การใช้องค์ประกอบสถาปัตยกรรมเป็นจุดกำเนิดของการเล่าเรื่องด้วยภาพ

Applying Architectural Elements as the Starting Point of Sequential Picture Story

พนัส โภคทวี

Phanas Phokthavi

อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

Lecturer in Bachelor of Fine Art (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

E-mail: phanas.p@rsu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อความเป็นไปได้ในหาแนวความคิดของการเล่าเรื่องด้วยภาพรูปแบบใหม่ โดยทดลองให้จุดกำเนิดของภาพมาจากงานสถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นศิลปะที่มีรูปแบบรวมถึงการใช้งานที่แตกต่างจากศิลปะชนิดอื่นอย่างมาก และไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อการเล่าเรื่องมาก่อน ทำการตีความภาพองค์ประกอบของสถาปัตยกรรมเหล่านั้น คัดเลือกบางส่วนออกมา ต่อด้วยการถ่ายทอดความคิดในการเล่าเรื่องลงไปในภาพเหล่านั้นด้วยวิธีการทางดิจิทัลอาร์ต และนำมาเรียงร้อยต่อกัน จะทำให้เกิดการเล่าเรื่องที่จุดกำเนิดเรื่องไม่ได้มาจากเรื่องเล่า วรรณกรรมหรือตัวละคร หากแต่สิ่งเหล่านั้นจะมาภายหลังภาพองค์ประกอบต่างๆที่ถูกตีความ ขอบเขตของการวิจัยจะนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับส่วนต่างๆดังกล่าวมาเป็นพื้นฐานในการทดลองสร้างเป็นชุดภาพงานศิลปะแบบผสมผสาน เพื่อให้เกิดการเล่าเรื่องและการสื่อความหมาย ผลการวิจัยสรุปได้ว่าองค์ประกอบสถาปัตยกรรมสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นจุดกำเนิดของการเล่าเรื่องด้วยภาพได้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ลักษณะของเรื่องราวจะขึ้นอยู่กับแนวความคิด ประสบการณ์ การตีความและการเรียบเรียงของแต่ละคน องค์ความรู้จากการบูรณาการงานศิลปะที่แตกต่างกันนี้ จะทำการเผยแพร่และนำไปเป็นแนวทางพัฒนาความคิดด้านศิลปะต่อไป

***คำสำคัญ:* ดิจิทัลอาร์ต สถาปัตยกรรม การเล่าเรื่องด้วยภาพ**

Abstract

This research aims at finding out the feasibility of the new concept of visual storytelling. The experiment sets the origin of the visual images to come from the elements of architecture, the art form which has extremely different style and usage from the other kinds of art and is not intended to tell the story before. The research will

มหาวิทยาลัยรังสิต

interpret those visual elements of architecture, select the noticeable pieces, transfer the concept of narrative into them by methods of digital art, and compose them with each other. The origin of the story, with these processes, did not come from a tale, literary, or character; but it came from visual elements that are interpreted. The scope of the research is analyzing related information to create a set of visual art hybrid in order to achieve narrative and communication. The result of the research is that architectural elements can be applied to be the starting points of various sequential picture story types. However, the styles of the stories come from each person's experience, concept, interpretation, and arrangement. Knowledge of integrating different art forms will be published and continually used to be a track of art concept development.

Keywords:* *digital art, architecture, picture story

---

1. บทนำ

ปกติการเล่าเรื่องด้วยภาพมักจะถูกเริ่มจากการประพันธ์เนื้อหาและความเป็นไปของตัวละคร เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราวมาก่อน แล้วจึงจะเขียนภาพเพื่อบอกเล่าเรื่องราวนั้นตามจินตนาการที่เกิดขึ้นจากเนื้อเรื่อง

คำถามเกิดขึ้นว่า หากการเล่าเรื่องมีจุดเริ่มต้นความคิดมาจากสิ่งอื่นที่ไม่ใช่รูปแบบการคิดเรื่องปกติจะเป็นไปได้หรือไม่ รวมถึงต้องการพิสูจน์ว่างานศิลปะที่มีเอกลักษณ์และการใช้งานประเภทหนึ่ง จะสามารถถูกปรับเปลี่ยนไปใช้เป็นงานศิลปะอีกประเภทหนึ่งที่แตกต่างกันอย่างมากได้หรือไม่

ด้วยแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงตั้งสมมุติฐานให้กับงานวิจัยว่า หากจุดเริ่มต้นของงานคือองค์ประกอบของงานสถาปัตยกรรม จะนำวิธีทางดิจิทัลอาร์ตเข้าไปผสมผสาน หรือปรับเปลี่ยนอย่างไรเพื่อให้ผลลัพธ์สุดท้ายเกิดเป็นชุดลำดับภาพเล่าเรื่องซึ่งเป็นศิลปะอีกแขนงที่แตกต่างออกไปได้

