



แอนิเมชัน : ศิลปะการเล่าเรื่องความหวังและความผิดหวัง



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

แอนิเมชัน : ศิลปะการเล่าเรื่องความหวังและความผิดหวัง



โดย
นางสาวรัตนารักษ์ จีลาภาหงษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ANIMATION : NARRATIVE ART OF HOPE AND DISAPPOINTMENT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2021
Copyright of Silpakorn University

59006206 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

นางสาว รัตนาภรณ์ จิลากาหงษ์: แอนิเมชัน : ศิลปะการเล่าเรื่องความหวังและความผิดหวัง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร

ศิลปินพจน์ “แอนิเมชัน : ศิลปะการเล่าเรื่องความหวังและความผิดหวัง” มีจุดเริ่มต้นจากเรื่องราวและความทรงจำของผู้วิจัยซึ่งเป็นต้นเรื่องที่เป็นปัจเจกบุคคล จากประสบการณ์ในอดีตตั้งแต่ช่วงชีวิตวัยรุ่นเรื่อยมาเมื่อพิจารณาวิเคราะห์แล้วนั้นในความคาดหวังถูกฝังอยู่ในห้วงความรู้สึกมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการคาดหวังล่วงหน้าต่อสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น หรือการคาดหวังในตัวบุคคล ตรงกันข้ามหากสิ่งที่หวังไม่เป็นดังใจนั้นผลตอบแทนที่ได้รับคือความรู้สึกผิดหวัง เป็นความรู้สึกที่ส่งผลลบและส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทางใจอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เหตุการณ์ในช่วงวัยเยาว์ของผู้วิจัยเป็นอีกหนึ่งความรู้สึกที่ส่งผลลบนั้นคือเหตุการณ์เทศกาลวันคริสต์มาสที่ผู้วิจัยนั้นจะต้องได้รับของขวัญในทุกๆ ปี แต่แล้วเมื่อถึงการสิ้นสุดของการได้ของขวัญ สิ่งที่คุณวิจัยคาดหวังไว้นั้นกลับกลายเป็นความรู้สึกติดลบและความผิดหวังจึงเป็นดังบททดสอบความรู้สึกภายในใจให้เกิดการยอมรับหรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

การคาดหวังแม้ว่าผลลัพธ์จะออกมาในรูปแบบที่สมหวังหรือไม่ก็ตาม แต่จริงแล้วการคาดหวังเป็นต้นเหตุของการสร้างภาวะความไม่แน่นอนอย่างหนึ่ง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงหยิบเอาประเด็นของความหวังและความผิดหวังมาถ่ายทอดเป็นผลงานการเล่าเรื่องผ่านระบบสัญญาณด้วยรูปแบบแอนิเมชัน ความยาวทั้งหมด 00.08.51 นาที การถ่ายทอดความทรงจำที่สร้างสรรค์ผ่านเรื่องเล่าใหม่ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าจากทฤษฎีสัญญาวิทยา งานเขียนประเภทวรรณกรรมเรื่องความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น ภาพยนตร์เรื่อง 36 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง I lost my body โดยมีเนื้อหาถึงความทรงจำในอดีตถูกเล่าผ่านตัวละครในหลากหลายบริบท แต่ยังคงคุณค่าความงามที่แฝงความหมายต่างๆ ไว้

ในแง่ของทัศนศิลป์ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลจากศิลปินกรณีสีกาษาที่มีผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรม ก่อนจะนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ 1.การเขียนบันทึกเรื่องราวในอดีต 2.การเขียนบท 3. การเขียนสตอรี่บอร์ด 4.การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการติดต่อแอนิเมชัน ภายภาพของผลงานผู้วิจัยใช้เทคนิคที่มีการต่อยอดจากงานจิตรกรรมคือการเขียนรูปด้วยโปรแกรมในคอมพิวเตอร์แทนการเขียนลงบนกระดาษหรือผ้าใบ และใช้กระบวนการของงานแอนิเมชันเข้ามาประสานร่วมกันกับงานดิจิทัลเพ้นท์

สุนทรียะของผลงานถูกรอบคลุมไปด้วยเนื้อหาและภาพของงานที่มุ่งถึงอารมณ์ของความเจ็บหรือความเหงา ผู้วิจัยมองว่าเสน่ห์ของการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน คือการนำเสนอเรื่องราวที่แฝงด้วยแง่คิด ตัวละครในเรื่องนี้ไม่ได้มีอยู่จริงหากแต่แฝงนัยยะจากการเล่าที่มีรูปแบบแนวดราม่าผสมแฟนตาซี เรื่องเล่าภายใต้ศิลปินพจน์ชิ้นนี้ผู้วิจัยมุ่งหวังว่าจะเกิดประโยชน์ต่อผู้ที่รับชมผลงาน ท้ายที่สุดแล้วไม่ว่าผลลัพธ์ของการคาดหวังจะออกมาในรูปแบบใด ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ไม่น่าแน่นอนและคาดคะเนมิได้

59006206 : Major (VISUAL ARTS)

MISS RATTANAPORN JILAKAHONG : ANIMATION : NARRATIVE ART OF HOPE AND DISAPPOINTMENT THESIS ADVISOR : LECTURER TOEINGAM GUPTABUTRA, Ph.D.

This Art thesis, "Animation: The Art of Telling a Story of Hope and Disappointment", begins with the story and memory of the researcher, which is an individual story from experience since adolescence. An expectation for the future outcome has always been in my deep emotion. If the expectation was not met, disappointment reaches negative feelings that send negative energy and inevitably affect mental emotion. During childhood, the researcher received a gift every year on Christmas day until she became an adult. The researcher has learned that disappointment leads to negative feelings and dissatisfaction, which test her inner feelings to accept the outcome.

The expectation was the cause of uncertainty whether its results could not achieve success or fail. For this reason, the researcher took hope and disappointment and then conveyed it as a result of storytelling through a signal system with an animation style. The total length of the Animation was 00.08.51 minutes. To convey new creative memories, the researcher studied semiotic theory, literature book name "The memory is where the nostalgia is in.", movie names "36", and animation-name "I lost my body". These works reflect the beautiful past stories and conceal various meanings through different characters and contexts.

In terms of visual arts, the researcher was influenced by paintings from several artists. Before creating the artwork, the researcher planned the process : 1. writing memories on paper, 2. planning script, 3. creating a storyboard, and 4. creating works by editing Animation. The researcher used a computer program technique to create the artwork instead of painting on paper or canvas and used the process of animation work to coordinate with digital painting.

The works' aesthetics were encompassed by the content and the physical of the works that focus on the mood of silence or loneliness. The researcher saw that the charm of creating animation works was to present a story with hidden ideas. The characters in the story did not exist in reality but had implications from telling the drama mixed with fantasy stories. This thesis aims to create a positive and valuable impact on viewers. All types of expected outcomes are uncertain and unpredictable.

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์รวมทั้งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก อ.ดร.เตยงาม คุปตะบุตร อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ชั้นนี้ ที่มอบความรู้และคำแนะนำต่างๆ ตลอดจนการศึกษาด้วยความเอาใจใส่และความทุ่มเทของอาจารย์อย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยศิลปากรที่เปิดโอกาสให้เข้าผู้วิจัยเข้ามาศึกษาในระดับปริญญาโท และขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ ประกอบไปด้วย อ.นพไชย อังควัฒนะพงษ์, อ.สืบสกุล ศรัณพฤดี, อ.คงศักดิ์ กลุกลองดอน, อ.ดร.เตยงาม คุปตะบุตร, ผศ.วันทนี ศิริพัฒนานันทกุล, อ.ทวิวิทย์ กิจธนสุนทร และ ผศ. ดร.สุชมาล นิธิภัทรอนันต์ ที่ประสิทธิประสาทวิชาให้แก่ผู้วิจัยตลอดทุกภาคการศึกษานับตั้งแต่วันแรกที่ผู้วิจัยเข้ามาศึกษาในระดับปริญญาโทจนกระทั่งผู้วิจัยจัดทำวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์จนจบการศึกษา รวมไปถึงบุคคลากรทางการศึกษาของมหาวิทยาลัยที่คอยให้การช่วยเหลือที่ดีเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อ.ดร.อรอนงค์ กลิ่นศิริ อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาสละเวลาอันมีค่ายิ่งเป็นกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ และให้ความอนุเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นนี้ลุล่วงไปได้ด้วยดี พร้อมทั้งให้ความรู้ คำแนะนำ และข้อคิดเห็นต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการจัดทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ได้รับความกรุณาจากบิดามารดาและครอบครัวที่คอยให้การส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้วิจัยได้รับการศึกษาที่ดีตั้งแต่วัยเยาว์จนกระทั่งสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท และขอขอบคุณเพื่อนร่วมศึกษาในทุกๆระดับชั้นที่มอบความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ผู้วิจัยซาบซึ้งในน้ำใจของท่านอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาของท่านที่ได้กล่าวถึงในวิทยานิพนธ์รวมถึงผู้ที่ไม่ได้เอ่ยนามมา ณ ที่นี้ ที่ได้มีส่วนช่วยเหลือและสนับสนุนผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา จึงขอกราบขอบพระคุณทุกท่านด้วยใจจริง และขอมอบคุณโยชน์อันเกิดจากศิลปนิพนธ์ชั้นนี้ให้แก่บิดามารดา ครูบาอาจารย์ทุกท่าน หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีข้อบกพร่องประการใด ผู้วิจัยขอกราบขออภัยและขออนุญาตรับข้อบกพร่องต่างๆ ไว้แต่เพียงผู้เดียว

และท้ายที่สุดผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณพร้อมน้อมระลึกถึงความเมตตาของ Arthur Willer Loper และ Jane Alen Loper ผู้ที่อยู่เบื้องหลังของการศึกษาในทุกๆระดับชั้นของผู้วิจัยมา ณ ที่นี้

รัตนารณ จิลากาหงษ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการศึกษา.....	2
วิธีวิทยา.....	2
แผนการดำเนินงาน	3
อุปกรณ์.....	3
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน	4
1. ข้อมูลทางด้านทฤษฎี.....	4
2. ข้อมูลทางการสร้างสรรค์.....	7
2.1 อิทธิพลทางด้านวรรณกรรม.....	7
2.2 อิทธิพลทางด้านภาพยนตร์.....	9
3. อิทธิพลทางด้านทัศนศิลป์ (Visual Art).....	14
3.1 ศิลปินกรณีศึกษา	14
3.2 ศิลปะมินิมอลอาร์ต (Minimalism).....	20
สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	21

บทที่ 3 วิธีวิทยา.....	23
ผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์.....	23
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์.....	24
ผลงานช่วงศิลปะนิพนธ์.....	26
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	27
1. การทอองอดีตด้วยการเขียนไดอารี่.....	27
2. การเขียนบท	27
2.1 บทตอนที่ 1	28
2.2 บทตอนที่ 2	28
2.3 บทตอนที่ 3	29
3. การเขียนสตอรี่บอร์ด.....	30
3.1 สตอรี่บอร์ด Part 1.....	30
3.2 สตอรี่บอร์ด Part 2.....	32
3.3 สตอรี่บอร์ด Part 3.....	34
4. การสร้างผลงานด้วยการตัดต่อทำแอนิเมชัน.....	35
4.1 Adobe Illustrator CC.....	35
4.2 Adobe Photoshop CC.....	37
4.3 Adobe After Effect CC	43
4.4 Adobe Premier Pro CC	49
4.5 Sound Effect.....	49
บทที่ 4 บทวิเคราะห์.....	51
1. บทวิเคราะห์ทางกายภาพ.....	51
2. บทวิเคราะห์โครงเรื่อง	53
2.1 โครงสร้าง (Plot)	53
2.2 แก่นเรื่อง (Theme).....	53

2.3 ความขัดแย้ง (Conflict).....	54
2.4 ตัวละคร (Character).....	54
2.5 ฉาก (Setting)	56
2.6 การจัดองค์ประกอบภาพในแต่ละฉาก.....	59
สรุปบทวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	66
บทที่ 5 บทสรุป.....	68
อภิปรายผล.....	69
รายการอ้างอิง	70
ประวัติผู้เขียน.....	71



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ภาพประกอบจากวรรณกรรม ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น ตอน 01 : อยู่กับอี	8
ภาพที่ 2 ภาพอธิบายโครงสร้างของวรรณกรรมเรื่อง ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น	9
ภาพที่ 3 ภาพผลงานแอนิเมชัน เรื่อง I lost my body (2019) นาทีที่ 01.02.48	10
ภาพที่ 4 ภาพผลงานแอนิเมชัน เรื่อง I lost my body (2019) นาทีที่ 00.11.47	10
ภาพที่ 5 ภาพแสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องในแอนิเมชันเรื่อง I lost my body	11
ภาพที่ 6 ภาพทรายกับอุ้มกำลังจะถ่ายรูปคู่จากภาพยนตร์เรื่อง 36 (2012) นาทีที่ 00.23.27	13
ภาพที่ 7 ภาพทรายกับอุ้มกำลังกำลังพูดคุยกันเรื่องภาพถ่ายนกจากภาพยนตร์เรื่อง 36 (2012)	14
ภาพที่ 8 ภาพผลงานของศิลปิน Takanobu Kobayashi ในนิทรรศการ “Balance”	16
ภาพที่ 9 ภาพผลงานของศิลปิน Takanobu Kobayashi ในนิทรรศการ “Balance”	16
ภาพที่ 10 ภาพผลงานของศิลปิน เนียม มะวรคนอง ในนิทรรศการ “เราอยู่ในความทรงจำของทะเล”	18
ภาพที่ 11 ภาพผลงานของศิลปิน เนียม มะวรคนอง ในนิทรรศการ “เราอยู่ในความทรงจำของทะเล”	19
ภาพที่ 12 ภาพผลงานของศิลปิน เนียม มะวรคนอง ในนิทรรศการ “เราอยู่ในความทรงจำของทะเล”	19
ภาพที่ 13 ภาพผลงานของศิลปิน Richard Serra “Inside Out 2013” รูปแบบงานประติมากรรม	20
ภาพที่ 14 ภาพผลงานช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์ตอนที่ 1 นาทีที่ 00.00.02 น	25
ภาพที่ 15 ภาพผลงานช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์ตอนที่ 2 นาทีที่ 00.02.35 น	25
ภาพที่ 16 ภาพผลงานช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์ นาทีที่ 00.02.38 น	26
ภาพที่ 17 ภาพสตอรี่บอร์ด Part1	30
ภาพที่ 18 ภาพสตอรี่บอร์ด Part1	31

ภาพที่ 19 ภาพสตอรี่บอร์ด Part1.....	31
ภาพที่ 20 ภาพสตอรี่บอร์ด Part1.....	32
ภาพที่ 21 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 2	32
ภาพที่ 22 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 2	33
ภาพที่ 23 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 2	33
ภาพที่ 24 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 3	34
ภาพที่ 25 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 3	34
ภาพที่ 26 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 3.....	35
ภาพที่ 27 ภาพการขึ้นตัวงานด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC และวางโครงสีด้วยใช้ Pantone	36
ภาพที่ 28 ภาพตัวอย่างสี Pantone ในเฉดสี Earth Tone.....	36
ภาพที่ 29 ภาพตารางการเปรียบเทียบค่าสีระหว่างค่าสี RGB และค่าสี CMYK.....	38
ภาพที่ 30 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part1)	39
ภาพที่ 31 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part1)	39
ภาพที่ 32 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part1)	40
ภาพที่ 33 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part2)	40
ภาพที่ 34 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part2)	41
ภาพที่ 35 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part2)	41
ภาพที่ 36 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part3)	42
ภาพที่ 37 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part3)	42
ภาพที่ 38 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part3)	43
ภาพที่ 39 ภาพการอธิบายเครื่องมือในการทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe After Effect.....	44
ภาพที่ 40 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part1).....	45
ภาพที่ 41 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part1).....	45

ภาพที่ 42 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part1).....	46
ภาพที่ 43 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part2).....	46
ภาพที่ 44 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part2).....	47
ภาพที่ 45 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part2).....	47
ภาพที่ 46 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part3).....	48
ภาพที่ 47 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part3).....	48
ภาพที่ 48 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part3).....	49
ภาพที่ 49 ภาพโครงสร้างของเทคนิคการเล่าเรื่องแบบ The mountain.....	52
ภาพที่ 50 ภาพตัวละครเอก	55
ภาพที่ 51 ภาพตัวละครรอง	55
ภาพที่ 52 ภาพตัวละครเสริม	56
ภาพที่ 53 ภาพฉากในช่วงที่ 1 ฉากบรรยากาศห้องนั่งเล่น นาทีที่ 00.00.49 น.	57
ภาพที่ 54 ภาพฉากในช่วงที่ 1 ฉากบรรยากาศห้องนอน นาทีที่ 00.01.11 น.	57
ภาพที่ 55 ภาพฉากในช่วงที่ 2 ฉากดวงดาวโดนน้ำทะเลพัดเข้าหาชายฝั่ง นาทีที่ 00.02.54 น.....	58
ภาพที่ 56 ภาพฉากในช่วงที่ 2 ฉากการพบเจอกันของดวงดาวและเครื่องบิน นาทีที่ 00.04.38 น... 58	
ภาพที่ 57 ภาพฉากในช่วงที่ 3 ฉากเครื่องบินกำลังพาดวงตามเดินทางไปเจอหมู่เพื่อน นาทีที่ 00.06.00 น.....	59
ภาพที่ 58 ภาพฉากในช่วงที่ 3 ฉากดวงดาวกำลังวิ่งหนีดวงแสง นาทีที่ 00.07.24 น.	59
ภาพที่ 59 ภาพมุมกล้องระยะไกลมาก นาทีที่ 00.02.22 น.	60
ภาพที่ 60 ภาพมุมกล้องระยะไกล นาทีที่ 00.06.18 น.	61
ภาพที่ 61 ภาพมุมกล้องระยะปานกลาง นาทีที่ 00.06.53 น.....	61
ภาพที่ 62 ภาพมุมกล้องระยะใกล้ นาทีที่ 00.00.31 น.	62
ภาพที่ 63 ภาพมุมกล้องระยะใกล้มาก นาทีที่ 00.05.16 น	62
ภาพที่ 64 ภาพมุมกล้องมุมต่ำ (Low-Angle Shot) นาทีที่ 00.00.53 น	63
ภาพที่ 65 ภาพมุมกล้องมุมต่ำ (Low-Angle Shot) นาทีที่ 00.01.01 น.	63

ภาพที่ 66 ภาพมุมกล้องมุมต่ำ (Low-Angle Shot) นาทีที่ 00.01.07 น.....	64
ภาพที่ 67 ภาพมุมกล้องมุมระดับสายตา (Eye-Level Shot) นาทีที่ 00.00.00 น.....	64
ภาพที่ 68 ภาพมุมกล้องมุมระดับสายตา (Eye-Level Shot) นาทีที่ 00.02.42 น.....	65
ภาพที่ 69 ภาพมุมกล้องมุมสายตานก (Bird's Eye view) นาทีที่ 00.03.26 น.....	65
ภาพที่ 70 ภาพมุมกล้องมุมสายตาดูหนอน (Worm's Eye view) นาทีที่ 00.03.09 น.....	66
ภาพที่ 71 ตารางโครงสร้างของเนื้อเรื่อง.....	67



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การคาดหวังล่วงหน้าต่อสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งในช่วงชีวิตวัยรุ่นของผู้วิจัยนับตั้งแต่จำความได้ ไม่ว่าจะเป็นความคาดหวังในตัวบุคคล และการหวังผลลัพธ์ในกิจกรรมต่างๆ เช่น การคาดหวังว่าผลการเรียนจะต้องได้เกรดสูง เป็นต้น ผลตอบแทนของการคาดหวัง หากเป็นไปตามหวัง คือ ความพึงพอใจในแต่ละเหตุการณ์ เว้นเสียแต่ว่า ผลตอบแทนไม่เป็นดังที่หวัง นั่นก็คือการผิดหวังนั่นเอง ความผิดหวังนี้ได้สร้างพลังลบและส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทางใจอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

บ่อยครั้งที่ผู้วิจัยประสบกับเหตุการณ์ที่ไม่เป็นดังหวัง เช่น เหตุการณ์ในช่วงเวลาวัยเยาว์ที่ผู้วิจัยหวังไว้ว่าช่วงเทศกาลวันคริสต์มาสต้นนั้นจะต้องได้รับของขวัญในทุกๆ ปี แต่แล้วเมื่อถึงการสิ้นสุดของการได้รับพรและของขวัญ ความคาดหวังที่เคยมีก่อนเทศกาลนั้นก็เกิดเป็นภาวะความรู้สึกติดลบภายในใจเมื่อต้องได้รับความผิดหวัง ดังนั้น ความผิดหวังจึงเป็นดังบททดสอบความรู้สึกภายในใจให้เกิดการยอมรับหรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

สาระสำคัญในช่วงเวลาที่เติบโตขึ้น ทุกประสบการณ์และเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับผู้วิจัยนั้นได้ให้แง่คิดที่ว่า หากคนเราไม่สร้างความคาดหวังขึ้น ผลตอบแทนที่จะได้รับไม่ว่าจะสมหวังหรือไม่สมหวังนั้น ก็จะเป็นเพียงเรื่องราวที่ให้ข้อคิดของการยอมรับ และการก้าวข้ามผ่านช่วงเวลานั้นๆ ท้ายที่สุดแล้วการคาดหวังจึงเป็นต้นเหตุของการสร้างภาวะความไม่แน่นอนอย่างหนึ่ง เรื่องราวบางเรื่องจึงเป็นเพียงแค่การคาดคะเนอย่างเดาไม่ได้

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจวิธีการเล่าเรื่องราวในชีวิตของผู้วิจัยผ่านวิธีการของศิลปะด้วยรูปแบบแอนิเมชัน โดยใช้สัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในตัวละครและฉากต่างๆ ซึ่งมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากการศึกษางานเขียนประเพณีวรรณกรรมและภาพยนตร์เป็นหลัก การเล่าเรื่องของประเพณีวรรณกรรมที่เล่าผ่านตัวหนังสือที่ผู้วิจัยนำมาเป็นกรณีศึกษามีกลิ่นอายของความทรงจำอยู่หลายๆ และมีวิธีการเล่าเรื่องโดยใช้บริบทของสถานที่กับตัวละครในแต่ละบทบรรยายประสบการณ์ของผู้แต่ง

นอกเหนือจากงานวรรณกรรมแล้วภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งต่อการศึกษาค้นคว้าในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้วิจัยตีความจากวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซึ่งมีวิธีการเล่าที่น่าสนใจด้วยการสร้างสัญลักษณ์ต่างๆ ภายในเนื้อเรื่อง จึงหยิบเอาวิธีการเล่าเรื่องนี้มาประยุกต์ใช้กับผลงานศิลปนิพนธ์ผ่านรูปแบบงานแอนิเมชัน นำเสนอเนื้อหาของความคาดหวังและความผิดหวังผ่านระบบสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นจากโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแอนิเมชันที่ให้ความสำคัญกับวิธีการเล่าเรื่องของการมีความหวังและความผิดหวังผ่านระบบสัญญาณ
2. ศึกษางานเขียนประเภตวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่มีการสร้างสัญญาณ
3. ศึกษาศิลปนิพนธ์ศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะแอนิเมชัน และการเล่าเรื่องผ่านภาพเคลื่อนไหว

สมมติฐานของการศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้วิจัยนั้นเป็นการนำเสนอวิธีการเล่าเรื่องของความคาดหวังและความผิดหวังผ่านเทคนิคและรูปแบบงานศิลปะแอนิเมชัน ผู้วิจัยคาดหวังว่าผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะให้แง่คิดในการก้าวข้ามผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะผลตอบแทนของเรื่องราวต่างๆ เป็นที่น่าพึงพอใจหรือไม่ก็ตาม การคาดหวังซึ่งสุดท้ายแล้วอาจนำมาซึ่งความผิดหวังหรือไม่ก็ตาม ล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องไม่แน่นอนและคาดคะเนมิได้เช่นกัน

ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา นำเสนอวิธีการเล่าเรื่องจากความคาดหวังและความผิดหวังซึ่งมีที่มาที่ไปจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยโดยใช้ระบบสัญญาณเป็นตัวดำเนินเรื่องราว
2. ขอบเขตด้านรูปแบบ ผลงานนำเสนอในรูปแบบความเป็น Minimalism มีการลดทอนรายละเอียดและเน้นในส่วนที่ต้องการให้เห็นถึงรายละเอียด รวมถึงการดำเนินเรื่องราวอย่างซ้ำๆ
3. ขอบเขตด้านเทคนิค ผู้วิจัยนำเสนอผลงานด้วยเทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์ การ Painting บนโปรแกรมผสมกับการตัดต่อแอนิเมชัน

วิธีวิทยา

1. ศึกษาวิธีการเล่าเรื่องจากงานวรรณกรรมและภาพยนตร์
2. ศึกษาแบบทางทัศนศิลป์ที่มีรูปแบบ Minimal
3. เขียนบันทึกหรือเขียนไดอารี่เรื่องราวต่างๆ
4. เพื่อให้เกิดภาพที่ชัดเจนผู้วิจัยจึงเขียนสตอรี่บอร์ด
5. ขึ้นโครงสร้างฉากและตัวละครต่างๆ ด้วยการ Painting บนโปรแกรม
6. สร้างภาพเคลื่อนไหวหรือผลงาน Animation ด้วยการตัดต่อผ่านโปรแกรมพร้อมใส่เสียง

แผนการดำเนินงาน

ระยะที่ 1 เดือน ม.ค. – มี.ค.	เขียนและวางเค้าโครงเรื่องทั้งหมดในรูปแบบสตอรี่บอร์ด
ระยะที่ 2 เดือน เม.ย. – มิ.ย.	ช่วงสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน
ระยะที่ 3 เดือน ก.ค. – ก.ย.	เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์
ระยะที่ 4 เดือน ต.ค. - ธ.ค.	ปรับและแก้ไขตัวผลงานให้สมบูรณ์พร้อมทั้งสอบจบ

อุปกรณ์

1. คอมพิวเตอร์
2. เม้าส์ปากกา
3. กระดาษ + ดินสอ
4. โปรเจคเตอร์



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและตัวผลงานที่น่าเสนอ โดยรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรค์ ในบทนี้ผู้วิจัยจึงได้อธิบายทั้งเนื้อหาของความคาดหวังการความคาดหวังผ่านการเล่าเรื่อง ผลงานของศิลปินที่บันดาลให้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ตัวผลงานออกมาในรูปแบบของงานแอนิเมชัน (Animation) ดังที่กล่าวมานั้นผู้วิจัยจึงอธิบายและแจกแจงละเอียดดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลทางด้านทฤษฎี

ความหมายและความสำคัญของสัญลักษณ์ (Sign)

ทฤษฎีสัญญาวิทยาที่แปลมาจากภาษาอังกฤษว่า “Semiology” นั้นสามารถถอดความหมายจากรากศัพท์เดิมได้ว่าเป็น “ศาสตร์แห่งสัญลักษณ์” (Science of sign) ซึ่งอาจอธิบายในเบื้องต้นนี้ได้ก่อนว่า ทฤษฎีสัญญาวิทยาก็คงจะมีลักษณะเหมือนทฤษฎีอื่นๆ ไปที่พยายามให้คำอธิบายต่อสิ่งที่เรียกว่า “สัญลักษณ์” (อันจะได้กล่าวถึงรายละเอียดในขั้นต่อไป) หรือหากจะพูดให้เป็นภาษาชาวบ้านมากยิ่งขึ้นก็คือ ศาสตร์นั้นพยายามจะอธิบายถึงวิถีสงสารของสัญลักษณ์คือการเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยน รวมทั้งการเชื่อมโยงตลอดจนการสลายตัวของสัญลักษณ์หนึ่งๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบ

ในที่นี้ เราจะกล่าวถึงความหมายของสัญลักษณ์เพียงคร่าวๆ ก่อนว่า สัญลักษณ์ (Sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ ตัวอย่างเช่น “แหวนหมั้น” เป็นสัญลักษณ์ใช้แทนความหมายที่แสดงถึงความผูกพันระหว่างหญิงชายคู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก (หากเป็นบริบทของสังคมอื่นก็อาจจะใช้หมูใช้กำไล ใช้ของอื่นๆ เป็นสัญลักษณ์แทน) และหากเปลี่ยนสัญลักษณ์ไปเป็น “แหวนแต่งงาน” ก็จะใช้แทนความหมายของความผูกพันในระดับที่สูงและลึกซึ้งกว่าการหมั้นหมาย

สิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญลักษณ์นั้น อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของดังเช่นที่ได้ยกตัวอย่างมา อาจจะเป็นรูปภาพและสัญลักษณ์ที่เรารู้จักกันมากที่สุดก็คือ ภาษา ถึงแม้ว่า “สัญลักษณ์” จะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความเป็นจริง แต่นั่นก็มิได้ทำให้สัญลักษณ์มีความสำคัญลดน้อยลงเลย เพราะเราจะเห็นความสำคัญและพลาภาพของสิ่งที่เรียกว่า “สัญลักษณ์” ดังที่ปรากฏในวรรณกรรม ตำนานคัมภีร์ทางศาสนา เป็นต้น ตัวอย่างเช่นในวรรณคดีเรื่อง “สามก๊ก” เราก็ตราบายว่าจิวยี่นั้นถึงกับกระอักโลหิตจนเสียชีวิต เพียงเพราะได้ยินคำพูดที่เป็นเพียงลมปากของขงเบ้ง หรือตัวหนังสือในสนธิสัญญานั้นที่จริงก็เป็นเพียงรอยเปื้อนบนกระดาษ แต่ก็สามารถขึ้นชีวิตให้แก่ชีวิตคนได้

