

ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่

THE RELATION BETWEEN SPACES AND DIFFERENT MODES OF EXISTENCE



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2562

KMITL-2019-AR-M-005-028

ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่

THE RELATION BETWEEN SPACES AND DIFFERENT MODES OF EXISTENCE



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2562

KMITL-2019-AR-M-005-028

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE RELATION BETWEEN SPACES AND DIFFERENT MODES OF EXISTENCE



YORYOD YOUNGYUEN

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2019

KMITL-2019-AR-M-005-028

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2019

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่
THE RELATION BETWEEN SPACES AND DIFFERENT MODES OF
EXISTENCE

นักศึกษา

นายยอยศ ยั่งยืน

รหัสประจำตัว

59602056

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

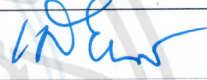

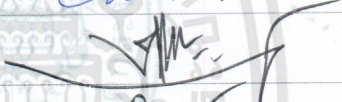
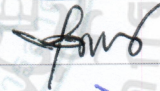
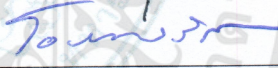
ทัศนศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ถนอมนวล เดชาคนึงวงศ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

-

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์	ชานนนารถ	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ถนอมนวล	เดชาคนึงวงศ์	
รองศาสตราจารย์อริยะ	กิตติเจริญวิวัฒน์	
รองศาสตราจารย์สุรพงษ์	สมสุข	
รองศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาษจรัส	นันทวัน	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 19 กรกฎาคม 2562

สถานที่สอบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่.....๕.....เดือน.....สิวาคม.....พ.ศ.....25๖2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่
นักศึกษา	นายยอยศ ยั้งยืน
รหัสนักศึกษา	59602056
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
พ.ศ.	2562
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผศ.ดร. ถนอมนวล เดชาคนึงวงศ์

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นเอกสารประกอบผลงานวิทยานิพนธ์ศิลปะ มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะค้นคว้าถึงรูปแบบการดำรงชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และมุมมองของคนในแต่ละสังคมที่มีลักษณะความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งคนแต่ละสังคมอาจมีลักษณะของพฤติกรรม การรับรู้ และการแสดงออกที่หลากหลายภายใต้เงื่อนไขของพื้นที่และเวลา เป็นตัวบ่งบอกถึงการดำเนินชีวิตแต่ละแบบ ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นส่วนประกอบของรูปแบบการดำเนินชีวิตที่จะถูกดำเนิน เป็นอุปนิสัยหรือเป็นวิถีประจำ ดังนั้นวิถีทางแห่งการดำรงชีวิตจึงมีความหมายในเชิงของอัตตาหรือตัวตน ที่ใช้สร้างสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ประกอบกับอัตลักษณ์ของคนในสังคม

Thesis	THE RELATION BETWEEN SPACES AND DIFFERENT MODES OF EXISTENCE
Student	Mr. Yoryod Youngyuen
Student ID	59602056
Degree	Master of Arts
Program	Visual Arts
Year	2019
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Thanormnaun Dechakaneewong

ABSTRACT

This thesis is a document for the art thesis work which aims to research the patterns of living, traditions, culture including attitudes, beliefs, values and perspectives of people in each society that has a relationship with each other. Which each society may have characteristics of perceived behavior various expressions under conditions of space and time, is an indication of each lifestyle. All of these are components of the lifestyle which will be executed as a habit or a routine way. Therefore, the way of life is meaningful in the sense of ego or identity that is used to create cultural symbols that combine the identity of people in society.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และการดำรงอยู่ สำเร็จจุลวงด้วยดี โดยได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ผศ. ดร. ถนอมนวล เตชาคนึงวงศ์ ผู้เป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด คอยชี้แนะ ดิชม ทั้งใน เรื่องเนื้อหา กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิดต่างๆ อย่างต่อเนื่องจนกระทั่งผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จจุลวงไปได้ด้วยดี จึงถือได้ว่าเป็นพระคุณและเป็นเกียรติอย่างยิ่งจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณบิดา มารดาและครอบครัวผู้คอยสนับสนุน อย่างเป็นทางการ ทั้งในเรื่องการศึกษา ค่าใช้จ่ายบางส่วน และคำแนะนำต่างๆมากมาย สิ่งสำคัญที่สุดคือการเป็นกำลังใจอย่างสม่ำเสมอเรื่อยมา ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้งจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

วิทยานิพนธ์เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และการดำรงอยู่ จะไม่มีทางสำเร็จจุลวงไปได้ หากไม่ได้รับความ ร่วมมือและสนับสนุนจากคณาจารย์ทุกท่าน ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง ที่ทำช่วยให้วิทยานิพนธ์สำเร็จจุลวงไปได้ด้วยดี และเป็นไปตามที่คาดหวังของข้าพเจ้า

นายยอยศ ยั่งยืน

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพประกอบ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 วิธีการศึกษา.....	3
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	4
2.1 แนวคิดและแรงบันดาลใจ.....	4
2.2 ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่.....	5
2.3 ศิลปินผู้ให้อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน.....	7
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	19
3.1 การกำหนดรูปแบบเนื้อหาและความคิด.....	19
3.2 การศึกษาหาข้อมูล.....	20
3.3 กลวิธีของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	21
3.4 ผลงานเสร็จสมบูรณ์.....	30
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	18
4.1 ขนาดภาพและมุมกล้อง.....	19
4.2 การเคลื่อนไหวกล้อง.....	38
4.3 แสงและสี.....	41
4.4 การตัดต่อลำดับภาพ.....	44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

4.5 สัญลักษณ์พิเศษ.....	47
บทที่ 5 บทสรุป.....	49
ภาพผลงานสร้างสรรค์.....	52
บรรณานุกรม.....	67
ประวัติผู้เขียน.....	68



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 Kahlil Joseph.....	8
ภาพที่ 2.2 Black Mary, 2017.....	10
ภาพที่ 2.3 Fly Paper, 2018.....	11
ภาพที่ 2.4 Until The Quiet Comes, 2014.....	12
ภาพที่ 2.5 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล.....	12
ภาพที่ 2.6 Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives, 2010.....	13
ภาพที่ 2.7 Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives, 2010.....	14
ภาพที่ 2.8 Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives, 2010.....	14
ภาพที่ 2.9 Syndromes And A Century, 2006.....	15
ภาพที่ 2.10 Syndromes And A Century, 2006.....	16
ภาพที่ 2.11 Syndromes And A Century, 2006.....	16
ภาพที่ 2.12 TROPICAL MALADY, 2004.....	17
ภาพที่ 2.13 TROPICAL MALADY, 2004.....	17
ภาพที่ 2.14 TROPICAL MALADY, 2004.....	18
ภาพที่ 3.1 กล้อง DSLR Canon 600D พร้อมเลนส์ 18-55mm.....	23
ภาพที่ 3.2 กล้อง Sony Alpha a7S II Mirrorless.....	23
ภาพที่ 3.3 เลนส์ Sony FE 28mm f/2 Lens.....	24
ภาพที่ 3.4 เลนส์ Canon EF 50mm f/1.8 STM Lens.....	24
ภาพที่ 3.5 เลนส์ Canon FD 70-210 f4.....	25
ภาพที่ 3.6 เลนส์ Contax Vario-Sonnar T* 28-85 mm F/3.3-4.....	25
ภาพที่ 3.7 ตัวแปลงเลนส์ Canon FD to Sony E-Mount.....	26
ภาพที่ 3.8 ตัวแปลงเลนส์ Contax C/Y to Sony E-Mount.....	26
ภาพที่ 3.9 เครื่องกันสั่นกล้อง Zhiyun-Tech Crane-2.....	27
ภาพที่ 3.10 เครื่องอัดเสียง Tascam DR-40 Digital Portable Recorder.....	27
ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างภาพการลำดับภาพในโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ.....	29
ภาพที่ 3.12 Blind School.....	30
ภาพที่ 3.13 Blind School.....	30
ภาพที่ 3.14 Blind School.....	30
ภาพที่ 3.15 Blind School.....	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.16 The Fisherman.....	31
ภาพที่ 3.17 The Fisherman.....	31
ภาพที่ 3.18 The Fisherman.....	31
ภาพที่ 3.19 The Fisherman.....	31
ภาพที่ 3.20 The Fisherman.....	31
ภาพที่ 3.21 Faith and Expectation.....	32
ภาพที่ 3.22 Faith and Expectation.....	32
ภาพที่ 3.23 Faith and Expectation.....	32
ภาพที่ 3.24 Faith and Expectation.....	32
ภาพที่ 3.25 Faith and Expectation.....	32
ภาพที่ 3.26 Adumbration of Life.....	33
ภาพที่ 3.27 Adumbration of Life.....	33
ภาพที่ 3.28 Adumbration of Life.....	33
ภาพที่ 3.29 Adumbration of Life.....	33
ภาพที่ 3.30 Adumbration of Life.....	33
ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง.....	35
ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง.....	35
ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง.....	36
ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง.....	36
ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง.....	37
ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง.....	37
ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวกล้อง.....	38
ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวกล้อง.....	39
ภาพที่ 4.9 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวกล้อง.....	40
ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างการใช้แสงและสี.....	41
ภาพที่ 4.11 ภาพตัวอย่างการใช้แสงและสี.....	41
ภาพที่ 4.12 ภาพตัวอย่างการใช้แสงและสี.....	42
ภาพที่ 4.13 ภาพตัวอย่างการใช้แสงและสี.....	43
ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพจาก “Blind School”	44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพจาก “Blind School”	45
ภาพที่ 4.16 ภาพตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพจาก “The Fisherman”	46
ภาพที่ 4.17 ภาพตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์พิเศษใน “Blind School”	47
ภาพที่ 4.18 ภาพตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์พิเศษใน “Faith and Expectation”	48



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ชีวิตของคนเรานั้นมักผูกพันอยู่กับพื้นที่ต่างๆ คำว่า พื้นที่ หรือ สถานที่ เป็นประโยคที่มีความหมายกว้างๆ และเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ ตามกาลเวลา สถานที่จัดเป็นส่วนหนึ่งของผิวโลก อันมีขนาดใหญ่น้อยแตกต่างกันไป แต่ทุกขนาดต่างก็มีความหมายต่อมนุษย์ ซึ่งอาจมีความหมายตั้งแต่ทวีป เกาะ ประเทศ ภูมิภาค รัฐ เมือง ละแวกหมู่บ้าน ชนบทหรือถิ่นไร่ที่อยู่โดยทั่วไป และมีอาณาบริเวณและอาณาเขต นอกจากนั้นสถานที่ยังมีองค์ประกอบทางด้านกายภาพและด้านวัฒนธรรม

องค์ประกอบทางด้านวัฒนธรรมของสถานที่ประกอบด้วยจำนวนประชากรและความหนาแน่นและการกระจายตัวตลอดจนชาติพันธุ์ของกลุ่มชน ภาษา ศาสนา ระบบความเชื่อ ระบบการปกครอง ระบบเศรษฐกิจ ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและคุณภาพชีวิต และสถานที่ยังมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา เมื่อเกิดกระบวนการทางด้านกายภาพและวัฒนธรรมที่แสดงออกซึ่งความเปลี่ยนแปลง สถานที่นั้นๆ ก็ย่อมมีความเปลี่ยนแปลงไปด้วย

วิถีทางแห่งการดำรงอยู่ หมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตของบุคคล โดยที่ลักษณะของพฤติกรรมต่างๆ จะเป็นตัวบ่งบอกถึงการดำเนินชีวิต แต่ละแบบพฤติกรรมในการเข้าสังคมในการบริโภคในการหาความบันเทิง การพักผ่อนหย่อนใจใช้เวลาว่างและการแต่งตัว ฯลฯ ล้วนเป็นส่วนประกอบของรูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่งจะถูกดำเนินเป็นอุปนิสัย เป็นวิธีประจำที่กระทำสิ่งต่างๆ โดยทั่วไปแล้วจะบ่งบอกถึงทัศนคติ ค่านิยม และมุมมองของแต่ละบุคคล วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2562. รูปแบบการดำเนินชีวิต. [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/รูปแบบการดำเนินชีวิต> ดังนั้นวิถีทางแห่งการดำรงชีวิตจึงมีความหมายในเชิงของอัตตาหรือตัวตน และใช้ในการสร้างสัญลักษณ์ ทางวัฒนธรรมที่ประกอบกับอัตลักษณ์ของบุคคล

การดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันของมนุษย์โดยมีลักษณะความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในพื้นที่หรือสถานที่นั้นๆ จึงก่อเกิดเป็นระบบสังคม ซึ่งเกิดจากกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจร่วมกันไม่ว่าจะทางใดก็ตามทางหนึ่ง เช่น ประเทศ จังหวัดและอื่น ๆ และมักจะมิวัฒนธรรมหรือประเพณีรวมถึงภาษา การละเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และอาหารการกิน ของตนเองในแต่ละสังคม ซึ่งอาจรวมถึงสิ่งมีชีวิตประเภทอื่น นอกเหนือ จากมนุษย์ อาจใช้คำว่าระบบนิเวศ ซึ่งมีความสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ กับสภาพแวดล้อม และพื้นที่นั้นๆ

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อทำความเข้าใจและถ่ายทอดการดำรงชีวิตรวมถึงพฤติกรรม ทักษะ และค่านิยม ของคนในรูปแบบต่างๆของสังคม

1.2.2 เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่ ของคนและสิ่งมีชีวิตประเภทอื่นในสภาพแวดล้อมของพื้นที่นั้นๆ

1.2.3 เพื่อศึกษาและแสดงถึงขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคมต่างๆ

1.2.4 เพื่อศึกษาและนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้านำมาเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ใน รูปแบบวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียงที่มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์และนำวัตถุดิบมาใช้ใน รูปแบบเฉพาะตัว

1.2.5 เพื่อวิจัยค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดผลงาน ของข้าพเจ้าในอนาคต

1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปแบบการดำรงชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี และ วัฒนธรรมของคนในสังคมต่างๆ รวมถึงทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และมุมมองของแต่ละบุคคลใน พื้นที่ต่างๆ ยกตัวเช่น สถานสงเคราะห์เด็กตาบอดพิการซ้ำซ้อน (โรงเรียนบ้านเด็กกรมอินทรา) ที่ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสเข้าไป สังเกตการณ์และปฏิสัมพันธ์กับเด็กตาบอดพิการซ้ำซ้อน ที่มีลักษณะอาการ ความซ้ำซ้อนหลากหลายรูปแบบที่มีสภาวะด้านจิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม ปัญหาด้านร่างกายและ การเรียนรู้ นำมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ ถ่ายทอดผ่านสื่อวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียงใน มุมมองของข้าพเจ้าเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 สร้างสรรค์ผลงานสื่อวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียง ภายใต้เนื้อหาการนำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่ ผสมผสานกับจินตนาการและความรู้สึกส่วนตัว นำมาสร้างสรรค์ในมุมมองของข้าพเจ้า

1.4.2 สร้างสรรค์ผลงานสื่อวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียง โดยใช้ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการมาตัดทอนหรือเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความงามในด้านสุนทรียศาสตร์ มุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงานที่ถ่ายทอดการดำรงชีวิตของคน รวมถึงประสบการณ์ด้านจิตใจ พฤติกรรม ทัศนคติ และค่านิยมของคนในรูปแบบต่างๆของสังคม

1.4.3 จำนวนผลงานมี 4 ชิ้น

ผลงานชิ้นที่ 1 “Blind School” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels

ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

ผลงานชิ้นที่ 2 “The Fisherman” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels

ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

ผลงานชิ้นที่ 3 “Faith and Expectation” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels

ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

ผลงานชิ้นที่ 4 “Adumbration of Life” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels

ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

1.5 วิธีการศึกษา

ข้าพเจ้าศึกษาโดยการเข้าไปสังเกตการณ์และปฏิสัมพันธ์คลุกคลีกับคนในสังคมนั้นๆ ประกอบกับการสัมภาษณ์และพูดคุยกับคนในพื้นที่รวมถึงการบันทึกภาพและเสียงของสิ่งแวดล้อมและสถานที่เพื่อนำมาใช้เป็นวัตถุดิบ อีกทั้งศึกษาหาข้อมูลจากงานวิจัยในเรื่องดังกล่าว อ่านหนังสือรับชมภาพยนตร์และสารคดีที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต ปรัชญาและระบบสังคมของสังคมไทย ประกอบกับการศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการลำดับภาพ มุมมองการถ่ายภาพวีดิทัศน์และองค์ประกอบศิลป์ของภาพยนตร์ในหลากหลายรูปแบบ เพื่อนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ดัดแปลงสร้างสรรค์ตามสัดส่วนเพื่อให้เกิดผลงานที่มีความงดงามน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสื่อวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียงเพื่อถ่ายทอดถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และการดำรงชีวิต พฤติกรรม ทักษะคติ และค่านิยมของคนในรูปแบบต่างๆ ในสังคม ประกอบกับการสร้างความหมายและสัญลักษณ์ผ่านมุมมองของภาพเคลื่อนไหว การสังเคราะห์ เสียง และจังหวะการลำดับภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศที่แสดงถึงหวัง อารมณ์ความรู้สึกของวิถีการดำรงชีวิต ของคนในสภาพแวดล้อมในพื้นที่หลากหลายรูปแบบ ผู้เขียนจึงแบ่งหัวข้อตามรายละเอียดของข้อมูลดังนี้

- 2.1 แนวคิดและแรงบันดาลใจ
- 2.2 ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่
- 2.3 ศิลปินผู้ให้อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดและแรงบันดาลใจ

การนำเสนอผลงานของข้าพเจ้า ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราวของการดำรงชีวิตของคนในสังคมที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และมุมมองของบุคคลในพื้นที่ต่างๆ ที่มีลักษณะความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในพื้นที่หรือสถานที่นั้นๆ โดยมีลักษณะของพฤติกรรม การรับรู้การแสดงออกต่างๆ ภายใต้เงื่อนไขของพื้นที่และเวลาเป็นตัวบ่งบอกถึงการดำเนินชีวิตแต่ละแบบ พฤติกรรมในการเข้าสังคมและการแสดงออก ล้วนเป็นส่วนประกอบของรูปแบบ การดำเนินชีวิต ซึ่งจะถูกดำเนิน เป็นอุปนิสัย เป็นวิธีประจำที่ กระทำสิ่งต่างๆ ฉะนั้นวิถีทางแห่งการดำรงชีวิตจึงมีความหมายในเชิงของอัตตา หรือตัวตน ซึ่งใช้สร้างสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ประกอบกับอัตลักษณ์ของบุคคลในพื้นที่นั้นๆ

ข้าพเจ้าจึงมีความประสงค์ที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองที่เคยได้เดินทางและประสบพบเจอกับผู้คนในพื้นที่ต่างๆ ในสังคม โดยเบื้องต้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเริ่มจากการเดินทางไปในพื้นที่ที่มีความแตกต่างกันไปในเรื่องของการดำรงชีวิตของคนในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันไป เช่น บ้านเด็กตาบอดพิการซ้ำซ้อน ชุมชนชาวประมง ตรอกซอกซอย วัด ร้านอาหาร ตลาด งานประจำปี ฯลฯ โดยพินิจพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติของมนุษย์กับพื้นที่ที่มีความสลับซับซ้อนดำเนินชีวิตอยู่ภายใต้กรอบทางวัฒนธรรมและสังคมที่แตกต่าง โดยเฉพาะการรับรู้และการแสดงออกของพฤติกรรมมนุษย์ซึ่งไม่ได้ถูกเผยแพร่ตรงไปตรงมา แต่อยู่ภายใต้เงื่อนไขของพื้นที่และเวลาที่คอยกำกับอยู่ เพราะมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ดำรงอยู่ในระบบนิเวศโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าเห็นถึงความเชื่อมโยงกันนี้อย่างน่าสนใจว่า พฤติกรรมเชิงที่มนุษย์แสดงออกมานั้น เกิดจากธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ ไม่ว่าจะยังงี้ก็ตามมนุษย์ล้วนแล้วแต่มีพื้นที่ส่วนตัวไว้สำหรับ ประกอบกิจกรรมเฉพาะ และมีพื้นที่สาธารณะไว้สำหรับพบปะ ติดต่อกัน สื่อสาร ทำกิจกรรมหรือ แสดงออกทางสังคมร่วมกัน ซึ่งดำรงอยู่ในพื้นที่ทางกายภาพ มีการสร้างพื้นที่ทางความคิด ควบคู่กันไปด้วย กล่าวคือการปฏิสัมพันธ์ของพื้นที่ทางกายภาพกับพื้นที่ทางความคิดได้ ประกอบ สร้างเป็นพื้นที่ทางสังคม

การสร้างสรรคผลงานภายใต้หัวข้อ “ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่” จึงได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยมีกระบวนการของการทำงานเป็นขั้นตอน เพื่อให้บรรลุตามแนวทางการคิดของการสร้างสรรค์

2.2 ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2554 แปลความหมายของคำว่า “พื้นที่” ไว้ว่า ขนาดของ ผิวพื้น เช่น หาพื้นที่, อาณาบริเวณ เช่น ตรวจพื้นที่, ลักษณะของพื้นดิน เช่น พื้นที่เป็นที่ราบลุ่ม ตามความเข้าใจโดยทั่วไปนั้น พื้นที่อาจเปรียบเสมือนฉากของการกระทำ แต่หากมองลึกลงไปพื้นที่อาจมีความหมายที่ครอบคลุมและลึกกว่านั้น พื้นที่ไม่ได้ถูกมองว่าเป็นรูปธรรมที่สังเกตเห็นได้เท่านั้น แต่ยังมีพื้นที่เชิงนามธรรมซ่อนอยู่ ฉะนั้นคำจำกัดความของพื้นที่นั้น จึงถือว่ามีควมซับซ้อน พื้นที่อาจอยู่ในรูปแบบของธรรมชาติ ในรูปแบบของโครงสร้าง อาจอยู่ในรูปแบบที่เป็นวัฒนธรรม หรืออยู่ในรูปแบบที่เป็นความสัมพันธ์ก็เป็นได้ ข้าพเจ้าขอยกแนวคิดของ Lefebvre (1991) ที่ได้ศึกษาถึงการผลิตสร้างควมหมายของพื้นที่ (production of space) แบ่งพื้นที่ออกเป็น 3 หน่วยได้แก่

- พื้นที่ทางกายภาพ (physical space)
- พื้นที่ทางความคิด (mental space)
- พื้นที่ทางสังคม (social space)

- พื้นที่ทางกายภาพ (physical space)

พื้นที่ทางกายภาพ หมายถึงพื้นที่เชิงรูปธรรม รับรู้ มองเห็น สังเกตได้ด้วยตา และสามารถระบุตำแหน่งที่ตั้งและสัมผัสได้

- พื้นที่ทางความคิด (mental space)

พื้นที่ทางความคิด หมายถึงพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากการนึกคิดความเชื่อ หรือทัศนคติ ภายใน และแสดงออกไปสู่พื้นที่ทางกายภาพ

- พื้นที่ทางสังคม (social space)

พื้นที่ทางสังคม หมายถึงพื้นที่ที่ประกอบสร้างขึ้นมาระหว่างพื้นที่ทางกายภาพกับพื้นที่ทางความคิด เป็นพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างตัวตน ประสบการณ์ร่วม และความหมาย ซึ่งความเกี่ยวข้องของ 3 หน่วยพื้นที่นี้เรียกว่าเป็น ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ (spatial relationship) ที่ซ่อนความหมายของอำนาจและนัยยะแฝงอยู่ใน นราทร สายเส็ง. 2560. ธรรมชาติมนุษย์กับมุมมองเชิงพื้นที่. [Online]. Available : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/87164/134953>

ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กับมนุษย์นั้นต้องเกิดจากการปฏิสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ในบางครั้งอาจเกิดจากการสร้างภาพตัวแทนของพื้นที่ โดยใช้ระบบสัญลักษณ์เพื่อเป็นกลไกให้สังคมให้เกิดความเชื่อ หรือความคิดต่อสิ่งนั้นไปในรูปแบบที่ต้องการ หรือที่เราเคยได้ยินว่า มโนทัศน์ เช่น การแสดงออกผ่านทางศิลปะและเขียนให้กับพื้นที่สาธารณะ ที่ทำให้คนรู้สึกหวงแหน ช่วยกันดูแล ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมถึงความเป็นมาเพื่อสร้างสำนึกของคนให้อันหนึ่งอันเดียวกัน หรือบางครั้งอาจเกิดจากการที่มนุษย์มีการผสมผสานสังคมเข้ากับพื้นที่ ที่อยู่อาศัยจริงผ่านการรับรู้ และครอบงำจากการสร้างภูมิทัศน์ เช่น การจัดงานแสดงศิลปะหรือดนตรีในพื้นที่สาธารณะ เป็นต้น ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กับมนุษย์ จึงสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นอยู่และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมนั้นๆ “พื้นที่” จึงมีความหมายจากการประกอบสร้างของประสบการณ์ ทั้งนี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคมในแต่ละช่วงเวลาภายใต้การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม ความเป็นชุมชน ประชาคม หรือประชาสังคม ซึ่งรูปแบบวัฒนธรรมของคนในแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกันไปตามลักษณะของการปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและค่านิยมของพื้นที่นั้นๆ เช่น การกินอาหาร การแต่งกาย ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนความเชื่อ แนวคิดและค่านิยมต่างๆ ถูกกำหนดให้มีรูปแบบที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของพื้นที่ทั้งสิ้น

นอกจากนี้สภาพแวดล้อมยังมีอิทธิพลต่อลักษณะนิสัยใจคอของมนุษย์อีกด้วย คนเราจะดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุขนั้นขึ้นอยู่กับมุมมอง ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นเป็นผลวงมาจากมุมมอง หากมีมุมมองที่ดี พฤติกรรมที่แสดงออกมาก็จะอยู่ในเชิงบวกด้วย แต่ถ้ามีมุมมองที่ไม่ดี การแสดงออกทางพฤติกรรมจะปรากฏออกมาในเชิงลบเช่นกัน เช่นเดียวกับมุมมองที่หลากหลายของคนต่อพื้นที่ คนเรามักไม่พอใจกับพื้นที่ที่อยู่ของตนเอง และพยายามดัดแปลงเปลี่ยนแปลงจัดการพื้นที่เหล่านั้นให้เป็นไปตามความปรารถนาของตน ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ในชีวิตประจำวัน ไปจนกระทั่งพื้นที่ทางสังคม การที่มนุษย์เกิดมาในโลกและอาศัยอยู่บนโลกใบนี้ซึ่งเป็นพื้นที่ทางกายภาพ ล้วนแล้วแต่ทำให้โลกและกายภาพโลกเปลี่ยนไปทั้งสิ้น การที่คนเราอ้างว่าไม่ได้ดัดแปลงหรือจัดการพื้นที่จึงไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้องนัก ยกตัวอย่างง่ายๆ เช่น การที่เรา ย่างก้าวเดินเหยียบย่ำอยู่บนดินทราย นั่นก็ทำให้รูปทรงของพื้นผิวเป็นเปลี่ยนแปลงไปแล้ว เราไม่สามารถ หลีกเลี่ยงการจัดการพื้นที่บนอาณาเขตที่ติดตัวเรามา เช่น หากเราเดินเข้าไปในพื้นที่ที่มีความแออัด ของผู้คนในพื้นที่หนึ่ง เราจะรู้สึกอึดอัดและพยายามเผยแพร่พฤติกรรม ออกมาเพื่อแสดงถึงความไม่เป็นส่วนตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งการแสดงออกมาอาจจะแสดงออกผ่านสีหน้า ท่าทางหรือภาษากาย อาจทำให้คนที่อยู่รอบข้างรับรู้ และถอยห่างออกจากอาณาเขตส่วนตัวของเรา หรือทำให้เรานำพาตัวเราเคลื่อนย้ายไปยังพื้นที่ที่สบายกว่า เป็นต้น เราได้ทำให้พื้นที่เปลี่ยนแปลงไปเรียบร้อยแล้ว

ที่กล่าวมานั้นข้าพเจ้าต้องการชี้ให้เห็นว่า มนุษย์ล้วนเป็นส่วนหนึ่งในพื้นที่ และเป็นตัวการที่ทำให้พื้นที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน วิวัฒนาการของมนุษย์เปลี่ยนแปลงตามระยะเวลาและสภาพแวดล้อม มนุษย์สร้างนวัตกรรม เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง การทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง จึงไม่ต้องใช้เวลามากเหมือนเมื่อก่อน เวลาจึงถือเป็นหัวใจสำคัญของยุคสมัยนี้ ทุกสิ่งทุกอย่างต้องรวดเร็ว ทันใจ การรับส่งข้อมูลข่าวสารจากพื้นที่หนึ่งไปอีกซีกโลกหนึ่ง หรือแม้แต่การเดินทางจึงใช้ระยะเวลาสั้นเพื่อไปถึงที่หมายได้อย่างรวดเร็ว สิ่งเหล่านี้เองทำให้มุมมองต่อพื้นที่ของมนุษย์ได้ถูกกลรูปและสร้างการรับรู้ใหม่อย่างอิสระเสรี ซึ่งการรับรู้ของมนุษย์ต่อพื้นที่แบบใหม่นี้ ถือเป็นมุมมองขาดการสัมผัสและเข้าใจต่อพื้นที่นั้นอย่างลึกซึ้ง ไม่มีความรู้สึก เพราะมิได้สัมผัสอย่างถึถ้วน

ข้าพเจ้าอยากให้มองย้อนกลับที่จุดเริ่มต้น และทำความเข้าใจถึงพื้นที่ และสังคมที่เราอยู่ให้มากขึ้น เพราะคนเราไม่สามารถมองโลกในมุมมองเดียวได้ แต่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงมุมมองตามบริบทและสถานการณ์ต่างๆ เทคโนโลยีและความทันสมัยได้เปลี่ยนแปลงโลกไปแล้ว ทั้งพื้นที่ทางกายภาพ พื้นที่ทางความคิดและพื้นที่ทางสังคม ทำให้เราตัดขาดจากพื้นที่ บางครั้งเราควรคิดย้อนกลับมาสู่มุมมองแบบเดิมและสัมผัสกับพื้นที่อย่างลึกซึ้งบ้าง เมื่อนั้นเราอาจจะเห็นถึงความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่กับมนุษย์ ความรัก ความหวงแหน และคุณค่าของพื้นที่

ดังนั้นความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และการดำรงชีวิต ก็คือการนำตัวเราเข้าไปสัมผัสกับพื้นที่ สถานที่เหล่านั้น ทำให้เกิดการประสานเชื่อมต่อระหว่างคนกับพื้นที่ เกิดอารมณ์ความรู้สึก ความหมาย นำไปสู่คุณค่าและประสบการณ์ เมื่อใดก็ตามที่คนให้ คุณค่ากับพื้นที่ จึงจะกลายเป็นพื้นที่ที่มีความหมาย กระบวนการนี้มักเกิดจากความผูกพัน หรือมีความรู้สึกถึงการเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นมาในพื้นที่ เป็นแหล่งสะสมของประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้นตามกาลเวลา จึงก่อเกิดประสบการณ์ที่ทับซ้อนกลับไปกลับมาตลอดกาล

2.3 ศิลปินผู้ให้อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

รูปแบบงานศิลปะของข้าพเจ้าโดยรวมได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์สารคดี (Documentary) เป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์จริงหรือแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ได้ทำเป็นนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็รูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือการจัดสร้างตกแต่งขึ้นมาใหม่ แต่เนื้อหาการแสดงออกเน้นข้อเท็จจริงมากกว่าความบันเทิง และเป็นเรื่องที่ถูกพินกับเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง ผสมผสานเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สว่นไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กับการลำดับภาพรูปแบบมิวสิควิดีโอ (Music Video) ภาพประกอบเพลงที่สื่อความหมายจากดนตรีหรือเนื้อหาของเพลง เพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายและสร้างจินตนาการจากงานศิลปะของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าตั้งใจให้งานออกมาเป็นการบันทึกบางแง่มุมของความเป็นจริงบางอย่างที่สร้างสรรค์ในสิ่งที่เป็นจริง เพื่อที่จะแสดงถึงสถานการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น ข้าพเจ้าไม่ได้มีความมุ่งหมายที่จะอธิบายเรื่องราวให้ผู้ชมรู้ว่าอะไรเป็นอะไรเท่านั้น แต่ตั้งใจเพื่อชี้ให้เห็นพฤติกรรมจากการกระทำนั้น ๆ เป็นสำคัญ เน้นที่ศนะมุมมองของข้าพเจ้า ถ่ายทอดตามสถานการณ์ของบุคคล กระบวนการเหตุการณ์ ที่ถูกต้องตามความเป็นจริง ผสมผสานกับการแปลความหรือตัดความออกไปในแนวสร้างสรรค์ตามความเหมาะสม