โดยผลลัพธ์ที่เป็นลำดับภาพเล่าเรื่องนั้นจะมีความท้าทายที่ว่า ภาพแต่ละภาพที่ถูกตีความและปรับเปลี่ยนนั้น จะต้องนำมาร้อยเรียงเป็นเหตุการณ์เรื่องราว ซึ่งจะแตกต่างจากชุดภาพแสดงแนวความคิดของงานจิตรกรรมอื่นๆที่แต่ละภาพในชุดจะแสดงแนวคิดหลักของงานชุดนั้น แต่มักไม่ได้เรียงลำดับเพื่อเล่าเป็นเรื่องต่อกัน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อทดลองความเป็นไปได้ในการเล่าเรื่องด้วยภาพรูปแบบใหม่ ที่ไม่ได้เริ่มจากการประพันธ์เนื้อหาและความเป็นไปของตัวละคร แต่เริ่มจากการตีความหมายจากภาพองค์ประกอบสถาปัตยกรรม แล้วใช้วิธีการทางดิจิทัลอาร์ตเพื่อทำให้เกิดเรื่องราว

2. เพื่อค้นหาความสัมพันธ์ แลกเปลี่ยน และบูรณาการศิลปะหลายๆด้าน ทั้งด้านดิจิทัลอาร์ต สถาปัตยกรรม ศิลปะภาพถ่าย จิตรกรรมเพื่อให้เกิดงานศิลปะแบบผสมผสาน

3. เพื่อทดลองเรียงร้อยชุดภาพงานองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้เกิดการเล่าเรื่องและสื่อความหมายได้ รวมถึงเปิดกว้างต่อจินตนาการของผู้รับชม

3. อุปกรณ์และวิธีการ

3.1 ทดลองสร้างงานตามสมมุติฐานโดยผู้วิจัย อาจารย์และกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะดิจิทัลอาร์ต โดยเลือก

มหาวิทยาลัยรังสิต

นักศึกษาวิชาศิลปะสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์สองกลุ่มเป็นหลัก รวม 48 คน เนื่องจากเป็นวิชาที่ให้นักศึกษาสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่โดยไม่ขึ้นกับเทคนิค และเป็นนักศึกษาที่ได้เรียนวิชาพื้นฐานทางศิลปะรวมทั้งพื้นฐานการคิดเรื่องแล้ว

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ โจทย์การทดลองสำหรับกลุ่มตัวอย่าง อันมาจากสมมติฐานการวิจัย และภาพถ่ายสถาปัตยกรรมที่ผ่านวิธีการทางดิจิทัลอาร์ต เช่น การเพนท์ภาพดิจิทัล ในการลดทอนรายละเอียดให้เกิดเป็นภาพศิลปะนามธรรม เพื่อนำไปใช้ในการทดลอง

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ กล้องถ่ายรูป สมุดจดบันทึก เครื่องอัดเสียง คอมพิวเตอร์ วัสดุอุปกรณ์ในการพิมพ์ภาพและนำเสนอผลงาน

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 ศึกษารวบรวมข้อมูลทางเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3.3.2 เก็บข้อมูลจากการสังเกต และสำรวจ โดยเก็บข้อมูลและภาพถ่ายสถาปัตยกรรม

3.3.3 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง ได้สัมภาษณ์ รศ.ปกรณ์ พรหมวิทักษ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ ในเรื่องลักษณะการเล่าเรื่อง

3.4 วิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบและแปลความหมายของภาพที่เลือก เช่น ภาพที่มีลักษณะทรงกลมสีขาวอยู่ด้านบน อาจตีความเป็นแสงจากดวงอาทิตย์ เป็นต้น

3.4.2 วิเคราะห์ความเป็นไปได้ของการเรียงภาพเป็นเรื่อง โดยนำกลุ่มภาพที่คิดว่าสามารถเชื่อมโยงกันด้วยแนวความคิดที่สัมพันธ์กันทางใดทางหนึ่งมาทำการทดลอง

3.5 สังเคราะห์ข้อมูล

ทดลองใช้แนวความคิดและแนวทางการออกแบบต่างๆ ที่ได้มาจากการศึกษาวิเคราะห์ ในการสร้างภาพศิลปะที่สอดแทรกงานดิจิทัลอาร์ตเข้ากับภาพถ่ายองค์ประกอบสถาปัตยกรรม เพื่อเรียงร้อยเป็นเรื่องราวด้วยจินตนาการและการตีความ

