

๘
รจ



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

๑๖

Slow up



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

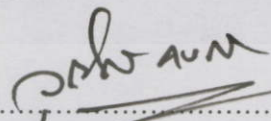
ปีการศึกษา 2556 – 2557

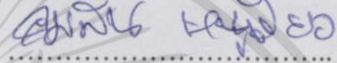
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

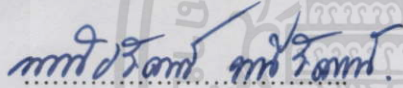
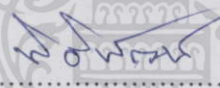
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

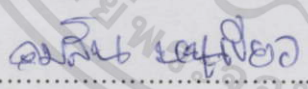

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกิจ คงคา)

ม.ล. บุศยมาศ นันทวัน กรรมการ  กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน) (อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

 กรรมการ  กรรมการ
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว) (อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)

 กรรมการ  กรรมการ
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์) (อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

 กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์ออลิตา จันทังเพชร)

 อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	รุ่ง
ชื่อ	Slow up
รหัสนักศึกษา	นายภาณุวัตร ทองหล่อ
สาขาวิชา	53020472
คณะ	จิตรกรรม
ปีการศึกษา	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	2556 - 2557
	อาจารย์คมสัน หนูเขียว

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค้งานของข้าพเจ้าเกิดมาจากความชอบส่วนตัวในการดูภาพยนตร์โดยเฉพาะ ภาพยนตร์แนวแอคชั่นและแนวสงคราม ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลส่วนใหญ่มาจากบิดาซึ่งรับราชการทหารจึงทำให้ได้ดูภาพยนตร์สงครามมาอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการได้ใช้ชีวิตในค่ายทหารมาตั้งแต่เกิด ทำให้ได้คลุกคลี และมีรสนิยมในเชิงดังกล่าวจากความชื่นชอบในการดูภาพยนตร์ประเภทนี้ อย่างต่อเนื่องทำให้ข้าพเจ้าได้สังเกตเห็นความงามในความเป็นภาพของเอฟเฟคต่างๆ ในภาพยนตร์ นั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นแสงที่เกิดจากการปะทุของระเบิด หรือสะเก็ดไฟจากกระบอกปืนกล แม้กระทั่ง ร่องรอยของกราบเขม่าดินปืน ล้วนแล้วแต่เป็นความงามที่ถูกสอดแทรกในภาพยนตร์สงคราม ทั้งสิ้น แต่จากเหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งในการเพิ่มอรรถรสในภาพยนตร์ซึ่งมักเกิดขึ้นและหายไป ในเวลาอันรวดเร็ว อีกทั้งเมื่อมองรวมไปพร้อมกับเนื้อหาของเนื้อเรื่องความหมายของการระเบิดนั้น นำมาซึ่งการสูญเสีย หากแต่ถ้าเมื่อเราขยายและให้ความสนใจแต่กับภาพเหล่านั้น โดยตัด องค์ประกอบอื่นในสิ่งนี้ออกไป เช่น เนื้อหาที่ชักจูงให้เราเฝ้าอารมณ์คล้อยตามไปกับเนื้อเรื่องนั้นๆ เราก็จะเห็นความงามในความเป็นภาพซึ่งเกิดจากการปะทุทำให้เกิดทัศนธาตุของแสงและสีที่สวยงาม

ข้าพเจ้าจึงหยิบเอาตัวฉากดังกล่าวมาโฟกัสให้มันทำงานแสดงตัวเองเป็นจุดเด่นแสดง สุนทรียะในตัวเอง และขบขันตัวเองด้วยวิธีการยืดขยายเวลาให้ปรากฏแก่สายตาประหนึ่งการ เหนี่ยวรั้งความงามนั้นๆเอาไว้ ให้คงอยู่

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์คมสัน หนูเขียว อาจารย์ที่ปรึกษาที่ช่วยเหลือและให้คำชี้แนะในหลายๆประการแก่ข้าพเจ้า

ขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร กงกา รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง อาจารย์อัฐพร นิยมาลัยแก้ว อาจารย์อนุพงษ์ จันทร และอาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์ กรรมการสอบหัวข้อและโครงร่างศิลปนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนข้อชี้แนะ จนทำให้ศิลปนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วง

ขอบคุณ บิดา และมารดา อย่างยิ่งสำหรับความเข้าใจในหลายๆประการและการสนับสนุนข้าพเจ้ามาโดยตลอด ขอขอบคุณสำหรับแรงบันดาลใจที่ส่งผลต่อการทำงานของข้าพเจ้า

ขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับศิลปนิพนธ์เล่มนี้ โดยมี อาจารย์พิเศษณัฐณรดี บัวลอย, คุณรัตเขต พุกสุข, คุณช โนคม เศษะศิริเชษฐ์, คุณณัฐชา วรรณิเวชศิลป์ และอีกหลายบุคคลที่มีได้กล่าวถึงจากใจจริง

ภาณุวัตร ทองหล่อ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	2
1.2 แนวความคิดสร้างสรรค์	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 วิธีการศึกษา	2
1.5 แหล่งข้อมูล	3
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	4
2.1 ที่มา	4
2.2 อิทธิพลทางด้านรูปแบบ	6
2.3 ศิลปินที่มีอิทธิพลในการทำงาน	8
2.4 อิทธิพลทางรูปแบบของผลงาน	11
2.5 อิทธิพลทางด้านแนวความคิด	12
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	16
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	16
3.2 กระบวนการสร้างงาน	17
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	22
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	22
4.2 ปัญหาที่พบระหว่างการติดตั้งงานและแนวทางการแก้ไขในอนาคต	24
บทที่ 5 สรุป	25
บรรณานุกรม	26
ภาพผลงานศิลปะ	27
ประวัติผู้เขียน	31

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.ภาพที่ 1 ภาพจากโปสเตอร์ Series : BAND of BROTHERS 2002	5
2. ภาพที่ 2 ภาพจากโปสเตอร์ Series : BAND of BROTHERS 2010	5
3. ภาพที่ 3 ตัวอย่างผลงาน 24hours Psycho	9
4. ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลงาน Play Dead; Real Time (2003)	9
5. ภาพที่ 5 ตัวอย่างผลงาน A Divided Self I and II	10
6. ภาพที่ 6 ตัวอย่างผลงาน ชุด 100 Blind Stars	10
7. ภาพที่ 7 ภาพร่างชิ้นที่ 1	16
8. ภาพที่ 8 ภาพร่างชิ้นที่ 2	16
9. ภาพที่ 9 ภาพประกอบการติดตั้ง 1	18
10. ภาพที่ 10 ภาพประกอบการติดตั้ง 2	19
11. ภาพที่ 11 ภาพประกอบการติดตั้ง 3	19
12. ภาพที่ 12 ภาพประกอบการติดตั้ง 4	20
13. ภาพที่ 13 ภาพประกอบการติดตั้ง 5	20
14. ภาพที่ 14 ภาพประกอบการติดตั้ง 6	21
15. ภาพที่ 15 ภาพประกอบการติดตั้ง 7	21
16. ภาพที่ 16 ภาพแบบวิเคราะห์ทัศนธาตุ	22
17. ภาพที่ 17 ภาพแบบวิเคราะห์รูปทรง	22
18. ภาพที่ 18 ภาพแบบวิเคราะห์สี	23
19. ภาพที่ 19 ภาพประกอบปัญหาระหว่างติดตั้งงาน	24
20. ภาพที่ 20 ภาพผลงาน	28
21. ภาพที่ 21 ภาพผลงานขณะติดตั้ง	30

บทที่ 1

บทนำ

ข้าพเจ้าสนใจในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ โดยที่เจาะจงไปที่การตัดต่อภาพยนตร์ ความงามที่เกิดจากเทคนิคต่างๆ ในกระบวนการตัดต่อ ที่เกี่ยวข้องกับจังหวะเวลา การย่นย่อเวลา (Compressing Time) การหยุดเวลา (Stopping Time) การจัดการต่างๆ และมุ่งเน้นไปในทางภาพยนตร์สงคราม ส่วนตัวข้าพเจ้าคิดว่าอาจเป็นเพราะบิดารับราชการทหารจึงค่อนข้างได้ชมภาพยนตร์สงครามมาอย่างต่อเนื่อง เป็นเหตุผลส่วนใหญ่ทางรสนิยมในการเลือกที่จะหยิบนำเอาความงามของภาพยนตร์สงครามมาทำงาน

ในช่วงแรกข้าพเจ้าเริ่มศึกษางานศิลปะ สื่อต่างๆ โดยส่วนใหญ่จะสนใจทางด้านความงามของภาพที่ถูกจัดการ ในหลายรูปแบบ เช่นการถอดภาพเป็นรหัสสีของโปรแกรมโฟโต้ช้อป (Photoshops) การบิดเบือนภาพให้ได้การรับรู้ใหม่ด้วยการตัดต่อจนไปถึงการถอดความเป็นภาพในวิดีโอ ข้าพเจ้าพบสุนทรียศาสตร์ในแต่ละภาพที่เรียงต่อกันเป็นวิดีโอโดยที่ภาพนั้นๆ ปรากฏอยู่ในวิดีโอเพียงแค่เสี้ยววินาทีซึ่งทำให้เกิดผลงานชิ้นก่อนหน้าศิลปินนิพนธ์ ก็คืองาน 24/1 เป็นงานที่ข้าพเจ้านำภาพจากภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง มาเรียงต่อกันเป็นวิดีโอ โดยมี ต้นแรงบัลดาลใจมาจากโครงสร้างของวิดีโอที่ใน 1 วินาทีจะประกอบกันจากการเรียงต่อของภาพ 24 ภาพ

ในภาพยนตร์หนึ่งเรื่องนั้นเป็นการรวบรวมหลายๆ ศาสตร์เข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นดนตรีประกอบ เสียงเอฟเฟคแพชั่น บทภาพยนตร์ ถ่ายภาพ แต่ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้แต่เพียงภาพและเสียงมาทำงานซึ่งจะไม่ให้ความสำคัญกับเนื้อหาของภาพยนตร์แต่จะขบเน้นความเป็นภาพซะส่วนใหญ่ ส่วนเสียงประกอบนั้นจะปล่อยให้ถูกเปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาติเช่น เมื่อวิดีโอถูกเร่งเวลา เสียงก็จะถูกเร่งตามให้แหลมและกระซิบ ตรงกันข้ามเมื่อ วิดีโอถูกยืดขยายเวลา เสียงก็จะถูกขยายตามให้บวม และทุ้มต่ำ

จากที่กล่าวมาข้าพเจ้าค่อนข้างหาความเป็นไปได้ในการสร้างงานศิลปะที่ใช้สื่อวิดีโอ ซึ่งในศิลปินนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าก็เลือกใช้สื่อวิดีโอเช่นเดิม แต่จะแตกต่างจากเดิมตรงข้าพเจ้าจะให้ความสำคัญกับการติดตั้งและการจัดวางเนื่องจากข้าพเจ้ามีความคิดเรื่องผลของการรับรู้ที่ผู้ชมงานจะได้รับ ซึ่งข้าพเจ้าต้องการสร้างปรากฏการณ์บางอย่างให้เกิดขึ้นขณะชมงาน อาจเป็นภาวะที่ผู้ชมงานรู้สึกมีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งกับผลงานของข้าพเจ้า

