศ์ญาณฉาเวช. หนังสือพิมพ์ประชาชาติ. 2551)

2.1.1 ศิลปะการตัดต่อ

การบันทึกภาพเป็นภาพเคลื่อนไหว ถูกสร้างสรรค์และฉายในพื้นที่สาธารณะชน เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1895 โดย หลุยส์ ลูมิเอร์ (Louis Lumiere) ผลงานของเขามีชื่อว่า Worker Leaving the Lumiere Factory (1895) โดยมีความยาวเพียงแค่ 46 วินาที เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ ชีวิตคนงานภายในโรงงานลูมิเอร์ ซึ่งภายในยุค 1895 นั้น ผลงานชิ้นนี้ถือได้ว่า ได้ให้ประสบการณ์ใหม่แก่การมองเห็นภาพในลักษณะของการเคลื่อนไหวไปมา และถือเป็นต้นกำเนิดของการบันทึกและการถ่ายทอดความมีชีวิตชีวาไว้ได้ โดยนับว่าได้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์และการพัฒนาให้ภาพยนตร์นั้น สามารถที่จะถ่ายทอดความคิดของมนุษย์ออกมาได้อย่าง ไร้ขีดจำกัด



ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ เรื่อง Worker Leaving the Lumiere Factory (1895), Louis Lumiere

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อภาพยนตร์ คือ การนำช็อตภาพ (Shots) มาประกอบเข้าด้วยกัน ผ่านทางเทคโนโลยีของการใช้เครื่องมือ จากโปรแกรมการตัดต่อภาพ จนทำให้เกิดเป็นเรื่องราวที่ประติดประต่อกันขึ้นมา นั่นคือความหมายขั้นพื้นฐานของการตัดต่อ การตัดต่อภาพยนตร์ยังมีความหมายที่กว้างไปกว่านั้น โดยความหมายของการตัดต่อนั้น ได้กินพื้นที่ไปจนถึงการใช้ศิลปะของภาพและเสียงที่มีความเกี่ยวข้องต่อการรับรู้ (Perception) ของผู้รับชมโดยตรง และ เกี่ยวพันกันอย่างมากกับจังหวะของพื้นที่ และ เวลา ของชีวิตมนุษย์เรา รวมไปถึง จังหวะการเต้นของหัวใจ จังหวะการเดิน จังหวะการวิ่ง จังหวะของการเคลื่อนไหว จังหวะของการเคลื่อนที่ โดยจะเป็นไปตามการใช้ชีวิตของมนุษย์หรือตามสัญชาตญาณ (Intuition) ซึ่งจะเป็นเสมือนการสร้างการปลุกเร้าอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่ง ให้เกิดขึ้นมาภายในจิตใจของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็น อารมณ์ตื่นเต้น อารมณ์หวาดผวา หรือ การทิ้งช่วงอารมณ์ให้ผู้ชมได้สัมผัสกับอารมณ์ของ ความโศกเศร้า ความซาบซึ้งกินใจ ความคิดถึง ความหวังไข้อย่างเป็นจังหวะ และมักจะแฝงไปด้วยความหมายที่มี นัยยะ และ แนวความคิด อยู่ภายในการสร้างสรรคผลงาน (อาจารย์แชน มังกรวงษ์, หลักการและแนวคิดของการตัดต่อภาพยนตร์, 2555)

2.1.2 การรับรู้ (Perception)

การรับรู้ของมนุษย์เรานั้น มีความหมายที่หลากหลายอย่างยิ่ง ทั้งการรับรู้จากการดู การอ่าน การได้ยิน รวมไปถึง รสสัมผัสทางกาย จมูก หู ตา เป็นต้น ทั้งหลายเหล่านี้ล้วนเป็นการรับรู้ที่เกิดขึ้นจากประสาทสัมผัสของมนุษย์เราแทบทั้งสิ้น มนุษย์รับรู้และมองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ก็เพราะกระบวนการทางจิต (Mental Process) ซึ่งจิตของมนุษย์เรานั้นจะถูกกระตุ้นจากภาพที่เป็นสิ่งเร้าจากภายนอก และนำภาพเหล่านั้นมาผูกโยงเชื่อมต่อเข้าด้วยกันกับประสาทสัมผัส โดยมนุษย์เรายังสามารถที่จะเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในต่างที่ ต่างเวลา ต่างพื้นที่ (Time and Space) ซึ่งนำเหตุการณ์ต่างๆ มาประติดประต่อเข้าด้วยกันภายในจิตใจได้อีกด้วย ทั้งนี้ ในเรื่องของกระบวนการในการรับรู้ทางศิลปะนั้น ในขั้นแรกสุดที่มนุษย์เราจะรับรู้ได้ คือ การมองเห็น เมื่อมนุษย์เรามองเห็นแล้วก็จะคิด และคิดต่อจนเกิดเป็น ความเข้าใจ ซึ่งเป็นขั้นที่สองของการรับรู้ เมื่อมนุษย์เรามีความเข้าใจและเกิดความรู้สึกขึ้นมา ทั้งนี้รวมไปถึงเรื่องของการเกิดอารมณ์จากสิ่งที่มากระทบภายนอกและสิ่งที่มากระตุ้นเร้าตัวตนของมนุษย์เองจากภายใน จากนั้นก็จะเกิดเป็น การรับรู้ขึ้นมา ซึ่งถือได้ว่าเป็นขั้นตอนท้ายสุด นั่นคือ การที่มนุษย์เรานั้นมีอารมณ์ร่วมกับสิ่งต่างๆ ที่มากระทบหรือเกิดขึ้นกับจิตใจ ยกตัวอย่างเช่น การรับรู้ที่เกิดขึ้นภายในการรับชมสื่อภาพยนตร์ จากทฤษฎี (Retention of Visual Stimulus ของ Hugo Munsterberg) ซึ่งเป็นนักทฤษฎีชาวเยอรมันนี้ เจ้าของทฤษฎี จิตวิทยาอุตสาหกรรม



ภาพที่ 2.4 Hugo Munsterberg

ทฤษฎี (Retention of Visual Stimulus) ของ Hugo Munsterberg นักทฤษฎีชาวเยอรมันนี้ เจ้าของทฤษฎี จิตวิทยาอุตสาหกรรม ทฤษฎี Retention of Visual Stimulus คำอธิบายนี้ คือ กระบวนการในการรับรู้ของมนุษย์ และ การตัดต่อภาพยนตร์โดยตรง ซึ่งในขณะที่ผู้ชม ชม ภาพยนตร์ผู้ชมจะติดตามเรื่องราวซึ่งดำเนินไปตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง โดยใช้การประติดประต่อ ข้อมูลจากภาพและเสียง ที่ถูกถ่ายหรือถูกบันทึกขึ้นมาเป็นช็อตๆ (ช็อตภาพ Shots) นักร้อย นักรับช็อต คล้ายกับการต่อจิ๊กซอร์นับพันชิ้น โดยภาพจะเริ่มชัดเจนขึ้น ชัดขึ้น จนกลายเป็นภาพใหญ่ที่ ชัดเจนสมบูรณ์ภายในสมองของผู้รับชม ดังนั้น ศิลปะการตัดต่อก็คือการทำให้เกิดอารมณ์ร่วม นั้นเอง การเกิดอารมณ์ร่วมก็จะเกิดขึ้นมาจากความต่อเนื่อง รวมไปถึงจังหวะของการลำดับ เหตุการณ์ในการให้ข้อมูล ถ้าการให้ข้อมูลเกิดความสับสนและไม่ต่อเนื่อง ก็จะส่งผลให้ภาพที่เกิดขึ้นภายในสมองของผู้ชมเกิดความสับสนและไม่ชัดเจน จนถึงขั้นผู้ชมอาจจะหมดความสนใจ เกี่ยวกับเรื่องราวเหล่านั้นไปในที่สุด ดังนั้นการตัดต่อจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะ มันสามารถที่จะครอบงำอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมให้เป็นหนึ่งเดียวกันกับตัวละครและ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่องได้ อย่างไรก็ตาม การเกิดขึ้นของการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น ก็ เป็นสิ่งหนึ่งที่ขาดไปเสียไม่ได้เนื่องด้วยการรับรู้มันเป็นสิ่งหนึ่งที่มนุษย์ พึ่งควรค่าแก่การศึกษาและ ค้นคว้าด้วยตนเองจากประสบการณ์ในการใช้ชีวิตของมนุษย์เรา (อาจารย์แฆ มังกรวงษ์, หลักการ และแนวคิดของการตัดต่อภาพยนตร์. 2555)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

2.2.1 เซอร์ไก มิโคโลวิช ไอเซนสไตน์ (Sergei Mikhailovich Eisenstein)



ภาพที่ 2.5 เซอร์ไก มิโคโลวิช ไอเซนสไตน์ 1898 - 1948

เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ คือ ผู้กำกับภาพยนตร์และนักปฏิวัติวงการภาพยนตร์ชาวรัสเซีย ซึ่งเป็นบุคคลหนึ่งที่เป็นเสมือนดั่งกุญแจสำคัญทางความรู้ของนักสร้างหนังชาวรัสเซีย จุดเริ่มต้นผลงานของเขา คือ เรื่อง Strike (1924) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับระบบทุนนิยม โดยนำเสนอผ่านเรื่องราวของการต่อสู้ทางชนชั้นแรงงาน ด้วยวิธีการประท้วงและการปฏิบัติการใต้ดิน โดยเรื่อง Strike นี้ เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ ได้ทดลองวิธีการทางเทคนิคโดยการประกอบภาพเข้าด้วยกัน หรือที่เรียกกันว่า มontage (Montage) คือ การนำภาพที่ขัดแย้งกันมาประกอบสร้างกันใหม่ในเชิงของการอุปมา (Intellectual Montage) ซึ่งเป็นการนำภาพมาประกอบกันในลักษณะ นามธรรม เพื่อให้เกิดความหมายหรือนัยยะขึ้นมาใหม่ โดยเป็นเสมือนการปลุกเร้าและตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้รับชมเกิดความเข้าใจและเกิดความรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหาที่สื่อสารออกมา ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Strike ได้มีการใช้ภาพใบหน้าของมนุษย์มาผสมเข้ากับใบหน้าของนกเค้าแมว เพื่อทำให้เกิดความหมายในการสื่อสารถึงความเป็นคนที่ร้ายกาจ เป็นผู้ล่าที่ไม่มี ความปราณีต่อมนุษย์ด้วยกันเอง เป็นต้น ดังนั้น เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ จึงประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก เพราะ ความรู้ของเขาเกิดเป็นทฤษฎีใหม่ขึ้นมา แต่ทฤษฎี montage (ทฤษฎีการตัดต่อภาพ) ในความหมายโดยทั่วไปหมายถึง การประกอบภาพเข้าหากัน แต่ในความหมายของ เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ หมายถึง การประกอบกันของภาพที่มีความขัดแย้งซึ่งกันและกัน โดยการนำภาพมาปะทะชนกัน เพื่อให้เกิดผลกระทบต่อกัน

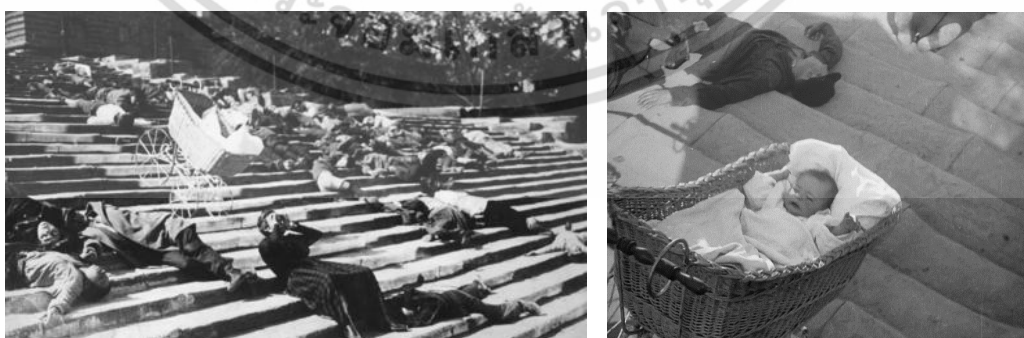
เพราะ เขาเชื่อว่าความขัดแย้งนั้นมิใช่และเป็นเสมือนพื้นฐานของทุกสิ่ง ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งไม่อาจเกิดขึ้นได้ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายในกลุ่มสังคม ภายในธรรมชาติ หรือแม้แต่ภายในวิถีคิดและทัศนคติที่มีต่อสิ่งรอบข้าง ซึ่งความขัดแย้งนี้เองจึงทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ๆ ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นแนวความคิดของความขัดแย้งทางด้านเนื้อหา ความขัดแย้งทางด้านเทคนิค รวมไปถึงความขัดแย้งในเรื่องของรูปแบบ ซึ่งทั้งหลายเหล่านี้ เซอร์ไอ ไอเซนสไตน์ ได้กล่าวต่อมาว่า มันคือ ศิลปะ ที่เขานำมาสร้างสรรค์ภายในการตัดต่อภาพยนตร์



ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ เรื่อง Strike (1924) เซอร์ไอ มิโคโลวิก ไอเซนสไตน์

ภาพตัวอย่างจากผลงานภาพยนตร์ เรื่อง Strike (1924) ขึ้นนี้ เซอร์ไอ ไอเซนสไตน์ ได้ทดลองใช้เทคนิค มองทาง (Montage) ในการสร้างสรรค์โดยการนำภาพซึ่งมีความขัดแย้งกันมาประกอบสร้างเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดนัยยะหรือความหมายใหม่ โดยการนำภาพใบหน้าของมนุษย์ที่เป็นนักธุรกิจมาผสมเข้ากับใบหน้าของสุนัขจิ้งจอก เพื่อทำให้เกิดความหมายของความเป็นคนที่เจ้าเล่ห์ จี๊โกง ซึ่งภาพที่เกิดขึ้นนั้นจะส่งผลกระทบต่อกรรับรู้ของผู้ชม ทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่ และเป็นเสมือนกับการตั้งคำถาม กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวเนื้อหาของเรื่องราวที่ดำเนินอยู่ของภาพยนตร์



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง The Battleship Potemkin (1925) เซอร์ไอ มิโคโลวิก ไอเซนสไตน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างจากผลงาน เรื่อง The Battleship Potemkin (1925) ตอน The Odessa Steps ของ เซอร์ไอ ไอเซนสไตน์ เรื่องนี้นั้น เป็นการเชื่อมต่อภาพที่ตรงข้ามกันและมีความขัดแย้งซึ่งกันและกัน โดยภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเสมือนต้นแบบของทฤษฎี มontage (Montage) ที่มีชื่อเสียงที่สุดเรื่องหนึ่ง บนหน้าประวัติศาสตร์ของวงการภาพยนตร์ โดยที่ เซอร์ไอ ไอเซนสไตน์ ได้นำช็อตภาพที่มีความแตกต่างกันนำมาเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา เช่น ช็อตที่สว่างกับช็อตที่มีด ระยะเวลาใกล้กับระยะเวลาไกล ภาพนิ่งกับภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น ด้วยเหตุผลของการใช้เทคนิค montage นี้เองจึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการตัดต่อภาพถึง 1,368 คัท ซึ่งถือว่าเป็นการใช้เทคนิคการตัดต่อหรือ ใช้การคัท มากที่สุดเรื่องหนึ่งตั้งแต่การตัดต่อภาพยนตร์เคยมีมา ซึ่งวิธีการนี้เป็นวิธีการที่จะสามารถ ทำให้เวลาจริงนั้นถูกยืดขยายออกไป เพื่อที่จะสามารถเพิ่มการรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ภายใน ภาพยนตร์ เช่น ความรุนแรงหรือเพิ่มเนื้อหาภายในตัวภาพยนตร์ให้เร้าอารมณ์ความรู้สึกผู้ชมมากยิ่งขึ้น ไป และยังเป็นเสมือนการเน้นย้ำถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้น โดยที่ผู้ รับชมนั้นจะเกิดอารมณ์ร่วมและเกิดความประทับใจภายในการรับชมภาพยนตร์

2.2.2 ดักลาส กอร์ดอร์น (Douglas Gordon)



ภาพที่ 2.8 ดักลาส กอร์ดอร์น (Douglas Gordon)

ดักลาส กอร์ดอร์น (Douglas Gordon) เกิดที่เมือง กลาสโกว์ ประเทศสกอตแลนด์ เมื่อวันที่ 20 กันยายน 1966 ได้เข้ารับการการศึกษาที่โรงเรียนศิลปะในกลาสโกว์ ระหว่างปี ค.ศ. 1984 – 1988 จากนั้นเข้าศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัย สเลด (Slade School of Art) แห่งลอนดอนระหว่างปี 1988 – 1996 โดยระหว่างการศึกษา นั้นเขายังได้รับทุนให้ไปศึกษาต่อและได้ไปทำงานสร้างสรรค์อีกในหลายประเทศ เช่น เยอรมันนี อิตาลี นิวยอร์ค เป็นต้น กอร์ดอร์น เป็นหนึ่งในศิลปินที่มีความสำคัญ ในยุคสมัยปัจจุบัน โดยเขาได้รับรางวัลอันทรงเกียรติทางด้านศิลปะ คือ “ รางวัลเทอร์เนอร์ไพรซ์ ” ในปี 1996 ซึ่งผลงานการสร้างสรรค์ของ กอร์ดอร์น นั้น ใช้สื่อหลากหลายประเภท เช่น ผลงาน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมาเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำเอกสารนี้ไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

วิดีโอ ภาพถ่าย ประติมากรรม งานเขียน และอื่นๆ อีกมากมาย ถึงกระนั้นวิธีการทำงานและผลงานของเขาก็มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยใช้วิธีการ การจัดองค์ประกอบภายในผลงานวิดีโอหรือ ภาพถ่าย รวมไปถึงการติดตั้งจัดวางผลงานศิลปะของเขาเองอีกด้วย ซึ่งผลงานศิลปะของ กอร์ดอร์น นั้น ถูกวิจารณ์ว่าเป็นเรื่องของหน่วยความจำหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำของมนุษย์ที่ได้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของตัวเอง โดยใช้รูปแบบของการทำซ้ำ จากการแสดงออกทางร่างกายหรือวัตถุต่างๆ ที่เขาหยิบจับมาประยุกต์สร้างสรรค์ ด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป เช่น การเกิดขึ้นซ้ำๆ ของเหตุการณ์ต่างๆ ภายในผลงาน การยืดขยายของเวลา และ การฉายวิดีโอหลายๆ จอ พร้อมกันไป โดยใช้ทั้งภาพเหตุการณ์จริงและใช้ภาพถ่ายเก่าในอดีต นำมาผลิตซ้ำใหม่ รวมไปถึงการใช้ฟิล์มเก่า จากการถ่ายทำภาพยนตร์มาสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ โดยการถ่ายทอดผ่านสื่อวิดีโอ เป็นต้น ทั้งนี้ผลงานของ กอร์ดอร์น ยังเกี่ยวเนื่องกับเรื่องของเวลา (Timebase) ที่เกิดขึ้นจากสถานที่จริงและเกิดขึ้นจากภายในผลงานที่ได้ถูกถ่ายทอดออกมาอีกด้วย คล้ายกับเป็นการจัดองค์ประกอบของห้วงเวลา ณ ขณะที่กำลังบันทึกผลงาน อย่างไรก็ตาม ปัจจุบัน กอร์ดอร์น ก็ยังคงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยอยู่อย่างต่อเนื่อง และยังเป็นเสมือนคั้ง ฟันเฟืองชิ้นสำคัญชิ้นหนึ่งที่เป็นตัวขับเคลื่อน โลกศิลปะร่วมสมัยภายในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างจากผลงานศิลปะของ ดีกลาส กอร์ดอร์น ชื่อผลงาน 10 MS – 1 (1994)

เทคนิค : Video, back projection, black and white, ขนาด : 20 min, 57 sec.