3.6 วิธีการวิจัย

ดังที่ผู้วิจัยตั้งสมมุติฐานให้กับงานวิจัยว่า หากจุดเริ่มต้นของงานคือองค์ประกอบของงานสถาปัตยกรรม จะนำวิธีทางดิจิทัลอาร์ตเข้าไปผสมผสาน หรือปรับเปลี่ยนอย่างไร เพื่อให้ผลลัพธ์สุดท้ายเกิดเป็นชุดลำดับภาพเล่าเรื่องซึ่งเป็นศิลปะอีกแขนงที่แตกต่างออกไปได้

การวิจัยจึงเริ่มต้นจากการศึกษาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของงานออกแบบแขนงต่างๆว่ามีจุดเริ่มต้นเดียวกันก็คือพื้นฐานองค์ประกอบศิลปะ ไม่ว่าจะพัฒนาไปเป็นงานที่มีสเกล หรือประโยชน์ใช้สอยต่างกันแค่ไหนก็มาจากพื้นฐานความสวยงามเดียวกัน (Fichner - Rathus, 2008) ดังนั้นสมมุติฐานที่จะทำการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบสถาปัตยกรรมให้เป็นงานศิลปะประเภทอื่นน่าจะเป็นไปได้ หากแต่ความเป็นไปได้นั้นจะสามารถเกิดขึ้นได้ด้วยวิธีใด

กระบวนการเริ่มต้นด้วยการดึงองค์ประกอบที่ถูกออกแบบขึ้นเป็นงานสถาปัตยกรรมจริงแล้ว กลับลงมาสู่งานจิตรกรรมพื้นฐาน ด้วยการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมด้วยการมองเจาะไปที่องค์ประกอบที่น่าสนใจและนำมาผ่านการเพ้นท์ภาพดิจิทัลแปลงงานให้เป็นจิตรกรรมเชิงนามธรรม ทำให้มีความอิสระในการตีความ เพื่อเปลี่ยนงานให้เป็นรูปแบบของภาพที่มีความหมายใหม่ และพัฒนาต่อไปสู่การเล่าเรื่องดังสมมุติฐานได้

มหาวิทยาลัยรังสิต

-ตัวอย่างการเก็บข้อมูลทางสถาปัตยกรรม

รูปที่ 1. ภาพถ่าย City of Art and Science, Valencia

-ตัวอย่างต่อไปเป็นขั้นตอนการแปลงภาพองค์ประกอบสถาปัตยกรรมให้เป็นศิลปะนามธรรมด้วยวิธีทางดิจิทัลอาร์ตเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ จากตัวอย่าง ภาพที่ได้อาจตีความหมายเป็นหัวของปลาที่ขึ้นมาจากทะเล

รูปที่ 3. แสดงการแปลงภาพถ่าย City of Art and Science ให้เป็นภาพศิลปะนามธรรม ด้วยกระบวนการจิตรกรรมดิจิทัล

กระบวนการต่อไปให้กลุ่มนักศึกษาวิชาศิลปะสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ คณะดิจิทัลอาร์ต อาจารย์และผู้วิจัย ทำการทดลองแปลงภาพจิตรกรรมเชิงนามธรรมที่ได้ข้างต้น ให้เกิดความหมายใหม่ โดยใช้หลายวิธี ได้แก่

3.6.1 ทดลองแปลงภาพภาพเดียวให้เกิดความหมายด้วยวิธีการทางดิจิทัลอาร์ต เป็นการทดลองตีความภาพนามธรรมที่เลือกมาหนึ่งภาพ แล้วดัดแปลงเพื่อให้เกิดความหมายเน้นย้ำหรือเกิดความหมายใหม่ เป็นการทดสอบก่อนที่จะทำการทดลองกับกลุ่มภาพ

3.6.2 ทดลองการจัดเรียงองค์ประกอบ โดยที่แต่ละภาพอาจไม่ได้สัมพันธ์กันทั้งหมด แต่เมื่อมองเป็นภาพรวมจะสามารถสื่อความหมายได้ เปรียบเสมือนการใช้คำหรือที่มีความหมายต่างกันมารวมกันอาจไม่เข้าใจในรายละเอียด แต่เมื่ออ่านประโยคโดยรวมสามารถสื่อความหมายได้

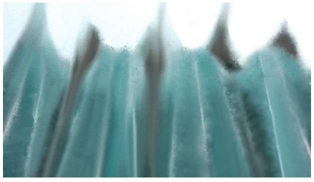
3.6.3 ทดลองเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบแล้วเรียงลำดับเพื่อให้เกิดเรื่องราวเชิงนามธรรม การทดลองนี้ไม่ใช้การแต่งภาพ จะใช้เพียงแค่การหมุนหรือพลิกภาพ เพื่อเป็นการดึงเฉพาะความสัมพันธ์หรืออารมณ์ที่ได้จากกลุ่มภาพ มาผูกเป็นเรื่องราวเชิงนามธรรมที่ไม่เห็นการกระทำของผู้ใดในภาพ อาจใช้แนวความคิด การแต่งบทความ ฯลฯ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการเรียงภาพให้เกิดเรื่องราวที่อาศัยการจินตนาการตามมากกว่าการพินิจที่ละภาพ

