



การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติ
ด้วยเทคนิคภาพสามมิติ



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566



**THE ART WITH THE CONCEPT OF SPACE AND MEMORIES
IN DIVERSE DIMENSIONS**



**BY
TANATUT OPAS**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ART
FACULTY OF DIGITAL ART**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2023**

วิทยานิพนธ์เรื่อง
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติ
ด้วยเทคนิคภาพสามมิติ

โดย
ชนทัต โอภาส

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการ

ศ.วัฒน์ จูฑะวิภาต
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ. ดร.สือจิตต์ เพ็ชรประสาน)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
17 มิถุนายน 2567

Thesis entitled

**THE ART WITH THE CONCEPT OF SPACE AND MEMORIES
IN DIVERSE DIMENSIONS**

by

TANATUT OPAS

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2023

Prof. Kamol Phaosavasdi
Examination Committee Chairperson

Assoc. Prof. Punpen Chaypreecha
Member

Prof. Wattana Chudhavipata
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 17, 2024

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วง และบรรลุวัตถุประสงค์ได้เป็นอย่างดีด้วยความช่วยเหลือและความเมตตาจากบุคคลหลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยขอแสดงความขอบคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่มอบความรู้แก่ผู้วิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความอนุเคราะห์จาก รองศาสตราจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตร และ ศาสตราจารย์วัฒน์ จูฑะวิภาต อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้ความเอาใจใส่ช่วยเหลือ และคอยให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางในงานวิจัยเป็นอย่างดีมาโดยตลอดจนเสร็จสิ้นการศึกษาวิจัย

ขอขอบพระคุณคุณแม่ คุณแม่ ครอบครั้ว ที่ให้การสนับสนุนการศึกษาของลูกมาโดยตลอด และคอยปลุกคั้นในการทำงาน ไม่ให้หมดกำลังใจไปกลางคัน

ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต สำหรับการบริการข้อมูลและช่วยเหลือตลอดช่วงเวลาการศึกษา

ขอบคุณเพื่อนๆ ที่ไม่อาจเอ่ยนามได้ครบถ้วนในที่นี้ สำหรับกำลังใจ คำแนะนำและมอบความช่วยเหลือผู้วิจัยตลอดการศึกษา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยน้ำใจจากทุกท่าน

ธนัท โอภาส

ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6507923 : ธนทัต โอภาส
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำใน
 หลายมิติด้วยเทคนิคภาพสามมิติ
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ศ. วัลณะ จูทะวิภาค

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาอัตวิสัยของคำว่าบ้าน โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาความหมายของคำว่า “บ้าน” ในหลายความหมายผ่านมิติของความทรงจำ 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดด้วยเทคนิคแอนิเมชัน และ 3) เพื่อประเมินผลสื่อกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ มีแนวคิดในการนำเสนอผลงานคือ ผู้วิจัยสนใจประเด็นความเป็นพื้นที่โดยเลือกเจาะจงเป็นพื้นที่ของบ้านผ่านมิติของความทรงจำ โดยนำเอาความทรงจำและประสบการณ์ของบ้านในอดีต ที่ถูกเก็บและจดจำเอาไว้ กลายเป็นเสมือนชุดสำเนาของความทรงจำ โดยผู้วิจัยเลือกเอาความสำคัญนี้มานำเสนอด้วยเครื่องมือวิจัยคือกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ หรือภาพอันสมบูรณ์ภายใต้กระบวนการคอมพิวเตอร์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้สนใจเรื่องการออกแบบสามมิติและศิลปะเชิงแนวคิด จำนวน 47 คน ชมผลงานและประเมินแบบสอบถาม

ผลการวิจัยพบว่า 1) การออกแบบฉากได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมมากที่สุด รองลงมาคือการออกแบบตัวละคร 2) การออกแบบเสียงดนตรีประกอบสร้างสุนทรียะและความพึงพอใจต่อผู้ชมได้มาก 3) เนื้อหาเรื่องพื้นที่บ้านกับความทรงจำภายในผลงานมีความซับซ้อนและไม่ได้ถูกนำเสนอออกไปอย่างชัดเจนมากพอส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาภาพรวมได้น้อยกว่าส่วนอื่น