1.1 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. ต้องการเน้นย้ำความงามจากความเป็นภาพในตัวงาน โดยเทคนิคต่างๆ ในกระบวนการตัดต่อที่เกี่ยวข้องกับจังหวะเวลา การยืดเวลา เพื่อทำให้เกิดการพินิจถึงสุนทรียภาพของภาพมากขึ้น
2. ต้องการสร้างอิมเมจใหม่ให้กับภาพที่มีที่มาจากภาพยนตร์
3. เป็นการให้ความสำคัญกับเอฟเฟค ของการปะทุของระเบิดซึ่งเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งที่เพิ่มอรรถรสให้แก่ภาพยนตร์และไม่ได้ถูกขบเน้นมาก ให้ภาพเหล่านั้นขึ้นมาเป็นองค์ประกอบเด่นในงาน

1.2 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอภาพการปะทุของระเบิดซึ่งถูกถอดออกมาจากภาพยนตร์ โดยที่ตัวฉากดังกล่าวในความเป็นภาพยนตร์ไม่ได้ถูกโฟกัสหรือให้ความสำคัญมากนัก หากแต่เป็นเพียงส่วนประกอบคอยเสริมความสมบูรณ์ให้กับภาพยนตร์ให้มีความสมจริงและได้อรรถรส ข้าพเจ้าจึงหยิบเอาตัวฉากดังกล่าวมาโฟกัสให้มันทำงานแสดงตัวเองเป็นจุดเด่นแสดงสุนทรียะในตัวเอง และขบเน้นตัวเองด้วยวิธีการยืดขยายเวลาให้ปรากฏแก่สายตา

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ศิลปะสื่อวีดีโอ จำนวน 1 ชุด 1 ผลงานในหนึ่งผลงานจะมี 1 วีดีโอ นำเสนอ โดยการฉายภาพด้วยเครื่อง โปรเจกเตอร์ทั้งหมด 4 เครื่อง
2. แนวทางการสร้างสรรค์เป็นในแนวทาง Video Installation
3. ประเด็นการสร้างงานสร้างสุนทรียภาพ และอิมเมจใหม่ให้กับความเป็นภาพโดย การขบเน้นภาพการระเบิดของวัตถุที่ถูกถอดมาจากภาพยนตร์สงครามและภาพยนตร์แอคชั่นที่ไม่ได้ถูกให้ความสำคัญ
4. กระบวนการสร้างสรรค์งาน ตัดต่อ ยืดเวลาของวีดีโอที่คัดเลือก เพื่อให้ผลของวิธีการแสดงภาพที่ไม่ได้ถูกขบเน้นเหล่านี้ให้แสดงความงามด้วยตัวมันเอง

1.4 วิธีการศึกษา

1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับวีดีโออาร์ต
2. ศึกษากระบวนการการตัดต่อวีดีโอ
3. Research ภาพยนตร์สงครามและภาพยนตร์แอคชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 แหล่งข้อมูล

1. ภาพยนตร์แนวสงครามเรื่องต่างๆ
2. www.youtube.com
3. <http://www.guycomputer.com/mean/picturefile.htm>
4. <http://www.yupparaj.ac.th/CAI/graphic/type.html>
5. http://www.ceted.org/cet_media/detail.php?mode=Knowledge&pid=185
6. <http://forum.thaidvd.net/lofiversion/index.php/t814-1100.html>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

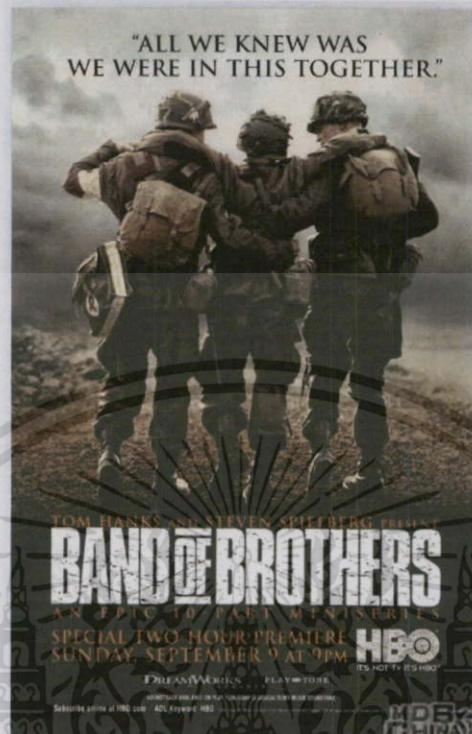
บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1 ที่มา

ข้าพเจ้าสนใจในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ โดยที่เจาะจงไปที่การตัดต่อภาพยนตร์ ความงามที่เกิดจากเทคนิคต่างๆในกระบวนการตัดต่อที่เกี่ยวข้องกับจังหวะเวลา การย่นย่อเวลา (compressing time) การหยุดเวลา (stopping time) การจัดการต่างๆ แล้วนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบวีดิโออาร์ต

สาเหตุที่ก่อให้เกิดแนวความคิดในงาน ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลส่วนใหญ่มาจาก บิดาซึ่งรับราชการทหาร จึงทำให้ได้เสพภาพยนตร์สงครามมาอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการใช้ชีวิตในค่ายทหารมาตั้งแต่เกิดทำให้ได้คลุกคลี และชอบชมภาพยนตร์ ความเป็นภาพในภาพยนตร์สงคราม แสงที่เกิดจากการปะทุของระเบิด หรือสะเก็ดไฟจากกระบอกปืนกล ร่องรอยของคราบเขม่าดินปืน แม้กระทั่งอาการปฏิกิริยาของการยิงและถูกยิงล้วนเป็นปัจจัยทางความงามที่ถูกถ่ายทอดออกมาจากภาพยนตร์สงคราม ซึ่งภาพยนตร์ในรูปแบบนี้ก็มีการเล่าเรื่องหลายต่อหลายแบบไม่ว่าจะเล่าถึงสงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2, สงครามเย็นในประเทศ, การบุกโจมตีผู้ก่อการร้ายหรือการบุกเข้าชิงตัวประกัน ในแต่ละรูปแบบก็แตกต่างกันออกไป บางเรื่องถูกถ่ายทอดมาจากประวัติศาสตร์ ยกตัวอย่างเช่น Band of Brothers กองรบวีรบุรุษ เป็น Series โดยทอมแฮงค์ และ สตีเวนสปีร์เบิร์ก ซึ่งเป็น Series ที่ข้าพเจ้าประทับใจ หลายๆครั้ง ข้าพเจ้าหิบบอกมาทำงาน ในหลายๆ ชุด ที่ผ่านมา Band of Brothers ดำเนินเรื่องโดยทหารกองร้อยหนึ่ง ที่ถูกฝึกอย่างหนักเพื่อถูกส่งตัวไปยังประเทศเยอรมัน ในสงครามโลก 2 เรียกได้ว่าเป็นแรงบันดาลใจอย่างมากในการทำงาน ข้าพเจ้ามีโอกาสดำเนินเบื้องหลังการถ่ายทำ Series ชุดต่อมาของ ทอมแฮงค์ และ สตีเวนสปีร์เบิร์ก ชื่อเรื่องว่า the pacific สมรภูมिवีรบุรุษ ข้าพเจ้าได้เห็นภาพบรรยากาศจริงในการถ่ายทำ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าต้องตะลึงกับกระบวนการทางการตัดต่อและการย้อมสีของภาพยนตร์จากชายหาดที่แสงแดดจ้าถูกกระบวนการย้อมต่างๆ ให้เป็นชายหาดแห่งสมรภูมิมืด แสงแดดถูกทำให้สีจางลงเคลือบไปด้วยกลุ่มควันของระเบิดและนี่ก็เป็นสิ่งสำคัญทำให้ข้าพเจ้าสนใจในกระบวนการตัดต่อภาพยนตร์



ภาพที่ 1 ภาพจากโปรเตอร์ Series : BAND of BROTHERS 2002 ทอมแฮงค์ และสตีเวนสปีลเบิร์ก



ภาพที่ 2 ภาพจากโปรเตอร์ Series : BAND of BROTHERS 2010 โดย
ทอมแฮงค์, สตีเวนสปีลเบิร์ก และแกรี กูทซ์แมน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลทางด้านรูปแบบ

วิดีโอ อาร์ต Video Art

ต้นคริสต์ทศวรรษ 1960 เมื่อพูดถึงวิดีโอ อาร์ต (Video Art) ต้องอย่านำไปสับสนกับภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอหรือละครโทรทัศน์ วิดีโอ อาร์ต คือวิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโอ อาร์ต เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปินใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่างานวิดีโอโดยมากจะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ในวงการก็จะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโอ อาร์ต มากกว่าจะไปเรียกว่า “เทเลวิชัน อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์”

ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า นัมจุงไพค์ (Nam June Paik) เขาเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญานขบถที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโอ อาร์ต คือ ในปี 1965 นัมจุงไพค์ สร้างงานโดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้อง โซนี่แบบหิ้วพกพาได้ ไพค์ ซื่ออุปกรรมทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่มันวางตลาด เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปฉายโชว์ 2-3 ชั่วโมง ในค่ำวันนั้นที่คลับของศิลปิน คาเฟ่อะโกโก้ (Café-a-Go-Go) ในกรีนวิชวิลเลจ (Greenwich Village) ย่านศิลปะศิลปินแห่งนครนิวยอร์กนัมจุงไพค์ เคยกล่าวถ้อยแถลงอันมีชื่อเสียงว่า “ทีวีได้จับใจพวกเรากันไปทั้งหมดตอนนี้ละ เรากำลังอัดมันกลับบ้าง”

วิดีโอ อาร์ต มักจะต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่ด้วยเสมอ โดยเฉพาะการแสดงแบบ ศิลปะแสดงสด หรือ เพอร์ฟอร์แมนซ์ มีทั้งการแสดงสดๆ ตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ เช่น ผลงานชื่อดังทีวี บราฟอรัลฟวิง สคัลป์เจอร์ (TV Bra for Living Sculpture) ที่ ไพค์ทำร่วมกับชาร์ล็อตต์มัวร์แมน (Charlotte Moorman) ในผลงานชิ้นนี้ มัวร์แมน เปลือยกายสี่เชลโล มีเพียงแค่โทรทัศน์เล็กๆ สองเครื่องปิดหน้าอกข้างละเครื่องเท่านั้น

ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ (หรือมอร์นิเตอร์) หรือฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจกเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงานบ้างก็ทำวิดีโอกันอย่างจริงจัง แล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานดีๆ มีค่าใช้จ่ายสูงจึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ กลุ่มศิลปินที่ชอบทำในแนวนี้คือ สคิปสวีเนีย (Skip Sweeney) โจแอน เคลลี (Joanne Kelly) อีดิน เวเลซ (Edin Velez) และเดอะ โยเนะโม โตะสึ (The Yonemotos)

หรือในผลงานของศิลปินบางคนจะใช้ภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัย นำมาตัดต่อแล้วสร้างผลงานของตัวเองขึ้น หรือในผลงาน Nantes Triptych ในปี 1992 ของ บิลล์ วิโอลา (Bill Viola) ศิลปินวิดีโอชื่อดังคนหนึ่งของโลก เขาจัดฉายวิดีโอบนจอยักษ์ 3 จอในห้องมืด จอแรกทางซ้ายฉายภาพผู้หญิงกำลังคลอดลูก จอทางขวาเป็นภาพผู้หญิงชรากำลังจะสิ้นลม จอกลางเป็นภาพคนจมน้ำอยู่ใต้น้ำ ดูแว้งกว้างไร้ทิศทางแต่บางที่ก็คืนทูลนทูลายแล้วก็นิ่งไป