กล่าวอย่างถึงที่สุด ในขณะที่การศึกษาเรื่องราวที่เกี่ยวกับ “สัญญะ” นั้นเคยมีมาก่อนหน้านี้บ้างแล้วในสาขาวิชาการอื่นๆ ทฤษฎีสัญญะวิทยาจะมีเอกลักษณ์อยู่ตรงที่จะสนใจเรื่องการสร้างสรรค์และการแปรเปลี่ยนความหมายที่ดำรงอยู่ในสัญญะต่างๆ ดังเช่นในกรณีของสื่อมวลชนเราสามารถจะประยุกต์เอาแนวคิดด้านสัญญะวิทยามาตั้งคำถามนำการศึกษาได้ว่า ในวิทยุ ในโทรทัศน์ มีสัญญะอะไรประกอบอยู่บ้าง (เช่น ภาพ/เสียง/ฉาก/มุกกล้อ/ฯ) และสัญญะเหล่านั้นทำงานสร้างความหมายได้อย่างไร

อนึ่ง เนื่องจากบรรดาคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในทฤษฎีนี้จะเป็นคำธรรมดาสามัญที่เราเคยรู้จักกันมาก่อน เช่น คำว่า Language Speech Code เป็นต้น แต่ทว่าเมื่อใช้คำเหล่านี้ในทฤษฎีสัญญะวิทยา คำเหล่านี้จะมีความหมายเฉพาะที่แตกต่างไปจากที่เคยเข้าใจกัน

ประวัติความเป็นมาของทฤษฎี

มีนักวิชาการ 2 ท่านที่สมควรจะได้รับยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกวางรากฐานของทฤษฎีสัญญะวิทยา ท่านแรกคือ F. de Saussure (1875-1913) นักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิส ท่านที่สองคือ C. Peirce (1839-1914) นักปรัชญาด้านภาษาชาวอเมริกัน

Saussure เป็นอาจารย์สอนวิชาภาษาศาสตร์ ไม่ได้เขียนงานเอาไว้ในขณะที่มีชีวิต แต่หลังจากรมณกรรมไปแล้ว ลูกศิษย์ของท่านได้รวบรวมคำบรรยายของท่านมาตีพิมพ์รวมเล่ม

ถึงแม้ Saussure จะทำงานด้านภาษาศาสตร์เช่นเดียวกับนักภาษาศาสตร์คนอื่นๆ คือศึกษา “ภาษา” ในฐานะระบบสัญญะอย่างหนึ่ง แต่จุดที่ทำให้ท่านแตกต่างจากนักภาษาศาสตร์ในขณะนั้นก็คือ Saussure ได้ขยายวัตถุดิบในการศึกษาออกไปให้กว้างขวางกว่า “ภาษา” เขาได้เสนอว่า ยังมีระบบสัญญะรูปแบบอื่นๆ ที่สามารถจะแสดงความหมายและความคิดของผู้ส่งสารได้ไม่ว่าจะเป็นภาษาใบ้ พิธีกรรม สัญญานอาหาร อาหาร อาการเจ็บป่วย ฯลฯ กล่าวอย่างง่ายที่สุดก็คือ ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถจะเป็นสัญญะได้หากถูกนำมาใช้แสดงความหมาย

และ Saussure ได้ให้นิยามของวิชาใหม่ที่เรียกว่า Semiology ว่าเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญะวิทยาจะตั้งก็คือ อะไรเป็นตัวสถาปนาสัญญะ (Constitute) มีกฎอะไรบังคับอยู่ และสัญญะนั้นมันผกผันไปได้อย่างไร (สิ้นสุดความหมายหนึ่ง หรือแปรเปลี่ยนไปในอีกความหมายหนึ่ง) ตัวอย่างเช่น คำว่า “จิ้น” ในภาษาไทย เคยมีความหมายในอดีตอยู่ 2 ประการคือ การเป็นคู่รักและเป็นลักษณะนามของสิ่งของ แต่ในปัจจุบันคงเหลืออยู่เพียงความหมายเดียว เป็นต้น (Saussure ได้ทำกายวิภาคแยกแยะระบบสัญญะดังที่จะได้กล่าวรายละเอียดในตอนต่อไป)

C. Peirce เนื่องจากสัญญะ (Sign) หนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) ก็จะมี ความหมายถึงการแสดงความเคารพ (Signified)

จากองค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้ Peirce ได้นำเอาระยะห่างระหว่าง Signifier และ Signified มาจัดประเภทของ Sign ได้เป็น 3 ประเภทคือ 1. Icon 2. Index 3. Symbol ดูจากตารางข้างล่างนี้จะช่วยให้เข้าใจ Sign ทั้ง 3 ประเภทได้ชัดเจนขึ้น

ตารางแสดงประเภทของสัญลักษณ์ตามทัศนะของ C Peirce

ประเภทสัญลักษณ์	Icon	Index	Symbol
เกณฑ์พิจารณา			
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบเหตุผล (causal connection)	มีความเชื่อมโยงเกิดจากข้อตกลง (convention)
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น	ควันไฟ อาการของโรค	คำ ตัวเลข ชวเลข
กระบวนการถอดความหมาย	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล (figure out)	ต้องเรียนรู้

การเข้าใจธรรมชาติของสัญลักษณ์แต่ละชนิดจะทำให้เราเลือกใช้สัญลักษณ์แต่ละอย่างให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ตัวอย่างเช่น แต่ก่อน ภาพโฆษณาบ้านจัดสรรในหน้าหนังสือพิมพ์ เมื่อต้องการจะบรรยายว่ามีบริการอะไรจัดไว้ให้บ้างก็จะใช้สัญลักษณ์ที่เป็น icon คือภาพถ่ายบริการทั้งหมด เช่น สวนสาธารณะ สระว่ายน้ำ ที่ออกกำลังกาย โทรศัพท์ ศูนย์การค้า ฯลฯ ซึ่งทำให้กินพื้นที่เป็นอย่างมาก ในขั้นต่อมา นักออกแบบโฆษณาจึงได้เริ่มใช้สัญลักษณ์แบบ index หรือ symbol เข้ามาแทนที่ เช่น ใช้รูปผู้หญิงแต่งชุดว่ายน้ำแทนสระว่ายน้ำ หรือออกแบบทำเป็นรูปวาดคนว่ายน้ำในกรอบเล็กๆ แต่การที่จะเปลี่ยนการใช้สัญลักษณ์จาก icon มาเป็น index หรือ symbol ได้นั้น ต้องมีเงื่อนไขว่า ภายในบริบทสังคมนั้นต้องมีการรับรู้ และมีองค์ความรู้เกี่ยวกับบริการต่างๆ ของบ้านจัดสรรในระดับหนึ่งมาแล้ว จึงจะถอดรหัส index และ symbol ได้ การเปลี่ยนสัญลักษณ์ที่ใช้สำหรับป้ายห้องน้ำหญิง-ชาย จาก symbol ที่เป็นตัวอักษรมาเป็น icon/index ที่เป็นภาพร่างรูปวาดหญิงชายก็ทำให้สัญลักษณ์

ดังกล่าวเปลี่ยนคุณสมบัติจากลักษณะท้องถิ่น (เช่นตัวอักษรไทย) มาเป็นลักษณะสากลมากขึ้น (ภาพวาดใช้ได้ทั่วโลก) และเรียกร้องการเรียนรู้จากผู้รับสารน้อยลง เป็นต้น¹

2. ข้อมูลทางด้านการสร้างสรรค์

ข้อมูลที่ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าคือหนังสือประเภทวรรณกรรมและภาพยนตร์ ผู้วิจัยศึกษาถึงการเขียนเล่าเรื่อง วิธีการเล่าเรื่องและรวมไปถึงการดำเนินเรื่อง ซึ่งประเภทวรรณกรรมที่ผู้วิจัยศึกษาวิธีการเล่าบรรยายเรื่องราวในบริบทต่างๆ ที่แฝงเนื้อหาของความทรงจำโดยการเขียนบรรยายอย่างตรงไปตรงมา ทางด้านประเภทของภาพยนตร์จะมีวิธีการเล่าหรือดำเนินเรื่องที่ต่างออกไปจากวรรณกรรม เนื่องด้วยภาพยนตร์มีลักษณะการเล่าโดยการผ่านสัญญาณ มีการตีความในแต่ละฉากแต่ละตอน ผู้วิจัยจึงนำภาพยนตร์เรื่อง I lost my body และเรื่อง 36 มาเป็นกรณีในการศึกษาค้นคว้าข้อมูล

2.1 อิทธิพลทางด้านวรรณกรรม

2.1.1 ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น

วรรณกรรมที่ว่าด้วยความคิดถึงในเรื่องราวต่างๆ จากประสบการณ์ของผู้แต่ง ถูกเขียนเล่าเรื่องให้จินตนาการถึงบรรยากาศเก่า อ่านแล้วผู้วิจัยสัมผัสได้ถึงความอบอุ่น เป็นหนังสือความเรียงที่มีเนื้อหาของความผูกพันระหว่างหลานชายที่พักอาศัยอยู่กับอ๊อ เป็นญาติผู้ใหญ่เพียงคนเดียวในบ้านที่มีวัฒนธรรมของความเป็นคนไทยผสมจีน หลานชายของอ๊อซึ่งก็คือผู้เขียนหนังสือเล่มนี้ต้องการนำเสนอความพิเศษจากบทสนทนาของเขาและอ๊อเพียงไม่กี่ประโยค แต่แฝงด้วยอารมณ์ของความอบอุ่นของคนใกล้ตัว

ผู้ประพันธ์ จิรเดช โอบาสพันธ์วงศ์ เบล หรือที่ใครหลายคนรู้จักเขาผ่านนามปากกา Jirabell ปัจจุบันเป็นบรรณาธิการ นิตยสาร a day สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มีผลงานเขียนหนังสือมาแล้ว 6 เล่ม ได้แก่ เราไม่ได้อยู่คนเดียวอยู่คนเดียว, ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น, Lonely Land ดินแดนเดียวดาย, The Fairy Tale of Underfox, รักเขาเท่าทะเล และ Between Hello and Goodbye²

¹ กาญจนา แก้วเทพ, การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค, พิมพ์ครั้งที่ 4 (กรุงเทพฯ: บริษัท เอ็ดดิสัน เพรสโปรดักส์, 2552). หน้า 76-80

² บริษัท ไบรท์ ทีวี จำกัด,คุยกับ “จิรเดช โอบาสพันธ์วงศ์” คนที่จะทำให้คุณรู้ว่า “หนังสือ” มีพลังเปลี่ยนชีวิต, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 3 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.brighttv.co.th/special-reports/jirabell-interviewer>

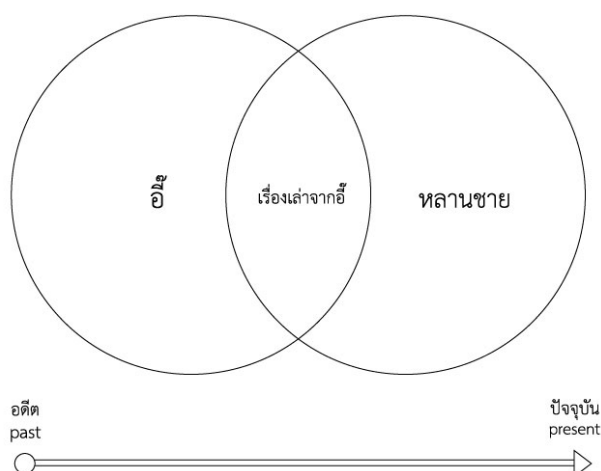
เนื้อหาโดยสังเขป เรื่องราวความผูกพันระหว่าง "หลานชาย" ที่อาศัยอยู่กับ "อ๊" ญาติผู้ใหญ่เพียงคนเดียวในบ้านที่เต็มไปด้วยวัฒนธรรมของลูกครึ่งไทย-จีนมาตั้งแต่จำความได้ จนเกิดเป็นความประทับใจต่างๆ ที่ไม่ว่าเมื่อไหร่ก็ตามที่คิดถึงมักจะมีภาพของความทรงจำที่ดีเหล่านั้นผุดขึ้นมาเสมอ³

วิธีการเขียนเล่าเรื่องของจิระเดชพุดถึงเรื่องราวในช่วงเวลาอดีตที่มีการกล่าวถึงอ๊ เป็นการเล่าถึงระบบความสัมพันธ์ของผู้แต่งผ่านช่วงเวลาอดีต สถานที่ในแต่ละตอนมีความเชื่อมโยงกันกับอ๊ทั้งสิ้น การสนทนากันระหว่างบุคคลสองคนที่ต่างวัยกันทำให้ความสัมพันธ์นี้ น่าสนใจด้วยความเป็นยุคสมัย และความคิดที่ต่างกันเกิดเป็นบทสนทนาในช่วงเวลานั้นๆ ผู้วิจัยมองว่าคุณค่าและความสำคัญจากวรรณกรรมเล่มนี้เกิดขึ้นเมื่อคนเราอยู่ใกล้กับสิ่งใดมากเกินไป เราก็มักจะมองไม่เห็นถึงความพิเศษของสิ่งๆ นั้น ผู้เขียนใช้บริบทของความเป็นหลานชายเล่าถึงเรื่องราวของอ๊จากที่อยู่อาศัยในทุกอาณาบริเวณของบ้าน พื้นที่แห่งนี้เต็มไปด้วยหลากหลายเรื่องเล่า ผู้วิจัยจึงจับใจความถึงการเล่าเรื่องราวในอดีตที่แฝงด้วยความคิดถึง ความอบอุ่นภายในบริเวณที่อยู่อาศัยซึ่งเป็นพื้นที่ที่มอบคุณค่าของเรื่องเล่านี้ โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องจากวรรณกรรมเรื่องนี้มาปรับใช้และผนวกเข้ากับการเล่าเรื่องในศิลปะนิพนธ์ ด้วยการสร้างพื้นที่และเล่าเรื่องจากพื้นที่ที่มีที่มาจากประสบการณ์ส่วนตัว เรื่องราวที่เป็นต้นเรื่องของผลงานถูกสร้างจากพื้นที่ที่อิงจากความเป็นจริง ที่อยู่อาศัยจึงเป็นพื้นที่แรกที่ผู้วิจัยเลือกหยิบมาใช้ในฉากแรกของเรื่อง



ภาพที่ 1 ภาพประกอบจากวรรณกรรม ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น ตอน 01 : อยู่กับอ๊
ที่มา : <https://minimore.com/b/my-aunty/2>

³ บริษัท ซีอีดียูเคชั่น จำกัด (มหาชน), ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 3 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://m.se-ed.com/Product/Detail/9786162981975>



ภาพที่ 2 ภาพอธิบายโครงสร้างของวรรณกรรมเรื่อง ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น

2.2 อิทธิพลทางด้านภาพยนตร์

2.2.1 อิทธิพลจากแอนิเมชันเรื่อง I lost my body ร่างกายที่หายไป

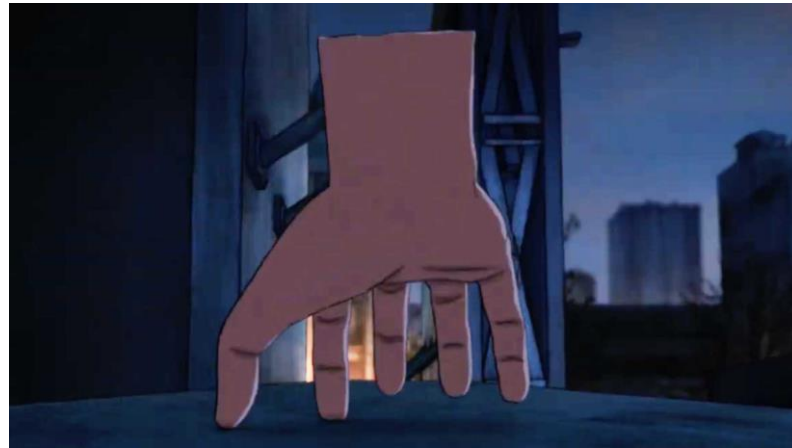
ผู้ประพันธ์ Jérémy Clapin เกิดเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ ค.ศ.1974 ในกรุงปารีส โปรเจกต์ ภาพยนตร์ I Lost My Body เกิดจากโปรดิวเซอร์ Marc Du Pontavice ได้อ่านนิยาย Happy Hand (2006) ของ Guillaume Laurant ในปี 2010 และพบว่าเรื่องราวมีความน่าสนใจและเมื่อนึกเป็น ภาพขึ้นมา ทางเดียวที่จะสร้างเรื่องเหล่านี้คือภาพยนตร์แอนิเมชัน “การถ่ายทอดความรู้สึกและคาแรกเตอร์ของมือขวาที่ไม่มีตา ปาก หรือใบหน้า

I Lost My Body เข้าฉายครั้งแรกในส่วนของ International Critics’ Week ที่เทศกาล ภาพยนตร์เมืองคานส์ 2019 และได้รับรางวัลชนะเลิศ Nespresso Grand Prize ก่อนที่เข้าฉาย อย่างเป็นทางการในฝรั่งเศสรวมทั้งอีกหลายประเทศในยุโรป ⁴

เรื่องย่อ I lost my body ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ต่างไปจากวรรณกรรมเรื่องความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่นดังที่เขียนอธิบายรายละเอียดข้อ 2.1 วิธีการเล่าของแอนิเมชันเรื่องนี้คือ ช่วงเวลาอดีตและปัจจุบันถูกเล่าไปพร้อมๆ กัน ไม่ได้ไปการกล่าวถึงแต่เป็นการที่ตัวละครเดินทางอยู่ในเมือง เจอสัตว์บ้าง เจอสถานที่ต่างๆ ทำให้ชวนนึกถึงเรื่องราวในอดีตก่อนที่จะถูกแยกชิ้นส่วนที่เป็น มือออกไปจากร่างกาย อดีต = ร่างกาย และ ปัจจุบัน = ชิ้นส่วนมือที่ขาดออกมา แอนิเมชันถูกเล่า

⁴ เจิมสิริ เหลืองศุภกรณ์, I Lost My Body แอนิเมชันโลกเหงาจากฝรั่งเศส ว่าที่หนึ่งในตัวเต็งออสการ์ 2020, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 3 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://thestandard.co/i-lost-my-body/#:~:text=โดยเริ่มแรกที่โปรเจ,ที่ไม่มีตา%20ปาก%20หรือ>

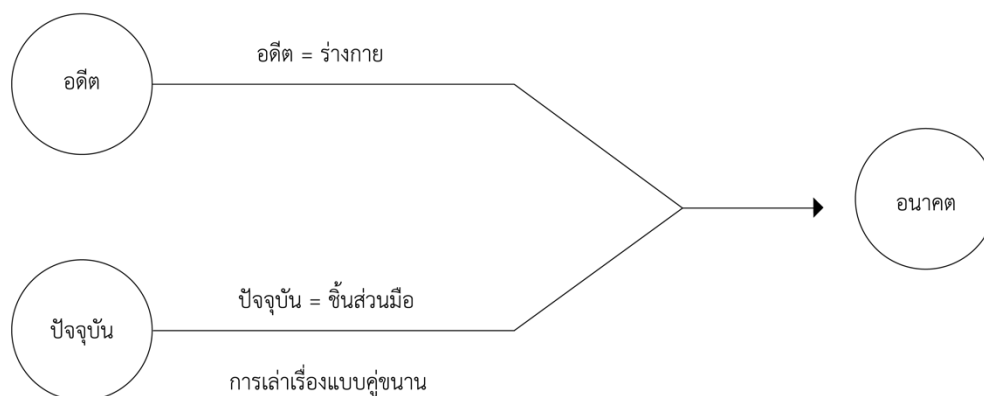
ด้วยสองช่วงเวลาที่ผ่านมา เพื่อจะพูดถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นว่า ร่างกายกับมือถูกแยกออกจากกันได้
อย่างไร จนเส้นเรื่องมาบรรจบกันตอนที่มือและร่างกายได้เจอกัน บทสรุปของแอนิเมชันไม่ได้มีฉาก
ต่อๆ ไป หากแต่ทิ้งท้ายให้ผู้ชมได้คิดต่อไปว่าเราใช้ชีวิตต่อไปในอนาคตในแบบไหนหลังจากที่เรา
สูญเสียอวัยวะที่สำคัญของตัวเราไป



ภาพที่ 3 ภาพผลงานแอนิเมชัน เรื่อง I lost my body (2019) นาทีที่ 01.02.48
ที่มา : <https://www.empireonline.com/movies/i-lost-my-body/>



ภาพที่ 4 ภาพผลงานแอนิเมชัน เรื่อง I lost my body (2019) นาทีที่ 00.11.47
ที่มา : <https://thestandard.co/i-lost-my-body/>



ภาพที่ 5 ภาพแสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องในแอนิเมชันเรื่อง I lost my body

ผู้วิจัยได้มีโอกาสดูแอนิเมชันเรื่องนี้ครั้งแรกจากช่องทาง Netflix เส้นเรื่องของแอนิเมชันคือการเน้นจินตนาการที่เกินจริง เรื่องราวของ I lost my body เป็นแอนิเมชันที่ให้อารมณ์ของความรู้สึกเหงาได้เต็มเปี่ยม แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้ตัวละครหลักเป็นเพียงแค่มือหนึ่งข้างออกเดินทางตามหาร่างกายของตนเองที่หายไป เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครในแบบที่ไม่มีตา ปาก หรือใบหน้า ความน่าสนใจอยู่ที่ชิ้นส่วนนี้ถูกนำเสนอในแต่ละมวลาอารมณ์ของแต่ละฉาก

ในกรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง I lost my body ที่ดูแล้วแตกต่างจากแอนิเมชันทั่วไป นอกเหนือจากอารมณ์ของตัวละครในเรื่องแล้ว เนื้อหาيلمุ่งเน้นถึงพลังของความหวังในแต่ละตัวละคร โดยเฉพาะตัวละครเอกของเรื่องที่ต้องพลัดพรากจากร่างกายของตัวเอง การเดินทางของมือที่ขาดออกจากร่างกายหวังอยากกลับไปคืนสภาพเดิม และจึงออกตามหาร่างกายอย่างไม่รู้จุดหมาย หนทางเต็มไปด้วยอุปสรรคมากมาย แต่ในขณะเดียวกันก็เล่าเรื่องของชายหนุ่มคนหนึ่งกับชีวิตที่ดูเหมือนไร้ค่า จนกระทั่งได้พบกับใครบางคนที่มีเมื่อก่อนก็เล่าเรื่องของชายหนุ่มคนหนึ่งที่ชีวิตของเขาสดใสและดูมีความหวังมากขึ้น

เรื่องราวการเดินทางของมือในเรื่อง I lost my body ชี้ให้เห็นถึงวิธีการเล่าเรื่องแบบผ่านสัญลักษณ์ โดยที่ตัวละครเอกไม่จำเป็นต้องมีรูปร่างหน้าตาใดๆ แต่สามารถสื่อสารความหมายด้วยท่าทางต่างๆ ให้ผู้ชมได้ตีความ เช่น ในฉากสุดท้ายของเรื่องตัวละครสามารถนำไม้กระดานมาวางบนคานฟ้าของตึกเพื่อจะวิ่งและกระโดดข้ามไปยังอีกฝั่ง เขากะโดดไปได้สำเร็จ ฉากนี้สามารถสื่อได้ว่าตัวละครกำลังเอาชนะโชคชะตาที่เลวร้ายของตนเองได้สำเร็จและพร้อมที่จะเริ่มต้นชีวิตใหม่ ในเนื้อหาของศิลปนิพนธ์ชุดนี้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นมาโดยอิงการนำเสนอจากแอนิเมชันเรื่องนี้ ดวงดาวที่ปรากฏในผลงานให้ความหมายถึงร่างกายหรือบุคคลหนึ่ง อีกนัยหนึ่งผู้วิจัยออกแบบให้ตัวละครนี้เปรียบเปรยเป็นตัวผู้วิจัยเองที่กำลังออกเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ

2.2.2 อิทธิพลจากภาพยนตร์เรื่อง 36

ผู้ประพันธ์ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ มีผลงานในวงการหลายรูปแบบ เป็นคอลัมนิสต์ให้กับ นิตยสาร และมีผลงานหนังสือออกมาหลายเล่ม ผลงานซึ่งเป็นที่รู้จักในวงกว้างได้แก่ฝีมือการเขียนบท ให้กับภาพยนตร์ดัง ทั้ง รถไฟฟ้า..มาหานะเธอ, Top Secret วัยรุ่นพันล้าน, รัก 7 ปี ดี 7 หน จนถึง ผลงานหนังสือที่สร้างชื่อหลายเรื่องทั้งมั่นใจว่าคนไทยเกิน 1 ล้านคนเกลียดเมธาวี ที่กลายเป็นกระแส บนสื่อออนไลน์ และ เซอร์รี่เป็นลูกครึ่งเกาหลีที่คว่ำรางวัลรัตน์ เปสตันยี เมื่อปี 2010

ภาพยนตร์ไทยแนวดราม่าอาร์ต เรื่อง 36 คว่ำ 2 รางวัลสำคัญจากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติปูซาน ซึ่งถือเป็นเทศกาลภาพยนตร์ที่ใหญ่ที่สุดของเอเชีย ซึ่งในหนังเรื่อง 36 นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ใช้วิธีเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ด้วยการแบ่งหนังออกเป็น 36 ฉาก แต่ละฉากจะวางกล้องไว้ หนึ่งๆ แล้วให้ตัวละครในแต่ละตอนเป็นผู้ดำเนินเรื่อง โดย เบลล่า ทาร์ ผู้กำกับระดับตำนานของฮังการี ซึ่งเป็นประธานตัดสินชมเชยว่าเป็นผลงานที่เร้าอารมณ์, มีศิลปะ ไม่มีฉากไหนสร้างขึ้นอย่าง ไร้จุดหมาย และเกิดเป็นภาษาภาพยนตร์เฉพาะตัวในที่สุด⁵

เรื่องย่อ เนื้อเรื่องแบบย่อของภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครเอกของเรื่องเป็นหญิงสาว ชื่อ ททราย เธอประกอบอาชีพหาโลเคชันหนัง จนวันหนึ่งเธอได้มีโอกาสไปหาโลเคชันกับอู๋ม ชายผู้ร่วมงานหาโลเคชันกับททราย จนกระทั่งเขามีความรู้สึกที่ดีต่อกันความสัมพันธ์ถูกพัฒนาเป็น คนรัก อารมณ์ของหนังช่วงแรกให้ความรู้สึกโรแมนติกหรือมีความสุขอย่างเจี๊ยบๆ และหลังจากการทำงานร่วมกันของสองคนนี้จบลง เขาสองคนก็ไม่ได้เจอกันอีกเลย ระหว่างช่วงเวลาของความโรแมนติกททรายชอบที่จะเก็บรูปถ่ายเอาไว้ในฮาร์ดดิสก์ แต่พอถึงเวลาที่ฮาร์ดดิสก์เกิดความเสียหายเธอเกิดความ รู้สึกที่ว่าเหตุการณ์ต่างๆ หรือภาพที่เก็บเอาไว้มันหายไป ทำให้เธอต้องไปกู้คืนภาพเหตุการณ์ ที่เธอบันทึกเอาไว้ ช่วงเหตุการณ์การกู้คืนนั้นผู้วิจัยรู้สึกได้ถึงอารมณ์ของความเศร้าแบบน้อยๆ ความเศร้าแบบเหงๆ ที่ภาพยนตร์นำเสนอเป็นความเศร้าที่เกิดจากการคิดถึงบางสิ่งบางอย่าง หรือ คิดถึงคนที่เคยผูกพันกันในอดีตที่จู่ๆ ถูกลบเลือนหายไป

ภาพยนตร์ชื่อเรื่อง 36 มีที่มาจากจำนวนของภาพถ่ายในหนึ่งม้วนที่สามารถถ่ายได้จาก กล้องฟิล์ม อาจจะมีเสียบ้างใช้ได้บ้าง หนังเรื่องนี้ถูกเล่าอย่างตรงไปตรงมา แต่ละฉากจะดำเนิน เรื่องราวด้วยบทสนทนาของตัวละคร 2 ตัวเสมอๆ

ภาพยนตร์เน้นให้เห็นโครงสร้างความทรงจำได้เป็นอย่างดี การเกิดขึ้นของเหตุการณ์และ สูญหายไปเป็นลักษณะของภาพถ่ายที่เสียหาย และตั้งใจให้เห็นกรอบความคิดการเล่าเรื่องเป็นแบบ กล้องม้วนฟิล์ม ท้ายที่สุดแล้วปัจจัยของการดำเนินเรื่องประกอบไปด้วยผู้คน สถานที่ และ

⁵ องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย, **หนังไทยคว่ำรางวัลใหญ่เทศกาลปูซาน**, เข้าถึง เมื่อวันที่ 3 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/118350>

ความสัมพันธ์ที่เกิดของแต่ละบุคคล ปัจจัยที่กล่าวมาล้วนมีการเปลี่ยนผ่านตามช่วงเวลาและยุคสมัยทั้งสิ้น ในตอนจบของภาพยนตร์สิ่งที่ทรายเลือกจัดการกับการสูญหายของข้อมูลในฮาร์ดดิสก์คือเธอเลือกที่จะถ่ายรูปตัวเองเพื่อเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกล้องบันทึกภาพ เพื่อเรียนรู้การจดจำความจำที่สูญหายไป