ผลงาน 10 MS – 1 ของ ดีกลาส กอร์ดอร์น ชิ้นนี้นั้น เป็นการฉายภาพวิดีโอที่สั่นลงบนจอภาพขนาดใหญ่ ซึ่ง Footage ของภาพวิดีโอที่สั่น คือ ส่วนหนึ่งที่หยิบขมมาจากภาพยนตร์ทางการแพทย์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 โดยเนื้อหาภายในภาพนั้นแสดงถึง ความพยายามของผู้ชายคนหนึ่งที่กำลังจะพยายามที่จะลุกขึ้นยืน ครั้งแล้วครั้งเล่าแต่กลับต้องล้มเหลวไม่เป็นท่า ซึ่งไม่สามารถที่จะลุกขึ้นขึ้นมาได้ด้วยตนเอง โดยที่ร่างกายของบุคคลภายในภาพนั้น มีสุขภาพที่แข็งแรงและมีมวลกล้ามเนื้อเป็นมัดๆ ร่างกายของบุคคลในภาพ ได้สวมใส่แค่เพียงกางเกงในเพียงแค่นั้น โดยที่เราเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นได้ว่า สภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงของเขานั้นกลับไร้ซึ่งความสามารถที่จะทำสิ่งที่ยากที่สุด อย่างการลุกขึ้นยืนด้วยร่างกายของตัวเอง เมื่อเรามองในอีกมุมมองหนึ่งนอกเหนือไปจากเรื่องของกายภาพของบุคคลภายในภาพ เราจะเห็นได้ว่า มันเป็นเรื่องที่น่าสะเทือนใจเป็นอย่างยิ่ง กับการที่บุคคล คนหนึ่งไม่สามารถที่จะช่วยเหลือตนเองได้เลยแม้กระทั่งแค่การลุกขึ้นยืน อย่างไรก็ตามแต่ กอร์ดอร์น ได้มีการเล่นกับความรู้สึกของผู้รับชม โดยการใช้เทคนิค วิธีการ การดึงภาพให้ช้าลง และ นำภาพที่ถูกดึงให้ช้าลงนี้มาต่อเข้าด้วยกันโดยใช้เทคนิคของการตัดต่อภาพ จึงทำให้ภาพที่แสดงออกมานั้น วนซ้ำไปมา เป็นเสมือนวงจรที่ไม่มีวันสิ้นสุด และยังเป็นเสมือนดั่งการกักขังชายผู้บอบช้ำคนนี้ ให้พยายามลุกขึ้นยืนครั้งแล้วครั้งเล่า ที่กำลังพยายามที่จะลุกขึ้นยืนอยู่ภายในกรงขังของจิตใจขึ้นมาอีกด้วย ทั้งนี้ผลงานศิลปะของ กอร์ดอร์น นั้น ยังเปรียบเสมือนกับการที่เขาได้ล้วงลึกเข้าไปภายในจิตใจผู้ชม จนเข้าไปถึงกลไกของการรับรู้ทางด้านจิตใจ และ ทางด้านร่างกายของมนุษย์ ซึ่งผลงานของเขาแต่ละชิ้นส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ ที่เกี่ยวกับเรื่องทางการแพทย์ สงคราม สารคดี ฯลฯ โดยการนำภาพยนตร์เหล่านี้มาแยกออกเป็นส่วนๆ และใช้เทคนิคของการเพิ่มความเร็วภาพ การลดความเร็วภาพ รวมไปถึงการปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีการของการนำเสนอ เพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ติดตรึงอยู่กับรายละเอียดต่างๆ ภายในผลงานศิลปะของเขา อย่างไรก็ดี เทคนิคต่างๆ ทั้งหลายเหล่านี้ยังเป็นเสมือนการทำทนาย การประกอบสร้างทางความหมาย ผ่านภาพความทรงจำและความสัมพันธ์ของผู้ชม



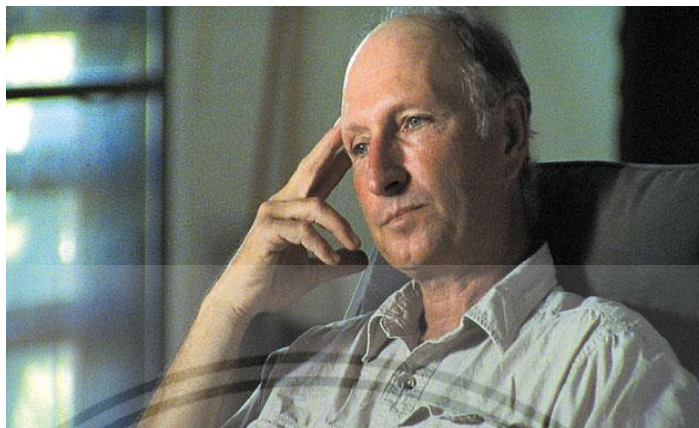
ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างจากผลงานศิลปะของ ดักลาส กอร์ดอร์น ชื่อผลงาน 24 Hour Psycho (1993)

เทคนิค : Video, back projection, black and white, ขนาด : 24 Hour.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชุด 24 Hour Psycho (1993) ของ ดีกลาส กอร์ดอร์น ขึ้นนี้ขึ้น เขาได้นำภาพของเหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง Psycho ของ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก มาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับหนังสือของขวัญ และ การฆาตกรรม โดยที่ กอร์ดอร์น ได้ใช้เทคนิควิธีการทางด้านการตัดต่อภาพ นำภาพจากเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งมักจะเป็นช็อตภาพที่ตราตรึงใจผู้ชม มาจัดเรียงต่อเข้าด้วยกัน แล้วจากนั้นเขาได้ทำการใช้เทคนิคการยืดขยายภาพ ด้วยวิธีการแยกออกเป็นส่วนๆ โดยการเพิ่มความเร็วยุของภาพ การลดความเร็วของภาพ ให้สลับกันไปมา จนผลงานชิ้นนี้ของเขาถูกยืดขยายออกไปเสียจน มีขนาดความยาวถึง 24 ชั่วโมง อย่างไรก็ตาม ผลงานชุดนี้ของ กอร์ดอร์น เป็นเสมือนกับการเล่นกับตัวของเวลา (Timebase) ซึ่งเวลาที่เกิดขึ้นภายในผลงานนั้นจะมีความแตกต่างกัน ไปทั้งช้าและเร็ว ขึ้นอยู่กับการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและเป็นเสมือนสิ่งหนึ่งที่คอยกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมนั้น ตราตรึงอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นภายในผลงาน ภาพยนตร์เรื่อง Psycho ของ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก นั้น เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคนที่มีสภาพจิตใจที่ไม่ปกติคนหนึ่ง ได้กระทำการฆาตกรรมหญิงสาวคนหนึ่ง โดยเนื้อเรื่องก็จะดำเนิน ไปเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการไล่ล่า คัทรอ วางแผนฆาตกรรม เป็นต้น ยกตัวอย่าง จากฉากภาพยนตร์ที่ตราตรึงใจผู้ชมมากที่สุดจากหนังเรื่อง Psycho เช่น ฉากที่ผู้ชายโรคจิตถือมีด ได้โผล่ออกมาจากการซ่อนตัวอยู่หลังม่านภายในห้องอาบน้ำ หรือ ฉากที่ไบโหมัดกระหน่ำแทงลงบนเรือนร่างของหญิงสาว จนหญิงสาวที่ถูกกระหน่ำแทงนั้น กรีดร้องอย่างโหยหวนด้วยความเจ็บปวด เป็นต้น ซึ่งฉากต่างๆ ที่ได้กล่าวมานั้น เป็นเสมือนฉากที่ทำให้ผู้ชมที่เคยได้รับชมภาพยนตร์เรื่อง Psycho เกิดสิ่งที่เรียกกันว่า ภาพติดตา สิ่งนี้ที่เรียกกันว่า ภาพติดตาตัวเอง เป็นสิ่งหนึ่งที่ กอร์ดอร์น หยิบจับและนำมาสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยการนำเรื่องของ เวลา เข้ามาประยุกต์ใช้กับตัวผลงาน เพื่อเป็นการกระตุ้นเร้าอารมณ์ร่วม ระหว่างตัวผลงานกับตัวผู้รับชม ยกตัวอย่างเช่น ฉากที่หญิงสาวถูกกระหน่ำแทงนั้น กอร์ดอร์น ก็ได้ทำให้ภาพที่เกิดขึ้นนั้น ช้าลง กลายเป็นว่ากว่าการที่ มีด จะปักลงถึงร่างกายของหญิงสาว ก็ใช้เวลาเกือบร่วมๆ 3 – 4 นาที หรือ ฉากที่ไบโหมัดของหญิงสาวกำลังตกใจกลัวสุดขีด กอร์ดอร์น ก็ได้ทำให้ภาพนั้นช้าลงไปอีก จนภาพที่เกิดขึ้นนั้น เบลอและซ้อนทับกัน ทำให้เห็นภาพใบหน้าของหญิงสาวที่กำลังกรีดร้อง มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมากภายในฉากของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เราจะได้เห็นว่าผลงานของ กอร์ดอร์น นั้น ไม่ได้สร้างสิ่งใดขึ้นมาใหม่เลย แต่กลับเป็นการนำของเก่ามาประยุกต์ใช้ ประยุกต์คิด และ สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยใช้ตัวความคิดของตัว กอร์ดอร์น เอง ที่เป็นสิ่งที่ใหม่ในเชิงของการสร้างสรรค์ และสามารถที่จะสร้างสรรค์สิ่งที่เก่าให้กลับกลายมาเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมาได้ ภายในยุคสมัยปัจจุบัน

2.2.4 บรูซ นาว์แมน (Bruce Nauman)



ภาพที่ 2.11 บรูซ นาว์แมน (Bruce Nauman)

บรูซ นาว์แมน (Bruce Nauman) เกิดที่เมือง ฟอर्टเวย์น รัฐอินดีแอน่า ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อวันที่ 6 ธันวาคม ค.ศ. 1941 – ปัจจุบัน 2014 มีอายุ 73 ปี เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกัน ที่ใช้สื่อที่มีความหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ ภาพวาด และนิออนคัต เป็นต้น ปัจจุบันอาศัยอยู่ที่ นิวเม็กซิโก ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1960 นาว์แมน ได้เข้ารับการศึกษามหาวิทยาลัยคอนซินเมดิสัน ประเทศสหรัฐอเมริกา ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ และ ฟิสิกส์ ต่อมาในปี ค.ศ. 1965 นาว์แมน ได้เข้ารับการศึกษาด้านศิลปะที่ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียเดวิส เมื่อเขาสำเร็จการศึกษา นาว์แมน ได้เข้าทำงานเป็นผู้ช่วยของ Wayne Thiebaud ซึ่งเป็น จิตรกร ชาวอเมริกัน และหลังจากนั้นเขาได้เข้าสอนหนังสือที่ มหาวิทยาลัยศิลปะซานฟรานซิสโก ไปจนถึง ค.ศ. 1989 จนถึงจุดหนึ่ง นาว์แมน ได้ออกจากการสอนหนังสือแล้วได้ย้ายที่พักอาศัยไปอยู่ที่ คอสนิวเม็กซิโก ซึ่งเขาได้สร้างบ้านและสตูดิโอ เพื่อใช้สำหรับผลิตผลงานศิลปะ เคียงข้างกับภรรยาของเขา Susan Rothenberg ซึ่งเป็นจิตรกร และมีลูกน้อยๆ ด้วยกันอีกหนึ่งคน อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานของ นาว์แมน ได้รับการตอบรับจากโลกของศิลปะร่วมสมัยปัจจุบันอย่างต่อเนื่อง เพราะ เนื่องด้วยวิธีการ การสร้างสรรค์ผลงานของเขานั้น ได้นำเอาวิถีคิดที่เกี่ยวเนื่องกับเรื่องราวของประสบการณ์ การใช้ชีวิตบนโลกในยุคสมัยปัจจุบันนั้น มาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ให้กลายเป็นผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น เรื่องของบริบททางสังคมของชาวอเมริกัน ความเสื่อมล้ำทางเพศ การเหยียดสีผิว การบริโภคสื่อ ฯลฯ เรื่องต่างๆ ทั้งหลายเหล่านี้ นาว์แมน ล้วนได้รับมาจากประสบการณ์ การใช้ชีวิตของเขาเอง และนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นมาถ่ายทอดให้กลายเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัยได้อย่างเรียบง่าย ปัจจุบัน นาว์แมน ก็ยังคงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่อง และเขาก็ยังคงเป็นเสมือนดั่งฟันเฟืองชิ้นสำคัญชิ้นหนึ่ง ที่เป็นตัวขับเคลื่อนบริบทของโลกละร่วมสมัยปัจจุบันให้เดินไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างจากผลงานศิลปะของ บรูซ นาว์แมน ชื่อผลงาน World Peace (1996)

เทคนิค : Video Installation ขนาด : Dimension Variable

ผลงานชุด World Peace หรือ สันติภาพของโลก ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดย นาว์แมน เป็นการใช้เทคนิคการติดตั้งวิดีโอ โดยใช้วิดีโอ 5 จอ ซึ่งถูกติดตั้งไว้บนแท่นวางของ และมีเก้าอี้ตัวเล็กวางอยู่ตรงกลางของพื้นที่ ซึ่งจะมีจอวิดีโอทั้ง 5 จอ ล้อมรอบอยู่ วิดีโอ 1 จอ ที่อยู่ตรงกลางนั้นเป็นวิดีโอที่ฉายภาพของผู้ชาย ซึ่งกำลังทำท่าทางหรือกิจกรรมบางอย่างอยู่ ส่วนวิดีโออีก 4 จอ รอบด้านนั้นล้วนแต่ถูกฉายภาพของผู้หญิง ที่กำลังทำท่าทางหรือกิจกรรมต่างๆ นานา อยู่ เช่น พุดคุย ทำท่าทางการสื่อสาร ขยับร่างกายไปมา ฯลฯ โดยที่วิดีโอทั้ง 4 จอ ที่ฉายภาพของผู้หญิงนั้น จะมีเสียงของการพุดคุยกัน โดยที่มีเสียงออกมาจากลำโพงที่ถูกติดตั้งไว้ภายในห้อง การพุดคุยนั้นจะเป็นคำพุดคุยแบบซ้ำๆ กันวนไปวนมา เช่น “ ฉันจะพุดคุยคุณจงฟังฉัน ” หรือ “ หากเขาจะพุดคุย เราจะฟังพวกเขา ” เป็นต้น ส่วนวิดีโออีก 1 จอ ตรงกลางที่ฉายภาพของผู้ชายนั้น จะเป็นเสมือนกับว่าเป็นผู้ที่กำลังถอดรหัสคำพุดต่างๆ จากคำพุดของวิดีโอผู้หญิงทั้ง 4 จอ ที่ต่างพากันส่งเสียงออกมาจากลำโพงแบบซ้ำๆ และทับซ้อนกันจนฟังไม่รู้เรื่อง แต่เมื่อวิดีโอทั้ง 5 จอ ถูกฉายมาได้ซักรูป จนถึงจุดหนึ่ง วิดีโอผู้ชาย จะมีเสียงตะโกนพุดออกมาว่า “ ถ้าคุณพุดอีกครั้ง ฉันจะฆ่าคุณ ” ดังนั้น เสียงวิดีโอของผู้ชายที่ได้ตะโกนออกมานั้น ทำให้เกิดช่องว่างและความแตกต่างขึ้นมาจนเห็นได้ชัดว่า เสียงของผู้ชายและเสียงของผู้หญิง ที่สุดท้ายแล้วเหมือนกับว่าเสียงทั้งหมดจะมาบรรจบกันได้ในการพุดคุยซึ่งกันและกัน แต่ท้ายสุดกลับไม่สามารถที่จะมาบรรจบกันได้เลย ทั้งนี้ เราจะเห็นได้ว่าผลงานชุดนี้ของ นาว์แมน นั้น กำลังบอกบางสิ่งบางอย่างอยู่ และได้กำลังที่จะสื่อสารถึงเรื่องของ สิทธิ และ เสรีภาพ ที่ไม่มีความเท่าเทียมกันระหว่างผู้ชายกับผู้หญิง รวมไปถึงเรื่องของการเหยียดเพศ ของชาวอเมริกันที่เกิดขึ้นจริงและยังคงมีอยู่ภายใต้สังคมยุคปัจจุบันอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างจากผลงานศิลปะของ บรูซ นาว์แมน ชื่อผลงาน Setting a Good Corner (Allegory and Metaphor) (1999) เทคนิค : Video ขนาด : 59 min 30 sec.

ผลงานชุด Setting a Good Corner (Allegory and Metaphor) ชิ้นนี้ของ นาว์แมน เป็นวิดีโอที่นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวัน ที่ได้มาจากประสบการณ์ภายในไร่ของเขาเอง ใน นิวเม็กซิโก โดยเขาได้รวบรวมการทำงานศิลปะให้เข้ากับการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่ง นาว์แมน ได้บันทึกกิจกรรมที่ได้กระทำภายในไร่ของเขา คือ การตอกเสาเข็มและการสร้างรั้วกั้นพื้นที่ขึ้นมา ทั้งนี้ วิดีโอชิ้นนี้ถูกฉายออกมาผ่านจอโปรเจกเตอร์ ซึ่งมีความยาวของวิดีโอ ประมาณ 59 นาที 30 วินาที โดยเป็นเสมือนกับการบันทึกกิจกรรมแบบเดิมที่ซ้ำกันและวนไปวนมา เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในภาพหรือวิดีโอชิ้นนี้ ได้ถูกนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวของความคิดในอีกแง่มุมหนึ่ง ที่คล้ายกับการสร้างพิธีกรรมอย่างหนึ่งแบบย้อมๆ ขึ้นมาด้วยตนเอง คือ การที่บุคคลภายในวิดีโอ นั้น กำลังตอกเสาเข็มและทำงานอย่างหนักหน่วง ซึ่งได้ทำแบบเดิมซ้ำไปซ้ำมาอย่างไม่หยุดหย่อน ทั้งนี้ นาว์แมน ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานชุดนี้ของเขาว่า ผลงานชุดนี้จะทำให้ผู้ที่รับชมเกิดความสงสัยและเกิดการตั้งคำถามขึ้นมาเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในวิดีโอ แต่สิ่งที่วิดีโอกำลังนำเสนอต่อผู้ชมคือ การทำให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในบริบทของสังคมเกษตรกรรม รวมไปถึงการใช้ชีวิตภายในบริบทของสังคมเมือง โดยที่ความเป็นสังคมแบบเกษตรกรรมนั้น กำลังที่จะสูญหายไปและกำลังถูกเข้ามาแทนที่ด้วยความเป็นสังคมเมืองนั่นเอง ส่วนเรื่องของการทำซ้ำไปซ้ำมาและความยาวภายในวิดีโอ ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่เป็นตัวกระตุ้นและสะท้อนให้ผู้รับชมผลงานได้เห็นสิ่งที่กำลังจะสูญหายไป และ ตระหนักถึงการดำรงอยู่ของชีวิตแบบเกษตรกรรมที่ไม่มีความแน่นอนและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ

จากการค้นคว้าและการศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ อิทธิพลที่ได้รับจาก สื่อภาพยนตร์ นั้น ซึ่งเป็นเสมือนคลังแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าอย่างหนึ่ง โดยที่เราจะเห็นได้ว่า สื่อภาพยนตร์ ภายในยุคสมัยปัจจุบันเป็นสื่อหนึ่งที่ทรงอิทธิพลมากสำหรับบริบทของสังคมสมัยใหม่ และบทบาทหน้าที่ของ สื่อภาพยนตร์ ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่เพียงการให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังถูกนำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางของการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล ทั้งสำหรับทางด้านการเรียนการสอน ทางด้านการฝึกอบรมที่เกี่ยวกับหลักสูตรของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ทางด้านประวัติศาสตร์ของการเกิดขึ้นของภาพยนตร์ ฯลฯ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์บางเรื่องสามารถที่จะทำให้ผู้ที่รับชมเกิดความคิด ความเชื่อ ที่เกี่ยวเนื่องกับเรื่องของคุณค่าและค่านิยมทางด้านต่างๆ ขึ้นมาได้ ไม่ว่าจะเป็น คุณค่าทางด้านที่ดีและคุณค่าทางด้านที่ไม่ดี เช่น ค่านิยมทางด้านจริยธรรม อันได้แก่ ความกตัญญู ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความสุภาพเรียบร้อย ความเสียสละ รวมไปถึง การประพฤติปฏิบัติตนอันควรยกย่องตามแบบอย่างของความเป็นไทย เป็นต้น และภาพยนตร์บางเรื่องก็สามารถที่จะทำให้ผู้ที่รับชมชม เกิดความคิด ความเชื่อ ไปในทางที่ไม่ถูกต้องขึ้นมาได้ เช่น การแก้แค้น การเห็นแก่ตัวเพื่อเอาตัวรอด การกอบโกยแต่ผลประโยชน์ เป็นต้น ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่า สื่อภาพยนตร์ ได้มีความเกี่ยวเนื่องกับเรื่องของ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง ฯลฯ อยู่โดยตรง ซึ่งถ้าสื่อภาพยนตร์ ได้ถูกนำไปพัฒนา ไปในทางที่ถูกที่ควร ก็จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อความเป็นสังคมโดยรวมขึ้นมา แต่เราอย่าได้หลงลืมไปว่าการที่ “ ภาพยนตร์ ” ในฐานะของ “ สื่อ ” ที่จะทำหน้าที่ต่อความเป็นสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ก็ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขและปัจจัยของการมี “ สิทธิ ” และ “ เสรีภาพ ” อันเหมาะสมเป็นสำคัญ

จากการค้นคว้าและการศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ อิทธิพลที่ได้รับจาก งานศิลปกรรม ของศิลปิน ที่ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า คือ เซอร์ไอ มิโคโลวิช ไอเซนสไตน์ (Sergei Mikhailovich Eisenstein) ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์และเป็นนักปฏิวัติวงการภาพยนตร์ชาวรัสเซีย อีกทั้งยังเป็นผู้คนพบทฤษฎี มontage (Montage) ในความหมายใหม่ขึ้นมาอีกด้วย และ ดีกาส กอร์ดอร์น ซึ่งเป็นศิลปินที่ใช้สื่อต่างๆ อย่างหลากหลายมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ให้กลายเป็นผลงานศิลปะ เช่น การนำผลงานวิดีโอ (Video) มาผสมเข้ากับการ ติดตั้ง (Installation) โดยที่ผลงานของ กอร์ดอร์น นั้นมีความเกี่ยวเนื่องกับเรื่องของความคิดและความทรงจำที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของเขาเอง อีกทั้งแนวความคิดของเขาเป็นดังการวิ่งเป็นเส้นทางคู่ขนาน ไปกับบริบทของการบริโภคนิยมของสังคมในยุคสมัยปัจจุบัน คือ การผลิตซ้ำ หรือ การทำซ้ำ จากการแสดงออกทางร่างกาย การใช้วัตถุต่างๆ ที่เขาได้หยิบจับมาประยุกต์สร้างสรรค์ ด้วยวิธีการที่แตกต่างออกไป เช่น การเกิดขึ้นซ้ำของเหตุการณ์ต่างๆ การยืดขยายของเวลา เป็นต้น และ

บุรุษ นาว์แมน (Bruce Nauman) ผู้ซึ่งเป็นศิลปินที่ใช้แนวความคิดที่หลากหลายในการสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ดูแลเนื้อหาเบี่ยงประเด็นด้านการศึกษา ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ (Concepture) มาผสมเข้ากับการใช้ สื่อผสม (Mixed media) ซึ่งผลงานของ นาว์แมน นั้นมีการใช้สื่อที่หลากหลายแขนง เช่น วีดีโอ ประติมากรรม ภาพถ่าย เป็นต้น ผนวกเข้ากับการใช้วัสดุ รวมไปถึง การใช้วัตถุต่างๆ ในการสร้างสรรค์ เช่น โทรท์สน์ โต้ะ เก้าอี้ ฯลฯ โดยที่วิธีคิดของเขาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นเสมือนการนำเรื่องราวและประสบการณ์ ของการใช้ชีวิตในโลกยุคสมัยปัจจุบันมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ให้กลายเป็นผลงานศิลปะ ทั้งนี้ตัวผลงานของ นาว์แมน ได้ส่งอิทธิพลต่อตัวผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องของความคิดและการวิเคราะห์ตัวผลงาน รวมไปถึง การหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าอีกด้วย