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 56 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน, กระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์, พื้นที่, ความทรงจำ, สำเนาความทรงจำ, บ้าน, อัตวิสัย

6507923 : Tanatut Opas
 Thesis Title : The Art with the Concept of Space and Memories in Diverse
 Dimensions
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Prof. Wattana Chudhavipata

Abstract

This research explores the subjective meaning of the word "home" with the following objectives: 1) to investigate the multifaceted meaning of the word "home" in memories, 2) to create a concept art piece utilizing animation techniques, and 3) to evaluate the computer imagery process as a medium. The researcher aims to present the artwork by delving into the concept of space, specifically focusing on the realm of the house through the dimension of memory. Memories and experiences of past homes, stored and remembered, are depicted as copies of memories. The researcher emphasizes the significance of this aspect by employing a research tool which is the computer imagination process or the generation of complete images through computer processing. A sample group of 47 individuals interested in 3D design and concept art viewed the artwork and participated in the evaluation through a questionnaire.

The research findings indicate that: 1) the set design received the highest satisfaction from the audience, followed by character design; 2) sound design and music significantly contributed to the aesthetic appeal and satisfaction of the audience; and 3) the depiction of home space and memories within the artwork was perceived as complex and insufficiently elucidated, resulting in limited audience comprehension of the overall content.

(Total 56 pages)

Keywords: Animation, Computer-Generated Imagery, Space, Memory, Memoirs, Home,
 Subjective

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์	5
บทที่ 2	
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 ความทรงจำ	7
2.2 ศิลปะเชิงแนวคิด	9
2.3 กระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์	10
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง	13
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	26
3.1 แนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำ	26
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	27
3.3 กระบวนการสร้างสรรค์	27
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	41

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	43
บทที่ 4	
ผลการวิจัย	45
4.1 ภาพรวมของผลงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิง แนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติด้วยเทคนิคภาพสามมิติ	45
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	48
4.3 ผลการทดสอบจากการประเมินของกลุ่มตัวอย่าง	50
บทที่ 5	
สรุปผลและข้อเสนอแนะ	52
5.1 สรุปผลการวิจัย	52
5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	52
บรรณานุกรม	54
ประวัติผู้วิจัย	56

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	การเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างและคำถามประเมินแบบสอบถาม	42
3.2	แสดงเกณฑ์ค่าเฉลี่ยคะแนนที่ใช้ในการแปลผล	43
3.3	แสดงเกณฑ์ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ใช้ในการแปลผล	44
4.1	ลำดับภาพผลงานวิจัยหลังการผลิต	45
4.2	ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างและผลการประเมินแบบสอบถาม	48



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	4
2.1	Hito Steyerl, Liquidity Inc. 2014	11
2.2	Hito Steyerl, A sea of Data 2022	11
2.3	Nostalghia, Open scene	14
2.4	Nostalghia, Home scene	15
2.5	Nostalghia, Abandoned scene	15
2.6	Nostalghia, Last scene	16
2.7	Memoria, Memoria	17
2.8	Memoria, Sound room	17
2.9	Memoria, Finding memory	18
2.10	Memoria, Home	18
2.11	Solaris, Home	19
2.12	Solaris, Space	20
2.13	Solaris, Hari	20
2.14	Solaris, Ending	21
3.1	บ้านในความทรงจำและบ้านทางกายภาพ	29
3.2	ตัวละครตนเอง	29
3.3	บทภาพทั้ง 3 ช่วงของผลงาน	31
3.4	การสร้างใบหน้าตัวละคร	32
3.5	การสร้างร่างกายตัวละคร	32
3.6	การสร้างตัวละครด้วย Unreal Engine 5	33
3.7	การสร้างพื้นผิวตัวละคร 1	33
3.8	การสร้างพื้นผิวตัวละคร 2	34
3.9	การสร้างพื้นผิวตัวละคร 3	34
3.10	การสร้างภาพจากการสแกนด้วยโปรแกรม TouchDesigner	35
3.11	การสร้างสิ่งของประกอบฉาก	35