ความพิเศษของการเล่าเรื่องคือ ภาพยนตร์เล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมาแต่ในทุกฉากที่ตัวละครสองคนนี้สนทนากันคนดูจะไม่มีทางเห็นหน้าตาของอ้อมได้เลย เขาไม่ชอบถูกถ่ายรูปซึ่งภาพยนตร์กำลังนำเสนอการปรากฏตัวของเขาไม่มีหลักฐานยืนยัน หากแต่ว่าทรายจะคว้าจับความทรงจำเกี่ยวกับตัวเขาผ่านภาพถ่ายเท่านั้น แต่สุดท้ายแล้วเมื่อฮาร์ดดิสก์ของเขาเสียหายภาพทุกภาพที่เขาเคยถ่ายบันทึกไว้จึงกลายเป็นเพียงแค่ภาพความทรงจำเท่านั้นเอง การเล่าเรื่องจากผู้กำกับ เต๋อ นวพล ถูกถ่ายทอดอารมณ์ของภาพยนตร์ด้วยความซ้ำของการดำเนินเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการอารมณ์โรแมนติกหรือ ความเป็นมาจะมีจังหวะในการเล่าอย่างเนิบๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เทคนิคการถ่ายแบบ Long Take ด้วยการใช้มุมกล้องนิ่งในลักษณะแช่กล้องเอาไว้แล้วปล่อยให้ตัวละครดำเนินเรื่องไปเรื่อยๆ

วิธีการเล่าเรื่องที่ดำเนินไปอย่างช้าๆ โดยวางโครงสร้างด้วยผู้คน 2 คน, สถานที่, ความสัมพันธ์ และเวลา ผู้วิจัยมองว่าเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของภาพยนตร์และเป็นกลวิธีในการเล่าเพื่อให้ผู้ชมได้พินิจถึงความหมายในแต่ละเฟรม ความเนิบจึงเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบในการถ่ายทอดอารมณ์เพื่อขับเน้นเนื้อหา หากกล่าวถึงสุนทรียะของภาพยนตร์เรื่องนี้ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีรูปแบบในการนำเสนอถึงความเป็นมินิมอลอาร์ต ให้ความรู้สึกถึงความน้อยในแต่ฉากแต่นั้นความหมายไปที่วัตถุหรือประโยคคำพูดที่ตัวละครพูด โดยใช้แวตล้อมของพื้นที่เป็นองค์ประกอบร่วมข้อสังเกตในจุดนี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยนำไปใช้กับผลงานแอนิเมชันเพื่อต้องการตัดทอนรายละเอียดที่เกินความจำเป็นต่อฉากนั้นๆ และโฟกัสไปที่ตัวละครที่กำลังดำเนินเรื่อง



ภาพที่ 6 ภาพทรายกับอ้อมกำลังจะถ่ายรูปคู่จากภาพยนตร์เรื่อง 36 (2012) นาทีที่ 00.23.27

ที่มา : <http://nawapolnawapol.com/index.php/post/work/36-1>



ภาพที่ 7 ภาพทรายกับอุ้มกำลังกำลังพูดคุยกันเรื่องภาพถ่ายนจากภาพยนตร์เรื่อง 36 (2012)
นาทิตี 00.18.37

ที่มา : <http://nawapolnawapol.com/index.php/post/work/36-1>

3. อิทธิพลทางด้านทัศนศิลป์ (Visual Art)

หากอธิบายให้เกิดความเข้าใจที่ง่ายขึ้น คำว่า ทัศนศิลป์ คือมุมมอง การรับรู้ที่เกิดจากการมองเห็น ส่วนคำว่า ศิลป์ อย่างที่ทุกคนเข้าใจกันคือ ศิลปะหรือการสร้างสรรค์ที่เกิดจากจินตนาการ ทัศนศิลป์จึงเป็นกระบวนการในการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ให้ออกมาในหลากหลายประเภทและรูปแบบ หรือจำแนกออกเป็นสาขาต่างๆ เช่น จิตรกรรม ภาพพิมพ์ ประติมากรรม การถ่ายภาพ หรือแม้แต่ศิลปะทางด้านคอมพิวเตอร์

3.1 ศิลปินกรณศึกษา

3.1.1 ศิลปิน Takanobu Kobayashi

Takanobu Kobayashi เกิดในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ศิลปินพักอาศัยและทำงานที่กรุงเทพฯ กับโตเกียว เขาจบการศึกษาจาก Aichi Prefectures University of Art ปี 1996 เขาได้รับทุนสำหรับศิลปินจากกระทรวงวัฒนธรรมญี่ปุ่น และมาอยู่อาศัยที่กรุงเทพฯ เป็นเวลา 1 ปี ต่อมาในปี 1999 เขาย้ายมาที่กรุงเทพฯ อีกครั้งและได้รับรางวัลชมเชยจากนิทรรศการ Heizo Kanayama ที่จัดโดยพิพิธภัณฑ์ศิลปะ Hyogo ผลงานของเขาถูกสร้างสรรค์และจัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 1985-2019 (ปัจจุบัน)⁶

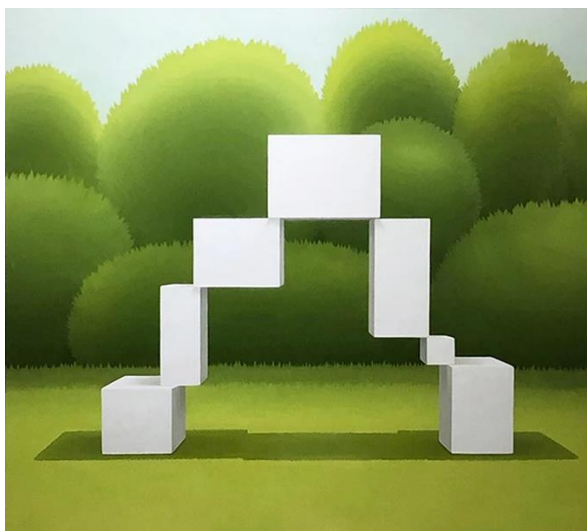
⁶ TAKANOBU KOBAYASHI, *Biography*, Accessed April 28, 2021, Available from <https://www.takanobu-kobayashi.com/biography-english>

Takanobu Kobayashi สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรม ปีค.ศ. 2019 ศิลปินได้จัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวถึง 2 นิทรรศการ ที่ 100 ต้นสนแกลเลอรี กรุงเทพฯ ในชื่อชุดนิทรรศการว่า “Balance” และ “EAT” ผลงานชุด Balance เป็นการนำเสนอความสมดุลผ่านภาพวาด 2 มิติ โดยเนื้อหาผลงานนั้นศิลปินจงใจวางบล็อกต่างๆ ในพื้นที่ที่เป็นหญ้าหรือป่าในลักษณะที่ทับซ้อนกัน แต่หากสังเกตจะเห็นว่าการวางบล็อกในลักษณะนี้นั้นเป็นไปได้ที่จะต้านแรงโน้มถ่วง⁷ ดังนั้นผลงานของศิลปินหากจะมองว่าเป็นพื้นที่สมมติที่สร้างสรรค์ผ่านเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ฝีแปรงเกลี่ยเรียบเนียนและลักษณะโทนสีเป็นสีโทนเย็น ผู้วิจัยสังเกตวิธีการนำเสนอของศิลปินรวมถึงความเป็นอัตลักษณ์ที่แสดงให้เห็นผ่านฝีแปรง จึงศึกษาและนำไปประยุกต์ใช้กับผลงานผ่านเทคนิคดิจิทัลเพ้นท์ (Digital Paint) เป็นการสร้างฟอร์ม ฉาก และตัวละครที่มีกระบวนการสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ ในการสร้างผลงานด้วยเทคนิคดิจิทัลเพ้นท์

กระบวนการสร้างสรรค์งานเทคนิคดิจิทัลเพ้นท์ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นมานั้น มีเทคนิคในการสร้างซึ่งอธิบายอย่างง่าย ๆ ว่า การเพ้นท์แบบเกลี่ยเรียบเนียน โดยมีการไล่น้ำหนักอ่อน กลาง เข้ม และปรับค่าแสงเงาเล็กน้อย วิธีการนี้ผู้วิจัยนำลักษณะเด่นของผลงานศิลปิน Takanobu Kobayashi มาศึกษาและวิเคราะห์จุดเด่นของผลงาน นั่นคือศิลปินโทนสีที่เป็นโมโนโทนและการไล่น้ำหนัก



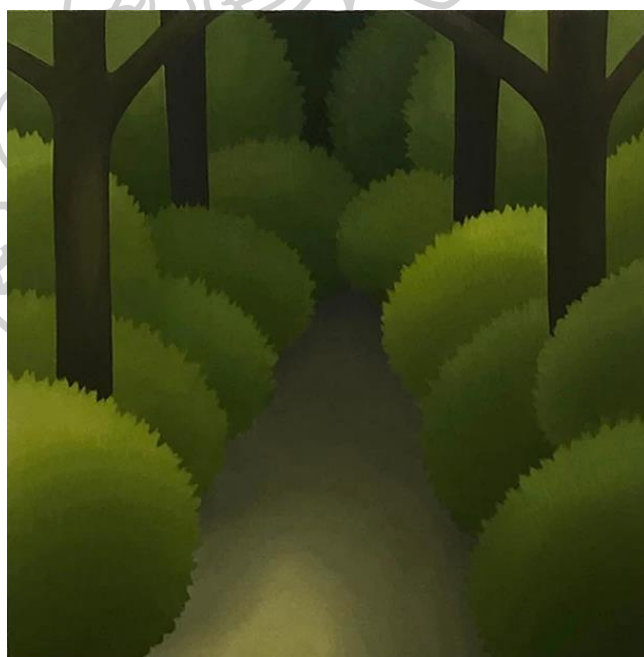
⁷ 100 Tonson Gallery, **Balance**, Accessed April 28, 2021, Available from http://www.100tonsongallery.com/site/exhibition?mode=view&ex_id=114&type=0&ref_mode=now



ภาพที่ 8 ภาพผลงานของศิลปิน Takanobu Kobayashi ในนิทรรศการ “Balance”

“Block-gate” oil on canvas 130.3x162 cm. 2019

ที่มา : <https://www.takanobu-kobayashi.com/works201>



ภาพที่ 9 ภาพผลงานของศิลปิน Takanobu Kobayashi ในนิทรรศการ “Balance”

“Path in the woods” oil on canvas 53x53 cm. 2019

ที่มา : <https://www.takanobu-kobayashi.com/works201>

3.1.2 ศิลปิน สุรัชย์ (เนียม) มะวรคนอง

ประวัติศิลปิน

สุรัชย์ (เนียม) มะวรคนอง เรียนจบระดับปวช.ที่วิทยาลัยช่างศิลป์ และศึกษาต่อที่ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แต่ไปเรียนจบการศึกษาที่ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มช. ศิลปินมีลักษณะผิดปกติที่ผู้วิจัยมองว่าเป็นความพิเศษเฉพาะตัวนั่นคือ ความผิดปกติทางสายตาหรือตาบอดสี “ตาบอดสีนี้เป็นตั้งแต่เกิดครับ ผมเห็นสีไม่เหมือนคนอื่น สีเขียวจะเพี้ยนหนักสุด สีเขียวฟ้าผม จะมองคล้ายสีเทา เขียวอมเหลืองผมจะมองเห็นเป็นน้ำตาลหรือ ส้ม ทำให้เรามีข้อจำกัด ผมอยากจะทำวาดป่า อายากวาดต้นไม้ก็ลุ่มเลยเพราะเขียวทั้งนั้นเลย เราจะ เลือกลงสีแบบที่เราารู้สึกว่าโอเค สีชุดที่เราค่อนข้างจะมั่นใจคือโทนสีฟ้าๆ จะใช้บ่อยหน่อย การใช้สีเราก็มีวิธีคิดของเราเอง มีกฎเกณฑ์อยู่ในหัวชุดหนึ่งว่าจะใช้สียังไง ใช้ทฤษฎีศิลปะ เข้ามาช่วย”

ผลงานที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นกรณีศึกษามีชื่อว่า “เราอยู่ในความทรงจำของทะเล” ศิลปินได้ สะท้อนการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในมิติลึกซึ้งที่น่าขบคิด โดยมีทะเลเป็นภาษาสื่อสาร “ทำไมคนเราถึง ชอบมองทะเล? ว่ากันว่าทะเลสามารถเยียวยาจิตใจ ยามเมื่อรู้สึกเหนื่อยล้าสับสนวุ่นวายใจ เพียงแค่ มองออกไปในความโล่งกว้างของท้องฟ้าและแผ่นน้ำ ก็ทำให้รู้สึกสงบผ่อนคลาย เรื่องยุ่งๆ ในหัวดูจะ สลายไปชั่วคราว ตัวผมเองไม่ได้ชอบทะเลเป็นพิเศษ นานมากแล้วที่ไม่ได้ไปเที่ยวทะเลจริงๆ จังๆ บางครั้งมีโอกาสแวบผ่านไปยืนมองทะเลใกล้บ้าน แต่ก็รู้สึกว่ามันเป็นทะเลในแบบที่เฝื่อนลึกเท่าไร อยากรู้ก็ตามหลายภาพที่ผมวาดในช่วงก่อนหน้านี้นี้มักมีทะเลเป็นฉากหลัง และหลายครั้งหลายหนที่ ผมมองเห็นภาพทะเลเผลอขึ้นมาลอยๆ บางทีมันปรากฏขึ้นในทอตนองบ่งกำแพง บนรอยต่อของ ทรายกระเบื้องในห้องน้ำ หรือเพียงแค่กำแพงแผ่นกระดาษที่พับไว้ เส้นตรงแนวราบทำให้ผมนึกถึงเส้น ขอบฟ้า เบื้องล่างมีริ้วคลื่นสั้นไหว สัมผัสสายลมพัดดูบเข้ามา จากนั้นสิ่งต่าง ๆ ก็เริ่มผุดพรายขึ้นสู่ ผิวน้ำ ผมทำงานชุดนี้ด้วยวิธีเดียวกับที่ผมมองเห็นทะเลในสิ่งต่างๆ รอบตัว เริ่มจากเส้นขอบฟ้า จินตนาการถึงเกลียวคลื่น นึกถึงแสงที่ส่องสะท้อนบนผิวน้ำ การวาดภาพทำให้ผมได้ใช้เวลาอยู่กับมัน ได้เฝ้ามอง มองและรอคอยด้วยความรู้สึกว่าจะอะไรก็เกิดขึ้นได้ในความเว้งว่างของทะเล ทั้งหมดนี้ หากจะมีความหมายใดให้เก็บไปครุ่นคิดได้บ้าง คุณอาจต้องถอยออกมามองมันจากที่ไกลๆ”⁸

จากผลงานของศิลปินในชุด “เราอยู่ในความทรงจำของทะเล” อารมณ์ความอ้างว้างหรือ ความเจ็บเหงาด้วยสถานที่ที่เป็นทะเลรวมกับการเทคนิคการนำเสนอของศิลปินที่วางองค์ประกอบให้ เกิดเป็นสถานที่ใหม่ขึ้นมา ซึ่งสถานที่ที่ปรากฏในผลงานแอนิเมชันนั้นผู้วิจัยได้รับอิทธิพลจากผลงาน

⁸ SAC Admin, 28 Feb เราอยู่ในความทรงจำของทะเล, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 25 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.sac.gallery/uncategorized/เราอยู่ในความทรงจำของท/>

ของเนียม มะวรคองในการสร้างพื้นที่และบรรยากาศทั้งฉากที่เป็นทะเลหรือแม้แต่ฉากที่ตัวละคร ดวงดาวขึ้นไปบนท้องฟ้า จะสังเกตเห็นได้ว่าการแบ่งสัดส่วนของภาพ จะแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่เป็น ท้องฟ้าและน้ำถูกแบ่งด้วยเส้นระดับสายตา ฉากในห้องหรือในบ้านก็เช่นเดียวกันถูกแบ่งเป็นส่วนของ กำแพงและพื้นนั่นเอง



ภาพที่ 10 ภาพผลงานของศิลปิน เนียม มะวรคอง ในนิทรรศการ “เราอยู่ในความทรงจำของทะเล”

“วันหนึ่งฉันเจอผีเสื้อกลางทะเล No.2” Acrylic on canvas 50x60 cm. 2018

ที่มา : <https://www.sac.gallery/uncategorized/เราอยู่ในความทรงจำของท/>



ภาพที่ 11 ภาพผลงานของศิลปิน เนียม มะวรคนอง ในนิทรรศการ “เราอยู่ในความทรงจำของทะเล”

“ทายาทของพาคีเซทส์ No.2” Acrylic on canvas 140x120 cm. 2018

ที่มา : <https://www.sac.gallery/uncategorized/เราอยู่ในความทรงจำของท/>



ภาพที่ 12 ภาพผลงานของศิลปิน เนียม มะวรคนอง ในนิทรรศการ “เราอยู่ในความทรงจำของทะเล”

“สหาย” Acrylic on canvas 120x120 cm. 2018

ที่มา : <https://www.sac.gallery/uncategorized/เราอยู่ในความทรงจำของท/>

3.2 ศิลปะมินิมอลอาร์ต (Minimalism)

มินิมอลลิสม์ เป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ถือกำเนิดขึ้นในนิวยอร์กช่วงต้นทศวรรษ 1960 เป็นปฏิกิริยาต่อต้านศิลปะแนวแอ็บสแตรกต์เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ที่เฟื่องฟูในอเมริกาในช่วงก่อนหน้า ที่ทำงานศิลปะแนวสัจนิยม สาดสี เทสี เพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ศิลปินรุ่นต่อมาเกิดเบื่อหน่าย และรู้สึกว่าการอ้างอารมณ์ความรู้สึกไม่ใช่ทางออก และไม่สามารถสื่อสารความคิดได้ แต่เป็นเพียงความงามที่เกิดจากความชำนาญในทักษะศิลปะ พวกเขาจึงคิดค้นแนวทางการทำงานศิลปะที่ละทิ้งอารมณ์ความรู้สึก ด้วยการใช้เทคนิคการผลิตหรือเครื่องมือเครื่องมือจากโรงงานหรือระบบอุตสาหกรรม

นอกจากจะละทิ้งอารมณ์ความรู้สึกแล้ว ศิลปินเหล่านี้หลีกเลี่ยงการทำงานที่แอบแฝงสัญลักษณ์ เรื่องราว หรือการอุปมาเปรียบเปรยถึงสิ่งอื่นใด หากแต่หันมาให้ความสำคัญกับเนื้อแท้ และสาระสำคัญของวัตถุหรือวัสดุที่ใช้ในการสร้างงานแทน จนเกิดเป็นการสร้างสรรค์แบบใหม่ที่จิตใจหลีกเลี่ยงหรือแม้แต่ล้มล้างสุนทรียะและความงามทางศิลปะแบบเดิมๆ ลงอย่างสิ้นเชิง

ศิลปินมินิมอลลิสต์เชื่อว่า สุนทรียะในงานศิลปะของพวกเขาคือการนำเสนอรูปแบบและคุณค่าของความงามอันบริสุทธิ์เพียงแท้ (เพราะมันไม่ได้เสแสร้งหรือพยายามเป็นอะไรมากกว่าตัวของมันเอง) นั่นก็คือความเรียบง่าย ความมีระเบียบ และความสอดคล้องประสานกลมกลืนทางทัศนธาตุนั่นเอง⁹



ภาพที่ 13 ภาพผลงานของศิลปิน Richard Serra “Inside Out 2013” รูปแบบงานประติมากรรม
ที่มา : <https://www.artsy.net/artwork/richard-serra-inside-out>

⁹ ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, มินิมอลลิสต์: ศิลปะแห่งการลดทอนและความจริงแท้ของวัตถุ, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 27 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/minimalism-art/>

แม้ว่าการลดทอนให้เหลือน้อยที่สุด ทำผลงานให้เรียบง่ายที่สุด ปล่อยให้ตัววัสดุแสดงตัวตนของมันมากที่สุด จะเป็นปัจจัยที่ทำให้ผลงานแนวนี้หลุดพ้นไปจากการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกบ้างก็ดูจัดขีดไร้อารมณ์สำหรับบางคน และความเรียบง่ายของมันทำให้หลายคนตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับความเป็นหรือไม่เป็นศิลปะ หลายคนมองว่าผลงานเหล่านี้ดูเหมือนผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คนที่ไม่ใช่ศิลปินก็สามารถทำของแบบนี้ได้เช่นกัน¹⁰

ลักษณะงานศิลปะมินิมอลอาร์ตเป็นการลดทอนรูปทรงจนเหลือเพียงแค่รูปทรงเรขาคณิตหรืออาจลดทอนจนกลายเป็นศิลปะนามธรรม ในขณะที่เดียวกันงานแอนิเมชันของผู้วิจัยก็ลดทอนรายละเอียดเหลือเพียงรูปทรงต่างๆ ดังที่ปรากฏในผลงาน เป็นการดึงเอาความเป็นมินิมอลลิสม์มาใช้ควบคู่ไปกับรูปแบบการนำเสนอด้วยความเนิบช้าโดยผ่านกระบวนการในการทำงานของโปรแกรมต่างๆ รวมถึงการกำหนดค่าเวลาในแต่ละฉากให้ตัวละครดำเนินเรื่องไปอย่างใจเย็น เป็นการดึงเอามวลความรู้สึกที่เบาแต่คงอารมณ์ความตรามาเอาไว้เล็กน้อย

สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ภายใต้ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ผู้วิจัยศึกษาถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องก่อนจะถ่ายทอดออกมาเป็นงานแอนิเมชัน ประกอบไปด้วยข้อมูลจากงานเขียนประเภทวรรณกรรมที่เนื้อหาชี้ให้เห็นถึงการเล่าเรื่องราวในอดีตผ่านพื้นที่ความทรงจำ และภาพยนตร์ที่ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบผ่านสัญลักษณ์รวมถึงศิลปนิพนธ์ศึกษา Kobayashi Takanobu ผู้วิจัยสรุปข้อมูลพอสังเขปได้ดังนี้

จากงานเขียนประเภทวรรณกรรมสู่ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในกรณีศึกษาจากงานเขียนเรื่อง ความทรงจำอยู่ที่ไหนความคิดถึงอยู่ที่นั่น เป็นวรรณกรรมที่มีวิธีการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมาซึ่งเนื้อหานั้นเป็นเรื่องเล่าจากหลานชายที่กล่าวถึงอโงะโดยบรรยายจากพื้นที่ที่มีความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับอโงะอยู่ในเชิงคุณค่าของความทรงจำผู้เขียนให้ความสำคัญกับพื้นที่ที่อยู่อาศัยเพราะในพื้นที่แห่งนี้มักเต็มเปี่ยมไปด้วยเรื่องราวชวนให้นึกถึงอโงะไม่ว่าจะเป็นวัตถุต่างๆ ก็เช่นกัน หากการเริ่มต้นสร้างความทรงจำที่ดีที่อยู่อาศัยจึงเป็นพื้นที่แรกที่ผู้วิจัยเลือกให้เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องเล่าในผลงานก่อนจะไปสู่การพบเจอโลกใหม่ เช่นเดียวกันกับการเดินทางของมือที่ไร้ร่างกายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง I lost my body ภาพยนตร์ที่เปี่ยมด้วยความหวังในทุกการเดินทางไม่ว่าจะในช่วงเวลาอดีตตอนที่ร่างกายสมบูรณ์หรือช่วงเวลาปัจจุบันที่ออกเดินทางอย่างไร้จุดหมายก็ตามสุนทรียะของแอนิเมชันเรื่องนี้เกิดขึ้นจากรูปแบบของความเป็นแอนิเมชันแนวโรแมนติกดรามาร่วมกับการเล่าเรื่องโดยใช้วิธีการเล่าเริ่มต้นจากความตรามาในช่วงเวลาปัจจุบันตัดต่อสลับกับช่วงเวลา

¹⁰ ARTISTIC MOVEMENT, **Minimalism**, Accessed May 27, 2021 , Available from https://www.designer.co.th/1324?doing_wp_cron=1625226229.5926549434661865234375

ในอดีต เนื้อหาในแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้สัญลักษณ์ในการตีความหมายแต่ถูกครอบคลุมไปด้วยอารมณ์ของการมีหวังและการหมดหวัง วิธีการเล่าในเชิงสัญลักษณ์นี้จะแตกต่างออกไปจากภาพยนตร์เรื่อง 36 ที่กำกับโดย นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ผู้วิจัยสนใจวิธีการเล่าจากภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ใช้การดำเนินเรื่องในแต่ละเฟรมอย่างเนิบและช้า จึงดึงเอาความน่าสนใจจุดนี้มาปรับใช้ในผลงาน การนำเสนอผลงานจึงเป็นการลดทอนรายละเอียดต่างๆ ที่ไม่จำเป็นต่อการเล่าเรื่องและดึงเอาจุดสำคัญนำเสนอให้เห็นชัดด้วยความช้าของการดำเนินเรื่อง

โดยสรุปแล้วผู้วิจัยต้องการนำเสนอวิธีการเล่าเรื่องความคาดหวังและความผิดหวังโดยผ่านสัญลักษณ์ ซึ่งสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในผลงานล้วนมีที่มาจากการหยิบเอาเรื่องราวในอดีตที่เป็นประสบการณ์จากการมีหวัง สร้างสรรค์ในรูปแบบงานศิลปะแอนิเมชันที่ใช้ข้อมูลจากรรณกรรม ภาพยนตร์และงานทัศนศิลป์ สิ่งที่เห็นชัดที่สุดจากการเลือกใช้สื่อจากรรณกรรมและภาพยนตร์นั้นคือ เทคนิควิธีการเล่าที่ต่างกันออกไป แต่คุณค่าความงามมักจะซ่อนอยู่ภายใต้เนื้อหาที่ผู้ประพันธ์ถ่ายทอดออกมา



บทที่ 3 วิธีวิทยา

ผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์นั้น เนื้อหาเรื่องราวถูกสร้างขึ้นจากแรงบันดาลใจเดียวที่ผู้วิจัยมี นั่นคือประสบการณ์ในอดีตที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาวัยเยาว์ ผู้วิจัยมีโอกาสได้ทำความรู้จักกับผู้คนมากมายในสถานที่ที่เป็นบ้านพักตากอากาศ มีเหตุการณ์ประทับใจต่างๆ มากมายในพื้นที่เหล่านั้นรวมถึงผู้คน พอเมื่อเวลาผ่านไปยิ่งนานเท่าไรแต่ละสิ่งย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ซึ่งสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนคือสังขารของผู้คน นอกจากการสูญเสียชีวิตได้เกิดขึ้นการสูญหายก็เช่นเดียวกัน สิ่งปลูกสร้างอาคารต่างๆ ถูกทำลายทิ้งเหมือนกับว่าไม่เคยมีอยู่จริง

ผู้วิจัยจึงหยิบเอาความรู้สึกที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันในครั้งนี้ มาเล่าเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบงานแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้ตัวละครเอกคือโมเดลเครื่องบิน แทนสัญลักษณ์ของเจ้าของบ้านพักตากอากาศและเป็นผู้ที่ผู้วิจัยเคารพนับถือผู้หนึ่ง โมเดลเครื่องบินลำนี้ไม่สามารถบินได้เนื่องจากถ่านหมด แต่พอได้ใส่ถ่านเข้าไปมันก็กลับมาบินได้อีกครั้งหนึ่ง ฉากนี้ผู้วิจัยให้ความหมายถึงการรื้อฟื้นหรือการฟื้นคืนของความทรงจำ เช่นเดียวกับว่าหากเราเปิดรูปภาพเก่าๆ ในอดีต ภาพในใจเราจะหวนกลับไปนึกถึงช่วงเวลานั้นๆ การเดินทางของโมเดลเครื่องบินในผลงานชิ้นนี้เป็น การย้อนกลับไปเพื่อหยุดเวลา ณ ช่วงขณะหนึ่งไว้ โดยการบินขึ้นไปขโมยเอาดวงจันทร์บนอวกาศมาครอบครองเพื่อไม่ให้ดวงจันทร์ได้หมุนต่อ

ผู้วิจัยใช้ดวงจันทร์เพื่อแทนความหมายของเวลา ขณะที่ดวงจันทร์เคลื่อนที่หรือหมุนไปเรื่อยๆ เท่ากับว่าเป็นการเดินทางของเวลาไปเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่อง ตัวละครเอกจึงทะยานขึ้นไปขโมยดวงจันทร์มาถือครองช่วงเวลานั้นไว้ไม่ให้เดินหน้าต่อ ผู้วิจัยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบเป็นเส้นตรง กล่าวคือเป็นวิธีการเล่าอย่างตรงไปตรงมาว่าตัวละครเอกนั้นเริ่มต้นอย่างไร ทำอะไร ที่ไหนและสุดท้ายเพื่ออะไร โดยใช้วิธีการนำเสนอในรูปแบบงานแอนิเมชันที่มีกระบวนการจากการวาดบนโปรแกรมด้วย โทนสีซีเปีย (Sepia) ก่อนจะนำไปตัดต่อเรียบเรียงเรื่องราวและใส่ Sound effect เพื่อความสมบูรณ์ของตัวงาน โครงสร้างโดยรวมของผลงานถูกทำงานผ่านโปรแกรม Adobe ทั้งสิ้น การสร้างสรรค์ผลงานจะถูกแบ่งเป็นการเขียนสตอรี่เนื้อเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด 20% การเพ้นท์ การขยับ Motion ต่างๆ การเรียบเรียง การตัดต่ออีก 80% ในส่วน Sound effect ที่เพิ่มเข้าไปผู้วิจัยเลือกใส่ Sound effect เฉพาะบางฉากของงาน เพื่อไม่ให้เป็นการรบกวนกายภาพของผลงาน ผลงานแอนิเมชันช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์มีความยาวรวม 00.11.02 นาที