3.6.4 ทดลองเรียงร้อยงานเป็นเรื่องราวด้วยจินตนาการและการตีความ โดยใช้วิธีทางดิจิทัลอาร์ต เริ่มจากการมองกลุ่มภาพที่มาจากการดัดแปลงภาพถ่ายสถาปัตยกรรมให้เป็นภาพศิลปะนามธรรม แล้วคิดถึงแนวคิดหลักของเรื่องเพื่อที่จะสามารถเลือกภาพมาดัดแปลงให้สอดคล้องกันจนเป็นเรื่องราวได้

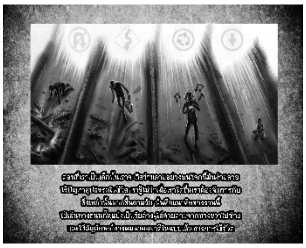
4. ผลการวิจัย

ตัวอย่างผลการวิจัยบางส่วนจากการทดลองวิธีต่างๆ

การทดลองที่ 1 ทดลองแปลงภาพภาพเดียวให้เกิดความหมายด้วยวิธีการทางดิจิทัลอาร์ต



รูปที่ 4. ภาพศิลปะนามธรรมจากการแปลงภาพถ่าย City of Art and Science



รูปที่ 5. ผลงานทดลองโดย นายณัฐวัฒน์ แจ่มทักษา

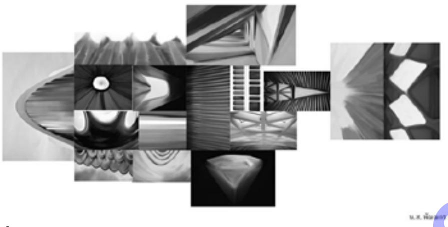
นาย ณัฐวัฒน์ แจ่มทักษา ตีความจาก รูปที่ 5 ว่าเป็นช่องทาง 4 ช่อง และให้แนวความคิดถึงการแบ่ง

มหาวิทยาลัยรังสิต

แต่ละช่วงวัยของมนุษย์ที่เมื่อยิ่งเติบโตก็จะเจอกับปัญหาและอุปสรรคมากยิ่งขึ้น

การทดลองที่ 1 นี้ตอบคำถามวัตถุประสงค์วิจัยข้อ 1 คือองค์ประกอบสถาปัตยกรรมสามารถใช้เป็นจุดกำเนิดของการคิดเรื่อง ที่ให้ความหมายใหม่โดยการใช้เทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลเข้าไปช่วย และตอบคำถามวัตถุประสงค์วิจัยข้อ 2 คือศิลปะสามารถแลกเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้เกิดงานแบบผสมผสานได้

การทดลองที่ 2 ทดลองการจัดเรียงองค์ประกอบ โดยที่แต่ละภาพอาจไม่ได้สัมพันธ์กันทั้งหมด แต่เมื่อมองเป็นภาพรวมจะสามารถสื่อความหมายได้



รูปที่ 6. "กลิ่นเหมือนปลา เพราะมันคือปลา ปลาจริงๆนะ" ผลงานทดลองโดย นางสาวพัณณกร ทองสว่าง

นางสาว พัณณกร ทองสว่าง นำลักษณะรูปทรงสำคัญที่อยู่ในภาพนามธรรมที่คล้ายกับส่วนต่างๆของปลามาเรียงและจัดองค์ประกอบให้ได้ภาพรวมคือรูปปลา และตั้งชื่อภาพจากความรู้สึกว่า "กลิ่นเหมือนปลา เพราะมันคือปลา ปลาจริงๆนะ" แม้รูปที่เลือกใช้อาจไม่ได้ตรงกับรูปทรงของปลาทั้งหมด แต่เมื่อรวมกันแล้วสามารถบ่งบอกถึงลักษณะของปลาได้ชัดเจน งานนี้สามารถบ่งบอกถึงการรับรู้ของสมองของเราว่าเมื่อเห็นสัญลักษณ์แค่บางอย่างของสิ่งๆหนึ่งจะทำให้รับรู้และนึกถึงภาพรวมของสิ่งที่คุ้นเคยได้

การทดลองที่ 2 นี้ตอบคำถามวัตถุประสงค์วิจัยข้อ 1 องค์ประกอบสถาปัตยกรรมสามารถเป็นจุดกำเนิดของการเล่าเรื่อง ถึงแม้การทดลองนี้จะไม่ได้เล่าเป็นเนื้อเรื่อง แต่ก็สามารถจำลองถึงภาพรวมของการเล่าเรื่องว่า ไม่ว่ารายละเอียดของเรื่องเป็นอย่างไร สัมพันธ์หรือขัดแย้งกันมากน้อยแค่ไหน แต่หากแนวความคิดโดยรวมของเรื่องแข็งแรง ก็สามารถสื่อความหมายออกมาได้ และตอบวัตถุประสงค์วิจัยข้อ 2 คือศิลปะสามารถแลกเปลี่ยนรูปแบบกันเกิดศิลปะแบบผสมผสานได้