2.4 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมาจาก การนำเสนอข่าวสาร ที่มักจะถูกบิดเบือนหรือมักจะถูกทำให้เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง โดยข่าวสารเหล่านี้ได้เกิดขึ้นจริงภายใน สังคมไทย ผ่านสื่อต่างๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนกลายเป็นเสมือน มายาคติ ของสังคม ดังนั้นข้าพเจ้าจึงนำข่าวสารที่ได้รับมาจากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวจากโทรทัศน์ ข่าวจากหนังสือพิมพ์ ข่าวออนไลน์ เป็นต้น นำมาคิด วิเคราะห์ หาความเป็นไปได้ใหม่ และ นำข่าวสารเหล่านี้มาสร้างสรรค์ให้ออกมาในรูปแบบของผลงานศิลปะวีดีโอในเชิงวิพากษ์วิจารณ์สังคม

บทที่ 3

การดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการรับชมข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่มักจะถูกปรุงแต่ง หรือ มักจะถูกบิดเบือนให้เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง โดยที่ข่าวสารเหล่านี้คือ ข่าวสารที่ได้เกิดขึ้นจริงภายในบริบทของสังคมไทย ซึ่งข่าวสารเหล่านี้ล้วนถูกทำให้กลายเป็นเสมือนว่า เป็นความจริงส่วนหนึ่งของสังคมไทยไปเสียแล้ว โดยที่สื่อเหล่านี้ล้วนถูกผลิตซ้ำแล้วซ้ำเล่าอย่างต่อเนื่อง เพื่อกล่อมเกลาระชาชนบางกลุ่ม ให้อยู่ในร่องในรอย ในกลุ่มในลำดับชั้น และในทางสถานะทางสังคมที่ควรจะอยู่ สิ่งนี้เองเป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้า เกิดความสนใจต่อตัวของข่าวสารและตัวของผลกระทบที่จะตามมา จากการนำเสนอข่าวสารที่ได้ถูกปล่อยออกมาสู่พื้นที่สาธารณะ ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงนำข่าวสารที่ได้รับเหล่านี้มา คิด วิเคราะห์ และ หาความเป็นไปได้ใหม่ แล้วจากนั้นจึงนำข่าวสารที่ถูกตั้งเคราะห์แล้ว มาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ให้กลายเป็นผลงานศิลปะ

3.1 การดำเนินการสร้างสรรค์

กระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าชุดนี้ เป็นการนำข้อมูลข่าวสารจากสื่อประเภทต่างๆ ที่มักจะถูกปรุงแต่ง หรือ ถูกบิดเบือนให้เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้สังคมเกิดความเชื่อและเกิดความคล้อยตามไปในทางเดียวกัน เช่น ข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องการที่มีผู้พบเห็นดวงวิญญาณลอยอยู่ตรงเสาไฟฟ้า ในแถบพื้นที่แถบชนบทของประเทศไทย ซึ่งข้าพเจ้าได้รับข้อมูลมาจากรายการ เจาะประเด็นเด็ดเจ็ดดี ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 หรือ ข่าวที่เกี่ยวกับเรื่องของ การอพยพลี้ภัยของชาวโรฮิงญา ที่แอบลักลอบเข้ามาภายในประเทศไทย ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก หนังสือพิมพ์ข่าวคมชัดลึก ฉบับวันที่ 3 มีนาคม พ.ศ. 2559 เป็นต้น โดยข้าพเจ้านำข่าวสารที่ได้รับมานั้น มาคิด วิเคราะห์ และนำมาประยุกต์ใช้ สร้างสรรค์ใหม่ให้กลายเป็นผลงานศิลปะที่ว่าด้วยเรื่องราวของความเป็น มายาคติ ที่แฝงเร้นอยู่ภายในการนำเสนอข้อมูลของข่าวสาร ที่ได้ถูกเผยแพร่ออกมาสู่พื้นที่สาธารณะ ทั้งนี้ กระบวนการ ของการดำเนินงานการสร้างสรรค์ถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

- ขั้นตอนการหาข้อมูล
- ขั้นตอนการถ่ายทำรายการข่าว
- ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า มีความเกี่ยวเนื่องกับขั้นตอนที่ใช้สำหรับการสร้างสรรค์ของสื่อภาพยนตร์ คือ มีการคิดพล็อตเรื่อง มีการจัดวางสคริป มีการจัดฉาก รวมไปถึง มีการปรุงแต่งข้อมูลให้เกินจริง เป็นต้น ซึ่งการที่ข้าพเจ้านำข่าวสาร เช่น ข่าวที่เกี่ยวกับเรื่องขงรถบรรทุกขงเกิดการเสียดลัคและพลลคคว่า ภายในเขตพื้นที่ปริมณฑลของกรุงเทพมหานครฯ จึงทำให้มีผลกระทบก่อเกิดทำให้ รถคิดเป็นทางยาวจนถึงเขตพื้นที่ภายในของกรุงเทพมหานครฯ ข้าพเจ้าได้รับข้อมูลข่าวสารมาจากหนังสือพิมพ์ข่าว ไทยรัฐฯ ฉบับเมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 มาประยุกต์สร้างสรรค์ให้กลายเป็นเสมือน ละคร หรือ ภาพยนตร์ เรื่องหนึ่งขึ้นมา ก็เพื่อที่จะสะท้อนให้เห็นว่า การรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากการนำเสนอของสื่อต่างๆ ภายในยุคสมัยปัจจุบันนั้น ก็ไม่ต่างอะไรเลยกับการชมละครบทหนึ่งหรือเสมือนกับการที่เรารับชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่งนั่นเอง ดังนั้นภายในขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องด้วย ข่าวแต่ละข่าวก้จะมีความหมายที่แตกต่างกันออกไป ทั้งจากตัวของเรื่องราว จากตัวของเนื้อหา จากวิธีการของการนำเสนอ จากผลกระทบที่จะตามมา ซึ่งข่าวสารแต่ละข่าวที่ข้าพเจ้าได้คัดสรรมานั้น ก็จะถูกข้าพเจ้านำมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ โดยหาความหมายและหาความเป็นไปได้ใหม่ขึ้นมา จนข่าวสารเหล่านี้กลายเป็นผลงานศิลปะ ในรูปแบบแนวทางของตัวข้าพเจ้าเอง

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน : ข่าวผู้ลี้ภัย 2559 (Refugee News), 2559

เทคนิค : Video, Installation

ขนาด : 1 min.

แนวความคิด (Concept)

ผลงาน ข่าวผู้ลี้ภัย 2559 เริ่มต้นมาจากการที่ข้าพเจ้า ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของผู้อพยพลี้ภัยชาวโรฮิงญา ได้มีการลักลอบเข้ามาภายในประเทศไทย ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจากหนังสือพิมพ์ข่าวคมชัดลึก ฉบับวันที่ 3 มีนาคม พ.ศ. 2559 ซึ่งการนำเสนอข่าวสาร ของสื่อที่ได้ถูกนำเสนอ ออกมาสู่พื้นที่สาธารณะนั้น ทำราวกับว่า ผู้อพยพลี้ภัยชาวโรฮิงญาที่ได้ลักลอบเข้ามาภายในประเทศไทย ไม่ใช่มนุษย์ เป็นเสมือนคั้งสัตว์ชนิดหนึ่ง ที่ได้แอบลักลอบเข้ามาหากินอยู่ภายในประเทศไทย การที่สื่อได้นำเสนอข่าวสารแบบนี้ออกมาสู่พื้นที่สาธารณะ ก็มักจะมีการปรุงแต่งเรื่องราวและประโคมข่าวให้เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง ซึ่งเป็นเสมือนการปลุกฝังความเชื่อ ความคิดที่ผิดให้แก่สังคมไทย ซึ่งจะทำให้ผู้ที่เสพข่าวสารเหล่านี้ ล้วนมองว่า ผู้ลี้ภัยนั้นต่ำต้อย ผู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลี้ภัยนั้นอันตราย ผู้ลี้ภัยนั้นไม่ใช่มนุษย์ ฯลฯ ซึ่งถ้าเรามองในอีกแง่มุมหนึ่งก็จะเห็นได้ว่า ผู้อพยพลี้ภัยนั้น เขาก็เป็นมนุษย์คนหนึ่งเช่นเดียวกับเรา แต่ที่เขาต้องแอบลักลอบเข้ามาก็เป็น เพราะ เรื่องของปัญหาความยากจนภายในประเทศ ระบบเศรษฐกิจ การถูกเอารัดเอาเปรียบจากรัฐบาล ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น รวมไปถึง เรื่องของสงครามชนกลุ่มน้อยที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นมา ฯลฯ ซึ่งสำหรับข้าพเจ้านั้น การรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เกินจริงเช่นนี้ เป็นเสมือนสิ่งหนึ่งที่เป็นตั้งแรงกระตุ้นให้ข้าพเจ้า นำเรื่องราวของ ผู้อพยพลี้ภัย มาสร้างสรรค์ให้กลายเป็นผลงานศิลปะ เพื่อสะท้อนเรื่องราวของการนำเสนอข้อมูลข่าวสารของสื่อ ที่มักจะนำเสนอข่าวสารแต่เพียงแค่ว่าด้านเดียว และเพื่อสื่อสารกับสังคมให้ได้ตระหนักว่า ไม่มีอะไรจริงแท้เสียทีเดียว สำหรับข่าวสารภายในโลกยุคสมัยปัจจุบัน

3.2.1.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ

วิธีการ การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเริ่มแรกเลย คือ การค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร จากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวผู้อพยพลี้ภัยชาวโรฮิงญาได้ลักลอบเข้ามาภายในประเทศไทย ซึ่งข้าพเจ้าได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก หนังสือพิมพ์ข่าวคมชัดลึก ฉบับวันที่ 3 มีนาคม พ.ศ. 2559



ภาพที่ 3.1 ภาพตัวอย่างจากข่าว ผู้ลี้ภัยชาวโรฮิงญา หนังสือพิมพ์ข่าวคมชัดลึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.1.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

เมื่อได้ข่าวสารที่จะนำมาประยุกต์ใช้ให้กลายเป็นรายการข่าวเชิงสร้างสรรค์แล้ว จากนั้นข้าพเจ้าได้เลือกใช้ แอปพลิเคชัน (Application) บนโทรศัพท์มือถือ คือ Application FxGuru เพื่อใช้สำหรับการในการถ่ายทำรายการข่าวเชิงสร้างสรรค์ โดยนำข่าวสารที่ได้ถูกสังเคราะห์ไว้แล้วนั้นมาสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ใหม่ เพื่อให้เกิดเป็นรูปแบบของผลงานศิลปะขึ้นมา



ภาพที่ 3.2 ภาพตัวอย่างจาก แอปพลิเคชัน FxGuru บนโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 3.3 ภาพตัวอย่างจาก แอปพลิเคชัน FxGuru – BREAKING NEWS บนโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 3.4 ภาพตัวอย่างจาก แอปพลิเคชัน FxGuru – BIGFOOT SIGHTING บนโทรศัพท์มือถือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนต่อไปของการสร้างสรรค์ผลงาน คือ เมื่อได้ตัวข่าวสาร กับ เลือกแอปพลิเคชัน ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการถ่ายทำแล้ว จากนั้น ข้าพเจ้าได้จัดเตรียมสถานที่ในการถ่ายทำ รวมไปถึงการจัดฉากให้พื้นที่ด้านหลังนั้นกลายเป็นฉากสีฟ้า เพื่อที่จะใช้เทคนิคของศิลปะการตัดต่อ บลูสกรีน (Blue Screen) สำหรับใช้ในการตัดต่อเพื่อใส่พื้นหลัง ในขั้นตอนของการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ซึ่งเป็นขั้นตอนต่อไป และได้เลือกสรรชุดสูทสีดำ เพื่อใช้สำหรับการรายงานข่าวสารให้แลดูเสมือนจริงยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.5 ภาพจากการถ่ายทำรายงานข่าว

เมื่อจัดเตรียมสถานที่ในการถ่ายทำเสร็จแล้วจากนั้น ข้าพเจ้าได้ใช้ แอปพลิเคชัน (Application) บนโทรศัพท์มือถือ คือ Application FxGuru – Breaking News มาประยุกต์ใช้ในการบันทึก การรายงานข่าวสาร เพราะ จะทำให้ตัวของไฟล์วิดีโอที่ได้ถูกบันทึกนั้น มีสัญลักษณ์ ของความเป็นข่าวขึ้นมา คือ จะมีตัวเลขของตัวหุ้น วิ่งอยู่ด้านล่างของขอบจอ และมีคำว่า LIVE ขึ้นอยู่ด้านซ้ายบนของขอบจอ



ภาพที่ 3.6 ภาพจากการใช้ แอปพลิเคชัน FxGuru – BREAKING NEWS บันทึกการรายงานข่าว เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นเมื่อข้าพเจ้าได้ทำการบันทึก การรายงานข่าวภายในสตูดิโอเสร็จแล้ว ข้าพเจ้าจึงออกไปทำการรายงานข่าวภายนอกสถานที่ เพื่อเป็นการลงพื้นที่จริง โดยพื้นที่ที่ข้าพเจ้าได้ ไปบันทึกการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 1 ข่าวผู้ลี้ภัย 2559 เป็นบริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ เพราะ ข้าพเจ้าคิดว่า บริเวณรอบๆ พื้นที่ของอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมินั้น มีคนพลัดถิ่นเป็นจำนวนมาก ที่มาอาศัยหลับนอนและใช้ชีวิตอยู่ภายในบริเวณรอบๆ ของตัวอนุสาวรีย์ โดยที่ข้าพเจ้าไม่สามารถรับรู้ได้เลยว่า บุคคลที่เร่ร่อนเหล่านี้เป็นใคร มาจากไหน ซึ่งบุคคลเร่ร่อนเหล่านี้ มักถูกสังคมมองผ่าน ไม่ให้ความสนใจ เป็นดั่งสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งที่ลอยไปลอยมาราวกับไม่มีตัวตน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความตระหนักถึงตัวพื้นที่ ที่สามารถ ที่จะนำมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ให้เข้ากับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าได้ และการออกไปบันทึกสภาพการณ์ของสถานที่จริงนั้น ก็ส่งผลต่อภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในวิดีโอ คือ เกิดเป็นเสมือนดั่งว่า ได้เกิดเหตุการณ์จริงขึ้นมาภายในช่วงเวลานั้น ด้วยเรื่องของผู้ที่เดินไปมา ด้วยเรื่องของเสียง ด้วยเรื่องของสภาพอากาศ ฯลฯ ทั้งหลายเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งหนึ่งที่เป็นตัวกระตุ้น ให้ผู้ที่รับชมผลงาน คือ ภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในผลงาน นั้น มีความรู้สึกว่ามันเกิดขึ้นจริง และเกิดความคล้อยตามไปกับการรับชมข่าวสารเชิงสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าที่ได้ถูกนำเสนอออกมา

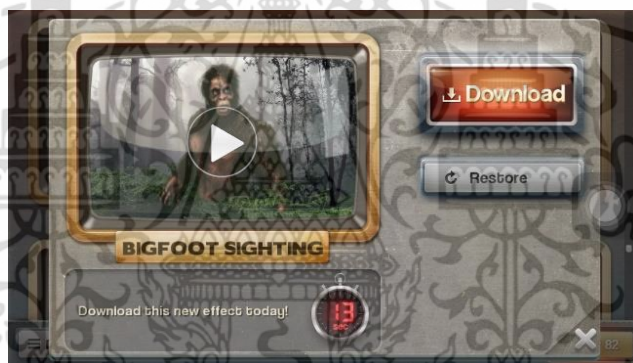


ภาพที่ 3.7 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว ผู้ลี้ภัย 2559 บริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ

3.2.1.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ

เมื่อได้ทำการบันทึก การรายงานข่าวทั้งภายในสตูดิโอกับภายนอกสถานที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นก็เข้าสู่กระบวนการของการตัดต่อภาพและเสียงให้กลมกลืนเข้าหากัน โดยนำไฟล์วิดีโอที่ได้ถ่ายทำเก็บไว้นั้น มาผนวกเข้ากับการใช้เทคนิคศิลปะการตัดต่อ ซึ่งไฟล์วิดีโอที่ได้นำมาตัดต่อนั้น เป็นไฟล์ที่ถูกถ่ายทำมาจาก แอปพลิเคชัน FxGuru – Breaking News และ FxGuru – Bigfoot Sighting การที่ข้าพเจ้าเลือกแอปพลิเคชัน ที่นำเสนอถึงสิ่งมีชีวิตที่เป็นสัตว์ คือ กอริลลา (Gorilla) ซึ่งได้เดินผ่านไปมาและร้องคำราม อยู่ภายในวิดีโอ นั้น เป็นเพราะ ข้าพเจ้า ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับผู้อพยพลี้ภัย ที่ถูกสื่อนำเสนอข่าวและตีความว่า ผู้อพยพเหล่านี้ก็ไม่ต่างอะไรกับสัตว์ชนิดนี้อีกสักเท่าไหร่ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง ที่ย้ายถิ่นฐานไปมา ไม่มีหลักแหล่งที่อยู่อาศัยที่แน่นอน ควรรีบผลักดันให้ออกไปจากประเทศไทย แต่สำหรับข้าพเจ้า ผู้อพยพเหล่านี้ก็คือ มนุษย์คนหนึ่งแบบเราๆ ท่านๆ ซึ่งไม่ควรที่จะดูถูกแคลนกัน แต่เราควรที่จะเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกันในฐานะของความเป็นมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งสิ่งหนึ่งที่ผู้อพยพเหล่านี้ไม่เคยได้รับก็คือ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกันนั่นเอง โดยการที่เขาถูกเอารัดเอาเปรียบจากประเทศของเขา และเรื่องสงครามของชนกลุ่มน้อย ซึ่งไม่มีใครอยากให้เกิด ทั้งนี้จึงได้มีการย้ายถิ่นที่อยู่อาศัยใหม่ให้ปลอดภัยที่สุดสำหรับปกป้องชีวิตตนเอง การใช้สัญลักษณ์ คือ กอริลลา ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีสายพันธุ์ใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุดชนิดหนึ่ง ก็เพื่อที่จะสะท้อนให้สังคมเห็นถึงความเป็นมนุษย์ ซึ่งมีความเหลื่อมล้ำกันอยู่มากภายในสังคม โดยที่ภายในฉาก กอริลลาจะเดินผ่านฝูงชนไป แต่ไม่มีใครสนใจเลยแม้แต่คนเดียว ถูกปล่อยทิ้งไว้ให้เดินเลยผ่านไปคล้ายกับอากาศธาตุรูปแบบหนึ่ง ซึ่งก็แทบจะไม่ต่างอะไรจากมนุษย์ภายในสังคมเมืองปัจจุบันเลยแม้แต่น้อย ที่เห็นแต่ประโยชน์ส่วนตัวจนหลงลืมไปว่าตัวเราเองนั้นไม่ได้อาศัยอยู่บนโลกใบนี้เพียงคนเดียว



ภาพที่ 3.8 ภาพตัวอย่างแอปพลิเคชัน กอริลลา ภายในผลงานข่าวผู้ลี้ภัย 2559



ภาพที่ 3.9 ภาพตัวอย่าง กอริลลา ภายในผลงานข่าวผู้ลี้ภัย 2559

อย่างไรก็ตาม เมื่อข้าพเจ้าจัดเตรียมไฟล์วิดีโอเสร็จเรียบร้อยแล้ว จากนั้นขั้นตอนต่อมา ข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรม iMovie บนคอมพิวเตอร์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมไปถึง การตัดต่อภาพเพื่อใส่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอฟเฟกต์ บลูสกรีน (Blue Screen) ซึ่งภาพพื้นหลังภายในฉากนั้น ข้าพเจ้าได้เลือกใช้ภาพจากการบันทึกวิดีโอ บริเวณพื้นที่สี่แยกปทุมวัน ซึ่งบริเวณนี้มีห้างใหญ่คือ ห้างมาบุญครอง (MBK) และอีกฝั่งตรงข้ามของถนนนั้นเป็นหอศิลป์กรุงเทพฯ ซึ่งบริเวณพื้นที่แห่งนี้มักจะถูกใช้เป็นพื้นที่ในการชุมนุมและใช้สำหรับเพื่อเรียกร้องสิทธิเสรีภาพจากรัฐบาลฯ อยู่อย่างต่อเนื่อง ยกตัวอย่างเช่น การชุมนุมของกลุ่ม กปปส. เมื่อวันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2557 เป็นต้น โดยเหตุการณ์เรียกร้องสิทธิเช่นนี้ ข้าพเจ้าก็เคยได้รับมาจากประสบการณ์จากการเดินทางผ่านพื้นที่บริเวณนี้มาแล้วเช่นกัน จึงทำให้พื้นที่สี่แยกปทุมวัน เป็นเสมือนดั่งภาพจำภายในความคิดของข้าพเจ้าที่มักจะย้อนกลับคืนมาเสมอเมื่อคิดถึงการเรียกร้องอะไรบางอย่างต่อสังคม กระนั้นก็ตาม เมื่อกระบวนการของการสร้างสรรค์ทุกอย่างถูกสร้างสรรค์จนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผลงานการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าก็ได้เสร็จสมบูรณ์เป็นผลงานศิลปะ ผลงาน ข้าพเจ้าผู้ลี้ภัย 2559



ภาพที่ 3.10 ภาพจากการตัดต่อโดยใช้โปรแกรม iMovie



ภาพที่ 3.11 ภาพจากการตัดต่อโดยใช้เทคนิค บลูสกรีน (Blue Screen)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ภาพจากผลงานวิดีโอชิ้นที่ 1 ชาวผู้ลี้ภัย 2559

3.2.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน : ชาววันเกิดรัฐธรรมนูญ 2559 (Born Constitution), 2559

เทคนิค : Video, Installation

ขนาด : 1min.