2.3.1 ศิลปิน Kahlil Joseph (คาลิล โจเซฟ)



ภาพที่ 2.1 Kahlil Joseph

(ที่มา : <https://www.newyorker.com/magazine/2017/11/06/the-black-excellence-of-kahlil-joseph>)

คาลิล เดวิดส์ (Kahlil Davis) หรือที่รู้จักกันในนาม คาลิล โจเซฟ (Kahlil Joseph) เกิดเมื่อปี 1981 ที่เมืองซีแอตเทิล แต่ย้ายมาอยู่และเติบโตที่เมืองซาคราเมนโต รัฐแคลิฟอร์เนีย เขาเป็นผู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำกับมิวสิกวิดีโอและศิลปินวิดีโอ อาร์ทชาวอเมริกันผิวดำ ผู้ซึ่งมีแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่เต็มไปด้วยอารมณ์และแนวคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์ของความเป็นคนผิวดำในสังคมอเมริกันบิดาของเขาคือ เควิน เดวิดส์ (Keven Davis) ทนายความวงการกีฬาและวงการบันเทิงชื่อดัง ส่วนน้องชายของเขาชื่อ โนอาห์ เดวิดส์ (Noah Davis) จิตรกรและภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์ที่มีผลงานมากมาย โจเซฟเคยเข้าศึกษาที่มหาวิทยาลัย Loyola Marymount แต่ไม่สำเร็จการศึกษา

สมัยวัยรุ่นโจเซฟหลงใหลในเสียงเพลงและชอบดูมิวสิกวิดีโอจากช่อง MTV ซึ่งเขาได้รับแรงบันดาลใจส่วนใหญ่มาจากผู้กำกับวิดีโอชื่อ ไฮป์ วิลเลียมส์ (Hype Williams) ผู้กำกับมิวสิกวิดีโอที่มีชื่อเสียงมาจากการสร้างสรรค์วิดีโอให้กับศิลปินชื่อดังอย่าง Kanye West, Missy Elliott, Jay-Z, และ Beyonce ฯลฯ ซึ่งภายหลังโจเซฟได้มีโอกาสร่วมงานกับวิลเลียมส์ โดยรับหน้าที่เป็นผู้ช่วยคอยประสานงานในกองถ่าย ซึ่งเป็นงานที่ สุดแสนทรหดและไม่มีใครอยากทำเพราะเป็นงานที่ สุดแสนสาหัสและวุ่นวายมาก หลังจากนั้นเขาเปลี่ยนทิศทางการมาสนใจทางด้านภาพยนตร์ ซึ่งโจเซฟได้รับอิทธิพลจากการศึกษาผลงานของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ผู้กำกับภาพยนตร์ทดลองชาวไทยผู้มีชื่อเสียงในวงการภาพยนตร์อิสระระดับโลก

ก่อนหน้าที่โจเซฟจะได้เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ เขาได้รับตำแหน่งเป็นผู้ช่วยตากล้องให้กับช่างภาพ เมโลดี้ แม็คแดเนียล (Melodie McDaniel) ผลิตผลงานให้กับบริษัทผลิตภาพยนตร์โฆษณา Directors Bureau ในลอสแอนเจลิส มีผลงานกำกับภาพยนตร์โฆษณาให้กับ O2 (บริษัทโทรคมนาคมของอังกฤษ) และสร้างภาพยนตร์สั้นให้กับบริษัทสื่อระดับโลกอย่าง Kenzo หลังจากที้ออกจากบริษัทผลิตภาพยนตร์โฆษณาเพื่อมาเป็นผู้กำกับอิสระ โจเซฟกลับมาให้ความสนใจงานด้านมิวสิกวิดีโออีกครั้ง และสร้างสรรค์ผลงานให้กับศิลปินหลากหลายคน อาทิเช่น Shabazz Palaces, Sampha, Kendrick Lamar, Beyoncé Knowles และ Flying Lotus ฯลฯ ผลงานที่ทำให้กับ Flying Lotus ชื่อ "Until the Quiet Comes" ถูกนำไปฉายในงานนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย ซึ่งจัดขึ้นโดยศิลปิน คารา วอล์คเกอร์ (Kara Walker) ณ Institute of Contemporary Art เมืองฟิลาเดลเฟีย ปัจจุบันโจเซฟแต่งงานกับ ออนนี่เย แอนยานวู (Onye Anyanwu) โปรดิวเซอร์ภาพยนตร์คู่ใจ และมีลูกสาวด้วยกันหนึ่งคนชื่อ Zora ซึ่งชื่อของเธอตั้งชื่อตามนักประพันธ์นวนิยายเสียดสีสังคมผิวดำชื่อ โซร่า นีล เฮิร์สตัน (Zora Neale Hurston) วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2019. Kahlil Joseph. [Online]. Available : https://en.wikipedia.org/wiki/Kahlil_Joseph



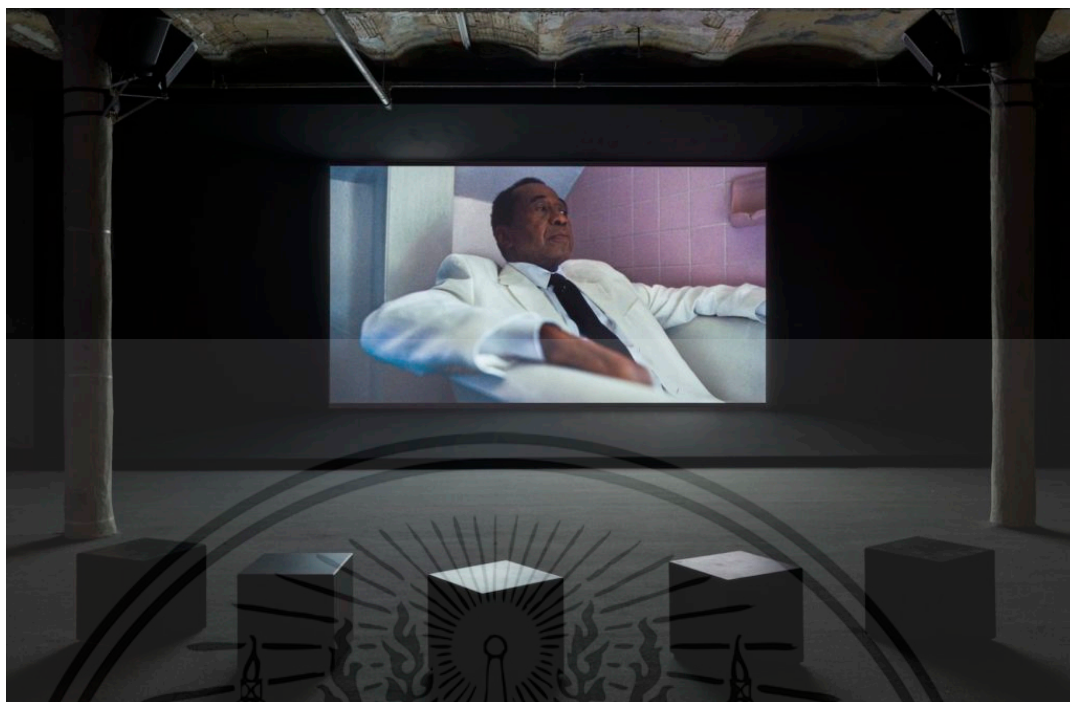
ภาพที่ 2.2 Black Mary, 2017 Music Video : Full HD

(ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=9sQKkncIKfc>)

5.34 min, Black&White/Color, Aspect Ratio: 16:9, Sound Mix: Stereo

“Black Mary” เป็นภาพยนตร์สั้นที่โจเซฟสร้างขึ้นเพื่อฉายในงานนิทรรศการ Soul of a Nation: Art in the Age of Black Power ที่พิพิธภัณฑ์ Tate Modern ณ กรุงลอนดอน ผลงานชิ้นนี้ได้รับอิทธิพลมาจากรูปถ่ายของ รอย เดคาราวา (Roy DeCarava) ช่างภาพผิวดำผู้มีชื่อเสียงมาจากการถ่ายภาพชีวิตของนักดนตรีแจ๊สระดับโลกหลากหลายคนในช่วงปี 1940s-1960s โจเซฟบันทึกภาพของการแจมของวงดนตรีและภาพการดำรงชีวิตของคนผิวดำชาวฮาเล็ม (นครนิวยอร์ก) นำเสนอออกมาเป็นหนัง 2 เรื่อง คือ Black Mary และ Fly Paper ภายใต้แนวคิด “การบรรยาย หนึ่งจักรวาล” (One Narrative Universe)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 Fly Paper, 2018 Video Installation : Full HD

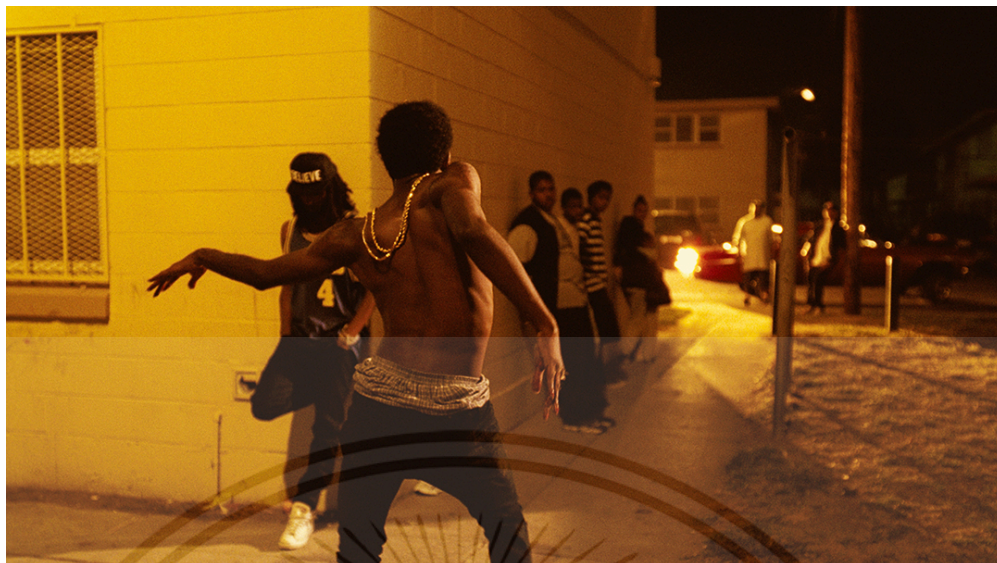
(ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=9sQKknclKfc>)

20 min, Black&White/Color, Aspect Ratio: 16:9, Sound Mix: Stereo

“Fly Paper” ผลงานวิดีโอจัดวาง (Video Installation) ความยาว 20 นาที ที่สร้างสรรค์ขึ้นสำหรับฉายในงานนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย Shadow Play ที่ New Museum ณ นครนิวยอร์ก ผลงานชิ้นนี้มุ่งเน้นที่จะนำเสนอ ถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันยาวนานของเมืองฮาเล็ม (นครนิวยอร์ก) บอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันของเมืองฮาเล็ม ให้ความรู้สึกเหมือนดูอัลบั้มภาพถ่ายโบราณในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวขาวดำ ผสมผสานกับภาพถ่ายซึ่งได้รับอิทธิพลและแรงบันดาลใจมาจากผลงานของ Roy DeCarava ผู้ซึ่งเคยถ่ายภาพบันทึกชีวิตของคนผิวดำชาวฮาเล็มในอดีตกาล

สิ่งที่เห็นได้ชัดใน “Fly Paper” คือบทกวีทางสายตาที่แสดงผ่านออกมาจากการนำเสนอภาพที่ให้ความรู้สึกถึงความสงบนิ่งของชีวิต ประกอบสร้างกับการเคลื่อนไหวของกล้องและมุมมองของภาพที่ทำให้ชวนถวิลหาให้ระลึกถึงความล่องลอย เคว้งคว่า ประหนึ่งเหมือนดั่งฝัน การลำดับภาพสลับไปมาตามจังหวะกับเสียงดนตรีอย่างลงตัว ผสมผสานกับการตัดต่อภาพอย่างฉับพลันระหว่างภาพที่รวดเร็วสลับกับภาพช้าเพื่อทิ้งอารมณ์ในบางช่วง ทำให้รู้สึกอึมแอมและตื่นตาตื่นใจภายใต้เงื่อนไขของพื้นที่และเวลา ที่โจเซฟพยายามถ่ายทอดออกมาในงานของเขาแทบทุกชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 Until The Quiet Comes, 2014 Music Video : Full HD

(ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=vF1T-AEH2GA>)

3.50 min, Color, Aspect Ratio: 16:9, Sound Mix: Stereo

แก่นสำคัญของผลงานส่วนใหญ่ของโจเซฟ คือการนำเสนอแนวความคิดที่ว่าด้วยการดำรงชีวิตของผู้คนที่เดินทางผันเปลี่ยนและดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันบนโลกใบนี้ ผ่านการสัมผัสทัศนียภาพและห้วงเสียงของสภาพแวดล้อมโดยรอบ ในฐานะผู้กำกับมิสึคิวิตีโอ โจเซฟแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นที่จะถ่ายทอดผลงานศิลปะประเภทหนึ่งออกมาในงานมิวสิควิดีโอ โดยใช้รูปแบบการเล่าเรื่องที่มักถูกมองข้ามและไม่เห็นบ่อยนักในงานประเภทนี้

2.3.2 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล



ภาพที่ 2.5 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

(ที่มา : https://isaanrecord.com/2017/09/02/apichatpong_weerasethakul/)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (ชื่อเล่น “เจ๊ย” ต่างประเทศเรียก “Joe”) เกิดวันที่ 16 กรกฎาคม พ.ศ. 2513 ณ กรุงเทพมหานคร เดิมโตที่จังหวัดขอนแก่น เป็นบุตรชายของนายสุวัฒน์ วีระเศรษฐกุล อดีตสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดขอนแก่น สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาพยนตร์ จากสถาบันศิลปะชิคาโก (Art Institute of Chicago) เริ่มต้นผลิตภาพยนตร์และวิดีโอตั้งแต่ต้นปี พ.ศ. 2533 เป็นหนึ่งในผู้ผลิตภาพยนตร์ไม่กี่คนในประเทศไทยที่ทำงานนอกระบบสตูดิโอ อภิชาติพงศ์มักทดลองโดยยึดหลักโครงเรื่องที่อิงมาจากละครโทรทัศน์ ละครวิทยุ การ์ตูน และภาพยนตร์เก่า ๆ มักได้แรงบันดาลใจมาจากเมืองเล็ก ๆ มักใช้นักแสดงที่ไม่มีประสบการณ์ ไม่ใช่มืออาชีพ และใช้บทสนทนาสด พ.ศ. 2543 ภาพยนตร์สารคดีเรื่องยาวเรื่องแรกของเขา ดอกฟ้าในมือมาร (Mysterious Object at Noon) ได้เข้าร่วมเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติมากมาย และได้รับคำวิจารณ์พร้อมรางวัล 4 รางวัล และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ดีที่สุดในปี 2543 โดยนักวิจารณ์นิตยสาร The village voice

อภิชาติพงศ์เปิดบริษัทภาพยนตร์ Kick the Machine โดยผลิตภาพยนตร์เรื่อง สุดเสนหา (Blissfully Yours) ได้รับรางวัล Un Certain Regard ในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes Film Festival) ประจำปี พ.ศ. 2545 ณ ประเทศฝรั่งเศส ถูกจัดเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ดีที่สุดที่คานส์ โดยนิตยสาร Le Cahiers du Cinema พ.ศ. 2547 ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด! (Tropical Malady) ซึ่งร่วมกับบริษัท Anna Sanders Films ประเทศฝรั่งเศส ได้รับรางวัล Jury Prize และเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รับเข้าเลือกในสายประกวดหลักของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ พ.ศ. 2551 อภิชาติพงศ์ได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งในคณะกรรมการตัดสินรางวัล (ส่วนของภาพยนตร์สายหลัก) ในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ 2008 วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2562. อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล. [Online]. Available : https://th.wikipedia.org/wiki/อภิชาติพงศ์_วีระเศรษฐกุล



