



ตัวตนคู่ขนาน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวางนลิขสิทธิ์

โดย

นางสาวปวัน จิระโณทัย

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ (สื่อผสม)
คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561

ตัวตลกคู่ขนาน

โดย

นางสาวปวัน จิระโณทัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ (สื่อผสม)
คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561

Self Identity between Physical World and Phenomenal World

By

Miss Pawan Chirano-thai

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามวลียสิทธิ์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Bachelor of Fine Arts (B.F.A), Program in Visual Arts (Mixed Media)

The Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts

Silpakorn University

Academic Year 2018

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้ศิลปินพันธ์
เรื่อง “ตัวตนคู่ขนาน” เสนอโดยนางสาวปวัน จิระโณทัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกสื่อผสม

.....

(ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง)

คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

...../...../.....

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

อาจารย์ ดร.ปริญญาภัทร์ นิธิภัทรอนันต์

คณะกรรมการตรวจศิลปินพันธ์ ประธานกรรมการ

(อาจารย์ทวีวิทย์ กิจธนสุนทร)

...../...../.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

(อาจารย์ ดร.ปริญญาภัทร์ นิธิภัทรอนันต์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์นพไชย อังควัฒนะพงษ์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทนี ศิริพัฒนานันทกุล)

...../...../.....

..... กรรมการและเลขานุการ

(อาจารย์สื่บกุล ศรีณพฤต)

...../...../.....

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ตัวตนคู่ขนาน
ชื่อนักศึกษา	นางสาวปวัน จิระโณทัย
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ (สื่อผสม)
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

โลกแห่งประสาทสัมผัสเป็นสถานที่ที่เกิดขึ้นจริงและสัมผัสได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 อัน ได้แก่ การเห็นทางดวงตา การได้ยินทางหู การลิ้มรสทางลิ้น การได้กลิ่นทางจมูก และการสัมผัส โลกแห่งนี้เป็นสถานที่ที่มนุษย์ทุกคนใช้ร่วมกันและรับรู้การมีอยู่ร่วมกัน

แต่ในขณะเดียวกันมนุษย์ทุกคนล้วนต้องการมีพื้นที่อีกแห่งหนึ่งเป็นของตนเองท่ามกลางโลกแห่งประสาทสัมผัส หรือที่มีชื่อเรียกว่าโลกส่วนตัว โลกส่วนตัวของแต่ละบุคคลเป็นสิ่งที่แตกต่างกันไปตามแต่ความชื่นชอบ ประสบการณ์หรือปัจจัยรอบตัวอื่นๆทั้งภายในและภายนอก โลกส่วนตัวจึงเป็นพื้นที่แห่งหนึ่งในจิตใจที่หนีไปจากประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในพื้นที่ของห้วงความคิดแห่งนี้จึงทำให้เราสามารถเติมแต่งจินตนาการ วาดฝันที่ไม่อาจเกิดขึ้นในพื้นที่แห่งความเป็นจริงได้เท่าที่ต้องการโดยไม่เดือดร้อนผู้อื่น

การแสดงออกของมนุษย์ทุกคนที่เราพบเจอและรับรู้ได้ อาจไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นในโลกอีกแห่งที่ไม่อาจรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส ทำให้การมีตัวตนอยู่ในโลกทั้งสองโลกเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันและซ้อนทับอยู่ในคนๆเดียวกันเหมือนกับโลกคู่ขนาน

Thesis Title	Self Identity between Physical World and Phenomenal World
Name	Miss Pawan Chirano-thai
Concentration	Visual Arts (Mixed Media)
Academic Year	2018

Abstract

The world of senses is a truly existing word and can be divided into 5 senses: sight, hearing, taste, smell, and touch. This world is the place where all human beings share and commonly perceive its existence.

Meanwhile, all human also desire the other type of space apart from the world of senses, or what is called "private world". Each person's private world varies depending on their preferences, experience, or other factors, both internal and external. Thus, the private world is psychological space beyond the five senses. This space for stream of thoughts, therefore, allow us to create imaginations, dreams that never happen in the real world, as much as we desire without disturbing people.

Expressions we see and perceive from other people may not come from the tangible world of sense, implying that a person existing in both worlds simultaneously and intertwining as if it were parallel of the two worlds.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงบิดา มารดา และครอบครัวผู้เลี้ยงดูอบรมสั่งสอนในการดำเนินชีวิต ผู้ให้กำลังใจและอุปถัมภ์มาแต่กำเนิดจนจบการศึกษาระดับปริญญาตรี รวมทั้งขอขอบคุณคณาจารย์ ในคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ที่ให้ความรู้และประสบการณ์มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจารย์ในโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสมทุกท่านที่ชี้แนะแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ คอย ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้ข้าพเจ้าทำให้ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้สำเร็จด้วยดีทุกประการ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สแกนลิขสิทธิ์

คำนำ

ศิลปนิพนธ์ชุด “ตัวตนคู่ขนาน” เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในการจัดทำผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 คือส่วนที่เป็นผลงานศิลปะ ส่วนที่ 2 คือส่วนเอกสารศิลปนิพนธ์โดยส่วนที่สองนี้เป็นการกล่าวถึงขั้นตอนการดำเนินการของศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ไปจนถึงการวิเคราะห์ผลสำเร็จของงานและปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้อ่านได้ศึกษาความเป็นมา ขั้นตอนกระบวนการทำงานของผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้

ข้าพเจ้าหวังว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจศึกษาศิลปะและบุคคลทั่วไปไม่มากก็น้อย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
คำนำ.....	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญแผนผัง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
ขอบเขตของโครงการ.....	2
วิธีการศึกษา.....	3
แหล่งข้อมูล.....	3
อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำศิลปนิพนธ์.....	3
2 ทบทวนวรรณกรรม.....	4
1.แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	4
- ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)	4
- ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung)	8
2.ศิลปนิพนธ์ศึกษา.....	10
- เฉา เฟย (Cao Fei)	10
- อลิส จุง (Alice Jung).....	14

	- หม่า ลิวหมิง (Ma Liuming).....	18
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	20
	1, ขั้นตอนการวางแผนโครงการและรวบรวมข้อมูล.....	20
	- การสังเคราะห์ข้อมูล.....	26
	2. ขั้นตอนการปฏิบัติงานจริง (ขั้นที่1)	33
	3. ขั้นตอนพัฒนาผลงานและปฏิบัติงานจริง (ขั้นที่2)	38
	4. ขั้นตอนการติดตั้งและนำเสนอผลงาน.....	40
4	ผลการวิเคราะห์.....	43
	1. ผลการวิเคราะห์ผลงานขั้นที่ 1.....	43
	- วิเคราะห์ผลงานด้านกายภาพ.....	43
	- วิเคราะห์ผลงานด้านเนื้อหา.....	47
	2. ผลการวิเคราะห์ผลงานขั้นที่ 2.....	50
	- วิเคราะห์ผลงานด้านกายภาพ.....	50
	- วิเคราะห์ผลงานด้านเนื้อหา.....	52
5	บทสรุป.....	56
	บรรณานุกรม.....	57
	ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	59

สารบัญตาราง

ตารางที่

1	ผลการสัมภาษณ์คนใกล้ชิดในช่วงวัยต่างๆ.....	23
2	แสดงการวางเนื้อเรื่องในฉากแรก.....	28

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญแนผัง

แนผังที่

1	การสังเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	40
---	-----------------------------------	----

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญภาพ

ภาพที่

1	Second Life.....	11
2	ผลงาน RMB City หรือ Second life of Cao Fei โดยเฉา เฟย.....	11
3	ผลงาน Cosplayers โดยเฉา เฟย.....	12
4	ภาพผลงาน Babel โดยอลิส จุง.....	15
5	ภาพผลงาน Babel โดยอลิส จุง.....	15
6	ผลงาน Class of 2017 โดยอลิส จุง.....	16
7	ผลงาน Fen-Ma Liuming โดยหม่า ลีวหมิง.....	17
8	ผลงาน Fen-Ma Liuming โดยหม่า ลีวหมิง.....	18
9	หน้าปกหนังสือ “พื้นฐานทฤษฎีจิตวิเคราะห์” ที่นำมาศึกษา.....	20
10	ผู้ให้สัมภาษณ์.....	22
11	ดีไซน์ตัวละครสวมหน้ากาก อนิเมชันเรื่อง Parallel	27
12	ดีไซน์ตัวละครที่เป็นอุปสรรค อนิเมชันเรื่อง Parallel	27
13	การร่างสตอรี่บอร์ดเป็นภาพบนกระดาษ.....	29
14	การร่างสตอรี่บอร์ดเป็นภาพบนกระดาษ.....	30
15	การร่างสตอรี่บอร์ดเป็นภาพบนกระดาษ.....	31
16	หน้าจอฝั่งที่เป็นคนแสดงจริง.....	32
17	หน้าจอฝั่งที่เป็นคนแสดงจริง.....	33
18	ภาพวาดก่อนนำไปทำอนิเมชัน.....	33
19	ภาพวาดก่อนนำไปทำอนิเมชัน.....	34
20	ภาพวาดก่อนนำไปทำอนิเมชัน.....	34
21	ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่อง Parallel	35

22	ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่อง Parallel	35
23	ร่างตีพิมพ์ตัวละครเรื่อง Good?	37
24	สตอรี่บอร์ดบนกระดาษเรื่อง Good?	38
25	การเตรียมไฟล์สำหรับนำไปทำอนิเมชัน.....	39
26	ร่างแสดงวิธีนำเสนอผลงานเป็นหน้าจอ2หน้าจอ.....	42
27	ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่อง Parallel.....	43
28	ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่อง Parallel.....	44
29	ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่อง Good?	48
30	ตัวละครสวมหน้ากากในอนิเมชันเรื่อง Good?	50
31	ตัวละครในวัยเด็ก ในอนิเมชันเรื่อง Good?	51
32	ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่อง Good?	52

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงคำถามที่ว่า “ตัวตนของเราอยู่ที่ไหน” แล้วได้เกิดความสงสัยในคำตอบว่าแท้จริงการมีอยู่ของข้าพเจ้าเกิดขึ้นที่ใดบ้าง ร่างกายภาพของข้าพเจ้าที่คงอยู่ในโลกแห่งประสาทสัมผัสนั้นคือ “ตัวตนของเรา” ที่ว่าหรือไม่ แล้วการมีอยู่ของตัวข้าพเจ้านั้นเกิดขึ้นในพื้นที่แบบใดบ้าง หรือแท้จริงแล้วตัวตนที่กำลังตามหาอยู่นั้นคือสิ่งที่อยู่เพียงในความคิดของตนเองเท่านั้น แล้ว “ตัวตนของเรา” ที่เรารับรู้กับที่คนอื่นรับรู้มันคือสิ่งเดียวกันหรือไม่ มีคำถามและข้อสันนิษฐานต่างๆ มากมายที่เกิดขึ้นเพื่อหาคำตอบให้กับคำถามนี้ข้าพเจ้าจึงได้พยายามหาคำตอบมันแล้วได้พบกับพื้นที่ 2 แห่งที่มีบทบาทมากต่อคำถามที่ข้าพเจ้ากำลังหาคำตอบ ได้แก่

โลกแห่งประสาทสัมผัส (Physical World) เป็นสถานที่ที่สามารถรับรู้ได้ถึงกายภาพของสิ่งต่าง ๆ และสัมผัสได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา, หู, จมูก, ลิ้น และกาย ซึ่งอวัยวะเหล่านี้ทำให้รับรู้รูป, เสียง, กลิ่น, รส และสัมผัสของสิ่งที่อยู่รอบกายได้ เช่น ข้าพเจ้าสามารถรับรู้หน้าตาของเพื่อน ได้กลิ่นของอาหาร ได้ยินเสียงเพลง เป็นต้น โลกแห่งนี้จึงเป็นสถานที่ที่มนุษย์ทุกคนใช้ร่วมกัน และรับรู้การมีอยู่ร่วมกัน

แต่ในขณะเดียวกันมนุษย์ทุกคนล้วนต้องการมีพื้นที่เป็นของตนเองท่ามกลางโลกแห่งประสาทสัมผัส พื้นที่อีกแห่งที่ข้าพเจ้าตระหนักถึงมีชื่อเรียกว่าโลกภายใน (Phenomenal World) พื้นที่แห่งนี้เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายในความคิดและความรู้สึกของแต่ละคน โลกส่วนตัวของแต่ละบุคคลจึงเป็นสิ่งที่แตกต่างกันออกไปตามปัจจัยรอบตัวอื่น ๆ ทั้งภายในและภายนอก ได้แก่ ประสบการณ์ทัศนคติ ผู้คนและสิ่งแวดล้อมที่หล่อหลอมให้มีความคิดเช่นนั้น นอกจากนี้โลกภายในยังเป็นพื้นที่แห่งหนึ่งในจิตใจที่อยู่นอกเหนือการรับรู้ของประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในพื้นที่ของห้วงความคิดแห่งนี้จึงทำให้เราสามารถเติมแต่งจินตนาการ วาดฝันที่ไม่อาจเกิดขึ้นในพื้นที่แห่งความเป็นจริงได้เท่าที่ต้องการ และนอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัว ไม่มีผู้อื่นรับรู้นอกจากตัวของตัวเอง

เมื่อได้รู้จักกับพื้นที่ 2 แห่งนี้แล้ว โลกแห่งประสาทสัมผัส(Physical world) และโลกภายใน (Phenomenal world)แล้ว ข้าพเจ้าจึงได้กลับมาใคร่ครวญถึงคำถามเดิมอีกครั้ง “ตัวตนของเราอยู่ที่ไหน” แล้วได้ตั้งข้อสันนิษฐานขึ้นมาว่าแท้จริงแล้วสำหรับข้าพเจ้าตัวตนที่กำลังตามหาอยู่นั้นไม่ได้เกิดขึ้นในที่ไหนที่หนึ่งอย่างเฉพาะเจาะจง ไม่ว่าจะเป็นร่างกายภาพของข้าพเจ้าในโลกแห่งประสาทสัมผัสที่ผู้อื่นร่วมรับรู้หรือแม้แต่ความคิดภายในของตนเอง เพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งไม่อาจบ่งบอกถึงตัว

ข้าพเจ้าได้อย่างสมบูรณ์ แต่กลับต้องมี 2 สิ่งนี้ประกอบอยู่ด้วยในเวลาเดียวกัน เป็นสิ่งที่ไม่อาจแยกจากกันได้อย่างสมบูรณ์

แม้พื้นที่ทั้งสองจะมีคุณสมบัติที่ต่างกันแต่กลับเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ขาด สิ่งที่เกิดขึ้นในโลกภายในส่งผลต่อการแสดงออกของบุคคลนั้นในต่อโลกภายนอก แต่ในขณะเดียวกันสิ่งที่รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสก็ส่งผลต่อความคิดความรู้สึกภายในด้วยเช่นกัน การแสดงออกของมนุษย์ทุกคนที่เราพบเจอและรับรู้ได้อาจไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นในโลกอีกแห่งที่ไม่อาจรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส หรือเรียกได้ว่าตัวตนของบุคคลหนึ่งไม่ได้เกิดขึ้นแค่เพียงที่เดียว พื้นที่โลกภายในและโลกภายนอกเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงต่อกันอย่างไม่อาจแยกกันอย่างสมบูรณ์ ทำให้การมีตัวตนอยู่ในโลกทั้งสองโลกเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันและซ้อนทับอยู่ในคน ๆ เดียวกันเหมือนกับโลกคู่ขนาน

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. แสดงภาวะคู่ขนานในเหตุการณ์เดียวกัน ช่วงเวลาเดียวกันระหว่างตัวตนของมนุษย์ในโลกแห่งประสาทสัมผัส(Physical world)และโลกที่เกิดขึ้นภายใน(Phenomenal world) โดยใช้สื่อ Video Performance และ Animation
2. ให้ผู้ชมตระหนักถึงพื้นที่ที่เกิดขึ้นทั้งสองประเภท ได้แก่ โลกแห่งประสาทสัมผัส(Physical world)กับโลกที่เกิดขึ้นภายใน(Phenomenal world) และมีสติรู้เท่าทัน

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

1. แสดงให้เห็นการแสดงออกภายนอกในโลกแห่งประสาทสัมผัส(Physical world)ที่จับต้องได้และยังต้องใช้ร่วมกับผู้อื่น โดยโลกนี้เป็นโลกที่เราสามารถรับรู้สภาพแวดล้อมภายนอก โดยเราสามารถรู้ได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 คู่ขนานไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในใจ(Phenomenal world)
2. ตั้งคำถามถึงความกำกวมระหว่างตัวตนที่เกิดขึ้นในโลกคู่ขนาน

ขอบเขตของโครงการ

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาตัวตนของตนเองที่เกิดขึ้นในโลกแห่งประสาทสัมผัสและโลกภายใน
2. ขอบเขตทางรูปแบบ สร้างผลงานทางทัศนศิลป์ด้วยการแสดงสด(performance art)บันทึกเป็นวิดีโอกับสื่ออนิเมชัน(animation) จัดวางคู่กัน
3. ขอบเขตด้านเทคนิค บันทึกภาพการแสดงสดในสถานที่ต่างๆแล้วนำมาวาดเป็นอนิเมชันคู่ไปกับสถานการณ์เดียวกัน

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาข้อมูลทางเทคนิคของการถ่ายทำศิลปะการแสดงสด (performance art) และการทำอนิเมชัน (animation)
2. ศึกษาข้อมูลที่ให้อิทธิพลทางแนวคิด ได้แก่ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์และคาร์ล กุสตาฟ จุง และข้อมูลทางเทคนิค ได้แก่ ทฤษฎีการเขียนบทละคร
3. เรียบเรียงเรื่องราวสำหรับถ่ายวิดีโอแสดงสดและอนิเมชัน
4. ถ่ายวิดีโอแสดงสด
5. วาดอนิเมชันตามเนื้อเรื่องที่เรียบเรียงไว้โดยอ้างอิงมุมมองที่เกิดขึ้นจริงในวิดีโอ
6. ตัดตั้งผลงานวางคู่กันเพื่อให้สื่อสารถึงเนื้อหาความเป็นคู่ขนานที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