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.12	การสร้างพื้นผิวด้วยโปรแกรม Unreal Engine 5	36
3.13	การสร้างรายละเอียดพื้นผิวของโมเดล	36
3.14	การจัดองค์ประกอบในช่วงที่ 2	37
3.15	การจัดองค์ประกอบในช่วงที่ 3	37
3.16	การสร้างการเคลื่อนไหวของฉากและการเคลื่อนไหวกล้อง 1	38
3.17	การสร้างการเคลื่อนไหวของฉากและการเคลื่อนไหวกล้อง 2	38
3.18	การเรียบเรียงเสียงประกอบ	39
3.19	การสร้างและออกแบบเสียงประกอบ	40
3.20	ผลลัพธ์การประมวลผลภาพ	40
3.21	การเรียบเรียง ปรับแต่ง และใส่เสียงประกอบผลงาน	41

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาของเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันได้ทำให้การสื่อสารในโลกของเราเล็กลงและเร็วขึ้น ผู้วิจัยสนใจการพัฒนาเทคโนโลยีในด้านการสร้างสรรค์ภาพด้วยคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ในการผลิตสื่อ ซึ่งเรียกว่าเทคนิคกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ (Computer-Generated Imagery) หรือ ภาพอันสมบูรณ์ภายใต้กระบวนการคอมพิวเตอร์ คือกระบวนการสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสร้าง หรือสนับสนุนในสื่อในหลายประเภทอย่าง วิดีโอเกม ภาพยนตร์ ศิลปะ โฆษณา สิ่งพิมพ์ ฯลฯ ซึ่งในปัจจุบันถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้น แต่ในบางสื่อก็นำกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์มาใช้โดยขาดการสื่อสารบางอย่าง อย่างภาพยนตร์ที่นำเทคโนโลยีไปใช้เพื่อลดต้นทุนในการถ่ายทำ หรือการนำกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ไปใช้สร้างสรรค์ภาพแทนขององค์ประกอบความงามโดยขาดภาวะและเนื้อหาที่น่าสนใจ ตัวอย่างภาพยนตร์ในอดีตที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบ้านและความรู้สึกโหยหาคิดถึงบ้าน อย่างเรื่อง *Nostalghia* (1983) กำกับโดย Andrei Tarkovsky ที่ภายในเรื่องยังไม่มีการใช้กระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยเหลือ แต่ด้วยวิธีการเลือกนำเสนอ การดำเนินเนื้อเรื่องทำให้ภาพยนตร์สามารถสื่อสารโดยไม่ต้องการกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย แต่เต็มไปด้วยเนื้อหาเชิงความคิดและสร้างประสบการณ์ที่ตรงตาผู้ชม หรือตัวอย่างภาพยนตร์อย่าง *Memoria* (2021) กำกับโดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ที่ถูกสร้างในยุคปัจจุบัน ที่นำเทคโนโลยีในปัจจุบันเข้ามาใช้ และยังคงสื่อสารกับผู้ชม และยังคงเต็มไปด้วยเนื้อหาเชิงความคิดที่ส่งผ่านภาพยนตร์ จากที่ยกตัวอย่างภาพยนตร์สองเรื่องที่แตกต่างกันด้วยเทคนิคและยุคสมัยที่ต่างกัน จะเห็นได้ว่าการเลือกใช้เนื้อหาที่เหมาะสมกับเทคนิคทำให้ผลงานออกมาได้ผลลัพธ์ที่ช่วยทำให้เนื้อหาชัดเจนจากที่ยกตัวอย่างภาพยนตร์สองเรื่องที่แตกต่างกันด้วยเทคนิคและยุคสมัยที่ต่างกัน จะเห็นได้ว่าการเลือกใช้เนื้อหาที่เหมาะสมกับเทคนิคทำให้ผลงานออกมาได้ผลลัพธ์ที่ช่วยทำให้เนื้อหาชัดเจน