อีก ภาพกำเนิดทารกกับคนใกล้ตายเป็นภาพจากเหตุการณ์จริง และด้วยการจัดฉายจากอุปกรณ์ชั้นยอด ติดตั้งในบรรยากาศที่ขึงขัง ทำให้ผลงานชิ้นนี้ทรงพลังเป็นอย่างยิ่ง

อย่างไรก็ตาม วิดีโอ อาร์ต ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริงเท่านั้น ในหลายๆ งาน อาจจะเป็นการฉายภาพกราฟฟิคที่เป็นนามธรรมมากๆ บ้างก็เป็นภาพหุ่นนิ่ง วัตถุสิ่งของต่างๆ สุดแล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ตัวอย่างเช่น แฟรงค์จิลเล็ท (Frank Gillette) ในงานชื่อ อแรนซัส (Aransas) เมื่อปี 1978 เขาใช้เครื่องฉายวิดีโอ 6 ตัวในจัดฉายภาพทิวทัศน์ที่เป็นหนองน้ำของชนบทที่ชื่อ อแรนซัส รอบตัวคนดู

ในหลายๆกรณีก็มีการใช้เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีปฏิริยาโต้ตอบกับคนดูได้

การทำ วิดีโอ อาร์ต ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากคือ การผสมวิดีโอเข้ากับศิลปะจัดวางหรือ อินสตอลเลชันอาร์ต นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ

ตัวอย่างผลงานชิ้นเยี่ยมในแนวนี้คือ ผลงานของ แกรี ฮิลล์ (Gary Hill) ดาวเด่นของ วิดีโอ อาร์ต ร่วมสมัย Inasmuch as it is Always Already Taking Place ในปี 1990 ฮิลล์ ติดตั้งจอโทรทัศน์ (จอแก้ว) แบบเปลือยๆ (ไม่มีกล่องโทรทัศน์หุ้ม) มีทั้งเล็กใหญ่สารพัดขนาดทั้งหมด 16 จอ แต่ละจอฉายภาพส่วนต่างๆ ของร่างกายตัวศิลปินเอง ทั้งหมดนี้จัดวางคล้ายกับภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง นอกจากภาพที่เป็นชิ้นส่วนกระจัดกระจายดูไม่จะแจ้งว่าเป็นส่วนไหนไปต่อกับส่วนไหนแน่ๆ แล้ว ยังมีเสียงฮัมมิงง่าที่คลุมเครือชวนให้ค้นหาอีกด้วย

ในผลงาน วิวเวอร์ (Viewer) ในปี 1996 ฮิลล์ จัดห้องมืดแล้วฉายภาพผู้ชายต่างเผ่าพันธุ์ 17 คน ยืนอยู่ในพื้นที่ว่างที่มีด้า พวกเขาขยับตัวเบาๆ เงียวๆ มีการขยับเคลื่อนไหวตัวเล็กน้อย ภาพที่เห็นจะเหมือนจริงมาราวกับว่าพวกเขาอยู่ร่วมห้องกับคนดูและพร้อมที่จะเดินเข้ามาหาคนดูเมื่อไรก็ได้ คนดังอีกคนในสายงานนี้คือ โทนีอาวส์เลอร์ (Tony Oursler) ลักษณะงานที่โดดเด่นเฉพาะตัวของเขาคือ เทคนิคการจัดฉายภาพวิดีโอลงบนวัตถุ 3 มิติ เช่น ลูกกลมๆ บ้างก็เป็นชิ้นเดี่ยวๆ บ้างก็เป็นกลุ่มจัดวางอยู่ในห้องที่ตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้ ภาพที่ฉายลงบนวัตถุเหล่านั้นมีทั้งใบหน้าคนที่กำลังแสดงความรู้สึกหรือเฉพาะภาพดวงตาคนที่กำลังกรอกกิ้งหรือร้องไห้ ประกอบกับเสียงที่คล้ายคนกำลังบ่น บ้างก็เป็นเสียงขอความช่วยเหลือ วัตถุ 3 มิติเหล่านั้นดูราวกับว่ามีชีวิตจริง ให้ความรู้สึกที่หลอนและน่าหวาดหวั่น

ผลงานที่ผสมวิดีโอกับศิลปะจัดวาง ที่น่าสนใจอีกชิ้นคือ เฟิร์สทแอนด์เซิร์ด (First and Third) ในปี 1987 ศิลปิน จูดิธแบร์รี ได้รับเชิญไปแสดงงานที่ เดอะวิทเนียมีวูเซียมออฟ อเมริกัน อาร์ต ในนิวยอร์กแบร์รี วิพากษ์พิพธิภณท์แห่งนั้นว่าเป็นสถาบันที่ปิดกั้นสำหรับคนเฉพาะกลุ่มแบร์รีฉายภาพคนที่ไม่ถูกรวมอยู่ในประวัติศาสตร์อเมริกันฉบับทางการ โดยติดตั้งเครื่องเล่นวิดีโอในบริเวณโถงบันไดในพิพธิภณท์ ฉายภาพขึ้นบนผนังให้คนที่เดินผ่านไปมาได้หยุดดูและฟัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์และวิดีโออาร์ต

“หนังทดลอง”

หนังที่ผู้สร้าง ได้ทำอะไรบางอย่าง ที่แตกต่างจากรูปแบบของหนังโดยทั่วไป บ่อยครั้งมักจะแตกต่างจากหนังเชิงพาณิชย์ และ สารคดี ทั่วๆ ไป และบางที่อาจซ่อนนัยยะอะไรบางอย่างไว้ แต่บางครั้งเราก็จะพบว่า หนังทดลอง ก็มีรูปแบบที่ซ้ำๆ กัน ซึ่งลักษณะที่พบบ่อยๆ ที่บ่งบอกว่าเป็นหนังทดลอง คือการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับ, การใช้เทคนิคต่างๆ หลากหลายแบบ เช่น ชูคิจิต หรือ เขียนลงบนแผ่นฟิล์ม การบรรยายเรื่อง หรือ ใช้เสียงที่ไม่สอดคล้องกับภาพ และบ่อยครั้งที่ต้องให้คนดูครุ่นคิด และมีส่วนร่วมไปกับมันมากกว่าปกติ

หนังทดลอง อยู่มาจนถึงปี 1960 และเริ่มขยายวงกว้างมากขึ้น ส่วนใหญ่หนังทดลองมักจะใช้ทุนสร้างต่ำ และใช้ทีมงานน้อย ปัจจุบัน หนังทดลอง หลายเรื่อง เริ่มจะไม่ได้มีความหมายแค่ “การทดลอง” อีกต่อไปแล้วแต่กลายเป็น “ประเภทของหนัง” (Film Genre) ประเภทหนึ่ง ที่มีรูปแบบ และลักษณะที่ชัดเจน เช่น มีโครงสร้างที่ไม่เล่าเรื่อง หรือ มีลักษณะ คล้ายบทกวี เป็นต้น ซึ่งนี่เป็นคำอธิบายที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ

“วิดีโออาร์ต”

ศิลปะที่ใช้ ภาพเคลื่อนไหว หรือประกอบด้วยข้อมูล ภาพเคลื่อนไหว และ/หรือ เสียง เป็นสื่อในการแสดงผลงาน

2.3 ศิลปินที่มีอิทธิพลในการทำงาน

Douglas Gordon

กอร์ดอนเกิดวันที่ 20 กันยายน ค.ศ.1966 เป็นศิลปินชาวสก็อตแลนด์ เขาได้รับรางวัลเทอร์เนอ รางวัลในปี 1996 และในปีต่อมาเขาเป็นตัวแทนของอังกฤษไปที่เวนิช Biennale เขาใช้ชีวิตอยู่และทำงานในเบอร์ลิน, เยอรมนี

การทำงานของกอร์ดอนถูกมองว่าเป็นเป็นเรื่องเกี่ยวกับความทรงจำและการทำซ้ำในรูปแบบต่างๆ เขาใช้วัสดุที่มีความเป็นสาธารณะ และยังสร้างสรรค์งานออกมาในรูปแบบวิดีโอ ผลงานของเขามักจะลบล้างการใช้วิดีโอแบบเดิมๆ โดยการเล่นกับองค์ประกอบของเวลาและการใช้จอภาพหลายจอ

กอร์ดอนมักจะนำฟิล์มเก่ากลับมาใช้ในงานภาพถ่ายและวิดีโอของเขา หนึ่งในผลงานดังของเขาก็คือ “24 Hour Psycho (1993)” เป็นการนำภาพยนตร์เรื่อง Psycho ของราชาภาพยนตร์สยองขวัญ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก มายืดให้ยาวนานถึง 24 ชั่วโมง เหมือนเป็นอีกเวอร์ชันหนึ่งของหนังเรื่องนี้ของ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก เป็นความต่างกันบนความคลาสสิก ที่ล้วนแสดงสาระสำคัญในงานของกอร์ดอน เช่น การรับรู้และการทำซ้ำ เวลาและความทรงจำ การมีส่วนร่วมและความไม่ชัดเจน ความมืดและแสงสว่าง ศิลปินกล่าวว่า “24 Hour Psycho ที่ผมเห็นมันไม่ได้เป็นเพียงการทำงานของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จัดสรร มันเป็นเหมือนการกระทำของความผูกพัน ... มันไม่ได้เป็นกรณีที่ตรงไปตรงมาของการลักพาตัว งานเดิมเป็นงานชิ้นเอกของผมอย่างแท้จริงและผมชอบเสมอที่จะดูมัน ... ผมต้องการที่จะรักษาผลงานของฮิตซ์ค็อกเพื่อที่ว่าเมื่อผู้ชมจะได้เห็นงาน 24 Hour Psycho ของผม พวกเขาจะคิดมากขึ้นเกี่ยวกับฮิตซ์ค็อก มากน้อยหรือไม่ได้ ...”