แหล่งข้อมูล

1. สืบค้นข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์
2. ค้นคว้าจากเอกสาร หนังสือ วารสาร ได้แก่ หนังสือพื้นฐานทฤษฎีจิตวิเคราะห์ โดยซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung)
3. ศึกษาจากผลงานของศิลปินที่มีความเกี่ยวข้อง ได้แก่ เฉา เฟย (Cao Fei), อลิส จุง (Alivce Jung) และหม่า ลิวหมิง (Ma Liuming)
4. ศึกษาโดยการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความเกี่ยวข้อง ได้แก่ บิดา เพื่อนสนิทในช่วงวัยต่างๆ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำศิลปะนิพนธ์

1. คอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่
 - Adobe Animate สำหรับทำภาพเคลื่อนไหว
 - Adobe Photoshop สำหรับตัดต่อภาพ
 - Adobe Premiere Pro สำหรับตัดต่อวิดีโอ
 - Paint Tool Sai สำหรับวาดภาพ
 - Reaper สำหรับตัดต่อเสียง
2. เม้าส์ปากกา
3. กล้องบันทึกภาพถ่ายและวิดีโอ
4. อุปกรณ์เครื่องเขียน เช่น ดินสอ ปากกาดำ หมึกดำ กระดาษ
5. หน้าจอทีวี

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ข้อมูลที่ข้าพเจ้าใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ข้อมูลทางวิชาการคือแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และอิทธิพลจากศิลปินกรณีศึกษา

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับโลกภายนอกและโลกภายใน รวมถึงตัวตนและบุคลิกภาพของบุคคลหนึ่ง โดยนำเสนอผ่านภาพยนตร์คนแสดงผสมการ์ตูนเคลื่อนไหว ดังนั้นการที่จะเข้าใจถึงแนวความคิดและกลวิธีนำเสนอเรื่องราวให้สอดคล้องกับเนื้อหาของงานจึงจำเป็นต้องศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และ คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung) ทฤษฎีทางเทคนิคเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

การผสมผสานของบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพประกอบด้วย 3 ระบบ เรียกว่า อิด(Id) อีโก้(Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Superego) คนที่มีสภาพจิตใจปกติระบบทั้ง 3 อย่างจะทำงานประสานกันได้ดีทำให้บุคคลสามารถดำเนินพฤติกรรมนั้นๆได้อย่างราบรื่น ในทางกลับกันเมื่อระบบ 3 อย่างนี้ทำงานไม่สอดคล้องหรือขัดแย้งกัน คนๆนั้นจะไม่สามารถปรับตัวเองท่ามกลางสิ่งแวดล้อม และสมรรถภาพของบุคคลนั้นก็ลดลง

1. อิด(Id) หมายถึง ตัณหาหรือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เป็นสิ่งที่ยังไม่ได้ขัดเกลาซึ่งทำให้มนุษย์ทำทุกอย่างเพื่อความพึงพอใจของตนเองหรือทำตามหลักของความพอใจ (Pleasure principle) อิดมีหน้าที่สำคัญประการเดียวคือ จัดการความรู้สึกตื่นเต้นของคนอันเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือสิ่งเร้าภายนอกให้ออกไปโดยทันทีและทำให้ความ

ต้องการพื้นฐานได้สมปรารถนา เป้าหมายหลักอันนี้คือขจัดความตึงเครียดของบุคคล ออกไปลงสู่ระดับต่ำ และคงระดับนั้นไว้เท่าที่จะเป็นไปได้ อิดเป็นแหล่งเกิดของขุมพลัง ในจิตใจและเป็นฐานของสัญชาติญาณ เป็นระบบที่ใกล้ชิดกับร่างกายและกระบวนการ ของอันมากกว่าโลกภายนอก พลังงานจากอิดอยู่ในสภาพเลื่อนไหลพร้อมจะระบายออกไป ไม่สามารถปรับแก้ไขได้ด้วยประสบการณ์และไม่ได้ติดต่อกับโลกภายนอก

2. อีโก้ (Ego) หมายถึง ส่วนที่ควบคุมพฤติกรรมที่เกิดจากความต้องการของอิดโดยอาศัย กฎเกณฑ์ ทางสังคม และหลักแห่งความจริง (Reality principle) มาช่วยในการตัดสินใจ ไม่ใช่แสดงออกตามความ พอใจของตนแต่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องคิดแสดงออกอย่างมี เหตุผลด้วยนั่นคือบุคคลจะแสดงพฤติกรรม โดยมีเหตุและผล ที่เหมาะสมกับกาลเทศะใน สังคม อีโก้จะช่วยจัดการความต้องการให้สอดคล้องกับโลกภายนอกอย่างราบรื่นแต่อ้ออีโก้โอนเอียงมาทางอิดที่เป็นโลกภายใน หรือไปทางซูเปอร์อีโก้หรือโลกภายนอกมากเกินไป ความขัดข้องในการปรับตัวก็จะยากมากขึ้น
3. ซูเปอร์อีโก้ (Superego) หมายถึง มโนธรรมหรือจิตส่วนที่ได้รับการพัฒนาจาก ประสบการณ์ การอบรมสั่งสอน โดยอาศัยหลักของศีลธรรมจรรยา ขนบธรรมเนียม ประเพณี และค่านิยมต่าง ๆ ใน สังคมนั้น ซูเปอร์อีโก้จะเป็นตัวบังคับ และควบคุม ความคิดให้แสดงออกในลักษณะที่เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม โดยยึดหลักค่านิยมของสังคม (Value principle) ที่ตัดสินใจว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่ดีในสังคมกล่าวคือบุคคลจะแสดงพฤติกรรม ตามขอบเขตที่สังคมวางไว้ ซูเปอร์อีโก้จึงเป็นตัวแทนด้านค่านิยมทางประเพณีใน บุคลิกภาพ เป็นอุดมคติของสังคมที่ถูกหยิบยื่นให้ประกอบกับการข่มขู่ ทำโทษหรือให้ รางวัลก็ล้วนเป็นส่วนในการหล่อหลอมมาตรฐานทางจริยธรรมต่อตัวบุคคลทั้งสิ้น ซูเปอร์อีโก้หน้าที่ควบคุมและพิจารณาการกระทำอันหุนหันพลันแล่นต่างๆที่อาจเป็น อันตรายต่อความมั่นคงของสังคมเบื้องต้น

สรุปก็คืออิดเป็นผลผลิตของวิวัฒนาการและตัวแทนจิตใจด้านชีวภาพเป็นสิ่งที่อยู่ ภายใน อีโก้เป็นผลของปฏิกิริยาตอบโต้ของบุคคลกับโลกความเป็นจริงและเป็นกระบวนการ ขั้นซับซ้อนทางจิตใจของบุคคล ซูเปอร์อีโก้เป็นผลที่เกิดจากโลกภายนอก อย่างไรก็ตาม ทั้ง3

ระบบนี้ไม่ได้แยกออกจากกันอย่างเด่นชัดและทำงานร่วมกันไม่ว่าจะทั้งส่งเสริมกันหรือ
ขัดแย้งกันเอง¹ ความวิตกกังวล (Anxiety)

เป็นหนึ่งในตัวการที่ส่งผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ เป็นประสบการณ์ที่เจ็บปวดทาง
อารมณ์อย่างหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นโดยความปั่นป่วนภายในที่สืบเนื่องมาจากทั้งสิ่งเร้าภายนอกและ
สิ่งเร้าภายใน มนุษย์เกิดความรู้สึกหวาดหวั่นต่อสิ่งที่เป็นอันตรายจากภายในเท่าๆกับที่เกิด
จากภายนอก แต่ความวิตกกังวลก็มีบทบาทสำคัญคือปลุกให้คนตื่นจากอันตรายทั้งภายใน
และภายนอกด้วย และจะให้เกิดการกระทำเพื่อละเว้นให้เกิดอันตรายนั้น ในทางกลับกันถ้า
ไม่สามารถกำจัดอันตรายออกไปได้ก็จะเกิดการสะสมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ความวิตกกังวลแบ่ง
ออกเป็น3รูปแบบ

1. ความวิตกกังวลต่อสิ่งที่เป็นจริง เป็นความเจ็บปวดที่เกิดจากโลกภายนอกที่รับรู้
เห็นและกดดันให้รู้สึกถึงอันตราย ความไร้เดียงสาต่อโลกภายนอกก่อให้เกิด
ความกลัวในประเภทนี้เพราะอีโก้ที่ยังไม่พัฒนามากพอ และประสบการณ์ความ
กลัวนี้ก่อนให้เกิดบาดแผลในอารมณ์(traumatic)และเป็นฐานก่อให้เกิดความ
กลัวอื่นๆตามมาและอาจทำให้บุคคลไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ เมื่อคนไม่
สามารถป้องกันอันตรายจากภายนอกได้ความวิตกกังวลก็จะเพิ่มสูงขึ้น
2. ความวิตกกังวลแบบโรคประสาท ความวิตกกังวลประเภทนี้ถูกกระตุ้นโดยภาพ
ของความตื่นกลัวจากสัญชาตญาณ เกิดขึ้นจากแรงต้านของอีโก้ที่ป้องกัน
พลังงานจากสัญชาตญาณที่ส่งขึ้นมาอย่างฉับพลันไม่ได้ เป็นความกลัวแบบไม่มี
สาเหตุเมื่อคนอยู่ในสถานการณ์ที่ดูไม่น่าวิตกกังวลอะไรแต่จริงๆแล้วเป็นความ
กลัวจากสิ่งที่อยู่ภายในตัวเอง(อิด)และอีโก้ไม่สามารถมาช่วยควบคุมมันได้
เบื้องหลังของความวิตกกังวลแบบโรคประสาทก็คือมีความปรารถนาแบบดิบๆ
ของอิดต่อวัตถุเพราะต้องการสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของความกลัวนั้นๆ เมื่อบุคคลมี
ประสบการณ์มากขึ้นก็จะรู้จักที่จะจัดการกับความวิตกกังวลต่อโลก
ภายนอกไปได้โดยการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ๆ แต่แหล่งเกิดของความวิตกกังวลแบบ

¹ Sigmund Freud. พื้นฐานทฤษฎีจิตวิเคราะห์. แปลโดย กิติกร มีทรัพย์. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมิต,
2559), 53

โรคประสาทนั้นอยู่ภายในบุคลิกภาพจึงเป็นเรื่องยากกว่าที่จะขจัดมันออกไปได้ และเป็นไปไม่ได้ที่จะหลีกเลี่ยง

3. ความวิตกกังวลเชิงศีลธรรม เกิดขึ้นจากรู้สึกผิด รู้สึกบาป รู้สึกอับอายในจิตใจ ทั้งนี้เพราะถูกปลุกเร้าด้วยภาพของคุณธรรม เช่น เด็กที่กลัวการถูกตีจากพ่อแม่

กลไกการป้องกันทางจิต (Defense mechanism)

มนุษย์ไม่สามารถหลีกเลี่ยงความวิตกกังวลได้ เพราะในชีวิตจริงมนุษย์จะไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการได้ตลอดเวลา มนุษย์มีความคับข้องใจ ชัดแย้ง หรืออึดใจ ไม่สามารถทำหน้าที่ควบคุมอิดและซูเปอร์อีโก้ได้อย่างเหมาะสม มนุษย์จึงต้องพยายามหาทางผ่อนคลาย อีโก้จึงแสวงหาวิธีลดภาวะไม่พึงปรารถนา โดยวิธีการที่เรียกว่า กลไกการป้องกันทางจิต ซึ่งกลไกการป้องกันทางจิตที่สำคัญมีดังนี้

1. การเก็บกด เป็นการเก็บความรู้สึก ความคิด ความต้องการที่ยอมรับไม่ได้ออกจากจิตสำนึก การเก็บกดไม่ได้ทำให้สิ่งเหล่านั้นหายไปแต่ทำให้สะสมและลงไปอยู่ในระดับที่ลึกลงไปอีกซึ่งจะกลายเป็นจิตใต้สำนึกในที่สุด
2. การลืมน เป็นการระบวนการของจิตสำนึก เป็นการพยายามที่จะผลักดันสิ่งที่ไม่สบายใจออกไปจากจิตใจโดยการพยายามที่จะไม่นึกถึงหรือลืมนเสีย
3. การเลียนแบบ เป็นการลอกเลียนแบบพฤติกรรม ท่าทาง ความคิดและความรู้สึกของบุคคลอื่นที่ตนนิยมชมชอบหรือสู้เขาไม่ได้มาเป็นของตน เพื่อช่วยสร้างความรู้สึกที่มีคุณค่าให้กับตนเอง
4. การโทษตนเอง
5. การโทษผู้อื่น
6. การหาเหตุผลเข้าข้างตัวเอง เป็นการพยายามหาเหตุผลมาอธิบายพฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกที่ทำให้เกิดความผิดหวัง เพื่อปกป้องตนเองจากรู้สึกผิดหรือความบกพร่องเพื่อลดความเครียด
7. การชดเชย

8. การแยกตัว เป็นการหลีกเลี่ยงหนีไปจากสิ่งที่ไม่สบายใจ โดยการแยกตัวออกไปอยู่ตามลำพัง ไม่ยุ่งเกี่ยวติดต่อกับหรือข้องแวะกับบุคคลหรือสถานการณ์นั้นๆ การใช้กลไกวิธีนี้บ่อยๆ จะทำให้มีสัมพันธภาพกับคนอื่นลดลง ความสนใจต่อเหตุการณ์สิ่งแวดล้อมรอบตัวลดลง และเริ่มถอยห่างออกจากสังคมออกไปเรื่อยๆ ดังนั้น ถ้ายิ่งใช้มากและนาน โอกาสจะกลับสู่สังคมยิ่งยากขึ้น²

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์

จากทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ทำให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของจิตและสิ่งที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพ ได้แก่ อิด(Id), อีโก้(Ego), ซูเปอร์อีโก้(Superego) นอกจากนี้ภายในงานของข้าพเจ้าได้กล่าวถึงความรู้สึกวิตกกังวล(anxiety) ซึ่งเกิดจากปัจจัยทั้งจากโลกภายนอกที่สามารถควบคุมจัดการมันได้และไม่ได้ และจากสัญชาตญาณดิบที่อยู่ภายในที่อยู่นอกเหนือความควบคุมของอีโก้และซูเปอร์อีโก้ แต่แม้ว่าจะยากในการควบคุมแต่ก็ยังสามารถทำความเข้าใจกับมันได้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung)

รูปแบบแรกเริ่ม รูปแบบแรกเริ่มที่มีบทบาทสำคัญในบุคลิกภาพ เป็นสิ่งที่มีอยู่ในจิตใต้สำนึกของหมู่คณะเพราะมันเป็นรูปแบบดั้งเดิมที่สิ่งที่มีความคล้ายคลึงกันใช้เป็นฐานในการแสดงตัวตน ทุกคนจะได้รับการสืบทอดภาพลักษณ์แรกเริ่มขั้นพื้นฐาน ซึ่งภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นนี้จะได้รับการพัฒนาต่อไปเป็นภาพลักษณ์ที่แน่นอน

เพอร์โซนา (Persona) เป็นหนึ่งในรูปแบบแรกเริ่มที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพ ความหมายดั้งเดิมกล่าวถึงการสวมหน้ากากเพื่อให้ตัวเองสามารถเล่นบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆได้ ในทฤษฎีของจุงเพอร์

² Sigmund Freud. **พื้นฐานทฤษฎีจิตวิเคราะห์**. แปลโดย กิติกร มีทรัพย์. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมิต, 2559), 120

โวนาก็มีความหมายคล้ายๆกัน หมายถึงการสวมใส่บุคลิกภาพแบบที่ไม่ใช่ของตนเอง ใช้ในการแสดงตัวตนในที่สาธารณะ ด้วยความตั้งใจจะนำเสนอภาพภาพหนึ่งในสังคมหรือคนส่วนใหญ่ยอมรับและประทับใจ กล่าวคือ เป็นรูปแบบแรกเริ่มของการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ เพราะมนุษย์ทุกคนมีความจำเป็นในการอยู่รอด เพอร์โซนาจะช่วยให้เข้ากับบุคคลอื่นๆในสังคมได้และนำไปสู่การได้รับและประสบความสำเร็จ

บทบาทของเพอร์โซนาในบุคลิกภาพมีทั้งให้ประโยชน์และโทษ กล่าวคือ ถ้าใครเกี่ยวข้องและหมกมุ่นกับบทบาทที่กำลังเล่นมากเกินไป อีกด้านหนึ่งของบุคลิกภาพก็จะผลัดมันออกจากบุคลิกภาพ ทำให้บุคคลที่ถูกเพอร์โซนาครอบงำกลายเป็นคนที่แปลกแยกไปจากธรรมชาติและใช้ชีวิตอยู่กับสถานะความเครียดของตนเอง³

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

³ Carl Gustav Jung. จิตวิเคราะห์ของ Jung. แปลโดย ศักดิ์ บวร. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมิต, 2559), 67

ศิลปินกรณีศึกษา

ผลงานในงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้ามีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลที่ทับซ้อนกัน รวมถึงเรื่องของพื้นที่สองแห่งที่มีคุณสมบัติแตกต่างกันที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันและเชื่อมต่อกันและกัน จึงได้สนใจที่จะศึกษาผลงานของศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องกับผลงานของข้าพเจ้า โดยเน้นที่ศิลปินที่ให้อิทธิพลทางด้านเนื้อหาเป็นหลัก ได้แก่ ผลงานของเฉา เฟย (Cao Fei) , อลิส จุง (Alice Jung) และหม่า ลิวหมิง (Ma Liuming)

เฉา เฟย (Cao Fei) (ศึกษาด้านแนวความคิดเกี่ยวกับความเป็นโลกคู่ขนานในผลงานศิลปะ)

เฉาเฟย (Cao Fei) ศิลปินชาวจีนที่ทำงานโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ผลงานของเขามีทั้งวิดีโอ แสดงสด และสื่อดิจิทัลอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวจีนที่เกิดในยุคหลังการปฏิวัติวัฒนธรรมในปี ค.ศ.1996-1976 แนวคิดในผลงานของเธอมักจะกล่าวถึงวัฒนธรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ขอบเขตระหว่างพื้นที่ในโลกจริงและโลกเสมือนที่เกิดขึ้นภายในเวลาพร้อมๆกัน และรูปแบบสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของวัฒนธรรมร่วมสมัยในประเทศจีนที่ได้รับอิทธิพลมาจากต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น