ผู้วิจัยมีแนวคิดว่าความทรงจำต่อพื้นที่เป็นเหมือนสำเนาความทรงจำที่ถูกสร้างขึ้นมา แม้ว่าความจริงภายในสำเนาความทรงจำนั้นอาจมีการบิดเบือนหรือสูญเสียบางส่วนไปแล้ว แต่สำหรับ

เจ้าของสำเนาความทรงจำ ความรู้สึกและความจริงก็ยังคงอยู่ไม่แตกต่างกัน โดยที่ผู้วิจัยเลือกเจาะจงคือพื้นที่บ้าน ถ้าเราจะเปรียบเทียบพื้นที่ของบ้านเป็นภาพทางกายภาพ และสำเนาของความทรงจำเป็นภาพภายในใจ ภาพทั้งสองมีการผสมผสานกันเป็นอันหนึ่งเดียวกัน เพราะฉะนั้นสำเนาของความทรงจำยังคงมีความสำคัญต่อเจ้าของอยู่เสมอ นอกจากนี้ผู้วิจัยมีแนวคิดเรื่อง อัตวิสัยของความทรงจำต่อพื้นที่บ้าน โดยความทรงจำนั้นมักเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นต่อสถานที่และสิ่งของในบ้าน ความทรงจำเหล่านี้มักเป็นสิ่งพิเศษ เนื่องจากสัมพันธ์ระหว่างบ้านและความรู้สึกที่มีต่อสถานที่สร้างความทรงจำที่มีความหลากหลาย อาจเป็นความรู้สึกของความปลอดภัยและความอบอุ่นที่บ้านนั้นเสมือนเป็นภูมิทัศน์ส่วนตัว หรืออาจเป็นความทรงจำของความสนุกสนานและความสุขที่มีในบ้าน ความทรงจำต่อพื้นที่บ้านสามารถเป็นกำลังเคลื่อนที่ที่กระตุ้นให้เป็นส่วนร่วมหรือมีส่วนร่วมภายในความทรงจำต่อพื้นที่หนึ่ง ที่อาจถูกเชื่อมโยงเอาไว้ในรูปแบบของพื้นฐานครอบครัว สภาพแวดล้อม ประเพณี วัฒนธรรม เป็นประสบการณ์ที่คล้ายกัน ตัวอย่างเช่น เกิดในครอบครัวเชื้อสายจีนที่มีประเพณีเหมือนกัน หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ ซึ่งการมีประสบการณ์ใกล้เคียงกันภายใต้คำว่าบ้าน ก็สามารถกลายเป็นส่วนร่วมที่เป็นจุดเชื่อมโยงของสำเนาความทรงจำ

ศาสตร์แห่งการจำ หรือ “Ars Memoriae” คือวิธีการและการพยายามสร้างองค์ความรู้และความเข้าใจพื้นฐานข้อเท็จจริงของมนุษย์นั้นอยู่ท่ามกลางการหลงลืม การทำความเข้าใจกระบวนการและให้ความสำคัญของความทรงจำ นอกจากนั้นความทรงจำยังเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับบันทึกข้อมูลของโลกใบนี้ก่อนจะมีการบันทึกลายลักษณ์อักษรจนมาถึงเครื่องมือบันทึกภาพและเสียงในยุคปัจจุบัน การดำรงอยู่ของมนุษย์ในระบบสังคมสร้างความทรงจำถึงแม้จะเป็นความทรงจำส่วนบุคคลแต่ก็เลี่ยงไม่ได้ที่ต้องมีความทรงจำเกี่ยวข้องกับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นต่อความสัมพันธ์ที่มีหลายบุคคลหรือต่อพื้นที่เพียงพื้นที่เดียวก็มีสำเนาถูกสร้างขึ้นมามากหลายแบบถึงแม้จะเป็นความทรงจำปัจเจกแต่ก็ยังคงมีความเกี่ยวพันกันอยู่เพราะถูกพื้นที่เดียวกันยึดโยงเอาไว้ (กิตติพล สรค์คานนท์, 2564)