ภาพที่ 2.6 Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives, 2010, 35 mm (spherical)
(ที่มา : <https://www.riotmaterial.com/uncle-boonmee-who-can-recall-his-past-lives/>)

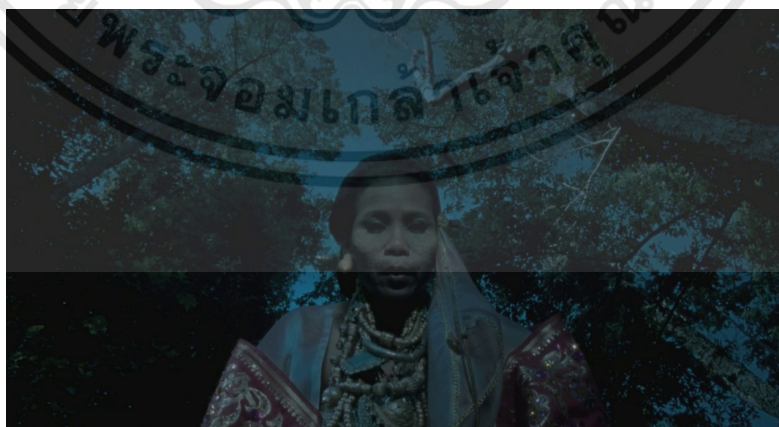
114 min, Color, Aspect Ratio: 1.85 : 1, Sound Mix: Dolby Digital

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ลุงบุญมีระลึกชาติ” (Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives) เป็นภาพยนตร์ที่อภิชาติพงศ์ได้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนี้จากแหล่งใหญ่สองแหล่ง คือ การเดินทางไปยังตำบลนาบัว อำเภอนาดูน จังหวัดนครพนม แล้วได้พบกับชาวบ้านที่ผ่านช่วงเวลาที่รัฐบาลทำสงครามต่อต้านคอมมิวนิสต์ ในช่วง พ.ศ. 2508 - พ.ศ. 2525 และหนังสือ คน ระลึกชาติ เขียนโดย พระศรีปริยัติเวที แห่งวัดป่าแสงอรุณ จังหวัดขอนแก่น มีเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์การระลึกชาติของนายบุญมี ผู้เคยเกิดเป็นนายพราน เป็นเปรต เป็นควายเป็นวัว ก่อนจะมาก่อเกิดเป็นคนในภพชาตินี้ ซึ่งขณะที่เขาได้อ่านหนังสือเรื่องนี้บุญมีได้เสียชีวิตไปแล้ว โดยหนังสือเรื่องนี้เป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบทให้เขาเรื่องเนื้อหาและโครงสร้าง ส่วนเนื้อเรื่องในภาพยนตร์เขากล่าวว่าเป็นเรื่องที่เขาคิดขึ้นเอง โดยเนื้อเรื่องและการออกแบบงานสร้างเขาได้รับแรงบันดาลใจจากรายการโทรทัศน์สมัยก่อนและการดูหนัง ที่มักมีเนื้อเรื่องง่าย ๆ และเต็มไปด้วยองค์ประกอบเรื่องที่เหนือธรรมชาติ วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2562. ลุงบุญมีระลึกชาติ. [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/ลุงบุญมีระลึกชาติ>



ภาพที่ 2.7 Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives, 2010, 35 mm



ภาพที่ 2.8 Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives, 2010, 35 mm

(ที่มา : <https://www.riotmaterial.com/uncle-boonmee-who-can-recall-his-past-lives/>)

114 min, Color, Aspect Ratio: 1.85 : 1, Sound Mix: Dolby Digital

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสน่ห์ของ “ลุงบุญมีระลึกชาติ” คือมันทำให้คนดูรู้สึกเหมือนคนแปลกหน้าไปด้วย เหมือนภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ของอภิชาติพงศ์ ภาพเป็นสีเขียวข่มส่วนบริบทนั้นยากจะหาคำอธิบาย แต่ก็คล้ายกับ แสงศตวรรษ ที่ใช้ความยาวสองชั่วโมงเพื่อให้ได้ประเด็นที่ต้องการ เวลาคือสิ่งมีค่าที่สุด ลุงบุญมีระลึกชาติ แสดงให้เห็นภาพสุดพิเศษและความสร้างสรรค์ตั้งแต่ฉากแรก อภิชาติพงศ์นำเอานิทานพื้นบ้านผสมเข้ากับความจริงและความตายด้วยท่าที่ขี้เล่น ทำให้ผู้ชมเข้าถึงง่าย แต่ก็ลึกซึ้งในเวลาเดียวกัน ด้วยแรงผลักดันที่มาจากโลกอื่นพอๆ กับพล็อตของเขา อภิชาติพงศ์ได้เปลี่ยนการเล่าที่วุ่นวายให้เป็นการเปรียบเทียบที่ยิ่งใหญ่



ภาพที่ 2.9 Syndromes And A Century, 2006, 35 mm

(ที่มา : <https://www.empireonline.com/movies/reviews/syndromes-century-review/>)

105 min, Color, Aspect Ratio: 1.78 : 1, Sound Mix: Dolby Digital

“แสงศตวรรษ” (Syndromes And A Century) เกิดจากแรงบันดาลใจที่จะทดลองสร้างชีวิตของพ่อและแม่ของอภิชาติพงศ์ในช่วงเวลาก่อนที่จะถือกำเนิด รวมไปถึงชีวิตของผู้คนในปัจจุบันที่กระทบใจเขา แต่เมื่อเขาเดินทางกลับไปย้อนรอยความทรงจำ ทุกสิ่งทุกอย่างกลับเปลี่ยนแปลงไปหมด เมืองบ้านนอกที่เขาเคยคุ้นเคย หรือจดจำได้เริ่มพลุกพล่านคล้ายกรุงเทพฯ จนเขา รู้สึกเหมือนกำลังหลงทาง เพราะพื้นที่ที่เขาคุ้นเคยได้หายไปเสียแล้ว ดังนั้นหากจะมองในชั้นแรก แสงศตวรรษจึงเปรียบดังความพยายามจะบันทึกวิถีแห่งชนบทอันงดงามไว้ ผ่านสายตาของชนชั้นกลางที่มักจะมองชนบทในรูปแบบของอุดมคติ แต่อารมณ์ถวิลหาคงไม่ใช่เป้าหมายหลักของอภิชาติพงศ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 Syndromes And A Century, 2006, 35 mm



ภาพที่ 2.11 Syndromes And A Century, 2006, 35 mm

(ที่มา : <http://www.annasandersfilms.com/collection/apichatpong-weerasethakul/syndromes-and-a-century/>)

105 min, Color, Aspect Ratio: 1.78 : 1, Sound Mix: Dolby Digital

“แสงศตวรรษ” เป็นภาพยนตร์อีกหนึ่งเรื่องที่อภิชาติพงศ์ไม่ได้แยกตัวออกจากรูปแบบการเล่าเรื่องแบบคลาสสิกอย่างสิ้นเชิง ในความไร้ระเบียบแบบแผน การก่อบทละครธรรมเนียมปฏิบัติ ก็ยังแฝงหลักการและกฎเกณฑ์เอาไว้ เขาเลือกใช้เทคนิคภาพยนตร์อย่างซ้ำซ้อนเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องราวที่พอจะจับต้องได้ ไปยังคนดูได้ตามประสงค์ เพียงแต่กลวิธีของเขานั้นค่อนข้างแยบยลและลุ่มลึก ตัวอย่างเช่น หนึ่งช่วงครึ่งแรก ซึ่งเจืออารมณ์ขันมากพอๆ กับความรู้สึกเบาสบาย อ่อนโยน นุ่มนวล ล้วนอัดแน่นไปด้วยภาพพระยะไกลเป็นส่วนใหญ่ ขณะเดียวกันกล้องก็ถูกจำกัดให้เคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อยจนมีอารมณ์ใกล้เคียงผลงานในยุคหนังเงียบ การรักษาระยะห่างของคนดูกับเรื่องราวด้วยการถ่ายภาพแบบลองช็อตส่งผลให้ฉากดราม่า เช่น เมื่อโตพยายามสารภาพรักกับหมอเตย หรือฉากหมอเตยรับฟังหนุ่ม สารภาพว่าเขาหลงรักผู้หญิงอีกคน ฉากนี้นอกจากกล้องจะรักษาระยะห่างแล้ว มันยังจับภาพตัวละครจากด้านหลังอีกด้วย ทำให้คนดูไม่เห็นใบหน้า หรือปฏิกิริยาของตัวละครอย่างชัดเจน กลับเจือไปด้วยอารมณ์ขัน ดูไม่หนักหน่วง บีบคั้น แต่คนดูก็ยังสามารถสัมผัสถึงกลิ่นอายจางๆ ของความขมขื่นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

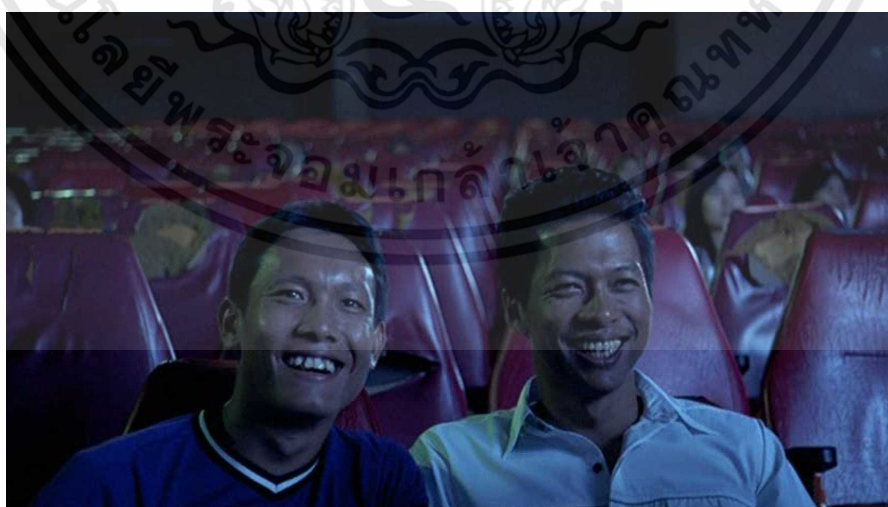


ภาพที่ 2.12 TROPICAL MALADY, 2004, 35 mm

(ที่มา : <https://twitter.com/criterionchannl/status/961641011809341441>)

118 min, Color, Aspect Ratio: 1.85 : 1, Sound Mix: Dolby Digital

ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ไม่ได้มีเนื้อเรื่องที่ซับซ้อน หรือสร้างตัวละครเกี่ยวโยงกันมากมาย ตรงกันข้าม ภาพยนตร์ของเขากลับตกอยู่ในประเภทไม่มีเนื้อเรื่อง และนิยมใช้ตัวละครหลักๆ เพียงสองสามคนเท่านั้น ความยากอยู่ตรงที่มันไม่ชักจูงคนดูให้รู้สึกอย่างหนึ่งอย่างใด ไม่เล่าเรื่อง ผูกปมตามขนบอันคุ้นเคย ไม่บีบกระตุ้นอารมณ์ แม้บางครั้งเนื้อเรื่องจะชักจูงให้เป็นไปในทางนั้นได้ไม่ยาก ไม่นิยมอธิบายการกระทำของตัวละคร และเชื่อมโยงชุดเหตุการณ์โดยปราศจากรูปแบบ หรือจุดมุ่งหมายชัดเจน ทั้งหมดนี้ล้วนส่งผลให้ภาพยนตร์ของเขาดูน่าเบื่อและไร้เหตุผลสำหรับหลายคน คุณสมบัติหลากหลายข้างต้นปรากฏให้เห็นครบถ้วนใน “สัตว์ประหลาด” (Tropical Malady)



ภาพที่ 2.13 TROPICAL MALADY, 2004, 35 mm

(ที่มา : <https://www.empireonline.com/movies/reviews/tropical-malady-review/>)

118 min, Color, Aspect Ratio: 1.85 : 1, Sound Mix: Dolby Digital

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 TROPICAL MALADY, 2004, 35 mm

(ที่มา : <http://upopi.ciclic.fr/analyser/le-cinema-la-loupe/les-corps-subtils-de-tropical-malady/tropical-malady-2-genealogie-d-un-monstre>)

118 min, Color, Aspect Ratio: 1.85 : 1, Sound Mix: Dolby Digital

นอกจากนั้น “สัตว์ประหลาด” ยังแบ่งโครงสร้างออกเป็นสองตอนที่ขัดแย้งอย่างสิ้นเชิงกับกลวิธีเล่าเรื่องแบบที่นิยมแบ่งหนังออกเป็นสามองก์ (บทปูพื้น/ การเผชิญหน้า/ บทสรุป คลี่คลาย) การเดินทางจากเรื่องรักก็วกก็กลับไปยังตำนานป่าเขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อจิตใจแบ่งแยกครั้งแรกและครึ่งหลังออกจากกันแบบหักดิบ เชื่อเชิญให้ผู้ชมตีความเชื่อมโยงเรื่องราวสองส่วนไปตามแต่ประสบการณ์และสติปัญญาของแต่ละคน การเปิดกว้างดังกล่าวก่อให้เกิดความเป็นไปได้มากมายหลายหลาก อารมณ์ ความคิด ความรู้สึก ที่ถูกเก็บกดไว้จะถูกส่งตรงมายังจิตใต้สำนึกและอาจแสดงผลเป็นรูปธรรมผ่านทางความฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานแต่ละชิ้นของข้าพเจ้ามีการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และการดำรงชีวิต พฤติกรรม ทักษะคติ และค่านิยมของคนในรูปแบบต่างๆ ในสังคม ประกอบกับการสร้างความหมายและสัญลักษณ์ผ่านมุมมองของภาพเคลื่อนไหว การสังเคราะห์เสียง และจังหวะการลำดับภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศที่แสดงถึงห้วงอารมณ์ความรู้สึกของวิถีการดำรงชีวิตของคนในสภาพแวดล้อมในพื้นที่หลากหลายรูปแบบ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานสื่อวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียง โดยใช้ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการมาตัดทอนหรือเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความงามในด้านสุนทรียศาสตร์

3.1 การกำหนดรูปแบบเนื้อหาและความคิด

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้มีความเกี่ยวข้องกับระหว่างสื่อวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียง ภายใต้เนื้อหาการนำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่ ผสมผสานกับความรู้สึกส่วนตัว นำมาสร้างสรรค์ในมุมมองของข้าพเจ้า ที่ต้องการจะมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ ผลงานที่ถ่ายทอดให้เห็นถึงความเป็นอยู่และการใช้พื้นที่ในการดำรงชีวิตของมนุษย์ รวมถึงประสบการณ์ด้านจิตใจ พฤติกรรม ทักษะคติ และค่านิยมของคนในรูปแบบต่างๆ ของสังคม

การใช้ภาพเล่าเรื่องแทนบทบรรยายในการผลิตงานศิลปะนิพนธ์ สามารถใช้ภาพเล่าเพียงอย่างเดียวแทนบทบรรยายได้ เพราะหากภาพเหล่านั้นมีความหมายในตัวเอง ก็สามารถสื่อความหมายกับผู้ชมได้ การผลิตงานศิลปะด้วยสื่อวีดิทัศน์แนวสารคดีอาจจะไม่จำเป็นต้องมีบทภาพยนตร์หรือบทบรรยายก็ได้ แต่ต้องมีแก่นเรื่องเพื่อยึดโยงการเล่าเรื่อง ซึ่งข้าพเจ้ามีความคิดเห็นว่าการมีแก่นเรื่องมีความสำคัญที่สุด เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของเรื่อง ทั้งนี้ควรจะต้องลำดับภาพเหตุการณ์ให้ชัดเจนด้วย ถึงแม้ไม่มีเสียงบรรยายก็ไม่นับอุปสรรคในการรับชมแต่อย่างใด ยังสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้ นอกจากจะอยู่บนพื้นฐานของความจริงหรือทักษะคติแล้ว ย่อมมีความบันเทิงแทรกอยู่ในความจริงหรือทักษะคติดังกล่าว เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือเร้าอารมณ์ของผู้ชม