ผลงานของเฉาเฟยมีมากมายและหลากหลายทั้งในด้านวิธีการและแนวความคิด ทั้งนี้ผลงานที่ข้าพเจ้าเลือกมาเป็นงานที่มีความใกล้เคียงและส่งอิทธิพลต่อชิ้นงานของตนเอง ได้แก่

RMB City หรือ The Second Life of Cao Fei (2007) เป็นโปรเจกต์ย่อยที่มาจากโปรเจกต์ Second Life ที่พัฒนาโดย Linden Lab ซึ่ง Second Life นั้นเป็นสถานที่ออนไลน์ซึ่งจำลองพื้นที่ 3 มิติขึ้นมาให้คนจากทั่วโลกได้พบปะกันผ่านอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งาน(หรือที่เรียกกันว่าผู้อยู่อาศัย)แต่ละคนจะมีตัวละครที่ใช้แทนตัวเอง(avatars)ซึ่งอยู่ในรูปแบบของทั้งคน สัตว์หรือรูปทรงต่างๆ และผู้ใช้จะสามารถบังคับอวตารของตนเองได้เหมือนกับการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะให้นั่ง เดิน พูดคุยกับอวตารของคนอื่น นอกจากนี้ยังมีการจำลองระบบเศรษฐกิจขึ้นมา มีค่าเงินเฉพาะสำหรับใน Second life เหมือนกับสภาพสังคมที่พบเจอในชีวิตจริง ทว่าเกิดขึ้นในพื้นที่ที่จับต้องไม่ได้บนอินเทอร์เน็ต โดย Second Life ในแบบของเฉาเฟยนั้น เธอได้จำลองประเทศจีนขนาดย่อมๆมาให้ผู้ใช้งาน(ผู้อยู่อาศัย)

คนอื่นๆ ได้มีส่วนร่วม สอดแทรกผลงานศิลปะเข้าไปในเมืองของตนเอง มีสถานที่และสิ่งสำคัญต่างๆ ที่แสดงความเป็นจีน ไม่ว่าจะเป็นครึกสำคัญๆ หมี่แพนด้าประกอบอยู่ด้วย

ผลงานชิ้นนี้ส่งอิทธิพลต่อชิ้นงานของข้าพเจ้าในแง่ที่เป็นความคุ้นเคยของพื้นที่สองที่ซึ่งเกิดขึ้นในเวลาพร้อมกัน เป็นการจำลองโลกที่อยู่ในจินตนาการของตนเองออกมาให้คนอื่นได้เข้ามารับรู้และร่วมเล่นไปกับมันด้วย⁴



ภาพที่ 1 “Second Life”

ที่มา : <https://www.thriveglobal.com/stories/20876-second-life-create-your-virtual-world-with-your-imagined-stories>, เข้าถึงเมื่อ 28 กันยายน 2561

⁴ Cao Fei. Accessed September 28, 2018. Available From <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=21&year=2007&aitid=1>



ภาพที่ 2 ผลงาน “RMB City” หรือ “Second life of Cao Fei”, 2007 โดยเฉา เฟย

ที่มา : <https://anthology.rhizome.org/rmb-city>, เข้าถึงเมื่อ 28 กันยายน 2561

นอกจากนี้ยังมีผลงาน “Cosplayers” (2004) เป็นงานวิดีโออาร์ตความยาว 8 นาทีที่มีตัวนำแสดงเป็นเหล่า Cosplayers หรือผู้ที่แต่งตัวเลียนแบบตัวละครที่มาจากเกมหรือการ์ตูน ผลงานนี้เป็นภาพถ่ายเหล่าคอสเพลย์เยอร์ในอิริยาบถต่างๆ ตั้งแต่ท่าทางปกติในชีวิตประจำวันอย่างนั่ง นอน อ่านหนังสือจนถึงท่าทางแบบเหนือจริงอย่างการต่อสู้หรือปล่อยพลังพิเศษโดยมีภาพฉากหลังเป็นมหานคร กว้างไกล ทุ่งหญ้า ตึกสูง ห้องนั่งเล่นในบ้าน เป็นต้น

ในกลุ่มคนที่แต่งคอสเพลย์ส่วนใหญ่มักจะเป็นคนที่อายุน้อยที่เต็มไปด้วยความฝัน พวกเขาเป็นคนที่มีความจินตนาการเต็มเปี่ยมและกล้าแสดงออก แต่เมื่อโตขึ้นแล้วได้เผชิญกับสภาพสังคมภายนอก พวกเขามักจะถูกสังคมนั้นปฏิเสธหรือรวมถึงครอบครัวด้วยในบางราย ผลงานของเฉาเฟยชิ้นนี้จึงเป็นการแสดงให้เห็นความฝันกล้าคิดกล้าจินตนาการของวัยเด็กที่เกิดขึ้นท่ามกลางสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่อาจไม่เอื้อต่อความฝันนั้น ทั้งความเป็นสังคมเมือง ระบบอุตสาหกรรมต่างๆ ที่พบเจอได้ในชีวิตจริง

ในผลงานcosplayesจึงเปรียบเทียบสองสิ่งที่แตกต่างกันอย่างโลกความจริงกับความฝันและจินตนาการแบบเด็กๆที่เกิดขึ้นในพื้นที่แห่งเดียวกัน⁵



ภาพที่ 3 ผลงาน “Cosplayers”, 2004 โดยเฉา เฟย

ที่มา : <https://www.silent-frame.com/articles/2004-cosplayers-cao-fei>, เข้าถึงเมื่อ 28 กันยายน 2561

ผลงาน2ชิ้นของเฉาเฟยที่ยกตัวอย่างมามีความคล้ายคลึงกันทางแนวคิด คือพูดถึงจักรวาลคู่ขนานหรือโลกเสมือนที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆกันกับพื้นที่แห่งความจริงที่กำลังเผชิญหน้าอยู่ เช่นเดียวกับชิ้นงานของข้าพเจ้าที่กล่าวถึงตัวเองที่เกิดขึ้นในสถานที่มากกว่า1แห่งพร้อมๆกันและจับต้องไม่ได้ เหมือนกับเป็นโลกเสมือน

⁵ Cao Fei. Accessed September 28, 2018. Available From <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2004&wtid=3>

อลิส จุง(Alice Jung) (ศึกษาด้านแนวความคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของบุคคลที่มีความหลากหลาย)

เป็นศิลปินที่มีเชื้อสายเกาหลี-อเมริกา เธอมีความสนใจเกี่ยวกับความเป็นตัวตน เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ และวัฒนธรรมในโลกอินเทอร์เน็ต อินเทอร์เน็ตนั้นเป็นเหมือนกันเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้คนจากหลากหลายเชื้อชาติทั่วโลกมารวมตัวและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันก่อให้เกิดปรากฏการณ์เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงตัวตน นอกจากนี้อลิสมักจะเดินทางไปในสถานที่ต่างๆรอบโลกและนั่นยังทำให้เธอได้พบกับวัฒนธรรม สภาพแวดล้อมและตัวตนในแบบต่างๆด้วยตัวเอง การที่เธอเดินทางไปยังสถานที่ใหม่ พบปะกับผู้คนใหม่ก่อให้เกิดตัวตนแบบใหม่ขึ้นในตัวเองทุกๆครั้งที่เดินทาง เธอจึงได้เปรียบเทียบปรากฏการณ์แบบนี้เป็นเหมือนกับการสร้างตัวละครและบุคลิกต่างๆขึ้นมาใหม่และนำไปพัฒนาเป็นผลงานศิลปกรรม

“ฉันเป็นใคร?” เป็นคำถามพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนเคยถามกับตัวเอง และคำถามนี้ก็เริ่มต้นความคิดที่อลิส จุงเฝ้าถามตัวเองเรื่อยมาว่าตัวเองเป็นใครและตัวเองสามารถเป็นใครได้บ้าง ตั้งแต่ยังเป็นเด็กๆเธอมักจะชอบแต่งตัวเหมือนพวกผู้ใหญ่หรือเลียนแบบเสื้อผ้าของตัวละครในการ์ตูน รวมถึงแสดงบทบาทนั้นด้วย เธอสร้างโลกในจินตนาการของตัวเองขึ้นแล้วร่วมเล่นมันกับเพื่อนๆ สวมบุคลิกต่างๆ อัตลักษณ์ที่ไม่เหมือนเดิม เปลี่ยนตัวละครและบทบาทไปเรื่อยๆโดยไม่ซ้ำกัน เธอได้ลองเปลี่ยนตัวเองให้เป็นคนอื่น และทั้งหมดที่ทำไปนั้นก็เกี่ยวกับคำถามที่เป็นจุดเริ่มต้นของทุกอย่าง นั่นคือ “ฉันเป็นใคร?”

หลังจากคำถามว่าฉันเป็นใครและ ต่อมาก็เริ่มเกิดคำถามเพิ่มขึ้นมาอีกหลายคำ อลิสสงสัยถึงความหมายของคำว่า “ฉัน(me)” หรือความหมายของการเป็น “ผู้หญิง” ซึ่งความเป็นผู้หญิงก็มีนิยามหลายแบบ แค่ความเป็นผู้หญิงในทางเพศสภาพกับความเป็นผู้หญิงในฐานะบทบาททางสังคมก็แตกต่างกันแล้ว และนี่ก็เป็นอีกครั้งที่เธอได้ลองพยายามจะสวมบทบาทของ “ผู้หญิง” ตามแบบที่สังคมกำหนดภาพลักษณ์ให้แต่เธอก็ได้คำตอบว่านั่นไม่ใช่ตัวเธอเลย การได้สวมบทบาทต่างๆทำให้เธอได้รู้ว่าอะไรที่ใช่และไม่ใช่สำหรับเธอ นอกจากการเล่นสวมบทบาทต่างๆไปแล้วต่อมาเธอก็ได้ลองการสวมตัวตนใหม่ขึ้นมาในชีวิตจริง บางครั้งที่เดินทางไปสถานที่ใหม่ๆที่มีแต่คนไม่รู้จักอลิสก็แนะนำตัวว่า

เธอคือเงิน สร้างอายุและบ้านเกิดของตนขึ้นมาใหม่ สิ่งที่เราได้ทำไปนั้นเปรียบเหมือนกับการได้ออกจากตัวตนของตัวเองในชีวิตจริงที่เธอเผชิญอยู่

อลิสตั้งคำถามมากมายเกี่ยวกับตัวตนและการมีอยู่ของมัน “ตัวฉันมีอยู่เพื่ออะไร?” “ทำไมถึงมีชีวิตอยู่เพื่อจะตายในสักวันหนึ่ง” เธอถามคำถามเหล่านี้กับตนเองแม้จะรู้สึกซึมเศร้าและอยากหลีกเลี่ยงโลกในชีวิตจริงที่กำลังเผชิญหน้า เธอรู้สึกว่าสังคมที่ตัวเองอยู่กำลังเรียกร้องให้คนมีเป้าหมายในชีวิต นั่นก็คือการมีความสุข และด้วยเหตุนี้เธอจึงต้องสวมบทบาทของ “ความสุข” ให้ตนเองอยู่ในสังคมต่อไปได้แม้เธอจะเกลียดที่มันเป็นการแสดงปลอมๆก็ตาม

ความรู้สึกเกลียดต่อตัวเองที่กำลังสร้างภาพความสุขปลอมๆขึ้นมาทำให้อลิส จุงเริ่มการสวมบทบาทของคนอื่นอีกครั้งหนึ่งเพื่อที่เธอจะได้ลิ้มตัวตนของตัวเองไปอย่างน้อยก็ในช่วงขณะหนึ่ง เธอคอยเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของคนอื่นและฝึกฝนเลียนแบบพฤติกรรมนั้นๆเพื่อจำลองการเป็นคนอื่น แต่ยิ่งอลิสได้เข้าใจลึกซึ้งความเป็นคนอื่นมากเท่าไรเธอก็ยิ่งรับรู้ได้ถึงความแตกต่างระหว่างตัวตนของตัวเองกับตัวตนของคนอื่นมากเท่านั้น การสวมบทบาทเป็นคนอื่นนี้ไม่ใช่เพื่อการจำลองความเหมือนให้ใกล้เคียงมากที่สุด แต่จุดประสงค์คือเพื่อให้รับรู้ถึงความต่างของตัวเอง การได้รับรู้ถึงความแตกต่างของตัวเองกับคนอื่นนั้นยิ่งทำให้อลิสเข้าใจลึกซึ้งความเป็นตัวเองมากเท่านั้นเพราะความแตกต่างเป็นสิ่งที่ช่วยแยกทั้งสองสิ่งออกจากกัน

อะไรคือความแตกต่าง อะไรที่ทำให้ตัวเองเป็น “ตัวเอง”? และอะไรที่ทำให้คนอื่นเป็น “คนอื่น”? อะไรคือสิ่งที่ทำให้เราแตกต่างกันทั้งที่เป็นมนุษย์เหมือนกัน? เพศ เชื้อชาติ วัฒนธรรม อาหารที่เรากิน วิธีชีวิตของเราและเหตุผลมากมายเกินกว่าจะหาได้หมด นั่นประกอบรวมให้เกิดอัตลักษณ์ของคนๆหนึ่งขึ้นมา และอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันของผู้คนก็เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานของอลิส จุง⁶

Babel เป็นผลงานชิ้นหนึ่งของอลิส จุงที่ถ่ายทอดผ่านวิดีโออาร์ตและศิลปะการแสดงสด บอกเล่าเกี่ยวกับผู้หญิงคนหนึ่งที่ยากจะค้นหาความเป็นตัวเอง ในวิดีโอนี้เล่าถึงตัวเธอที่ต้องติดอยู่ในร่าง

⁶ Alice Jung. Accessed September 28, 2018. Available From <https://alicejung.com/>

ของตัวเอง ได้พบกับคนรัก3คนและบทบาทของเธอในฐานะผู้หญิง ถูกกล่าวหาในทางเสื่อมเสียจากคนอื่นแต่หากเธอเป็นผู้ชายเธออาจจะได้รับผลตอบกลับมาเป็นความภาคภูมิใจ



ภาพที่ 4 ภาพผลงาน “Babel”, 2017 โดยอลิส จุง
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=04yabQEOoTc>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 28 กันยายน

2561



ภาพที่ 5 ภาพผลงาน “Babel”, 2017 โดยอลิส จุง

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=04yabQEOoTc>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 28 กันยายน

2561

ผลงานอีกชิ้นหนึ่งของอลิสพูดถึงเรื่องอัตลักษณ์และตัวตนของบุคคลโดยตรง เธอตั้งคำถามมากมาย เช่น “ฉันเป็นใคร” “ฉันเกี่ยวข้องกับคุณยังไง” “คุณเกี่ยวข้องกับฉัน” “จะเกิดอะไรขึ้นถึงฉันเป็นคน” “อะไรคือความแตกต่างระหว่างฉันกับคุณ” เป็นต้น และด้วยคำถามพวกนี้ทำให้เธอท้าทายตัวเองด้วยการแต่งหน้าแต่งตัวให้เหมือนกับคนอื่น ทำให้ตัวเองกลายเป็นคนอื่นเพื่อทำความเข้าใจความแตกต่าง มันทำให้เธอรู้สึกเป็นอิสระและสัมผัสตัวเองไปชั่วขณะ แต่ทั้งนี้จุดประสงค์ในการแต่งตัวและแสดงพฤติกรรมเลียนแบบผู้อื่นไม่ใช่เพื่อให้ตัวเองกลายเป็นคนอื่นในที่สุด แต่เพื่อแยกแยะความต่างของตัวเองออกจากคนอื่น สิ่งที่เราสนใจนอกจากนี้ความรู้สึกจำกัด แม้จะเป็นคนอื่นไปนาน ๆ เข้าแต่สุดท้ายแล้วก็ไม่สามารถหลุดพ้นจากสิ่งที่ตัวเองเป็นอยู่⁷



ภาพที่ 6 ภาพผลงาน Class of 2017, 2017 โดยอลิส จุง

ที่มา : <https://alicejung.com/>, เพลิดเพลินเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2561

ผลงานของอลิส จุงมีแกนหลักพูดถึงความเป็นตัวตนและอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันของคนแต่ละคนซึ่งเกิดจากปัจจัยต่าง ๆ ทั้งสภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม และอื่นๆอีกมากมาย แนวคิดนี้มีความคล้ายคลึงต่อแนวคิดในชิ้นงานของข้าพเจ้าแต่ก็ยังมีส่วนที่ต่างกัน อลิสกล่าวถึงความต่าง

⁷ Alice Jung. Accessed September 28, 2018. Available From <https://alicejung.com/BABEL>

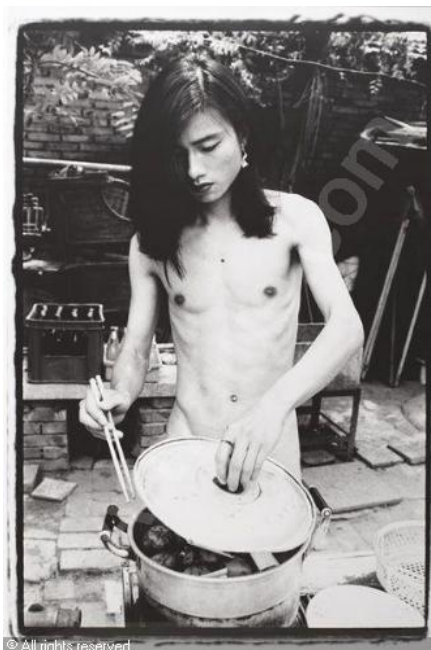
ระหว่างตัวเองกับคนอื่นเป็นหลักในขณะที่ข้าพเจ้าพูดถึงความต่างและความเหมือนในตัวเอง ซึ่งความเป็นตัวตนที่เราเฝ้าถามหาว่า “ฉันเป็นใคร?” นั้นสุดท้ายแล้วคงไม่อาจนิยามออกมาได้แค่คำเดียวหรือประโยคเดียว ในคนหนึ่งคนยังคงมีความคิดและความรู้สึกที่ขัดกันเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันซึ่งเป็นเรื่องซับซ้อน