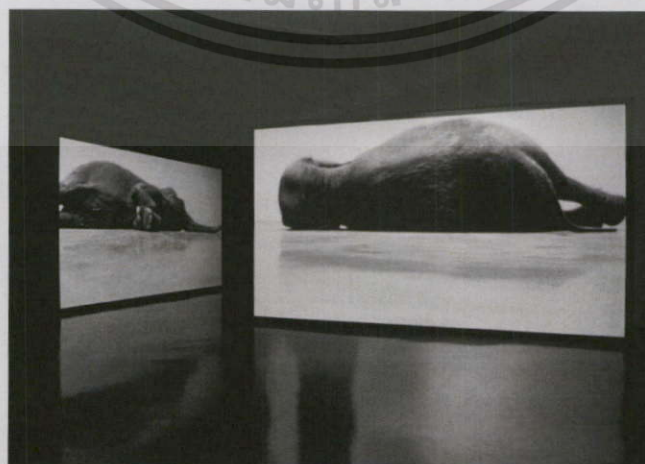
ในความเป็นจริง ไม่มีใครสามารถดูงาน 24 Hour Psycho ซึ่งก็คือหนังเรื่อง psycho ของอัลเฟรดฮิตซ์ค็อก ติดต่อกันเป็นเวลา 24 ชั่วโมงได้ ในขณะที่เราจะได้พบกับองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ความซ้ำอย่างราบเรียบจะตีแผ่และบั่นทอนความคาดหวังของพวกเราอย่างไม่หยุดหย่อน และแม้กระทั่งหนึ่งที่มีขึ้นมา ความคิดของคุณก็จะบอกกับคุณว่ามันไร้สาระสิ้นดี



ภาพที่ 3 ตัวอย่างผลงาน 24hours Psycho

ตัวอย่างผลงานอื่นๆของ Douglas Gordon

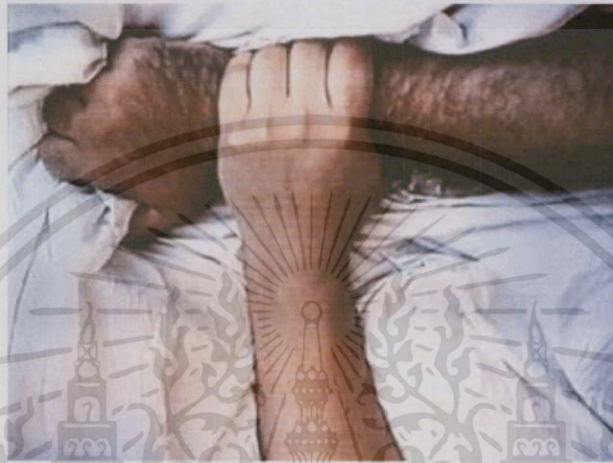
Play Dead; Real Time (2003) เป็นผลงานที่ประกอบไปด้วยสองวิดีโอ แสดงภาพช้างละครสัตว์ชื่อ มินนี่ บนจอขนาดใหญ่ อยู่ในห้องว่างๆสีขาวขนาดใหญ่ มันกำลังเดินวนไปรอบๆล้อมตัวลงแก๊งตายแล้วกลับลุกขึ้นมาใหม่ แต่ละก็ลองฉายภาพในมุมมองต่างๆ



ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลงาน Play Dead; Real Time (2003)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A Divided Self I and II เป็นผลงานที่มีสองจอภาพ ฉายภาพแขนสองแขนกำลังต่อสู้กัน แขนหนึ่งขมวด ส่วนอีกแขนเรียบเนียน หากดูในทีแรกจะเหมือนกับว่าคนสองคนกำลังสู้กันแต่เมื่อคุณดูมันเรื่อยๆ จะกลายเป็นที่ชัดเจนว่าทั้งสองแขนเป็นของคนคนเดียว การต่อสู้ระหว่างสองแขนแสดงให้เห็นการต่อสู้ภายในตัวเองที่แสดงโดยแขนเรียบเนียนและความชั่วร้ายของตัวเองโดยแขนขมวด



ภาพที่ 5 ตัวอย่างผลงาน A Divided Self I and II

ผลงานชุด 100 Blind Stars เป็นผลงานที่นำภาพของคนที่มีชื่อเสียง 100 คน โดยแต่ละภาพตาได้ถูกตัดออกจากแต่ละภาพและแทนที่ด้วยพื้นผิวกระจกหรือกระดาษสีดำหรือสีขาวส่งผลให้ภาพมีความน่าขนลุก ในแวบแรกที่เราเห็นก่อนคุณจะนึกถึงภาพหรือตัวของดาราดังที่คุณรู้จักเหล่านั้น แต่ตาที่หายไปทำให้มีอะไรมากกว่าที่อยู่เบื้องหลังภาพ ซึ่งภาพเป็นเพียงหน้ากาตามที่เราประเมินตามความต้องการของเราเอง



ภาพที่ 6 ตัวอย่างผลงาน ชุด 100 Blind Stars

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 อิทธิพลทางรูปแบบของผลงาน

การตัดต่อภาพยนตร์และทฤษฎีวิดีโอ

การตัดต่อภาพยนตร์ คือ การลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำไว้โดยนำแต่ละฉากมาเรียงกันตามโครงเรื่อง จากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน

ระบบวิดีโอในปัจจุบัน

ระบบวิดีโอ มีความสัมพันธ์กับการนำไฟล์วิดีโอไปเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งไฟล์วิดีอนั้นต้องนำไปเปิดกับโทรทัศน์หรือเครื่องเล่นอื่นหรือไม่ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดค่าของระบบในวิดีโอ ในขั้นตอนการตัดต่อด้วย ซึ่งแต่ละประเทศจะใช้ระบบไม่เหมือนกัน คือ

- ระบบ PAL เป็นระบบที่มีความคมชัดสูง แต่การเคลื่อนไหวไม่ค่อยราบรื่น โดยมีอัตราการแสดงภาพ (Frame Rate) 25 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ในหลายประเทศ โดยประเทศไทยก็ใช้ระบบนี้

- ระบบ NTSC เป็นระบบที่มีความคมชัดสู้ระบบ PAL ไม่ได้ แต่การเคลื่อนไหวของภาพจะราบรื่นกว่าระบบ PAL เพราะมีอัตราการแสดงภาพ (Frame Rate) 29.97 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ที่ประเทศญี่ปุ่น และอเมริกา

- ระบบ SECAM เป็นระบบที่มีความคมชัดสูงการเคลื่อนไหวของภาพมีความราบรื่นมีอัตราการแสดง ผล (Frame Rate) 25 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ในแถบแอฟริกา
คุณสมบัติของไฟล์วิดีโอ

- Frame Rate คือ ความเร็วที่ใช้ในการแสดงภาพเคลื่อนไหวต่อ 1วินาที โดยที่เราต้องใช้คือ 25 เฟรมต่อวินาที (หมายถึง การเคลื่อนไหว 25 รูปต่อวินาที ซึ่งทำให้เรามองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว) โดยภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเริ่มตั้งแต่ 7 – 10 เฟรมต่อวินาที ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์การ์ตูน

- ขนาดของเฟรม เป็นขนาดของความกว้างคูณความยาวของเฟรม เช่น Aspect Ratio เท่ากับ 4 : 3 ซึ่งหมายความว่า เป็นการแสดงผลที่เต็มจอ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ใช้แสดงผลเกี่ยวกับงานนำเสนอจำพวกข่าว, หนังสืวีซีดี Aspect Ratio เท่ากับ 16 : 9 เป็นการแสดงผลที่ไม่เต็มจอ โดยส่วนใหญ่จะใช้ในการชมภาพยนตร์ ดีวีดี

ภาพยนตร์

ภาพยนตร์ คือ เป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์มแล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นภาพ เคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมาก ที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริงหรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นชนิดฟิล์มเนกาทีฟ (Negative) หรือฟิล์มโพซิทีฟ (Positive) ซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือกระทำด้วยวิธีใด ๆ ให้ปรากฏรูปหรือเสียงหรือทั้งรูปและเสียง เป็นเรื่องหรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหตุการณ์ หรือข้อความแล้วจัดการถ่ายทอดรูปหรือเสียง หรือทั้งรูปและเสียงได้ด้วยเครื่องฉาย ภาพยนตร์หรือเครื่องอย่างอื่นทำนองเดียวกัน และหมายความตลอดถึงฟิล์มซึ่งได้ถูกถ่ายอัดหรือทำ ด้วยวิธีใดๆ ให้ปรากฏสี เพื่ออัดลงในฟิล์มชนิดดังกล่าว เป็นสาขาที่สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะใน รูปของภาพเคลื่อนไหว และเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมบันเทิง

2.5 อิทธิพลทางด้านแนวความคิด

การรับรู้ (Perception)

การรับรู้ หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่ การมีสิ่งเร้ามา กระทับ กับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาท ไปยังสมอง เพื่อการแปลความ กระบวนการของการรับรู้ (Process) เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision making)

Sensing -----> Memory -----> Learning -----> Decision making

กระบวนการของการรับรู้ เกิดขึ้นเป็นลำดับดังนี้

สิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ มาเร้าอินทรีย์ ทำให้เกิดการสัมผัส (Sensation) และเมื่อเกิดการสัมผัสบุคคล จะเกิดมีอาการแปล การสัมผัสและมีเจตนาที่จะแปลสัมผัสนั้น การ แปลสัมผัสจะเกิดขึ้นในสมองทำให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ เช่น การที่เราได้ยินเสียงดัง บิ่ง บิ่ง ๆ สมอง จะแปลเสียงดังบิ่ง บิ่ง โดยเปรียบเทียบกับเสียง ที่เคยได้ยินว่าเป็น เสียงของอะไร เสียงปิ่น เสียง ระเบิด เสียงพุด เสียงประทัด เสียงของท่อไอเสียรถ เสียงเครื่องยนต์ระเบิด หรือเสียงอะไร ในขณะที่ เปรียบเทียบจิตต้องมีเจตนาปนีอยู่ ทำให้เกิดแปลความหมาย และต่อไปก็รู้ว่าเสียงที่ได้ยินนั้นคือ เสียงอะไร อาจเป็นเสียงปิ่น เพราะบุคคลจะแปลความหมายได้ ถ้าบุคคลเคยมีประสบการณ์ในเสียง ปิ่นมาก่อนและอาจแปลได้ว่า ปิ่นที่ดังเป็นปิ่นชนิดใด ถ้าเขาเป็นตำรวจ จากตัวอย่างข้างต้นนี้ เราอาจ สรุปกระบวนการรับรู้จะเกิดได้จะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีสิ่งเร้า (Stimulus) ที่จะทำให้เกิดการรับรู้ เช่น สถานการณ์ เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมรอบ ภายที่เป็น คนสัตว์ และสิ่งของ
2. ประสาทสัมผัส (Sense Organs) ที่ทำให้เกิดความรู้สึกรับสัมผัส เช่น ตาหู ฟัง จมูกได้กลิ่น ลิ้นรู้รส และผิวหนังรู้ร้อนหนาว
3. ประสบการณ์ หรือ ความรู้เดิม ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่เราสัมผัส
4. การแปลความหมายของสิ่งที่เรารับสัมผัส สิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วย่อมจะอยู่ในความทรงจำ ของสมอง เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้า สมองก็จะทำหน้าที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิมว่าสิ่งเร้า นั้นคือ อะไรเมื่อมนุษย์เรารู้จักเร้าโดยสิ่งแวดล้อม ก็จะเกิดความรู้สึกรับสัมผัส (Sensation) โดยอาศัย อวัยวะสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา ทำหน้าที่ดูคือ มองเห็น หู ทำหน้าที่ฟังคือ ได้ยิน ลิ้นทำหน้าที่รู้รส จมูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำหน้าที่คือได้กลิ่น ผิวหนังทำหน้าที่สัมผัสคือรู้สึกได้อย่างถูกต้อง กระบวนการรับรู้ ก็สมบูรณ์
แท้จริงแล้วยังมีการสัมผัสภายในอีก 3 อย่างด้วยกันที่จะช่วยให้เรารับสัมผัสสิ่งต่างๆ

ลำดับขั้นของกระบวนการรับรู้

การรับรู้จะเกิดขึ้นได้ ต้องเป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการดังนี้

ขั้นที่ 1 สิ่งเร้า (Stimulus) มากระทบอวัยวะสัมผัสของอินทรีย์

ขั้นที่ 2 กระแสประสาทสัมผัสวิ่งไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ซึ่งมีศูนย์กลางที่สมองเพื่อสั่งการ ตรง
นี้เกิดการรับรู้ (Perception)

ขั้นที่ 3 สมองแปลความหมายออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจโดยอาศัย ความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม
ความจำ เจตคติ ความต้องการ ปทัสถาน บุคลิกภาพ เซาว์นปัญญา ทำให้เกิดการตอบสนองอย่างใด
อย่างหนึ่ง การรับรู้ (Perception)