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ไม่ใช่ตัวสะท้อนความจริงทั้งหมด แต่เกิดจากการประกอบสร้างเพื่อเป็นเครื่องสะท้อนทักษะคติ หรือก่อนความคิดบางอย่างที่ข้าพเจ้าอยากนำเสนอ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่มาจากเรื่องแต่ง หรืออาจเรียกว่าการประกอบสร้างความจริง กล่าวคือข้อเท็จจริงที่ทำมาเป็นภาพยนตร์การแสดง ในประเด็นนี้ข้าพเจ้ามีความเห็นว่าการถึงแม้ผลงานจะเป็นเหตุการณ์จริง สถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จริง หรือตัวละครมีตัวตนจริง แต่เมื่อต้องการภาพที่สวยงาม เพื่อให้กระทบใจผู้ชม อาจจะต้องมีการถ่ายซ้ำ หรือถ่ายหลายมุม หรือเลือกแสงที่ดีที่สุด เพื่อให้ได้ฉากและภาพที่สมบูรณ์ โดยไม่จำเป็นต้องถ่ายตามลำดับช่วงเวลา เพราะเราสามารถใช้ในการตัดต่อลำดับภาพภายหลังได้ ในความเป็นจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้น ช่วงเวลาที่ของแต่ละตัวละครที่ดำเนินเรื่องจะใช้ชีวิตอย่างไรเป็นเรื่องเป็นเพียงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้ใช้ชีวิตอย่างที่เห็นในงานของข้าพเจ้าเสมอไป เพราะข้าพเจ้ามีเจตนาที่จะให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นเพียงแค่เสี้ยวหนึ่งของความจริงทั้งหมด และต้องการนำเสนอในมุมมองของข้าพเจ้า โดยกำหนดไว้แล้วว่าต้องการให้ผลงานศิลปะชนิดนี้สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และการดำรงชีวิต เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงมุมมองตามแก่นเรื่องและทัศนคติส่วนตัวของข้าพเจ้า

3.2 การศึกษาหาข้อมูล

3.2.1 ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์โดยใช้แหล่งค้นคว้า

- ศึกษาจากศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ
- รับชมภาพยนตร์และสารคดีที่เกี่ยวข้อง
- อ่านหนังสือ BTS, SE-ED, Kinokuniya และร้านนายอินทร์
- อาจารย์ที่ปรึกษา
- อินเทอร์เน็ต
- สัมภาษณ์จากบุคคลที่เกี่ยวข้อง

3.2.2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่

- ความสัมพันธ์มนุษย์กับพื้นที่
- ความสัมพันธ์มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม
- วิถีการดำรงชีวิตของมนุษย์
- ทฤษฎีเกี่ยวกับมุมมองเชิงพื้นที่
- ข้อมูลเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันของคนในชุมชน

3.2.3 ค้นคว้ารูปแบบและกลวิธีเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

- ทฤษฎีเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ในงานภาพยนตร์
- ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการใช้กล้อง Sony A7s Mark ii
- ข้อมูลเกี่ยวกับระยะของเลนส์
- ข้อมูลเกี่ยวกับการเฟรมในงานภาพยนตร์
- ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เลนส์ระยะต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อวิดีโอ
- ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการผสมเสียงและสังเคราะห์เสียง
- ข้อมูลเกี่ยวกับการติดตั้งจัดวางงานวิดีโอในพิพิธภัณฑ์

3.3 กลวิธีของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

3.3.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

ข้าพเจ้าได้ทำการวางแผนและเตรียมงานไว้แล้วตั้งแต่ตอนศึกษาหาข้อมูล เพื่อที่จะเก็บบันทึกภาพหรืออาจจะเรียกได้ว่าการออกไปบันทึกภาพเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นจริง เนื่องจากรูปแบบของผลงานศิลปะนิพนธ์ทั้ง 4 ชิ้น อันได้แก่ Blind School, The Fisherman, Faith and Expectation และ Adumbration of Life ต้องอาศัยการถ่ายทำที่จะต้องติดตามบันทึกภาพไปเรื่อยๆ ในแต่ละพื้นที่ที่มีความผันแปรและแตกต่างกันไป ยกตัวอย่างเช่น ภายในโรงเรียนของบ้านเด็กพิการซ้ำซ้อน ชุมชนชาวประมงท่าเรือแหลงฉับัง บรรยากาศโดยรอบของศาลพระพิฆเนศ ตรอกซอยในตัวเมือง ตลาดสด เป็นต้น ทำให้ข้าพเจ้าไม่สามารถรู้ล่วงหน้าถึงเหตุการณ์และตัวละครต่างๆ ว่าจะ เป็นใคร หรือจะเป็นยังไงต่อไป จึงไม่สามารถวางแผนอะไรได้มากนัก ประกอบกับว่าทีมงานมีเพียงตัวข้าพเจ้าเองคนเดียวเป็นผู้ถ่ายทำ จึงไม่ได้มีเอกสารสำหรับถ่ายทำมากนัก ไม่มีการวาดภาพเรียบเรียงฉาก (Storyboard) หรือเรื่องราวที่จะถ่ายทำก่อน มีเพียงแค่การวางแผนเรื่ององค์ประกอบภาพภาพเอาไว้คร่าวๆ ว่าต้องการเก็บภาพอะไรเพื่อมาใช้ในการตัดต่อลำดับภาพ ซึ่งมีรายการภาพดังนี้

- ภาพมุมกว้างของบรรยากาศ
- ภาพมุมกว้างภายในอาคาร
- สัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงสถานที่
- รายละเอียดของวัตถุต่างๆ
- ภาพไกลของตัวละครที่อยู่ระยะไกล
- มุมที่ไม่ปกติของตัวละคร
- กลุ่มของตัวละครที่มองเห็นจากด้านหลัง
- การแพนกล้องจากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง
- การแพนกล้องจากสิ่งหนึ่งไปยังอีกสิ่งหนึ่งอย่างช้าๆ และไม่สั้นไหว
- ภาพของคนที่แสดงปฏิกิริยาตอบโต้เหตุการณ์หรือการวิจารณ์
- ภาพมุมมองของคนที่แสดงการกระทำ
- การเฝ้าดูคนทำกิจวัตรประจำวัน
- ใบหน้าที่เข้ามาใกล้
- ภาพเสริมจากอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพที่เป็นแหล่งที่มาของเสียง
- บันทึกเสียงบรรยากาศ
- เลือกใช้เพลงประกอบภาพ
- สังเคราะห์เสียงชาวด์เอฟเฟค

3.3.2 ขั้นตอนการถ่ายทำบันทึกภาพและเสียง (Production)

เมื่อมีการวางแผนในเบื้องต้นแล้ว ก็เข้าสู่กระบวนการถ่ายทำ ค่อนข้างจะเป็นไปในลักษณะการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายเก็บไว้เลือกทีหลัง โดยไม่มีการจัดฉากหรือการทำซ้ำแบบเจตนา และบางเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว ไม่มีครั้งที่สองในการเก็บภาพ บางช่วงบางตอน จึงขาดการเตรียมตัวเนื่องด้วยสถานการณ์ที่บังคับและแผนการที่เตรียมไว้ก็ไม่สามารถกำหนดเวลาและเหตุการณ์ทั้งหมดได้อย่างสมบูรณ์ แต่ก็สามารถเก็บเหตุการณ์ที่สำคัญในการเล่าเรื่องไว้ได้ครบถ้วน

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้าไปสังเกตการณ์และปฏิสัมพันธ์คลุกคลีกับคนในสถานที่จริง โดยการไปเฝ้าดูเฝ้าติดตามการดำเนินชีวิตของคนในแต่ละกลุ่ม ประกอบกับการสัมภาษณ์และพูดคุยกับคนที่เกี่ยวข้อง โดยการเก็บข้อมูลบันทึกภาพนิ่ง บันทึกภาพเคลื่อนไหว รวมถึงบันทึกเสียงของบรรยากาศโดยรอบของสิ่งแวดล้อมและสถานที่นั้นๆ โดยทำการเก็บบันทึกภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่งด้วยกล้อง Canon 600D และ Sony A7s Mk ii และบันทึกเสียงบรรยากาศด้วยเครื่องบันทึกเสียง Tascam DR-40 เพื่อนำมาใช้เป็นวัตถุดิบในขั้นตอนการตัดต่อลำดับภาพ โดยข้าพเจ้าได้เลือกใช้ภาพที่ใกล้เคียงกับภาพมาตรฐานตามขั้นตอนวางแผนองค์ประกอบภาพเกือบทั้งหมด ซึ่งมีส่วนช่วยเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ใบหน้าของคนที่มากราบไหว้ขอพรจากพระพิฆเนศ แสดงให้เห็นถึงความเชื่อและแววตาที่มีความหวัง ใบหน้าอันเป็นกังวลของคนที่มาขอตุ๋กกำลังทำนายโชคชะตา แสดงออกถึงความเชื่อและความหวังบางอย่างในอนาคต ธงชาติไทยที่แขวนคู่กับผ้ายันต์เป็นสัญลักษณ์ซึ่งอาจมีนัยยะบางอย่าง เป็นต้น ข้าพเจ้ามีความคิดว่าเราสามารถใช่เทคนิคการถ่ายทำอื่นๆ เข้ามาทดแทนการบรรยายได้ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิค Time Lapse คือ การถ่ายทำภาพ แบบเร่งความเร็ว ในฉากที่มีการเคลื่อนไหวช้า ๆ เช่น การเคลื่อนตัวของก้อนเมฆ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงช่วงเวลาที่ผ่านมาไป หรือแม้แต่องค์ประกอบศิลป์ เช่น พื้นผิว แสง สี เป็นต้น ก็ยังสามารถนำมาใช้อธิบายความหมายของเรื่องราวได้เช่นกัน

นอกจากนี้อุปกรณ์การถ่ายทำก็มีความสำคัญ โดยเฉพาะการถ่ายทำแนวสารคดี ซึ่งต้องอาศัยการพลิกแพลงตามสถานการณ์ เพื่อแทนสายตาของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกร่วม ด้วยการเคลื่อนไหวกล้องไปตามวัตถุ เหตุการณ์ หรือบุคคลในเรื่อง เช่น อุปกรณ์ เสริมที่ใช้ถ่วงน้ำหนักกล้องเพื่อป้องกันการสั่นไหว (Stabilizer) ขณะเคลื่อนกล้อง เป็นการดึงอารมณ์ผู้ชมให้เหมือนอยู่ในเหตุการณ์ด้วย

ตัวอย่างภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ



ภาพที่ 3.1 กล้อง DSLR Canon 600D พร้อมเลนส์ 18-55mm



ภาพที่ 3.2 กล้อง Sony Alpha a7S II Mirrorless

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 เลนส์ Sony FE 28mm f/2 Lens



ภาพที่ 3.4 เลนส์ Canon EF 50mm f/1.8 STM Lens

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 เลนส์ Canon FD 70-210 f4



ภาพที่ 3.6 เลนส์ Contax Vario-Sonnar T* 28-85 mm F/3.3-4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ตัวแปลงเลนส์ Canon FD to Sony E-Mount



ภาพที่ 3.8 ตัวแปลงเลนส์ Contax C/Y to Sony E-Mount

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 เครื่องกันสั่นกล้อง Zhiyun-Tech Crane-2 3-Axis Stabilizer



ภาพที่ 3.10 เครื่องอัดเสียง Tascam DR-40 Digital Portable Recorder

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 ขั้นตอนการลำดับภาพและผสมเสียง (Post-Production)

ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการกำหนดประเด็นใหม่อีกครั้ง เนื่องจากข้าพเจ้าจะเห็นภาพวัตถุดิบที่ได้ทำการบันทึกทั้งหมดอีกครั้ง จึงจะต้องทำการคัดเลือกเพื่อนำมาเรียบเรียงทำให้เกิดเป็นเรื่องราวเสียงบรรยากาศจริงและดนตรีประกอบก็มีส่วนสำคัญในการตัดต่อภาพ ให้เกิดความรู้สึกคล้อยตาม มีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวไปด้วย กล่าวคือการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์แนวสารคดีที่ปราศจากคำบรรยาย หากใช้เสียงบรรยากาศตามท้องเรื่องเพียงอย่างเดียว อาจจะทำให้รู้สึกเบื่อหน่าย ข้าพเจ้าจึงคำนึงถึงดนตรีประกอบเพื่อความสมบูรณ์ของเรื่องมากยิ่งขึ้นด้วย ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมการทำงานหลังถ่ายทำทั้งหมด เป็นขั้นตอนที่ทั้งภาพและเสียงถูกรวม เพื่อทำการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการทำกราฟฟิก การทำเทคนิคทางภาพ การทำเสียงพิเศษและเสียงดนตรีประกอบ ในงานขนาดเล็ก ข้าพเจ้าคนเดียวก็สามารถที่จะควบคุมการทำงานทั้งหมดได้ แต่ถ้าเป็นงานภาพยนตร์ขนาดใหญ่จะต้องมีทีมงานหลายคนที่ต้องทำหน้าที่ต่างๆ เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด แผนกของฝ่ายตัดต่อก็เช่นกัน ซึ่งจะมีหลายหน้าที่ตั้งแต่ผู้ตัดต่อภาพ ผู้ช่วยตัดต่อ ผู้ตัดต่อเสียง คนทำไตเติ้ล เมื่อแต่ละส่วนประกอบมีความสมบูรณ์ก็จะถูกนำมารวมในขั้นตอนสุดท้าย ขั้นตอนการลำดับภาพและผสมเสียงมีขั้นตอนหลักๆดังนี้

1. รวบรวมวัตถุดิบ

ในขั้นตอนนี้คือการรวบรวมวัตถุดิบที่ได้มาจากขั้นตอนการถ่ายทำ และจากแหล่งอื่นที่จำเป็นต้องใช้ ไม่ว่าจะเป็นภาพเคลื่อนไหว เสียง ที่มาในลักษณะรูปแบบที่ต่างกัน นำวัตถุดิบทั้งหมดมาโหลดลงในเครื่องมือตัดต่อวิดีโอ Adobe Premiere Pro เพื่อจะได้เห็นภาพรวมของงานทั้งหมด และสามารถคำนวณเวลาทำงานได้

2. ตรวจสอบและคัดเลือก

เมื่อทำการจัดการแยกแยะหมวดหมู่แล้ว ก็จำเป็นที่จะต้องทำการตรวจสอบและคัดเลือกวัตถุดิบที่ดีที่สุดมาใช้งาน คือดูความสมบูรณ์ของภาพและเสียง โดยจำแนกประเภทของภาพออกเป็นสัดส่วน เช่น ภาพการเคลื่อนไหวของคน ภาพอากัปกริยา ภาพใบหน้าคน ภาพสถานที่ ภาพบรรยากาศและสิ่งแวดล้อม เป็นต้น เมื่อเลือกแล้วก็ทำการแยกเก็บไว้เพื่อง่ายต่อการนำมาใช้ โดยส่วนที่ไม่สมบูรณ์ก็นำไปเก็บไว้อีกที่หนึ่ง เพื่อสามารถนำกลับมาใช้ได้ในกรณีที่ต้องแก้ไขเรื่องความต่อเนื่องหรือปัญหาอื่นที่อาจเกิดขึ้นเพื่อให้งานสมบูรณ์

3. เรียบเรียง

นำภาพหลักๆที่สำคัญ มาทำการร้อยเรียงต่อกันให้อยู่ในซีเควนซ์เดียวกัน ให้เกิดเป็นโครงสร้างที่ซีเควนซ์นั้นควรจะมี ยังไม่ควรไปสนใจกับความยาวของวีดิทัศน์ ควรสนใจที่รูปร่างโดยรวมของมันก่อน