หม่า ลิวหมิง (Ma Liuming) (ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องความเป็นสองเพศในผลงาน)

ผลงานของหม่า ลิวหมิงที่ข้าพเจ้าสนใจศึกษามีชื่อว่า เฟิน หม่า ลิวหมิง (Fen-Ma Liuming) (1993) เป็นผลงานศิลปะการแสดงสด (performance art) ที่แสดงโดยตัวศิลปินเอง ที่เป็นชายแต่แต่งหน้าด้วยเครื่องสำอางจนมีหน้าตาเหมือนผู้หญิง แต่ท่อนล่างเป็นชายเปลือย แสดงภาวะความเป็นกึ่งกลางของเพศชายและหญิงที่เกิดขึ้นในตัวคนเพียงคนเดียว⁸

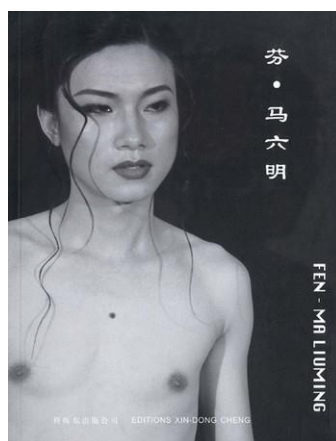
⁸ **Ma Liuming**. Accessed May 4, 2019. Available From

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/liuming-fen-ma-liuming-p81262>



ภาพที่ 7 ภาพผลงาน “Fen-Ma Liuming”, 1993 โดยหม่า ลิวหมิง

ที่มา : <http://www.artvalue.fr/auctionresult--ma-liuming-1969-chine-fen-ma-liuming-s-lunch-1674586.htm>, เข้าถึงเมื่อ 4 พฤษภาคม 2562



ภาพที่ 8 ภาพผลงาน “Fen-Ma Liuming”, 1993 โดยหม่า ลิวหมิง

ที่มา : <https://aaa.org.hk/en/collection/search/library/fen-ma-liuming>,

เข้าถึงเมื่อ 4 พฤษภาคม 2562

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. ขั้นตอนการวางแผนโครงการและรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1.1 นำแรงบันดาลใจมาพัฒนาเป็นชิ้นงาน

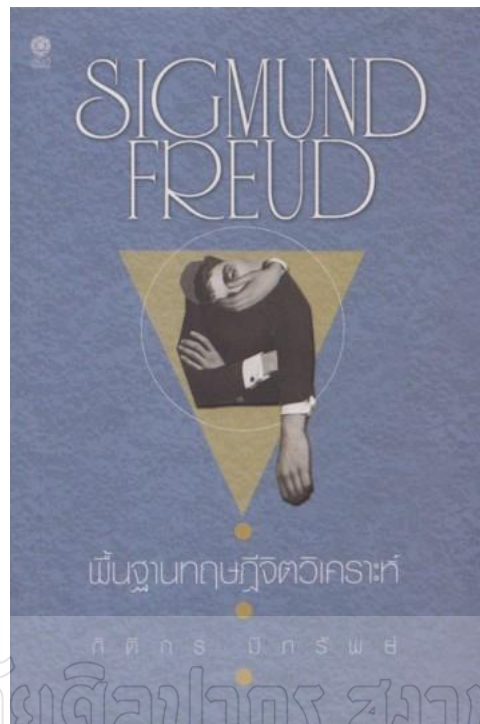
เริ่มแรกข้าพเจ้ารวบรวมความคิดจากประสบการณ์ตรงของตนเองนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ซึ่งได้แก่ความรู้สึกของตนเองที่ไม่คงที่ อึดอัด หวาดกลัวต่อฝูงชนและมักจะแสดงออกด้วยเครื่องแต่งกายอย่างการสวมผ้าปิดปากและกระเป่าที่มีลักษณะคล้ายหนาม ซึ่งทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกปลอดภัยและสามารถแสดงออกต่อบุคคลอื่นในแบบที่นิ่งกว่าภาวะที่เกิดขึ้นภายใน จากแรงบันดาลใจข้างต้นทำให้ข้าพเจ้าตระหนักว่าในตัวของคนๆหนึ่งมีการรับรู้และแสดงออกต่อภายนอกต่างกัน แต่ก็ยังเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นพร้อมกัน ข้าพเจ้าจึงได้นำแนวความคิดนี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพยนตร์ที่เล่าเรื่อง 2 หน้าจอ เพื่อสะท้อนถึงความแตกต่างระหว่างโลกภายนอกและโลกภายในของตนเองที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน แต่มีลักษณะต่างกัน

ขั้นตอนที่ 1.2 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลที่รวบรวมไว้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง, อิทธิพลจากศิลปินท่านอื่น, ข้อมูลจากการสัมภาษณ์คนใกล้ชิด

- แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาที่ใช้ความรู้ทางทฤษฎีจิตวิเคราะห์เกี่ยวกับการผสมผสานของบุคลิกภาพได้แก่ อิด(Id), อีโก้(Ego) และซูเปอร์อีโก้(Superego), ความวิตกกังวล(Anxiety) และเพอร์โซนา(Persona) โดยศึกษาจากนักจิตวิทยา 2 คน ได้แก่ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และคาร์ล กุสตาฟ จุง(Carl

Gustav Jung) และด้านเทคนิคที่ใช้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการเขียนบทละคร เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินเรื่องให้หน้าจอต้ง2ฝั่งดำเนินเรื่องไปคู่กันแม้จะอยู่แยกกัน



ภาพที่ 9 หน้าปกหนังสือ “พื้นฐานทฤษฎีจิตวิเคราะห์” ที่นำมาศึกษา

- อิทธิพลจากศิลปินท่านอื่น ศึกษาผลงานของเฉา เฟย(Cao Fei) อลิส จุง(Alice Jung) และหม่า ลิวหมิง(Ma Liuming)ซึ่งได้รับอิทธิพลทางแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นโลกคู่ขนาน อัตลักษณ์ที่หลากหลายในตัวบุคคลหนึ่ง
- ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์คนใกล้ชิด ผลงานศิลปินพจน์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งการกำเนิดอัตลักษณ์ของบุคคลหนึ่งขึ้นมาเกิดจากสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ต่างๆที่หล่อหลอมให้บุคคลนั้นมีนิสัย ทัศนคติ บุคลิกภาพแบบใดแบบหนึ่ง หรือกล่าวได้ว่าการมีอยู่ของตัวตนในปัจจุบันของบุคคลหนึ่งเกิดจากความทรงจำต่างๆในอดีต ความทรงจำและเรื่องราวที่เกิดขึ้นจึงมีปัจจัยสำคัญต่อความเป็นตัวตนที่เกิดขึ้น ณ เวลาปัจจุบัน ความทรงจำจึงเปรียบคล้ายต้นกำเนิดของโลกภายในที่บันทึกเรื่องราวต่างๆไว้มากมายที่ยังส่งผลต่อบุคลิกภาพมาจนถึงทุกวันนี้ การศึกษาเส้นทางการเดินทางของตัวตนของตนเองจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์คนใกล้ชิด

วิธีการรวบรวมข้อมูล

1. สัมภาษณ์จากบุคคลที่มีความใกล้ชิดกับข้าพเจ้าในช่วงวัยต่างๆ ได้แก่ บิดา เพื่อนสนิทวัยมัธยม 2 คน เพื่อนสนิทในวัยมหาวิทยาลัย 1 คน เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตนเองในแต่ละช่วงเวลา โดยลักษณะคำถามที่ใช้จะเป็นการถามความคิดเห็นเกี่ยวข้องกับข้อมูลทั่วไปและบุคลิกภาพของข้าพเจ้า โดยแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ ได้แก่
 - 1.1 เครื่องแต่งกาย
 - 1.2 ทรงผม
 - 1.3 กิจกรรมและงานอดิเรก
 - 1.4 การทานอาหาร
 - 1.5 นิสัย
 - 1.6 พฤติกรรมแปลกๆ
 - 1.7 ปฏิกริยาต่อคนไม่รู้จัก
 - 1.8 ความคิดเห็นที่มีต่อเครื่องแต่งกายที่สวมใส่บ่อยๆ ได้แก่ กระเป๋ามีหนาม และผ้าปิดปากสีดำ
2. บันทึกการสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมเนื้อหาและข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ โดยใช้วิธีการคือจดบันทึกด้วยลายมือและบันทึกเสียง แล้วนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ในรูปแบบตารางเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ

แหล่งที่มาในการรวบรวมข้อมูล

แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล เป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิดกับข้าพเจ้าซึ่งแบ่งเป็นช่วงเวลาต่างๆ ที่พบและมีความใกล้ชิดกันมากที่สุด 3 ช่วงเวลา ได้แก่

1. วัยเด็ก (อายุ 0-12 ปี) ผู้ให้สัมภาษณ์คือ นายประเสริฐ จิระโณทัย (บิดา) อายุ 53 ปี ให้สัมภาษณ์ในวันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561

2. มัธยมปลาย (อายุ16-18ปี) ผู้ให้สัมภาษณ์คือ นางสาวสิริรัตน์ พุทธพรพจน์และนางสาวพนิตพร วงศ์จรัส เพื่อนในช่วงมัธยมปลาย อายุ 22 ปี ให้สัมภาษณ์ในวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ.2561
3. อุดมศึกษา (อายุ19-22ปี) ผู้ให้สัมภาษณ์คือ นางสาวปราชญ์น้ำเพชร กนกนาก เพื่อนในช่วงมหาวิทยาลัย อายุ 22 ปี ให้สัมภาษณ์ในวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ.2561



ภาพที่ 10 ผู้ให้สัมภาษณ์ นายประเสริฐ จิระโณทัย, นางสาวสิริรัตน์ พุทธพรพจน์, นางสาวพนิตพร วงศ์จรัส และนางสาวปราชญ์น้ำเพชร กนกนาก

	บิดา (ช่วงอายุ0-12ปี)	เพื่อนในวัยมัธยมปลาย (ช่วงอายุ16-18 ปี) คนที่1
เครื่องแต่งกาย	ใส่ชุดนักเรียนยั๊ๆ ไม่เชิดรองเท่า ใส่ชุดฟุตบอล ชอบแต่งตัวตามการ์ตูน เช่น อุลตราแมน ปีเตอร์แพน	เสื้อผ้าแบบปกติแต่มักจะมีเครื่องประดับอื่นๆที่ดูแปลก เช่น หมวก กระเป๋า
ทรงผม	โดนบังคับให้ผูกผมเรียบร้อยไปโรงเรียน	ไม่หวีผม เหมือนตื่นมาเป็นยังไงก็ออกมาอย่างนั้นเลย ทำผมผิดระเบียบโรงเรียน
กิจกรรมที่ชอบทำและงานอดิเรก	วาดรูปและเล่นกีฬาหลายประเภท	ทำสิ่งที่ดูไร้สาระอย่างจริงจัง วาดรูปทุกวัน ทุกชั่วโมง
การทานอาหาร	กินง่ายไม่เลือก	ทำท่ารังเกียจการรับประทานอาหารและสิ่งต่างๆ ใช้นิ้ว2นิ้วคีบอาหารแล้วอีก3นิ้วกระดก
นิสัย	ร่าเริงแจ่มใสกับครอบครัวและเพื่อน แต่ก็ไม่ค่อยพูด ไม่คุยกับคนอื่น ชอบออกกำลังกาย ผาดโผน	ชอบโกหกเพื่อนเล่นๆ แกล้งเพื่อน กัดคนอื่นอย่างไม่มีสาเหตุ มีท่าทางภายนอกเข้มแข็งและน่ากลัวแต่ภายในอ่อน
พฤติกรรมแปลกๆ	ตีสั่งกาบ่อยมาก สนชอบเล่นเพลงๆ	เวลาจะคุยกับคนอื่นให้พูดให้แทนเหมือนกระบอกเสียงไม่คุยกับคนอื่นด้วยตัวเอง
ปฏิกิริยาต่อคนไม่รู้จัก	ไม่คุยด้วย ไม่สูงส่ง ไม่ชอบคนแปลกหน้า	เมื่ออยู่ต่อหน้าคนรู้จักจะเปลี่ยนไป นิ่ง ไม่พูด ไม่คุย ไม่มอง ไม่สนใจคนอื่น
ความคิดเห็นที่มีต่อเครื่องแต่งกายที่ใส่บ่อยได้แก่ กระเป๋ามีหนามและผ้าปิดปากสีดำ	ไม่ชอบ ดูไม่เป็นมิตรเพราะปิดปากตลอดเวลา บางครั้งอยู่บ้านก็ปิด คิดว่าเป็นแฟชั่น	เหมือนเป็นเพื่อนในจินตนาการที่ทำให้รู้สึกปลอดภัย ห้ามให้ใครมายุ่ง
เพิ่มเติม	ไม่มี	สงสัยว่าเป็นเพศอะไร

ตารางที่ 1 ผลการสัมภาษณ์บิดาและเพื่อนในวัยมัธยมปลายคนที่1

	เพื่อนในวัยมัธยมปลาย (ช่วงอายุ16-18ปี) คนที่2	เพื่อนในวัยมหาวิทยาลัย (อายุ19ปี ขึ้นไป)
เครื่องแต่ง กาย	ใส่เสื้อผ้าเหมือนๆคนทั่วไป ได้แก่ เสื้อยืดกับ กางเกงขายาว เหมือนหยิบอะไรได้ก็ใส่ แต่ สะพายกระเป๋าหนามและมีผ้าปิดปากสีดำที่ ไม่ยอมถอด	ใส่เสื้อกับกางเกงหน้าตาซ้ำๆไม่กัตัว เหมือนไม่ค่อยสนใจคนมอง บางครั้งก็ มีเครื่องประดับ
ทรงผม	ไว้ผมสั้นตลอดเพราะดูเหมือนจะร้อนจนทำ ให้รำคาญ	ไม่มีความเปลี่ยนแปลงอะไรมาตั้งแต่ รู้จักกันมา
กิจกรรมที่ ชอบทำ และงาน อดิเรก	นอนหลับในคาบเรียนทุกวัน ชอบกัดเพื่อน ชอบวาดรูปและอ่านหนังสือ	ไม่รู้รายละเอียดกิจกรรมที่ทำว่ามีอะไร ทำอะไรบ้าง แต่คิดว่ารู้สึกว่ามีมันกับ งานอดิเรกมากกว่างานอื่นๆใน ชีวิตประจำวัน / มีแบบแผนในการ ออกจากบ้านมีกำหนดการที่ชัดเจน
การทาน อาหาร	กินแล้วไม่พูด ตั้งหน้าตั้งตากินอย่างเดียว	กินเพื่ออิมไม่เลือกมาก แต่ก็มีเลือกบ้าง ให้หายอยาก สามารถอดทนต่อความ อยากได้เพื่อความสะอาดสบายด้านอื่น
นิสัย	มีความคิดอยู่ในหัวแต่ไม่ยอมพูด เวลาอยาก แสดงออกจะกระซิบให้เพื่อนที่สนิทพูดให้ แทนไม่พูดด้วยตัวเอง หรือพูดเองด้วย ประโยคสั้นมาก กับคนสนิทเป็นคนพูดมาก และตลก ชอบแกล้งเพื่อนด้วยการโกหก ไม่ ชอบให้คนเข้ามาสัมผัสตัวเอง ไม่อยากให้คน อื่นรู้เกี่ยวกับตัวเองและจะไม่พูดจนกว่า จะต้องการความคิดเห็นนั้นจริงๆ	ซื่อายเป็นอย่างมาก เก็บความลับได้ ระวางคนอื่น จริงใจอย่างมีสติ
พฤติกรรม แปลกๆ	เถียงคนอื่นด้วยเสียงแปลกๆที่ไม่ใช่คำหรือ ประโยคที่เข้าใจได้	ต้องให้เพื่อนพูดให้ถ้าต้องพูดในที่ สาธารณะ
ปฏิกริยา ต่อคนไม่ รู้จัก	เงียบมาก ทำหน้านิ่ง ไม่พูดไม่คุยและไม่ พยายามเริ่มบทสนทนากับคนอื่น	ดูเหมือนคนหวาดระแวง ทำตัว ประหลาดๆ คิดว่าภายในน่าจะเงิน และทำตัวไม่ถูก

	เพื่อนในวัยมัธยมปลาย (ช่วงอายุ16-18ปี) คนที่2	เพื่อนในวัยมหาวิทยาลัย (อายุ 19ปีขึ้นไป)
ความคิดเห็นที่มีต่อ เครื่องแต่งกายที่สวม ใส่บ่อยๆ ได้แก่ กระเป๋ามีหนามและ ผ้าปิดปากสีดำ	รู้สึกแปลกๆและไม่เข้ากันเพราะคิดว่าเป็นคนไม่ ชอบให้คนอื่นมอง แต่ก็สัพพายกระเป๋านามกับผ้า ปิดปากที่ดึงดูดความสนใจให้คนมอง เคยสงสัยว่าใส่ ผ้าปิดปากทำไม แต่ปัจจุบันก็ชินกับการแต่งตัวแบบ นี้แล้ว	ดูประหลาดแต่ก็จริงใจ มีเหตุผล ในการมีอยู่ของมัน มีความ เฉพาะตัวอย่างไม่เคยเจอมามาก่อน ไม่สนใจกระแสสังคม แปลกแต่ก็เหมาะสม
เพิ่มเติม	ดูไม่สนใจเรื่องเพศ	อธิบายไม่ถูกกว่าเป็นผู้หญิงหรือไม่ใช่ผู้หญิง

ตารางที่ 2 ผลการสัมภาษณ์เพื่อนในวัยมัธยมปลายคนที่2และเพื่อนในวัยมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช. สวทช.

การสังเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาอดีตของตนเองจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความใกล้ชิดในแต่ละช่วงวัย เพื่อจะนำไปศึกษาต่อในขั้นตอนต่อไป ข้อมูลที่ได้รับมาส่วนใหญ่ค่อนข้างเป็นไปในแนวทางเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องนิสัย ปฏิบัติต่อคนแปลกหน้า กิจกรรมที่ทำ รวมถึงในหัวข้อ“เพิ่มเติม”ที่ข้าพเจ้าไม่ได้กำหนดรายละเอียด แต่ก็มีผู้ให้สัมภาษณ์3ใน4คนพูดไปในทำนองเดียวกันซึ่งเกี่ยวกับเรื่องเพศ ข้อมูลในหัวข้อเหล่านี้มีความใกล้เคียงและต่อเนื่องกัน แม้ว่าข้อมูลส่วนใหญ่จะไปในแนวทางเดียวกันแต่ก็มีบางจุดที่ต่างกัน เช่น ในหัวข้อทรงผมวัยเด็กจะต้องผูกผมเปียตามกฎระเบียบของโรงเรียน แต่ในวัยมัธยมความยึดติดต่อกฎนั้นก็ลดลง หรือในหัวข้อความคิดเห็นที่มีต่อเครื่องแต่งกายที่สวมใส่บ่อยๆผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคนก็ให้มุมมองที่แตกต่างกันออกไป แต่ทั้งนี้ไม่ว่าคำให้สัมภาษณ์จะไปทางเดียวกันหรือขัดแย้งกันแต่ก็มีความต่อเนื่องและแสดงให้เห็นถึงการเติบโต หรือสรุปได้ว่าสิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเป็นผลที่เกิดจากเรื่องราวในอดีต

เริ่มแรกข้าพเจ้ามีความสนใจเกี่ยวกับการแสดงออกของตนเองที่มีต่อสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันและได้พบว่าในสภาพแวดล้อมที่ต่างกันก็เกิดการแสดงออกที่ต่างกันไปด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงได้ลองสังเกตตนเองกับปฏิกิริยาที่มีต่อคนและสถานที่รอบข้าง และได้พบว่าสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าแสดงออกผ่านทางร่างกายและการกระทำนั้นเกิดจากความนึกคิดของตนเองที่อยู่ภายใน ซึ่งเป็นเหมือนโลกอีกแห่งหนึ่งที่ผู้คนในโลกภายนอกไม่อาจเข้าไปสัมผัสได้ ข้าพเจ้าจึงได้แยกแยะพื้นที่แห่งการแสดงออกของตนเองเป็นสองส่วนหลักๆ ได้แก่ โลกภายนอก (Physical world) ซึ่งเป็นโลกที่มีความเป็นรูปธรรมจับต้องได้และใช้ร่วมกับผู้อื่น และโลกภายใน (Phenomenal world) เป็นสถานที่อีกแห่งที่ไม่เป็นรูปธรรมแต่สามารถรู้ถึงการมีอยู่ของมันได้ และที่สำคัญคือสถานที่ 2 แห่งนี้ไม่ได้แยกจากกันโดยสิ้นเชิงแต่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันและมีความเชื่อมต่อกัน

นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังเกิดข้อสงสัยว่าในเมื่อข้าพเจ้ามีตัวตนอยู่ในทั้ง 2 สถานที่นั้นแล้วอันไหนกันแน่ที่เป็นตัวข้าพเจ้าที่แท้จริง เมื่อได้ลองสังเกตตนเองอย่างละเอียดมากขึ้นก็ได้พบว่าในตัวแต่ละคนรวมถึงตัวข้าพเจ้าเองล้วนมีบางสิ่งที่บ่งชี้และแยกแยะความเป็นตัวคนๆ นั้น ทุกคนล้วนมีอัตลักษณ์บางอย่างที่โดดเด่นเป็นของตนเอง ข้าพเจ้าจึงได้ดึงความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาพัฒนาให้เป็นตัวละครหนึ่งในผลงาน

ศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้เพื่อนำเสนอตัวตนส่วนหนึ่งของตนเองที่มีอยู่ในทั้งสองโลก

ขั้นตอนที่ 1.3 ร่างสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

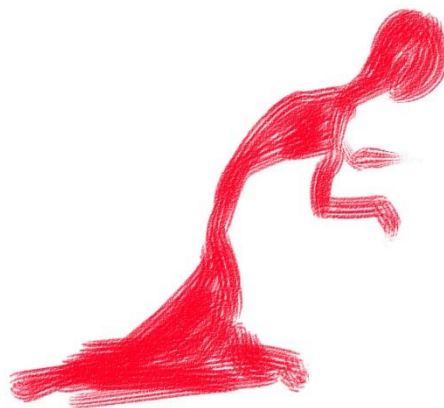
สตอรี่บอร์ดคือการกำหนดเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ทำให้เห็นภาพรวมของเนื้อเรื่องทั้งหมดอย่างคร่าวๆ โดยได้นำข้อมูลที่ได้มาจากขั้นตอนที่ 1.1 และ 1.2 มาประกอบ การทำสตอรี่บอร์ดแบ่งออกเป็นทั้งหมด 4 ขั้นตอน

- การออกแบบตัวละคร (character design) กำหนดตัวละครที่จะเข้ามามีบทบาทในเรื่องนี้ โดยตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้มีอยู่ 3 ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครแรก คนจริงที่เกิดขึ้นในฝั่งโลกภายนอก ข้าพเจ้าใช้ตัวเองในการแสดงเพราะมีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง

ที่กล่าวถึงตนเองโดยตรง แต่งกายในชุดสีดำทั้งตัวและสวมผ้าปิดปากซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกถูกป้องกันดังที่กล่าวไว้ในขั้นตอนที่ 1, ตัวละครหลักฝั่งโลกภายในที่ทำด้วยเทคนิคการตูนเคลื่อนไหว ซ้ำพเจ้าออกแบบให้มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ทั่วไปและเหมือนตัวละครคนจริงในอีกหน้าจอเพื่อสื่อว่า 2 คนเชื่อมถึงกัน ,ตัวละครที่เป็นอุปสรรคกับเนื้อเรื่อง มีรูปร่างเป็นก้อนเงาสีดำ



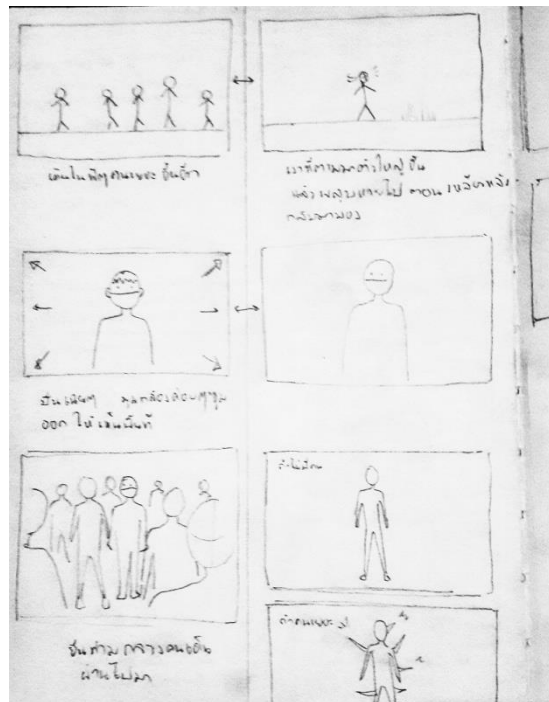
ภาพที่ 11 ดีไซน์ตัวละครสามหน้าจาก อนิเมชันเรื่อง “Parallel”



ภาพที่ 12 ดีไซน์ตัวละครที่เป็นอุปสรรค อนิเมชันเรื่อง “Parallel”

- วางเนื้อเรื่อง คือการกำหนดว่าใคร(ตัวละคร) ไปทำอะไร ที่ไหน และเกิดอะไรขึ้น โดยชั้นตอนนี้ได้แบ่งเนื้อเรื่องออกเป็น2ส่วน คือเนื้อเรื่องของฝั่งโลกภายนอกและอีกส่วนคือฝั่งโลกภายใน ในชั้นตอนนี้เป็นการเขียนสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยตัวหนังสือ ยังไม่ได้เน้นส่วนที่เป็นภาพประกอบ

	Physical World	Phenomenal world
1	ภาพมุมกว้าง แสดงสถานที่ต่างๆ มีตัวละครนำ(คนชุดดำสวมหน้ากาก)เดินผ่าน	ยังไม่มีอะไรเกิดขึ้น
2	นั่งอยู่ในสถานที่คนเยอะ	
3	หน้าจอแรก*fade out* ค่อยๆเปลี่ยนเป็นห้องเงียบๆสีขาวที่มีสมุดตั้งอยู่	
4	กเขียนบางอย่างลงในสมุด วาดภาพคน	คนที่อยู่ในสมุดของอีกฝั่งค่อยๆปรากฏตัวโดยการป็นขึ้นมาจากจอ ทำเหมือนไม่รู้จักกัน ยังไม่มีรายละเอียด
5		รายละเอียดค่อยๆเพิ่มขึ้น
6	มองหน้ากัน เหมือนกันคนอีกฝั่ง เริ่มรู้ว่า มีตัวเองอยู่ในอีกฟากหนึ่ง	มองกัน เหมือนเห็นคนอีกฝั่ง
7	วาดภาพเพิ่มเติมลงไปในสมุด	ภาพที่คนอีกฝั่งวาดเกิดขึ้นในหน้าจอ ฝั่งนี้ รายละเอียดตัวละครค่อยๆเพิ่มขึ้นกลายเป็นคนสวมหน้ากากสีดำเหมือนกัน
8	*Fade out*	*Fade out*



ภาพที่ 14 การร่างสตอรี่บอร์ดเป็นภาพบนกระดาษ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สว่างลิขสิทธิ์

- นำภาพวาดสตอรี่บอร์ดไปทำให้เคลื่อนไหว โดยการใช้โปรแกรม Adobe Animate cc 2018 ทำให้เห็นภาพรวมของเนื้อเรื่องทั้งหมดเมื่อเป็นภาพเคลื่อนไหว



มหาวิทยาลัยศิลปากร สมุทรสาคร



ภาพที่ 15 สตอรี่บอร์ดที่นำไปทำให้เคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 1.4 ปรับแก้สตอรี่บอร์ด(storyboard)และพัฒนาตัวละคร

ได้นำสตอรี่บอร์ดที่ได้ให้ที่ปรึกษารับชม ได้รับคำแนะนำมาเพื่อปรับปรุงให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากขึ้นดังนี้

- ปรับให้ตัวละครมีความเหนือจริงมากขึ้นกว่าในภาพร่างแรก เช่น สามารถลอยตัวในอากาศได้ มีหนามงอกจากตัวเอง เป็นต้น เพื่อแยกแยะความเป็นโลกทั้งสองฝั่งให้มีอัตลักษณ์ของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น
- ทำให้ตัวละครของหน้าจอดีคนจริงกับหน้าจอดีการ์ตูนติดต่อกันและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันโดยไม่ข้ามฝั่งไปหาอีกหน้าจอดี
- เพิ่มปฏิสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับตัวละครที่สร้างอุปสรรคให้มากกว่านี้

2. ขั้นตอนปฏิบัติงานจริง (ขั้นที่ 1)

เมื่อได้story boardที่เป็นโครงสร้างทั้งหมดของเรื่องมาแล้วจึงเริ่มปฏิบัติงานจริงโดยแบ่งการทำงานออกเป็นขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 2.1 ถ่ายทำวิดีโอส่วนที่เป็นคนแสดงจริง

ลงพื้นที่ถ่ายทำหน้าจอดีที่เป็นคนแสดงจริง โดยกำหนดสถานที่เป็น3ชนิด คือ สถานที่เงียบๆ ที่ไม่มีคน สถานที่ที่วุ่นวายเสียงดัง และห้องสีขาว โดยสถานที่ที่ไปถ่ายได้แก่ ทางเดินบริเวณหน้าสยาม เซ็นเตอร์ หน้าศูนย์หนังสือจุฬาฯ ตลาดบองมาร์เช่ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตวังท่าพระ ฯลฯ



ภาพที่ 16 หน้าจอดีที่เป็นคนแสดงจริง



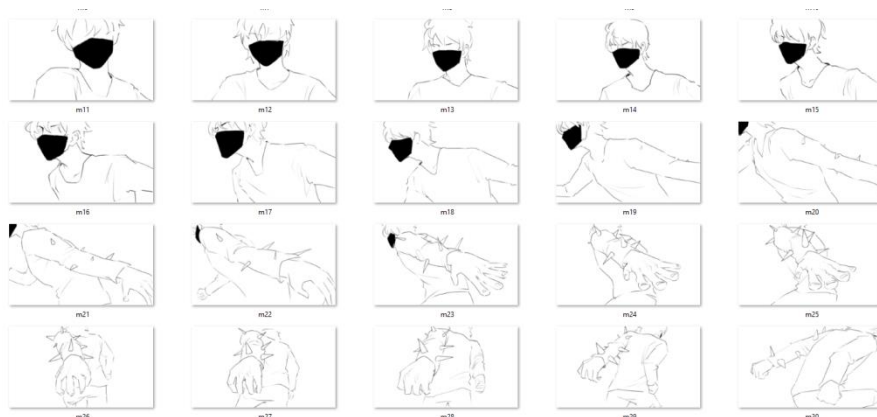
ภาพที่ 17 หน้าจอฝั่งที่เป็นคนแสดงจริง

เมื่อได้ไฟล์วิดีโอที่มีคนแสดงแล้วจึงนำมาตัดต่อให้เป็นเรื่องเดียวกันตามสตอรี่บอร์ดที่วางไว้ก่อนหน้านี้ โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการทำงานเป็นหลัก

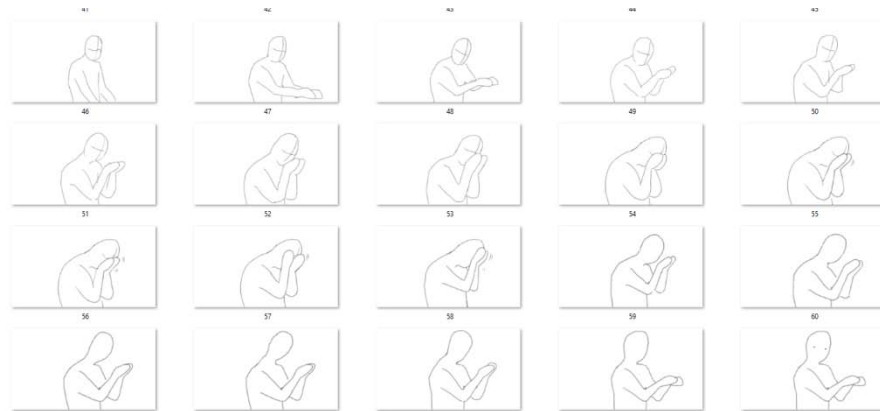
ขั้นตอนที่ 2.2 ทำภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว (animation)

เริ่มจากการวาดภาพที่จะต้องนำไปทำให้เคลื่อนไหวที่ละฉาก โดยใช้โปรแกรม Paint Tool SAI ในการวาดและบันทึกภาพเป็นสกุล .jpg ที่ต้องการพื้นหลังทึบ และ Adobe Photoshop ในการบันทึกภาพเป็นสกุล .png ที่ต้องการพื้นหลังใส

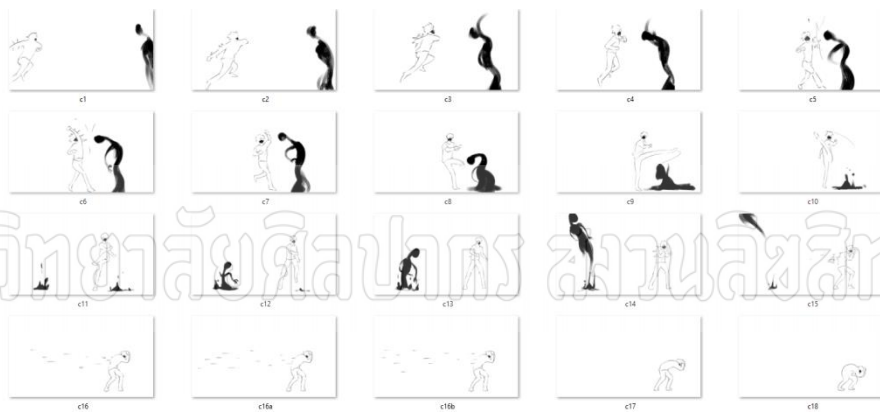
ในด้านภาพกำหนดให้ใช้เฉพาะสีขาว เทา ดำ และแดงในภาพฝั่งที่เป็นการ์ตูน



ภาพที่ 18 ภาพวาดก่อนนำไปทำอนิเมชัน



ภาพที่ 19 ภาพวาดก่อนนำไปทำอนิเมชั่น



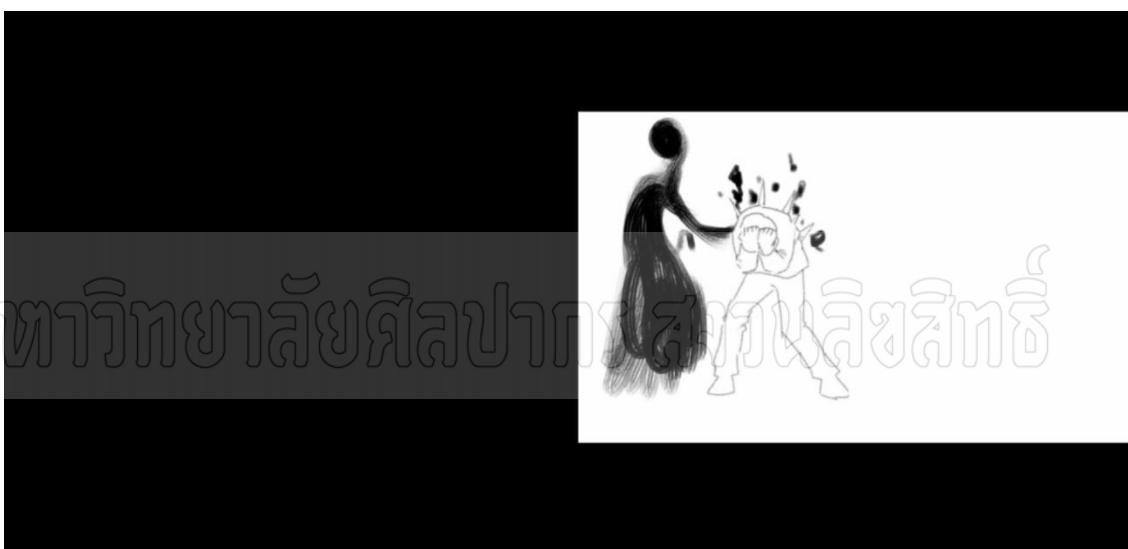
ภาพที่ 20 ภาพวาดก่อนนำไปทำอนิเมชั่น

เมื่อได้ไฟล์ภาพเรียงตามเฟรมมาแล้วจึงนำมาเรียงลำดับสร้างเป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Animate cc ขนาดหน้าจอก 1280x720 pixel ความถี่24เฟรมต่อ1วินาที แล้วบันทึกไฟล์