ก่อนที่จะพัฒนาไปสู่ผลงานช่วงศิลปะนิพนธ์ผู้วิจัยวิเคราะห์ภาพรวมของผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์ถึงแง่ของเนื้อหาที่ปรับให้ความหมายของผลงานชัดเจนยิ่งขึ้น จากเนื้อหาที่พูดถึง

ความเปลี่ยนแปลงซึ่งมีความเป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้นด้วยการพัฒนาการเล่าเรื่องวิธีเล่าเรื่องที่มีมิติ และความหลากหลายของตัวละคร

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนศิลปินพันธ์

ในช่วงการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปินพันธ์ มีการจำแนกขั้นตอนการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. การเขียนบทหรือการสร้างเรื่องราวจากแรงบันดาลใจ
2. การเขียนสตอรี่บอร์ด
3. การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการตัดต่อแอนิเมชัน (Animation)

โดยการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนศิลปินพันธ์มีแนวความคิดว่า เวลาที่เดินหน้าไปในทุกวันนี้ มักจะสร้างความเปลี่ยนแปลงขึ้นได้ตลอดเวลา ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะหยุดเวลาโดยการขโมยเวลามาเก็บเอาไว้และนำเสนอถึงความไม่แน่นอนผ่านรูปแบบศิลปะแอนิเมชัน ซึ่งเนื้อเรื่องมีดังนี้

ตอนที่ 1 เครื่องบินกระดาษลำหนึ่งที่อยู่บนภาพถ่ายจู่ๆ ก็ปลิวร่วงหล่นลงบนพื้นและกลายเป็นโมเดลเครื่องบิน หลังจากที่มีมันได้ถูกใส่ถ่านเข้าไปมันสามารถบินและลอยได้อย่างปกติราวกับว่าที่ผ่านมาไม่เคยถูกเปลี่ยนถ่านมาก่อน มันมีความสุขที่ได้บินไปบินมา แต่สถานที่ที่มีมันได้บินอยู่นั้นเป็นเพียงแค่นบ้านหลังหนึ่ง มันบินอย่างมีความสุขโดยที่ไม่รู้เลยว่าบนกรอบรูปที่ตัวมันเองเคยเป็นภาพถ่ายอยู่บนนั้นได้มีเชือกเส้นหนึ่งรั้งเอาไว้อยู่ มันบินจนไปเจอสถานที่หนึ่งในรูปภาพ ซึ่งเป็นรูปภาพทิวทัศน์ที่ดูกว้างขวาง เครื่องบินหวังอยากจะทำออกไปจากบ้านและไปยังรูปภาพรูปนั้น ทว่ายังบินเข้าใกล้ภาพนั้นเท่าไรเชือกก็ยิ่งรั้งมากขึ้น จนในที่สุดตรงกลางของเชือกก็ได้ไปเกี่ยวอยู่กับใบพัดของพัดลมบนเพดาน ทำให้เชือกขาด สุดท้ายเครื่องบินลำนี้ก็ร่วงหล่นสู่พื้นและกลายเป็นเพียงแต่เครื่องบินกระดาษที่อยู่บนรูปภาพดังเดิม

ตอนที่ 2 เครื่องบินกระดาษที่อยู่บนรูปภาพร่วงหล่นสู่พื้นในลักษณะที่คลี่คลายตัวเอง ในตอนนี้เครื่องบินกระดาษหวังเพียงอยากจะทำออกไปเจอบรรยากาศและสถานที่ใหม่ๆ เครื่องบินคลี่คลายตัวเองกลายเป็นเพียงแต่กระดาษแผ่นหนึ่ง แล้วก็ปลิวไปตามลมเรื่อยๆ ปล่อยตัวเองปลิวล่องลอยตามลมไป จนในที่สุดได้ออกไปเจอสถานที่ใหม่ สถานที่แห่งนี้คือห้องสมุดจนในที่สุดกระดาษแผ่นนี้ได้เจอกับหนังสือเล่มหนึ่ง มันร่วงหล่นลงมาบนพื้นและกางออกมาหน้าหนึ่ง สุดท้ายกระดาษแผ่นนี้ก็กลับเข้าไปอยู่กับหนังสือเล่มนี้ ราวกับว่าหนังสือเล่มนี้คือที่มาที่ไปของมัน เป็นเหมือนการเล่าเรื่องที่มาของเครื่องบินกระดาษ

ตอนที่ 3 ในตอนนี้เป็นตอนของเครื่องบินโมเดลที่ต้องการหยุดเวลาเอาไว้ไม่ให้เดินหน้าต่อ มันจึงบินอยู่ในบรรยากาศที่เป็นเหมือนทิวทัศน์กว้างๆ แต่มีประตูที่สามารถทะลุไปสู่อวกาศได้ มันบินทะยานขึ้นไปบนฟ้า ขึ้นไปเรื่อยๆ โดยที่จุดหมายของมันนั้นคือดวงจันทร์ มันเดินทางด้วยตัวเอง

ออกไปนอกรอภาศเพียงเพื่อที่จะขโมยดวงจันทร์กลับมา มันใช้สมอปีกลงที่ผิวดวงจันทร์และลากดวงจันทร์กลับลงมาในที่สุด จากนั้นทำการหยุดเวลาโดยการเอาโหลแก้วมาครอบดวงจันทร์เอาไว้



ภาพที่ 14 ภาพผลงานช่วงก่อนศิลป์นิพนธ์ตอนที่ 1 นาทีที่ 00.00.02 น.



ภาพที่ 15 ภาพผลงานช่วงก่อนศิลป์นิพนธ์ตอนที่ 2 นาทีที่ 00.02.35 น.



ภาพที่ 16 ภาพผลงานช่วงก่อนศิลปินิพนธ์ นาที่ที่ 00.02.38 น.

ผลงานช่วงศิลปินิพนธ์

จากผลงานช่วงก่อนศิลปินิพนธ์ต่อเนื่องจนถึงช่วงศิลปินิพนธ์ผู้วิจัยต้องการนำเสนอวิธีการเล่าเรื่องผ่านระบบสัญญาณ สร้างสรรค์ผ่านกระบวนการของงานศิลปะแอนิเมชันแบบ 2 มิติ วิดีโอ ต้องการนำเสนอถึงวิธีการเล่าเรื่องผ่านระบบสัญญาณด้วยงานศิลปะแอนิเมชันที่แฝงเนื้อหาของความคาดหวังจากเรื่องราวในประสบการณ์ต่างๆ ตลอดไปจนถึงการได้รับผลตอบแทนที่สร้างความพึงพอใจและไม่พึงพอใจ การคาดหวังที่ก่อเกิดขึ้นภายในใจไม่ว่าจะเหตุการณ์ใดก็ตามเมื่อวันหนึ่งที่ผู้วิจัยเติบโตขึ้น ผู้วิจัยตระหนักได้ว่าการไม่คาดหวังย่อมเป็นสิ่งที่ดี เพราะการหวังคือสิ่งที่ไม่สามารถพยากรณ์หรือคาดคะเนได้ สุดท้ายแล้วความคาดหวังก็คือความไม่แน่นอน และไม่มีผู้ใดล่วงรู้ได้ว่าจะเป็นดังใจหวัง ตั้งสมปรารถนาหรือไม่ ผู้วิจัยใช้ประเด็นของความคาดหวังที่มีเค้าโครงรูปแบบผลงานจากผลงานช่วงก่อนศิลปินิพนธ์นี้มาพัฒนาต่อยอดทั้งทางด้านเนื้อหาและการแฝงสัญลักษณ์ต่างๆ ในแต่ละฉากซึ่งกายภาพโดยรวมของผลงานถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วน 1. จุดเริ่มต้นของตัวละคร 2. การออกไปเจอสถานที่ใหม่ 3. การปฏิสัมพันธ์กันของตัวละคร แต่สุดท้ายเนื้อเรื่องก็ถูกเล่าย้อนวนกลับไปยังจุดต้นเริ่มต้น ผลงานมีความยาวของวิดีโอรวม 00.08.50 นาที การพัฒนาผลงานศิลปินิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมเข้าไบนั้นมีการปรับมุมมองของกล้องที่หลากหลายจากเดิมและเพิ่มความเป็นแฟนตาซีเข้าไปแอนิเมชันเรื่องนี้มีขั้นตอนการสร้างสรรค์ดังที่ผู้วิจัยได้เขียนอธิบายดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานถูกแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. การท่องอดีตด้วยการเขียนไดอารี่
2. การเขียนบท
3. การเขียนสตอรี่บอร์ด
4. การสร้างผลงานด้วยการตัดต่อทำแอนิเมชัน

ขั้นตอนที่จำแนกไปข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้เขียนอธิบายรายละเอียดเอาไว้ดังนี้

1. การท่องอดีตด้วยการเขียนไดอารี่

เหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันของคนเราแตกต่างกันออกไปในแต่ละวัน และนับเป็นการเพิ่มเหตุการณ์เข้าไปในความจำของเราทุกคน มีบ้างที่หลงลืมบางเหตุการณ์แต่บางเหตุการณ์ก็จำได้ขึ้นใจ

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการท่องอดีตของผู้วิจัยเองนั้นด้วยวิธีการเขียนไดอารี่ เพื่อเป็นการย้อนนึกถึงเรื่องราวเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นผสมความคิดถึงสถานที่ ผู้คน รวมไปถึงวัตถุที่เคยอยู่ในความทรงจำ

เมื่อครั้งวัยเยาว์ผู้วิจัยและครอบครัวได้รับความอุปถัมภ์และการดูแลจากผู้ใหญ่ท่านหนึ่งซึ่งเป็นชาวต่างชาติ นายเป็นคนใจดีมากๆ ทุกๆ วันหยุดช่วงปิดเทอมนายจะพาผู้วิจัยไปพักผ่อนที่บ้านพักตากอากาศ นั่นเป็นช่วงเวลาวัยเด็กของผู้วิจัยที่มีความสุขมากเพราะจะได้ไปวิ่งเล่นกับเพื่อนๆ ที่อยู่ระแวกใกล้เคียง แต่แล้วพอเวลาผ่านไปยิ่งนานวันการเปลี่ยนแปลงเริ่มเกิดขึ้น เพื่อนๆ เริ่มโตขึ้นและเริ่มแยกย้าย บ้างก็ย้ายที่อยู่อาศัย บ้างก็ไม่มีช่องทางติดต่อ และที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลาคือนายผู้ที่คุณรักและผู้วิจัยและครอบครัวมาโดยตลอด นายเสียชีวิตเนื่องจากความเจ็บป่วย และเหตุการณ์หลังจากนั้นก็เริ่มจางหายไป บ้านพักที่เคยไปพักมีการรื้อถอน ผู้คนที่เคยคุ้นหน้าก็เริ่มแยกย้ายจนสุดท้ายแล้วผู้วิจัยเกิดตั้งคำถามขึ้นในใจว่า ที่ตรงนี้ใช่ที่ที่เคยมีความทรงจำหรือไม่หรือมันไม่เคยเกิดขึ้นเลย ผู้วิจัยมีโอกาสได้ผ่านไปยังสถานที่ที่ตรงนั้นเมื่อครั้งที่บรรลุนิติภาวะและสิ่งที่เห็นคือเป็นเพียงแคที่ดินว่างเปล่าราวกับไม่เคยมีสิ่งก่อสร้างใดๆ

2. การเขียนบท

การเริ่มต้นการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันของผู้วิจัยนั้น การเขียนบทเป็นขั้นตอนเริ่มต้นของเนื้อหาที่จะเล่าหรือถ่ายทอดออกไป ผู้วิจัยเขียนบทและเนื้อหาด้วยการอ้างอิงจากไดอารี่ที่เคยบันทึกเอาไว้ จากนั้นเรียบเรียงขึ้นใหม่โดยมีการสร้างสรรค์ตัวละคร ฉากต่างๆ ที่แอบแฝงนัยยะจากประสบการณ์บนหน้าสมุดไดอารี่ของผู้วิจัย

การเขียนบทเป็นสุนทรียะอย่างหนึ่งที่ถ่ายทอดผ่านตัวหนังสือ ก่อนจะนำไปสู่กระบวนการนำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชัน เนื้อหาภาพรวมของเรื่องถูกปรับให้เข้าถึงอารมณ์เหงาปนนิ่ง เพื่อให้สอดคล้องกันกับแนวความคิดและวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในบทที่ 1

2.1 บทตอนที่ 1

คริสต์มาส

บรรยากาศในบ้าน ที่นิ่งเงียบ กล้องแพนบรรยากาศไปตามมุมต่างๆ ที่โต๊ะชั้นวางของมีกรอบรูปตั้งอยู่ มองในระยะไม่ใกล้ไม่ไกล กล้องจับที่กรอบรูปกรอบหนึ่ง ผ่านไปราว 5 วินาทีเริ่มมีการขยับของภาพในกรอบรูป ภาพในกรอบรูปเริ่มขยับไปเรื่อยๆ กล้องแพนเข้าไปในกรอบเรื่อยๆ จนไม่เหลือกรอบเห็นแต่ภาพที่ขยับ

ในรูปถ่ายที่มีการขยับของกรอบรูปที่ตั้งไว้นั้น เป็นภาพต้นคริสต์มาสต้นหนึ่ง แสงไฟสีรุ้งจากต้นเริ่มวิบวับๆ กล้องของขวัญสั้นๆ เขย่าๆ สองสามที ตัดภาพมาที่กล่องของขวัญกล่องหนึ่งที่มันเขย่าตัวเอง มันเขย่าตัวเองแรงขึ้นเรื่อยๆ จากนั้นกล่องก็ร่วงหล่นออกจากกรอบภาพลงสู่พื้น กล่องของขวัญถูกเปิดออก แล้วจู่ๆ ดวงดาวก็ไพล่ออกมาจากกล่อง ดวงดาวหนึ่งไปอยู่ครู่หนึ่งก่อนที่จะออกเดินทาง

บรรยากาศภายในบ้าน ดวงดาวลอยผ่านห้องต่างๆ และเห็นบรรยากาศแต่ละห้อง มันลอยวนเข้าไปที่ห้องนอนที่มีเตียงนอน ดวงดาวกระโดดโลดเต้นบนที่นอนราวกับว่าเตียงนอนเป็นของเล่น จนไปเจอกับช่องทางเดินเล็กๆ เป็นเหมือนทางเดิน และแล้วดวงดาวก็เกิดสนใจจึงลอยเข้าไปในช่องทางเดินนั้น พอผ่านเข้าไป ลึกเข้าไปๆ ปรากฏว่ามันไปเจอห้องอีกห้องหนึ่ง บรรยากาศเป็นเพียงแค່ห้องเปล่าที่มีรูปภาพทะเลแขวนติดผนังห้องเท่านั้น มันเข้าไปดูใกล้ๆ และทันใดนั้นมันก็หลุดเข้าไปในภาพนั้นทันที

ตัดภาพไปที่ทะเล ดวงดาวลอยอยู่ในทะเล จนเวลาล่วงเลยไปจากเวลากลางวันก็ค่อยๆ เปลี่ยนเป็นกลางคืน จากนั้นมันโดนน้ำทะเลพัดเข้าหาฝั่ง ดวงดาวนอนอยู่บนชายหาด

2.2 บทตอนที่ 2

ลอย

หลังจากที่มันโดนน้ำทะเลพัดพามาที่ฝั่ง ดวงดาวมีท่าทางรู้สึกตัวและเห็นท้องฟ้าบนฟ้าเป็นช่วงเวลากลางคืน มันค่อยๆ สังเกตเห็นบนท้องฟ้าที่ให้ความรู้สึกเหมือนเห็นเพื่อนๆ ของมันวิบวับบนท้องฟ้า จากนั้นดวงดาวก็รู้สึกเหมือนตัวเองได้เจอเพื่อนๆ เยอะแยะมากมาย มันพยายามจะลอยขึ้นไปหาเพื่อนของมัน ก่อนที่มันพยายามจะลอยขึ้นไปบนท้องฟ้า มันเริ่มเห็นแสงสว่างของตัวเองค่อยๆ หรี่ลง เป็นเหมือนจิ้งหะไฟที่ติดๆดับๆ แสงในตัวมันเองยังคงติดอยู่แต่มีความสว่างน้อยและเบาบางลง แต่มันก็พยายามที่จะขึ้นไปหาเพื่อน มันค่อยๆ ลอยขึ้นๆๆ แต่แล้วริ้วแรงของดวงดาวก็อ่อนลง

ดวงดาวลอยตกลงมา มันฮึดสู้และพยายามลอยขึ้นอีกครั้งแต่ก็เป็นเช่นเดิม มันเริ่มร่วงลงมาสู่พื้นทรายอีกครั้ง

เวลาผ่านไปครู่หนึ่งคืนพระจันทร์เต็มดวง แสงจากพระจันทร์ส่องลงมายังผืนท้องทะเล ทำให้เกิดปรากฏการณ์น้ำทะเลแห้งเหือดไป พอน้ำทะเลแห้งก็เผยให้เห็นสิ่งที่จมอยู่ใต้ทะเล คล้ายว่าเป็นขยะแต่ไม่ใช่ มันกลับเป็นเครื่องบินโมเดลเครื่องหนึ่ง มันเชื่อกว่าเครื่องบินลำนี้เสียหรือไม่ และมันจะทำอะไรได้บ้าง มันหวังจะให้เครื่องบินพามันไปที่อวกาศเพื่อไปหาเพื่อน มันเดินวนดูแล้วดูอีกว่าเครื่องบินลำนี้คืออะไร และทำท่าทางสงสัยว่ากระจกตรงที่นั่งคนขับมันคืออะไร ทันใดนั้นมันบินขึ้นไปบนปีกของเครื่องบินทำท่าส่องดูที่กระจกแต่แล้วมันกลับโดนดูดหายเข้าไปในเครื่องบินลำนี้เสียแล้ว จากนั้นเครื่องบินก็พามันออกเดินทาง

2.3 บทตอนที่ 3

ดาวเคราะห์น้อย

เครื่องบินพาดวงดาวทะยานขึ้นไปหวังจะไปอวกาศ ระหว่างทางก็ผ่านหมู่ก้อนเมฆมากมาย ซักพักหมู่ก้อนเมฆมีแสงจากท้องฟ้าโผล่ให้เห็นเพียงแค่พริบตาเดียว เหมือนว่าท้องฟ้ามีท่าทางไม่ค่อยดี ฝนกำลังจะตกลงมา แต่ดวงดาวยังคงเดินทางต่อไป และแล้วบนกระจกเครื่องบินนั้นก็เริ่มมีเม็ดฝนร่วงหล่นมาแปะๆๆ ที่ปัดน้ำฝนหน้ากระจกเครื่องบินก็เริ่มทำงาน ฟ้ายังคงแลบอยู่ จนในที่สุดฝนก็หยุด ก้อนเมฆน้อยลงๆๆ จนในที่สุดมันก็มาถึงอวกาศที่มีเพื่อนๆของมัน เครื่องบินยังคงบินอยู่บนอวกาศ จากนั้นเครื่องบินก็ลงจอด

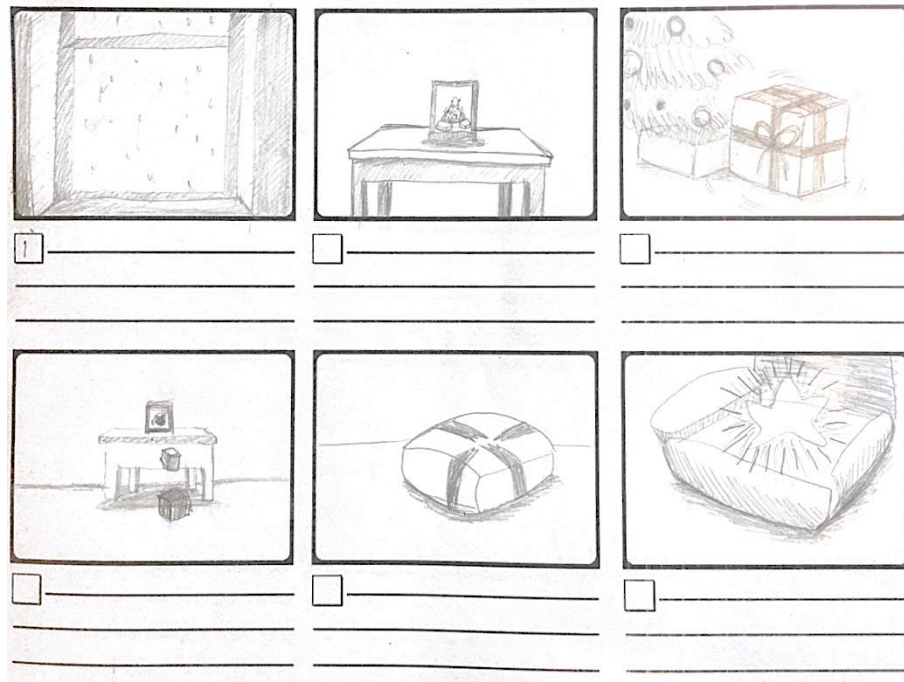
ประตูเครื่องบินเปิดออก จากนั้นดวงดาวก็ค่อยๆ ลอยออกมาจากตัวเครื่องเครื่องลงสู่พื้น มันนั่งไปครู่หนึ่งที่เจอเพื่อนมากมาย ดวงดาวหลากหลาย แต่ละดวงมีสีที่ต่างกันออกไป เล็กบ้างใหญ่บ้าง ดวงดาวดวงอื่นทำท่าที่กำลังจับกลุ่มสนทนากัน แต่แล้วก็ต้องหยุดและบิตตัวหันมาคิดว่าใครที่กำลังมาใหม่ ดวงดาวที่เพิ่งออกมาจากเครื่องบินก็พร้อมที่จะลอยไปหากกลุ่มเพื่อนมัน จังหวะที่มันกำลังเดินไปก็มีแสงสว่างขับเคลือนไกลเข้ามา สว่างขึ้นๆๆ จนในที่สุดเครื่องบินก็ตัดสินใจบินหนีไป ตัวมันเองเริ่มรู้สึกรุกรุน ใจหนึ่งก็อยากจะวิ่งตามเครื่องบินเพื่อหนีไปด้วย อีกใจหนึ่งก็อยากจะอยู่กับเพื่อนๆ ที่เพิ่งได้พบเจอกัน มันลอยหนีแสงนี้ไปเรื่อยๆ และสุดท้ายดวงดาวก็ร่วงตกลงมา มันทะเล่ก้อนเมฆอย่างรวดเร็วร่วงกลับมาสู่ห้องเดิม ที่เดิม ใต้ต้นคริสมาสต์

3. การเขียนสตอรี่บอร์ด

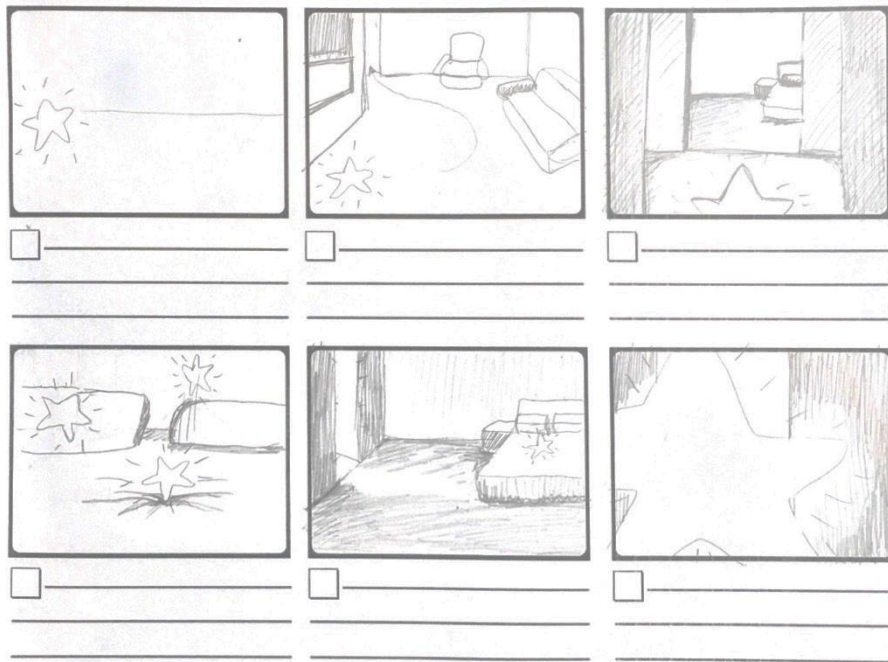
ในขั้นตอนของการลำดับเนื้อเรื่องนั้น ขั้นตอนถัดมาจากการเขียนบทคือ การเขียนสตอรี่บอร์ด สตอรี่บอร์ดคือการเรียบเรียงในแต่ละตอน แต่ละฉากออกมาเป็นภาพวาดที่ดูกระชับ เหมือนเป็นการอธิบายภาพในจินตนาการของผู้เขียนบท และสื่อสารออกมาให้ที่รับชมเข้าใจ

การเขียนสตอรี่บอร์ดของผู้วิจัยในวิทยานิพนธ์นี้นั้น ผู้วิจัยลำดับเหตุการณ์ต่างๆ ของตัวละคร และวาดเขียนออกมาในลักษณะฉากที่ถูกแบ่งไว้เป็นช่อง และเพื่อให้ง่ายต่อการนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป ขั้นตอนนี้จึงสำคัญยิ่งในการเล่าถึงตัวละครที่กำลังทำอะไร ที่ไหน รวมไปถึงการขยับโมชัน (Motion) ต่างๆ ว่าต้องขยับอย่างไร ดังภาพประกอบในข้อที่ 3.1 สตอรี่บอร์ดตอนที่ 1 , 3.2 สตอรี่บอร์ดตอนที่ 2 และ 3.3 สตอรี่บอร์ดตอนที่ 3