แนวความคิด (Concept)

ผลงาน ชาววันเกิดรัฐธรรมนูญ 2559 เริ่มต้นมาจากการที่ข้าพเจ้ารับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการร่างรัฐธรรมนูญ ปี พ.ศ. 2559 (ชาวร่างรัฐธรรมนูญใหม่ ได้รับข้อมูลมาจาก หนังสือพิมพ์ไทยรัฐฉบับวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2559) ซึ่งการนำเสนอข่าวสารของสื่อที่ได้รับมาในช่วงระยะเวลานั้น เป็นการประโคมข่าวที่ถูกทำให้เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง เกี่ยวกับการที่จะนำร่างรัฐธรรมนูญที่ถูกเขียนขึ้นมาใหม่นี้ มาใช้ภายในสังคมไทย เพราะ รัฐธรรมนูญฉบับใหม่นี้ จะสามารถช่วยแก้ไขปัญหาด้านต่างๆ ภายในประเทศได้ ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาความขัดแย้งทางการเมือง เศรษฐกิจสังคม รวมไปถึง เรื่องของระยะห่างทางชนชั้นที่จะถูกทำให้ ลดลงให้กลับมาเท่าเทียมกันอีกครั้ง ซึ่งสิ่งนี้เองเราจะเห็นได้ว่า การนำเสนอข่าวสารของสื่อนั้นก็ไม่ได้ต่างอะไรกับการ โฆษณาชวนเชื่อใดๆ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นี้เอง ซึ่งการนำเสนอข่าวสารเช่นนี้ออกมาสู่พื้นที่สาธารณะนั้น ก็เพื่อที่จะใช้สำหรับกล่อมเกลารักษาประชาชน ให้อยู่กรอบ ในลู่ทางที่ถูกควบคุมไว้ ดังนั้นสิ่งนี้เองจึงทำให้ข้าพเจ้าคิดว่า ถ้าเกิดร่างรัฐธรรมนูญฉบับนี้ดีจริงอย่างที่สื่ออื่นได้โฆษณาไว้ ข้าพเจ้าก็อยากที่จะจัดงานวันเกิดให้แด่ร่างรัฐธรรมนูญฉบับปี 2559 นี้ ซักครั้งหนึ่ง

3.2.2.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เริ่มจาก การค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวการร่างรัฐธรรมนูญฉบับใหม่ ปี 2559 ซึ่งข้าพเจ้าได้รับข้อมูลมาจาก หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2559



ภาพที่ 3.13 ภาพตัวอย่างจากข่าว พิจารณาร่างรัฐธรรมนูญ



ภาพที่ 3.14 ภาพตัวอย่างจาก โฆษณาชวนเชื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

กระบวนการของการถ่ายทำภายในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน เช่นเดียวกันกับ ผลงาน ชั้นที่ 1 แต่ในส่วนของการลงพื้นที่จริง ในการบันทึกเหตุการณ์ภายในผลงาน ชั้นที่ 2 ชาววันเกิด รัฐธรรมนุญ 2559 นี้ ข้าพเจ้าได้เลือกสรรพื้นที่บริเวณ อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เพราะ ข้าพเจ้าคิดว่า อนุสาวรีย์แห่งนี้ เป็นสัญลักษณ์แห่งการเปลี่ยนแปลงการปกครอง และ พื้นที่บริเวณนี้ ก็มักจะเป็น พื้นที่อีกจุดหนึ่งที่มีจะมีการชุมนุมเพื่อเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ ที่เกี่ยวเนื่องกับความเป็น ประชาธิปไตยของคนภายในสังคมไทย ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าตัวของอนุสาวรีย์ประชาธิปไตยที่เป็น ประติมากรรมนั้น มีอยู่จริง แต่ความเป็น ประชาธิปไตย ในเรื่องของความหมาย สิทธิเสรีภาพ ของ ประชาชน ที่เป็นของจริงในปัจจุบันนั้น กลับไม่มีอยู่จริง

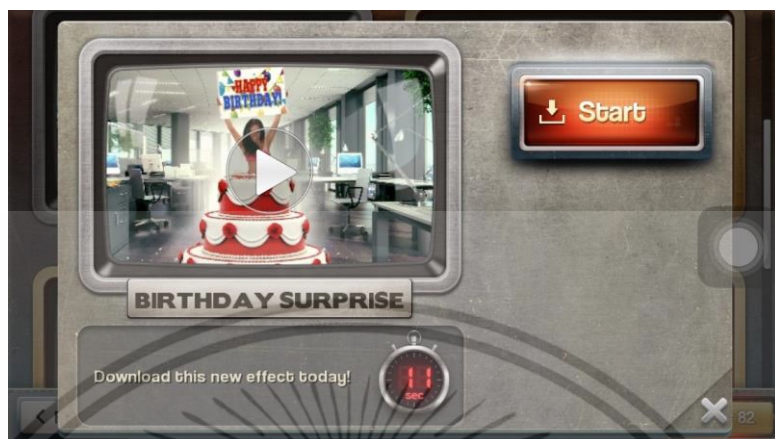


ภาพที่ 3.15 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว วันเกิดร่างรัฐธรรมนูญ 2559 บริเวณอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย

3.2.2.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ

ขั้นตอนของการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคเดียวกับผลงานชั้นที่ 1 แต่ในส่วนของการใช้แอปพลิเคชันที่ข้าพเจ้าใช้ในการตัดต่อ ผลงานชั้นที่ 2 วันเกิดรัฐธรรมนูญ 2559 ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน FxGuru – Birthday Surprise ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ ภายในฉาก จะมีขนมเค้กก้อนใหญ่ วางอยู่ตรงกลางจอของภาพ เมื่อเวลาผ่านไปสักครู่หนึ่ง ก็จะมีผู้หญิงในชุดนุ่งน้อยห่มน้อย โผล่ออกมาจากก้อนเค้ก ชูป้ายแฮปปี้เบิร์ดเดย์ ซึ่งการที่ข้าพเจ้าเลือกใช้แอปพลิเคชันนี้ เพราะ ข้าพเจ้าคิดว่า เรื่องของการเมืองก็คือเรื่องของผลประโยชน์ และผลประโยชน์ในทางการเมือง ก็เปรียบได้กับ ก้อนเค้กชิ้นหนึ่ง ที่ค่อยๆ ถูกตัดแบ่งออกไปเพื่อแจกจ่ายผลประโยชน์ให้ทั่วถึงแก่นักการเมืองทั้งหลาย ทั้งนี้เองก้อนเค้กภายในผลงานชิ้นนี้ ก็เป็นเสมือนกับการที่เราได้ร่วมแสดงความยินดีกับ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนแบ่งในเรื่องของผลประโยชน์ทางการเมือง ที่ประชาชนไม่เคยได้รับ ได้แต่ร่วมประมมือแสดงความยินดีกับความเป็นประชาติปไตยที่กำลังค่อยๆ จางหายไปเท่านั้น



ภาพที่ 3.16 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน BIRTHDAY SURPRISE บนโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 3.17 ภาพจากผลงานวีดิโอชิ้นที่ 2 ช่วงวันเกิดร่างรัฐธรรมนูญ 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน : ข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559 (Truck Overturns News), 2559

เทคนิค : Video, Installation

ขนาด : 1 min.

แนวความคิด (Concept)

ผลงาน ข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559 เริ่มต้นมาจาก การที่ข้าพเจ้าได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับ เรื่องของอุบัติเหตุ รถบรรทุกเกิดเสียหลักพลิกคว่ำ (ข่าวรถบรรทุกเกิดเสียหลักพลิกคว่ำ ภายในเขตพื้นที่ปริมณฑลของกรุงเทพมหานครฯ มีผลกระทบทำให้รถติดเป็นทางยาว ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก มติชนออนไลน์ <http://www.matichon.co.th/category/local> เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559) ซึ่งการนำเสนอข่าวสารจากสื่อที่ได้รับนั้น เป็นการประ โคมข่าวที่เกินเลยไปจากความเป็นจริง เกี่ยวกับการที่รถบรรทุกนั้นเกิดการเสียหลักพลิกคว่ำและทำให้รถติดเป็นทางยาวถึงพื้นที่ภายในเขต กรุงเทพมหานครฯ แต่เมื่อเรากลับไปดูภาพข่าวที่ถูกนำเสนอออกมานั้นกลับมีแต่รูปรถบรรทุกนอน พลิกคว่ำอยู่ข้างทางเท่านั้น ไม่มีเรื่องของรถติดเข้ามาข้องเกี่ยว ทั้งนี้เรื่องของรถติดภายใน กรุงเทพมหานครฯ ในความเป็นจริง เกิดจากการที่รถยนต์ส่วนตัวมีปริมาณที่เพิ่มมากขึ้น หรือ ช่วงเวลานั้นอาจเป็นช่วงเวลาเร่งด่วนอยู่ก่อนแล้วจึงทำให้เกิดปริมาณรถติดสะสมเป็นทางยาว ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่า ข่าวสารที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านสื่อ นั้นยิ่งใกล้กับชีวิตประจำวันของมนุษย์ เราเท่าใด ก็ยิ่งขายได้ และ ยิ่งถ้าเป็นข่าวที่สังคมสนใจมากเท่าไร ข่าวนั้นก็จะยิ่งมีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น เท่านั้น

3.2.3.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เริ่มจาก การค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวรถบรรทุกเกิดเสียหลักพลิกคว่ำ ภายในเขตพื้นที่ปริมณฑลของกรุงเทพมหานครฯ มีผลกระทบทำให้เกิดรถติดเป็นทางยาว ซึ่งข้าพเจ้าได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารมาจากข่าวสารออนไลน์ คือ มติชนออนไลน์ <http://www.matichon.co.th/category/local> เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 ซึ่งเป็นการนำเสนอข่าวสารเกี่ยวกับอุบัติเหตุรถบรรทุกพลิกคว่ำ เนื่องมาจากคนขับรถบรรทุกนั้น ขับขี่รถอย่างประมาท จึงทำให้เกิดอุบัติเหตุขึ้นมา ทั้งนี้เราไม่สามารถรับรู้ข้อเท็จจริงของข่าวที่ถูกนำเสนอได้เลย เพราะ สื่อที่นำเสนอเน้นตีความว่าประมาท แต่ไม่นำเสนอว่า เหตุผลเพราะอะไร ถึงประมาท เมาสุราหลับใน ถนนลื่น ฯลฯ ไม่ได้ถูกระบุมาในการนำเสนอของสื่อ จึงทำให้อุบัติเหตุครั้งนี้นี้คล้ายกับเป็นปริศนาธรรม เพื่อให้ประชาชนนั้นได้ตรัสรู้ด้วยตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 ภาพตัวอย่างจากข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 1 มติชนออนไลน์
<http://www.matichon.co.th/category/local> เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559



ภาพที่ 3.19 ภาพตัวอย่างจากข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2 มติชนออนไลน์
<http://www.matichon.co.th/category/local> เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559

3.2.3.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

กระบวนการของการถ่ายทำภายในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน เช่นเดียวกันกับ ผลงาน
 ชั้นที่ 1 แต่ในส่วนของการลงพื้นที่จริง ในการบันทึกเหตุการณ์ภายในผลงาน ชั้นที่ 3 ข่าวรถบรรทุก
 พลิกคว่ำ 2559 ข้าพเจ้าได้เลือกสรรพื้นที่บริเวณ ถนนเจริญสนิทวงศ์ 13 เพราะ พื้นที่บริเวณนี้ มักมี
 การเกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์อยู่บ่อยครั้ง เนื่องจากสภาพของพื้นผิวจราจรที่มีเพียงแค่สองเลน ซึ่งไม่
 มีความสอดคล้องกับปริมาณของรถยนต์ที่มีจำนวนมาก และ พื้นที่บริเวณนี้ได้มีการดำเนินการ
 ก่อสร้างสถานีรถไฟฟ้าสายสีน้ำเงินอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้พื้นที่บริเวณนี้ เกิดปริมาณรถติดสะสม
 เป็นทางยาว ซึ่งปัญหาของการเกิดอุบัติเหตุและรถติดสะสมของในประเทศไทยนั้น ติดอันดับต้นๆ
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของโลก (ประเทศไทย กรุงเทพมหานคร ติดอันดับรถติดที่สุดในโลกในช่วงเวลาเร่งด่วน อันดับ ที่ 1 ได้รับข้อมูลมาจาก www.posttoday.com/world/news/423004) ซึ่งปัญหาเกี่ยวกับอุบัติเหตุและรถติด นั้นสำหรับข้าพเจ้าเป็นเสมือนปัญหาที่ไม่มีทางออก และประชาชนอย่างเราก็ได้แต่ก้มหน้าก้มตาใช้สอยและปรับตัวให้เข้ากับปัญหาที่ไม่มีทางออกนี้ต่อไป



ภาพที่ 3.20 ภาพจากการออกไปรายงานข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559 บริเวณถนนจรัญสนิทวงศ์ 13

3.2.3.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ

ขั้นตอนของการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคเดียวกับผลงานชิ้นที่ 1 แต่ในส่วนขอแอปพลิเคชันที่ข้าพเจ้าใช้ในการตัดต่อ ผลงานชิ้นที่ 3 ข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559 ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน FxGuru – Truck Jackknife ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ ภายในฉากจะมีรถบรรทุกขับจีมาอย่างรวดเร็ว และมุมมองกล้องภายในฉากนั้น ก็จะซูมเข้าไปที่รอบๆ ตัวของรถบรรทุก เพื่อแสดงความสะดวกของเหล็กกล้าที่ถูกขัดจนเงามรอบตัวรถ และเมื่อรถบรรทุกคันนี้ขับมาได้ซักระยะหนึ่งก็จะเกิดการพลิกคว่ำใส่กล้องจนเกิดความเสียหาย ที่ข้าพเจ้าเลือกใช้แอปพลิเคชันนี้ เพราะ ภาพของตัวแอปพลิเคชันที่น่าเสนอนั้น คือ การที่รถบรรทุกขับจีอยู่บนถนนอย่างรวดเร็ว และ ขับจีอย่างประมาท ซึ่งมีความสอดคล้องกับข้อมูลข่าวสารที่ข้าพเจ้าได้รับมา ข้าพเจ้าจึงนำแอปพลิเคชันนี้มาประยุกต์สร้างสรรค์ใหม่ให้เข้ากับตัวของข่าวสารที่ถูกนำเสนอออกมาจากสื่อภายในสังคมไทย เพื่อสะท้อนให้เห็นถึง ความเป็นข่าวสารที่ไม่ต่างอะไรกับการดูโฆษณาสั้นๆ เรื่องหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.21 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน TRUCK JACKKNIFE บนโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 3.22 ภาพจากผลงานวีดีโอชิ้นที่ 3 ข่าวยุทธบรรทุกลูกคว่ำ 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน : ข่าวท่อน้ำแตก 2559 (Water Pipe Break News), 2559

เทคนิค : Video, Installation

ขนาด : 1 min.

แนวความคิด (Concept)

ข่าวท่อน้ำแตก 2559 เริ่มต้นมาจาก การที่ข้าพเจ้ารับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวกับ เรื่องของท่อระบายน้ำของกรุงเทพมหานครฯ แตก (ข่าวท่อระบายน้ำของกรุงเทพมหานครฯ เกิดการชำรุดเสียหาย ได้รับข้อมูลมาจาก ข่าวสารทางโทรทัศน์ ช่อง 3 รายการข่าวเรื่องเล่าเช้านี้ เมื่อวันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2558) ซึ่งภายใน วันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2558 ได้เกิดเหตุการณ์ท่อประปาขนาดใหญ่ที่ถูกฝังไว้ใต้ดิน ตรงบริเวณสี่แยกมกกะสัน ถนนราชปรารภ แขวงมกกะสัน เขตราชเทวี เกิดการชำรุดเสียหายจนทำให้น้ำปริมาณมหาศาลที่ไหลผ่านท่อขนาดใหญ่ นั้น พวยพุ่งออกมาสู่พื้นแผ่นดินอย่างต่อเนื่องจนน้ำนั้น ไหลบ่าท่วมพื้นฟุตบาทของถนน ทำให้เกิดผลกระทบต่อประชาชนในบริเวณนั้น จนไม่สามารถที่จะสัญจรไปมาได้สะดวก ทั้งนี้เราจะเห็นได้ว่า การที่ข่าวนำเสนอถึงข้อเท็จจริงเพียงแค่บางประการเกี่ยวกับการชำรุดเสียหายของท่อน้ำนั้น เป็นเสมือนการนำเสนอข่าวที่ปลายเหตุ เพราะ ในความเป็นจริงนั้นข่าวไม่สามารถที่จะนำเสนอข้อมูลของความเสียหายที่แท้จริงของอุโมงค์ระบายน้ำนี้ได้เลยว่ามีปัญหาเกิดขึ้นเพราะอะไร เพราะอุปกรณ์ชำรุดไม่ได้มาตรฐานคุณภาพของวัสดุในการสร้างใช้วัสดุคุณภาพเกรดต่ำ พนักงานผู้ดูแลปล่อยปละละเลยหน้าที่ ฯลฯ และ เนื่องด้วยสาเหตุปัจจัยหลายๆ อย่างที่ไม่สามารถถูกเปิดเผยออกมาได้ ทั้งเรื่องของการเมือง การคอร์รัปชันในส่วนของ การสร้าง เพราะ การก่อสร้างอุโมงค์ยักษ์เพื่อใช้สำหรับระบายน้ำแห่งนี้ นั้น มีปริมาณเม็ดเงินจำนวนมหาศาลที่ใช้ในการลงทุนสร้างขึ้นมา และมีผลประโยชน์ต่างๆ มากมายต่อผู้ที่ข้องเกี่ยวกับการสร้างนี้ ดังนั้น สำหรับข้าพเจ้า การรับรู้ข่าวสารจากสื่อที่นำเสนอออกมานั้น เป็นเพียงแค่เรื่องเล่ารูปแบบหนึ่งที่ถูกปรุงแต่งขึ้นมาเพื่อใช้สำหรับปกปิด และ กลบเกลื่อน เรื่องบางอย่างให้เสมือนว่าเป็นเรื่องที่ปกติและธรรมดาที่สุด

3.2.4.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เริ่มจาก การค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวท่อระบายน้ำของกรุงเทพมหานครฯ เกิดการชำรุดเสียหาย ได้รับข้อมูลมาจาก ข่าวสารทางโทรทัศน์ ช่อง 3 รายการข่าวเรื่องเล่าเช้านี้ เมื่อวันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2558



ภาพที่ 3.23 ภาพตัวอย่างจากข่าวท่อน้ำแตกตรงใจกลางของพื้นที่กรุงเทพมหานครฯ

3.2.4.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

กระบวนการของการถ่ายทำภายในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน เช่นเดียวกันกับ ผลงาน ชั้นที่ 1 แต่ในส่วนของการลงพื้นที่จริง ในการบันทึกเหตุการณ์ภายในผลงาน ชั้นที่ 4 ข่าวท่อน้ำแตก 2559 ข้าพเจ้าได้เลือกสรรพื้นที่บริเวณ ถนนใกล้ๆ กับสถานีรถไฟท่ามกกะสัน เพราะ สถานที่นี้อยู่ ใกล้กับกับสถานที่ ที่เกิดเหตุที่ระบายน้ำของกรุงเทพมหานครแตกๆ เมื่อข้าพเจ้าได้ไปลงพื้นที่จริง จึงได้เห็นสภาพการณ์ต่างๆ รอบๆ พื้นที่จริง ว่าเป็นอย่างไรบ้าง ณ ช่วงเวลานั้น มีการขุดเจาะและมีการก่อสร้างสิ่งต่างๆ อยู่มากมาย จนทำให้ข้าพเจ้าอดคิดไปไม่ได้ว่า สิ่งที่ทำให้ท่อแตกจริงๆ นั้น ปัญหาอาจเกิดขึ้นเพราะการ ก่อสร้างและขุดเจาะถนน ของ กทม. นั่นเอง



ภาพที่ 3.24 ภาพจากการออกไปรายงานข่าวท่อน้ำแตก 2559 บริเวณถนนมกกะสัน

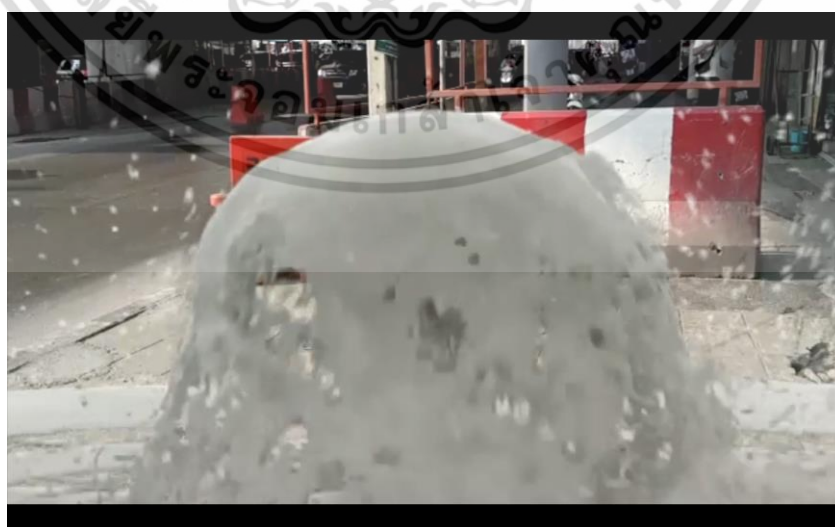
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.4.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ

ขั้นตอนของการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคเดียวกันกับผลงานชิ้นที่ 1 แต่ในส่วนของแอปพลิเคชันที่ข้าพเจ้าใช้ในการตัดต่อ ผลงานชิ้นที่ 4 ข่าท่อน้ำแตก 2559 ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน FxGuru – Sewer Eruption ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ ภายในฉากจะมี การระเบิดของท่อระบายน้ำ จนฝาท่อและน้ำนั้น พวยพุ่งและไหลบ่าออกมาอย่างรวดเร็วจนท่วมจอ ซึ่งการที่ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชันนี้ เพราะ ภายภาพของตัวแอปพลิเคชันที่นำเสนอ นั้น มีความสอดคล้องกับเรื่องราวของข้อมูลข่าวสารที่ข้าพเจ้าได้รับรู้มา และอีกอย่างหนึ่ง คือ ข้าพเจ้าคิดว่า เรื่องของท่อน้ำนั้น มันแสดงถึงความเป็นสัญลักษณ์ของอะไรบางอย่าง ที่กำลังถูกลำเลียงผ่านท่อ ไปอย่างเนบเนียนจนไม่มีใครรู้เนื้อรู้ตัว แต่แล้ววันหนึ่ง ท่อน้ำนั้นเกิดแตกขึ้นมาจนถึงที่อยู่ภายในนั้น ไหลบ่าออกมาให้เราได้สัมผัสและได้รับรู้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ภายในท่อว่ามีอะไรบ้างที่ซ่อนเร้นและถูกปกปิดอยู่ภายในนั้น



ภาพที่ 3.25 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน SEWER ERUPTION บนโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 3.26 ภาพจากฉากในผลงานวิดีโอ ท่อน้ำกำลังพวยพุ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.27 ภาพจากผลงานวิดีโอชิ้นที่ 4 ช่วงท่อน้ำแตก 2559

3.2.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน : ข่าวผีในซอย 2559 (Ghost in Alley News), 2559

เทคนิค : Video, Installation

ขนาด : 1 min.