ขั้นตอนที่ 2.3 ตัดต่อวิดีโอ

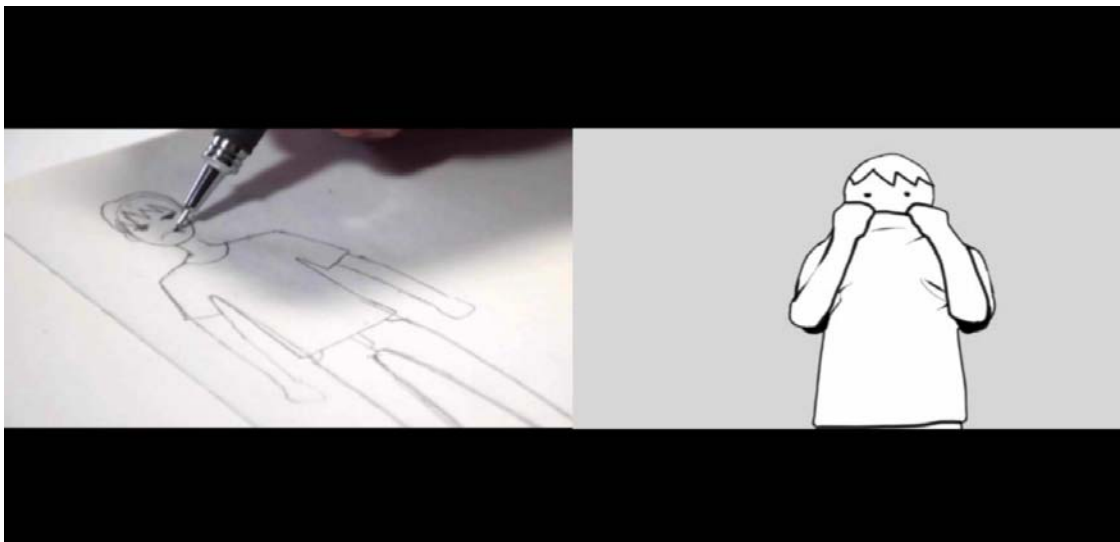
นำวิดีโอของฝั่งที่เป็นคนแสดงจริงกับการ์ตูนมาวางคู่กันในหน้าจอใหม่ขนาด 1280x720 pixel ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ตัดต่อให้เวลาของทั้งสองหน้าจอกลมกลืนกัน โดยเฉพาะฉากที่ตัวละครจาก 2 หน้าจอมีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรง และปิดหน้าจอฝั่งใดฝั่งหนึ่งในบางช่วงเวลาเพื่อเน้นให้อีกฝั่งโดดเด่นขึ้นมา



ภาพที่ 21 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

โดยปวัน จิระโณทัย, ชื่อผลงาน “Parallel”



ภาพที่ 22 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

โดยปวัน จิระโณทัย, ชื่อผลงาน “Parallel”

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช. สวทช.

ขั้นตอนที่ 2.4 ตัดต่อเสียง

จัดการกับเสียงของทั้งสองหน้าจอ เริ่มจากฝั่งคนแสดงจริงโดยการเพิ่มเสียงบางส่วนที่ต้องการเน้น เช่น เสียงดินสอในห้องเรียน เสียงรถในฉากที่ต้องการเน้นความวุ่นวาย และปรับลดเสียงรบกวนของบรรยากาศ(noise)ออก ตัดเสียงสูงที่รบกวนออก โดยใช้โปรแกรม REAPER หลังจากนั้นจึงใส่เสียงเหตุการณ์ในหน้าจอที่เป็นการ์ตูนเคลื่อนไหว เช่น เสียงฝีเท้าตอกริ่ง เสียงการต่อสู้ของตัวละคร เสียงเคาะกระจก เสียงแก้วแตก รวมถึงจังหวะประกอบเพื่อสร้างอารมณ์ ตื่นเต้น เช่น เสียงลมพัด เสียงกลอง เป็นต้น

เมื่อใส่เสียงให้กับทั้งสองหน้าจอแล้วจึงนำมาปรับแต่งให้เสียงจากทั้งสองฝั่งกลมกลืนกัน ปรับลดเสียงในส่วนที่ไม่ต้องการเน้นและปรับเพิ่มเสียงให้กับเหตุการณ์อีกฝั่งเพื่อให้เสียงเป็นสิ่งที่ช่วยบอก ความสำคัญของสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

ขั้นตอนที่ 2.5 คำแนะนำจากอาจารย์และการพัฒนาผลงานต่อ

หลังจากผลงานชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ก็ได้รับคำแนะนำติชมทั้งทางด้านเทคนิคและเนื้อหา ดังนี้

- การเล่าเรื่อง 2 หน้าจอพร้อมกันทำให้ผู้ดูอาจจะตามเรื่องไม่ทันในบางจุด ควรจะมีจังหวะการตัดต่อลำดับความสำคัญให้ดี
- โครงเรื่องเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน สื่อเนื้อหาชัดเจนตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้
- หน้าจอฝั่งที่เป็นการ์ตูนโดดเด่นและน่าสนใจกว่าอีกฝั่งที่เป็นการเดินธรรมดาๆ
- จังหวะเวลาช่วงกลางและท้ายเรื่องมีความน่าสนใจ สามารถดึงความสนใจจากผู้ดูได้
- เนื้อหาเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวเอง ให้ลองปรับเนื้อหาขยับมาให้มีความเป็นส่วนตัวมากขึ้นอีก นำเสนอปัญหาออกสู่สังคมภายนอก

ข้าพเจ้าได้นำคำประสบการณ์ที่ได้จากผลงานชิ้นนี้และคำแนะนำของอาจารย์นำไปพัฒนาต่อไปในผลงานชิ้นที่ 2 โดยให้ความสำคัญเรื่องเนื้อหาที่เริ่มขยายออกสู่สังคมส่วนรวมมากขึ้น

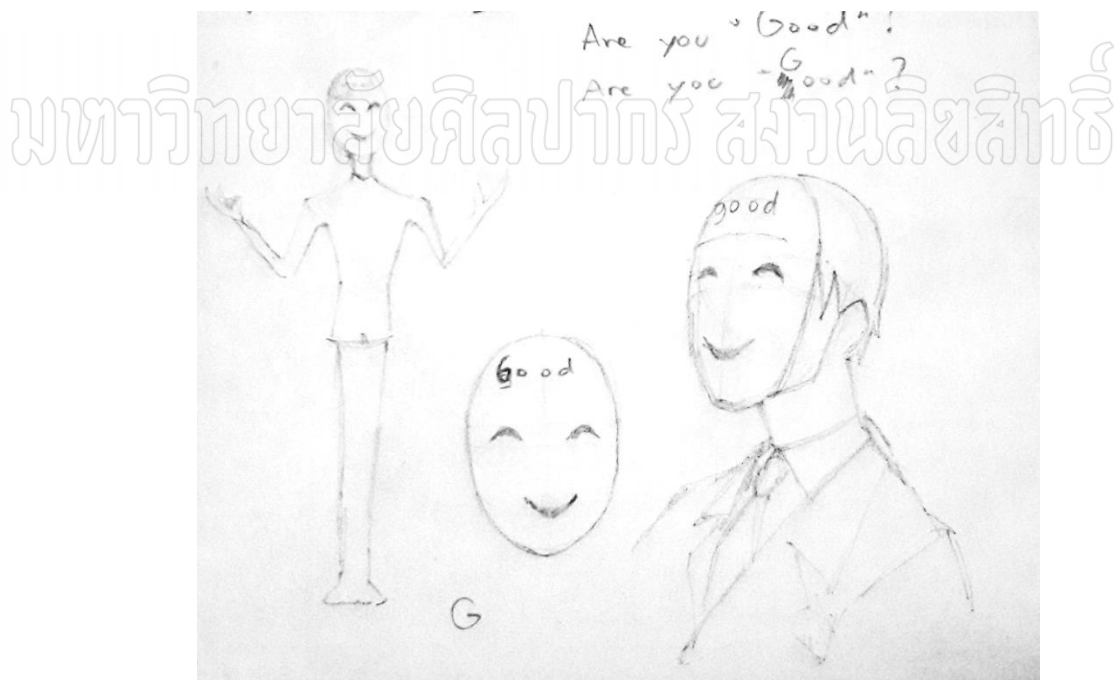
3. ขั้นตอนพัฒนาผลงานและปฏิบัติงานจริง (ขั้นที่ 2)

จากคำแนะนำที่ได้รับในขั้นตอนที่ 2.5 ข้าพเจ้าได้ตัดสินใจที่จะสร้างผลงานอีกชิ้นขึ้นมาด้วยการ์ตูนที่เล่าเพียง 1 หน้าจอ โดยได้มีการปรับเปลี่ยนทางด้านเนื้อหา

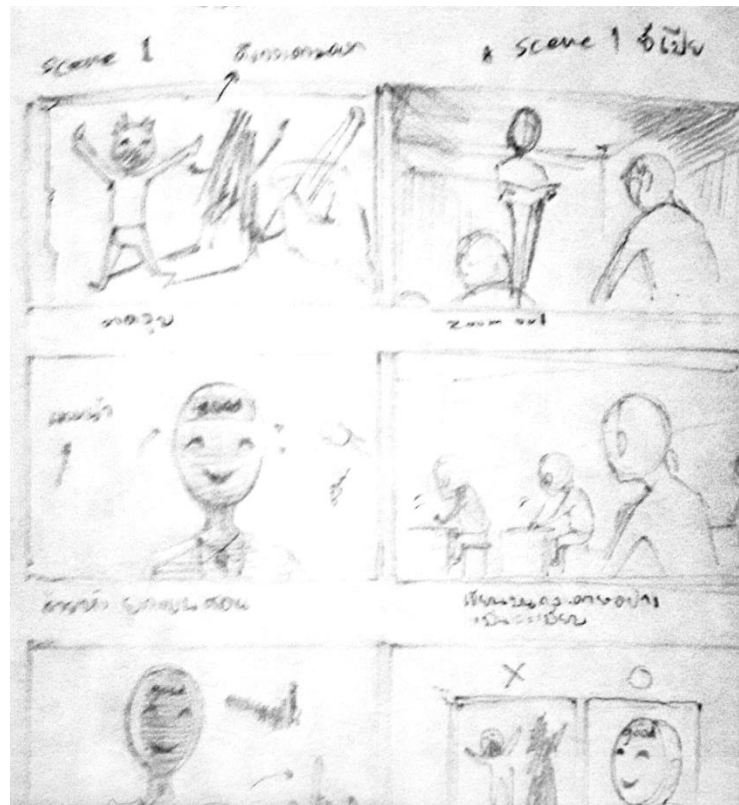
ขั้นตอนที่ 3.1 นำแรงบันดาลใจและคำแนะนำจากผลงานชิ้นแรกมาพัฒนาเนื้อหาเป็นผลงานชิ้นที่ 2 และเขียนสตอรี่บอร์ด

ผลงานชิ้นที่ 2 นี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากบรรทัดฐานของสังคมที่มักจะได้ยินมาบ่อยๆว่า “การทำอย่างนี้คือดี ทำอย่างนั้นคือไม่ดี”, “ผู้หญิงต้องเรียบร้อย”, “ผู้ชายต้องแข็งแรง”, “ต้องมีงานทำที่มั่นคง” เป็นต้น คำกล่าวเหล่านี้ส่งผลเป็นอย่างมากต่อสภาพสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ทำให้ผู้คนมีความคิดไปในทำนองเดียวกันถึงสิ่ง “ดี” และสิ่ง “ไม่ดี” ถูกคาดหวังต่างๆ นานาจากคนรอบข้าง ซึ่งบางทีก็ไม่มีคำตอบให้กับตัวเองว่าสิ่งที่กำลังทำอยู่นั้น “ดี” กับตัวเองจริงๆ หรือเพียงแค่ถูกสังคมรอบข้างบอกว่ามัน “ดี” เท่านั้น

จากความคิดเบื้องต้นทำให้ข้าพเจ้าเริ่มเขียนสตอรี่บอร์ดผลงานชิ้นใหม่ขึ้นมาตามขั้นตอนเดียวกัน ขั้นตอนที่ 1.2-1.3 แต่มีบางกระบวนการที่เปลี่ยนไปเล็กน้อยเนื่องจากรูปแบบการนำเสนอผลงาน เปลี่ยนเป็นการดูหน้าจอดีใจและไม่มีคนแสดงจริง



ภาพที่ 23 ภาพร่างดีไซน์ตัวละครเรื่อง “Good?”

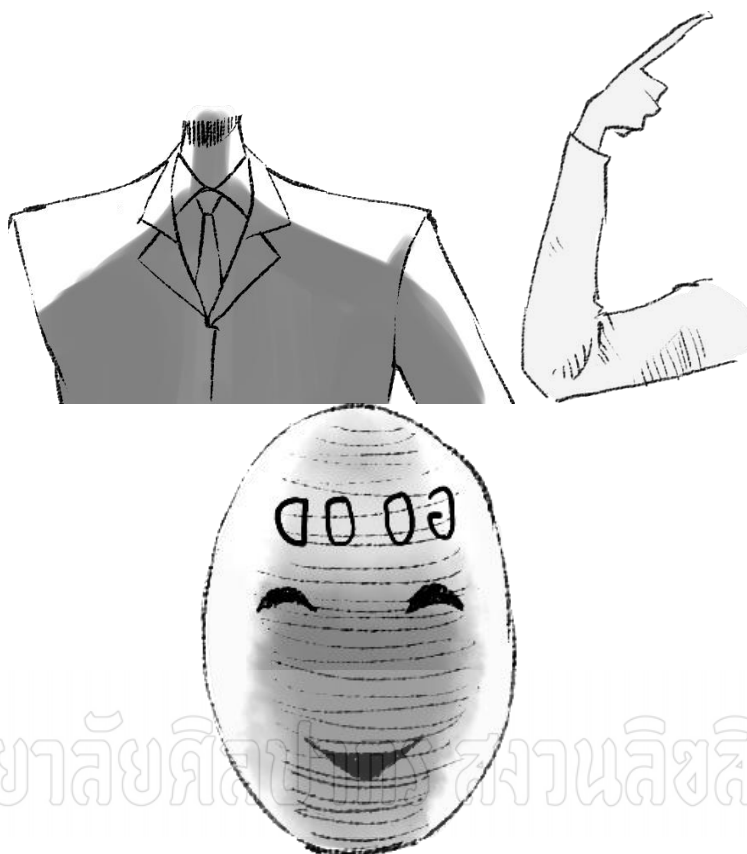


ภาพที่ 24 ภาพสตอรี่บอร์ดบนกระดาษเรื่อง "Good?"

ขั้นตอนที่ 3.2 ปฏิบัติงานจริง

นำภาพจากสตอรี่บอร์ดมาวาดขยายเป็นชิ้นงานจริงให้มีรายละเอียดและดูเรียบร้อยขึ้น การวาดทำในโปรแกรม Paint Tool SAI แล้วนำไปบันทึกเป็นไฟล์สกุล .png ในโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อให้ได้ไฟล์ภาพพื้นหลังใส

กระบวนการเตรียมภาพสำหรับนำไปทำภาพเคลื่อนไหวในชิ้นงานนี้มีความต่างจากผลงานชิ้นที่ 1 คือ ชิ้นนี้จะแยกเลเยอร์(layer)ภาพออกตามแต่ละส่วนที่ต้องการทำให้ขยับ เช่น จับแยกหัว ตัว แขนออกจากกัน เพื่อให้ได้ภาพคนที่กำลังขยับแขนและหัว เป็นต้น แต่ก็มีบางฉากที่ใช้วิธีวาดแบบเฟรมเฟรม(frame by frame)เช่นกัน