การทดลองที่ 3 ทดลองการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบแล้วเรียงลำดับเพื่อให้เกิดเรื่องราวเชิงนามธรรม

รูปที่ 7. "Problems Circuit" ผลงานทดลองโดย นายพงศ์วัฒน์ วรรณะ

นายพงศ์วัฒน์ วรรณะตั้งแนวความคิดของงานนี้ว่า "วงจรปัญหา" จึงแบ่งภาพนามธรรมเป็นกลุ่มและนำมาวางเป็นรูปแบบการเดินทางที่วนรอบกลับมาที่จุดเริ่มต้น แล้วเริ่มใหม่ต่อไป โดยภาพกลุ่มแรกเริ่มจากด้านซ้ายล่างเป็นหลุมของปัญหา กลุ่มถัดไปทางขวาล่างเป็นกลุ่มของทางเดิน ไล่ขึ้นไปเป็นภาพกลุ่มอาคารที่ชัดเจนเปรียบเหมือนการค้นพบปัญหาทางซ้ายบนเป็นภาพจุดมากมายแสดงจำนวนของปัญหาและไล่ลงมาเป็นภาพวงกลมแสดงถึงทางออก แต่ก็กลับมาที่จุดเดิมคือเริ่มต้นปัญหาใหม่

การทดลองที่ 3 นี้ตอบวัตถุประสงค์วิจัยทั้งข้อ 1, 2 และ 3 ที่ต้องการแสดงว่าภาพสถาปัตยกรรมเหล่านี้สามารถนำมาเรียงร้อยเป็นเรื่องราวได้ ถึงแม้ในการทดลองนี้จะได้ผลลัพธ์เป็นเรื่องที่ไม่เห็นการกระทำที่

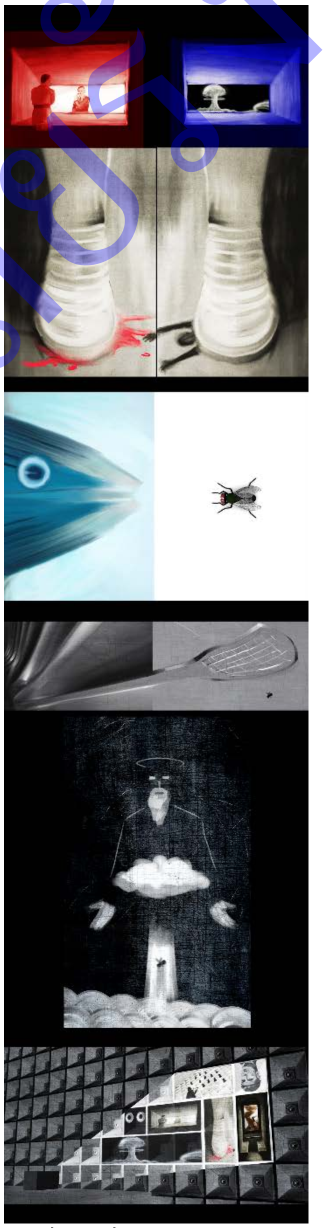
ชัดเจนของผู้ใดในเรื่อง แต่ด้วยการใช้ภาพที่สามารถสื่อความหมายเชิงนามธรรมบวกกับการจินตนาการของผู้ชมตามแนวทางของเรื่อง ซึ่งอาจมาจากชื่อเรื่อง หรือบทความประกอบ ก็สามารถเกิดการคิดคล้อยตามได้

การทดลองที่ 4 ทดลองเรียงร้อยงานองค์ประกอบสถาปัตยกรรมเป็นเรื่องราวด้วยจินตนาการและการตีความ โดยใช้วิธีทางดิจิทัลอาร์ตเข้าไปผสมผสาน