แนวความคิด (Concept)

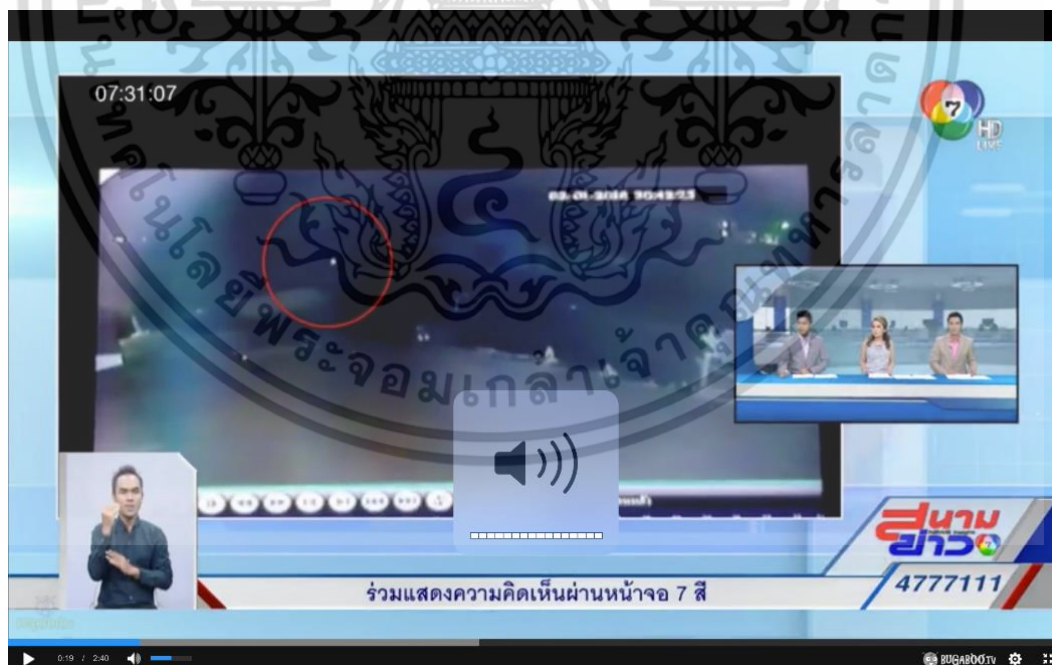
ข่าวผีในซอย 2559 เริ่มต้นมาจากการที่ข้าพเจ้าได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวกับ เรื่องของการพบเห็นดวงไฟปริศนาลอยไปตามต้นไม้ ชาวบ้านเชื่อว่ากระสือออกหากิน (ข่าวการพบเห็นดวงไฟปริศนาลอยไปตามยอดไม้ ชาวบ้านเชื่อว่าเป็นกระสือที่ออกหากิน ได้รับข้อมูลมาจาก ข่าวสารทางโทรทัศน์ ช่อง 7 รายการสนามข่าวเจ็ดสี เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559) เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 ได้เกิดเหตุการณ์ มีชาวบ้านในจังหวัดกาฬสินธุ์ พบเหตุการณ์ประหลาด คือ มีการพบเห็นดวงไฟปริศนา ลอยไปมาอยู่ตามยอดไม้ในช่วงเวลากลางคืน จึงทำให้ชาวบ้านเกิดอาการตื่นตระหนกและเชื่อกันไปว่าดวงไฟลูกนี้เป็นดวงไฟจากวิญญาณของผีกระสือ ที่ออกหากินในช่วงเวลากลางคืน ซึ่งเหตุการณ์เช่นนี้ เราจะเห็นได้ว่าเรื่องราวของความเชื่อและดวงวิญญาณต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการเรียนการสอน เมื่อผู้ใดเห็นแบบหรือเนื้อหาในเอกสารนี้ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั้น ยังคงมีอยู่และเกิดขึ้นจริงภายในบริบทของสังคมไทย และความเชื่อเหล่านี้ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ไม่มีความที่จะสูญหายไปจากสังคมไทยได้อย่างง่ายดาย เพราะด้วยความลึกซึ้งที่น่าค้นหา เพราะด้วยความเชื่อที่ถูกฝังไว้ในจิตใจ เพราะด้วยข่าวสารที่ถูกปรุงแต่งให้ตื่นเต้น ฯลฯ เพราะด้วยสิ่งต่างๆ เหล่านี้เองจึงทำให้สังคมไทยนั้นยังยึดติดอยู่กับที่ โดยที่ไม่ยอมหาเหตุผลและข้อพิสูจน์ใดๆ มาพิสูจน์ความจริงในเรื่องของสิ่งลึกลับเช่นนี้ ซึ่งการเกิดขึ้นของข่าวสารเช่นนี้ เราจะเห็นได้ว่า ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความเชื่อนั้น เป็นสิ่งหนึ่งที่สังคมไทยเราให้ความสนใจ และยังเมื่อสังคมนั้นสนใจเกี่ยวกับข่าวประเภทนี้มากเท่าไร ความเป็นข่าวที่ถูกนำเสนอออกมานั้น ก็ยังมีมูลค่าเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น เพราะ ความเป็นข่าวนั้นก็ไม่ต่างอะไรกับสินค้า ที่ใช้สำหรับในการบริโภคนั่นเอง

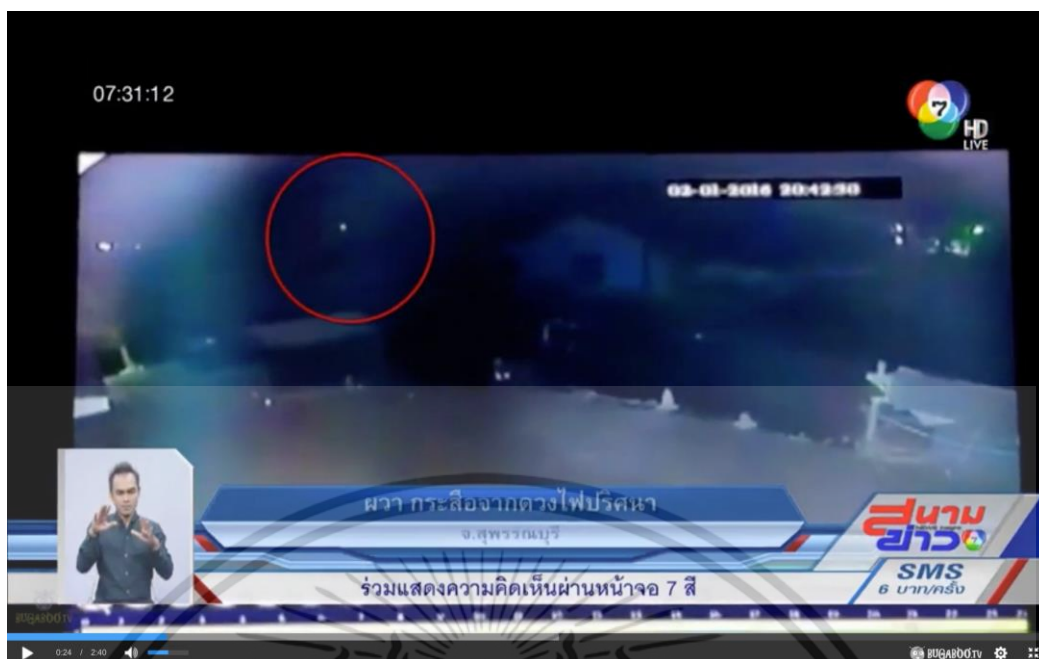
3.2.5.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า แรกเริ่มเลย คือ การค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวการพบเห็นดวงไฟปริศนาลอยไปมาตามยอดไม้ ชาวบ้านเชื่อว่าเป็นกระสือที่ออกหากิน ได้รับข้อมูลมาจาก ข่าวสารทางโทรทัศน์ ช่อง 7 รายการสนามข่าวเจ็ดสี เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559



ภาพที่ 3.28 ภาพตัวอย่างจากข่าวการพบเห็นดวงวิญญาณ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.29 ภาพตัวอย่างจากข่าวการพบเห็นดวงวิญญาณ 2

3.2.5.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

กระบวนการของการถ่ายทำภายในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน เช่นเดียวกันกับ ผลงาน ชั้นที่ 1 แต่ในส่วนของการลงพื้นที่จริง ในการบันทึกเหตุการณ์ภายในผลงาน ชั้นที่ 5 ข้าพเจ้าในชอย 2559 ข้าพเจ้าได้เลือกสรรพื้นที่บริเวณ ศาลพระภูมิ ที่ตั้งอยู่ในซอยวัดกุ้อ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี เพราะ สถานที่แห่งนี้ข้าพเจ้าได้เดินทางผ่านไปมาอยู่บ่อยครั้ง และทุกครั้งที่ข้าพเจ้าเดินทางผ่านในช่วงเวลากลางคืน ก็มักจะมีผู้คนมากราบไหว้ บูชากันอยู่เรื่อยๆ จนทำให้เมื่อใดที่ข้าพเจ้าคิดถึงเรื่องวิญญาณ ภูตผี ความเชื่อ ก็มักจะเห็นภาพที่ผุดขึ้นภายในความคิด คือ ภาพของผู้คนซึ่งกำลังก้มลงกราบไหว้ศาลพระภูมิแห่งนี้อยู่ สิ่งนี้เองจึงทำให้ข้าพเจ้าอดที่จะคิดต่อไปไม่ได้ว่า สิ่งที่เขาเหล่านั้นกำลังกราบไหว้กันอยู่นี้ คือ กำลังกราบไหว้ประติมากรรมทรงบ้านหลังเล็กๆ ที่ทำจากปูน หรือว่า กำลังกราบไหว้ความว่างเปล่ากันอยู่ อย่างไรก็ตาม เรื่องของความเชื่อนั้น ก็เป็นสิ่งที่เราไม่สามารถที่จะไปห้ามใครได้ แต่สำหรับข้าพเจ้า การที่ใช้ฉากหลังในการถ่ายทำและบันทึกการรายงานข่าวนอกสถานที่ภายในผลงานชั้นที่ 5 ซึ่งเป็นบริเวณของศาลพระภูมินั้น ก็เพื่อที่จะใช้เป็นสัญลักษณ์ ของความเชื่อชนิดหนึ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรามากที่สุด เพราะว่าไม่ว่าจะเป็นบ้านหลังไหนๆ ภายในประเทศไทยนั้น ก็ต้องมีศาลพระภูมิอยู่ภายในบริเวณบ้านด้วยกันแทบทั้งสิ้น และศาลพระภูมินี้ก็เป็นเรื่องของความเชื่อชนิดหนึ่งที่อยู่ใกล้กับมนุษย์เรามากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.30 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว ฟีในซอย บริเวณซอยวัดกู่ จังหวัดนนทบุรี

3.2.5.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ

ขั้นตอนของการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคเดียวกันกับผลงานชิ้นที่ 1 แต่ในส่วนของแอปพลิเคชันที่ข้าพเจ้าใช้ในการตัดต่อ ผลงานชิ้นที่ 5 ชาวฟีในซอย 2559 ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน FxGuru – Ghost Bride ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ ภายในฉากจะมี วิญญาณของผีสาวตนหนึ่งล่องลอยไปมา แล้วหลังจากนั้นภายในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ผีสาวตนนี้ก็จะหันหน้ามาแล้วพุ่งตรงเข้ามาทำร้ายกล้องที่กำลังถ่ายทำอยู่ จนภาพที่กำลังจับวิญญาณผีสาวตนนี้อยู่ต้องดับไป ซึ่งการที่ข้าพเจ้าเลือกใช้แอปพลิเคชันนี้ เพราะ ข้าพเจ้าคิดว่าเหตุการณ์ข่าวที่ถูกนำเสนอว่าถ่ายติดวิญญาณจริงๆ นั้น เป็นแค่ภาพถ่ายของอะไรก็ไม่รู้ที่ถูกปรุงแต่งขึ้นมาเพื่อให้ผู้รับชมนั้นได้รับชม เช่น อาจเป็นดวงไฟจากไฟหน้าของรถยนต์ที่วิ่งผ่าน อาจเป็นดวงไฟของชาวบ้านซึ่งออกหากบในยามค่ำคืน อาจเป็นดวงไฟจากโปรแกรมโพโต้ช้อป ฯลฯ สิ่งต่างๆ เหล่านี้เราไม่สามารถที่จะรับรู้ข้อเท็จจริงใดๆ ได้เลยนอกเสียจากยอมรับและคิดว่า สิ่งที่เราได้รับชมจากการนำเสนอข่าวของสื่ออื่นเป็นเรื่องจริง



ภาพที่ 3.31 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน GHOST BRIDE บนโทรศัพท์มือถือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการค้าเท่านั้น เมื่อผู้เผยแพร่เนื้อหาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.32 ภาพจากผลงานวีดิโอชิ้นที่ 5 ข่าวผีในซอย 2559

3.2.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน : ข่าวดวงไฟปริศนา 2559 (Surrealistic Puzzle News), 2559

เทคนิค : Video, Installation

ขนาด : 1 min.

แนวความคิด (Concept)

ผลงานชุด ข่าวดวงไฟปริศนา 2559 มีจุดเริ่มต้นมาจาก การที่ข้าพเจ้าได้รับรู้ข้อมูลข่าวสาร ที่เกี่ยวกับเรื่องของความเชื่อ คือ มีการรายงานข่าวสารจากสื่อว่า ชาวบ้านจังหวัดอุทัยพบเห็นดวงไฟประหลาดลอยอยู่ริมแม่น้ำ หวั่นเป็นสิ่งลึกลับออกมาฆ่าไก่ที่ชาวบ้านเลี้ยงไว้ตายยกเล้า (ชาวบ้านจังหวัดอุทัยพบดวงไฟประหลาดลอยอยู่ริมแม่น้ำ หวั่นเป็นสิ่งลึกลับฆ่าไก่ตายยกเล้า ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก ข่าวสารทางโทรทัศน์ ช่อง 3 รายการข่าวเรื่องเล่าเช้านี้ เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม พ.ศ. 2558) ซึ่งในวันที่ 8 ตุลาคม พ.ศ. 2558 ได้เกิดเหตุการณ์ที่น่าพิศวงขึ้นมา เมื่อชาวบ้านจังหวัดอุทัย ได้มีการพบเห็นดวงไฟประหลาดลอยไปมาอยู่ริมแม่น้ำในช่วงเวลาค่ำคืน แล้วจากนั้นเมื่อถึงรุ่งเช้าปรากฏว่า ไก่ที่ชาวบ้านเลี้ยงไว้ นั้นตายอย่างปริศนาหมดยกเล้า ชาวบ้านจึงมีการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชิญชวนผู้สื่อข่าวลงไปปักหลักค้างคืนบริเวณพื้นที่ ตำบลท่าช้าง อำเภอนครหลวง จังหวัดอยุธยา เพื่อสืบหาสาเหตุของการที่ไก่ที่ชาวบ้านเลี้ยงไว้ นั้นตายลงอย่างเป็นปริศนา จะอย่างไรก็ตาม สำหรับข้าพเจ้า การรับรู้ข่าวสารเช่นนี้ มันก็เหมือนกับการที่เราได้ดูหนังผจญภัยเรื่องหนึ่งนั่นเอง เพราะมันทั้งลึกลับและกระตุ้นเราให้ตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่มองไม่เห็น อีกทั้งยังมีพล็อตเรื่องในการปักหลักที่จะเล่าเรื่องราวอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป ซึ่งมันทำให้ผู้ที่รับชมนั้นเกิดอาการคล้อยตามเพื่อที่จะตั้งตารอคอย สิ่งที่จะถูกนำเสนอออกมาเป็นลำดับต่อไป ผลสุดท้ายเมื่อเวลาผ่านไปสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้นเลย นอกเสียจากการตั้งคำถามที่ไม่มีคำตอบให้แก่สังคมแล้วก็ปล่อยให้คำตอบนั้นลอยค้างเติ่งอยู่ในอากาศเพียงแค่นั้น ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่า เรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อที่เกิดขึ้นภายในบริบทของสังคมไทยนั้น ยังคงมีอยู่และยังคงไม่จางหายไปจาก ความเป็นสังคมเมืองที่กำลังเติบโตขึ้นมาอย่างรวดเร็วและกำลังเข้ามาแทนที่สังคมชนบท ที่กำลังเสื่อมถอยลงไปในยุคสมัยปัจจุบัน

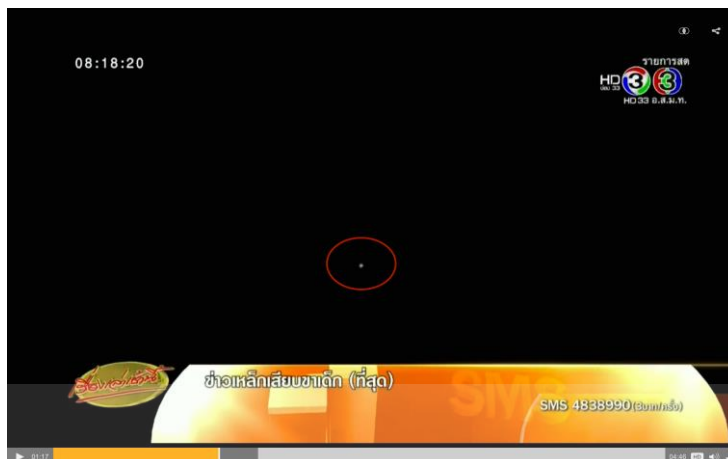
3.2.6.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เริ่มจาก การค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ เช่น ชาวบ้านจังหวัดอยุธยาพบดวงไฟประหลาดลอยอยู่ริมแม่น้ำ หวั่นเป็นสิ่งลึกลับฆ่าไก่ตายยกเล้า ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก ข่าวสารทางโทรทัศน์ ช่อง 3 รายการข่าวเรื่องเล่าเช้านี้ เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม พ.ศ. 2558 ซึ่ง เรื่องของการที่ไก่ ของชาวบ้านจังหวัดอยุธยา ที่เลี้ยงไว้เกิดการตายจนหมดยกเล้า ด้วยสิ่งที่ลึกลับหรือสิ่งที่หาสาเหตุไม่ได้ว่าตายเพราะอะไรนั้น คือ เรื่องของความเชื่อของชาวบ้านที่จังหวัดอยุธยา ที่มีต่อสิ่งลึกลับและหาเหตุผลที่แท้จริงไม่ได้ว่าเกิดจากสาเหตุใด ไก่ที่เลี้ยงไว้ถึงตายจนหมดยกเล้า อาจเพราะภูตผี อาจเพราะโรคติดต่อ อาจเพราะสุขอนามัยในการเลี้ยงดูไก่ที่ไม่ถูกวิธี ฯลฯ ซึ่งสาเหตุต่างๆ เหล่านี้สุดท้ายแล้วก็หนีไปไม่พ้นจากเรื่องของความเชื่อ ที่ยังคงครอบงำสังคมไทยอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 3.33 ภาพตัวอย่างจากข่าวการพบเห็นดวงวิญญาณ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.34 ภาพตัวอย่างจากข่าวการพบเห็นดวงวิญญาณ 2

3.2.6.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

กระบวนการของการถ่ายทำภายในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน เช่นเดียวกันกับ ผลงาน ชั้นที่ 1 แต่ในส่วนของการลงพื้นที่จริง ในการบันทึกเหตุการณ์ภายในผลงาน ชั้นที่ 6 ข่าวดวงไฟปริศนา 2559 ข้าพเจ้าได้เลือกสรรพื้นที่บริเวณ ศาลพระภูมิแห่งหนึ่ง ที่ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่ซอย จรัญสนิทวงศ์ 13 เพราะ เมื่อข้าพเจ้าเดินทางผ่านพื้นที่บริเวณนี้ในช่วงเวลาค่ำคืน บรรยากาศรอบๆ พื้นที่แห่งนี้จะเงียบสงัด ไม่มีแม้แต่เสียงแมลงซंकเพียงแค่ตัวเดียว ทั้งๆ ที่สถานที่แห่งนี้ก็อยู่ไม่ไกลจากถนนซंकเท่าใดนัก ดังนั้นข้าพเจ้าจึงคิดว่า โลกเข้ซนแห่งนี้ น่าจะเหมาะกับการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับเรื่องของความเชื่อ ภูตผี วิญญาณ โดยที่เราไม่ต้องไปปรุงแต่งสิ่งใดให้แก่ตัวสถานที่เลยขอเพียงมีแค่กล้องที่ใช้สำหรับบันทึกเหตุการณ์กับหัวใจที่กล้าหาญเท่านั้น เราก็สามารถที่จะสร้างสรรค์เรื่องราวที่เกี่ยวกับเรื่องของ ภูตผี และ วิญญาณ ที่เป็นของเราเองขึ้นมาได้



ภาพที่ 3.35 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว ดวงไฟปริศนา บริเวณซอยจรัญสนิทวงศ์ 13 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.6.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ

ขั้นตอนของการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคเดียวกันกับผลงานชิ้นที่ 1 แต่ในส่วนของแอปพลิเคชันที่ข้าพเจ้าใช้ในการตัดต่อ ผลงานชิ้นที่ 6 ข่าวดวงไฟปริศนา 2559 ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน FxGuru – Hunted Soul ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ ภายในฉากจะมี จุดของดวงไฟเล็กๆ เกิดขึ้นมาตรงกลางของจอภาพ เมื่อเวลาผ่านไปสักครู่หนึ่ง ดวงไฟนั้นก็จะค่อยๆ ใหญ่โตขึ้น และมี วิญญาณของผีสาวค้อยๆ คืบคลานออกมาจากดวงไฟนั้น เพื่อที่จะออกมาทำลายกล้องที่กำลังจับภาพ ณ ช่วงขณะตอนที่ถ่ายตติวิญญาณของผีสาวซึ่งกำลังคลานออกมา อย่างไรก็ตาม การที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ แอปพลิเคชันนี้ เพราะ ด้วยตัวของกายภาพในการนำเสนอภาพของแอปพลิเคชันนี้นั้น เป็นการนำเสนอภาพของ ผีหรือวิญญาณที่เกินเลยออกไปจากความเป็นจริง ซึ่งเมื่อใช้เวลาในการรับชมไปสักครู่เวลาหนึ่ง มันจะทำให้ข้าพเจ้าคิดไปถึงการดูหนังเรื่องหนึ่ง ที่เกี่ยวกับเรื่องผี ที่นำเสนอผีในรูปแบบเดียวกัน โดยที่ข้าพเจ้าคิดต่อไปว่า ตัวข้าพเจ้านั้นก็สามารถที่จะสร้างผี หรือ วิญญาณที่เป็นของตัวเองขึ้นมาได้ โดยที่ไม่ต้องใช้พิธีกรรมใดๆ ในการปลุกเสกผีขึ้นมา ของเพียงแค่มีกล้องวิดีโอที่ไว้ใช้สำหรับบันทึกเหตุการณ์และมีแอปพลิเคชันนี้ ก็จะสามารถที่จะสร้างสรรค์ผี ในรูปแบบใดขึ้นมาก็ได้นั่นเอง



ภาพที่ 3.36 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน HAUNTED SOUL บนโทรศัพท์มือถือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.37 ภาพจากผลงานวิดีโอชิ้นที่ 6 ข่าวดวงไฟปริศนา 2559

3.2.7 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน : ข่าวฟ้าผ่า 2559 (Lightning News), 2559

เทคนิค : Video, Installation

ขนาด : 1 min.