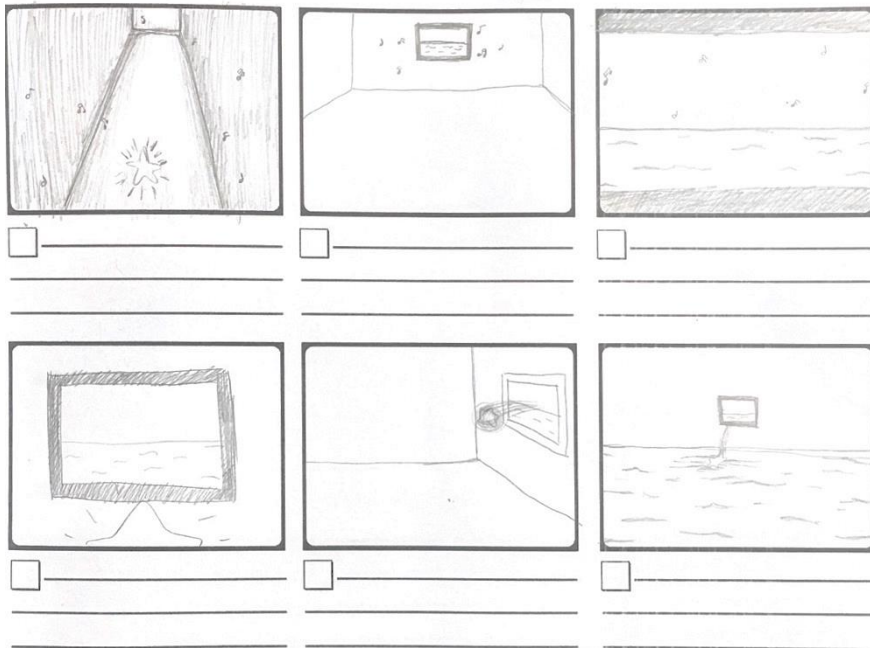
3.1 สตอรี่บอร์ด Part 1



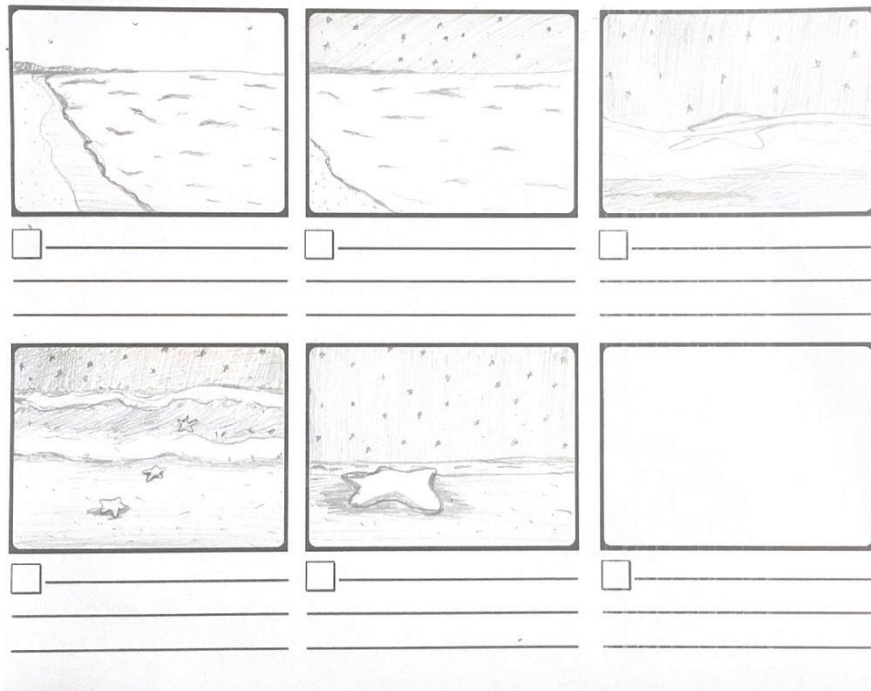
ภาพที่ 17 ภาพสตอรี่บอร์ด Part1



ภาพที่ 18 ภาพสตอรี่บอร์ด Part1

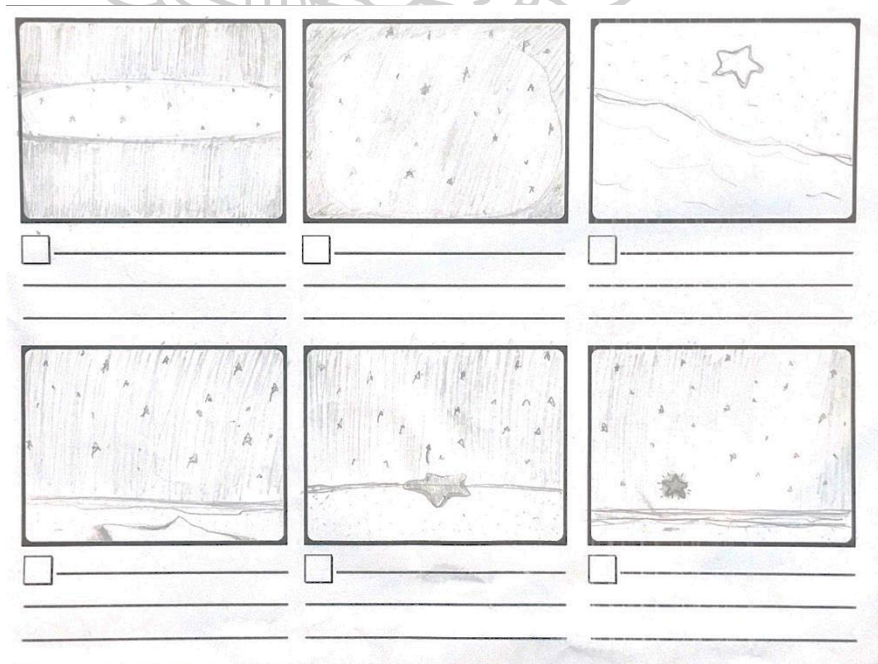


ภาพที่ 19 ภาพสตอรี่บอร์ด Part1

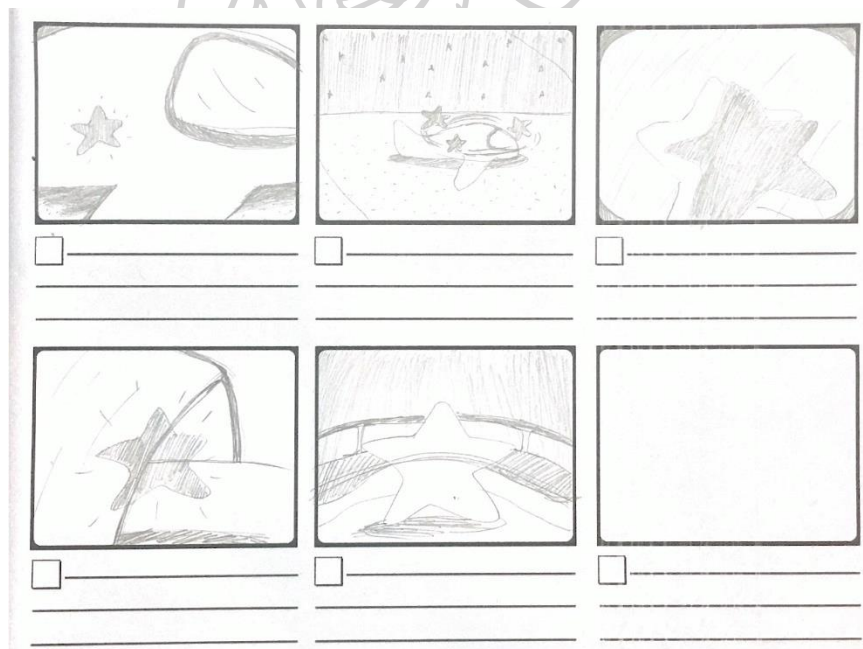
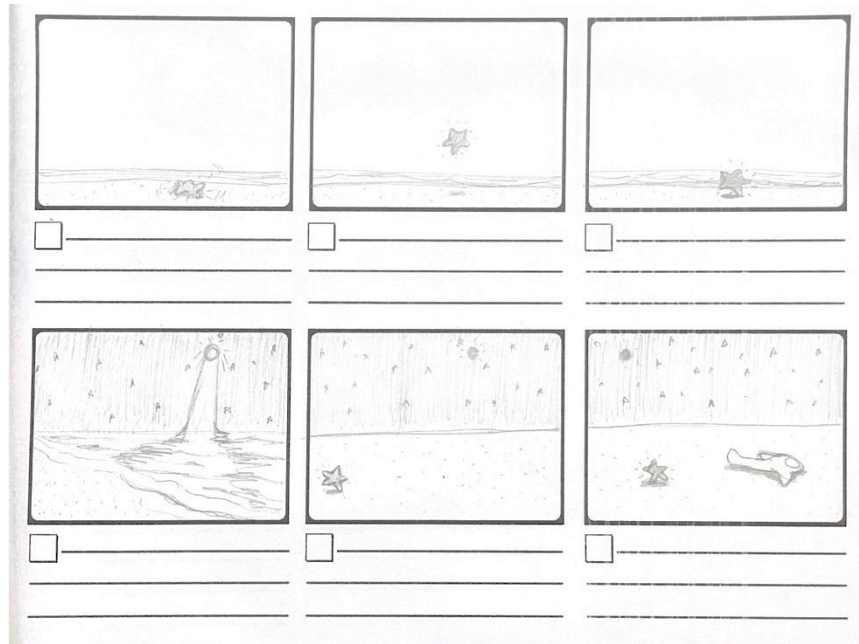


ภาพที่ 20 ภาพสตอรี่บอร์ด Part1

3.2 สตอรี่บอร์ด Part 2

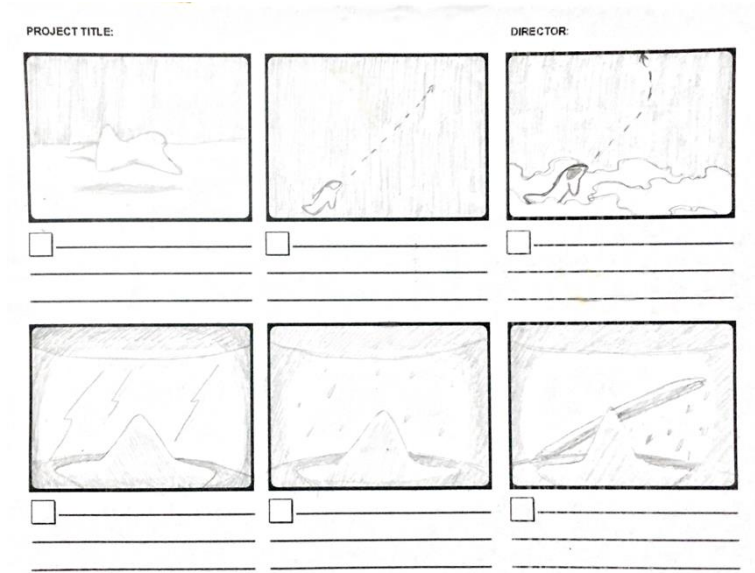


ภาพที่ 21 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 2

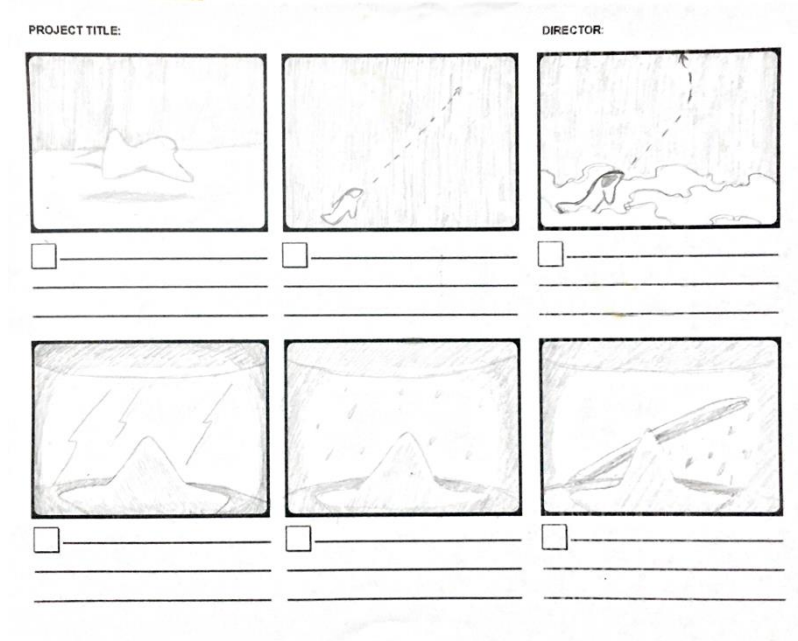


ภาพที่ 23 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 2

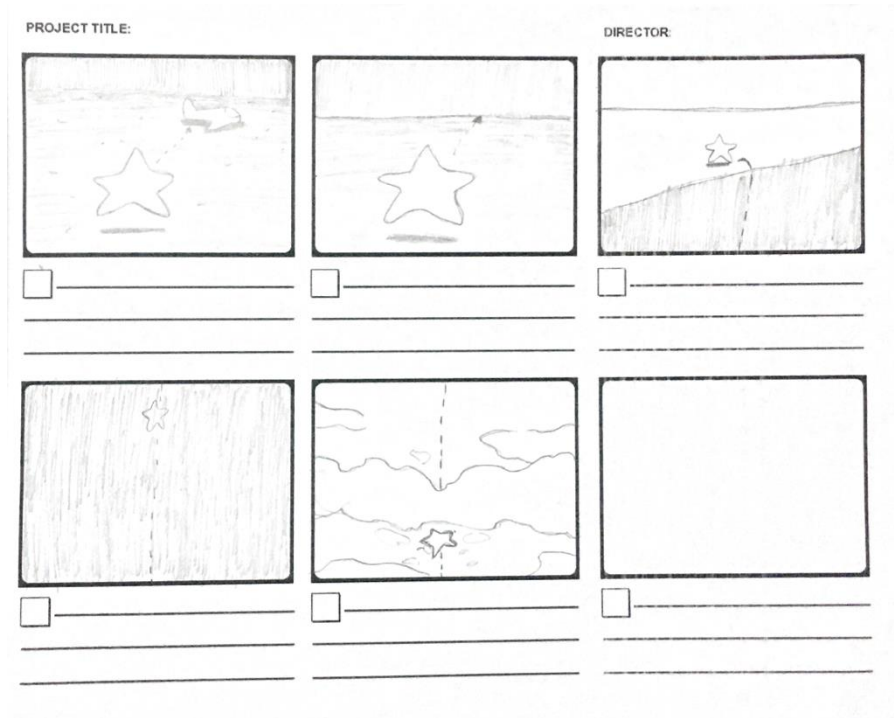
3.3 สตอรี่บอร์ด Part 3



ภาพที่ 24 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 3



ภาพที่ 25 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 3

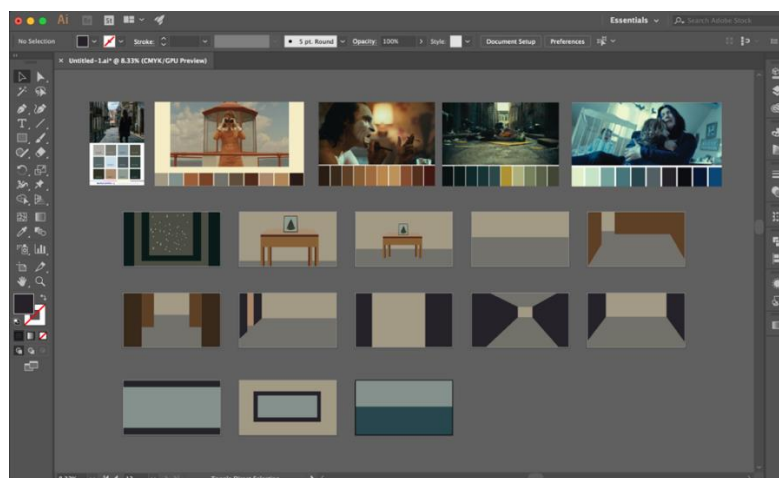


ภาพที่ 26 ภาพสตอรี่บอร์ด Part 3

4. การสร้างผลงานด้วยการตัดต่อทำแอนิเมชัน

4.1 Adobe Illustrator CC

ในการเลือกใช้ตัวโปรแกรม Adobe Illustrator นี้เป็นลำดับแรกของการสร้างตัวผลงานนั้น เนื่องจากเนื้อหาถูกเล่าและถ่ายทอดเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำหรือการย้อนเวลาต่างๆ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องวางโครงสร้างของสี (Mood & Tone) ให้ได้อารมณ์และความรู้สึกที่นำไปถึงเรื่องราวในแต่ละช่วงเวลา โดยการวางโครงสร้างของสีเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของเรื่องราวที่ชัดเจนมากขึ้น ผู้วิจัยจึงสร้าง Art board บนโปรแกรม Adobe Illustrator จากนั้นเลือกใช้ Pantone (ตารางสี) ที่สามารถไปในทิศทางเดียวกันกับตัวเนื้อหาผลงาน



ภาพที่ 27 ภาพการขึ้นตัวงานด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC และวางโครงสร้างสีด้วยใช้ Pantone

ข้อสังเกต Pantone คือ Color guide ที่ใช้บอกสีด้วยรหัสสีเพื่อให้ง่ายต่อการการทำความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้ดีไซน์กับกับโรงพิมพ์ ค่าสีของ Pantone ที่เป็น Spot Color ค่อนข้างเป็นสากลที่ใช้กันทั่วโลกซึ่งคุณสมบัติคือ สีจำเพาะหรือสีพิเศษถูกนำมาใช้สำหรับงานพิมพ์ที่ต้องการความเนียบ ความคมชัด ลดโอกาสสีเพี้ยนที่อาจเกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี ในผลงานศิลปะฉบับนี้ผู้วิจัยใช้สี Pantone ด้วยโทนสีเอิร์ธโทน (Earth Tone) เนื่องจากสี Earth tone ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย และอบอุ่น ซึ่งเหมาะแก่การใช้ร่วมกับบ้านพักหรือที่อยู่อาศัย ซึ่งสีเอิร์ธโทน Earth tone นั้นเป็นสีของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวเรา ซึ่งจะเป็นในสีโทนเขียว น้ำตาล เทา และแทน รวมถึงสีโทน Neutral นั้นก็คือ สีที่ผสมกับสีขาว เทา และดำนั่นเอง



ภาพที่ 28 ภาพตัวอย่างสี Pantone ในเฉดสี Earth Tone

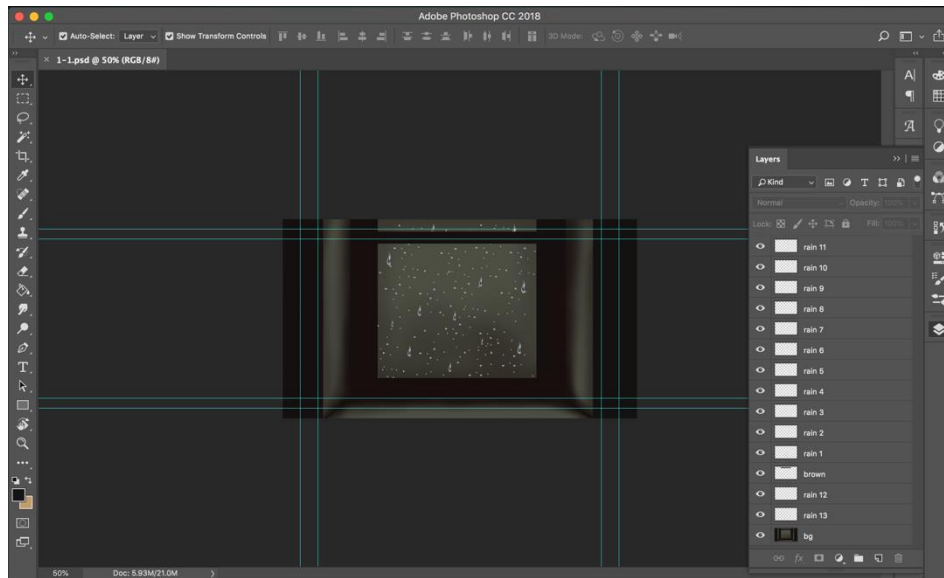
4.2 Adobe Photoshop CC

เป็นโปรแกรมที่ผู้คนส่วนใหญ่มักจะคุ้นเคยกับการตัดต่อ การไดคัท (Die cut) หรือการรีทัช (Retouch) มีเครื่องมือมากมายให้เลือกใช้สำหรับการทำงานกราฟิก (Graphic) กระบวนการทำงานที่สำคัญของโปรแกรมนี้นี้ เป็นการประมวลผลจากโหมดสี 2 โหมด คือ โหมดสี RGB และ โหมดสี CMYK ซึ่งสำหรับการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์นี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมนี้เป็นหลักและเป็นส่วนสำคัญต่อการทำงาน กล่าวคือ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ตัวละครและฉากต่างๆ ด้วยการวาดและลงสีบนโปรแกรมนี้ หรืออาจเรียกอีกอย่างว่า Digital Painting โดยการทำงานส่วนนี้ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ที่ช่วยให้การเพ้นท์สมบูร์มมากยิ่งขึ้นด้วยเมาส์ปากกา (Pen Mouse) ภาษาทางการเรียกว่า กราฟิกส์แท็บเล็ต (Graphics Tablet) การใช้งานแตกต่างจากปากกาทั่วไปคือ ผู้ที่ใช้งานจะต้องใช้อุปกรณ์ที่เป็นปากกา วาดเขียนลงบนอุปกรณ์ที่เป็นแท็บเล็ต ส่วนภาพเขียนนั้นจะไปปรากฏอยู่บนจอคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยทำการแยกเลเยอร์ (Layer) ต่างๆ ไว้เพื่อง่ายต่อการนำตัวละครหรือฉากเกิดการเคลื่อนไหวก่อนที่จะนำไปตัดต่อสร้างโมชัน (Motion) บนโปรแกรม Adobe After Effect ในลำดับขั้นตอนต่อไป

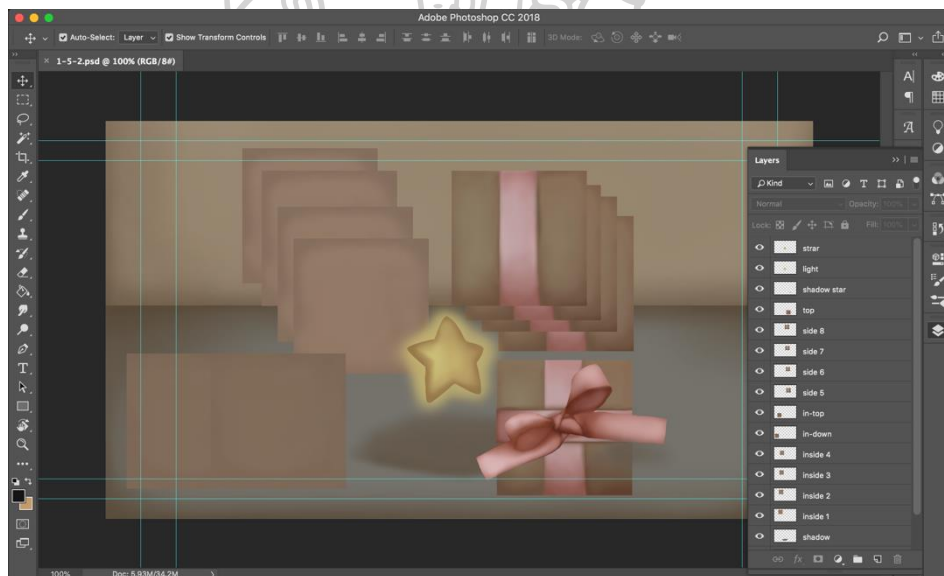
4.2.1 การทำงานของโหมดสี RGB และ CMYK โปรแกรม Adobe Photoshop ได้แบ่งการทำงานของโหมดสีไว้ 2 แบบ คือ โหมดสี RGB และโหมดสี CMYK การทำงานหรือการใช้งานจะแตกต่างกัน โหมดสี RGB หรือสีของแสงย่อมาจาก Red Green Blue โหมดสีนี้หากอธิบายให้เข้าใจง่ายขึ้น เป็นโหมดสีที่โปร่งแสง การใช้งานจะถูกใช้งานหรือเห็นได้ตามจอโทรทัศน์ หรือจอโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น โหมดสี CMYK ย่อมาจาก Cyan Magenta Yellow Black เป็นสีที่พบเห็นได้จากวัตถุหรือจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ข้อแตกต่างของการใช้งานโหมดสีทั้งสองจำแนกได้ดังนี้

	RGB	CMYK
จุดแข็ง	<ul style="list-style-type: none"> - ความสวยงามบนจอดิจิทัล - สามารถตั้งค่าสีให้ตรงกับเครื่องปริ้นท์ทั่วไป - มีการจัดการและใช้งานง่ายบนจอหรือบนโปรแกรมต่างๆ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Adobe Illustrator เป็นต้น - สามารถแปลงไฟล์จาก RGB เป็น CMYK ได้ - สามารถบันทึกไปใช้งานบนเว็บไซต์ได้ง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - สะดวกต่อการตั้งค่าในการใช้งานกับระบบการพิมพ์ Offset ที่เป็นมาตรฐานในปัจจุบัน - มีความคมชัดเวลาพิมพ์ลงกระดาษด้วยสีพื้นที่ตัดกัน เช่น น้ำเงิน-ขาว - มีเทคนิสดูบอห์น เมื่อพิมพ์ลงบนกระดาษสีครีม
จุดอ่อน	<ul style="list-style-type: none"> - การแปลงไฟล์จาก RGB เป็น CMYK จะทำให้สีเพี้ยนและไม่แม่นยำ 	<ul style="list-style-type: none"> - พิมพ์ลงบนกระดาษบางชนิดหรือดูบนจอมอนิเตอร์จะมีสีทึบและดูทึบ - เมื่อถูกเปิดผ่านทาง E-mail หรือ Social Media สีจะเพี้ยน
ความเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> - Computer Monitor, CD/DVD File, Tablet, E-mail, Television, Internet/Website Smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> - Poster, Glossies, Leaflet, Billboard, Business card, Packaging, Magazine, Brochure, Paper Bag

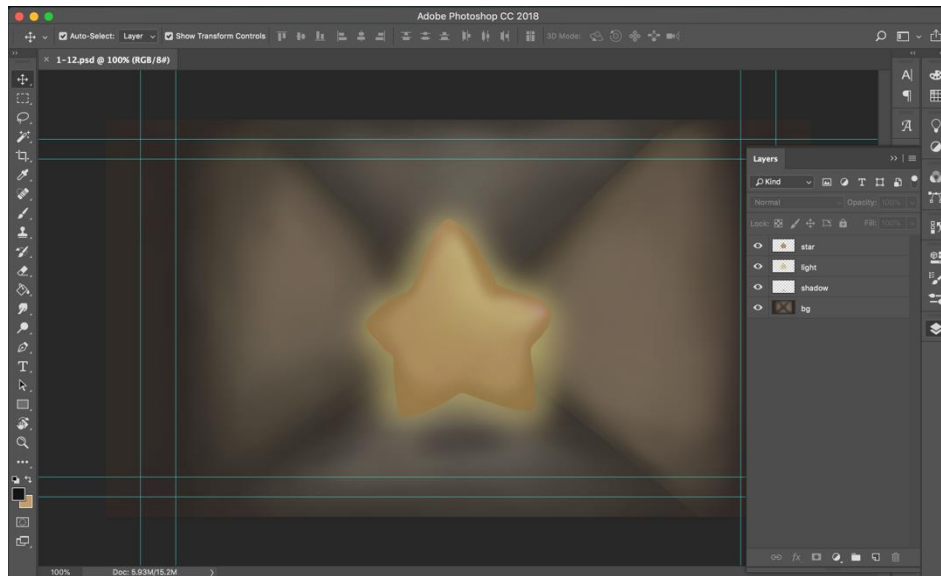
ภาพที่ 29 ภาพตารางการเปรียบเทียบค่าสีระหว่างค่าสี RGB และค่าสี CMYK



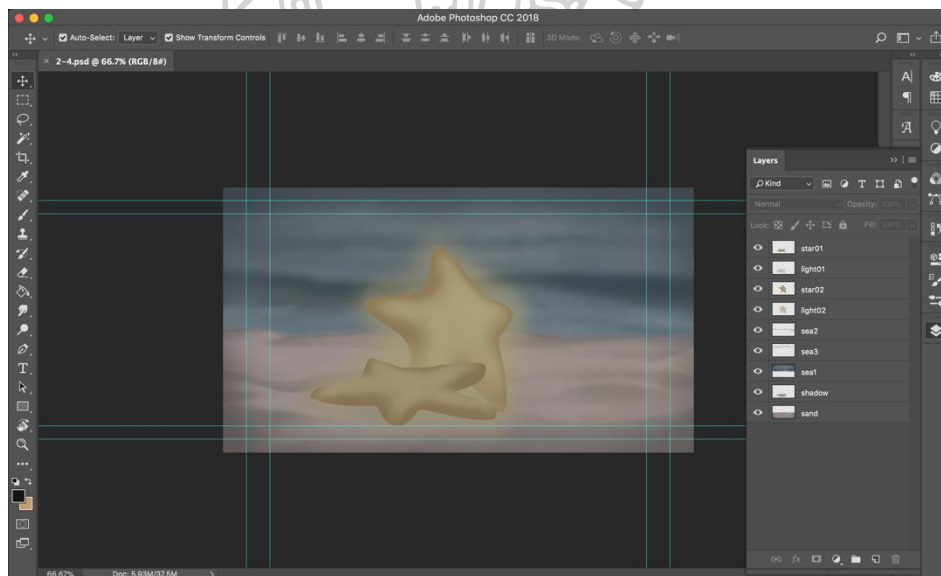
ภาพที่ 30 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part1)



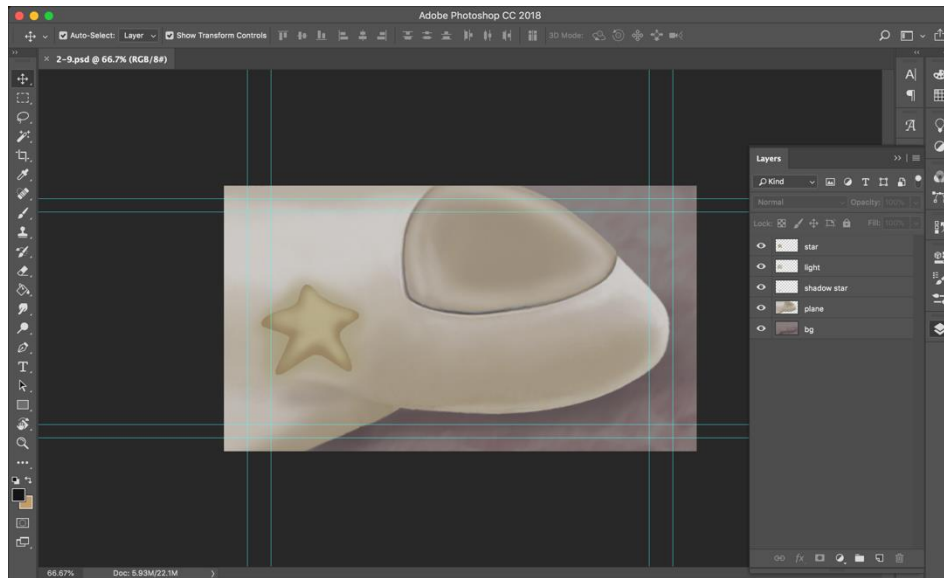
ภาพที่ 31 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part1)



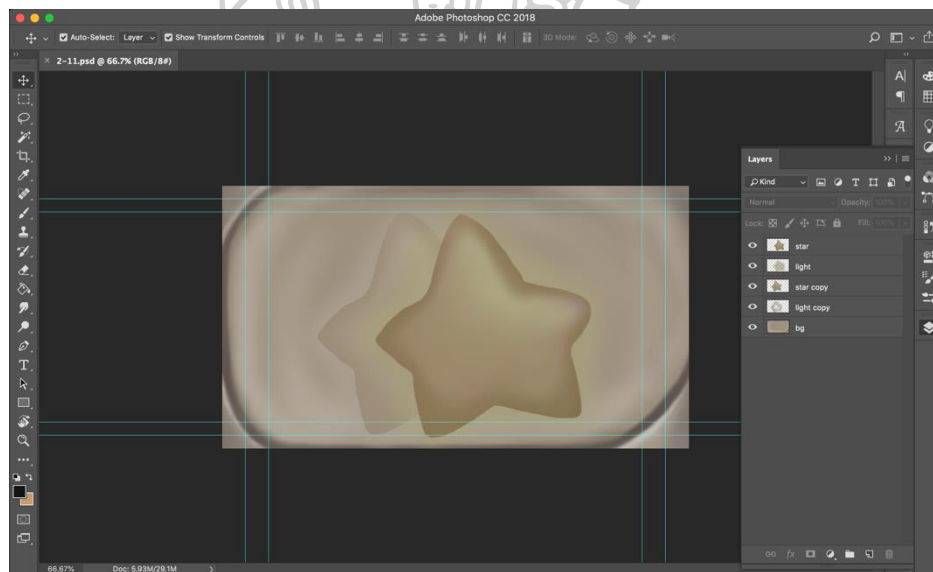
ภาพที่ 32 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part1)