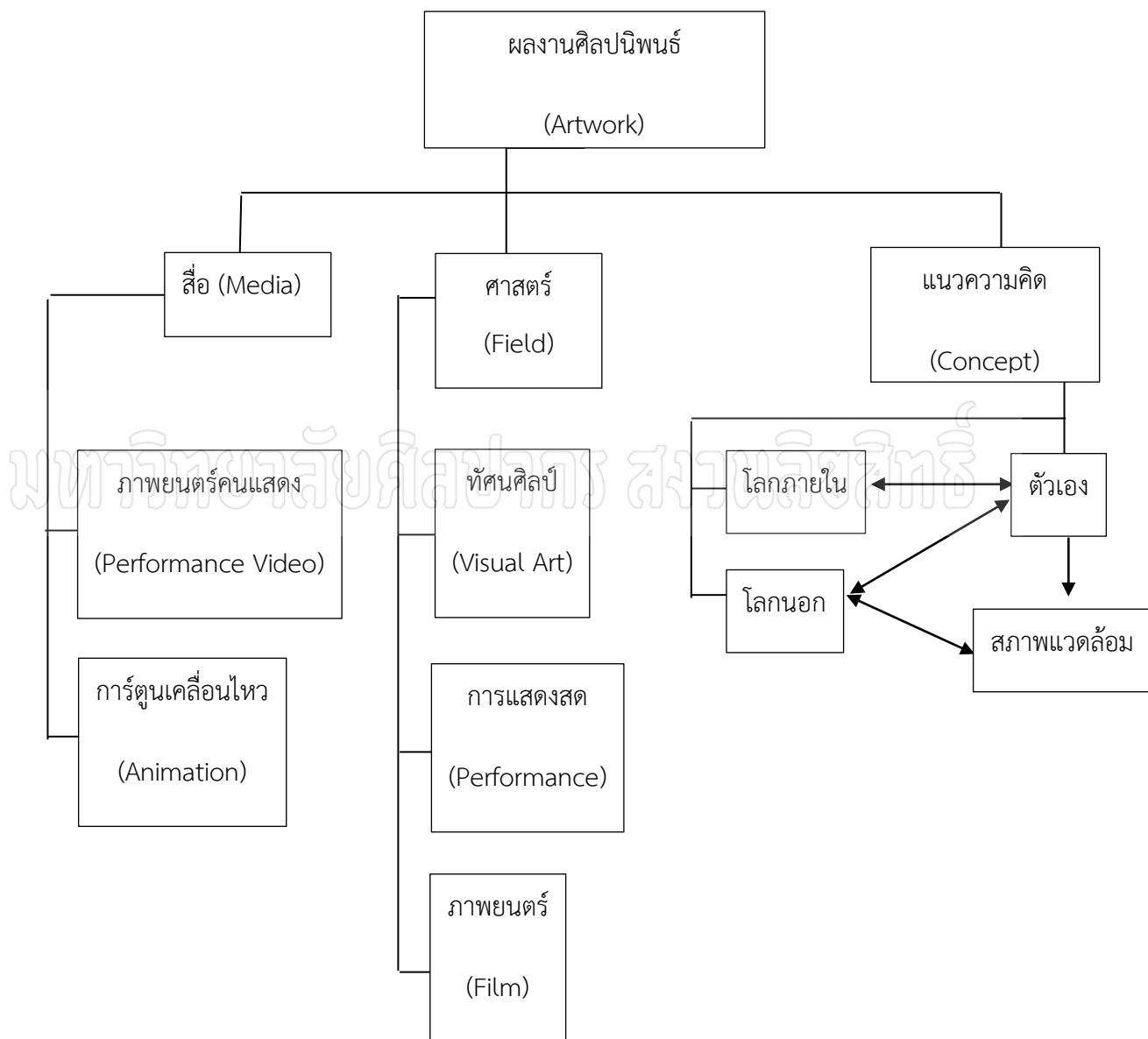
ภาพที่ 25 การเตรียมไฟล์สำหรับนำไปทำอนิเมชัน

เมื่อเตรียมไฟล์ภาพต้นฉบับเสร็จแล้วจึงนำไปตัดต่อให้เป็นภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Animate cc ขนาดหน้าจอ 1280x720 pixel ความถี่ 24 เฟรมต่อวินาที เรียงลำดับภาพตามสตอรี่บอร์ดที่เคยวางไว้ แล้วบันทึกไฟล์

เมื่อได้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว(ไม่มีเสียง)จึงนำไปตัดต่อใส่เสียงในโปรแกรม REAPER เสียงที่นำมาใส่เป็นเสียงของการกระทำ เช่น เสียงพลิกหน้ากระดาษ เสียงดินสอเขียนลงบนกระดาษ เสียงแก้วแตก เป็นต้น และเสียงของบรรยากาศโดยรวม เมื่อเสร็จขั้นตอนนี้จึงได้ตัวผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

4. ขั้นตอนติดตั้งและนำเสนอผลงาน

ติดตั้งผลงานโดยการฉายบนจอโทรทัศน์ 1 จอติดกับผนังสีขาว เปิดเสียงจากเครื่องโทรทัศน์โดยไม่ใช้หูฟัง



แผนผังที่ 1 การสังเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์

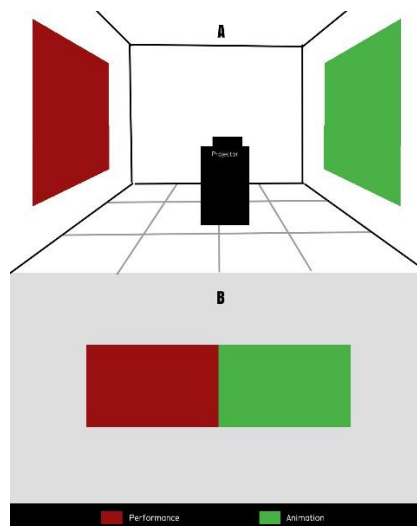
ทัศนธาตุ เสียง ตัวละคร ฉาก และเวลาล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ แต่แม้ว่าภาพยนตร์จะใช้ภาพและเสียงในการแสดงออกกับผู้ชมก็ยังคงอาศัยความสอดคล้องทางด้านเนื้อหาเพื่อให้สิ่งที่ต้องการสื่อสารถูกส่งไปยังผู้ชม การที่จะเข้าใจถึงรูปแบบในการนำเสนอเนื้อหาของชิ้นงานข้าพเจ้าจึงได้นำเอาความรู้ของทฤษฎีทางจิตวิทยา, หลักในการดำเนินเนื้อหาเรื่องแบบภาพยนตร์, ข้อมูลที่ได้จากการสอบถามคนใกล้ชิดเกี่ยวกับเรื่องในอดีตและอื่นๆที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาและให้เข้าใจรูปแบบการนำเสนอเพื่อให้สอดคล้องไปกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานภาพยนตร์2หน้าจอ โดยผลการวิเคราะห์ผลงานแบ่งออกเป็น2ส่วน ได้แก่ ด้านกายภาพของผลงานและด้านเนื้อหาของผลงาน

ผลการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

วิเคราะห์ผลงานด้านกายภาพ

1. รูปแบบของผลงานและการนำเสนอ

เป็นภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยหน้าจอ2หน้าจอที่วางคู่กัน ซึ่งหน้าจอ2ฝั่งถูกแบ่งหน้าที่ในการนำเสนอไว้อย่างชัดเจน หน้าจอฝั่งซ้ายเป็นโลกแห่งกายภาพหรือโลกภายนอกที่นำเสนอผ่านการแสดงทางทัศนศิลป์โดยใช้คนจริงในการดำเนินเรื่อง ภาพที่ปรากฏในหน้าจอนี้จะเป็นสิ่งที่มีอยู่จริงบนโลกและจับต้องได้ หน้าจอฝั่งขวาเป็นโลกในความคิดหรือโลกภายในที่นำเสนอโดยใช้เทคนิคการ์ตูนเคลื่อนไหว(animation)ในการดำเนินเรื่อง



ภาพที่ 26 ภาพร่างแสดงวิธีนำเสนอผลงานเป็นหน้าจอ2หน้าจอ

จากภาพที่ 10 ข้าพเจ้าได้เลือกวิธีนำเสนอแบบBเนื่องจากได้ทดลองติดตั้งแล้วเห็นว่าง่ายต่อการมองมากกว่าเพราะผู้ชมจะสามารถเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้ง2หน้าจอในเวลาเดียวกันหรือใกล้เคียงกันได้ แต่แบบAที่ต้องหันมองทีละฝั่งอาจทำให้พลาดการเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอีกฝั่งหนึ่งได้

2. ทักษะชาติ

ลักษณะภาพที่ใช้ในทั้ง2หน้าจอมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน คือหน้าจอแรกจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในทางกายภาพ มีความเหมือนจริง(realistic) มีสีหลากหลายและเป็น3มิติเพราะเป็นคนจริงและสถานที่จริง ภาพที่เห็นจะมีรายละเอียดและการเคลื่อนไหวรอบข้างมากกว่า ส่วนหน้าจอที่สองจะเป็นภาพวาดที่เน้นสีขาว, เทา, ดำ และแดงในบางช่วงของเนื้อเรื่อง ลักษณะภาพเป็นภาพวาด2มิติที่เคลื่อนไหวได้ รายละเอียดสภาพแวดล้อมน้อยกว่าแต่มีความเหนือจริงมากกว่า เน้นการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร และใช้เส้นในการแสดงอารมณ์เป็นหลัก เช่น การใช้เส้นสปีดเข้าช่วย ใช้เส้นตรงในแนวเดียวกันในฉากที่ต้องการเน้นความเร็วหรือเส้นสปีดที่วิ่งเข้าหาจุดศูนย์กลางหรือมุมที่เป็น

จุดสนใจ ลักษณะเส้นที่ใช้จะเหมือนดินสอเพื่อให้เกิดความรู้สึกเป็นเอกภาพระหว่างทั้งสองหน้าจอ เป็นต้น



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 27 ภาพผลงานศิลปินพันธ์

โดยปวัน จิระโณทัย, ชื่อผลงาน “Parallel”

3. เสียง

การใช้เสียงของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเปิดเสียงของทั้ง 2 หน้าจอให้เล่นพร้อมๆ กันแต่มีจังหวะความโดดเด่นต่างกันตามแต่ช่วงเวลาและเนื้อหาที่ต้องการเล่า เมื่อต้องการให้เรื่องในหน้าจอฝั่งไหนเด่นเสียงในฝั่งนั้นก็โดดเด่นขึ้นมาด้วย ในหน้าจอแรกจะเป็นเสียงของเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่ตัวละครหลักเดินทางไป มีทั้งเสียงฝีเท้า เสียงพูดคุย เครื่องยนต์และอื่นๆ เรียงลำดับจากพื้นที่ที่มีความเงียบที่สุดไปจนถึงที่ที่มีความวุ่นวายมาก ส่วนเสียงที่เกิดในหน้าจอฝั่งการ์ตูนจะเป็นเสียงที่ตัดต่อใส่เข้าไปทีหลังโดยหลักๆ แล้วเป็นเสียงการกระทำของตัวละครและมีเสียงสภาพแวดล้อมเบาๆ เป็นพื้น

หลัง ในการดำเนินเรื่องจะไม่ได้ใช้บทสนทนาเข้ามาช่วยแต่อาศัยองค์ประกอบอื่นๆในการเล่าเรื่องแทน

4. ตัวละคร

หมายถึง บุคคลที่ทำการกิจกรรมต่างๆและได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง เป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญในการดำเนินเรื่อง ในการสร้างตัวละครขึ้นมาข้าพเจ้าจึงได้คำนึงถึงบทบาท ที่มา และลักษณะสำคัญของตัวละครนั้น ซึ่งทั้งสองหน้าจจะมีตัวละครหลักเป็นของตนเอง ลักษณะร่วมของทั้งคู่คือเป็นคนในชุดสีเขียวๆแต่งตัวอย่างง่ายๆและมีผ้าปิดปาก ทั้งสองคนจะไม่ก้าวก้าวกันและกันแต่มีความสอดคล้องกันทั้งทางลักษณะทางกายภาพและการกระทำ หน้าที่ของตัวละครที่เป็นคนจริงแบ่งเป็น2ส่วนหลักๆ ส่วนแรกคือการเดินแล้วพาตัวเองไปยังสถานที่ต่างๆที่มีสภาพแวดล้อมแตกต่างกัน ลักษณะภาพในช่วงนี้จะเป็นตัวละครที่เดินจากซ้ายไปขวาต่อเนื่องไปเรื่อยๆ ส่วนที่สองคือตัวละครเดียวกันอยู่ในห้องโถงสีขาวแล้ววาดภาพในสมุด ซึ่งภาพที่ถูกเขียนลงบนสมุดจะมีความสอดคล้องกับตัวการ์ตูนที่อยู่อีกฝั่งหนึ่ง ลักษณะภาพจะมีความนิ่งและสะอาดกว่า ส่วนตัวละครที่เป็นการ์ตูนในอีกหน้าจจะมีการเคลื่อนไหว(action)มากกว่า เพื่อตอบสนองสิ่งที่เกิดขึ้นในอีกฝั่ง ลักษณะพิเศษของตัวการ์ตูนนี้คือมีความเหนือจริงและแสดงออกมากกว่า เช่น ขดตัวเป็นก้อนกลมที่มีหนาม หรืออกหนามออกมาจากร่างกายได้ มีการแสดงออกอารมณ์ผ่านทางสีหน้าและการกระทำ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีตัวละครที่สามที่มีลักษณะเป็นสีดำมีรูปร่างไม่ตายตัวสภาพกึ่งของเหลวและก๊าซ ทำหน้าที่เป็นอุปสรรคของตัวละครหลักฝั่งที่เป็นการ์ตูน



ภาพที่ 28 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

โดยปวัน จิระโณทัย, ชื่อผลงาน “Parallel”

5. การตัดต่อ

การตัดต่อภาพฝั่งที่เป็นคนจริงจะมีลักษณะวนซ้ำๆด้วยการเดินแบบเดิมแต่เปลี่ยนสถานที่ไปเรื่อยๆ ก่อนจะค่อยๆตัดเข้าสู่อีกฉากหนึ่งที่เป็นฉากโล่งสีขาว ในช่วงแรกจะมีแค่หน้าจอนี้จอดีียวที่เล่าเรื่องหลังจากนั้นจึงเป็นหน้าจอฝั่งอนิเมชันที่ปรากฏขึ้นมาตามการกระทำของตัวละคร แม้จะให้ 2 หน้าจอเล่าเรื่องพร้อมกันแต่ก็มีบางช่วงที่ต้องการเน้นจังหวะให้ฝั่งใดฝั่งหนึ่งเด่นขึ้นมา หน้าจอฝั่งที่ไม่จำเป็นจึงดับไป และก็มีบางช่วงที่เป็นการเล่าด้วยการตุนทั้ง 2 ฝั่งเช่นกันขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของเหตุการณ์ในตอนนั้น

วิเคราะห์ผลงานด้านเนื้อหา

1. โลกภายนอก โลกภายในและพื้นที่ทับซ้อน

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นนอกร่างซึ่งจับต้องได้ และภายในความคิดที่จับต้องไม่ได้ของตัวบุคคลหนึ่งที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน โลกภายนอกและภายในเป็นสถานที่สองแห่งหรือมากกว่าที่มีอยู่ในเวลาเดียวกันและมีความเกี่ยวโยงกัน ในภาพยนตร์เรื่องนี้แม้จะแบ่งการเล่าเรื่องเป็นสองหน้าจอหลักๆแต่ในด้านเนื้อหาแล้วได้สอดแทรกพื้นที่อื่นๆซึ่งทับซ้อนอยู่ในทั้งภายในและภายนอกไว้ด้วย พื้นที่ที่

เกิดขึ้นในงานแท้จริงแล้วจึงมีมากกว่าสองแห่งไม่ได้จำกัดว่าต้องเป็นแค่ภายในและภายนอกอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งพื้นที่ที่ปรากฏในผลงานมีดังนี้

- โลกภายนอก เป็นพื้นที่ที่มีอยู่จริง หรือกล่าวคือเป็นสสารที่จับต้องได้ มีเสียง มีกลิ่น เป็นพื้นที่ที่เราสามารถใช้ร่วมกับคนอื่นได้ ข้าพเจ้าพูดถึงพื้นที่นี้โดยการเดินพาตัวละครหลักไปยังสถานที่ต่างๆที่ใช้ร่วมกับผู้คนและสภาพแวดล้อมอื่นๆ เช่น บนถนน ร้านขายของ ย่านชุมชน
- พื้นที่ที่ทับซ้อนโลกภายนอก พื้นที่นี้ถูกฉายในหน้าจอเดียวกันกับโลกภายนอก ด้วยตัวละครตัวเดียวกันแต่ถูกแสดงออกผ่านองค์ประกอบภาพที่สะอาดและสงบกว่า โดยตัวละครที่อยู่ในฉากสีขาวนี้จะวาดภาพลงไปบนสมุด เปรียบเสมือนเป็นห้วงความคิดขั้นแรกที่ทำให้เกิดเรื่องราวในอีกหน้าจอหนึ่ง และคนที่อยู่ในฉากนี้จะเป็นผู้ที่ใกล้ชิดกับตัวละครในหน้าจออีกฝั่งมากกว่า ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากนี้อาจไม่ได้เกิดขึ้นจริงในทางกายภาพที่ใช้ร่วมกับผู้อื่น
- โลกภายในในสภาวะปกติ ถูกแทนด้วยสีขาวดำ ภาพมีรายละเอียดน้อยสบายตา เป็นสภาวะที่ไม่ได้ถูกกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกมากนัก ตัวละครที่อยู่ในฉากนี้จะมีท่าทางผ่อนคลายและเคลื่อนไหวไม่มาก
- โลกภายในเมื่อถูกกระตุ้นอารมณ์ ใช้สีแดงในการสื่อถึงความไม่ปกติทางอารมณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากนี้จะมีอุปสรรคเข้ามาขวาง มีความรุนแรงและการเคลื่อนไหว(action)มากกว่าฉากอื่นๆเพื่อแสดงความรู้สึกถึงอันตราย ตื่นตุมหวาดระแวง
- โลกภายในที่มีสี เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นหลังสุดหลังจากเหตุการณ์ร้ายถูกจัดการเรียบร้อย พื้นที่นี้มีความเป็นอุดมคติมากที่สุดและอาจไม่มีอยู่จริงในความเป็นจริง

2. ตัวตนและบุคลิกภาพ

เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับโลกภายนอก โลกภายในและพื้นที่ทับซ้อน โดยข้าพเจ้าได้นำเสนอผ่านตัวละคร อาจมองได้ว่าตัวละครทุกตัวที่เกิดขึ้นในทั้งสองหน้าจอเป็นคนอื่นๆเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นคนเดินไปในที่ต่างๆ คนที่วาดรูป คนที่นอนลอยไปลอยมา คนที่ต่อสู้ หรือแม้กระทั่ง

อุปสรรคที่เข้ามาต่อสู้ด้วยก็ล้วนมีจุดเริ่มต้นมาจากที่เดียวกัน เพียงใครคนใดคนหนึ่งไม่อาจตัดสินใจว่าเป็นตัวตนของคนๆนั้นได้ แต่ต้องอาศัยความหลากหลายทั้งหมดจึงจะประกอบรวมกันเป็นตัวตนขึ้นมา

ในความเป็นจริงแล้วการจะเกิดตัวตนของคนๆหนึ่งขึ้นมาย่อมต้องมีความหลากหลายมากกว่านี้หลายเท่าตัว แต่ข้าพเจ้าได้เลือกนำเสนอเพียงแค่ตัวละครเหล่านี้เพื่อขบขันตัวตนในด้านใดด้านหนึ่งขึ้นมาเพื่อให้การเล่าเรื่องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจน และนั่นไม่ได้หมายความว่าตัวคนๆนี้มีบุคลิกเพียงด้านเดียว