แนวความคิด (Concept)

ผลงานชุด ข่าวฟ้าผ่า 2559 มีจุดเริ่มต้นมาจาก การที่ข้าพเจ้าได้รับรู้ข้อมูลข่าวสาร ที่เกี่ยวกับเรื่อง ของภัยพิบัติทางธรรมชาติ คือ มีการเตือนภัยเกี่ยวกับการที่มีฟ้าผ่าลงมาใส่รถยนต์ กลางสี่แยก ภายในประเทศไทย (ข่าวการเตือนภัยฟ้าผ่าใส่รถ กลางสี่แยก ได้รับข้อมูลมาจาก ชาวไทยรัฐ ออนไลน์ www.thairath.co.th/content/541196 เมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2558) เมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2558 ได้เกิดเหตุการณ์ มีรถยนต์คันหนึ่งซึ่งกำลังขับผ่านสี่แยกไฟแดง จากนั้นจู่ๆ ก็เกิดมีฟ้าผ่าลงมาใส่รถยนต์คันดังกล่าวเสียงดังสนั่นหวั่นไหว จนทำให้ชิ้นส่วนอะไหล่ของรถยนต์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระเด็นหลุดออกไป รวมทั้งเกิดประกายไฟลุกไหม้บริเวณรอบๆ ตัวรถขึ้นมา อย่างไรก็ตามเราจะเห็นได้ว่า สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นไม่ได้เป็นเพราะรถยนต์คันดังกล่าวได้วิ่งผ่านไฟแดงไป จนทำให้เกิดฟ้าผ่าขึ้นมา แต่สาเหตุหลักที่แท้จริงนั้นเกิดจากสภาวะของโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปและมีอากาศที่ร้อนขึ้นทุกวัน ซึ่งการที่โลกมีอุณหภูมิที่ร้อนขึ้นนั้นเป็นเหตุผลของการที่ทำให้อากาศแปรปรวน และการที่เกิดสภาวะโลกร้อนเช่นนี้ ก็เนื่องมาจากฝีมือของมนุษย์ที่ เป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นมาเองและนี่เองก็อาจเป็นสาเหตุหลักของการเกิดฟ้าผ่าในครั้งนี้ อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ก็เพื่อที่จะสะท้อนให้สังคมได้ตระหนักถึงพิษภัยของน้ำมือมนุษย์ที่ได้กระทำต่อธรรมชาติ หรือ โลก ของเราไว้นั่นเอง

3.2.7.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า แรกเริ่มเลย คือ การค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวการเตือนภัยฟ้าผ่าในสื่อบริการข่าวออนไลน์ ได้รับข้อมูลมาจาก ข่าวไทยรัฐออนไลน์ www.thairath.co.th/content/541196 เมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2558



ภาพที่ 3.38 ภาพตัวอย่างจากข่าวฟ้าผ่า

3.2.7.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

กระบวนการของการถ่ายทำภายในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน เช่นเดียวกันกับ ผลงานชิ้นที่ 1 แต่ในส่วนของการลงพื้นที่จริง ในการบันทึกเหตุการณ์ภายในผลงาน ชิ้นที่ 7 ข่าวฟ้าผ่า 2559 ข้าพเจ้าได้เลือกสรรพื้นที่บริเวณ นิคมอุตสาหกรรมนวนคร ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นที่ อำเภอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานี เพราะ บริเวณรอบๆ พื้นที่นี้เป็นที่ตั้งของนิคมอุตสาหกรรม ที่มีโรงงานอยู่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นจำนวนมาก โดยที่โรงงานเหล่านี้ล้วนผลิตมลภาวะที่เป็นพิษต่อโลกอยู่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเมื่อข้าพเจ้าได้มีโอกาสเดินทางผ่านพื้นที่บริเวณนี้ จะรู้สึกได้ถึงสภาพอากาศบริเวณรอบๆ ตัวที่มีความรู้สึกร้อนขึ้น กว่าพื้นที่อื่นๆ ที่เคยผ่านมา ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้สถานที่นี้ในการสร้างสรรค์ผลงานและใช้บันทึกภาพเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในผลงานวีดีโอชุดนี้

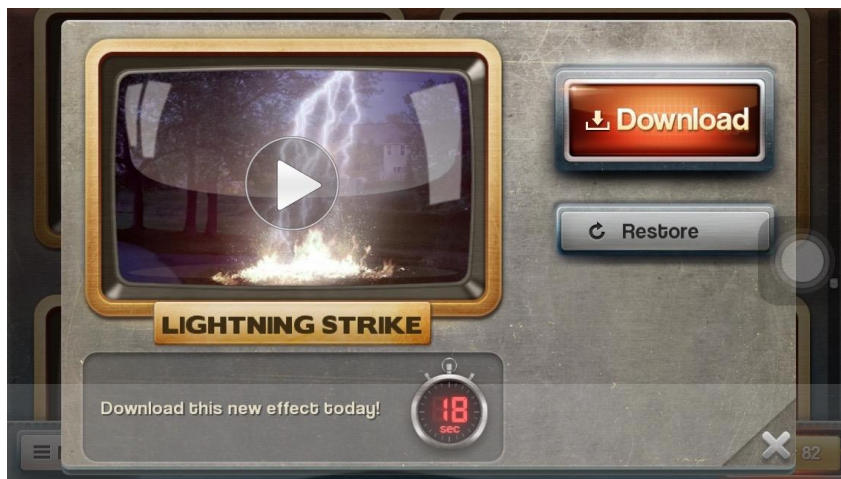


ภาพที่ 3.39 ภาพจากการออกไปรายงานข่าว ฟ้าผ่า บริเวณนิคมอุตสาหกรรม

3.2.7.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วีดีโอ

ขั้นตอนของการตัดต่อไฟล์วีดีโอ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคเดียวกันกับผลงานชิ้นที่ 1 แต่ในส่วนของแอปพลิเคชันที่ข้าพเจ้าใช้ในการตัดต่อ ผลงานชิ้นที่ 7 ข่าวฟ้าผ่า 2559 ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน FxGuru – Lightning Strike ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ ภายในฉากจะมี การเกิดขึ้นของปรากฏการณ์ฟ้าผ่า และ เกิดไฟไหม้บริเวณพื้นที่ภายในฉากของวีดีโอ ซึ่งการที่ข้าพเจ้าเลือกใช้แอปพลิเคชันนี้ เพราะ ภาพภาพของตัวแอปพลิเคชันที่น่าเสนอนั้น สอดคล้องกับภาพเหตุการณ์ของข่าวสารที่ข้าพเจ้าได้รับรู้มา โดยที่ข้าพเจ้านำแอปพลิเคชันนี้มาประยุกต์ใช้กับพื้นที่ต่างๆ ภายในกรุงเทพมหานครฯ และ ข้าพเจ้าคิดว่า ภายในเขตพื้นที่ของกรุงเทพมหานครฯ นั้น ก็มีพื้นที่ทำให้โลกร้อน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ ปริมาณรถยนต์ที่ปล่อยควันพิษออกมาจำนวนมากมหาศาล ไม่ว่าจะเป็นการปล่อยน้ำเสียของ โรงงานอุตสาหกรรมบางแห่ง ไม่ว่าจะเป็นการใช้ไฟฟ้าในปริมาณที่มากเกินไปของสังคมเมือง ฯลฯ ทั้งหลายเหล่านี้ ล้วนเป็นเหตุของสภาวะโลกร้อนแทบทั้งสิ้น ทั้งนี้ ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าจึงตั้งใจที่จะสะท้อนให้สังคมเมืองได้เห็นถึงพิษภัยของน้ำมือมนุษย์ ที่ได้กระทำต่อธรรมชาตินั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.40 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน LIGHTNING STRIKE บนโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 3.41 ภาพจากผลงานวีดีโอชิ้นที่ 7 ช่วงฟ้าผ่า 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.8 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน : ข่าวพายุหมุน 2559 (Cyclone News), 2559

เทคนิค : Video, Installation

ขนาด : 1 min.

แนวความคิด (Concept)

ผลงานชุด ข่าวพายุหมุน 2559 มีจุดเริ่มต้นมาจาก การที่ข้าพเจ้าได้รับรู้ข้อมูลข่าวสาร ที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องของภัยพิบัติทางธรรมชาติ คือ เกิดปรากฏการณ์พายุวงช้าง โผล่ที่พัทยาในวันฟ้าครึ้มผู้คนแห่ ถ่ายรูปโพสต์ลงโลกโซเชียลมีเดีย (ข่าวเกี่ยวกับพายุวงช้าง โผล่ที่พัทยาในวันฟ้าครึ้ม ผู้คนแห่ ถ่ายรูปโพสต์ลงโลกออนไลน์ ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก ข่าวไทยรัฐออนไลน์ เมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2558) ซึ่งในวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2558 ได้เกิดปรากฏการณ์ทางธรรมชาติขึ้นมา คือ มีพายุวงช้างปรากฏขึ้นที่พัทยา เป็นผลทำให้ผู้คนภายในพื้นที่นั้นแตกตื่น แต่แทนที่ผู้คนภายในบริเวณ นั้นจะตระหนักถึงผลกระทบที่ร้ายแรงของภัยพิบัติครั้งนี้ และหาที่หลบภัย ผู้คนกลับแห่แหกัน ออกมาถ่ายรูปคู่กับพายุวงช้างนี้ แล้วนำไปโพสต์ลงโลกโซเชียลมีเดีย ซึ่งเหตุการณ์นี้เราจะเห็นได้ว่า ความเป็นสื่อ ไม่ว่าจะสื่อใดๆ นั้นมีพลังอำนาจขนาดใด ที่ทำให้มนุษย์นั้น ไม่กลัวเกรงความตาย ไม่ว่าจะ เป็น สื่อออนไลน์ Facebook Line Twitter เป็นต้น ดังนั้น การสร้างสรรค์ผลงานชุด ข่าวพายุหมุน 2559 ชิ้นนี้ ก็เพื่อเป็นการที่จะทำให้ผู้ที่รับชมนั้น ได้ตระหนักถึงพิษภัยของธรรมชาติที่มาจาก น้ำมือของมนุษย์ คือ การสร้างสภาวะ โลกร้อน และ ให้ผู้ที่ได้รับชมนั้นตระหนักถึงพลังอำนาจของ โลกโซเชียลมีเดีย ที่ทำให้มนุษย์นั้น ไม่กลัวเกรงซึ่งความตาย ขอแค่ให้ได้ถ่ายรูปและโพสต์รูปสวยๆ ของตนเองลงบนโลกออนไลน์ เพื่อให้มีผู้คนนั้นมากดไลค์

3.2.8.1 การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า แรกเริ่มเลย คือ การค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ เช่น ข่าวปรากฏการณ์เกี่ยวกับพายุวงช้าง โผล่ที่พัทยาในวันฟ้าครึ้ม ผู้คนแห่แหกันไปถ่ายรูปคู่กับ พายุวงช้างและโพสต์รูปภาพของตนเองลงบนโลกออนไลน์ ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจาก ข่าวไทยรัฐออนไลน์ เมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2558 ซึ่งเมื่อข้าพเจ้าค้นคว้าข้อมูลจากสื่อข่าวสารได้แล้ว ข้าพเจ้าก็จะนำข้อมูลเหล่านี้มาทำการสังเคราะห์และหาเหตุและผล ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นมันเกิดขึ้นจากสาเหตุอะไรและมีผลกระทบเช่นใดบ้างต่อความเป็นบริบทของสังคมมนุษย์



ภาพที่ 3.42 ภาพตัวอย่างจากข่าวพายุวงช้าง โผล่ที่พัทยา

3.2.8.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

กระบวนการของการถ่ายทำภายในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน เช่นเดียวกันกับ ผลงาน ชั้นที่ 1 แต่ในส่วนของการลงพื้นที่จริง ในการบันทึกเหตุการณ์ภายในผลงาน ชั้นที่ 8 ข่าวพายุหมุน 2559 ข้าพเจ้าได้เลือกสรรพื้นที่บริเวณ สวนหย่อม ที่ตั้งอยู่บนพื้นที่ของเขตกรุงเทพมหานคร เพราะ ข้าพเจ้าต้องการให้พื้นหลังภายในฉากนั้น มีความเป็นต้นไม้ที่ถูกลมพัดพลิ้วไหวอยู่ตลอดเวลาเพื่อที่จะให้เข้ากับข่าวพายุหมุน และในส่วนของตัวเองพื้นที่เองนั้น ก็อาจเรียกได้ว่า สวนหย่อม ไม่ได้เต็มปาก เพราะ บริเวณรอบๆ นั้น ไร่ซึ่งผู้คนมีต้นไม้อยู่บ้างนิดหน่อย ส่วนใหญ่มีแต่ขยะที่ถูกทิ้งไว้เกลื่อนกลาดตามพื้น เช่น ถุงขนม ถุงยาง แก้วน้ำพลาสติก เศษอาหาร ฯลฯ ซึ่งสิ่งนี้เอง ขยะ มันทำให้ข้าพเจ้าคิดต่อไปว่า ขยะที่วางเกลื่อนกลาดอยู่บนพื้นนั้น มันช่างคล้ายกับการที่ถูกพายุหมุนพัดพามาจากที่ใดที่หนึ่งบน โลกใบนี้ แล้วหอบหิ้วเอาขยะต่างๆ นานา มาปล่อยทิ้งไว้ภายในบริเวณสวนหย่อมแห่งนี้ แต่ซึ่งในความเป็นจริงพายุไม่ได้เกิดขึ้น ณ ที่แห่งนี้ แต่สิ่งที่เกิดขึ้นจริงก็คือ มนุษย์นั่นเองที่มักง่ายทิ้งเศษขยะไว้ตามพื้น อย่างไม่แยแสสิ่งใดเลย ดังนั้น ผลงานชุด พายุหมุน 2559 นี้ การที่ข้าพเจ้าได้เลือกใช้พื้นที่สวนหย่อมแห่งนี้ ก็เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความมักง่ายของมนุษย์ ที่มีต่อโลกใบนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

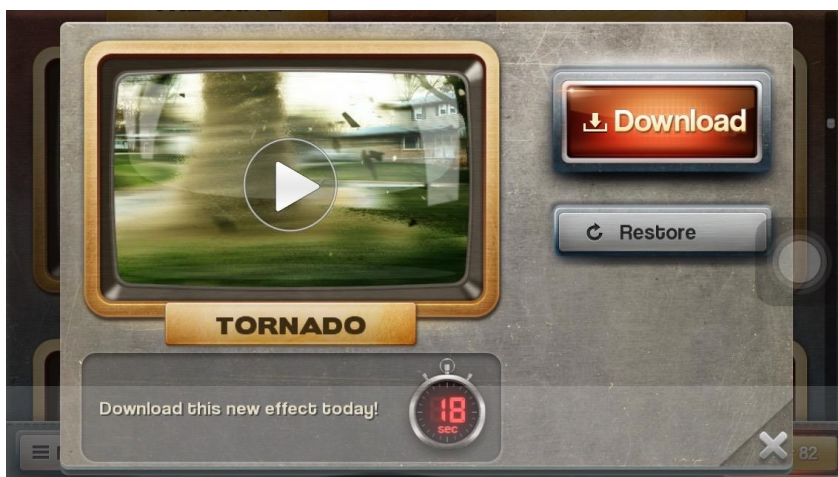


ภาพที่ 3.43 ภาพจากการออกไปรายงานข่าวพายุหมุน บริเวณสวนหย่อม กรุงเทพมหานคร

3.2.8.3 ขั้นตอนการตัดต่อไฟล์วิดีโอ

ขั้นตอนของการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคเดียวกันกับผลงานชิ้นที่ 1 แต่ในส่วนของแอปพลิเคชันที่ข้าพเจ้าใช้ในการตัดต่อ ผลงานชิ้นที่ 8 ข่าวพายุหมุน 2559 ข้าพเจ้าใช้แอปพลิเคชัน FxGuru – TORNADO ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ ภายในฉากจะมี การเกิดปรากฏการณ์ของพายุหมุนขึ้นมา โดยพายุหมุนนี้จะสร้างความเสียหายแก่พื้นที่ภายในฉาก และเมื่อระยะเวลาผ่านไปซักพักหนึ่ง กล้องที่กำลังจับภาพพายุหมุนอยู่นี้ก็จะถูกทำลายลงโดยอำนาจของพายุหมุนลูกนี้เอง ซึ่งการที่ข้าพเจ้าเลือกใช้แอปพลิเคชันนี้ เพราะ ข้าพเจ้าคิดว่าการทำลายของพายุหมุนที่เกิดขึ้นภายในฉากนั้น มันไม่ได้ทำลายผู้คนที่อยู่ภายในฉากซึ่งผู้คนก็จะเดินไปมาตามปกติ แต่สิ่งที่พายุหมุนได้ทำลายคือ ตัวของพื้นที่ และกล้องที่ใช้สำหรับบันทึกตัวของพายุหมุน โดยเราจะเห็นได้ว่า ความเป็นพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นที่ใดบน โลกใบนี้ล้วนถูกทำลายลงด้วยน้ำมือของมนุษย์เอง ไม่ว่าจะด้วย การทิ้งขยะ การสร้างมลภาวะ การก่อสร้างสิ่งต่าง ๆ ฯลฯ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนทำลายสภาพแวดล้อมของโลกเรา มากกว่าการเกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติขึ้นมาเสียอีก ส่วนการที่พายุหมุนนั้น ได้ทำลายกล้อง ก็เพื่อที่จะสะท้อนให้ผู้รับชมได้ตระหนักถึง ความเป็นชีวิตของมนุษย์ ที่ไม่ว่าจะใช้เครื่องมือใดๆ ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อความสะดวกสบายของชีวิตมนุษย์ภายในโลกยุคสมัยปัจจุบัน มันก็ไม่สำคัญ เท่ากับความเป็นชีวิตของมนุษย์ ที่มีค่ายิ่งกว่าสิ่งใดๆ บน โลกใบนี้ ฉะนั้น เราทุกคนควรที่จะให้ความสำคัญกับมนุษย์ด้วยกันเอง มากกว่าเครื่องมือต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.44 ภาพตัวอย่างจากแอปพลิเคชัน TORNADO บน โทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 3.45 ภาพจากผลงานวิดีโอชิ้นที่ 8 ข่าวพายุหมุน 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 รายละเอียดของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานภายในโครงการนี้ เป็นการนำเสนอข่าวสารในเชิงสร้างสรรค์ โดยการใช้สื่อ วิดีโอ (Video) ซึ่งเป็นเสมือนดั่งภาพตัวแทนของการนำเสนอข่าวสารและเรื่องราวที่เกินเลยไปจากความเป็นจริง โดยที่ไฟล์วีดิโอนั้น จะมีจำนวน 8 ไฟล์ และ จะมีขนาดความยาวของแต่ละไฟล์ประมาณ 1 นาที ซึ่งไฟล์วีดิโอแต่ละชิ้นจะถูกนำมาติดตั้งและถูกนำเสนอผ่านเครื่องโทรทัศน์ 4 เครื่อง คือ หนึ่งเครื่องต่อไฟล์วีดิโอ 2 ไฟล์ และ ไฟล์วีดิโอนั้นจะถูกเปิด วนซ้ำไปซ้ำมา อยู่ตลอดเวลา ซึ่งการนำเสนอเช่นนี้เป็นเสมือนกับการที่เราต้องมารับรู้ข่าวสารที่ไม่มีความจริงแท้ใดเลยหรือเชื่อไม่ได้ อยู่ตลอดเวลาซ้ำไปซ้ำมาไม่มีวันสิ้นสุด ทั้งๆ ที่เรารู้ว่าไม่มีความจริงแท้ใดเลยอยู่ภายในการนำเสนอข่าวสาร

จำนวนผลงานในการสร้างสรรค์ คือ วิดีโอจำนวน 8 ไฟล์ โทรทัศน์จำนวน 4 เครื่อง โดยที่โทรทัศน์ จะถูกติดตั้งอยู่บนแท่นสี่ขาจำนวน 4 แท่น ซึ่งมีขนาดความกว้าง 30.5 ซม. ความยาว 30.5 ซม. ความสูง 110 ซม.