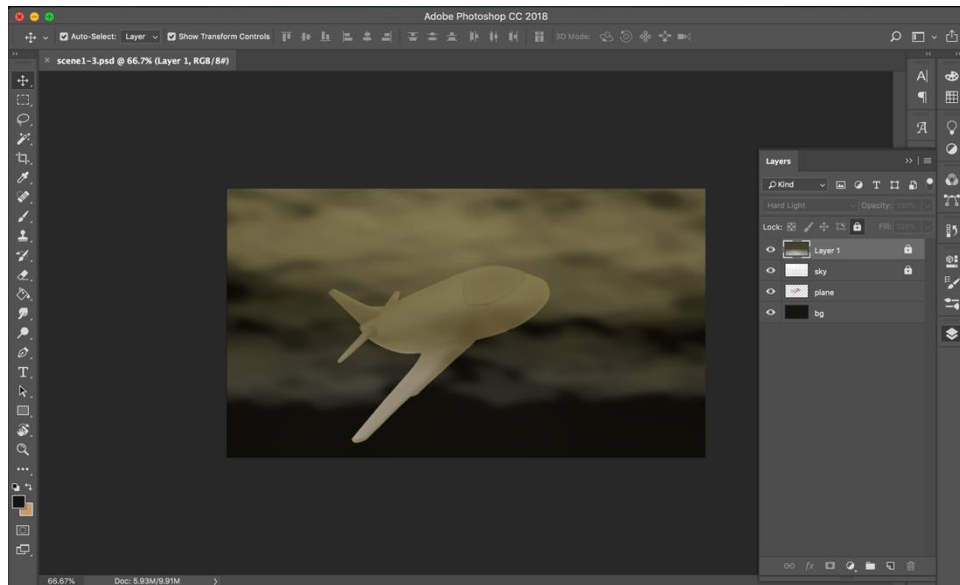
ภาพที่ 33 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part2)



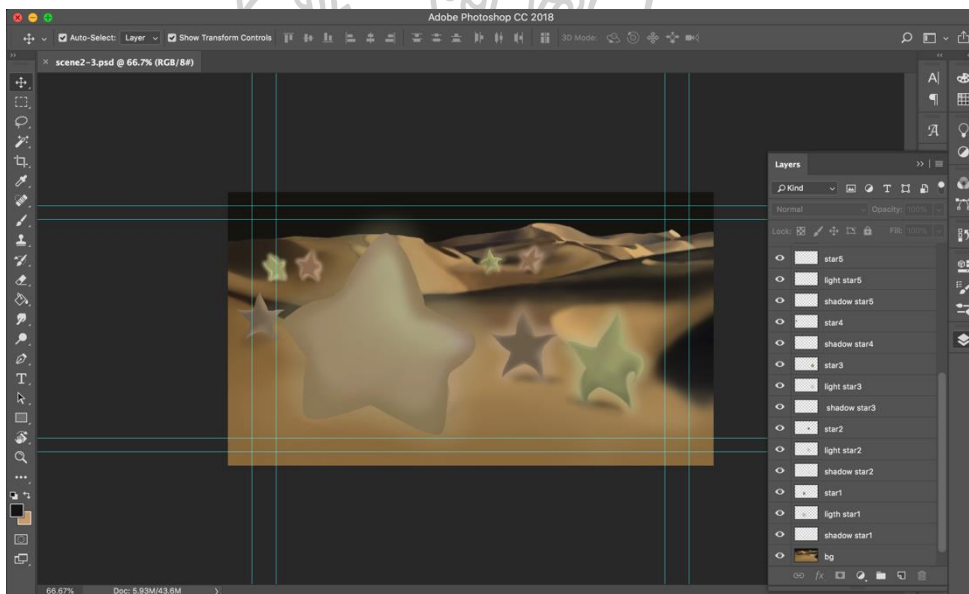
ภาพที่ 34 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part2)



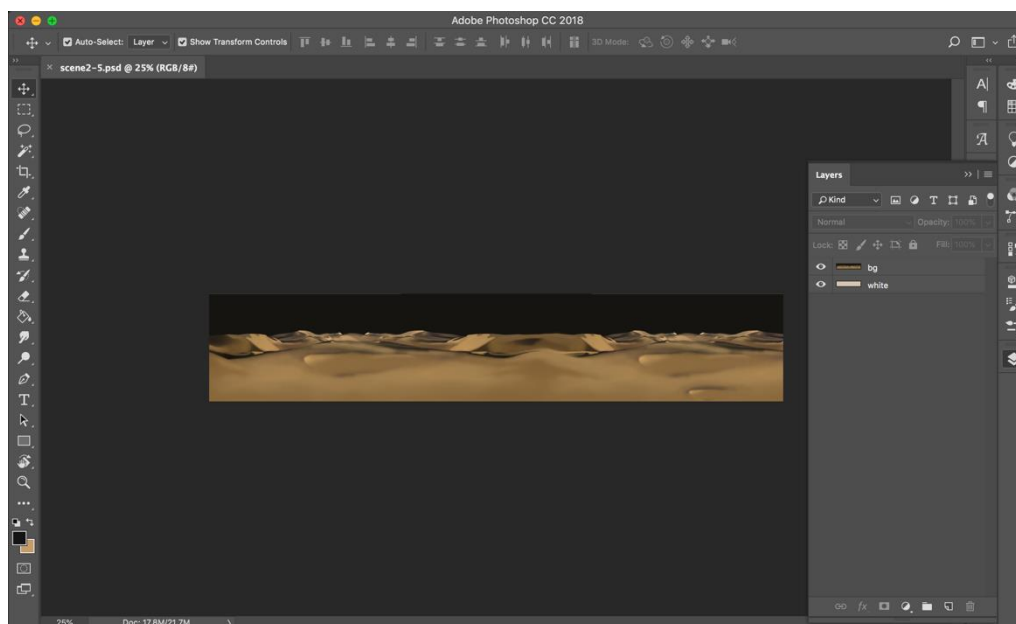
ภาพที่ 35 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part2)



ภาพที่ 36 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part3)



ภาพที่ 37 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part3)



ภาพที่ 38 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC (Part3)

4.3 Adobe After Effect CC

การสร้างสรรคงาน Animation หรือ Motion Graphic ในระดับพื้นฐานทั่วไปนั้น มักจะทำงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect ไม่ว่าจะ 2D หรือ 3D โปรแกรมนี้สามารถสร้างคำสั่งที่ทำให้ตัวละครต่างๆ มีการขยับท่าทาง สร้าง movement สร้างการ Transform และที่สำคัญสามารถสร้าง Character ให้ตัวละครได้จากโปรแกรมนี้ ซึ่งผู้วิจัยประยุกต์ใช้ร่วมกับโปรแกรม Adobe Photoshop สองโปรแกรมนี้เป็นเครือข่ายตระกูลเดียวกันแต่ฟังก์ชันการใช้งานต่างกันโดยสิ้นเชิง ในแต่ละตอนของผลงาน ผู้วิจัยต้องทำการระบุตำแหน่งของแต่ละฉากไว้ว่าต้องการให้ขยับอย่างไร และตั้งความเร็วของการเคลื่อนไหวไว้ที่เท่าไร เพื่อให้ฉากนั้นๆ เล่าตามโครงเรื่องหรือสตอรี่บอร์ดที่เขียนขึ้น

ข้อสังเกต เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการทำแอนิเมชันจำแนกและอธิบายตามภาพประกอบได้ดังนี้

A - แถบ Menu Bar ชุดคำสั่งควบคุมในการทำงานของโปรแกรม รวมไปถึงคำสั่งการจัดการไฟล์ชิ้นงานขั้นพื้นฐานทั่วไป เช่น เปิดไฟล์ ปิดไฟล์ บันทึกไฟล์หรือเรียกดูไฟล์ล่าสุด เป็นต้น

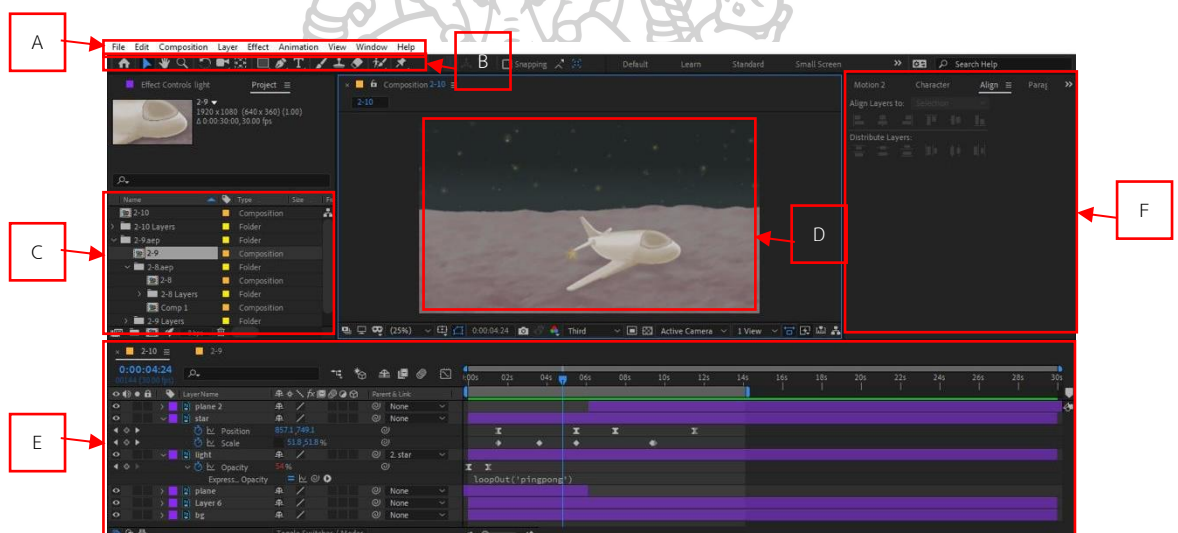
B - แถบ Tools Bar หรือแถบเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการควบคุมแก้ไขตัวชิ้นงานตามต้องการ เช่น คำสั่งเคลื่อนย้ายชิ้นงาน การหมุนชิ้นงาน หรือการตกแต่งรีทัชภาพวิดีโอ เป็นต้น

C - หน้าต่าง Project พื้นที่สำหรับบรรจุไฟล์วัตถุดิบทุกชนิดที่จะใช้ในการทำงาน ไม่ว่าจะ เป็นไฟล์ภาพนิ่ง ไฟล์วิดีโอ เสียง หรือแม้แต่ไฟล์งานที่กำลังเปิดจะถูกเรียกมาเก็บไว้ในหน้านี้ต่างนี้ ก่อนที่จะถูกนำไปใช้งานในหน้าต่างพื้นที่ทำงานหลักต่อไป

D - หน้าต่าง Composition หน้าจอสำหรับแสดงผลของชิ้นงานที่กำลังทำ เป็นหน้าต่างพื้นที่ทำงานหลัก พื้นที่ส่วนนี้ทำหน้าที่เปรียบเสมือนพื้นที่โต๊ะทำงานของเรา

E - หน้าต่าง Timeline สำหรับจัดการงานด้าน Animation ให้กับภาพต่างๆ ที่ถูกนำมา ทำงานในพื้นที่ทำงานหลัก โดยไฟล์ภาพต่างๆ ที่ถูกนำมาทำงานให้พื้นที่ทำงานหลักจะแสดงใน หน้าต่างนี้ด้วยรูปแบบของเลเยอร์ (Layer) เป็นการเรียงลำดับไฟล์ภาพแบบเป็นชั้นๆ นอกจากนี้ยังใช้ แสดงช่วงเวลาที่ยื่นงานแสดงผลอยู่ผ่านทางหน้าต่างทำงานหลัก

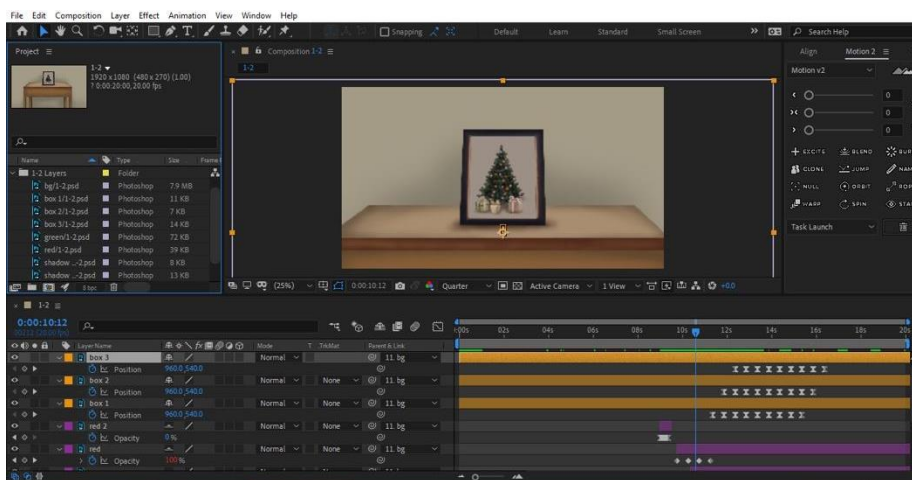
F - หน้าต่างคำสั่งในหมวดการทำงาน Motion สำหรับการจัดวางองค์ประกอบหรือตำแหน่ง ของวัตถุในภาพ



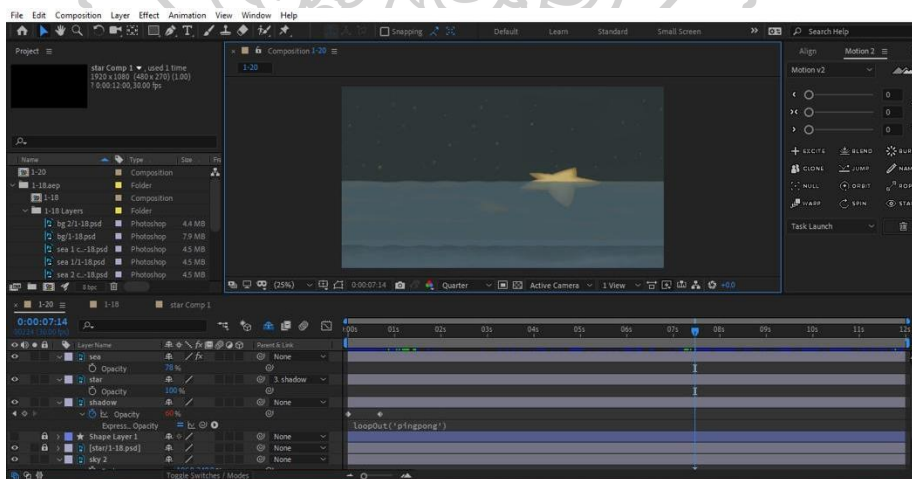
ภาพที่ 39 ภาพการอธิบายเครื่องมือในการทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

เริ่มต้นจากการดึงไฟล์ข้อมูลที่ได้จากการเพ้นท์บนโปรแกรม Adobe Photoshop เมื่อดึงเข้ามาแล้วนั้นต้องทำการจัดองค์ประกอบ (Composition) ใหม่ หรือหากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นคือการสร้าง หน้ากระดาษใหม่ ไฟล์ที่ถูกดึงมานั้นเนื่องจากมาจากโปรแกรมดั่งที่กล่าวไปข้างต้น จึงทำให้ไฟล์นั้นถูก แยกเลเยอร์การทำงานเป็นชั้นๆ และทำให้ง่ายต่อการเลือกใช้วัตถุในภาพที่จะนำมาขยับท่าทางต่างๆ ขึ้นตอนถัดมาผู้วิจัยเลือกที่เลเยอร์ที่เป็นตัวละครหลักของเรื่อง และเลือกใช้คำสั่งต่างๆ เช่น คำสั่ง Opacity เป็นการทำให้ตัวละครค่อยจางหายไปโดยตั้งเวลาเริ่มการจางหายไปได้ หรือคำสั่ง Position

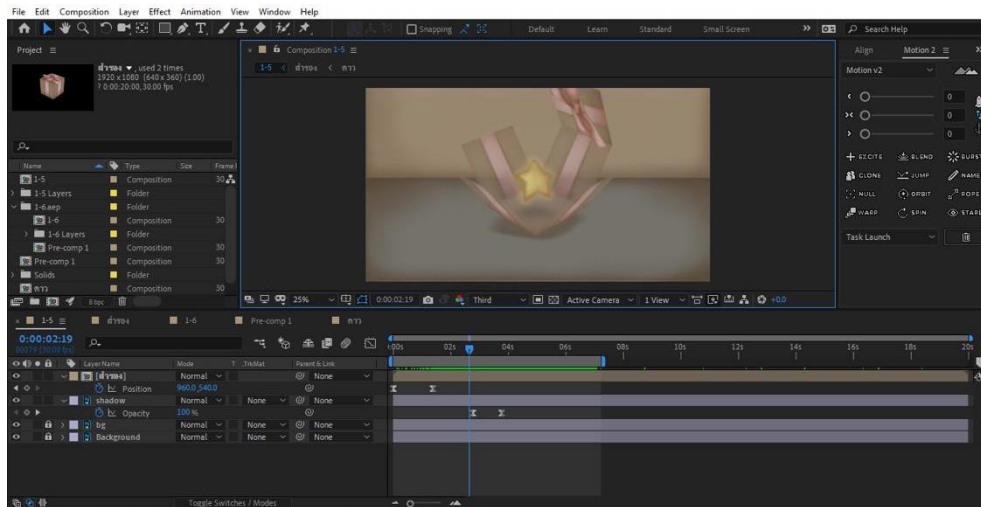
การเคลื่อนย้ายตำแหน่งของตัวละครหรือวัตถุต่างๆ โดยตั้งเวลาจากเดิมที่วัตถุอาจจะอยู่ทางซ้าย จากนั้นผ่านไปสองวินาทีวัตถุจะย้ายไปอยู่ตำแหน่งด้านขวา เป็นต้น และก่อนที่จะไปสู่ขั้นตอนถัดไป หลังจากที่ตัวละครหรือวัตถุต่างๆ มีการเคลื่อนไหวที่เป็นไปตามที่ผู้วิจัยระบุไว้ในช่วงก่อนหน้าแล้วนั้น ผู้วิจัยเลือกคำสั่งสุดท้ายคือคำสั่งการเรนเดอร์ (Render) เป็นการนำออกของข้อมูลหรืออธิบายอย่างง่ายว่าเป็นขั้นตอนการบันทึกให้เป็นไฟล์วิดีโอ เพื่อที่จะนำไปเรียงต่อกันกับฉากอื่นๆ ให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน



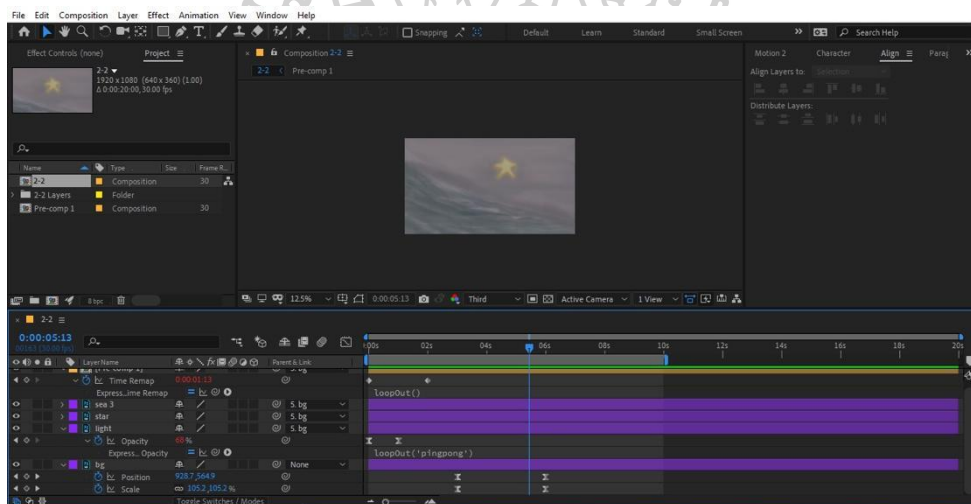
ภาพที่ 40 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part1)



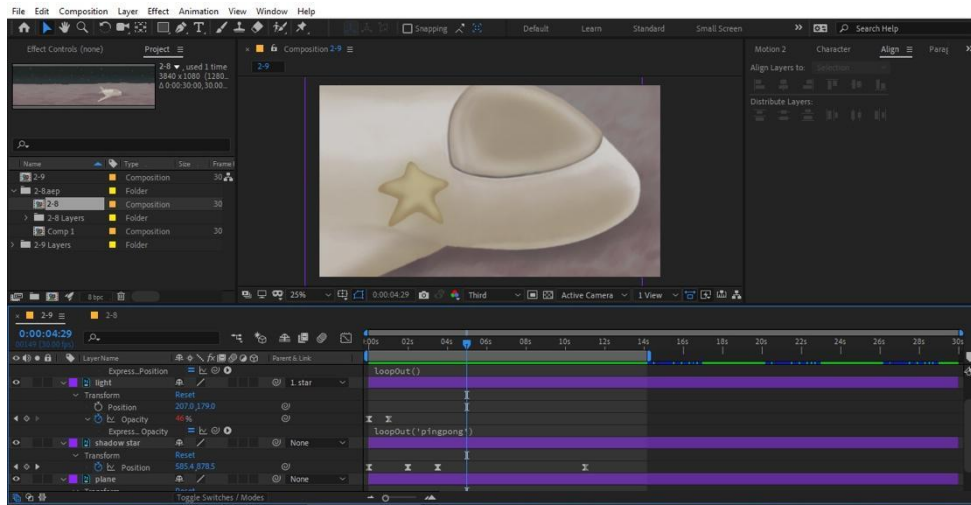
ภาพที่ 41 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part1)



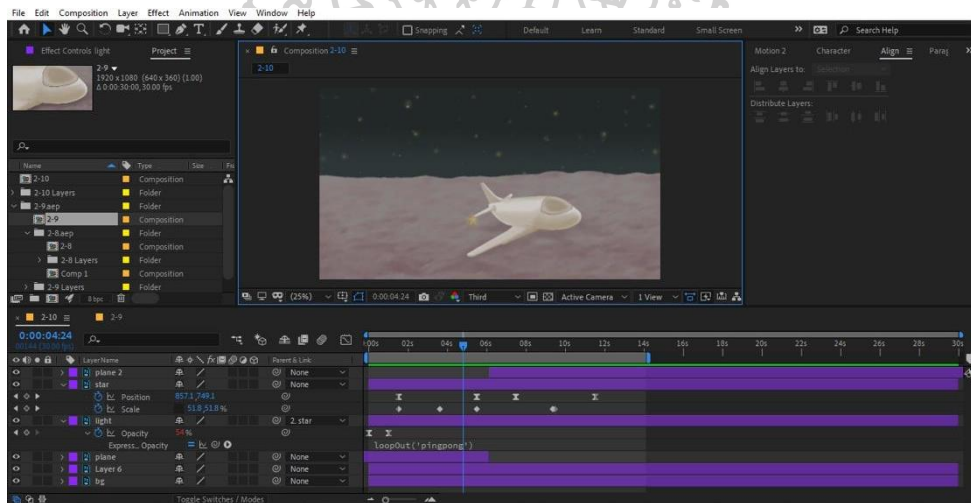
ภาพที่ 42 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part1)



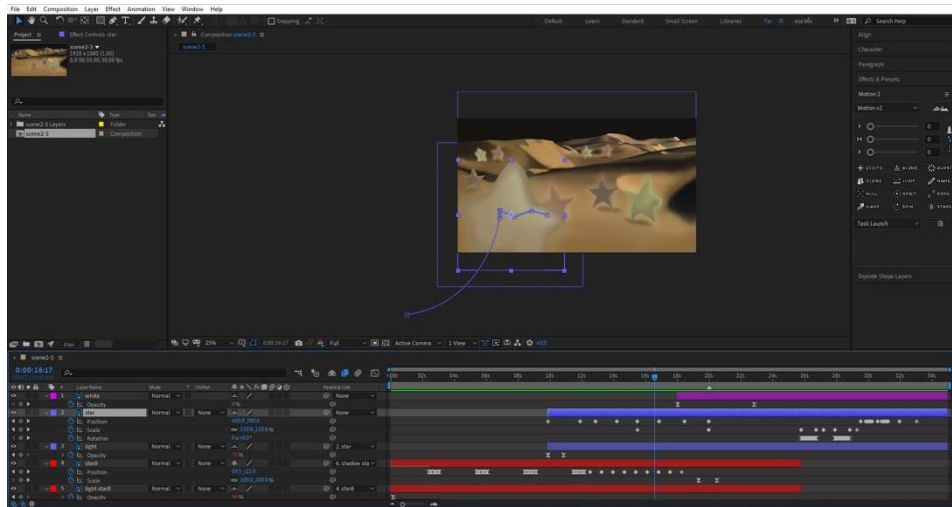
ภาพที่ 43 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part2)



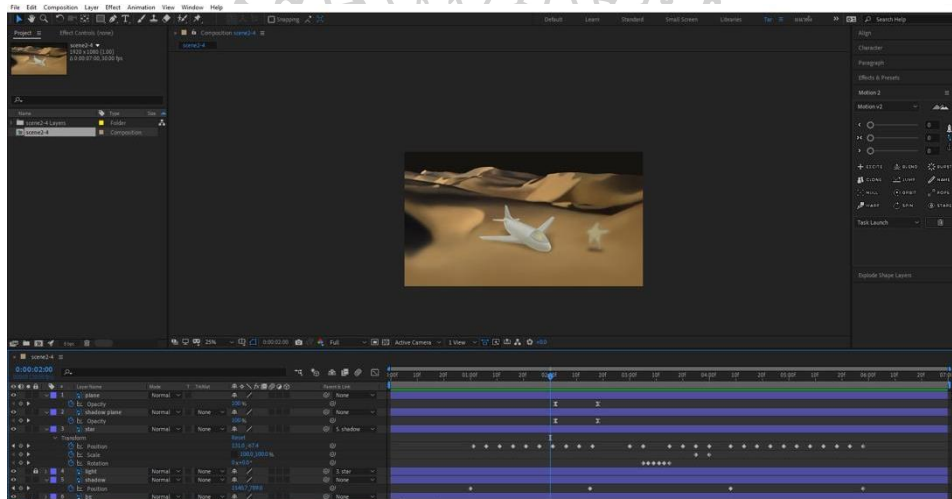
ภาพที่ 44 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part2)



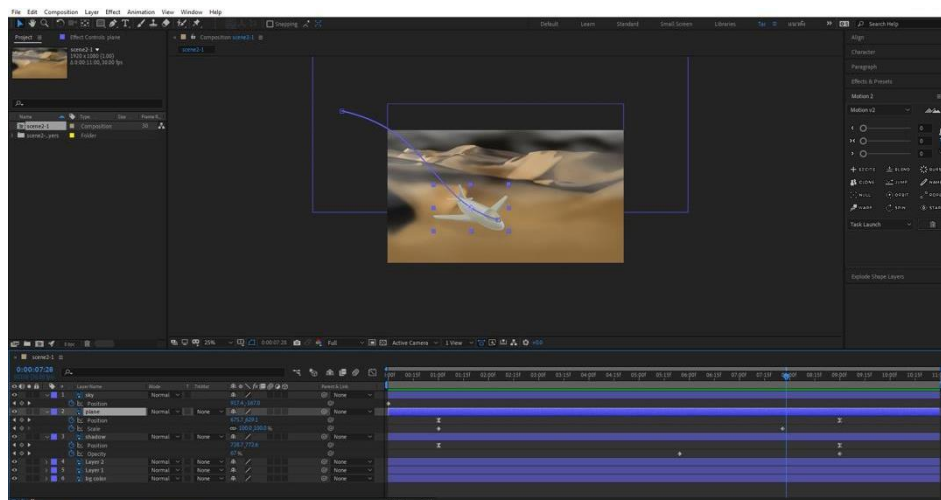
ภาพที่ 45 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part2)



ภาพที่ 46 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part3)



ภาพที่ 47 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part3)



ภาพที่ 48 ภาพการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effect (Part3)

4.4 Adobe Premier Pro CC

หลังจากที่ฉากทุกฉากมีการเคลื่อนไหวของตัวละครต่างๆ ที่เป็นไปตามโครงเรื่องที่ผู้วิจัยเขียนไว้แล้วนั้น ก็มาสู่ขั้นตอนของการตัดต่อ ข้อแตกต่างของโปรแกรมนี้นับกับสองโปรแกรมที่ผู้วิจัยเขียนอธิบายไปข้างต้นนั้น หน้าที่ของโปรแกรมนี้อาจกล่าวได้ว่าคือการนำทุกฉากมาประกอบรวมกันให้เห็นเป็นเส้นเรื่องที่สมบูรณ์มากที่สุด นอกจากการเรียบเรียงฉากทุกฉากไว้ในโปรแกรมนี้อีกแล้วนั้น บางฉากผู้วิจัยใช้ตัวโปรแกรมบีตเวลาของฉากนั้นๆ เพื่อดึงอารมณ์และเพื่อให้เข้ากับการเคลื่อนไหวของตัวละครอีกด้วย ตัวโปรแกรมสามารถทำให้เส้นเรื่องเดินหน้าได้ด้วยความเร็วที่เรากำหนดเอง หรือแม้แต่การย้อนกลับถอยหลังในบางฉากก็สามารถกำหนดได้ในตัวโปรแกรมนี้อีกเช่นกัน