ตัวอย่าง ขณะนอนอยู่ในห้อง ได้ยินเสียงร้องเรียกเหมียวๆรู้ว่า เป็นเสียงร้องของสัตว์ และรู้
ต่อไปว่าเป็นเสียงของแมว เสียงเป็นเครื่องเร้า (Stimulus) เสียงแล่นมากระทบหูในหุมีปลาย
ประสาท (End organ) เป็นเครื่องรับ (Receptor) เครื่องรับส่งกระแสความรู้สึก (Impulse) ไปทาง
ประสาทสัมผัส (Sensory nerve) เข้าไปสู่สมอง สมองเกิดความตื่นตัวขึ้น (ตอนนี้เป็นสัมผัส) ครั้น
แล้วสมองทำการแยกแยะว่า เสียงนั้นเป็นเสียงคนเป็นเสียงสัตว์ เป็นเสียงของแมวสาวเป็นเสียงแมว
หนุ่ม ร้องทำไมเราเกิดอาการรับรู้ ต่อหลังนี้เป็น การรับรู้ เมื่อเรารู้ว่าเป็นเสียงของแมวเรียก ทำให้
เราต้องการรู้ว่าแมวเป็นอะไร ร้องเรียกทำไมเราจึงลุกขึ้นไปดูแมวตาม ตำแหน่งเสียงมีได้ยินและ
ขานรับ สมองก็สั่งให้กล้ามเนื้อปากทำการเปล่งเสียงขานรับ ตอนนี้ทางจิตวิทยาเรียกว่า ปฏิกริยา
หรือการตอบสนอง (Reaction หรือ Response) เมื่อประสาทตื่นตัวโดยเครื่องเร้า จะเกิดมีปฏิกริยา
คือ อาการตอบสนองต่อสิ่งเร้า

กลไกของการรับรู้

กลไกการรับรู้เกิดขึ้นจากทั้ง สิ่งเร้าภายนอกและภายในอินทรีย์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม
อวัยวะรับสัมผัส (Sensory organ) เป็น เครื่องรับสิ่งเร้าของมนุษย์ ส่วนที่รับความรู้สึกของอวัยวะรับ
สัมผัสอาจอยู่ลึกเข้าไปข้างใน มองจากภายนอกไม่เห็นอวัยวะรับสัมผัสแต่ละอย่างมีประสาทรับ
สัมผัส (Sensory nerve) ช่วยเชื่อมอวัยวะรับสัมผัสกับเขตแดนการรับสัมผัสต่างๆที่สมอง และ
ส่งผ่านประสาทมอเตอร์ (Motor nerve) ไปสู่อวัยวะมอเตอร์ (Motor organ) ซึ่งประกอบไปด้วย
กล้ามเนื้อและต่อมต่างๆ ทำให้เกิดปฏิกริยาตอบสนองของอวัยวะมอเตอร์ และจะออกมาในรูปใด
ขึ้นอยู่กับ การบังคับบัญชาของระบบประสาท ส่วนสาเหตุที่มนุษย์เราสามารถไวต่อความรู้สึกก็
เพราะ เซลประสาทของประสาทรับสัมผัส แบ่งแยกแตกออกเป็นกิ่งก้านแผ่ไปติดต่อกับ อวัยวะรับ
สัมผัส และที่อวัยวะรับสัมผัสมีเซลล์รับสัมผัส ที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวจึง สามารถทำให้มนุษย์รับ
สัมผัสได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตใจติดต่อกับโลกภายนอกได้โดยการสัมผัส คนตาบอดเมื่ออธิบายให้ฟังว่าสีแดง สีเขียว เป็นอย่างไร เขาก็จะเข้าใจให้ถูกต้องไม่ได้เลย เพราะเรื่องสีจะต้องรู้ด้วยตา เครื่องมือสัมผัสอย่างหนึ่งก็ทำหน้าที่อย่างหนึ่ง คนหูหนวกย่อมไม่รู้สีถึงลิลาความไพเราะของเสียงเพลง ดังนั้นการสอนจึงเน้นว่า "ให้สอนโดยทางสัมผัส" การรับรู้นับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ การรับรู้ที่ถูกต้องจึงจะส่งผล ให้ได้รับ ความรู้ที่ถูกต้อง นักเรียนต้องได้การรับรู้ที่ถูกต้อง มิฉะนั้นความรู้ที่รับไปก็ผิดพลาด

อวัยวะสัมผัส กับการรับรู้

มนุษย์ย่อมมีพฤติกรรม สนองตอบสิ่งแวดล้อมกระบวนการของการรับรู้เป็นสิ่งแรกที่มนุษย์สนองตอบต่อสิ่งแวดล้อมและระบบประสาท อวัยวะสัมผัส เป็นปัจจัยสำคัญของกระบวนการรับรู้ต้องมีความสมบูรณ์จึงจะสามารถรับรู้สิ่งเร้าได้ดีเพราะอวัยวะสัมผัสรับสิ่งเร้า ที่มากระทบประสาทรับสัมผัสส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อให้สมองแปลความหมายออกมา เกิดเป็นการรับรู้ และอวัยวะสัมผัสของมนุษย์ มีขีดความสามารถจำกัด กลิ่นอ่อนเกินไป เสียงเบาเกินไป แสงน้อยเกินไปย่อมจะรับสัมผัสไม่ได้ ดังนั้นประเภท ขนาด คุณภาพของสิ่งเร้าจึงมีผลต่อการรับรู้ และการตอบสนอง สิ่งเร้าบางประเภทไม่สามารถกระตุ้นอวัยวะสัมผัสของเราได้ เช่น กลิ่นวิหค

องค์ประกอบของการรับรู้

1. สิ่งเร้าได้แก่วัตถุ แสง เสียง กลิ่น รสต่างๆ
2. อวัยวะรับสัมผัส ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง ถ้าไม่สมบูรณ์จะทำให้สูญเสียการรับรู้ได้
3. ประสาทในการรับสัมผัสเป็นตัวกลางส่งกระแสประสาทจากอวัยวะรับสัมผัสไปยังสมองส่วนกลาง เพื่อการแปลความต่อไป
4. ประสบการณ์เดิม การรู้จัก การจำได้ ทำให้การรับรู้ได้ดีขึ้น
5. ค่านิยม ทักษะคติ
6. ความใส่ใจ ความตั้งใจ
7. สภาพจิตใจ อารมณ์ เช่น การคาดหวัง ความดีใจ เสียใจ
8. ความสามารถทางสติปัญญา ทำให้รับรู้ได้เร็ว

การจัดระบบการรับรู้

มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลักดังนี้

1. หลักแห่งความคล้ายคลึง (Principle of similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน
2. หลักแห่งความใกล้ชิด (Principle of proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้กันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. หลักแห่งความสมบูรณ์ (Principle of closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์
ขึ้นความคงที่ของการรับรู้ (Perceptual constancy) ความคงที่ในการรับรู้มี 3 ประการ ได้แก่

3.1 การคงที่ของขนาด

3.2 การคงที่ของรูปแบบ รูปทรง

3.3 การคงที่ของสีและแสงสว่าง

การรับรู้ที่ผิดพลาด แม้ว่ามนุษย์มีอวัยวะรับสัมผัสถึง 5 ประเภทแต่มนุษย์ก็ยังรับรู้ผิดพลาดได้
เช่น ภาพลวงตา การรับฟังความบอกเล่า ทำให้เรื่องบิดเบือนไป การมีประสบการณ์และค่านิยมที่
แตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้ถ้าจะให้ถูกต้อง จะต้องรับรู้โดยผ่าน ประสาทสัมผัสหลายทาง ผ่าน
กระบวนการคิดไตร่ตรองให้มากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสนใจในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ โดยที่เจาะจงไปที่การตัดต่อภาพยนตร์ ความงามที่เกิดจากเทคนิคยืดขยายเวลา ก่อให้เกิดความรู้สึกใหม่ต่อความเป็นภาพเดิมของภาพยนตร์ แสงและสีที่ถูกรังไว้ให้คงอยู่ในสภาพการเคลื่อนไหว ในระดับที่สายตาสามารถจับจ้องและวิเคราะห์ภาพนั้นๆได้

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 7 ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพที่ 8 ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด

การขยับเน้นช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยดูกระบวนการเหนี่ยวนำในช่วงเวลานั้นๆ ให้ยาวนานขึ้น เพื่อขยับเน้นสุนทรียภาพในตัวของคนแบบเองที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งและจบลงอย่างรวดเร็วกระบวนการยืดเวลาจะสร้างความงามที่เกิดขึ้นจากการได้พินิจพิจารณาทัศนธาตุของความเป็นต้นแบบ และทำให้เกิดสุนทรียภาพในมุมมองที่ถุกมองข้าม

ปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพร่าง

ปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพร่างชุดที่ 1 ฉากที่คัดเลือกมามีส่วนประกอบของความเป็นภาพยนตร์มากจนเกินไป มุมมองของภาพไม่ได้ขยับเน้นไปที่เอฟเฟกการระเบิดมากเท่าที่ควรและมีองค์ประกอบภาพที่ยังคงบอกเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์นั้นๆ

ได้นำภาพร่างชุดที่ 2 ใช้เป็นงานจริง

ภาพร่างชุดที่สองนั้นถูกปรับปรุงแก้ไข โดยการตัดรายละเอียดสาระของภาพยนตร์ออก คัดเลือกเฉพาะส่วนของเอฟเฟกการปะทุของระเบิด และมีความหลากหลายของมิติโอที่เข้ามาเพิ่มขึ้น ทำให้แต่ละฉากมีบริบทที่แตกต่างกันแต่จะถูกเชื่อมกันด้วยแสงและสีของระเบิด

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

กระบวนการนี้เกิดจากการสังเกตขณะที่ข้าพเจ้าดูภาพยนตร์ และเกิดความประทับใจในความงามของการปะทุของระเบิดจึงได้หยิบยกความงามของความเป็นภาพนี้ขึ้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ โดยคัดเลือกมาเฉพาะฉากการระเบิดของสิ่งต่างๆที่อยู่ในภาพยนตร์ซึ่งข้าพเจ้าได้ถอดสาระของเนื้อหาในภาพยนตร์ออกไปคงเหลือแต่ความเป็นภาพเท่านั้นแล้วนำมาผ่านกระบวนการสร้างสรรค์เป็นงาน โดยข้าพเจ้านำฉากต่างๆเหล่านั้นมายืด ขยายเวลาออกเพื่อสร้างการรับรู้ให้จากความเป็นภาพเดิมและเพื่อให้สิ่งที่ถูกยืดขยายนั้น ได้สร้างสุนทรียภาพด้วยตัวของมันเอง

ขั้นตอนก่อนการทำ

ข้าพเจ้าสืบค้นข้อมูลภาพยนตร์แอคชั่น และสงครามจากอินเทอร์เน็ต และการดูภาพยนตร์ต่างๆเป็นจำนวนมากเพื่อให้ได้มาซึ่งภาพยนตร์ที่มีฉากการปะทุของระเบิดที่น่าสนใจ แล้วคัดเลือกฉากเหล่านั้นมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์งาน

ขั้นตอนการถ่ายทำ

ข้าพเจ้านำจากการปะทุของระเบิดที่ได้มาจากการคัดเลือกจากภาพยนตร์ต่างๆมาผ่านกระบวนการตัดต่อด้วยโปรแกรม PremierePro ตัดสลับฉากในแต่ละเรื่องจัดองค์ประกอบภาพรวมใน 1 วิดีโอ เมื่อได้วิดีโอที่สลับฉากเสร็จ แล้วจึงนำวิดีโอที่ได้ไปเข้าโปรแกรม After Effect เพื่อนำไฟล์วิดีโอไปใส่เอฟเฟก Slow ด้วยเครื่องมือ Twixtor และทำการทำให้แต่ละฉากในวิดีโอมีเอฟเฟกที่เชื่อมเข้าหากัน