รูปที่ 8. ภาพจากวีดีโอ "Life Circle" โดย อ.สุทธิชาติ ศราภัยวานิช

อาจารย์สุทธิชาติ ศราภัยวานิช ได้เลือกภาพนามธรรม 3 ภาพ และให้ลูกกลมกลิ้งไปตามลักษณะเส้นทางของภาพแต่ละภาพ ภาพซ้ายกลิ้งเป็นวงกลม ภาพกลางกลิ้งไปตามลู่ ภาพขวากลิ้งออกจากปากปล่องวนกันไป แต่สุดท้าย ลูกกลมนั้นกลิ้งตัดข้ามเส้นกั้นของแต่ละภาพจากภาพซ้ายไปภาพขวา อาจารย์ให้แนวความคิดของวีดีโอชิ้นนี้มีใจความว่า ชีวิตจัดเป็นสถาปัตยกรรมชนิดหนึ่ง เรากำหนดทุกสิ่งให้เป็นไปตามเส้นทางที่คุ้นเคย เส้นทางที่ปลอดภัย สะดวกสบาย แต่ยิ่งนานเรายิ่งไม่กล้าค้นหาสิ่งใหม่ๆ ด้วยกลัวว่าความปลอดภัยนั้นจะหายไป จนลืมไปว่า..ไม่มีสิ่งก่อสร้างใดอยู่ไปตลอดกาล. การใช้ภาพเคลื่อนไหวทำให้สิ่งที่เล่ามีชีวิต สามารถแสดงความเป็นไปและการเชื่อมโยงของเรื่องราวกับแนวความคิดได้อย่างชัดเจน

ต่อไปเป็นตัวอย่างบางส่วนจาก "Monitor" ผลงานทดลองที่ผู้วิจัยทำขึ้น เพื่อทดลองเล่าเรื่องด้วยลำดับภาพ โดยมีจุดกำเนิดจากองค์ประกอบสถาปัตยกรรม โดยตั้งใจสร้างเรื่องในรูปแบบเรื่องสั้นที่มีความหลากหลายในการเล่าเรื่อง และการตีความเพื่อให้เกิดความเป็นไปได้ในการสร้างเรื่องจากองค์ประกอบสถาปัตยกรรมให้กว้างยิ่งขึ้น ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้เกิดความยากและใช้เวลานานในช่วงเริ่มต้นหาแนวความคิด และการเลือกภาพนามธรรมที่จะใช้ ในที่สุดจึงได้แนวความคิดของ "Monitor" หรือ "ผู้สังเกตการณ์"



รูปที่ 9. ส่วนหนึ่งของเรื่อง "Monitor" โดย พนัส โภคทวี

เรื่อง Monitor นี้แบ่งออกเป็น 3 องก์

องก์ที่ 1 บทนำ แสดงภาพแทนสภาพการณ์บางส่วนของสังคมโลก ใช้การเล่าแบบ Montage คือเล่าแบบไม่เรียงลำดับ ตัดภาพไปยังเหตุการณ์ที่แตกต่างกัน แต่เมื่อผู้ชมเห็นภาพเหล่านั้น จะสามารถตีความหมายได้ตามประสบการณ์

องก์ที่ 2 การดำเนินเรื่อง เริ่มใช้การเล่าแบบ Linear Narrative คือเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ องก์นี้จะเฉลยว่าภาพที่เห็นจากองก์ 1 มาจากสายตาของแมลงวัน และแมลงวันต้องบินหลบการตามล่าของคนที่พบว่ามันกำลังจะตอมปลา แต่สุดท้ายก็หนีไม่พ้น

องก์ที่ 3 บทสรุป แสดงเหตุการณ์ที่แมลงวันขึ้นสวรรค์ และเฉลยอีกชั้นว่าแมลงวันเป็นผู้สังเกตการณ์ของพระเจ้า มีหน้าที่เฝ้าดูการกระทำต่างๆ ของมนุษย์ เมื่อแมลงวันตายจะกลับขึ้นสวรรค์และกลายเป็นเครื่องฉายรายงานความดีและความชั่วของมนุษย์

การตีความภาพนามธรรมที่เลือกใช้ มีทั้งการตีความแบบเห็นคล้ายทางกายภาพ เช่น ภาพอาคารสามเหลี่ยมที่ดูคล้ายหัวปลา การตีความจากความรู้สึก เช่น เพดานที่เป็นเส้นๆ ทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว จึงนำมาใช้เป็นภาพการเหวี่ยงไม้ตีแมลงวัน หรือลักษณะร่องสามเหลี่ยมใต้สะพาน รู้สึกเหมือนแสงที่ส่องมาจากเบื้องบน เป็นต้น

เทคนิคดิจิทัลอาร์ตที่ใช้ในงานทดลองนี้ มีการสร้างโมเดล 3 มิติ เป็นตัวแมลงวัน เพื่อสามารถเปลี่ยนมุมมองของตัวแมลงวันได้ และโมเดล 3 มิติขยายพื้นที่ของโครงสร้างเพดานแบบตาราง แล้วทำการหมุนตั้งขึ้นเพื่อเปลี่ยนให้เป็นผนังจอมอนิเตอร์ และใช้การวาดภาพ ให้สี ซ้อนภาพ และตัดต่อภาพดิจิทัล เพื่อปรับเปลี่ยนภาพให้ได้ตามจินตนาการ