4.5 Sound Effect

หนึ่งในผัสสะที่มนุษย์รับรู้ได้คือการได้ยิน การรับสารที่เกิดจากเสียงเพื่อทำความเข้าใจและตีความ ดังเช่นในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้วิจัย เสียงเป็นส่วนประกอบหนึ่งของผลงานถูกใช้เพื่อสร้างบรรยากาศและส่งความรู้สึกต่อผู้ชมผลงาน โดยมีที่มาจากเสียงสำเร็จรูปผู้วิจัยนำมาตัดและปรับแต่งด้วยโปรแกรม Logic Pro X ในบางช่วงของผลงาน เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอแอนิเมชันจึงควบคุมโทนและระดับของเสียงเอาไว้ด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro CC ในเชิงกายภาพแล้วการเลือกใช้เสียงเพื่อให้สัมพันธ์กับแต่ละฉาก มีการเรียบเรียงเสียงเหล่านี้ผ่านเลเยอร์ (Layer) ในโปรแกรม กล่าวคือ ในฉากๆหนึ่ง จะมีเสียงหนึ่งอยู่ในฉากนั้น ในขณะที่เรื่องราวดำเนินไปอีกฉากเสียงถูกซ้อนกันจนเกิดความเชื่อมโยงของแต่ละฉากเพื่อเกิดความสมจริงที่ยังถูกควบคุมไว้ด้วยโทนเสียงและระดับเสียง ความสัมพันธ์ของเสียงในแต่ละฉากจึงดำเนินไปพร้อมๆ กับแอนิเมชันและเพื่อบอกเล่าถึงพื้นที่นั้นๆ เสียงจึงเป็นตัวขยายความรู้สึก ณ บริบทนั้น

ข้อสังเกต การเลือกใช้เสียงเพื่อให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องของตัวละคร ในแต่ละฉากจะใช้เสียงแค่เพียงในส่วนที่เป็นตัวละครกำลังขยับท่าทางหรือมีการเคลื่อนไหว จะไม่ใช่เสียงประกอบให้ดูรกจนเกินไป หรือบางฉากใช้เพียงแค่เสียงบรรยากาศของสถานที่นั้นๆ เช่น ฉากของท้องทะเล หรือฉากที่หมู่ดวงดาวกำลังกระซิบกระซาบกัน ซึ่งในการเลือกใช้นั้นได้มีการจัดวางเสียงให้สื่ออย่างตรงไปตรงมา ฉากฝนตกก็มีเพียงแค่เสียงของฝนเท่านั้น ฉากที่ดวงดาวกระโดดเล่นบนเตียง ก็จะมีเพียงแค่เสียงสปริงของเตียงที่ให้ความรู้สึกถึงความเก่าของเตียงนี้ เป็นต้น ผู้วิจัยไม่ต้องการให้เสียงเป็นตัวดำเนินเรื่องไปพร้อมกับการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร จึงจำกัดไว้เพียงแต่เสียงไม่กี่เสียงในแต่ละฉาก และใช้เฉพาะเสียงที่สำคัญหรือควรประกอบเข้าไปเพื่อเพิ่มเติมความสมบูรณ์ให้แก่เนื้อเรื่อง



บทที่ 4 บทวิเคราะห์

ในระหว่างการจดบันทึก ร่องรอยความทรงจำต่างๆ เริ่มปรากฏขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกได้ถึงอารมณ์ เศร้า ผิดหวัง และสงสัย ในสิ่งที่เคยเกิดขึ้นและได้หายไป ผู้วิจัยเห็นว่า แม้ว่าความทรงจำจะเป็นเรื่องที่ยากลำบาก แต่ก็มีคุณค่าและความงามในตัวเอง ความทรงจำได้ทำให้ผู้วิจัยได้กลับไปทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นและพยายามทำความเข้าใจอดีตและปัจจุบันของตัวเอง เพื่อที่จะหาทางเดินต่อไปอนาคตด้วยความมั่นใจ

ความทรงจำในอดีตที่ผุดขึ้นเป็นที่มาของเรื่องเล่าการเดินทางของดวงดาว ผู้วิจัยเล็งเห็นใจความสำคัญของการรื้อฟื้นความทรงจำ และถ่ายทอดความทรงจำผ่านเรื่องเล่าใหม่ ที่ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องเดียวกับเหตุการณ์จริงๆ ผู้วิจัยเล่าเรื่องใหม่ ด้วยเทคนิคที่เป็นงานแอนิเมชัน ผู้วิจัยนำสิ่งที่จำได้จากการเขียนบันทึก มาสร้างสรรค์เรื่องราว โดยโครงสร้างของเรื่องนั้นมีการแบ่งออกเป็น 3 ช่วงใหญ่ ช่วงจุดเริ่มต้น ช่วงตัวละครพบเจอสถานที่ใหม่เพื่อนใหม่ และช่วงที่ตัวละครวนกลับมายังจุดเริ่มต้น การใช้โปรแกรมต่างๆ เป็นส่วนสำคัญในการประกอบสร้างเรื่องราวก่อนจะนำไปสู่การตัดต่อเป็นวิดีโอ กระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่ค่อนข้างละเอียด เนื่องจากแต่ละโปรแกรมจะมีวิธีการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป รวมไปถึงการใช้เสียงเข้ามาช่วยให้แอนิเมชันเกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เสียงที่ผู้วิจัยนำมาใช้ประกอบเรื่องนั้น ถูกทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเจ็บแม้ว่าจะมีเสียงประกอบในแต่ละฉากก็ตาม การใช้เสียงเป็นการสื่ออารมณ์ของเรื่อง และเช่นเดียวกันความเจ็บเองก็เป็นการสื่ออารมณ์ และความหมายอีกนัยหนึ่ง

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ภายใต้โครงการ “แอนิเมชัน : ศิลปะการเล่าเรื่อง ความหวังและความผิดหวัง” ผู้วิจัยจำแนกการวิเคราะห์ผลงานไว้ 2 ข้อ ได้แก่ บทวิเคราะห์ทางกายภาพของผลงาน และบทวิเคราะห์โครงเรื่อง ซึ่งมีการลำดับหรืออธิบายถึงผลงานไว้ดังนี้

1. บทวิเคราะห์ทางกายภาพ

ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่องความหวังและความผิดหวังนี้ นำเสนอผ่านรูปแบบวิดีโอแอนิเมชันที่ถูกพัฒนาเนื้อหาจากผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ทั้งเทคนิคและการจัดมุมกล้องต่างๆ ซึ่งจะแตกต่างกันอย่างชัดเจน อีกทั้งการขยับ Motion ต่างๆ ถูกปรับเทคนิคให้ดูเด้งขยับมากยิ่งขึ้น ระยะเวลาการวางตำแหน่งกล้องหรือตำแหน่งสายตาถูกปรับให้ดูได้ในหลายมุมมอง ผู้วิจัยเลือกใช้กล้องมุมต่ำ มุมระดับสายตา มุมสายตาด้านบน และมุมสายตาด้านบน อีกทั้งยังจัดระยะใกล้ กลางและไกล การจัดลำดับเวลาภายในวิดีโอจะมีช่วงเวลาให้เห็นชัดเจนมากกว่าผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ รวมไปถึงการกำหนดบรรยากาศในแต่ละช่วงต่างๆ ในการเดินทางของตัวละครเอก

เทคนิคในการเล่าเรื่องของผลงานถูกเล่าด้วยเทคนิคที่เรียกว่า The mountain เป็นเทคนิคที่เล่าเรื่องราวด้วยอารมณ์ของความเหงาปนความอ้างว้างของดวงดาวตลอดจนตอนท้ายของเรื่องที่ไม่ได้จบแบบสมหวัง แต่จบด้วยความเศร้าของตัวละครที่สุดท้ายแล้วถูกวนกลับมายังสถานที่เก่า

โครงสร้าง The Mountain เป็นวิธีการสร้างเรื่องราวช่วงเวลาหนึ่ง ในเรื่องใหญ่เรียกได้ว่าเป็นการสร้างสีสันของเรื่องระหว่างทาง ผ่านวิธีการสร้างความตึงเครียดเรื่องดราม่า เรื่องเร้าอารมณ์สร้างความสงสัยให้กับผู้ฟัง

The mountain นั้นไม่จำเป็นต้องจบเรื่องแบบ Happy Ending เพราะเป็นการเล่าเพียงเหตุการณ์หนึ่งๆ ในส่วนของเรื่องทั้งหมด อาจเป็นการเล่าถึงความยากลำบากของตัวละคร เช่น Lion King ฉากที่ซิมบา เสียพ่อไปแล้วตัวเองก็ต้องหนีอาของตัวเองไปอยู่ที่อื่น หรือฉากการตายของดัมเบิลดอร์ในเรื่อง Harry Potter เป็นต้นเปรียบได้กับความท้าทายเล็กๆ ไปจนถึงเรื่องใหญ่ของตัว Hero เหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความเสียดใจในเรื่องต่างๆ ก่อนที่จะเข้าถึงจุดสูงสุดของเรื่อง¹¹



ภาพที่ 49 ภาพโครงสร้างของเทคนิคการเล่าเรื่องแบบ The mountain

¹¹ Bryce Loski, 8 เทคนิคในการเล่าเรื่องอย่างมีชั้นเชิง และเทคนิคที่ผู้พูดหลอกให้ผู้ฟังทำในสิ่งที่พวกเขาต้องการ, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 28 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/34601691>

2. บทวิเคราะห์โครงเรื่อง

โครงสร้างหลักของเรื่องเกิดขึ้นจากช่วงเวลาวัยเด็กหรือช่วงวัยรุ่นในอดีตของผู้วิจัยที่มักสร้างความคาดหวังไว้กับเรื่องราวต่างๆ ที่ไม่สามารถคาดเดาผลลัพธ์ได้ ผู้วิจัยหยิบเอาความคาดหวังและความผิดหวังที่เคยเกิดขึ้นมาสร้างเป็นเนื้อเรื่องใหม่ในรูปแบบงานแอนิเมชันโดยการแฝงความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ เอาไว้ในเนื้อเรื่อง

การเล่าเรื่องในวิทยานิพนธ์นี้ประกอบไปด้วย โครงสร้าง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) แก่นเรื่อง (Theme) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์ (Symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ผู้วิจัยได้อธิบายโดยการจำแนกส่วนประกอบต่างๆ ไว้ดังนี้

2.1 โครงสร้าง (Plot)

โครงสร้างของเนื้อเรื่องตั้งแต่การเริ่มเรื่องตลอดไปจนถึงตอนจบผู้วิจัยตั้งใจเล่าเรื่องให้มีลักษณะราวกับว่าเป็นเนื้อเรื่องที่ตอนจบวนกลับไปสู่จุดเดิม เนื้อเรื่องถูกเล่าถึงการเดินทางของตัวละครดวงดาวโดยจะแบ่งเป็น 3 ช่วง

2.1.1 จุดเริ่มต้นของการเดินทางเกิดขึ้นนับตั้งแต่ที่ตัวละครโผล่ออกมาจากกล่องของขวัญ ฉากของต้นคริสต์มาสที่ถูกพูดถึงถึงความทรงจำของผู้วิจัยที่เป็นต้นแรงบันดาลใจ เทศกาลสำคัญที่ผู้คนมักจะได้ของขวัญพิเศษ ดวงดาวเริ่มออกเดินทางจากพื้นที่บริเวณบ้านก่อนที่จะไปสู่ช่วงที่ 2 ของเรื่อง

2.1.2 สถานที่ที่สองคือทะเลทำให้การเดินทางเกิดการแตกต่างจากสถานที่แรกด้วยบรรยากาศที่เปลี่ยนไป และการพบเจอกับอะไรใหม่ๆ ตัวละครใหม่ ก่อนจะนำไปสู่ช่วงที่ 3

2.1.3 ช่วงที่สำคัญของเรื่อง เป็นช่วงที่ถูกอธิบายถึงการปฏิสัมพันธ์กันในแต่ละตัวละคร โครงสร้างโดยรวมตัวละครเอกมักจะเจอกับการเปลี่ยนผ่านอยู่ตลอดเวลา ยกตัวอย่างเช่น ฉากที่ตัวละครกำลังมองดูภาพๆ หนึ่งนั้นจู่ๆ ตัวละครก็ได้หลุดหายเข้าไปในสถานที่แห่งนั้นจริงๆ หรือแม้แต่ในตอนสุดท้ายของเรื่องที่ตัวละครเอกพบว่าตนเองนั้นไม่ได้เป็นดวงดาวในแบบเดียวกันกับที่เพื่อนคนอื่นๆ เป็น จนท้ายที่สุดตนเองก็ต้องกลับไปยังที่จุดเริ่มต้นของตนเอง นั่นก็คือ ต้นคริสต์มาส

2.2 แก่นเรื่อง (Theme)

การออกเดินทางของดวงดาวในเนื้อเรื่องนี้เป็นการออกไปเผชิญโลกกว้างภายนอกและเป็นการออกไปเจอหมู่เพื่อนฝูงที่อยู่บนท้องฟ้า จุดเริ่มต้นการเดินทางของดวงดาวนั้นใน Part 1 แก่นเรื่องถูกมุ่งเน้นไปยังความสุขสดใส และเปี่ยมไปด้วยความหวังก่อนเริ่มออกเดินทาง ถัดมาใน Part 2 ตัวละครได้เปิดโลกกว้าง และออกไปเผชิญภัยพบกับสิ่งใหม่ จนท้ายที่สุดดวงดาวใน Part สุดท้ายก็ต้องพบกับความผิดหวังจากการพบเจอเพื่อนใหม่

2.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเริ่มเกิดขึ้นเมื่อการปรากฏตัวของดวงดาวถูกสร้างขึ้นจากต้นคริสต์มาสแต่ความจริงแล้วต้นคริสต์มาสซึ่งเป็นต้นกำเนิดดวงดาวนั้นเป็นเพียงแครูปถ่ายที่ถูกตั้งโชว์บนโต๊ะ และถูกจัดวางให้อยู่ภายในบรรยากาศของบ้าน ความขัดแย้งนี้จะเห็นได้ชัดใน Part 1 ของเนื้อเรื่องทั้งหมด

2.4 ตัวละคร (Character)

2.4.1 ตัวละครเอก - ในเรื่องคือดวงดาวที่อยู่บนต้นคริสต์มาส ลักษณะเหมือนดวงดาวดวงอื่นๆ ทั่วไป แต่ความจริงแล้วตัวละครเอกไม่ใช่ดวงดาวที่อยู่บนท้องฟ้า เพียงแค่มีลักษณะเดียวกับกับดวงดาวบนท้องฟ้า ตัวละครเอกหวังเพียงแค่ว่าอยากจะขึ้นไปบนท้องฟ้าเพื่อพบกับเพื่อนๆ ของตน ผู้วิจัยแทนค่าสัญลักษณ์จากตัวละครเอกโดยแฝงความหมายถึงตัวผู้วิจัยเอง โดยมีที่มาจากช่วงเวลาวัยเด็กที่เมื่อถึงเทศกาลวันคริสต์มาสผู้วิจัยจะรู้สึกถึงการได้รับพร และความหวังในการรับของขวัญที่ถูกใจวันที่ 25 ธันวาคมของทุกๆ ปี จากจุดเริ่มต้นของความหวังในช่วงขณะวัยเด็กนั้น จึงเป็นเหมือนจุดเริ่มต้นการเดินทางของดวงดาวจนกระทั่งได้ออกไปผจญภัยท่องโลกกว้าง

2.4.2 ตัวละครรอง - ในช่วงที่ 2 ช่วงของการเปลี่ยนฉากใหม่ สถานที่ใหม่และพบเจอตัวละครใหม่ เป็นช่วงที่ตัวละครเอกพบกับโมเดลเครื่องบิน ตัวละครเอกจะพบกับตัวละครรองหลังจากที่น้ำทะเลแห้งเหือดหายไป ตัวละครรองเป็นอีกตัวละครที่จะนำพาดวงดาวไปสู่ท้องฟ้าด้านบน เพื่อพบเจอเพื่อน การปรากฏตัวของโมเดลเครื่องบินชิ้นนี้ เป็นเหมือนความหวังและความโชคดีของดวงดาวที่พบกับโมเดลเครื่องบิน ผู้วิจัยให้ตัวละครรองตัวนี้แทนความโชคดีของตัวผู้วิจัยเองที่ครั้งหนึ่งเคยมีพ่อผู้อุปถัมภ์คอยช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน เป็นที่พึ่งและคอยสนับสนุนครอบครัวของผู้วิจัย

2.4.3 ตัวละครเสริม - หมูดาวดวงอื่นๆ ที่อยู่เป็นหมู่คณะ เป็นกลุ่มที่คอยส่องแสงวิบวับในตอนที่ตัวละครเอกโดนพัดเข้าชายฝั่งของทะเล และเป็นกลุ่มที่ทำให้ตัวละครเอกต้องการทะยานไปบนท้องฟ้า เพื่อเปิดโลกกว้างให้แก่ตนเอง สัญลักษณ์จากตัวละครเสริมนี้มีที่มาจากส่วนหนึ่งของสังคม ที่ผู้วิจัยเคยพบเจอในช่วงเวลาวัยเด็ก จนเติบโตขึ้นมาจึงได้เรียนรู้ถึงความแตกต่างทางสังคมอย่างเข้าใจ

2.4.4 ตัวละครแฝง - การแฝงนัยยะเข้าไปกับตัวละครซึ่งพบเจอในฉากแรกๆ ของเรื่องคือ ต้นคริสต์มาสที่ดูอย่างผิวเผินแล้ว เป็นเพียงฉากประกอบในช่วงต้นเรื่องและทำเรื่องเพียงเท่านั้น แท้จริงแล้วการทำงานของต้นคริสต์มาสที่เป็นเสมือนตัวละครแฝงอยู่เรื่อยๆ ซึ่งถูกให้ความหมายถึงสิ่งที่เราสามารถสร้างความหวังขึ้นได้ หรือสามารถขอพรให้สมหวังดังใจได้จากต้นคริสต์มาส



ภาพที่ 50 ภาพตัวละครเอก



ภาพที่ 51 ภาพตัวละครรอง



ภาพที่ 52 ภาพตัวละครเสริม

2.5 ฉาก (Setting)

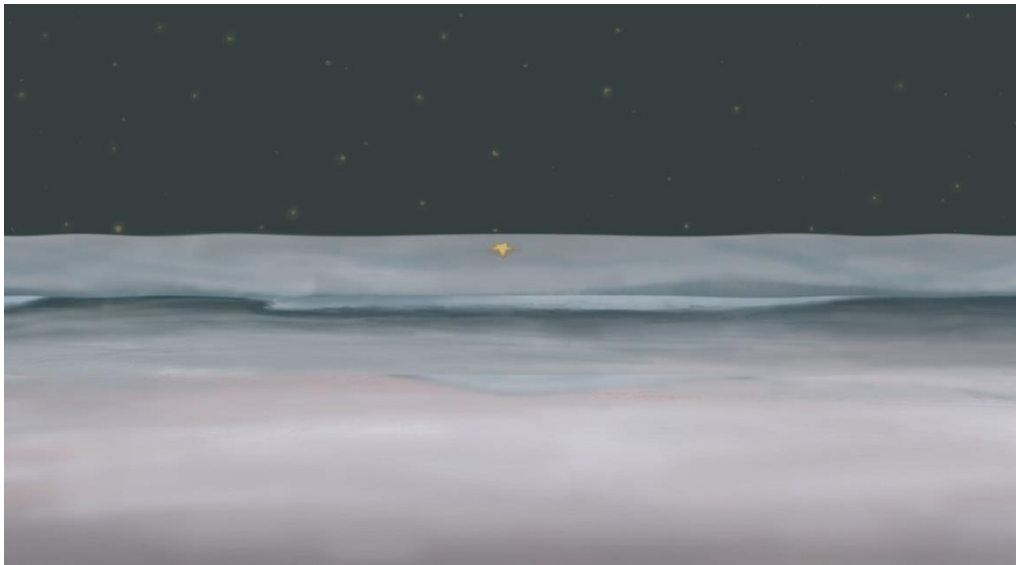
ฉากในงานเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องราวของตัวละคร ภายในเนื้อเรื่องการเดินทางของดวงดาวจะถูกแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ช่วงที่ 1 ทำให้เห็นถึงการแบ่งช่วงกันของแต่ละฉาก เริ่มต้นจากการการเกิดขึ้นของดวงดาวในบรรยากาศที่เจิบและมีเสียงฝนตกฉากนี้ให้ความรู้สึกถึงความเหงารวมไปถึงฉากที่เป็นบรรยากาศของห้องเป็นสถานที่ที่ให้ความรู้สึกปลอดภัย ผู้วิจัยเลือกใช้ฉากจากความทรงจำของผู้วิจัย บ้านหรือห้องเป็นสถานที่แรกที่เก็บบันทึกเรื่องราวในอดีตไว้ต่างๆ มากมาย ถูกเก็บไว้ในรูปแบบของภาพถ่าย ผู้วิจัยจึงสร้างฉากแรกของเรื่องเป็นบรรยากาศของห้องที่มีรูปถ่ายใส่กรอบรูปวางไว้ และใช้ความต่อเนื่องของเนื้อเรื่องนำพาตัวละครเอกไปสู่ฉากในช่วงที่ 2 ฉากที่เปลี่ยนบรรยากาศสถานที่จากภายในบ้านเป็นทะเล แต่ยังคงให้ความรู้สึกเหงาและโดดเดี่ยวท่ามกลางพื้นที่กว้างใหญ่ ฝนทะเลในฉากนี้ผู้วิจัยหยิบมาจากสถานที่ที่เป็นความประทับใจในวัยเยาว์ บรรยากาศโทนสีที่มีลักษณะ Earth Tone ผู้วิจัยเลือกใช้ Mood&Tone ที่ดูเบาบางให้ความรู้สึกเงือจาง ก่อนจะนำไปสู่ช่วงที่ 3 ของเรื่อง ตัวละครเอกพบเจอเพื่อนใหม่บรรยากาศของฉากจึงต่างไปจากช่วงที่ 2 ซึ่งช่วงสุดท้ายนี้ผู้วิจัยเน้นความแฟนตาซีมากกว่าช่วงที่ผ่านมา เป็นการเดินทางของตัวละครไปยังที่ที่ตนเองต้องการ ก่อนจะถูกย้อนกลับมายังจุดเริ่มต้นที่ฉากเดิม



ภาพที่ 53 ภาพฉากในช่วงที่ 1 ฉากบรรยากาศห้องนั่งเล่น นาทีที่ 00.00.49 น.



ภาพที่ 54 ภาพฉากในช่วงที่ 1 ฉากบรรยากาศห้องนอน นาทีที่ 00.01.11 น.



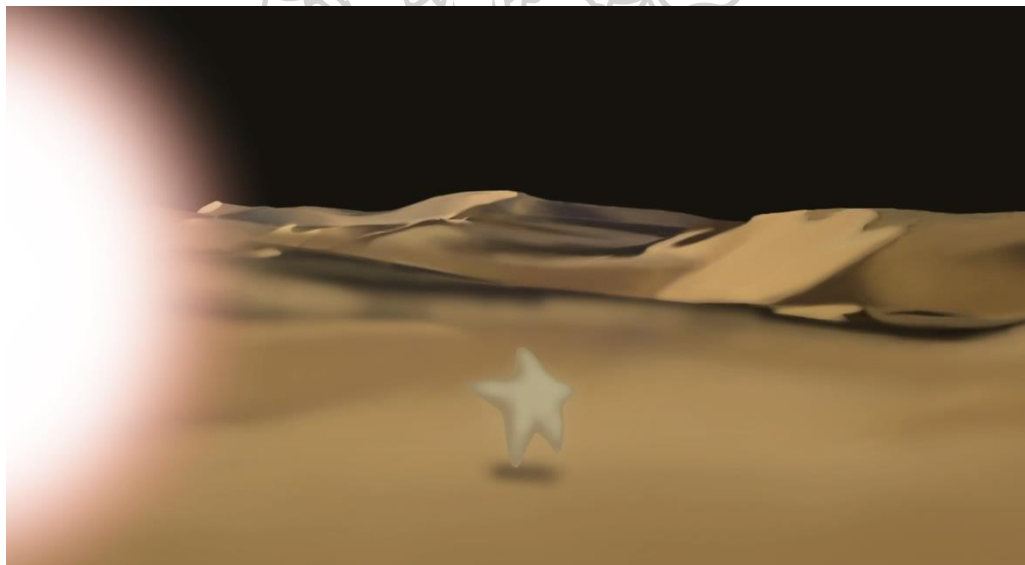
ภาพที่ 55 ภาพฉากในช่วงที่ 2 ฉากดวงดาวโดนน้ำทะเลพัดเข้าหาชายฝั่ง นาฬิกาที่ 00.02.54 น.



ภาพที่ 56 ภาพฉากในช่วงที่ 2 ฉากการพบเจอกันของดวงดาวและเครื่องบิน นาฬิกาที่ 00.04.38 น.



ภาพที่ 57 ภาพฉากในช่วงที่ 3 ฉากเครื่องบินกำลังพาดวงดาวเดินทางไปเจอหมูเพื่อน นาทีที่ 00.06.00 น.



ภาพที่ 58 ภาพฉากในช่วงที่ 3 ฉากดวงดาวกำลังวิ่งหนีดวงแสง นาทีที่ 00.07.24 น.

2.6 การจัดองค์ประกอบภาพในแต่ละฉาก

การสร้างสรรคงานวิดีโอแอนิเมชันหนึ่งเรื่อง องค์ประกอบหลักของการนำเสนอที่นอกเหนือจากตัวละคร ฉาก การเคลื่อนไหวต่างๆ ภาษาภาพจะให้ความหมายควบคู่ไปกับอารมณ์ของฉากนั้นๆ ปัจจัยของภาษาภาพที่ใช้ในงานวิดีโอแอนิเมชัน ได้แก่ ขนาดของภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนไหวกล้อง

เพื่อให้ความหมายแต่ละฉากสื่ออารมณ์ได้สมบูรณ์ ขนาดของภาพมีผลต่อการเล่าเรื่องในงานแอนิเมชัน แต่ละระยะให้ความรู้สึกของแต่ละฉากแตกต่างกันออกไป และในผลงานวิดีโอแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ประกอบไปด้วย ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot) ภาพระยะไกล (Long Shot) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ภาพระยะใกล้ (Close Up) และภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close Up)

2.6.1 ภาพระยะไกลมาก ขนาดของภาพระยะที่กว้างไกลมากจะใช้กับฉากที่ต้องการให้เห็นถึงสถานที่นั้นๆ เป็นระยะที่ให้ความรู้สึกถึงพลัง เช่น ฉากท้องทะเลกว้างใหญ่ ผู้วิจัยต้องการให้เห็นถึงความอ้างว้างโดดเดี่ยว จึงเลือกให้ตัวละครหลุดเข้าไปยังฉากท้องทะเลก่อนจะโดนลมพัดเข้าหาชายฝั่ง



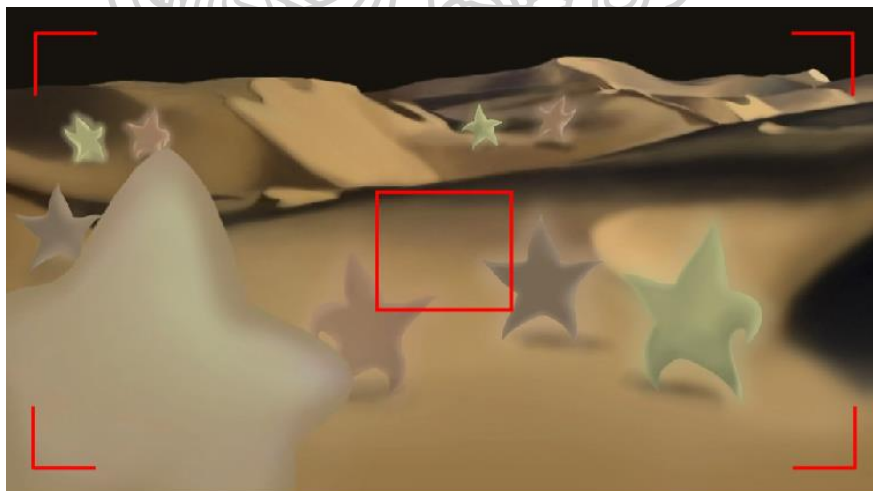
ภาพที่ 59 ภาพมุมกล้องระยะไกลมาก นาทีที่ 00.02.22 น.

2.6.2 ภาพระยะไกล เป็นภาพระยะกว้างไกลแต่ยังพอที่จะเห็นว่าตัวละครกำลังทำอะไรอยู่ที่ใด ฉากที่ใช้มุมกล้องระยะนี้มักจะใช้ก่อนที่จะนำผู้ชมเข้าใกล้กับตัวละคร ในภาพที่ 56 เป็นฉากที่เครื่องบินกำลังพาดวงดาวเดินทางไปพบเจอกับเพื่อน ซึ่งมีขนาดภาพระยะไกลพอให้เห็นถึงบรรยากาศของสถานที่ และตัวละครที่ไม่ได้เห็นรายละเอียดมากนัก



ภาพที่ 60 ภาพมุมมองระยะไกล นาฬิกาที่ 00.06.18 น.