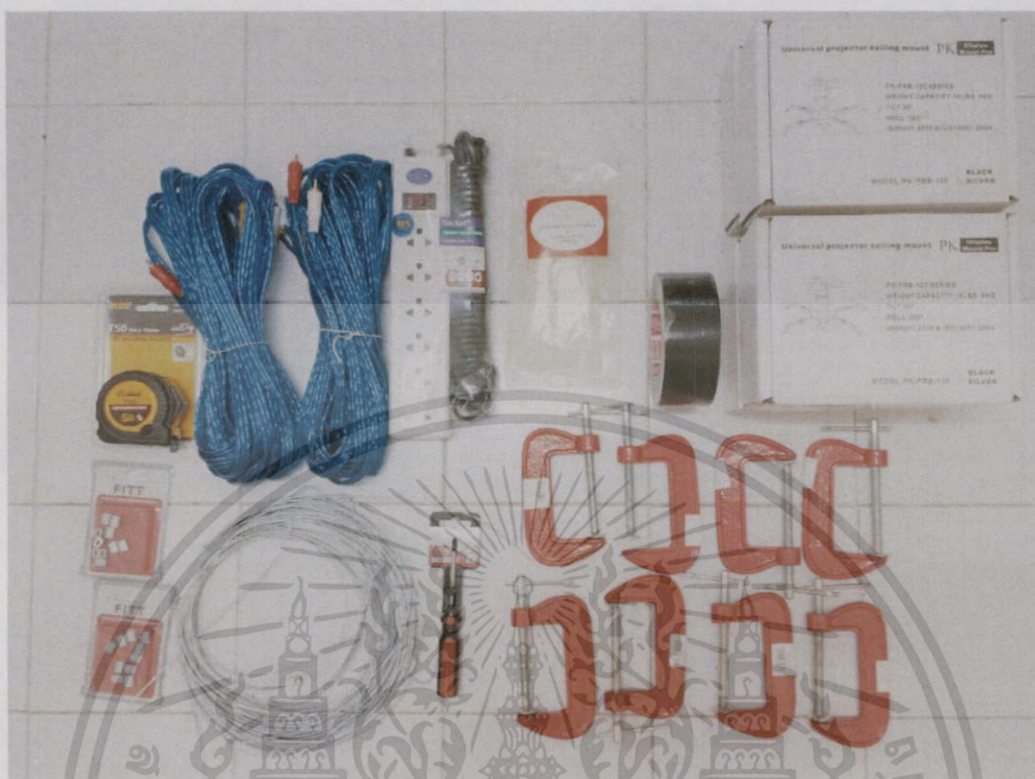
ขั้นตอนการติดตั้ง

ฉายวิดีโอ 4 ไฟล์ ด้วยโปรเจกเตอร์ 4 ตัวเข้าผนังรอบด้านที่เป็นฉากไม้ขนาด 2.4 x 3.2 เมตร จำนวน 4 แผ่น โดยตำแหน่งของแผ่นไม้จะถูกจัดวางแบบผนัง 4 ด้าน ห้อยลงมาจากด้านบนเพดาน ให้ด้านปลายสุดของแผ่นไม้จรดกับพื้น โปรเจกเตอร์ฉายจากฝั่งตรงข้ามของผนังทั้ง 4 ด้านจากด้านบน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าไปชมผลงานได้จากภายใน ใช้ขาต่อโปรเจกเตอร์ยาว 80 เซนติเมตรแขวนลงจากเพดาน ส่วนแผ่นไม้ที่นำมาประกอบฉากจะประกอบด้วยไม้ 3 แผ่น ขนาด 2.4 x 1.2 เมตรจำนวน 2 แผ่น อีก 1 แผ่นขนาด 2.4 x 0.80 เมตร ไม้แต่ละแผ่นถูกล็อกด้วยเหล็กตัวซี (C-camp)



ภาพที่ 9 ภาพประกอบการติดตั้ง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

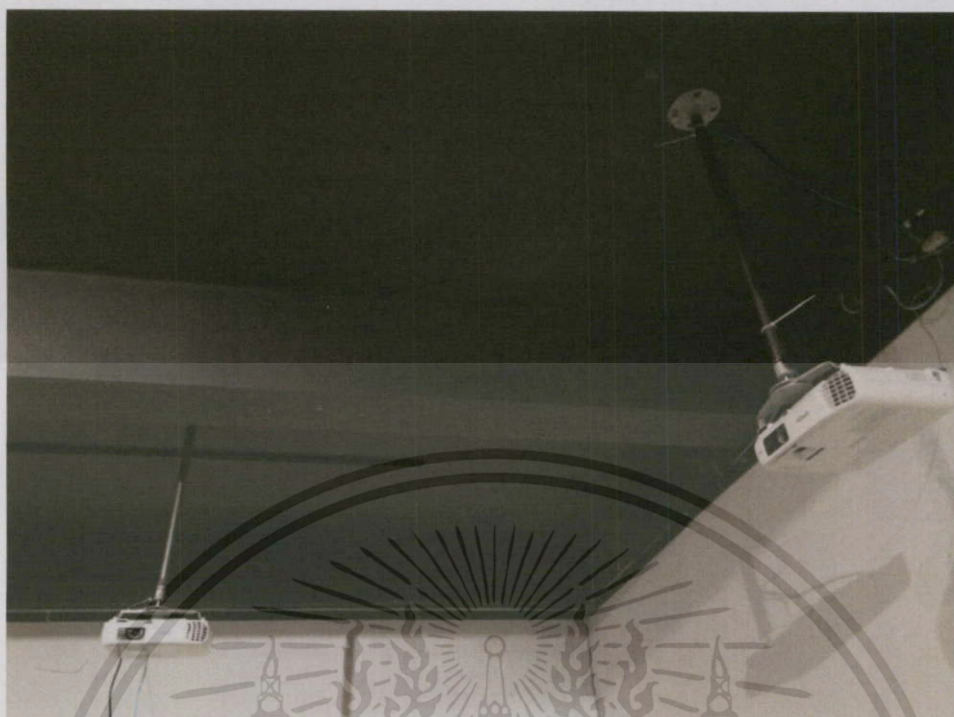


ภาพที่ 10 ภาพประกอบการติดตั้ง 2

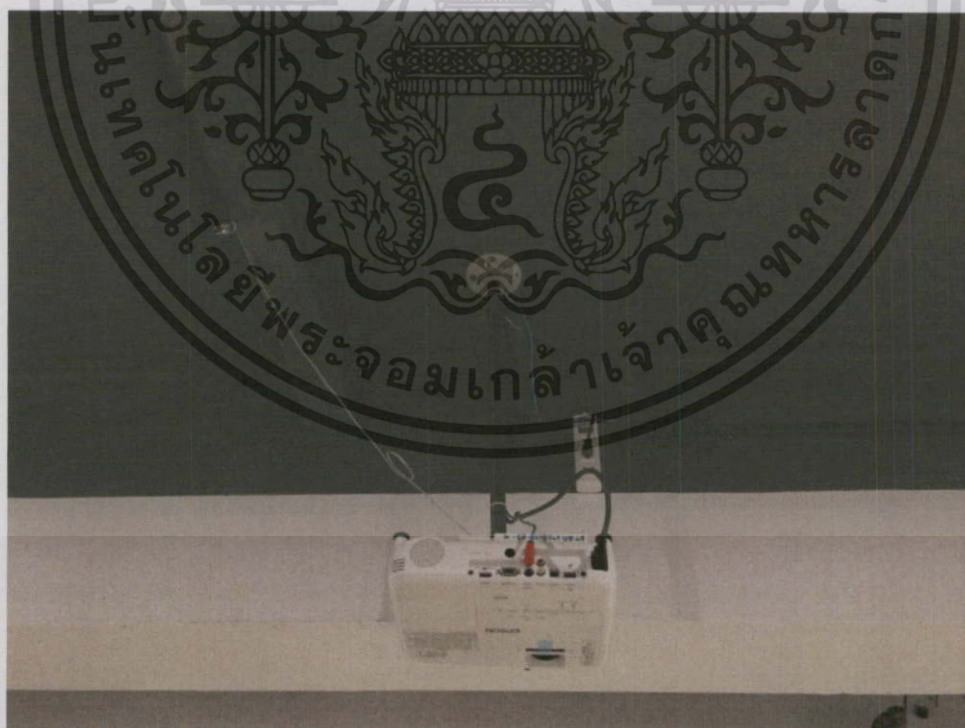


ภาพที่ 11 ภาพประกอบการติดตั้ง 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ภาพประกอบการติดตั้ง 4

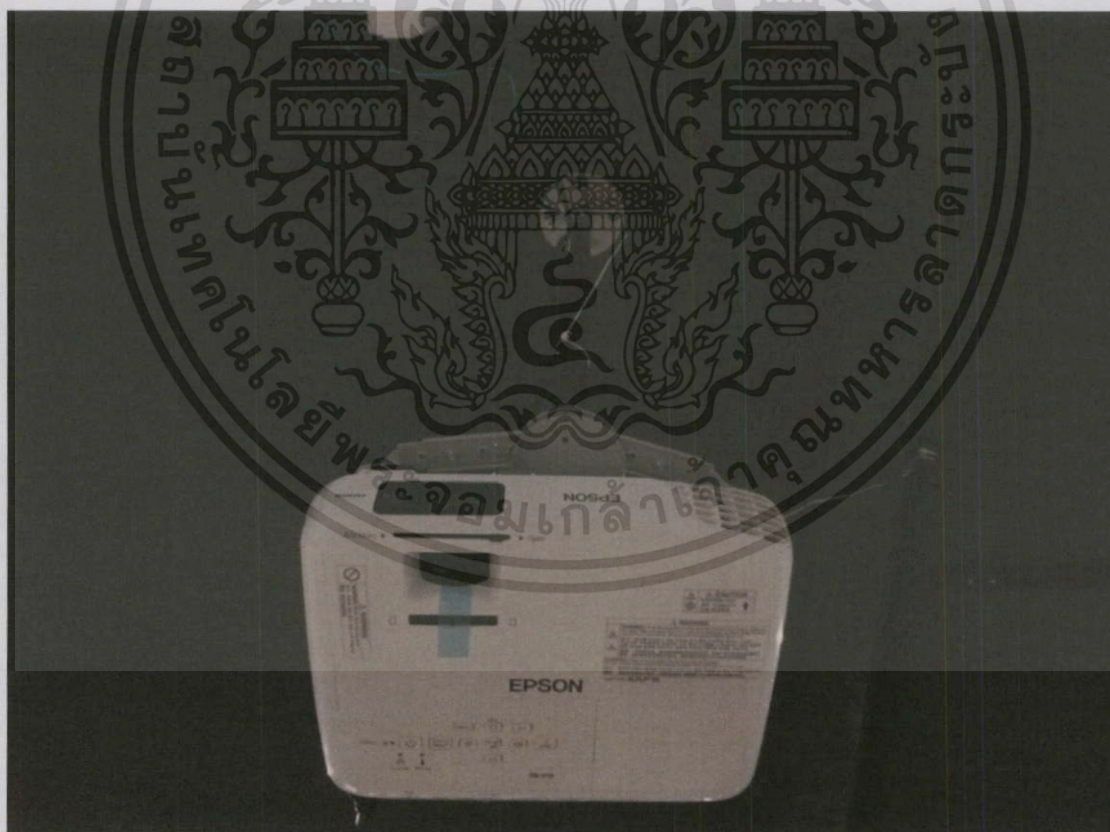


ภาพที่ 13 ภาพประกอบการติดตั้ง 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ภาพประกอบการติดตั้ง 6