โลกาภิวัตน์ คือ การที่มนุษย์บนโลกสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วทำให้รับรู้ข้อมูลหรือข่าวสารจากที่ห่างไกลได้อย่างรวดเร็ว พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พิมพ์ครั้งที่ 5 ได้นิยาม โลกาภิวัตน์ มีความหมายว่า การแพร่กระจายไปทั่วโลก การที่ประชาคมโลกไม่ว่าจะอยู่ ณ จุดใด สามารถรับรู้ สัมพันธ์ หรือรับผลกระทบจากสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วกว้างขวาง ซึ่งเนื่องมาจากการพัฒนาระบบสารสนเทศ สรุปลงอย่างเข้าใจง่าย “โลกาภิวัตน์” คือการแพร่กระจายของ

ข้อมูลตามการเติบโตของเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาทำให้สามารถรับรู้หรือติดต่อจากอีกซีกโลกได้ทันที (กฤษ พิโรจน์, 2562)

กระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ (Computer-Generated Imagery) หรือ ภาพอันสมบูรณ์ภายใต้กระบวนการคอมพิวเตอร์ คือกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ ประยุกต์ใช้เพื่อสร้างภาพหรือวิดีโอสำหรับใช้ประกอบภาพยนตร์ โฆษณา วิดีโอเกม สิ่งพิมพ์ งานศิลปะ หรือสื่ออื่นที่ทำงานร่วมกับภาพและการมองเห็น ยิ่งในปัจจุบันการเติบโตของเทคโนโลยีทำให้บทบาทของกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์มากขึ้นในทุกอุตสาหกรรม ทำให้ขอบเขตของเนื้อหาในการเล่าได้ขยายมากกว่าเดิม โดยผู้วิจัยนำเอาขอบเขตวิธีการนำเสนอที่มากขึ้นของกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ ที่สามารถประกอบสร้างฉากและองค์ประกอบภาพได้ตามที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการหลักในการสร้างสรรค์ เพื่อให้ผลงานมีภาพตามที่ต้องการนำเสนอ คือทั้งมีความสมจริงและเหนือจริงผสมผสานกันอยู่ (พิมพ์วิณ สุนทรธรรมรัต, 2564)

ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) คือ กระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะที่สำคัญอีกกระแสหนึ่ง เริ่มต้นช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 ได้ชื่อมาจากบทความเรื่อง พารากราฟส์ ออน คอนเซ็ปชวลอาร์ต (Paragraphs on Conceptual Art) ของ โซล เลวิตท์ (Sol LeWitt) ในปี 1969 ศิลปะเชิงแนวคิดให้ความสำคัญของแนวคิดมากกว่าความงามตามชื่อ เกิดมาจากปฏิกิริยาต่อต้านศิลปะกระแสหลัก ศิลปินไม่เพียงละทิ้งความงาม และยังต่อต้านและลดทอนความสูงส่งของศิลปะศิลปะเชิงแนวคิดนั้น ให้ความสำคัญนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุดและพอเพียงแล้วสำหรับศิลปะ แต่ความงาม สุนทรียะหรือมูลค่าทางการตลาดเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นสำหรับกระแสทางศิลปะนี้ ซึ่งในผลงานของผู้วิจัยที่เลือกกระบวนการสร้างสรรค์โดยมีเนื้อหาแนวความคิดเป็นหลักอันดับแรก และต้องการนำเสนอแนวความคิดให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้ทำให้งานแนวความคิดที่เป็นเนื้อหาหลักชัดเจนมากขึ้น ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานนี้จึงอยู่ภายใต้การคิดแบบศิลปะเชิงแนวคิด (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2561)