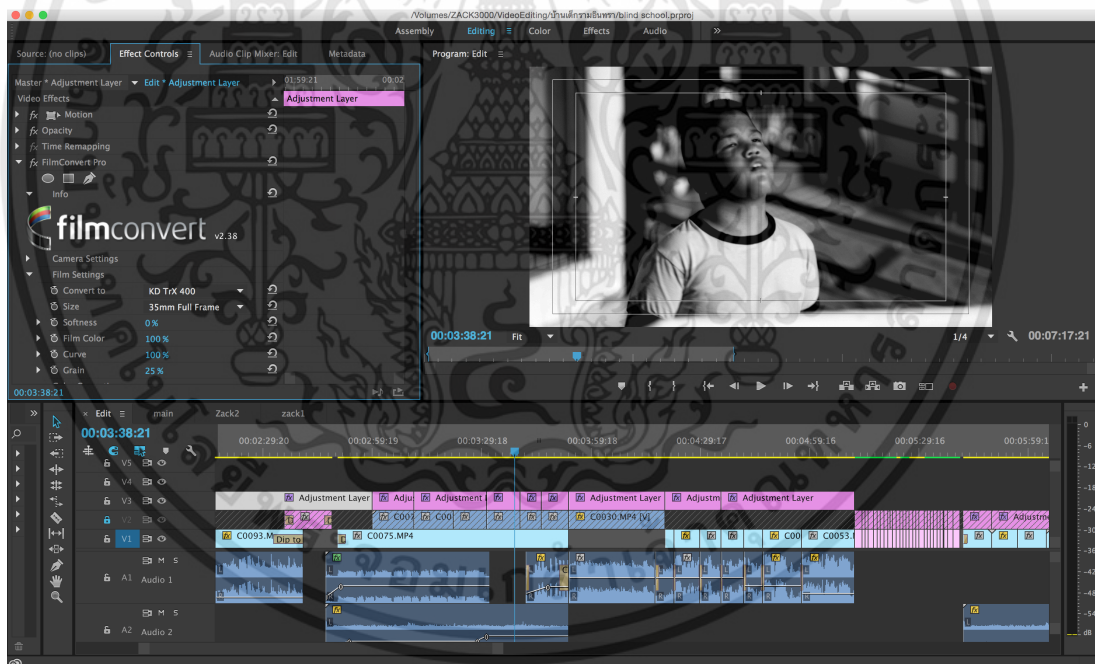
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ตัดต่อคร่าวๆ

ผลงานจะถูกพัฒนาขึ้นจากวัตถุดิบมากมาย ก็จะถูกร้อยเรียงให้ต่อเนื่อง โดยในขั้นตอนนี้ยังเป็นแค่ขั้นตอนเบื้องต้น แต่จะเห็นการลำดับการเล่าเรื่องที่สลับไหลมากขึ้น ทุกอย่างยังไม่ลงตัวแน่นอน ยังสามารถที่จะจัดการกับองค์ประกอบต่างๆได้ เพื่อให้การลำดับภาพเกิดจังหวะที่ติดต่อกองสร้างของผลงานที่น่าพึงพอใจที่สุด

5. ตัดต่อฉบับสมบูรณ์

หลังการที่ปรับเปลี่ยนแก้ไข ขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนที่ถูกรับปรุงภาพรวมถึงจังหวะในการลำดับภาพที่ประณีตและสมบูรณ์ การผสมเสียงโดยใช้เพลงประกอบ ซาวด์เอฟเฟค และเสียงบรรยายภาคให้สอดคล้องกับภาพโดยคำนึงถึงอารมณ์ความรู้สึกเป็นหลัก จากนั้นจึงนำผลงานที่ทำการตัดต่อเสร็จแล้วมาตัดแปลงสีของภาพ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีสุนทรียภาพที่น่าสนใจ ตามแนวคิดของข้าพเจ้า



ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างภาพการลำดับภาพในโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 ผลงานเสร็จสมบูรณ์

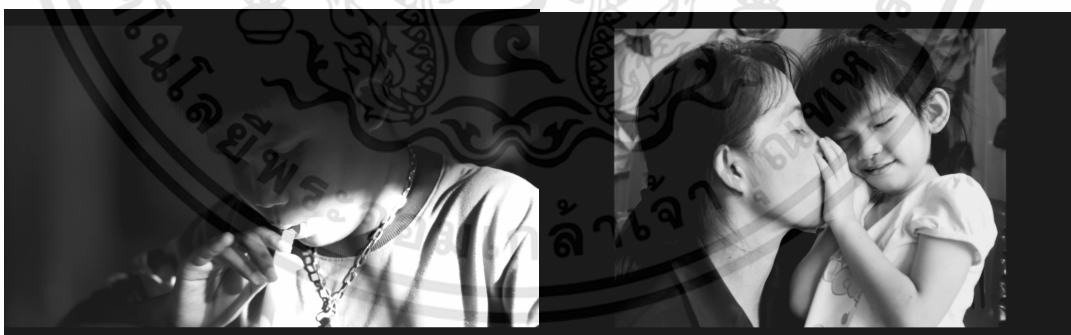
เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์แล้วจึงพิจารณาภาพรวมทั้งหมด รวมถึงองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏ เพื่อปรับปรุงและตกแต่งเก็บรายละเอียดอีกที เพื่อความเรียบร้อยตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับแนวทางที่ต้องการเน้นให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารได้มากที่สุด โดยจะไม่มีมีการแก้ไขโครงสร้างหลักอีกต่อไป จะต้องตรวจสอบโครงสร้างการเล่าเรื่องภาพและเสียง อย่างละเอียดเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด เพราะขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่จะทำการเผยแพร่ ตัวอย่างภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

ผลงานชิ้นที่ 1 “Blind School” ขนาด 1080p 1,920x1,080 pixels ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง



ภาพที่ 3.12 Blind School

ภาพที่ 3.13 Blind School



ภาพที่ 3.14 Blind School

ภาพที่ 3.15 Blind School

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 “The Fisherman” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง



ภาพที่ 3.16 The Fisherman



ภาพที่ 3.17 The Fisherman



ภาพที่ 3.18 The Fisherman



ภาพที่ 3.19 The Fisherman

ภาพที่ 3.20 The Fisherman

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 “Faith and Expectation” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง



ภาพที่ 3.21 Faith and Expectation

ภาพที่ 3.22 Faith and Expectation



ภาพที่ 3.23 Faith and Expectation

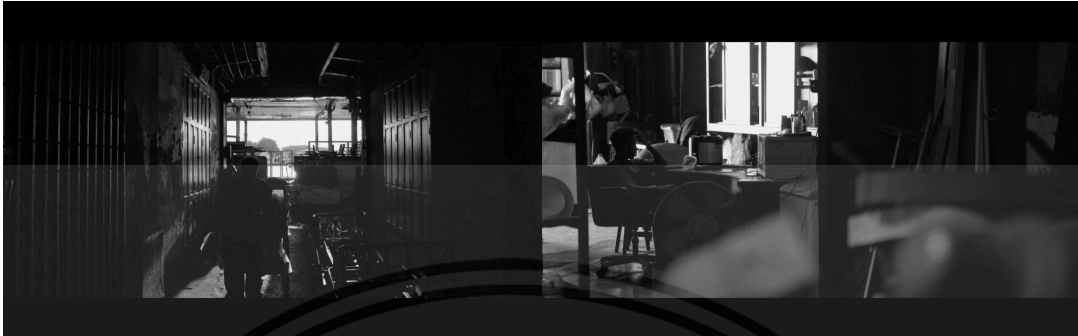


ภาพที่ 3.24 Faith and Expectation

ภาพที่ 3.25 Faith and Expectation

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 4 “Adumbration of Life” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

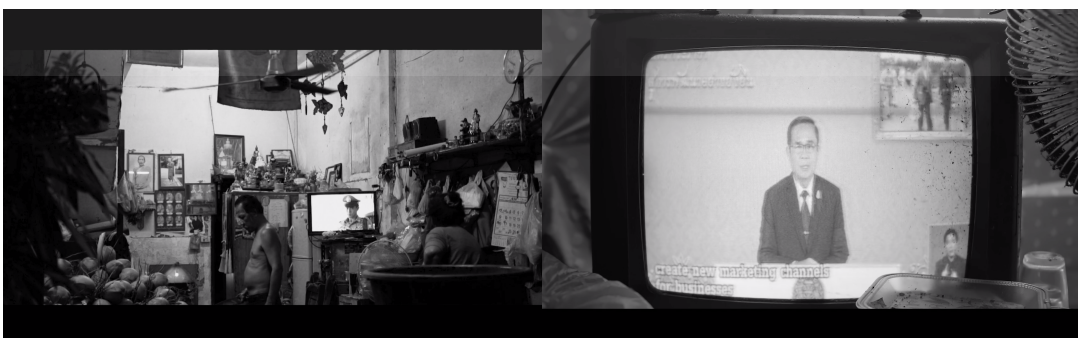


ภาพที่ 3.26 Adumbration of Life

ภาพที่ 3.27 Adumbration of Life



ภาพที่ 3.28 Adumbration of Life



ภาพที่ 3.29 Adumbration of Life

ภาพที่ 3.30 Adumbration of Life

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่” ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสื่อวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียง ถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และการดำรงชีวิต พฤติกรรม ทัศนคติ และค่านิยมของคนในรูปแบบต่างๆ ในสังคม ประกอบกับการสร้างความหมายและสัญลักษณ์ผ่านมุมมองของภาพเคลื่อนไหว การสังเคราะห์เสียงและจังหวะการลำดับภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศที่แสดงถึงห้วงอารมณ์ และความรู้สึกของวิถีการดำรงชีวิตของคนในสภาพแวดล้อมในพื้นที่ที่หลากหลายรูปแบบ จำนวน 4 ชุด ผ่านจินตนาการและกรรมวิธีการถ่ายทำและเทคนิคการลำดับภาพ ให้ออกมาในรูปแบบตามจินตนาการ ข้าพเจ้าได้ทำการวิเคราะห์เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ด้วยทฤษฎีการวิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์ ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ และการเรียงตัวขององค์ประกอบนั้นๆ สามารถจำแนกโดยสังเขปคือ ขนาดภาพและมุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง แสงและสี การตัดต่อลำดับภาพ และสัญลักษณ์พิเศษ ที่มีส่วนสัมพันธ์กันดังต่อไปนี้

4.1 ขนาดภาพและมุมกล้อง (Film Size and Camera Angle)

ขนาดภาพแบ่งออกเป็นหลายระดับ ยกตัวอย่างเช่น ภาพระยะใกล้ (Close-Up) เป็นภาพในระดับอกถึงใบหน้าเพื่อเน้นความรู้สึกใกล้ชิดหรือการเน้นจุดสนใจ หากใกล้กว่านั้น เช่น ใบหน้าหรือดวงตาก็จะเรียกว่า ระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เป็นภาพระยะหัวเข่าถึงใบหน้า และระยะไกลหรือไกลมาก (Long Shot / Extreme Long Shot) เพื่อเน้นความยิ่งใหญ่ หรือการให้เห็นบรรยากาศของตัวละครกับสถานที่ ภาพระยะดังกล่าวมักจะเป็นภาพเปิดของภาพยนตร์ หรือที่เรียกว่า Establishing Shot

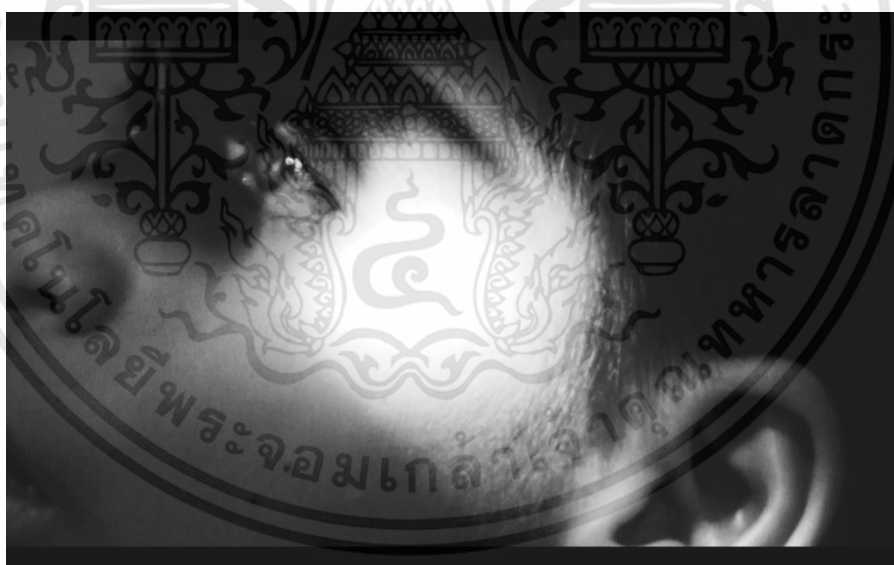
มุมกล้องก็แบ่งออกเป็นหลายมุม ได้แก่ ภาพมุมสูง (High Angle Shot) คือการตั้งกล้องระดับสูงกว่าวัตถุหรือสูงกว่าสิ่งที่ถ่าย สื่อความหมายตรงข้ามกับภาพมุมต่ำ คือ ไร้พลัง ไร้อำนาจอ่อนแอ ต่ำต้อย รองลงมาคือ ภาพมุมปกติ (Normal Angle Shot) คือการตั้งกล้องระดับเดียวกับสิ่งที่ถ่ายหรือระดับสายตาของผู้แสดง สื่อความหมายถึงความเรียบง่ายคุ้นเคยใช้กับภาพทั่วไป เป็นมุมกล้องที่ใช้มากที่สุด คือภาพอยู่ในระดับสายตา หรือบางทีเรียกภาพมุมระดับสายตา ระดับต่อมาคือ ภาพมุมต่ำ (Low Angle Shot) คือการตั้งกล้องระดับต่ำกว่าวัตถุหรือต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย หรือต่ำกว่าระดับสายตาของผู้แสดง สื่อความหมายถึงพลัง อำนาจความเข้มแข็ง ลำดับต่อมาคือ มุมวัตถุ (Objective) คือมุมของผู้ชม เป็นมุมภาพปกติแทนสายตาของผู้ชมที่เป็นผู้สังเกตการณ์ ไม่มีส่วนร่วม เช่น ผู้ชมมองเห็นวัตถุ สถานที่ หรือมองเห็นตัวแสดงคุยกันเอง เป็นต้น มุมแทนความรู้สึกผู้แสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Subjective) คือภาพมุมมองของตัวแสดง และสุดท้ายคือมุมข้ามไหล่ (Over Shoulder Shot) เป็นภาพที่ถ่ายบุคคลสนทนา โดยถ่ายข้ามจากหัวไหล่บุคคลคนที่หนึ่งให้เห็นใบหน้าของคู่สนทนา เพื่อสื่อความหมายของการที่ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์การสนทนาของตัวละครสองคน



ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง



ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง

สำหรับฉากหนึ่งจากผลงานเรื่อง “Blind School” ข้าพเจ้าเลือกใช้ขนาดภาพแบบระยะภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up หรือ ECU) ทั้งนี้เพื่อเป็นการเน้นให้เห็นถึงรายละเอียดของดวงตาและใบหน้าของเด็กตาบอดคนนี้ อีกทั้งเป็นการเน้นอารมณ์ให้กับตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกสงสัยถึงแหล่งกำเนิดแสง ที่สาดส่องลงมาขณะที่เด็กคนนี้พยายามเอามือบังตาและปิดไปมาบนใบหน้า และยังสะท้อนให้เห็นถึงจินตนาการทางสายตาอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง

ฉากหนึ่งจากผลงานเรื่อง “The Fisherman” เป็นการบันทึกภาพพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างเพื่อให้เห็นผู้แสดงเต็มตัว สามารถเห็นรายละเอียดของบรรยากาศของท่าเรือและลุงชาวประมงที่กำลังซ่อมเรืออยู่ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงการดำรงชีวิตของชาวประมงที่กำลังซ่อมเรืออยู่ในภาพเดียว



ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง

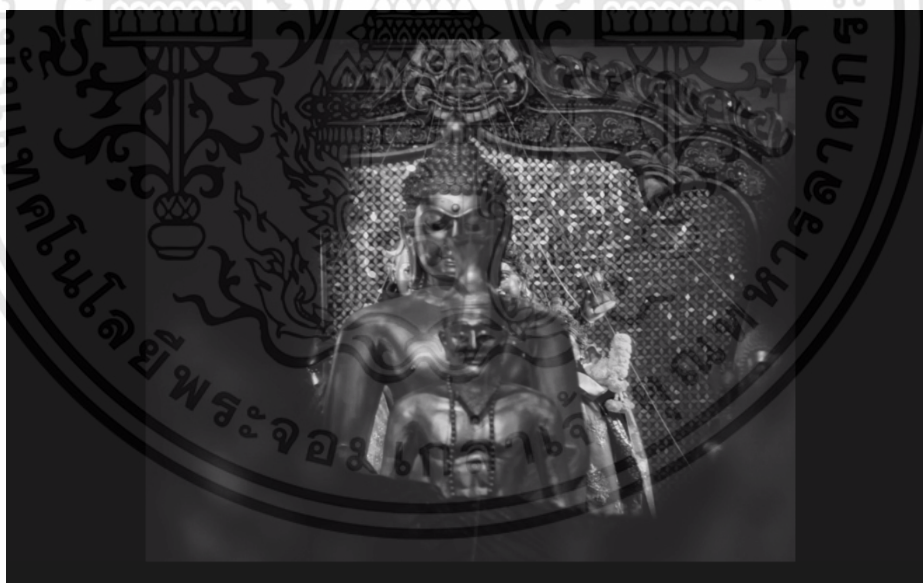
ฉากด้านบนคือ ฉากที่ทำการบันทึกภาพด้วยภาพมุมสูง (High Angle Shot) เพื่อให้เห็นถึงการดำเนินการขนส่งปลาและอาหารขึ้นสู่ท่าเรือของชาวประมง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง

ฉากหนึ่งจากผลงานเรื่อง “Faith and Expectation” เป็นการบันทึกภาพด้วยขนาดภาพแบบระยะปานกลาง (Medium Shot) ด้วยมุมกล้องระดับสายตา (Normal Angle Shot) คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของแต่ละคน เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพรวมของคนที่มาดูดวงกับหมอดู



ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่างขนาดภาพและมุมกล้อง

ฉากด้านบนนี้ เป็นการบันทึกภาพด้วยขนาดภาพแบบระยะปานกลาง (Medium Shot) ทำให้เกิดผลทางด้านความลึก สื่อความหมายถึงพลังอำนาจขององค์พระ ประกอบสร้างกับมุมวัตถุ (Objective) แทนสายตาของผู้ชมที่ เป็นผู้สังเกตการณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนกล้องเพื่อสื่อความหมาย อาทิการเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวา (Pan) โดยกล้องอยู่กับที่ เพื่อเปิดเผยความหมายบางประการให้กับผู้ชม เสมือนสายตาของตัวละครที่กำลังมองไปซ้ายหรือขวา ใกล้เคียงกับการเคลื่อนกล้องแนวตั้ง (Tilt) โดยกล้องอยู่กับที่ เพียงแต่จะต่างกันตรงทิศทาง นอกจากนี้การเคลื่อนกล้องยังอาจใช้อุปกรณ์เสริมช่วย เช่น Stabilizer และ Dolly เพื่อให้กล้องเคลื่อนไปพร้อมกับอุปกรณ์ดังกล่าว อันได้ภาพของการติดตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร วัตถุ หรือทัศนียภาพ เป็นต้น



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวกล้อง

สำหรับผลงานเรื่อง “Blind School” ใช้ลักษณะการเคลื่อนกล้องแบบโดยใช้มือประคองถ่าย หรือ Handheld โดยไม่ได้ติดตั้งขาตั้งกล้องแต่อย่างใด ส่วนใหญ่จะพบเห็นได้ในภาพยนตร์สารคดี เนื่องจากการเตรียมพื้นที่สำหรับตั้งกล้องถือเป็นเรื่องยากในสถานการณ์ที่มีการวางแผนมาแบบคร่าวๆ หรือต้องตอบโต้กับเหตุการณ์อย่างฉับพลันทันที ต้องการความคล่องตัวในการถ่ายทำที่อาศัยแสงธรรมชาติเป็นหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวกล้อง

การเคลื่อนกล้องแบบ Handheld ส่วนใหญ่มักจะไม่นุ่มนวล กระตุกขึ้นลง และสั้นสายไปมา ส่วนการวางเฟรมแต่ในละครฉากเข้าพเจ้าก็พยายามควบคุมกล้องให้นิ่งที่สุด เพื่อให้การสั่นไหวเพียงเล็กน้อยทำหน้าที่ให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความดิบของภาพ ความรู้สึกเหมือนจริง และความมีชีวิตชีวาในแต่ละฉาก มีจุดมุ่งหมายให้ผู้ชมเป็นเหมือนผู้เฝ้าดูสังเกตการณ์เด็กๆ เห็นการแสดงออกทางร่างกายและใบหน้า หัวอารมณ์ความรู้สึก ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสุข ความว่าเหว่ จินตนาการที่ประกอบสร้างขึ้นมานำเสนอถึงการดำรงอยู่ในชีวิตของเด็กๆ ภายในโรงเรียนเด็กตาบอดพิการซ้ำซ้อน บ้านเด็กกรมอินทรา โดยเด็กทุกคนเป็นตัวละครที่ดำเนินเรื่องให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวกล้อง

ฉากเริ่มต้นของผลงานเรื่อง “Faith and Expectation” ใช้เทคนิคการปรับรูรับแสงที่กว้าง (ตัวเลขค่า f-stop น้อย) ทำให้กล้องรับแสงเข้ามามาก ประกอบกับการใช้ระคองกล้องด้วยมือ (Handheld) แล้วเดินถอยหลัง พร้อมกับสายกล้องซ้ายขวา (Pan) เพื่อให้ได้ภาพที่มีแสงวูบวาบ เกิดเป็นโบเก้ (Bokeh) ที่มีหางไฟยาวๆ เบลอๆ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกเหมือนตกอยู่ในโลกแห่งความฝัน หรือโลกแห่งจินตนาการในยามราตรีที่ข้าพเจ้าพยายามสร้างสรรค์ขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แสงและสี (Light and Color)

สำหรับงานจัดแสงในภาพยนตร์เราสามารถใช้เวลาจากที่ใดก็ได้ในการถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็น แสงจากไฟบ้าน แสงนีออน แสงเทียน ไฟถนน หรือแสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์ เลนส์ที่มีความไวแสงมากขึ้นและประสิทธิภาพในการรับแสงของกล้องในปัจจุบันทำให้ทุกอย่างง่ายขึ้น แต่สิ่งสำคัญที่สุดก็คือการจัดแสงเพื่อให้ได้ภาพที่มีอารมณ์และคุณค่าทางศิลปะ แสงอาทิตย์เป็นแหล่งแสงขั้นพื้นฐานในการจัดแสงของมนุษย์มานานจนกระทั่งปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น เมื่อเราอยากได้แสงส่องตรงจากด้านบน เราก็จะถ่ายทำกันในตอนเที่ยงวัน นอกจากนี้สภาพบรรยากาศโดยรอบสถานที่ถ่ายทำก็ทำให้สภาพแสงที่ได้ไม่เหมือนกันอีก ระหว่าง แสงกระด้าง (Hard Light) ซึ่งส่องตรงออกมาจากดวงอาทิตย์ ให้ความเปรียบต่าง (Contrast) สูงและแสงนุ่ม (soft light) เป็นแสงที่เกิดจากการสะท้อน ให้ความเปรียบต่างต่ำ หรือสภาพแสงที่ขมุกขมัวในวันเมฆครึ้ม เหล่านี้เป็นเพียงตัวอย่างของคุณภาพของแสงที่ก่อให้เกิดอารมณ์ของภาพแบบต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะใช้ประโยชน์จากมันเพื่อให้ได้ภาพตามต้องการ



ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างการใช้แสงและสี



ภาพที่ 4.11 ภาพตัวอย่างการใช้แสงและสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ภาพตัวอย่างการใช้แสงและสี

การถ่ายทำผลงานชุด “Blind School” ไม่ได้มีการจัดแสงแต่อย่างใด ฉากทั้งหมดใช้แสงธรรมชาติภายในโรงเรียนบ้านเด็กกรมอินทราล้วนๆ เพราะต้องการลดทอนให้ภาพดูนุ่มนวลสมจริง จึงอาศัยแค่แสงจากหลอดไฟในอาคารเรียนและแสงธรรมชาติเป็นหลัก การที่ข้าพเจ้ายอมสีให้ผลงานชิ้นนี้ออกมาเป็นโทนสีขาวดำก็เพื่อสุนทรียภาพส่วนตัว ประกอบกับเพื่อสื่อความหมายที่เหนือกว่าเนื้อหาในงาน ดึงให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงโลกที่ไร้สีสัน เป็นการสรรเสริญให้กับภาพยนตร์คลาสสิกในอดีต และเพื่อทำให้ผู้คนมีอารมณ์ร่วมไปกับงานมากขึ้นด้วย แสงเงายังเป็นสิ่งที่ช่วยซ่อนความไม่เรียบร้อยของฉากในหนังขาวดำได้ เพราะภาพขาวดำมักมีภาพที่คอนทราสต์จัด โดยเราสามารถจัดแสงให้ส่วนของฉากที่อาจละเอียดยิบไปบ้างตกอยู่ในเงา ซึ่งเมื่อมองผ่านจอแล้วจะกลายเป็นสีเข้มถึงดำ ทั้งนี้ก็อาจเพื่ออำพรางข้อบกพร่องอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ภาพตัวอย่างการใช้แสงและสี

การถ่ายทำผลงานเรื่อง “The Fisherman” ก็เป็นอีกหนึ่งผลงานที่ไม่ได้มีการจัดแสงแต่อย่างใด ฉากทั้งหมดใช้แสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์ เพราะต้องการให้ภาพดูสมจริง การถ่ายทำกันในตอนเที่ยงวันจนถึงค่ำ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความต่อเนื่องของกิจวัตรและการดำเนินชีวิตของชาวประมงในหนึ่งวัน การเลือกใช้สีให้ผลงานชิ้นนี้ออกมาเป็นโทนสีชาวดำ การวางเฟรมนิ่งๆ เพราะต้องการให้ผลงานออกมาคล้ายรูปแบบของการถ่ายภาพนิ่งแบบชาวดำ และให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นผู้สังเกตการณ์มากกว่ามีส่วนร่วม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 การตัดต่อลำดับภาพ (Editing)

การตัดต่อลำดับภาพ คือการร้อยเรียงภาพและเสียงจากวัตถุดิบที่ถ่ายทำไว้แล้ว โดยนำแต่ละฉากมาเรียบเรียงใหม่ตามโครงเรื่องหรือแนวคิด จากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ การตัดต่อลำดับภาพเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการหลังการถ่ายทำ (Post-Production) ซึ่งประกอบไปด้วยการตรวจสอบและคัดเลือกวัตถุดิบทางด้านภาพและเสียง การทำไตเติ้ล กราฟฟิก การแก้ไขระบบสี รวมถึงการผสมเสียงอีกด้วย แรงจูงใจในการตัดต่อลำดับภาพ ควรมีเหตุผลที่ดีหรือมีแรงจูงใจเสมอ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเป็นภาพ เสียง หรือทั้งสองอย่างผสมกันก็ได้



ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพจาก “Blind School”

ในฉากช่วงหนึ่งจากผลงานเรื่อง “Blind School” ได้ใช้เทคนิคการตัดต่อแบบการชนภาพ จากช็อตหนึ่งเข้ากับอีกช็อตหนึ่ง หรือที่เรียกกันว่า STRAIGHT CUT หรือการเชื่อมโยงระหว่างฉากแบบตัดไปตรงๆ ที่มีแรงจูงใจมาจากภาพและเสียงทั้งสองอย่างผสมกัน โดยอาศัยการเชื่อมต่อด้วยจังหวะของการเคลื่อนไหวเป็นหลัก กล่าวคือ เชื่อมต่อเด็กที่กำลังเอามือปิดแสงที่กระทบดวงตาเข้ากับเด็กที่กำลังโยกชิงช้าอย่างรวดเร็วเข้าด้วยกัน ตามจังหวะเพลงแอมเบียนท์ที่กำลังลุ่มลึกด้วยความต่อเนื่อง จากภาพระยะใกล้ (Close-Up) มาสู่ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เพื่อเป็นการตัดอารมณ์จากความฉงนสงสัยของเด็กคนหนึ่ง ไปสู่ความสนุกสนานของเด็กอีกคนหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 ภาพตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพจาก “Blind School”

เด็กนักเรียนตาบอดคนหนึ่งกำลังเป่าเมโลเดียนเพลงชาติไทยด้วยความพยายาม พร้อมกับโยกหัวตามจังหวะที่ไม่ค่อยตรงนัก ในขณะที่เสียงเพลงชาติกำลังเป่าอยู่นั้น ภาพของเด็กตาบอดคนอื่นก็ปรากฏขึ้นมาตามลำดับ ผู้ชมจะเห็นภาพการแสดงออกทางกายภาพของเด็กคนอื่นที่กำลังรับฟังเพลงชาติ ได้แก่ ภาพเด็กคนหนึ่งกำลังนั่งยอง ๆ บนม้านั่ง พร้อมกับโยกตัวหน้าหลังไปตามจังหวะเพลง ภาพเด็กยกมือประกบเหนือศีรษะที่กำลังใช้นิ้วมือเกาฝ่ามือตามจังหวะเพลง ภาพเด็กเอามือป้องปากในรูปทรงที่เหมือนกับกำลังเป่าแตรตามจังหวะของเพลงชาติ ภาพเด็กที่ยืนมองท้องฟ้าพร้อมโยกตัวซ้ายขวาไปตามจังหวะเพลงชาติ ภาพความรัก ความหวังโยที่ครูและนักเรียนแสดงออกให้กันและกัน การร้อยเรียงลำดับภาพของฉากทั้งหมดนี้เข้าด้วยกัน ก็เพื่อที่จะสะท้อนให้เห็นว่า ขณะที่เราดำเนินชีวิตตามปกติในแต่ละวันในผืนแผ่นดินไทยร่วมกันนั้น ก็ยังมีคนอีกหลายกลุ่มที่มีชีวิตต่างกัน กำลังดำเนินชีวิตในอีกแบบ ถ้าแม้ว่าเราจะมี ความแตกต่างกันทางร่างกาย จิตใจ หรือจินตนาการ แต่สิ่งที่มนุษย์ต้องการเหมือนกันคือ ความรักความหวังโยที่มีต่อกันและกัน รวมถึงความรู้สึกนึกคิดในทุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้วงอารมณ์ ความสุข ความทุกข์ ความอ้างว้างเดียวดาย ก็มีความคล้ายคลึงกันบนพื้นฐานของความ เป็นมนุษย์



ภาพที่ 4.16 ภาพตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพจาก “The Fisherman”

ในฉากช่วงหนึ่งจากผลงานเรื่อง “The Fisherman” ได้ใช้เทคนิคการตัดต่อแบบ CROSS CUTTING เพื่อต้องการนำเสนอเหตุการณ์ 3 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันคือ ฟุ้งนกนางนวลที่บินหนีอะไรบางอย่างบนท้องฟ้า ชาวประมงที่กำลังไหว้แม่ย่านางเรือ และเรือประมงที่กำลังออกไปหาปลาพร้อมกับปีบเตรเรือเป็นระยะ ผู้ชมจะได้เสียงของฟุ้งนกนางนวลในแค่ช่วงแรก แต่จะได้ยินเสียงเตรเรือตั้งแต่ฉากแรกจนฉากสุดท้าย จำต้องจัดวางลำดับฉากแบบสลับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นไปมาระหว่างเหตุการณ์ทั้งหมดนี้ เทคนิคการ STRAIGHT CUT หรือการเชื่อมโยงระหว่างฉากแบบตัดไปตรง ๆ ก็ถูกนำมาใช้ กล่าวคือ เหมือนเอาภาพของแต่ละฉากมาต่อกันเฉย ๆ ซึ่งดูเหมือนว่า จะสะดุดอารมณ์คนดู หากเลือกลำดับภาพในจังหวะที่เหมาะสมกับความต้องการทางความหมาย และอารมณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ต้องการจะสื่อ ก็ได้ผลลัพธ์ที่ดีตรงตามแนวคิด เพราะความเป็นจริงคนเราเวลารับรู้เหตุการณ์ต่าง ๆ มิใช่จะเปิดรับเหตุการณ์แบบยาวต่อเนื่องกันตลอด แต่จะเป็นการเลือกมองเฉพาะส่วนที่ต้องการจะรับรู้เท่านั้น ส่วนที่ไม่น่าสนใจ หรือไม่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ จะถูกตัดออกไป ทำให้วิธีการเชื่อมโยงระหว่าง ฉากแบบ STRAIGHT CUT เกิดความรู้สึกเป็นธรรมชาติมากที่สุด และโดยทั่วไปแล้ว ในภาพยนตร์ และโทรทัศน์ เราจะพบได้บ่อยที่สุดกว่าการใช้เทคนิคอื่นๆ