ภาพที่ 15 ภาพประกอบการติดตั้ง 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานจากการใช้ภาพจากภาพยนตร์โดยคัดเลือกภาพการปะทุของระเบิดจากภาพยนตร์แนวสงครามและแอคชั่น ซึ่งข้าพเจ้าให้ความสนใจในสุนทรียภาพความงามของแสงสีของระเบิดในภาพยนตร์

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ



ภาพที่ 16 ภาพแบบวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ข้าพเจ้าหยิบยืมความเป็นภาพในภาพยนตร์มาเป็นวัตถุดิบในการทำงาน โดยให้ความสนใจไปที่ฉากการระเบิดของสิ่งของต่างๆที่พบเห็นในภาพยนตร์

รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 17 ภาพแบบวิเคราะห์รูปทรง

ลักษณะการระเบิดต่างๆจะมีรูปทรงไม่แน่นอน แต่ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มควันที่มีลักษณะเป็นกลุ่มก้อนคล้ายดอกเห็ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิว (Textures)

เนื่องจากเป็นไฟล์ภาพที่ถูกนำมาจากหลายๆที่มาจึงมีคุณภาพไฟล์ที่แตกต่างกัน ทำให้พื้นผิวในแต่ละไฟล์มีความคมชัดไม่เท่ากัน และพื้นผิวของภาพในขณะที่ถูกปรับแต่งด้วยเอฟเฟคจะส่งผลให้เกิดพื้นผิวแตกต่างไปจากเดิม ภาพจะเบลอ และแตกไม่เป็นรูปทรง

การเชื่อมภาพ (Transition)

ด้วยเทคนิคและกระบวนการในการตัดต่อภาพยนตร์ รวมถึงเอฟเฟคที่เลือกนำมาใช้เชื่อมแต่ละฉากเข้าหากัน จึงทำให้ภาพมีสีที่ดูฉูดฉาดในบางช่วง การกำหนดช่วงเวลาของการเล่นในขณะที่ตัดต่อทำให้เกิดอรรถรสในงาน

สี (Colour)



ภาพที่ 18 ภาพแบบวิเคราะห์สี

แสงและสีในภาพที่เกิดจากการปะทะของระเบิดทำให้โทนสีในภาพอยู่ในโทนร้อน ซึ่งประกอบไปด้วยสีแดง สีส้ม สีเหลือง และมีสีขาวเป็นแสงที่สว่างที่สุด ตัดกับสีดำหรือสีเข้มที่ขบเน้นให้แสงสีของระเบิดเด่นยิ่งขึ้น แสดงความงามของความเป็นภาพจากฉากระเบิดที่ไม่ได้เป็นจุดเด่นในภาพยนตร์ให้แสดงความงามจากความเป็นภาพด้วยตัวของมันเอง

พื้นที่และเวลา (Time and Space)

เนื่องจากภาพยนตร์ที่หยิบยืมมาใช้ในแต่ละเรื่องมีเวลายาวนานเกิน 1.30 ชั่วโมง ซึ่งในช่วงเวลานั้นถูกประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ ข้าพเจ้าคัดเลือกช่วงเวลาที่น่าสนใจจากภาพยนตร์เรื่องต่างๆมาเรียงต่อกันเป็นช่วงเวลาใหม่ และยืดขยายเวลาเพื่อขบเน้นช่วงเวลานั้นๆ

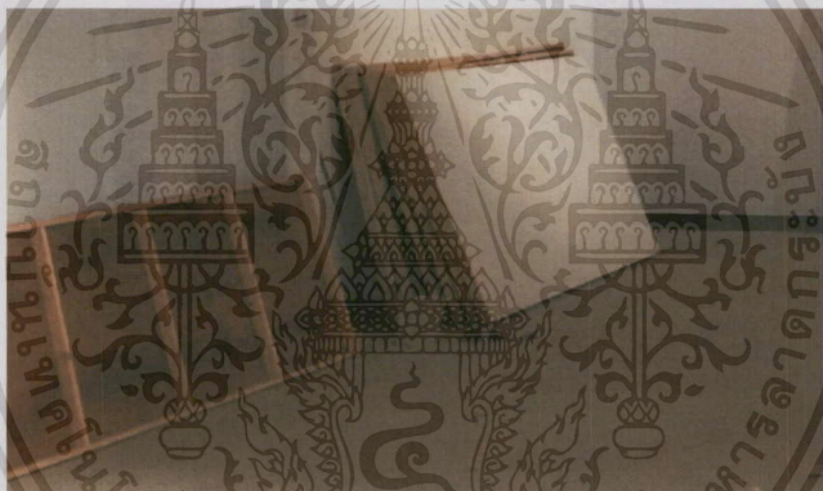
เสียง (Sound)

เมื่อเสียงถูกยืดขยายเวลา ทำให้เสียงที่เกิดขึ้นถูกเปลี่ยนจากกระชับเป็นยืด ยาน และทุ้มต่ำ ซึ่งเป็นส่วนประกอบหลักของงานที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าภาพเลยทีเดียว

4.2 ปัญหาที่พบระหว่างการติดตั้งงานและแนวทางการแก้ไขในอนาคต

4.2.1 เนื่องจากพื้นที่ที่มีจำกัด ระยะขยายของโปรเจกเตอร์จึงทำงานไม่ได้เต็มที่ ทำให้มีความจำเป็นที่ต้องปรับการติดตั้งงานให้เหมาะสมกับพื้นที่จริง ในอนาคตข้าพเจ้าคิดว่าควรเลือกหาพื้นที่ ที่มีขนาดกว้างกว่านี้

4.2.2 โครงไม้กระดานที่ใช้เป็นฉากมีความคดงอและเมื่อประกอบกันเกิดเส้นรอยต่อระหว่างแผ่นไม้ ในอนาคตข้าพเจ้าคิดว่าจากที่ใช้ควรเป็นผ้าใบซึ่งมีขนาดใหญ่ และไม่เกิดปัญหารอยต่อของไม้



ภาพที่ 19 ภาพประกอบปัญหาระหว่างการติดตั้งงาน

4.2.3 ไฟฟ้าในสถานที่ติดตั้งงานลัดวงจรก่อให้เกิดปัญหาในการติดตั้ง ซึ่งคาดการณ์ว่าไฟฟ้าในสถานที่ติดตั้งไม่เพียงพอสำหรับการใช้งาน หนทางแก้ไขคือ ตรวจสอบกำลังการจ่ายไฟของสถานที่ติดตั้งและคำนวณความต้องการที่จะใช้ไฟฟ้าของอุปกรณ์ต่างๆ

4.2.4 สถานที่ติดตั้งงานไม่สามารถควบคุมแสงได้เท่าที่ควร และแสงธรรมชาติที่ส่องผ่านประตูก็เป็นอีกหนึ่งอย่างที่ทำให้ห้องมีความสว่างเกินไป ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่าในอนาคต ควรปิดช่องแสงต่างๆ ให้หมด และควบคุมแสงให้ได้มากกว่านี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุป

แนวคิดริเริ่มนั้น ข้าพเจ้าได้ได้แรงบันดาลใจมาจากการภาพยนตร์สงคราม หรือภาพยนตร์แอคชั่นต่างๆ ได้เห็นภาพการปะทะของระเบิด ซึ่งข้าพเจ้ามองเห็นถึงสุนทรียภาพของฉากการปะทะดังกล่าวจึงริเริ่มคิดจะนำฉากระเบิดมาทำงาน โดยเริ่มเข้าไปย่อนกระบวนการการสร้างภาพยนตร์ได้เห็นถึงกระบวนการการสร้างภาพ ภาพแต่ละภาพที่เรียงต่อกันจึงทำให้มีวิธีการเรื่องความสำคัญของแต่ละฉาก ข้าพเจ้าจึงนำฉากระเบิดในภาพยนตร์หลายๆเรื่องมาสร้างคามงามด้วยการขยับเน้นภาพเพื่อเพิ่มสำคัญของตัววัตถุด้วยวิธีการทางการตัดต่อ ซึ่งเทคนิคการตัดต่อวิดีโอนี้เป็นการนำฉากปะทะของระเบิดจากภาพยนตร์ต่างๆ แล้วนำมาปรับความเร็วของภาพให้ช้าลง เพื่อให้เห็นถึงแต่ละความเคลื่อนไหวของความงามของอนุระเบิดซึ่งเมื่อนำมาคิดตั้งนำเสนอผลงาน สุนทรียภาพที่ออกมาจากการติดตั้งงาน และแสงสีของวิดีโอ ทำให้บรรยากาศของงานสร้างปรากฏการณ์ใหม่สำหรับผู้ชม โดยทั่วบริเวณงานจะได้รับเสียงของระเบิดที่ถูกยึดเวลาให้ก้องกังวาน ภาพที่ถูกฉายอยู่ 4 มุมทำให้ผู้ชมได้เลือกที่จะชมภาพที่ถูกประกอบแต่ละผนัง หรือมองเพียงด้านเดียว แต่ละผนังนั้นทำขึ้นจากไม้ ขนาด 2.4 x 3.2 เซนติเมตร ทาสีขาว แขนงห้อยมาจากเพดาน ติดตั้งทั้ง 4 มุมลักษณะคล้ายกล่อง แต่ในแต่ละมุมของฉากไม่ติดกันเพื่อสร้างทางเข้า วิดีโอถูกฉายจากโปรเจกเตอร์ 4 ตัว แขนงจากเพดานเช่นกันซึ่งในแต่ละวิดีโอจะเชื่อมต่อกัน ทำให้วิดีโอจะเคลื่อนไหวข้ามฉากไปมา โดยทั่วบริเวณการติดตั้ง งานจะมีคสนิท และมีแสงออกมาจากโปรเจกเตอร์เท่านั้นเพื่อเพิ่มความคมชัด และด้วยการติดตั้ง และการจัดวางการนำเสนอผลงานมีพื้นที่ขนาดใหญ่ ทำให้ภาพที่ปะทะคนดูจากทั้ง 4 ด้านนั้นสร้างประสบการณ์ร่วมเหมือนเข้าไปอยู่ในพื้นที่นั้นๆ ไปในตัว

การวางแผนการทำงาน ในการทำงานที่มีระยะเวลา 4 เดือนนั้น ข้าพเจ้าเลือกที่จะตัดต่อวิดีโอให้เสร็จก่อนภายในระยะเวลา 3 เดือน เวลาที่เหลือสำหรับการติดตั้งงานรวมถึงการออกแบบวิธีติดตั้งงานให้เหมาะสมกับงานวิดีโอมากที่สุด

การศึกษาค้นคว้าข้อมูล ข้อมูลทางวิชาการส่วนใหญ่จะมาจากบทความทางอินเทอร์เน็ต ส่วนแหล่งข้อมูลทางรูปแบบงานของการศึกษาจากการภาพยนตร์ให้มากขึ้น

บรรณานุกรม

แจ มังกรวงษ์.2555.PRINCIPLES AND CONCEPTS OF FILM EDITING.