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีศิลปะเชิงแนวคิดมาใช้เป็นแนวทางหลักในการนำเสนอผลงาน ในศิลปะเชิงแนวคิด มีความสำคัญคือการเน้นที่แนวคิดของผลงาน โดยผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำสำเนาความทรงจำของบ้านในอดีตมาใช้เป็นวัตถุดิบเพื่อนำมาสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เทคโนโลยีกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ สร้างเป็นพื้นที่จำลองขึ้นมาจากการผสมผสานระหว่างประสบการณ์ความเป็นจริงและความความทรงจำ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการนำเสนอที่สอดคล้องกับแนวคิดและเน้นการส่งเสริมแนวคิด

ของผลงานให้ชัดเจนขึ้น ผลงานนี้มุ่งมั่นที่จะนำเสนอความจริงพร้อมกับความเหนือจริง ทำให้การเลือกใช้การผลิตภาพด้วยกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์สามารถสร้างรูปแบบตามที่ต้องการได้นอกจากนั้นความสำคัญของการนำเสนอในรูปแบบศิลปะเชิงแนวคิดคือการเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีการตีความหรือสร้างความรู้สึที่แตกต่างกัน หลังจากผลงานได้รับการเผยแพร่ การตีความและความเข้าใจของผู้ชมอาจแตกต่างกันไป โดยมีรูปแบบผลงานในการนำเสนอคือพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่ของความทรงจำ ที่บรรยากาศความเข้าใจอาจแตกต่างกันขึ้นอยู่กับความรู้ สภาพแวดล้อมและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาความหมายของคำว่า “บ้าน” ในหลายความหมายผ่านมิติของความทรงจำ
- 2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดด้วยเทคนิคแอนิเมชันสามมิติ
- 2.3 เพื่อประเมินผลสื่อกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 3 มิติ ความยาว 3 นาที

1.4.2 โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลทั่วไปโดยเน้นกลุ่มคนอายุ 20 ถึง 30 ปี ไม่จำกัดเพศ ที่มีความสนใจงานแอนิเมชัน ศิลปะเชิงแนวคิด กระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์ และแนวความคิด เรื่องความทรงจำต่อพื้นที่ จำนวน 47 คน

1.5 นิยามศัพท์

กระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์ คือ กระบวนการประยุกต์และประมวลผลวิเคราะห์ภาพ ขึ้นมาด้วยคอมพิวเตอร์ โดยรับข้อมูลและจึงแสดงผลลัพธ์ด้วยจอภาพ นำไปใช้ในหลายอุตสาหกรรม โฆษณา ภาพยนตร์ แอนิเมชัน ภาพประกอบ วิดีโอเกม สื่อสิ่งพิมพ์ รวมไปถึงผลงานศิลปะ

อัตวิสัย คือ ข้อเท็จจริงของการได้รับอิทธิพลจากความคิด ความคิดเห็นหรือความรู้สึก ส่วนตัวมากกว่าข้อเท็จจริง เรียกได้ว่าเป็นมุมมองหรือความคิดเห็นของบุคคล เกี่ยวข้องกับความรู้สึก ความเชื่อ หรือความต้องการ เป็นแนวความคิดที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ในทางปรัชญาคำนี้มีความหมายตรงข้ามกับภววิสัย

ศิลปะเชิงแนวคิด คือ การเคลื่อนไหวทางศิลปะรูปแบบหนึ่ง ที่เลือกใช้แนวคิดเป็นหลัก มากกว่าความงามหรือความสุนทรีย์ภาพ โดยไม่จำกัดเทคนิคการสร้างผลงานหรือบางครั้งศิลปินก็หยิบจับนำเอาของสำเร็จรูปมาประกอบสร้างใหม่หรือนำเสนอซึ่งแล้วแต่แนวคิดของศิลปินว่า ต้องการนำเสนอเรื่องราวแบบไหน

โลกาภิวัตน์ คือ การพัฒนาของเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วส่งผลให้การติดต่อสื่อสารในพื้นที่ห่างไกลสามารถทำได้ง่ายด้าย หรือข่าวสารที่อยู่ห่างไกลแม้อีกซีกโลกก็สามารถรับรู้ได้อย่างทันที ทำให้รู้ผลกระทบสิ่งที่เกิดขึ้นได้เร็วเหมือนว่าโลกกำลังเล็กลงเพราะการสื่อสารและการรับข่าวสารได้ง่ายและไวขึ้น