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้น ใช้เทคนิควิดีโอ ผสมเข้ากับ เทคนิคการติดตั้ง โดยการนำเอาไฟล์วีดิโอข่าวสารมาติดตั้งลงบนเครื่องโทรทัศน์ และ เครื่องโทรทัศน์จะถูกจัดวางไว้บนแท่นสี่ขา เพื่อเป็นการนำเสนอข่าวสารให้ออกสู่พื้นที่ทางศิลปะที่เปิดกว้างต่อไป

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ชุดวิทยานิพนธ์ หัวข้อ **ไม่มีความจริงในสื่อ** เป็นเสมือนกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นของความเป็นจริง ที่สื่อข่าวสารต่างๆ ได้ถูกนำเสนอออกมาสู่พื้นที่สาธารณะ โดยการนำเสนอข่าวสารผ่านสื่อกลางในการสื่อสาร คือ ข่าวสารจากโทรทัศน์ ข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ ข่าวสารออนไลน์ ฯลฯ โดยการปรุงแต่ง ใสสี ตีไข่ และ ฉาบเคลือบความเป็น มายาคติที่แฝงเร้นอยู่ภายในการนำเสนอข่าวสารของสื่อต่างๆ อย่างแนบเนียน ซึ่งการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ภายในผลงานของข้าพเจ้านี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อต้องการให้เกิดองค์ความรู้ และเกิดความเข้าใจในด้านของวิชาการ โดยจะวิเคราะห์จากหลักทัศนธาตุต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว หรือ การสร้างสรรค์วีดีโอ แต่ในทางศิลปะนั้น ผลงานวีดีโอจะใช้หลักการของความงามทางทัศนศิลป์เป็นหลัก คือ การตัดต่อลำดับภาพ เวลา และเสียง ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้ ล้วนมีส่วนช่วยกระตุ้น ในเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกของผู้ที่รับชมให้มีความคล้อยตามไปกับตัวผลงาน รวมไปถึง ทัศนธาตุเหล่านี้ยังทำหน้าที่ในด้านของการ สื่อความหมาย ให้กับผู้ที่รับชมผลงาน ซึ่งหน้าที่ของทัศนธาตุนี้จะทำหน้าที่ ที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้ผู้ที่รับชมนั้นเกิดการรับรู้ ในเรื่องของ การมองเห็น และ การฟัง ไปอย่างพร้อมเพรียงกัน อย่างไรก็ตาม ข้าพเจ้าจะวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เห็นถึง โครงสร้างโดยรวมของผลงานศิลปกรรมชุดนี้ต่อไป

4.1 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

เรื่องราว (Subject) การสร้างสรรค์ผลงานเป็นการนำเรื่องราวของข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่เกินเลยออกไปจากความจริงมาสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ใหม่ เพื่อที่จะสะท้อนให้เห็นถึงพลังของสื่อ ที่มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ภายในบริบทของสังคมในโลกยุคปัจจุบัน

เนื้อหา (Content) ต้องการแสดงให้เห็นถึงความเป็น มายาคติ ที่แฝงเร้นและฉาบเคลือบอยู่ภายในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารของสื่อต่างๆ ที่ได้มีการนำเสนอข่าวสารออกมาสู่พื้นที่สาธารณะ

สัญลักษณ์ (Symbolic) สร้างสัญลักษณ์บางอย่างขึ้นมาใหม่ เพื่อใช้เป็นเสมือนภาพแทนของสิ่งๆหนึ่ง เช่น กอริลลา (Gorilla) แทน ผู้อพยพลี้ภัย ภูตผี แทน ความเชื่อ และ เด็กวันเกิด แทน ผลประโยชน์ทางการเมือง เป็นต้น ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้ จึงเป็นเสมือนการเตือนให้ผู้รับชมนั้นได้ตระหนักถึงเรื่องราวบางอย่างที่เกิดขึ้นภายในสังคมปัจจุบันอย่างแนบเนียน โดยที่เราไม่รู้ตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การวิเคราะห์โครงสร้างของงานและการใช้ทัศนธาตุทางสื่อวิดีโอ

4.2.1 การเรียงลำดับภาพ (Sequence of Shot)

การเรียงลำดับภาพในที่นี้ หมายถึง การนำเอา SHOT ภาพต่างๆ ที่ได้บันทึกไว้นั้น มาเรียงลำดับเข้าด้วยกันจนเป็นเรื่องราว เพื่อให้เกิดการสื่อสารทางภาษาภาพ ซึ่งใช้สำหรับการรับชม หรือ ในการมองเห็นเรื่องราวที่ถูกนำเสนอผ่านจอโทรทัศน์ อย่างลื่นไหลและมีความต่อเนื่องขึ้นมา และ ภาษาภาพที่ถูกเรียงร้อยต่อกันนี้ยังสามารถที่จะถ่ายทอดความคิด เนื้อหา และ เรื่องราวต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน มีลำดับขั้นตอนเพื่อที่จะทำให้ผู้ที่รับชมนั้นเกิดความเข้าใจในสิ่งที่ถูกนำเสนอออกมา ซึ่งการเรียงลำดับภาพจะถูกแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. การตัดชนภาพ (The Cut) คือ การตัดภาพให้ชนเข้าหากัน จากช็อตหนึ่งต่อเข้ากับอีกช็อตหนึ่ง ซึ่งวิธีนี้ผู้ที่รับชมจะไม่ทันสังเกตเห็น เพราะภาพจะถูกเชื่อมต่อเข้าหากันแบบช็อตต่อช็อตอย่างรวดเร็ว
2. การผสมภาพ (The Mix หรือ The Dissolve) คือ เป็นการค่อยๆ เปลี่ยนภาพภายในช็อตจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่ง อย่างช้าๆ โดยภาพที่ถูกนำมาผสมกันนั้นจะมีความเหลื่อมล้ำกันให้เห็นได้ชัดเจน ซึ่งการผสมภาพเข้าหากัน โดยใช้เทคนิคนี้ ผู้ที่รับชมภาพจะสามารถสังเกตเห็นได้ด้วยตาเปล่า
3. การเลื่อนภาพ (The Fade) คือ การเชื่อมภาพเข้าหากัน โดยมี 2 แบบ คือ 1. การเลื่อนภาพเข้า (Fade in) ซึ่งเทคนิคนี้จะเป็นการเริ่มจากภาพของจอสีดำแล้วจะค่อยๆ ปรากฏภาพซ้อนของสีที่สว่างกว่าขึ้นมาอย่างเป็นลำดับ เทคนิคนี้มักใช้สำหรับการเปิดตัวเรื่องของไฟล์วิดีโอ 2. การเลื่อนภาพออก (Fade out) เป็นการที่ทำให้ภาพในท้ายๆ ช็อตค่อยๆ มีสีดำสนิทลงอย่างช้าๆ เทคนิคนี้มักใช้สำหรับการปิดเรื่องตอนจบ

ภายในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้น ได้มีการใช้เทคนิคการเรียงลำดับภาพทั้ง 3 ขั้นตอน คือ การตัดชนภาพ การผสมภาพ การเลื่อนภาพ โดยมีดังต่อไปนี้

4.2.1.2 การตัดภาพ (The Cut)

การตัดภาพ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานวิดีโอของข้าพเจ้านั้นเป็นการนำภาพช็อตจากไฟล์วิดีโอที่ได้ถูกบันทึกไว้ มาผนวกเข้ากับ ไฟล์วิดีโอที่ถูกบันทึกผ่านแอปพลิเคชัน FxGuru ซึ่งการตัดต่อเช่นนี้สามารถช่วยให้ผลงานของข้าพเจ้านั้น กลมกลื่นเข้าหากัน ได้อย่างเป็นเสมือนกับการถ่ายทำเพียงแค่

ครั้งเดียว ซึ่งการตัดต่อนี้ ข้าพเจ้าจะใช้วิธีการเรียงลำดับภาพ โดยจะแบ่งออกเป็นสัดส่วนที่ละช็อต ที่ละขั้นตอน ซึ่งจะมีทั้งหมด 9 ช็อต ในการเรียงลำดับภาพ และ มีดังต่อไปนี้

1. ช็อตแรกของไฟล์วีดีโอจะเริ่มต้นเป็น โลโก้สัญลักษณ์ของข่าว (BREAKING NEWS)
2. ช็อตที่สอง คือ การรายงานข่าวภายในสตูดิโอ
3. ช็อตที่สาม คือ โลโก้ของข่าว (BREAKING NEWS)
4. ช็อตที่สี่ คือ การรายงานข่าวภายนอกสถานที่
5. ช็อตที่ห้า คือ การถ่ายทำโดยใช้แอปพลิเคชัน FxGuru
6. ช็อตที่หก คือ การรายงานข่าวภายนอกสถานที่
7. ช็อตที่เจ็ด คือ โลโก้ข่าว (BREAKING NEWS)
8. ช็อตที่แปด คือ การกลับมารายงานข่าวภายในสตูดิโอ
9. ช็อตที่เก้า คือ โลโก้ของข่าว (BREAKING NEWS)

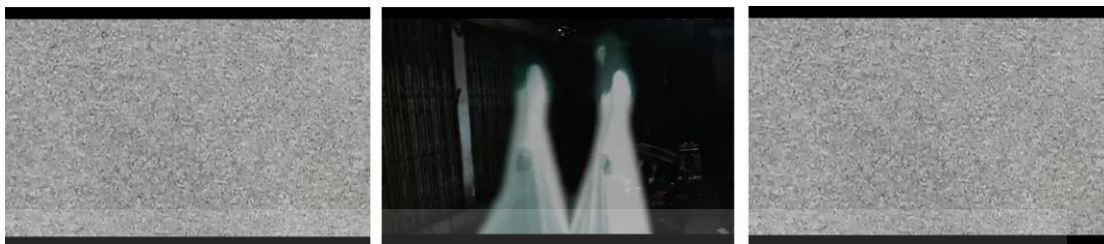


ภาพที่ 4.1 ภาพจากไฟล์วีดีโอที่ถูกแบ่งออกเป็น ช็อตๆ

4.2.1.3 การผสมภาพ (The Mix หรือ The Dissolve)

เทคนิคของการผสมภาพ ที่ข้าพเจ้านำมาประยุกต์ใช้ภายในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้นั้น เป็นการใช้เทคนิคของการผสมภาพในบางไฟล์วีดีโอเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน ข่าวผีในซอย 2559 ซึ่งจะมีการผสมภาพอยู่สองช็อต คือ ช็อตก่อนที่จะถ่ายตัดวิญญาน เพราะ จะทำให้ภาพ เกิดมีลักษณะช้าและทำให้ภาพที่ออกมาดูนั้นมองเห็นไม่ชัด และอีกช็อตหนึ่ง จะปรากฏออกมาตอนท้ายของช่วงถ่ายตัดวิญญาน ซึ่งการใช้เทคนิคนี้ปัญหาก็คือ จะทำให้ผู้ที่รับชมนั้นสามารถมองเห็นความแตกต่างระหว่างช็อตต่อช็อต ของไฟล์วีดีโอได้อย่างเห็นได้ชัดเจน แต่สำหรับข้าพเจ้านั้น คิดว่า การที่ไฟล์วีดีโอนั้นมีความเหลื่อมล้ำกันอยู่บ้าง มันเป็นเรื่องเหมือนเสน่ห์อย่างหนึ่งของวีดีโอ ที่สามารถจะเอกละเอียดเป็นเอกสารที่ส่งงานไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับว่าผิดเพี้ยนไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดึงดูดอารมณ์ร่วมของผู้ที่กำลังรับชมอยู่ได้เป็นอย่างดี และเป็นเสมือนการตั้งคำถามสำหรับผู้ที่กำลังรับชมอยู่ผลงานอยู่ว่า ภายในฉากต่อไปนั้น กำลังจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นมา



ภาพที่ 4.2 ภาพจากไฟล์วิดีโอ ข่าวผีในซอย 2559 ที่ถูกแบ่งออกเป็น ช็อตๆ

4.2.1.4 การเลื่อนภาพ (The Fade)

เทคนิคของการเลื่อนภาพ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคนี้ ในบางไฟล์วิดีโอเท่านั้น เพราะ ข้าพเจ้าคิดว่า ผลงานของข้าพเจ้า ต้องการที่จะนำเสนอความซ้ำซากของความเป็นข่าว ที่ถูกนำเสนอซ้ำไปซ้ำมาวนเวียนอยู่อย่างไม่รู้จกจบจกสิ้น คือ ไม่อยากให้มีฉาก ภาพเลื่อนของการจบไฟล์วิดีโอเข้ามาข้องเกี่ยว แต่อยากให้ไฟล์วิดีโอที่เล่นติดต่อกันไปมาอย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา แต่สำหรับไฟล์วิดีโอข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559 นั้นข้าพเจ้าได้ใช้เทคนิคของการเลื่อนภาพ ภายในฉากเปิดตัวของแอปพลิเคชัน FxGurx - Truck Jackknife ซึ่งภายในช็อตนี้ ภาพภายในฉากจะค่อยๆ ตัดจากช็อตภาพที่เป็นการรายงานข่าวจากภายนอกสถานที่ แล้วจากนั้นภาพจะค่อยๆ มืดและเลื่อนลง จนกลายมาเป็นภาพของรถบรรทุกที่กำลังวิ่งอยู่บนถนน ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่า ถ้าใช้เทคนิคนี้ในการนำเสนอภาพของการเปิดตัวรถบรรทุกนั้น จะทำให้ผู้ที่รับชมนั้นเกิดความรู้สึกล้อยตามและได้เพลิดเพลินกับช็อตภาพที่จะตามมาต่อไป เพราะ ช็อตภาพต่อไปภายในฉากนั้น ภาพต่างๆ จะเป็นการซูมเข้าไปที่ตัวของรถบรรทุกเพื่อเก็บรายละเอียดต่างๆ ของเหล็กกล้าที่ถูกขัดจนเงามรอบตัวของรถบรรทุก และด้วยเหตุผลนี้เองข้าพเจ้าจึงเลือกใช้เทคนิคของการเลื่อนภาพ ภายในบางไฟล์วิดีโอเท่านั้น



ภาพที่ 4.3 ภาพจากไฟล์วิดีโอ ข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกิจกรรมเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 เวลา (Time & Space)

เวลา และ พื้นที่ ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นภายใน วิดีโอ หรือ ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นเสมือนตัวกำหนดความน่าสนใจภายในการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวของไฟล์วิดีโอ และเวลาในที่นี้ มีทั้งเวลาที่ถูกสร้างขึ้นมาเอง โดยการยึดหดตัวพื้นที่ว่าง (Space) ของเวลา เช่น การที่ผู้สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวนั้น กำหนดให้เวลาภายในวิดีโอ นั้น ถูกยืดขยายออกไปนานนับชั่วโมง ภาพของการนำเสนอที่ถูกแสดงออกมานั้น ก็จะถูกยืดขยายออกไปพร้อมกับตัวของพื้นที่ภายในที่กินเวลานานนับชั่วโมงกว่าจะดำเนินเรื่องจบสิ้น หรือ ผู้ที่สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวนั้น ต้องการให้เวลาถูกหดให้สั้นลง ตัวพื้นที่และเวลา ภายในวิดีโอก็จะถูกทำให้หดกลับจนเหลือเวลาที่น้อยนิดในการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวนั่นเอง ซึ่งเทคนิคเหล่านี้ถูกเรียกว่า (Fast & Slow Speed) โดยที่เทคนิคนี้จะสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปให้แก่ตัวผลงาน หรือ เป็นการเพิ่มเวลา ลดเวลา และ ตัดทอนเวลาออกจนเกิดสิ่งๆ ที่เรียกกันว่า เวลาที่เกิดขึ้นจริงภายในผลงาน เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกที่แปลกใหม่ขึ้นมาภายในการรับชมผลงานภาพเคลื่อนไหว ซึ่ง เวลาที่เกิดขึ้นจริงภายในผลงานนั้นถูกเรียกว่า เวลาจริง (Real Time) โดยที่เวลาจริงนี้ จะให้ความรู้สึกที่สมจริงเพราะมันถูกผู้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อให้ดำเนิน ไปเป็นเส้นทางคู่ขนานกับเวลาในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ข้อเสียของมันก็คือไม่มีความพิเศษอะไรเลย เพราะสิ่งที่เกิดขึ้นภายในวิดีโอ นั้นก็แทบที่จะไม่ต่างอะไรเลยจากโลกแห่งความเป็นจริง

4.2.2.1 เวลาที่เกิดขึ้นภายในผลงาน

เทคนิคของการประยุกต์ใช้เวลา ภายในผลงานของข้าพเจ้านั้น ถูกกำหนดให้เวลาภายในแต่ละไฟล์ ไม่มากเกินไปกว่า 1 นาที เพราะ ข้าพเจ้าคิดว่า ความเป็นข่าวสารที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นมา นั้นคือ ข่าวสารที่นำเสนอภาพของเหตุการณ์บางสิ่งบางอย่าง โดยจะต้องใช้เวลาให้สั้นและรวดเร็วที่สุด ซึ่งเป็นเสมือนการที่ ปัจจุบันมนุษย์เราได้รับรู้ข่าวสารต่างๆ ที่มีความหลากหลาย และ ข่าวสารที่เราได้รับรู้นั้น ก็ถูกสื่อต่างๆ นำเสนอออกมาอย่างรวดเร็ว โดยที่เราไม่ได้มีโอกาสและเวลาที่จะได้คิดวิเคราะห์ เกี่ยวกับข่าวสารที่เราเพิ่งได้รับรู้มาเลย ไม่นานข่าวใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างรวดเร็วอีกข่าวหนึ่งก็จะเข้ามาแทนที่หรือกลบเกลื่อนข่าวเดิมที่เพิ่งรับรู้มาให้จางหายไป ทั้งนี้จึงทำให้เวลาที่เกิดขึ้นภายในผลงานของข้าพเจ้านั้น ถูกกำหนดไว้ตั้งแต่ต้นอยู่แล้ว แต่ไม่ได้ถูกยึดหดโดยการยืดหดของการยืดขยายของเวลาเข้ามาเป็นตัวกำหนด ภายในการสร้างสรรค์ผลงาน

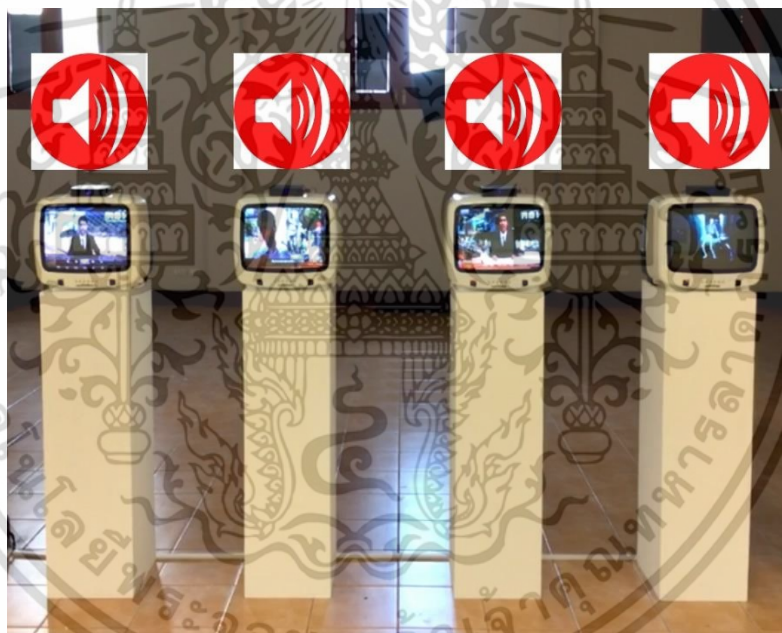
4.2.3 เสียง (Sound)