กรุงเทพฯ : งานสิ่งพิมพ์เอกสารตำรา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

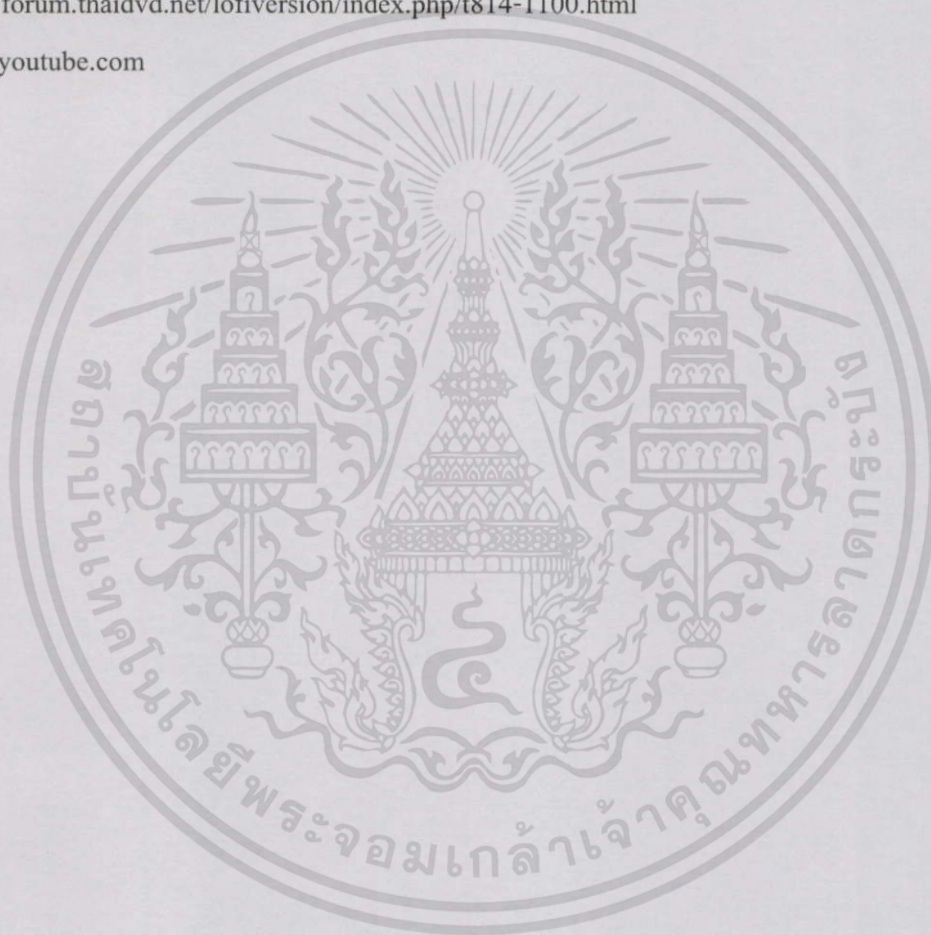
<http://www.guycomputer.com/mean/picturefile.htm>

<http://www.yupparaj.ac.th/CAI/graphic/type.html>

http://www.ceted.org/cet_media/detail.php?mode=Knowledge&pid=185

<http://forum.thaidvd.net/lofiversion/index.php/t814-1100.html>

www.youtube.com



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะ

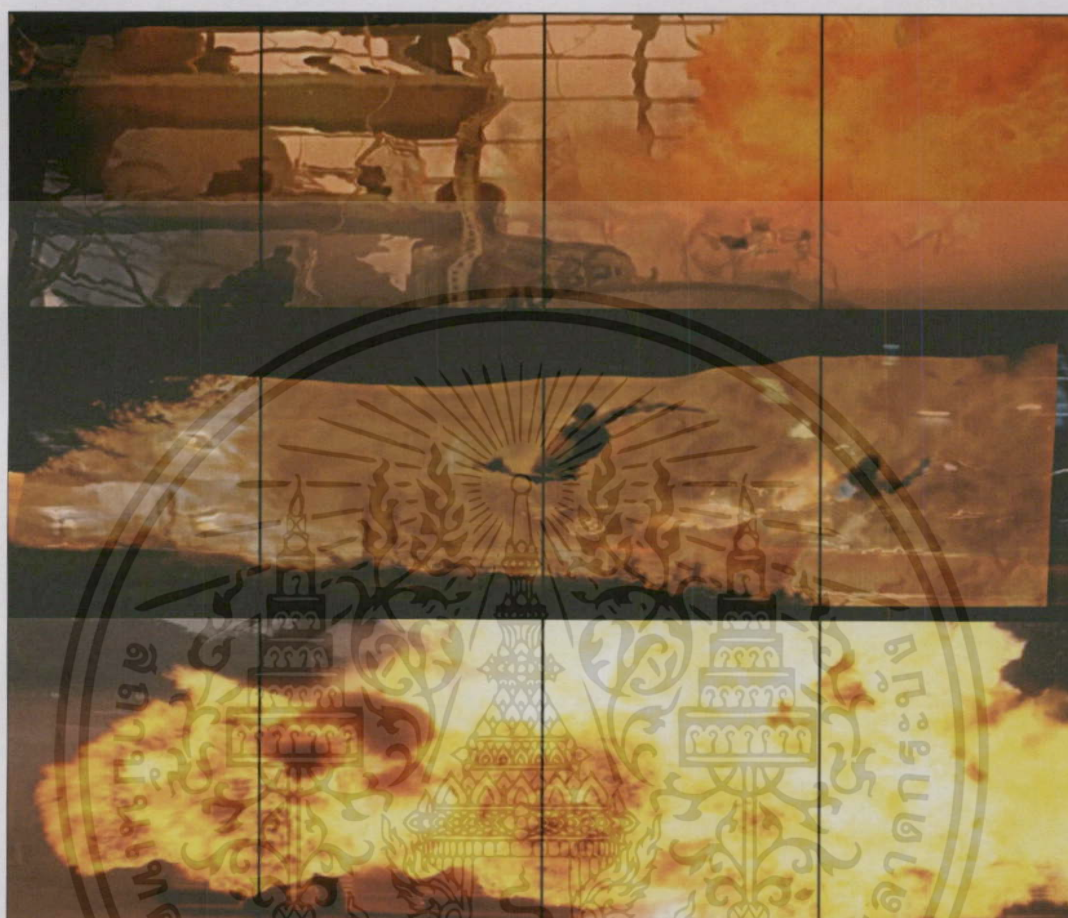


ชื่อผลงาน : slow up

เทคนิค : Video Installation

ขนาด : แปรผัน ไม่แน่นอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



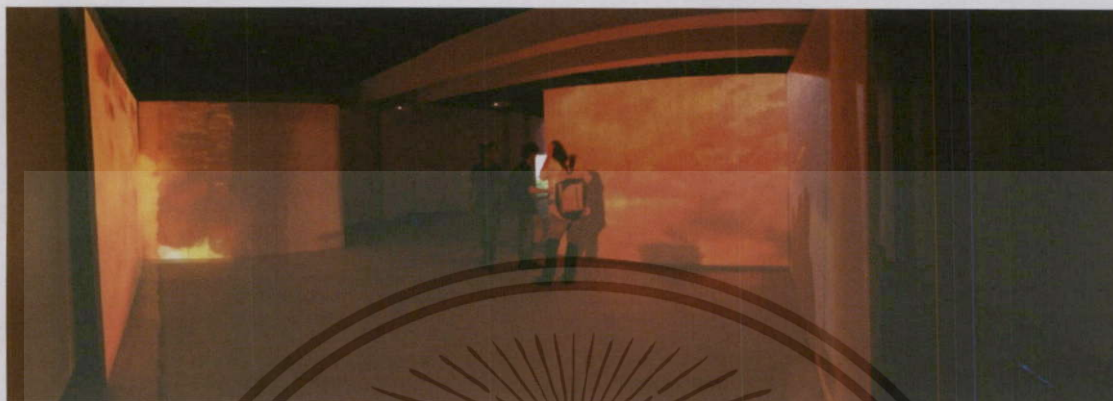
ภาพที่ 20 ภาพผลงาน

ชื่อผลงาน : slow up

เทคนิค : Video Installation

ขนาด : แปรผัน ไม่แน่นอน

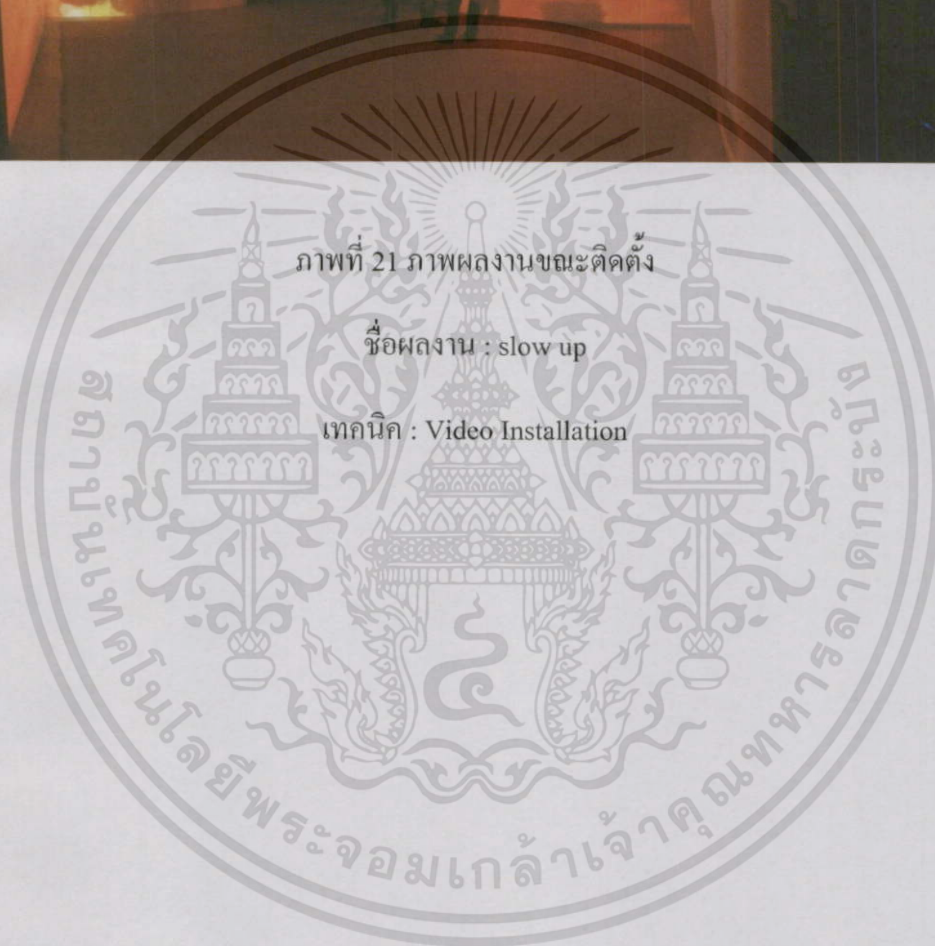
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 21 ภาพผลงานขณะติดตั้ง

ชื่อผลงาน : slow up

เทคนิค : Video Installation



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อ – นามสกุล ภาณุวัตร ทองหล่อ
 วัน เดือน ปีเกิด 7 ธันวาคม พ.ศ.2534 ที่กรุงเทพฯ
 ที่อยู่ 147/197 ถนนพระราม5 แขวงนครไชยศรี เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
 ประวัติการศึกษา 2556 – สาขาวิชาจิตรกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 2552 – สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพจากวิทยาลัยอาชีวศึกษา
 อาชีวศิลป์
 2549 – สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมตอนต้นจากโรงเรียนโยธินบูรณะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้