2.6.3 ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดภาพที่มักจะใช้บ่อยในงานวิดีโอ ผู้ชมจะเห็นรายละเอียดของตัวละครมากขึ้น ทั้งท่าทาง รูปร่างและโทนสีของตัวละครต่างๆ ในฉากที่เกิดการพบปะกันของตัวละคร เพื่อให้เห็นถึงการปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยจึงใช้มุมมองระยะปานกลางเป็นตัวเล่าถึงเหตุการณ์ในฉากนี้



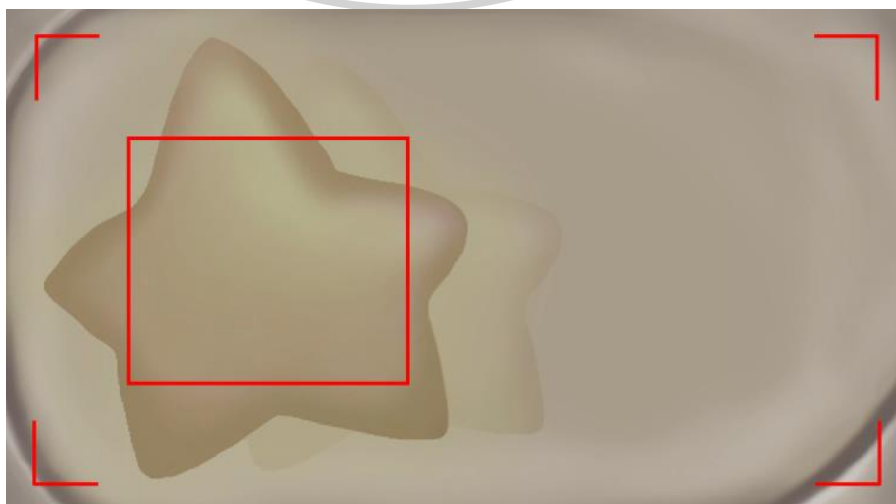
ภาพที่ 61 ภาพมุมมองระยะปานกลาง นาฬิกาที่ 00.06.53 น.

2.6.4 ภาพระยะใกล้ ภาพระยะนี้จะชี้ให้เห็นถึงรายละเอียดที่ชัดเจนของตัวละครและแสดงอารมณ์ในฉากนั้นๆ ด้วยระยะเป็นภาพระยะใกล้ผู้วิจัยจึงปรับมุมมองภาพให้มีความชัดในระยะหน้าและปล่อยให้ระยะหลังเป็นภาพเบลอ เหมือนกับสายตาผู้ชมกำลังโฟกัสอยู่กับวัตถุที่อยู่ระยะใกล้ สายตา



ภาพที่ 62 ภาพมุมกล้องระยะใกล้ นาทีที่ 00.00.31 น.

2.6.5 ภาพระยะใกล้มาก การเคลื่อนไหวโมชันในฉากที่มีระยะใกล้นี้จะขยับเคลื่อนไหวน้อยเพื่อให้ผู้ชมได้เก็บรายละเอียดของภาพระยะใกล้ได้มากที่สุด ในฉากที่ดวงดาวพบกับเครื่องบิน ผู้วิจัยเน้นอารมณ์ของการพบปะหรือการปฏิสัมพันธ์กันของตัวละคร จึงเลือกใช้มุมกล้องระยะใกล้ในฉากนี้



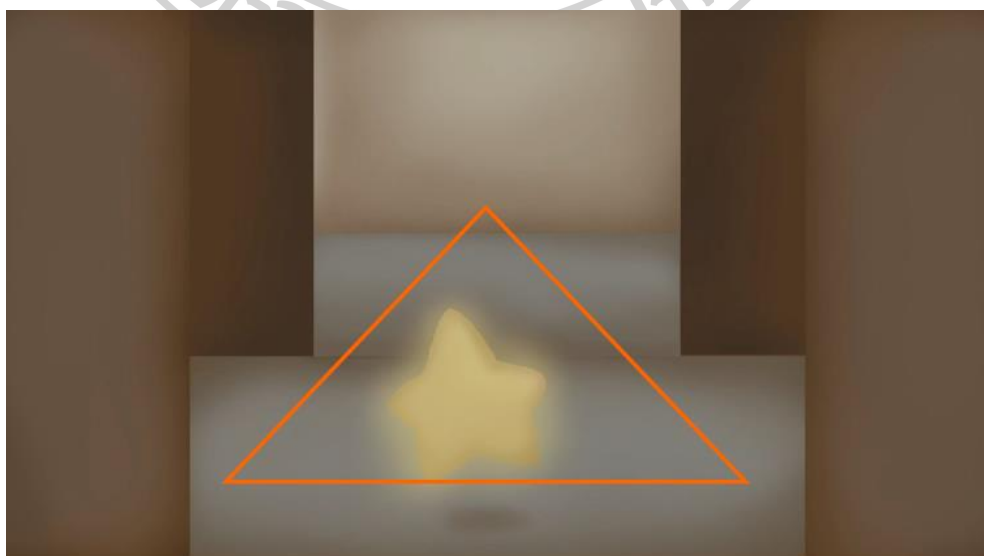
ภาพที่ 63 ภาพมุมกล้องระยะใกล้มาก นาทีที่ 00.05.16 น

3. มุมกล้อง (Camera Angle) มุมกล้องเปรียบเสมือนดวงตาของบุคคลที่ 2 หรือบุคคลที่ 3 ที่กำลังดูการดำเนินเรื่องราวไปเรื่อยๆ มุมกล้องจึงสามารถมีหลายระดับและหลายระยะ แบ่งได้ดังนี้

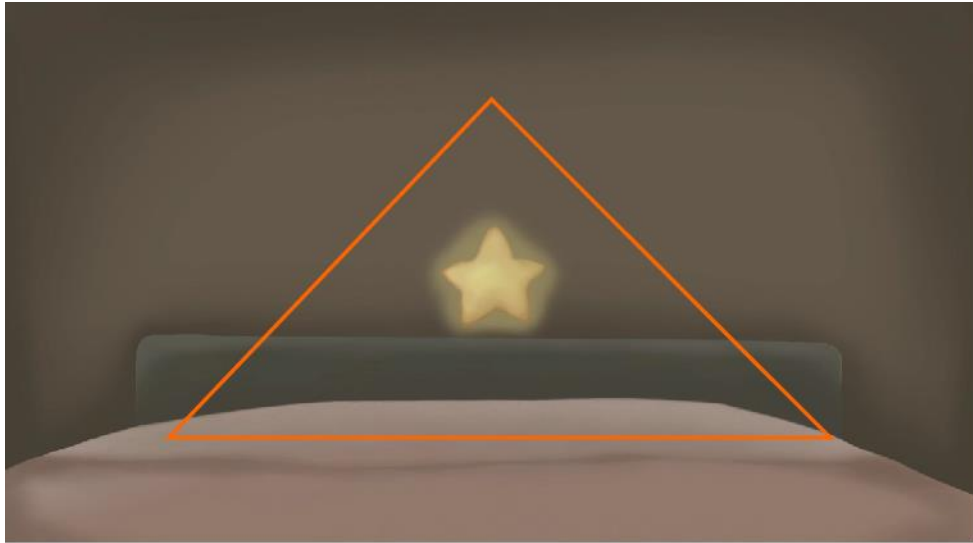
3.1 มุมต่ำ (Low-Angle Shot) การวางตำแหน่งกล้องในมุมต่ำกล้องจะวางอยู่ระดับต่ำกว่าประธานในภาพและมีลักษณะเงยกล้องขึ้น โครงสร้างของการวางมุมกล้องในตำแหน่งนี้จะมีลักษณะเป็นโครงสร้างของสามเหลี่ยมและให้ความรู้สึกถึงการมีพลัง อำนาจ หรือความน่าเกรงขาม การวางตำแหน่งกล้องในมุมนี้ของฉากที่ดวงดาวกำลังเริ่มไปตามห้องต่างๆ ภายในบ้านนั้น ให้ความรู้สึกถึงการเต็มเปี่ยมไปด้วยเรี่ยวแรงที่พร้อมจะออกเดินทางไปยังห้องต่างๆ และสถานที่ต่างๆ



ภาพที่ 64 ภาพมุมกล้องมุมต่ำ (Low-Angle Shot) นาทีที่ 00.00.53 น

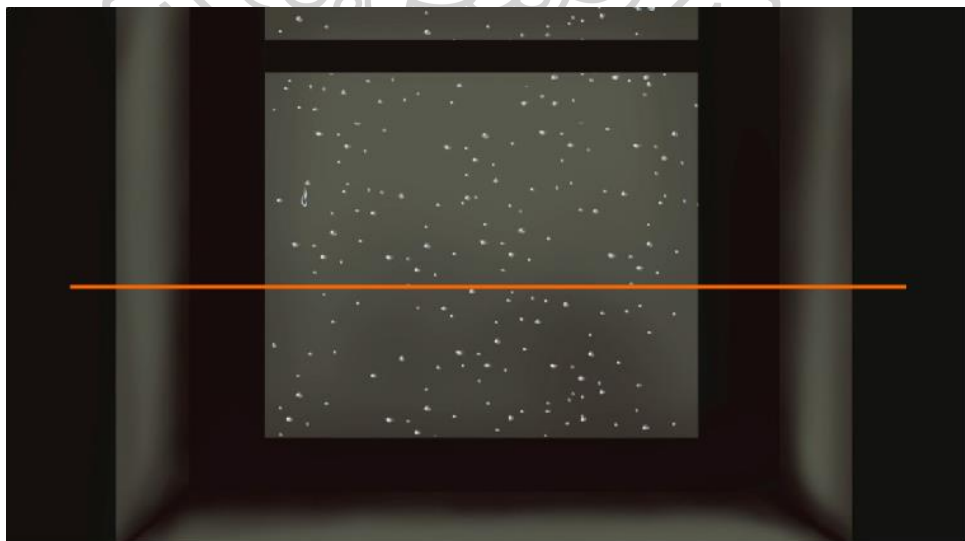


ภาพที่ 65 ภาพมุมกล้องมุมต่ำ (Low-Angle Shot) นาทีที่ 00.01.01 น.

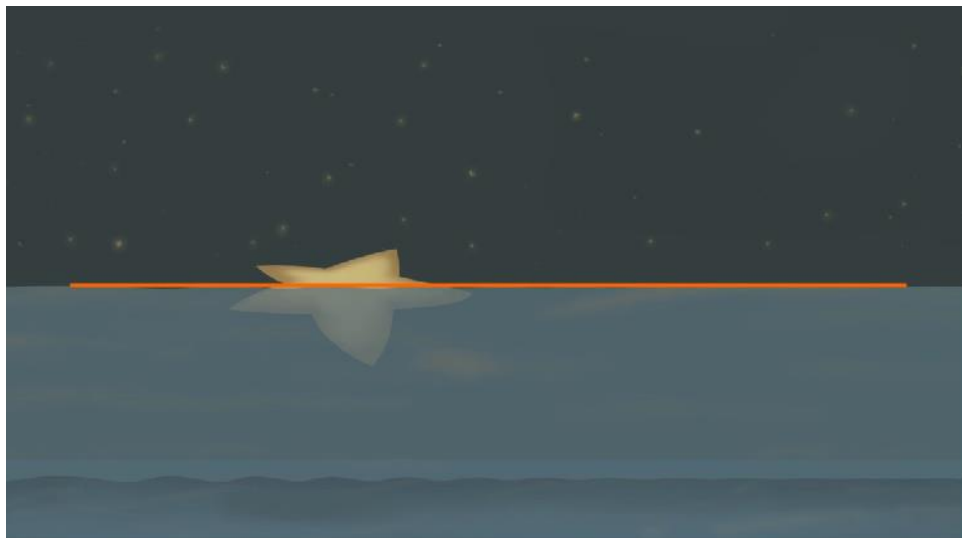


ภาพที่ 66 ภาพมุมกล้องมุมต่ำ (Low-Angle Shot) นาทีที่ 00.01.07 น.

3.2 มุมระดับสายตา (Eye-Level Shot) ตำแหน่งของมุมกล้องในระดับสายตาเป็นมุมกล้องที่มักใช้บ่อยที่สุดในการดำเนินเรื่อง และเป็นมุมที่กล้องอยู่ในระดับเดียวกับประธานของภาพ ในฉากเริ่มต้นตำแหน่งกล้องฉายให้เห็นบรรยากาศฝนตกที่ริมหน้าต่าง ถึงแม้จะไม่มีตัวละครในฉากนี้ ผู้วิจัยจึงใจวางระดับกล้องในมูมนี้นี้เปรียบเสมือนผู้ชมเป็นบุคคลที่เป็นประธานแทนตัวละครเอก หากดูตามภาพที่ 67 โครงสร้างของมุมกล้องในระดับสายตามักจะมีโครงสร้างเป็นเส้นตรงแนวนอน



ภาพที่ 67 ภาพมุมกล้องมุมระดับสายตา (Eye-Level Shot) นาทีที่ 00.00.00 น.



ภาพที่ 68 ภาพมุมกล้องระดับสายตา (Eye-Level Shot) นาทีที่ 00.02.42 น.

3.3 มุมสายตานก (Bird's Eye View) เป็นมุมที่วางตำแหน่งของกล้องอยู่เหนือศีรษะ และเป็นมุมที่ใช้แทนสายตาของนกมองดิ่งลงมา การวางกล้องในมุมนี้จะให้ความรู้สึกถึงความมหดหวังหรือสิ้นหวัง ในฉากที่ตัวละครโดนคลื่นทะเลซัดเข้าหาฝั่งอย่างช่วยเหลือตนเองไม่ได้นั้น ผู้วิจัยใช้มุมสายตานกมองไปยังตัวละครเอกของเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความมหดแรงและไม่มีหนทางที่จะเดินต่อ



ภาพที่ 69 ภาพมุมกล้องมุมสายตานก (Bird's Eye view) นาทีที่ 00.03.26 น.

3.4 มุมสายตาทนอน (Worm's Eye View) คือมุมที่วางตำแหน่งกล้องในระดับต่ำสุดของประธานในภาพ หรืออธิบายง่ายๆ ว่าเป็นมุมที่อยู่ตรงกันข้ามกับมุม Bird's Eye View และเป็นมุมที่มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า



ภาพที่ 70 ภาพมุมกล้องมุมสายตาทนอน (Worm's Eye view) นาฬิกาที่ 00.03.09 น.

สรุปบทวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

ลักษณะทางกายภาพของผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้วิจัยนำเสนอผลงานในรูปแบบแอนิเมชันซึ่งมีวิธีการจัดองค์ประกอบในแต่ละฉากด้วยการวางระยะตำแหน่งของการวางกล้องทั้งหมด 5 ระยะ 1.ระยะไกลมาก 2.ระยะไกล 3.ระยะปานกลาง 4.ระยะใกล้ และ 5.ระยะใกล้มาก นอกเหนือจากระยะของขนาดภาพแล้วนั้นการใช้สายตาของผู้ชมแทนมุมกล้องเปรียบเสมือนการนำผู้ชมเข้าไปอยู่ร่วมกับเนื้อเรื่องที่กำลังดำเนินไปเรื่อยๆ โดยแต่ละมุมให้ความรู้สึที่แตกต่างกันออกไป เช่น กล้องมุมต่ำที่มีลักษณะโครงสร้างเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมให้อารมณ์ถึงความมีพลังอำนาจในฉากนั้นๆ และจุดโฟกัสของมุมกล้องไม่ได้อยู่ที่กึ่งกลางเสมอไป องค์ประกอบที่ใช้ในผลงานถูกสร้างขึ้นด้วยรูปทรงเรขาคณิต และใช้เฉดสีโทนน้ำตาล (Sepia) ปรับค่าความมืดสว่างให้ผลงานกายภาพผลงานจึงให้ความรู้สึถึงความหม่นหมอง

ในเชิงโครงสร้างของเนื้อเรื่องถูกตีความเป็นเรื่องราวความตรามาผสมผสานตาซีเล็กน้อยด้วยการใช้รูปทรงที่เรียบง่ายและถูกเล่าด้วยอย่างตรงไปตรงมา ภาพรวมจึงดูคล้ายกับการเล่านิทานหรือให้อารมณ์ถึงความเป็นนิทานของเด็ก ผู้วิจัยดึงเอาความทรงจำวัยเยาว์ มาเป็นความบันเทิงใจในเขียนบทผสมรวมกับการเขียนไดอารี่ ซึ่งเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้นนั้นถูกอธิบายเป็นสัดส่วนได้ตามภาพที่ 69 ภาพตารางโครงสร้างของเนื้อเรื่อง

โครงสร้าง (Plot)	1 ดวงดาว บรรยากาศในบ้าน	2 ดวงดาว บรรยากาศนอกบ้าน	3 ดวงดาว กลับบ้าน
แก่นเรื่อง (Theme)	ความสดใสและเต็ม ไปด้วยความหวัง	พบเจอสิ่งใหม่พร้อม ออกเดินทางผจญภัย	ความผิดหวัง
ความขัดแย้ง (Conflict)	ดวงดาวไม่ได้อยู่ที่บ้าน จริงๆ ซึ่งความจริง ดวงดาวอยู่ในรูปถ่าย	ดำเนินเรื่องราวไป ด้วยความหวังก่อนจะ ไปสู่ภาวะความ ผิดหวัง	จุดดราม่าของ ดวงดาวเมื่อพบกับ ความผิดหวัง

ภาพที่ 71 ตารางโครงสร้างของเนื้อเรื่อง



บทที่ 5

บทสรุป

ผู้วิจัยต้องการค้นหาวิธีการเล่าเรื่องของความคาดหวังและความผิดหวังจากช่วงเวลาวัยเด็ก ต่อเนื่องจนถึงช่วงเวลาวัยรุ่นผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแอนิเมชัน โดยได้ทำการศึกษาค้นคว้าถึง วิธีการเล่าเรื่องจากสื่อต่างๆ ได้แก่ งานเขียนประเภทวรรณกรรมเรื่อง ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น , I lost my body และ 36 เริ่มจากงานวรรณกรรมที่ถูกเขียนขึ้นจากบริบทของความเป็น หลานชายที่อาศัยอยู่กับอី การเล่าเรื่องจากวรรณกรรมเรื่องนี้มีวิธีการเล่าอย่างตรงไปตรงมา โดยจะ นำเสนอเรื่องของอีในรูปแบบความทรงจำที่มีเกี่ยวกับอี ผู้วิจัยสนใจในประเด็นการใช้บริบททาง ความทรงจำในการเล่าเรื่องจึงนำเอาข้อมูลจากการที่อ้างอิงถึงพื้นที่มาใช้ในการเริ่มเรื่องเล่าในผลงาน ข้อมูลถัดมาคือภาพยนตร์ที่จำแนกออกเป็นสองรูปแบบ ภาพยนตร์เรื่อง I lost my body เป็น ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการใช้สัญลักษณ์ในการตีความถึงตัวละครหลัก ซึ่งประเด็นในการใช้การตีความ ผ่านสัญลักษณ์นี้เป็นจุดสนใจที่สามารถใช้เป็นวิธีการเล่าเรื่องหรือการดำเนินเนื้อเรื่องไปโดยที่ตัวละคร ชื่อนัยยะแฝงเข้าไปในแต่ละเฟรมของเรื่อง ตัวละครหลักผู้ไม่มีหน้าตาบ่งบอกอารมณ์แต่โดยรวมใช้ การตีความหมายผ่านการกระทำของตัวละครทั้งสิ้น ภาพยนตร์อีกหนึ่งเรื่องที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็น กรณีศึกษาคือเรื่อง 36 มีที่มาจากการบินที่ภาพจากม้วนฟิล์มที่สามารถใช้ถ่ายภาพได้เพียงแค่ 36 ภาพเท่านั้น การดำเนินเรื่องถูกเล่าไปอย่างช้าๆ เรียบๆ ให้ความรู้สึกแผ่วแต่สามารถแผ่มวลอารมณ์ ความโรแมนติกออกมาได้อย่างเต็มเปี่ยม ความพิเศษของความช้าในการเล่าเรื่องนั้นผู้วิจัยมอง ว่าเป็นเสน่ห์ที่ทำให้การหยุดพิจารณาถึงความหมายในแต่ละฉาก

หลังจากที่ศึกษาข้อมูลดังกล่าวไปข้างต้นแล้วนั้นผู้วิจัยเริ่มแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องของ ผลงานศิลปะนิพนธ์เอาไว้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 จุดเริ่มต้นของดวงดาว ส่วนที่ 2 การออกไปพบ เจอสิ่งใหม่สถานที่ใหม่ และส่วนที่ 3 ดวงดาวต้องกลับไปยังจุดเริ่มต้นหลังจากพบเจอกับความผิดหวัง การแบ่งส่วนโครงสร้างการนำเสนอในในแต่ละส่วนจะให้อารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปเริ่มตั้งแต่ส่วน เริ่มต้นเรื่องที่ผู้ชมจะเห็นถึงอารมณ์ความเหงาที่ได้รับในตอนเริ่มเรื่องแต่พอดวงดาวปรากฏตัวขึ้นมวล อารมณ์ความเหงาก็ไปกลับไปอารมณ์ของความสดใส ความแปลกใหม่และการเริ่มมีหวัง ถัดมาในส่วน ที่ 2 ที่พูดถึงการออกไปในสถานที่ใหม่ ตัวละครพบเจอเพื่อนใหม่ เป็นการเดินที่มีความหวังตลอดการ เดินทางซึ่งในส่วนนี้เป็นส่วนที่ส่งต่อความรู้สึกไปยังส่วนที่ 3 อารมณ์ดรามาที่เผยให้เห็นในตอน ที่ตัวละครต้องพบเจอกับความผิดหวัง

เทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานผู้ชมจะเห็นได้ว่าฉากแต่ละฉากค่อนข้างที่จะ เรียบเพราะผู้วิจัยต้องการให้ตัวละครที่สร้างขึ้นนั้นทำหน้าที่ในเรื่องให้ชัดเจน จุดโฟกัสถูกจำกัดอยู่ที่ ตัวละครหลักตลอดการดำเนินเรื่องและใช้สัญลักษณ์ในการแทนค่าความหมายของแต่ละเหตุการณ์

องค์ประกอบของผลงานผู้วิจัยใช้รูปทรงเรขาคณิตในการสร้างสรรค์ตัวละครและฉาก ซึ่งเป็นรูปทรงที่เรียบ ตัดทอนจากความเหมือนจริง รวมถึงโทนสีที่นำมาใช้มีการคลุมโทนด้วยเฉดสีน้ำตาล (Sepia) และปรับน้ำหนักภาพด้วยความมืด ภาพรวมของผลงานจึงดูไม่ค่อยสว่างนัก ความเรียบ ความเงียบ และความซ้ำถูกทำงานภายใต้เนื้อหาที่เริ่มต้นจากพื้นที่บรรยากาศของที่อยู่อาศัยซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการมีความหวังตลอดจนอารมณ์การมีหวังได้สรุปในฉากสุดท้ายของเรื่องถึงความไม่แน่นอนในการมีสร้างความหวังไม่ว่าจะเรื่องใดก็ตาม หากเราสร้างความหวังขึ้นไม่ว่าจะพบเจอกับผลลัพธ์ในรูปแบบที่พึงพอใจหรือไม่สุดท้ายแล้วก็เรื่องราวของความหวังก็นำมาซึ่งการยอมรับในท้ายที่สุด

อภิปรายผล

ศิลปินพจน์ชุดนี้มีลักษณะโครงสร้างในการนำเสนอเนื้อหาโดยผ่านระบบสัญลักษณ์ เริ่มตั้งแต่ตัวละครหลัก ดวงดาวที่มีกายภาพเป็นเพียงแค่วงดาวประดับต้นคริสต์มาสไม่สามารถเปล่งแสงได้แบบเดียวกันกับหมู่ดาวบนท้องฟ้า แต่ต้องการตั้งความหวังเพื่อให้ได้เป็นดวงดาวแบบเดียวกันกับหมู่ดาวบนท้องฟ้า อาการของดวงดาวมีลักษณะที่ดูเหมือนจะเปล่งแสงได้เช่นเดียวกันกับดาวดวงอื่นๆ ทั่วไป จนเมื่อถึงท้ายเรื่องดวงดาวได้รับผลลัพธ์ถึงความคาดหวังว่าหมู่ดาวดวงอื่นเป็นคลื่นพลังที่บ่งบอกถึงความแปลกแยก แสงของดวงดาวเองจึงให้คำตอบได้ว่าตนเองเป็นได้เพียงดาวประดับต้นคริสต์มาสเพียงเท่านั้น รายละเอียดในจุดนี้เป็นจุดสังเกตที่จะเผยให้เห็นช่วงตอนท้ายเรื่องหลังจากเกิดความขัดแย้งกันระหว่างตัวละครหลักและตัวละครเสริม

นัยยะของวัตถุโมเดลเครื่องบินที่เป็นตัวละครรองมีที่มาจากเรื่องราวประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยซึ่งการนำเสนอสื่อผ่านออกมาในตัวผลงานนั้นยังไม่ได้สื่อออกมาในเชิงสากลหรือไม่ได้นำความรู้สึกร่วมของผู้ชมเข้าไปสู่ที่มาของตัวละคร หากผู้วิจัยพัฒนาตัวผลงานต่อในส่วนนี้โมเดลเครื่องบินเป็นพาหนะในการเดินทางและยังคงความเป็นวัตถุที่ไม่ได้แฝงถึงความเป็นบุคคล ผู้วิจัยจึงควรปรับแก้ด้วยการสร้างสตอรี่ให้แก่โมเดลเครื่องบิน อาทิเช่น การนำตัวละครนี้เข้าไปเผยให้เห็นในส่วนฉากแรกที่เป็นบรรยากาศของบ้าน หรือจัดวางตำแหน่งตัวละครไว้ภายในห้องทำงานเพื่อแสดงความเป็นอัตลักษณ์ของตัวบุคคล

การนำเสนอผลงานโดยการใช้ตัวละครขยับเคลื่อนที่ในแต่ละฉากเป็นการสื่อให้เห็นอย่างตรงไปตรงมาถึงการมีอยู่ของตัวละคร เว้นเสียแต่ตัวละครต้นคริสต์มาสที่หากมองอย่างผิวเผินแล้วต้นคริสต์มาสถูกทำหน้าที่แค่เป็นฉาก แต่สัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยแฝงไว้แก่ต้นคริสต์มาสนั้นตัวละครนี้สามารถเคลื่อนที่หรือกลับกลายเป็นฉากในตอนที่เรื่องราวเป็นตัวละครที่ให้ความรู้สึกถึงอบอุ่นแก่ดวงดาว จากหน้าที่การเป็นฉากประกอบของต้นคริสต์มาสถูกเคลื่อนที่มาเป็นตัวละครตอนท้ายเรื่อง และเป็นจุดที่อธิบายถึงการสร้างหวังไปพร้อมกับยอมรับความผิดหวังได้ดีที่สุด

รายการอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ, **การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค**, พิมพ์ครั้งที่ 4 (กรุงเทพฯ: บริษัท เอ็ดดิสัน เพรส โพรดักส์, 2552).
- เจิมสิริ เหลืองศุภกรณ์, **I Lost My Body** แอนิเมชันโลกเหงาจากฝรั่งเศส ว่าที่หนึ่งในตัวเต็งออสการ์ 2020, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 3 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://thestandard.co/i-lost-my-body/#:~:text=โดยเริ่มแรกที่โปรเจ,ที่%20ไม่มีตา%20ปาก%20หรือ>
- บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน), **ความทรงจำอยู่ที่ไหน ความคิดถึงอยู่ที่นั่น**, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 3 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก https://m.se-ed.com/Product/Detail/978616_2981975
- บริษัท ไบรท์ ทีวี จำกัด, **คุยกับ “จิริเบล โอภาสพันธ์วงศ์” คนที่จะทำให้คุณรู้ว่า “หนังสือ” มีพลังเปลี่ยนชีวิต**, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 3 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.brighttv.co.th/special-reports/jirabell-interviewer>
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, **มินิมอลลิสม์: ศิลปะแห่งการลดทอนและความจริงแท้ของวัตถุ**, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 27 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/minimalism-art/>
- องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย, **หนังไทยคว้าวางวัลใหญ่เทศกาลปูซาน**, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 3 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/118350>
- 100 Tonson Gallery, **Balance**, Accessed April 28, 2021, Available from http://www.100tonsongallery.com/site/exhibition?mode=view&ex_id=114&type=0&ref_mode=now
- ARTISTIC MOVEMENT, **Minimalism**, Accessed May 27, 2021, Available from https://www.designer.co.th/1324?doing_wp_cron=1625226229.5926549434661865234375
- Bryce Loski, **8 เทคนิคในการเล่าเรื่องอย่างมีชั้นเชิง และเทคนิคที่ผู้พูดหลอกให้ผู้ฟังทำในสิ่งที่พวกเขาต้องการ**, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 28 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/34601691>
- SAC Admin, **28 Feb เราอยู่ในความทรงจำของทะเล**, เข้าถึงเมื่อ วันที่ 25 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.sac.gallery/uncategorized/เราอยู่ในความทรงจำของท/>
- TAKANOBU KOBAYASHI, **Biography**, Accessed April 28, 2021, Available from <https://www.takanobu-kobayashi.com/biography-english>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	รัตนภรณ์ จีลาภาหงษ์
วัน เดือน ปี เกิด	28 เมษายน 2537
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2558 ปริญญาศิลปบัณฑิต ภาควิชาจิตรศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2564 ศิลปมหาบัณฑิต (ทัศนศิลป์) สาขาวิชา ศิลปะสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	836/175 ซอยอ่อนนุช46 ถนนสุขุมวิท77 เขตสวนหลวง แขวงสวนหลวง กทม. 10250
ผลงานตีพิมพ์	พ.ศ. 2559 ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “สัตว์-ตา-วัฒน์” ณ อาคารพิพิธภัณฑ์เพาะช่างเฉลิมพระเกียรติ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2561 ร่วมแสดงผลงานศิลปะในนิทรรศการ “โครงการ 31st Century museum in Bangkok” ณ อาคารพิพิธภัณฑ์เพาะช่างเฉลิมพระเกียรติ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2562 ร่วมแสดงผลงานศิลปะในนิทรรศการ “Countless.adj” ณ หอศิลป์ Venice art space