เสียงในที่นี้ หมายถึง เสียงที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอ หรือ ภาพยนตร์ ซึ่ง เสียงจะถูกแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ เสียงภายในธรรมชาติ ซึ่งเสียงภายในธรรมชาตินี้ เป็นเสียงที่เกิดขึ้นจริง เช่น เสียงนกร้อง เสียงร้องของสัตว์ต่างๆ เสียงของฝนฟ้าตก เสียงลมพัดปลิว เป็นต้น หรือ แม้กระทั่งในพื้นที่ ที่เงียบสงบที่สุด ก็จะมีเสียงของความเงียบเกิดขึ้น เช่น ถ้าเราอยู่ในพื้นที่ ที่เงียบสงบที่สุด เราก็จะได้ยินเสียงของลมหายใจตนเอง เสียงหัวใจของเราเต้น เสียงอ้อที่เกิดขึ้นภายในใบหู เป็นต้น และอีกเสียงหนึ่งนั่นคือ เสียงที่ถูกสร้างขึ้นมา ซึ่งเสียงที่ถูกสร้างขึ้นมานี้ ถูกสร้างขึ้นมาเพราะ ใช้สำหรับในการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความรู้สึกรู้สึกให้แก่สิ่งต่างๆ ที่กำลังรับชม หรือ กำลังได้ยินอยู่ เช่น เสียงของเครื่องดนตรี เสียงของฉากเปิดตัวภายในภาพยนตร์ดัง เสียงจากบทเพลงขับกล่อม ฯลฯ ดังนั้น เราจะเห็นได้ว่า ไม่ว่าจะการสร้างสรรค์ วิดีโอ หรือ ภาพยนตร์ เรื่องใดสิ่งทีขาดไปเสียไม่ได้เลยก็คือ เรื่องของเสียง เพราะเสียงนั้นให้อารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ที่รับชมนั้นแตกต่างกันออกไป จึงทำให้เสียงนั้นมีความสำคัญมาก และ เสียง ยังเป็นเสมือนของขวัญพิเศษที่ถูกมอบให้แก่ผู้ที่รับชม ถ้าลองคิดดูว่า ถ้าเรารับชม วิดีโอ หรือ ภาพยนตร์ หนึ่งเรื่อง ที่ไม่มีเสียงใดๆ เกิดขึ้นเลย ความรู้สึกที่ได้รับนั้นจะเป็นเช่นใด แต่การใช้เสียงภายในผลงานวิดีโอ หรือ ภาพยนตร์ ก็มีทั้งข้อดีและข้อเสียภายในตัวของมันเอง ซึ่งถ้าผู้ที่สร้างสรรค์นั้น เป็นคนที่ไม่ละเอียดอ่อนต่อเรื่องของเสียงเพียงพอก็จะทำให้เสียงที่เกิดขึ้นภายในผลงานนั้น ผิดที่ผิดทาง ไม่ตรงกับจังหวะของไฟล์ภาพ และทำให้ผลงานนั้นดูแย่ง หรือ ทำให้ความหมายภายในผลงานนั้นแปลเปลี่ยนไปเป็นคนละเรื่องกับสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารออกมาได้นั่นเอง

4.2.3.1 เสียงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน

เสียงที่เกิดขึ้นภายในผลงานของข้าพเจ้า ผลงานของข้าพเจ้าแต่ละไฟล์วีดิโอนั้น ก็จะมีเสียงของการบอกเล่าเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไป ยกตัวอย่างเช่น ข้าพเจ้าในชอย 2559 เสียงที่ออกมาจากผลงานก็จะพูดถึงเรื่องของความเชื่อภูติผีวิญญาณ ข้าพเจ้าผู้ลี้ภัย 2559 เสียงที่ออกมาก็จะพูดถึงความเป็นมนุษย์ และ ข้าพเจ้าฟ้าผ่า 2559 เสียงที่ออกมา ก็จะพูดถึงเกี่ยวกับเรื่องของภัยพิบัติทางธรรมชาติที่มนุษย์นั้นเป็นผู้สร้างขึ้นมา เป็นต้น ซึ่งแต่ละไฟล์วีดิโอนั้นความหมายที่สื่อสารออกมาก็จะแตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นความหมายของตัวเนื้อหา ความหมายของเสียง แต่อย่างไรก็ตามสำหรับข้าพเจ้า เรื่องของเสียงนั้นมีผลเข้ามาตอนที่ข้าพเจ้าติดตั้งผลงาน คือ ข้าพเจ้าติดตั้งผลงานโดยใช้ โทรทัศน์ 4 เครื่อง จัควางไว้บนแท่นสี่ขา 4 แท่น และถูกจัดเรียงเป็นแถวระนาบเดียวแบบหน้ากระดาน ดังนั้น เสียงที่ออกมาจากไฟล์วีดิ 8 ไฟล์ จึงผสมเข้าหากันและฟังดูคล้ายกับเสียงมนุษย์หลายๆ คน คุยกันอย่างอ้ออึ้ง ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงได้ทดลองหาวิธีการ การจัดการกับ เสียง ที่เกิดขึ้นภายในผลงานของข้าพเจ้า ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น หาหูฟังมาใส่ กระจายการติดตั้งในระยะที่ห่างกัน รวมไปถึง การแยกเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โทนเสียงจากฟลิวต์โอให้มีความดังที่ใกล้เคียงกัน เป็นต้น แต่เมื่อข้าพเจ้าได้ทดลองวิธีการดังกล่าวแล้ว สิ่งที่เกิดขึ้นจากการหาวิธีต่างๆ มาจัดการกับเสียงนั้น ก็ไม่ใช่สิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการจริงๆ แต่สิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการนั้น คือ สิ่งที่เรียกว่า เสียงที่ตึกัน ซึ่งเสียงที่ตึกันนี้ ก็เป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าตั้งใจให้เกิดขึ้นมาภายในผลงาน เพราะ ข้าพเจ้าคิดว่า ความเป็นข่าวที่เราได้รับรู้มาจาก สื่อที่สื่อสารออกมาในโลกปัจจุบันนั้น มีความหลากหลายอย่างยิ่ง และเรามักจะรับรู้ข่าวสารต่างๆ อย่างรวดเร็วจนแทบที่จะไม่มีเวลาได้คิด วิเคราะห์ เกี่ยวกับตัวของเนื้อหาภายในข่าวสารเลยแม้แต่น้อย ซึ่งมันก็เสมือนกับการที่เรานั้น ถูกสิ่งต่างๆ ถาโถมเข้ามาใส่ตัวเราอย่างไม่ให้เราตั้งตัว ทุกสิ่งอย่างล้วนเข้ามา รุมเร้ารอบตัวเราอย่างมั่วซั่ว เสียงที่เกิดขึ้นภายในการติดตั้งผลงานข้าพเจ้าก็เช่นเดียวกัน ข้าพเจ้าต้องการให้เป็นเช่นนี้ เพื่อที่จะสะท้อนให้ผู้ที่ได้รับชมผลงานนั้น ได้ตระหนักถึงความเป็นข่าวสารที่ถูกปล่อยออกมากรอกใส่หูของเราทุกวัน ทุกชั่วโมง ทุกนาที และ ทุกวินาที นั่นเอง และข่าวสารที่ถูกปล่อยออกมาเหล่านี้ก็ล้วนแล้วแต่ไม่มีความจริงใดๆ อยู่เลย



ภาพที่ 4.4 ภาพการติดตั้งผลงาน

4.3 การวิเคราะห์สัญลักษณ์

4.3.1 สัญลักษณ์ (Symbolic)

สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมาย หมายถึง สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง หรือ หมายถึง ตัวของวัตถุ อักษร รูปร่าง รูปทรง หรือ สีเส้น ซึ่งถูกใช้สำหรับในการสื่อความหมายหรือ แนวความคิด ให้แก่นมนุษย์ได้เข้าใจไปในทางเดียวกัน หรือ สัญลักษณ์ที่ถูกใช้ อาจถูกตีความหมาย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความเข้าใจและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งสัญลักษณ์นั้น อาจจะเป็นรูปแบบของ รูปธรรม หรือ นามธรรม ก็ได้ขึ้นอยู่กับผู้ที่สร้างสรรค์มันขึ้นมา จะนำมาประยุกต์ใช้เพื่อที่จะต้องการให้สัญลักษณ์นั้น สื่อสารความหมายไปในทางใด ทั้งนี้ สัญลักษณ์ นั้น มีความสำคัญคือ ช่วยบ่งบอก หรือ ช่วยสำหรับในเรื่องของการสื่อสาร เพื่อที่จะให้ผู้ที่ส่งสารและผู้ ที่รับสารนั้น เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ถึงแม้ว่าจะพูดกันคนละภาษาก็ตามแต่

4.3.2 สัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นภายในผลงาน

การใช้สัญลักษณ์ภายในการสร้างสรรค์ผลงานชุด ไม่มีความจริงในสื่อ นี้ ข้าพเจ้าได้หยิบจับเอา ภาพของสิ่งๆ หนึ่ง มาประยุกต์ใช้และสร้างความหมายใหม่ให้แก่นั้น เช่น กอริลลา ก้อนเค้กวันเกิด กุศพิศวิญญาน เป็นต้น ซึ่งภาพเหล่านี้เป็นเหมือนภาพแทนของสิ่งๆ หนึ่ง เพื่อที่ผลงานของข้าพเจ้า จะสามารถที่จะสื่อสารสิ่งที่ข้าพเจ้านั้น ต้องการที่จะพูดถึงเรื่องบางเรื่องให้แก่สังคมได้รับรู้และ สามารถที่จะทำให้ผู้ที่รับชมนั้น ได้คิด วิเคราะห์ ตาม ไปกับตัวของภาพแทนของสัญลักษณ์นั้น ได้ โดยสัญลักษณ์ที่ข้าพเจ้าหยิบจับนำมาประยุกต์ใช้นั้น ก็จะเปิดโอกาสให้ผู้ที่ได้รับชมได้จินตนาการ ถึงความหมาย โดยจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลว่าเข้าใจภาพแทนของสัญลักษณ์ต่างๆ มากเพียงใด ยกตัวอย่างเช่น ข้าพเจ้าใช้สัญลักษณ์ คือ กอริลลา ก็เพื่อใช้แทนภาพของผู้ที่อพยพลี้ภัย ซึ่งได้อพยพย้ายถิ่นฐานผ่านเข้ามาภายในประเทศไทย และผู้อพยพเหล่านี้ก็ล้วนแล้วแต่ถูก สังคมไทยนั้นขับไล่ไสส่ง เพราะ ความที่ผู้อพยพเหล่านี้ นั้น ไม่มีเชื้อชาติหรือสัญชาติของความเป็น ไทยอยู่ภายในตัวเอง แต่สำหรับข้าพเจ้านั้น เรื่องของผู้อพยพลี้ภัยนี้ แท้จริงแล้วข้าพเจ้าคิดว่า มนุษย์ นั้น ควรที่จะมีความเข้าใจในมนุษย์ด้วยกันเองไม่ควรที่จะไปขับไล่เหยียดสัตว์ป่า เพราะ มนุษย์มี ความคิด มีความเข้าใจ มีสติปัญญาซึ่งไม่ใช่สัตว์ป่า ฉะนั้นมนุษย์เราควรที่จะเข้าใจซึ่งกันและกัน ดังนั้น การที่ข้าพเจ้าใช้ภาพแทน หรือ สัญลักษณ์ ของสิ่งๆ หนึ่งภายในผลงาน ก็เพื่อที่จะทำให้สังคม นั้น ได้ตระหนักถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นภายในบริบทของสังคมในปัจจุบัน



ภาพที่ 4.5 ภาพแทนของสัญลักษณ์ของ กอริลลา กับ ผู้อพยพลี้ภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 4.6 การติดตั้งผลงานชุด ไม่มีความจริงในสื่อ

การจัดวาง หรือ การติดตั้งผลงานของข้าพเจ้าชุด ไม่มีความจริงในสื่อ นั้น เป็นการนำเอาไฟล์ วีดีโอข่าวสารเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 8 ไฟล์ นำมาติดตั้งลงบน โทรทัศน์ จำนวน 4 เครื่อง โดยแต่ละเครื่องจะมีไฟล์วีดีโออยู่ 2 ไฟล์ ซึ่งแต่ละไฟล์ของวีดีโอนั้นจะถูกเล่นวนซ้ำไปซ้ำมา และจอโทรทัศน์ก็จะถูกจัดวางอยู่บนแท่นสีขาว ซึ่งมีขนาดความกว้าง 30.5 ซม. ความยาว 30.5 ซม. ความสูง 110 ซม. โดยการจัดวางแท่นงานบนพื้นไม้ของหอศิลป์นั้น ข้าพเจ้าจะจัดวางให้เป็นระนาบเดียวกับเส้นตรงเรียงแถวแบบหน้ากระดาน ก็เพื่อที่จะให้ผลงานที่ถูกสร้างขึ้นมาที่แต่เดิมถูกแยกออกจากกันเป็นชิ้นๆ นั้น ได้รวมกันเป็นหนึ่งเดียว หรือ กลายเป็นผลงานชุดเดียวกัน อีกทั้งการที่ข้าพเจ้าจัดเรียงโทรทัศน์ ให้อยู่ภายในระยะที่ใกล้กัน ซึ่งมีขนาดของระยะความห่างระหว่างแท่นต่อแท่นในระนาบเดียวกันกับหน้ากระดาน อยู่ที่ 50 ซม. ก็เพื่อต้องการที่จะนำเอาการใช้เทคนิค เรื่องของเสียง เข้ามาประยุกต์ใช้ภายในตัวของผลงาน (สามารถย้อนกลับไปดูข้อมูลเรื่องของเสียง ได้ที่ ข้อ 4.2.3.1 เสียงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน) อีกทั้งการที่ข้าพเจ้าใช้วิธีการติดตั้งผลงานเช่นนี้ก็เพื่อต้องการที่จะให้ผู้ที่ได้รับชมผลงานนั้น เกิดการรับรู้ที่เกี่ยวกับเรื่องของการมองเห็น ซึ่งได้ถูกสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาจากการรับชมผลงาน และ การติดตั้งผลงานเช่นนี้ ยังสามารถที่จะสร้างความรู้สึกทางอารมณ์ ที่แปลกใหม่และมีหลากหลายเพิ่มมากยิ่งขึ้นให้แก่ตัวผลงานของข้าพเจ้า ซึ่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้านั้น ไม่ต้องการให้ผู้ที่ได้รับชมผลงานของข้าพเจ้า ทำได้เพียงแค่นั่งดูอยู่เฉยๆ หรือยืนฟัง และ จมจ่อมไปกับตัวผลงานเท่านั้น แต่ข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อสารและสะท้อนให้ผู้ได้รับชมผลงาน ได้ตระหนักถึงความเป็นข่าวสารที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านสื่อภายในโลกยุคสมัยปัจจุบัน ว่า ไม่มี ความจริงในสื่อ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ สร้างสรรค์ภายใต้หัวข้อ “ ไม่มีความจริงในสื่อ ” โดยมีแนวความคิดเพื่อ สร้างสรรค์ และ มุ่งเน้นในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากประสบการณ์ในการรับรู้ ข้อมูลข่าวสารจากสื่อประเภทต่างๆ เช่น ข่าวสารจากโทรทัศน์ ข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ รวมไปถึง ข่าวสารออนไลน์ เพื่อใช้สำหรับเป็นแนวทางในการศึกษาและใช้สำหรับในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะ โดยนำเสนอเรื่องราวของความเป็นสื่อที่ถูกฉายเคลือบไปด้วยความเป็น มายาคติ ที่แฝงเร้น อยู่ภายในการนำเสนอของข่าวสาร ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ข้อมูลทางด้านสื่อสังคม ปรัชญา ทศนศิลป์ รวมไปถึง การวิเคราะห์ และ การสังเคราะห์ ผลงาน ที่เกี่ยวกับเรื่องของการปฏิบัติงานเชิงทัศนศิลป์ และ ข้าพเจ้ายังได้ทดลองเทคนิควิธีการต่างๆ ในทางด้านของทัศนศิลป์ เช่น การจัดองค์ประกอบของความคิดตั้งผลงาน การนำเอาหลักการของ ทัศนธาตุมาประยุกต์ใช้กับตัวผลงาน การวิจารณ์ผลงานศิลปะ เป็นต้น อีกทั้งข้าพเจ้ายังได้นำเอา เรื่องของเทคนิควิธีการต่างๆ ในการเรียนรู้ครั้งนี้ มาประยุกต์ใช้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด และ สามารถที่จะนำความรู้ที่ได้รับนี้มาต่อยอดและพัฒนาผลงานศิลปะของข้าพเจ้าให้ไปสู่ความมี เอกลักษณะเฉพาะตัวได้อีกด้วย

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้น ได้มีการมุ่งเน้นการค้นหาวิธีการของการสร้างสรรค์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นสำคัญ นอกจากนี้การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้ายังได้รับ อิทธิพลมาจากศิลปิน ที่ใช้แนวความคิดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือ Sergei Mikhailovich Eisenstein, Douglas Gordon, Bruce Nauman เป็นต้น ซึ่งศิลปินทั้ง 3 ท่านนี้ ล้วนแล้วแต่มีแนวความคิดที่แปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ซึ่งส่งอิทธิพลอย่างมากต่อ แนวความคิดภายในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงได้นำเอาวิธีคิดที่ส่งอิทธิพลของ ศิลปินทั้ง 3 ท่านนี้ มาเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและได้นำเอาแนวความคิดนี้มา ศึกษาค้นคว้าเพื่อที่จะปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับแนวทางของการทำงานของข้าพเจ้าต่อไป

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้น การสร้างสรรค์ผลงานภายในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ สามารถที่จะ นำเอาข้อมูลที่เกิดขึ้นภายในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ นำไปคิด วิเคราะห์ ในเรื่องของตัวเนื้อหา แนวความคิด และ กระบวนการของการสร้างสรรค์ เพื่อที่จะทำให้เกิดความรู้ และ ความเข้าใจ ภายในตัวของผลงานศิลปะขึ้นมา

5.1 ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากประสบการณ์ การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด “ไม่มีความจริงในสื่อ” นี้ เรื่องราวของข้อมูลข่าวสารที่ข้าพเจ้าได้รับรู้มาจากสื่อต่างๆ นั้น มีความหลากหลายอย่างยิ่ง จึงเป็นผลทำให้ข้าพเจ้าต้องเลือกสรร ข่าวสารบางประเภทที่กำลังเป็นประเด็นที่สังคมนั้นให้ความสนใจ โดยนำข่าวสารที่ได้ถูกข้าพเจ้าเลือกสรรและสังเคราะห์ไว้แล้ว มาประยุกต์ใช้และนำเสนอในรูปแบบของผลงานศิลปะ ซึ่งโดยความเป็นข่าวสาร ข่าวสารนั้นมีความผันแปรอยู่ตลอดเวลา จนทำให้เกิดปัญหาให้กับทั้งตัวของข้าพเจ้าเองและตัวของผลงาน ซึ่งส่งผลทำให้ข้าพเจ้าไม่สามารถที่จะเก็บรายละเอียด ที่เกี่ยวเนื่องกับข่าวสารอื่นๆ หรือข่าวสารหลากหลายประเภทได้หมด จึงทำให้ข่าวสารบางประเภทยังเกิดการ ตกหล่น และ สูญหายไปบ้าง จากการนำมาสร้างสรรค์ผลงานภายในครั้งนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	ข่าวผู้ลี้ภัย
ขนาด	1 นาที
เทคนิค	วิดีโอ ตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	ข่าววันเกิดรัฐธรรมนูญ 2559
ขนาด	1 นาที
เทคนิค	วีดีโอ ตัดตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.3 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน	ข่าวรถบรรทุกพลิกคว่ำ 2559
ขนาด	1 นาที
เทคนิค	วิดีโอ ดัดตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ภาพผลงานชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	ข่าวท่อน้ำแตก 2559
ขนาด	1 นาที
เทคนิค	วิดีโอ ตัดตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 ภาพผลงานชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน	ข่าวฝึในซอย 2559
ขนาด	1 นาที
เทคนิค	วิดีโอ ตัดตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 ภาพผลงานชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน ข่าวดวงไฟปริศนา 2559
 ขนาด 1 นาที
 เทคนิค วีดีโอ ตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.7 ภาพผลงานชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน	ข่าวฟ้าผ่า 2559
ขนาด	1 นาที
เทคนิค	วิดีโอ ตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 ภาพผลงานชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน ข่าวพายุหมุน 2559
 ขนาด 1 นาที
 เทคนิค วีดีโอ ตัดตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.9 ภาพผลงานตอนติดตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- กฤษฎา สุภววรรณกุล. 2557. **ถอดรื้อมายาคติ**. กรุงเทพฯ
- อาจารย์แชน มังกรวงษ์. 2555. **หลักการและแนวความคิดของการตัดต่อภาพยนตร์**. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. กรุงเทพฯ
- ชลุด นิมเสมอ. 2534. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช
- โรลิ่งตัน บาร์ตส์ : เขียน : วรรณพิมล อังคศิริสรรพ : แปล. 2554. **มายาคติ**. กรุงเทพฯ : โครงการจัดพิมพ์คบไฟ
- ธีรยุทธ บุญมี. 2551. **มิเชล ฟูโกต์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา
- ชนาวิ โชติประดิษฐ์. 2553. **ปรากฏการณ์นิทรศการรวมบนความว่าด้วยทัศนียภาพของศิลปะร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมมติ
- ชนา วงศ์ญาณณาเวช. 2551. **หนังอาร์ตไม่ได้มาเพราะโชคช่วย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Unfinished Project Publishing
- ประชา สุวิธานนท์. 2554. **อัตลักษณ์ไทย จากไทยสู่ไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน
- [Online]. <http://www.matichon.co.th/category/local>. May 16, 2559.
- [Online]. www.posttoday.com/world/news/423004. May 19, 2559.
- [Online]. www.thairath.co.th/content/541196. May 24, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล นาย ปัญจพล นาน่วม
 วันเดือนปีเกิด 8 กุมภาพันธ์ 2531
 ที่อยู่ปัจจุบัน 41 หมู่ 5 ต.บางตะไนย์ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120
 โทร 086-677-5334
 E-mail newsupar@hotmail.com

ประวัติการศึกษา การศึกษานอกโรงเรียนอำเภอปากเกร็ด
 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์

ประวัติการแสดงผลงาน

- 2560 (Eva 13) Experimental Video Art Exhibition, Thai-European Friendship.
- 2559 (Eva 12) Experimental Video Art Exhibition, Thai-European Friendship.
- 2559 นิทรรศการ Dirty Group Exhibition, YET – SPACE กรุงเทพฯ
- 2557 นิทรรศการ Kra – Took Group Exhibition, YET – SPACE กรุงเทพฯ
- 2555 นิทรรศการ Bacc Art Thesis Exhibition 2012 หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
- 2555 นิทรรศการ Zip Exhibition (Thesis Exhibition) หอศิลป์ธนาคารกรุงไทย
- 2554 นิทรรศการ กำลังแข็งตัว หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพวิทยาเขตรังสิต
- 2553 นิทรรศการ Once' Tist, RMA INSTITUTE กรุงเทพฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้