3. เพศ

เป็นส่วนเล็กๆในงานที่ข้าพเจ้าได้พยายามสอดแทรกเข้าไปโดยการออกแบบตัวละครให้มีความกำกวมของผู้หญิงและผู้ชาย ให้มีความเป็นกลางระหว่างสองเพศ ซึ่งเพศนั้นเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะกำหนดการแสดงออก ลักษณะนิสัย และบทบาทที่มีต่อสังคมของคนๆหนึ่งได้ ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าจึงได้พยายามตัดความเป็นเพศใดเพศหนึ่งของตัวละครนั้นออกเพื่อให้เหลือเพียงตัวตนเปล่าๆของคนๆนั้น แต่เห็นว่าเรื่องนี้เป็นประเด็นรองลงมาจึงไม่ได้เน้นให้ชัดในเนื้อเรื่อง

4. สัญลักษณ์ที่ใช้ในงาน

ในภาพยนตร์นี้ข้าพเจ้าได้ใช้สัญลักษณ์เพื่อเปรียบสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่นเพื่อให้วิธีการเล่าเรื่องมีลูกเล่นมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างสัญลักษณ์ที่ปรากฏในงาน ได้แก่

- ผ้าปิดปากและเครื่องแต่งกายของตัวละคร เป็นเครื่องแต่งกายที่มีความคล้ายคลึงกับในชีวิตจริงของข้าพเจ้าซึ่งเป็นสิ่งที่มักถูกคนรอบข้างมองว่าแปลกและไม่เข้าใจ ข้าพเจ้าจึงได้นำการแต่งตัวแบบนี้มาเป็นหลักหนึ่งในการออกแบบตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับข้าพเจ้า นอกจากนี้ยังสื่อถึงการปกปิดและเป็นปริศนาที่พยายามไม่แสดงออกต่อโลกภายนอก(ผู้ชม)อีกด้วย
- การวาดภาพลงบนสมุด เปรียบเหมือนการ “สร้าง” อะไรบางอย่างขึ้นมา ข้าพเจ้าจึงได้นำตนเองสร้างตนเองขึ้นมาเป็นการย้ำว่าสิ่งนี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองใน

ความคิด แม้จะมีปัจจัยภายนอกเข้ามากระตุ้นแต่ผู้ที่สร้างความคิดขึ้นมาอาจจะเป็นคนๆเดียวกันกับผู้ถูกสร้าง

- หนามและเม่น เป็นสิ่งที่สามารถสร้างอันตรายให้กับผู้ที่เข้ามาใกล้เกินจำเป็น ข้าพเจ้าได้นำลักษณะพิเศษของเม่นมาประกอบการออกแบบตัวละคร ในกรณีของเม่นนั้นมันมักถูกเข้าใจผิดว่าสะบัดหนามเพื่อโจมตีศัตรูแต่ความจริงแล้วหนามของเม่นมีไว้เพื่อป้องกันศัตรูที่เข้ามาโจมตี

ส่วนสัญลักษณ์อื่นๆที่ปรากฏในงานถูกกล่าวถึงแล้วในหัวข้อก่อนหน้านี้

ผลการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นนี้เป็นชิ้นที่พัฒนาต่อจากผลงานชิ้นแรก โดยเน้นที่การปรับเปลี่ยนส่วนเนื้อหาเป็นหลัก แต่ก็ได้มีการปรับเทคนิคให้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการสื่อสารด้วยเช่นกัน

วิเคราะห์ผลงานด้านกายภาพ

1. ทักษะธาตุ

การใช้ลายเส้นในงานชิ้นนี้เป็นเส้นที่ไม่เรียบ มีลักษณะเหมือนเส้นดินสอให้ภาพดูเหมือนภาพวาด การใช้สีในช่วงแรกของเรื่องที่กล่าวถึงวัยเด็กได้แทรกสีซีเปีย (sepia) ลงไปประกอบเพื่อสื่อว่าเป็นฉากในช่วงอดีตก่อนจะค่อยๆปรับลดจนมีแค่ขาว, เทาและดำตามฉากอื่นๆ ใช้สีโทนหม่นตลอดทั้งเรื่องเพื่อสร้างความรู้สึกรังเกียจ กัดดันตามบรรยากาศเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อแล้วแทรกสีแดงสดลงไปเล็กน้อยในเนื้อเรื่องช่วงหลังที่ต้องการเน้นความเป็นขบถของตัวละคร



ภาพที่ 29 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

โดยปวัน จิระโณทัย, ชื่อผลงาน “Good?”

2. การตัดต่อ และการเคลื่อนไหวของตัวละคร

เนื้อเรื่องของ Good? พูดถึงความเป็นระบบระเบียบของสังคมและความซ้ำซากจำเจที่พบในชีวิตประจำวัน การตัดต่อจึงมีรูปแบบวนเวียนฉายฉากเดิมซ้ำๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าเหตุการณ์ถูกวนเวียนซ้ำหลายครั้งจนตัวละครหลักรู้สึกเบื่อหน่ายและถึงขีดสุดในจุดหนึ่ง

การเคลื่อนไหวของตัวละครแบ่งออกเป็น 2 ส่วนตามช่วงเวลา ส่วนแรกคือวัยเด็กและช่วงเวลาหลังจากหน้าฉากแตกออก การเคลื่อนไหวจะมีความถี่ไหลมากกว่า โดยจะใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบทีละเฟรม (frame by frame) คือการวาดทีละภาพแล้วนำภาพหลายๆภาพมาต่อกันจนเกิดความเคลื่อนไหว เพื่อแสดงควมมีชีวิตของตัวละครใน 2 ช่วงเวลานี้

ส่วนที่ 2 คือช่วงที่ตัวละครเอกเป็นผู้ใหญ่และต้องเข้าไปอยู่ร่วมกับสังคมที่เป็นระบบระเบียบ จึงได้เลือกวิธีการสร้างความเคลื่อนไหวแบบที่ให้ขยับทีละส่วน เช่น แยกแขนกับหัวออกเป็นคนละส่วนแล้วค่อยนำมาประกอบกันทีหลังในโปรแกรม Adobe

Animate เทคนิคนี้จะทำให้ภาพมีความแข็งทื่อ เพื่อสื่อความไร้ชีวิตเปรียบเหมือนกับหุ่นยนต์ของผู้คนในภาพยนตร์เรื่องนี้

3. เสียง

การใช้เสียงในอนิเมชันเรื่องนี้จะแตกต่างจากชิ้นแรกเล็กน้อย คือในชิ้นนี้จะมีเสียงเบามากกว่า เพื่อสร้างบรรยากาศความสงบว่าตั้งเครียดตามเนื้อหาที่ต้องการสื่อ จะไม่ค่อยมีเสียงบรรยากาศและความอึกทึกแบบเรื่อง Parallel ที่มีความเคลื่อนไหวมากกว่า

เสียงที่ใส่ในผลงานเป็นเสียงของการกระทำต่างๆ เช่น การเปิดหน้าหนังสือ เสียงฝีเท้า เสียงแก้วแตก และไม่ใช้บทสนทนาในการดำเนินเรื่องเพื่อเน้นการใช้ภาพในการดำเนินเรื่องแทน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สแกนลิขสิทธิ์

วิเคราะห์ผลงานด้านเนื้อหา

1. การออกแบบตัวละคร (character design)

ตัวละครเอกของเรื่องนี้นำมาจากตัวละครเดียวกันในเรื่อง Parallel เป็นคนใส่หน้ากากสีดำครึ่งหน้า แต่ในเรื่องนี้ได้กล่าวถึงที่มาที่ไปของตัวละครนี้ในวัยเด็กด้วย นอกจากนี้ยังมีอีกหนึ่งตัวละครสำคัญคือผู้คนใส่หน้ากากที่บนหน้าฉากเขียนคำว่า GOOD ไว้ ข้าพเจ้าต้องการสื่อถึงคำกล่าวที่มักจะได้ยินบ่อยๆว่า “ทำแบบนี้สิถึงจะดี” จึงได้ยกคำว่า “ดี” มาใช้โดยตรงเพื่อสื่อว่าตัวละครผู้ใหญ่สวมหน้ากากนี้คือคนดีตามที่สังคมกำหนดบรรทัดฐานไว้ และได้เขียนคำนั้นลงบนหน้าฉากเพื่อให้สื่อถึงความจางจาง ฉาบฉวยของคำพูดนี้



ภาพที่ 30 ภาพตัวละครสวมหน้ากากในอนิเมชันเรื่อง "Good?"

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

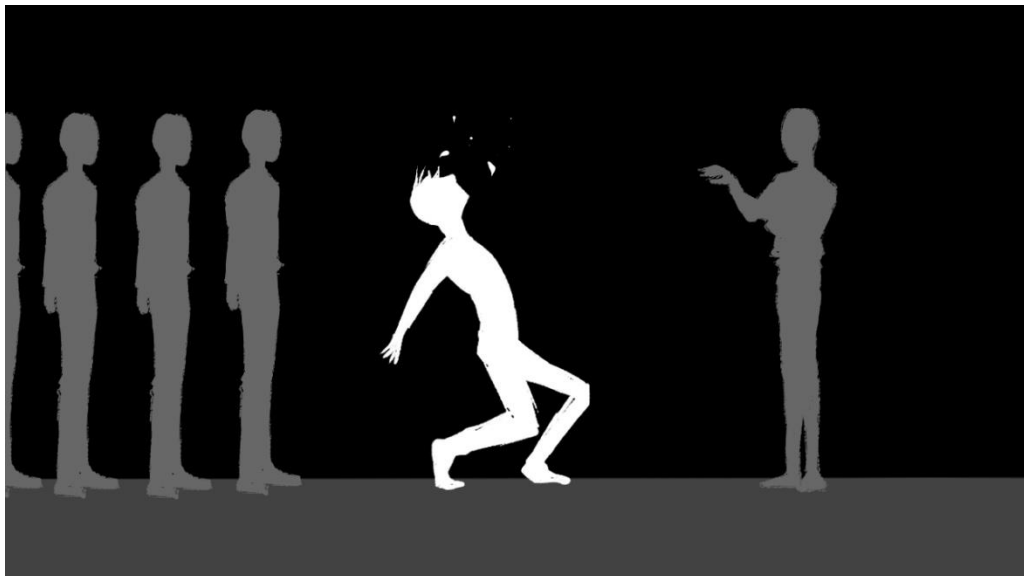


ภาพที่ 31 ภาพตัวละครในวัยเด็ก ในอนิเมชันเรื่อง "Good?"

2. ระบบสังคม

เนื้อเรื่องกล่าวถึงระบบสังคมที่สร้างบรรทัดฐานความดีขึ้นมาเพื่อให้ผู้คนปฏิบัติตาม โดยไม่ต้องคำถาม คนที่อยู่ร่วมในสังคมนั้นจะต้องพยายามผลักดันตัวเองขึ้นมาให้เป็น “Good” ให้ได้เพื่อไม่ให้ตัวเองกลายเป็นส่วนเกินของสังคมที่คนไม่ยอมรับ แต่ด้วยระบบความคิดเช่นนี้ทำให้มีแต่ผลผลิตแบบเดียวกันเกิดขึ้น ทุกคนกลายเป็นเพียงหมาอยู่ในกรอบของความสมบูรณ์แบบในแบบที่คนอื่นกำหนดให้ เช่น ต้องสอบได้ 100 คะแนน ต้องมีการงานมั่นคง ต้องอ่านหนังสือเพื่อนำไปสู่การเป็น Good ผู้ชายต้องใส่กางเกง ผู้หญิงต้องใส่กระโปรง เป็นต้น ผู้คนในสังคมได้กลายเป็นเพียงเฟืองตัวหนึ่งที่ขาดไปก็สร้างขึ้นมามี ขาดอัตลักษณ์ที่แตกต่างอยู่ในกรอบตลอดเวลาจนไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง และต้องซุกซ่อนความเป็นตัวเองที่แตกต่างไว้ใต้หน้ากากที่ดูเหมือนกันไปหมด และไม่แม้แต่จะตั้งคำถาม

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 32 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์

โดยปวัน จิระโนทัย, ชื่อผลงาน “Good?”

จนเมื่อตัวละครเอกได้สะสมความคิดนอกกรอบนั้นจนระเบิดออก เขาก็ได้หลุดออก
จากสังคมที่ดีที่ครอบให้ตัวเอง พยายามทำลายขบเดิม ๆ ว่านักเรียนนั้นไม่จำเป็นต้องทำ
แค่อ่านหนังสือเพื่อให้เป็นคนที่ดีของสังคม ผู้ชายไม่จำเป็นต้องวางตัวเข้มแข็งตลอดเวลา
ผู้หญิงไม่ต้องใส่กระโปรงและไวผมยาว แต่ให้เป็นในแบบที่ตัวเองต้องการและไม่
เดือดร้อนผู้อื่น การถูกกล่าวว่า “ดี” จึงเป็นเพียงแค่มายาที่ถูกสร้างขึ้นจากสังคมเท่านั้น

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 5

สรุป

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มสำรวจตัวเองลงไปลึกซึ้งจากที่เคยทำมาตลอด เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับตัวตนของตนเองที่เคยตั้งคำถามไว้ก่อนเริ่มการวิจัย และได้ตระหนักถึงความ เป็นคู่ขนานกันของโลกแห่งประสาทสัมผัสหรือโลกภายนอก (Physical world) และโลกภายใน (Phenomenal world) นำเสนอออกมาเป็นเทคนิคที่ข้าพเจ้าสนใจคือศิลปะการแสดงสด (performance art) และอนิเมชัน (animation) ที่เล่าเรื่องโดยใช้เรื่องราวจาก 2 หน้าจอพร้อมกัน เพื่อสื่อสารถึงการเกิดขึ้นพร้อม ๆ กันของพื้นที่ 2 แห่งที่แยกจากกันแต่เชื่อมถึงกัน ข้าพเจ้าจึงได้ ข้อสรุปและยืนยันกับตนเองตามข้อสันนิษฐานที่ตั้งไว้ตั้งแต่เริ่มการวิจัยว่าสำหรับข้าพเจ้านั้นการมีอยู่ ของตนเองไม่ได้เกิดขึ้น ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง แต่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันและเกิดภาวะทับซ้อนกัน ไม่อาจแยกจากกันโดยสมบูรณ์ได้ แม้ว่าจะมีวิธีการแสดงออกและรับรู้ต่างกันก็ตาม

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้มีการสร้างสรรค์และพัฒนาทางด้านเทคนิคและแนวความคิดอย่างเป็น ขั้นตอนรวมทั้งเกิดการทบทวนแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ได้พบเจอมาตลอดการทำงาน โดยเฉพาะ อุปสรรคทางเทคนิคที่ทำให้ข้าพเจ้าต้องไปศึกษาการแก้ปัญหา

นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังได้สร้างผลงานที่บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และยังได้สร้างสรรค์ ผลงานที่พัฒนาต่อไปจากความตั้งใจในตอนแรกอีกผลงานหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการพัฒนาทางความคิด ขยายจากแนวคิดที่อยู่กับตัวเองและมีความเป็นส่วนตัวในผลงานชิ้นแรกไปสู่ผลงานอีกชิ้นที่พูดถึง สังคมที่มีขนาดใหญ่กว่าตนเอง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

Sigmund Freud. **Sigmund Freud พื้นฐานทฤษฎีจิตวิเคราะห์**. แปลโดย กิติกร มีทรัพย์.

กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมิต, 2559.

Carl Gustav Jung. **จิตวิเคราะห์ของจุง**. แปลโดย ศักดิ์ บวร.

กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมิต, 2559.

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. **คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์**.

กรุงเทพฯ: รุ่งกีนน้ำ. 2552.

Christopher Keane. **How to Write a Selling Screenplay**.

แปลโดย มณิศา ปาลกะวงศ์ ณ ออยุธยาและศศิพร หมั่นเจริญฤตาภ. กรุงเทพฯ :

Goodbooks, 25547.

เซคันด์ไลฟ์. Accessed September 28, 2018. Available From

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%80%E0%B8%8B%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%94%E0%B9%8C%E0%B9%84%E0%B8%A5%E0%B8%9F%E0%B9%8C>

ภาษาอังกฤษ

Cao Fei. Accessed September 28, 2018.

Available From <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=21&year=2007&aitid=1>

Cao Fei. Accessed September 28, 2018.

Available From <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2004&wtid=3>

Alice Jung. Accessed September 28, 2018. Available From <https://alicejung.com/>

Alice Jung. Accessed September 28, 2018. Available From
<https://alicejung.com/Babel>

Ma Liuming. Accessed May 4, 2019.

Available From <https://www.tate.org.uk/art/artworks/liuming-fen-ma-liuming-p81262>

Ma Liuming. Accessed May 4, 2019. Available From
https://en.wikipedia.org/wiki/Ma_Liuming

ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ - นามสกุล นางสาวปวัน จิระโณทัย

เกิด 3 มกราคม 2539

ที่อยู่ 101/96 ถนนเทศบาลสงเคราะห์ แขวงลาดยาว เขตจตุจักร
กรุงเทพมหานคร 10900

Email chrnth.pwn@gmail.com

ประวัติการศึกษา

2557-2561 สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ

ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2551-2556 โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย

ประวัติการแสดงผลงาน

2560 - นิทรรศการ Interactive Art ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
จังหวัด กรุงเทพมหานคร

- นิทรรศการ “We don’t know what art is, but we make it” ณ หอ
ศิลป์บรมราชกุมารีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม

2559 - นิทรรศการ “Sea Side Shade 2 : Summer Impressions” ณ Art
Space at Venice Di Iris จังหวัดกรุงเทพมหานคร

- นิทรรศการ “Journal Journey” ณ Kalwit Studio จังหวัด
กรุงเทพมหานคร

- 2557 - การประกวดศิลปะเด็กและเยาวชน ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอ
ศิลปะ จังหวัดกรุงเทพมหานคร
- การประกวดศิลปกรรม ปตท.ครั้งที่ 27 ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร
(วังท่าพระ) จังหวัดกรุงเทพมหานคร

เกียรติประวัติ

- 2557 - รางวัลรองชนะเลิศอันดับ2 ในการประกวดศิลปะเด็กและเยาวชนครั้งที่ 9
- รางวัลเกียรติบัตรการประกวดศิลปกรรม ปตท.ครั้งที่27

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์