4.5 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สัญลักษณ์ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความหมาย หรือสิ่งแทนความหมาย หากพิจารณาสัญลักษณ์พิเศษอย่างสัมพันธ์กับภาพ การวิเคราะห์ถึงสัญลักษณ์ในภาพ ทำให้เราตระหนักถึงความสัมพันธ์อีกหลากหลายระหว่างตัวเรากับสิ่งแทนความหมาย ด้วยเหตุนี้เองเราจึงอาจเข้าใจได้ว่าความหมายของภาพหรือวัตถุ ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหลของความหมายอย่างไม่หยุดนิ่ง อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เราไม่อาจเข้าใจความหมายของภาพหรือวัตถุใดได้จากกระบวนการสื่อสารทางเดียว แต่เราจำเป็นต้องเข้าใจภาพหรือวัตถุจากปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างผู้ชมกับภาพหรือวัตถุ และปัจจัยอื่นๆ เช่น วัฒนธรรม หรือสังคม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกกิง พัฒโนภาส. สัญลักษณ์กับภาพแทนความ. 2562. [Online]. Available:<http://www.arch.chula.ac.th/ejournal/files/article/qyYaZ1mab3Sun103124.pdf>



ภาพที่ 4.17 ภาพตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์พิเศษใน “Blind School”

ฉากหนึ่งจากผลงานเรื่อง “Blind School” กลุ่มก้อนเมฆสีดำที่ล่องลอยและเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วเกินจริงอยู่บนท้องฟ้าสีเทา กำลังเคลื่อนตัวบดบังดวงอาทิตย์สีดำ ผิดเพี้ยนจากศีลธรรมชาติที่คนมีสายตาศมสามารถมองเห็นได้ มองดูคล้ายเขม่าควันที่กำลังเผาไหม้ล่องลอยอยู่ในสายลมที่พัดผ่านมาตั้งพายุ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ฉากนี้ขึ้นมาตามจินตนาการส่วนตัว เพื่อที่จะต้องการสื่อให้เห็นถึงจินตภาพที่เกิดจากการนึกคิดของเด็กตาบอดคนหนึ่ง ผู้ซึ่งกำลังมองขึ้นไปบนท้องฟ้าแล้วเห็นภาพท้องฟ้าอันมืดมิด ซึ่งคนที่มีสายตาศมไม่สามารถมองเห็นได้ ทั้งนี้อาจมีความหมายถึงความพิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงอยู่” เป็นการวิจัยและสร้างผลงานศิลปะร่วมสมัยเพื่อศึกษาค้นคว้าถึงรูปแบบการดำรงชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และมุมมองของคนในแต่ละสังคมที่มีลักษณะความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งคนแต่ละสังคมอาจมีลักษณะของพฤติกรรม การรับรู้และการแสดงออกที่หลากหลายภายใต้เงื่อนไขของพื้นที่และเวลา เป็นตัวบ่งบอกถึงการดำเนินชีวิตแต่ละแบบ ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นส่วนประกอบของรูปแบบการดำเนินชีวิตที่จะถูกดำเนินเป็นอุปนิสัยหรือเป็นวิถีประจำ

ข้าพเจ้าได้เข้าไปสังเกตการณ์และปฏิสัมพันธ์คลุกคลีกับคนในสังคมแต่ละพื้นที่ ประกอบกับการสัมภาษณ์และพูดคุยกับคนในพื้นที่รวมถึงการบันทึกภาพและเสียงของสิ่งแวดล้อมโดยรอบเพื่อนำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ พร้อมทั้งนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลงและสร้างสรรค์ตามสัดส่วน ผ่านสื่อวีดิทัศน์และเทคนิคการออกแบบเสียง โดยใช้ความรู้สึกลึกซึ้งและจินตนาการมาตัดทอนหรือเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความงามในด้านสุนทรียศาสตร์เพื่อมุ่งเน้นที่จะสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวิถีทางแห่งการดำรงชีวิต

ปัญหาที่พบได้ชัดเจนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ คือกระบวนการระหว่างการถ่ายทำนอกสถานที่ ในบางวันที่อากาศร้อนมากๆ ทำให้กล้องที่ข้าพเจ้าใช้ถ่ายทำมีความร้อนเกินกว่าที่จะถ่ายทำต่อไปได้ ต้องหยุดพักการถ่ายทำไว้ชั่วคราว เพราะเหตุนี้ทำให้ไม่สามารถบันทึกภาพของช่วงเวลาที่สวยงามหรือโอกาสที่สำคัญที่เกิดขึ้นในขณะนั้น หรือในบางวันที่มีสภาพอากาศที่แปรปรวนฝนตก ก็ทำให้ไม่สามารถถ่ายทำต่อไปได้ เนื่องด้วยผลงานชุดนี้ส่วนใหญ่แล้วถ่ายทำนอกสถานที่กลางแจ้ง รวมถึงการขออนุญาตในบางสถานที่นั้นมีขั้นตอนและกระบวนการที่ยุ่งยากซับซ้อน บางครั้งเจ้าของพื้นที่และผู้คนในพื้นที่บางแห่งไม่ให้ความร่วมมือและยินยอมที่จะให้ดำเนินการถ่ายทำ จึงทำให้ในบางโอกาสข้าพเจ้าจำเป็นต้องถ่ายทำในลักษณะกองโจร หรือการถ่ายทำที่ต้องอาศัยการประยุกต์และสร้างสรรค์แบบพลิกแพลง รวมถึงการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ในทุกขั้นตอนไม่มีทีมงานผู้ช่วยแต่อย่างใด ข้าพเจ้าดำเนินการถ่ายทำแต่เพียงผู้เดียว ดังนั้นการเก็บบันทึกวัตถุดิบในบางส่วนขาดหายไปไม่ตรงกับแผนการที่ได้เตรียมการไว้ การตัดต่อลำดับภาพจึงดำเนินไปด้วยความยากลำบากในบางส่วนเป็นเหตุจำเป็นที่ข้าพเจ้าต้องกลับไปถ่ายซ่อม รวมถึงต้องนำวัตถุดิบทางภาพและเสียงในอินเทอร์เน็ตในบางส่วนมาใช้ เพื่อให้ผลงานวิทยานิพนธ์ดำเนินไปได้อย่างเสร็จสมบูรณ์ตามแนวคิดสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า อีกทั้งด้วยความทุลักทุเลไม่รอบคอบของข้าพเจ้าเอง ทำให้ดุลยพินิจในการเลือกใช้เลนส์และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- นราธร สายเส็ง. (2560). ธรรมชาติมนุษย์กับมุมมองเชิงพื้นที่. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/87164/134953>
- Lefebvre, Henri. (1991). *The Production of Space*. Malden: Blackwell.
- พจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. (2556). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2019). Kahlil Joseph. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ https://en.wikipedia.org/wiki/Kahlil_Joseph
- กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2554). ดูหนังด้วยแว่นทฤษฎี : แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์ Watching Films with Theoretical Lens: A Basic Concept of Film Analysis . สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2562, จากเว็บไซต์ http://jms.crru.ac.th/datas/MJ_27_1_2554_87_ExJournal.pdf
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เถกิง พัฒโนภาส. สัจศาสตร์กับภาพแทนความ. (2560). สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2562, จากเว็บไซต์ [Online]. Available: <http://www.arch.chula.ac.th/e-journal/files/article/qyYaZ1mab3Sun103124.pdf>



ภาพผลงานสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 1 “Blind School” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดีทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



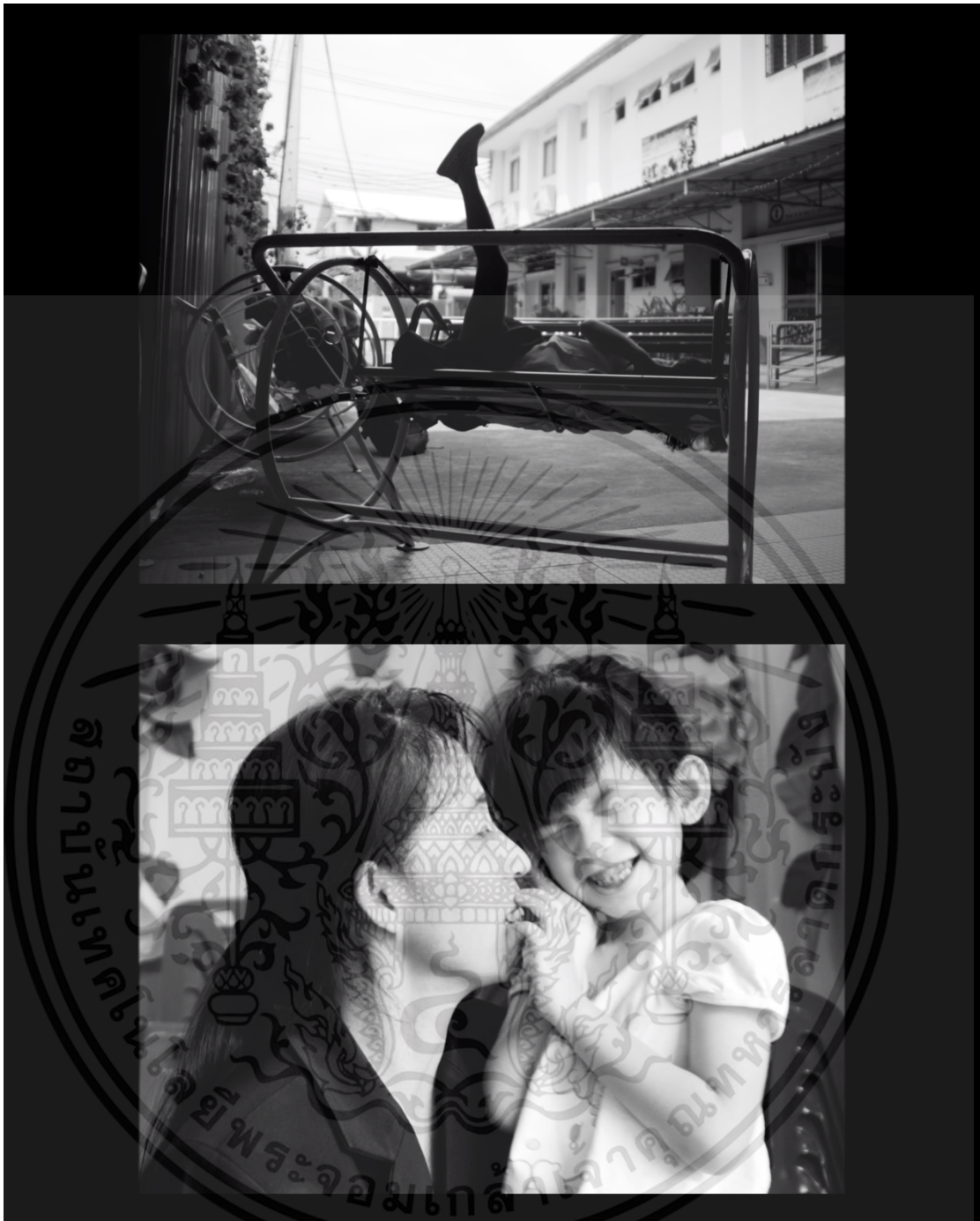
ผลงานชิ้นที่ 1 “Blind School” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดีทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 1 “Blind School” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดีทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



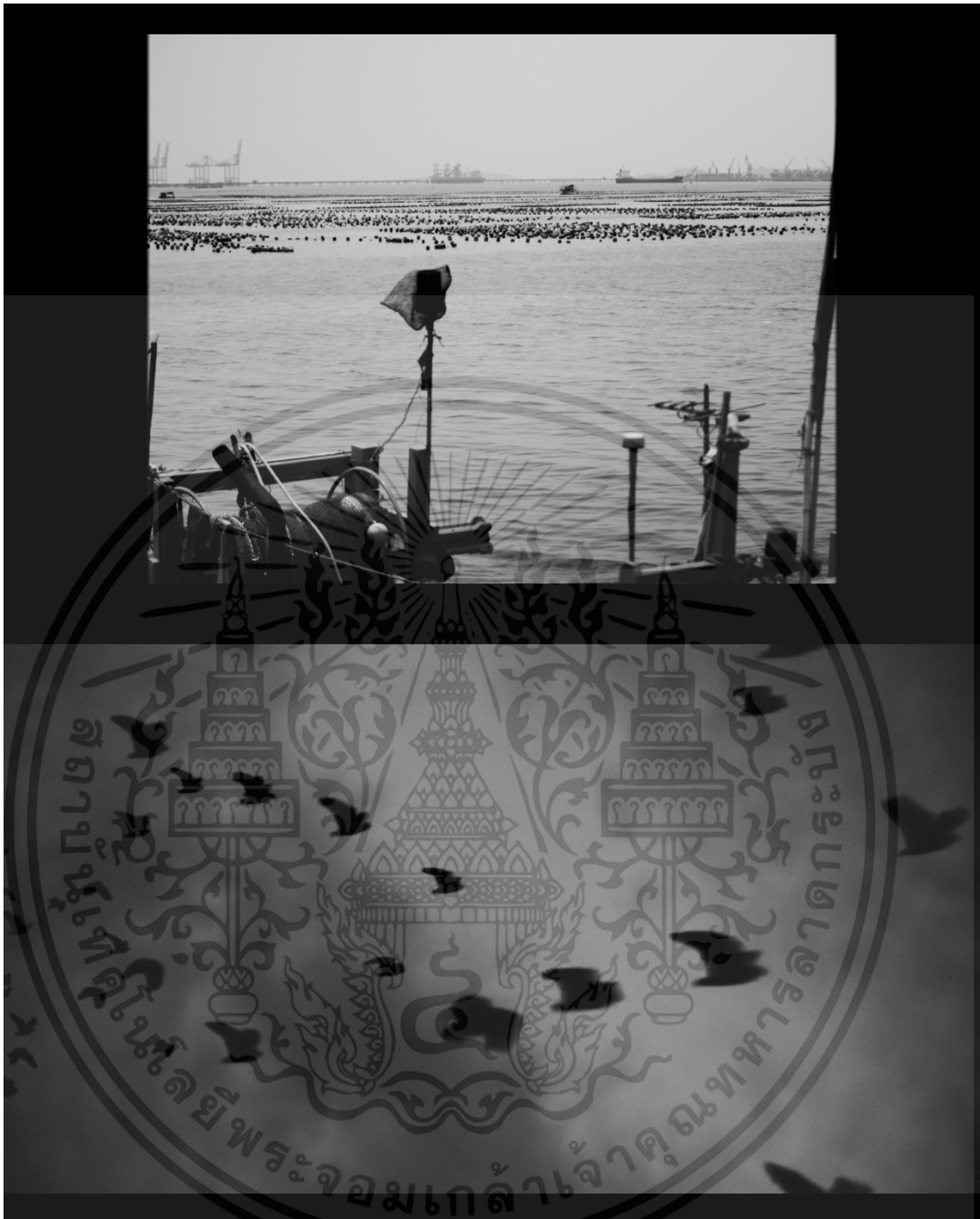
ผลงานชิ้นที่ 1 “Blind School” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดีทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 2 “The Fisherman” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดีทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 2 “The Fisherman” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 2 “The Fisherman” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 3 “Faith and Expectation” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 3 “Faith and Expectation” ขนาด 1080p 1,920x1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดีทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 3 “Faith and Expectation” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels

ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 4 “Adumbration of Life” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 4 “Adumbration of Life” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 4 “Adumbration of Life” ขนาด 1080p 1,920×1,080 pixels
 ความละเอียด Full High Definition เทคนิควีดิทัศน์และการออกแบบเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพรวมการแสดงผลงาน



ภาพรวมการแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพรวมการแสดงผลงาน



ภาพรวมการแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย ยอยศ ยั่งยืน
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 25 มกราคม 2527
สถานที่เกิด	เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่	70/1 ซอยรามอินทรา 23 ตำบลท่าแร้ง เขต บางเขน จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10220
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2549 Griffith University (Brisbane, Australia) สาขาวิชา Digital Media Production พ.ศ. 2562 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการแสดงผลงาน	พ.ศ. 2562 SINSORD ART EXHIBITION

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้