การทดลองที่ 4 นี้ตอบวัตถุประสงค์วิจัยทั้งข้อ 1, 2 และ 3 และเนื่องจากมีการเรียงร้อยกลุ่มภาพและใช้วิธีการทางดิจิทัลอาร์ตเพื่อแต่งภาพเพิ่มเติมได้ ทำให้สามารถใส่จินตนาการลงในภาพได้อิสระมากขึ้น ส่งผลให้เรื่องราวที่คิดไว้ออกมาเป็นรูปธรรมได้มากกว่าการทดลองอื่น

5. การอภิปรายผล

จากสมมุติฐานของงานวิจัยที่ว่า หากจุดเริ่มต้นของงานคือองค์ประกอบของงานสถาปัตยกรรม จะนำวิธีทางดิจิทัลอาร์ตเข้าไปผสมผสาน หรือปรับเปลี่ยนอย่างไร เพื่อให้ผลลัพธ์สุดท้ายเกิดเป็นชุดลำดับภาพเล่าเรื่องซึ่งเป็นศิลปะอีกแขนงที่แตกต่างออกไปได้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาข้อมูลเพื่อสนับสนุนสมมุติฐานดังนี้

5.1 ศึกษาองค์ประกอบศิลปะต่างๆและสถาปัตยกรรมว่ามีพื้นฐานเดียวกัน (อารี สุทธิพันธุ์, 2528) (Fichner - Rathus, 2008) กล่าวถึงพื้นฐานงานศิลปะ เช่น จุด เส้น ระนาบ ที่ศิลปะทุกประเภทมีเหมือนกัน เพื่อยืนยันประเด็นที่ว่าศิลปะสามารถเชื่อมโยง แลกเปลี่ยนกันได้

5.2 ศึกษาการตีความหมายจากรูปร่าง รูปทรง สากล เพื่อให้เกิดการเข้าใจในความหมายของรูปร่าง รูปทรง ในส่วนที่ผู้คนส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกัน นอกเหนือจากการตีความที่แตกต่างด้วยมุมมองของตน

5.3 ศึกษากระบวนการทางสมองในการแยกแยะภาพที่คุ้นเคยออกมาจากสิ่งที่เห็น เป็นการศึกษาประเด็นการตีความภาพจากประสบการณ์ของผู้ตีความซึ่งเมื่อตีความหลายๆภาพแล้วจะเกิดการจัดกลุ่มภาพทางสมองเพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวได้ต่อไป

5.4 ศึกษาตัวอย่างการตีความงานศิลปะนามธรรม (Yenawine, 1991) (Tesch, Jurgen, and Hollmann, 1997) เป็นการศึกษาตัวอย่างการตีความจากงานศิลปะที่มีชื่อเสียงเพื่อเป็นแนวทางในการแปลความหมาย รวมถึงแนวทางการสร้างภาพใหม่ให้เกิดความหมายที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจหรือนำไปตีความต่อได้

มหาวิทยาลัยรังสิต

5.4 ศึกษางานของศิลปินที่มีความโดดเด่นในการสร้างภาพที่ให้ความหมายอย่างสร้างสรรค์ เช่น Alan Fletcher (Fletcher, 2001) เป็นตัวอย่างในการคิดสร้างสรรค์เพื่อใส่ความหมายใหม่ให้กับภาพด้วยวิธีการที่เรียบง่าย แต่เปี่ยมด้วยจินตนาการ

5.6 ศึกษาวิธีการเล่าเรื่องแบบต่างๆ (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2547) เป็นการสนับสนุนความรู้ในการเล่าเรื่องและนำไปประยุกต์เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการเล่าเรื่องด้วยภาพอันเป็นเป้าหมายของงานวิจัย

ข้อมูลต่างๆดังกล่าวได้ถูกใช้เป็นฐานความรู้สนับสนุนการทดลองทั้ง 4 แบบเพื่อตอบคำถามสมมุติฐานงานวิจัย และได้ผลลัพธ์เป็นเรื่องราวหลากหลายรูปแบบดังที่ได้กล่าวไว้ในผลการวิจัย (หัวข้อที่ 4)

จากการวิจัยพบว่าขั้นตอนการสร้างแนวคิดและเลือกภาพนามธรรมเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการทำให้เกิดเรื่องราวขึ้นมาได้ โดยเฉพาะการทดลองที่ 3 และ 4 ที่ต้องนำภาพมาเรียงร้อยกัน เนื่องจากภาพที่ให้เลือกแต่ละภาพเป็นองค์ประกอบที่แตกต่างกันและไม่ได้เกี่ยวข้องกันมาก่อน แต่ต้องถูกบังคับให้มาอยู่รวมกันและเรียงร้อยกัน อย่างไรก็ตามเมื่อผู้ทดลองพยายามใช้เวลา ประสบการณ์ หรือทบทวนเรื่องราวต่างๆที่เคยประสบด้วยตนเอง หรือเคยอ่านจากหนังสือ ประกอบกับจินตนาการเพิ่มเติมก็สามารถสร้างเรื่องราวขึ้นมาได้

นอกจากนั้นยังพบว่าวิธีการคิดเรื่องโดยเริ่มจากองค์ประกอบศิลปะประเภทอื่น ซึ่งในที่นี้หมายถึงองค์ประกอบสถาปัตยกรรม สามารถทำให้เกิดเรื่องราวที่ไม่ได้คาดเดามาก่อน เนื่องจากต้องพิจารณากลุ่มภาพก่อนจึงเกิดแนวความคิดที่เหมาะสมกับภาพตามมา จึงอาจใช้เป็นวิธีหนึ่งในการแต่งเรื่องที่มีความแปลกใหม่ได้ อย่างไรก็ตามวิธีการนี้เหมาะกับการคิดโครงเรื่องโดยรวมมากกว่าการคิดเจาะลงไปในรายละเอียด เนื่องจากหากใช้ภาพเหล่านี้จำนวนมากมานำในรายละเอียดจะทำให้เกิดข้อกำหนดมากเกินไป ส่งผลให้การเดินเรื่องไม่เป็นธรรมชาติ ดังนั้นหากต้องการเน้นการคิดเรื่องให้ละเมียดละไม ซึ่งอาจจะเป็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัยในอนาคตก็จำเป็นต้องอาศัยวิธีการอื่นๆมาสนับสนุน

6.บทสรุป

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยหลัก คือเพื่อทดลองความเป็นไปได้ในการเล่าเรื่องด้วยภาพรูปแบบใหม่ ที่ไม่ได้เริ่มจากการประพันธ์เนื้อหาและความเป็นไปของตัวละคร แต่เริ่มจากการตีความหมายจากภาพองค์ประกอบสถาปัตยกรรม แล้วใช้วิธีการทางดิจิทัลอาร์ตเพื่อทำให้เกิดเรื่องราว ทำให้การวิจัยดำเนินไปด้วยการศึกษาและทดลอง และได้ผลลัพธ์ว่าวัตถุประสงค์และสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้สามารถเป็นไปได้ และสามารถทำให้เกิดรูปแบบการคิดแนวเรื่องแบบใหม่ สามารถต่อยอดการวิจัยต่อไปได้หลายรูปแบบ เช่น อาจวิจัยโดยใช้จุดเริ่มต้นของการคิดเรื่องที่แตกต่างออกไปจากวิจัยชิ้นนี้ หรือวิจัยโดยเน้นความเป็นไปของเรื่องให้ครบถ้วนสมบูรณ์มากขึ้น เนื่องจากวิจัยชิ้นนี้เน้นพิสูจน์ความเป็นไปได้ในการคิดให้เกิดเรื่องราว แต่ไม่มุ่งเน้นในรายละเอียดละเมียดละไมของเรื่อง หรืออาจวิจัยด้วยจุดเริ่มต้นเช่นเดียวกับงานวิจัยชิ้นนี้แต่ตั้งเป้าหมายให้เกิดผลลัพธ์เป็นงานศิลปะประเภทอื่นที่แตกต่างออกไป เป็นต้น ข้อเสนอแนะคืองานวิจัยเชิงศิลปะจะมีลักษณะที่แตกต่างจากงานวิจัยของสายอาชีพอื่น การวิจัยจะมุ่งเน้นการศึกษา และทดลองเพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ใหม่ๆด้วยแนวทางต่างๆ เพราะฉะนั้นรูปแบบการเขียนการดำเนินการ และนำเสนองานวิจัยอาจมีลักษณะที่แตกต่างออกไป เพื่อสื่อสารแนวความคิดทางศิลปะให้ผู้อื่นรับรู้ได้ง่ายขึ้น

มหาวิทยาลัยรังสิต

7.กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในงานวิจัยนี้เป็นอย่างมาก ตั้งแต่ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยพี่เลี้ยง ผู้ช่วยวิจัย อาจารย์ และนักศึกษาคณะดิจิทัลอาร์ตที่มีส่วนร่วมทดลองงานวิจัย

8.เอกสารอ้างอิง

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. (2547). เขียนบทหนัง: ซัดคนดูให้อยู่หมัด, กรุงเทพฯ: คนทำหนังสือ.

อารี สุทธิพันธุ์. (2528). ศิลปนิยม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กระดาษสา.

Fichner - Rathus, Lois. (2008). Foundations of Art and Design. Thomson Wadsworth, Belmont.

Fletcher, Alan. (2001). The Art of Looking Sideways. Phaidon, London.

Tesch, Jurgen, and Hollmann, Eckhard. (1997). Icons of Art: The 20th Century. Prestel.

Yenawine, Philip. (1991). How to Look at Modern Art. Harry N. Abrams, New York.

มหาวิทยาลัยรังสิต