พื้นที่ คือ ปริมาณของพื้นที่ผิวที่แสดงขอบเขตของเนื้อใน เป็นมโนทัศน์ในสองมิติที่คล้ายคลึงกับความยาวของเส้นโค้งในหนึ่งมิติในเชิงกายภาพ เป็นหนึ่งในการรับรู้การมีอยู่ของสิ่งหนึ่ง

ความทรงจำ คือ เครื่องมือการบันทึกประสบการณ์ของเราเองผ่านการเรียนรู้ ถ้าเราเรียนรู้หรือได้รับประสบการณ์บางอย่างกับตัวเองก็จะถูกบันทึกเก็บไว้กลายเป็นความทรงจำสามารถดึงออกมาใช้ได้ เป็นเครื่องมือสำคัญทั้งการจดบันทึกเรื่องราวและยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่เป็นกลไกทำให้รู้จักการเรียนรู้



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบสามมิติเพื่อสร้างพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติด้วยรูปแบบศิลปะเชิงแนวคิด” มีแนวคิดและศึกษาทฤษฎีกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 ความทรงจำ

ความทรงจำนั้นเป็นเครื่องมือแรกของมนุษย์ในการบันทึกและส่งต่อข้อมูลก่อนจะถึงยุคที่มนุษย์สามารถสร้างบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร หรือการบันทึกรูปภาพและเสียงในปัจจุบัน Ars Memoriae หรือ ศาสตร์แห่งการจำ (Art of Memory) คือการสร้างความรู้เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับความทรงจำ และสร้างเทคนิคที่ช่วยในการจดจำ ทำให้ความแน่ชัดของความจริงนั้นแม่นยำมากขึ้น เป็นอีกหนึ่งความพยายามของมนุษย์ที่ให้ความสนใจต่อความทรงจำ มนุษย์นั้นยังทำงานร่วมกับความทรงจำมาเสมอ สำเนาความทรงจำส่วนบุคคลนั้นแท้จริงแล้วเกี่ยวพันกับความทรงจำของผู้อื่น เช่น สถานที่เดียวกันแต่ผู้คนเดินทางผ่านมา ผู้คนที่อยู่ในสถานที่นั้นแม้กระทั่งผู้คนที่ไม่เคยมาแต่อาจจะรู้จักสถานที่นั้น ย่อมมีสำเนาความทรงจำอยู่หลากหลายชุดที่มีสิ่งร่วมกันอยู่ หรือความทรงจำเกี่ยวกับความรัก ที่มีความสัมพันธ์ของคนมากกว่าหนึ่งอยู่ภายในนั้น แม้หากความสัมพันธ์นั้นหมดสิ้นไปแล้วความทรงจำนั้นยังคงเป็นความทรงจำร่วมส่วนบุคคล ในที่นี้บางครั้งความทรงจำเหมือน “ผี” หรือ “วิญญาณ” ที่ตามหลอกหลอนอยู่เสมอ (กิตติพล สรัคคานนท์, 2564)

2.1.1 ทฤษฎีของความทรงจำ

ปลายศตวรรษที่ 19 นักจิตวิทยาชาวฝรั่งเศส เตโอดูล-อาร์ม็องด์ ริโบต์ (Théodule-Armand Ribot) ได้ตีพิมพ์ข้อเขียน Les Maladies de la Mémoire (1881) ที่ว่าด้วยความทรงจำเป็นพื้นฐานทางชีวภาพของมนุษย์ ที่ทำให้มนุษย์มีบุคลิกความเป็นปัจเจกแบ่งแยกความเป็นบุคคลออกมาจากกัน ส่วนความทรงจำนั้นอยู่ในสมองและระบบประสาท ดำรงอยู่ในพื้นที่ (Space) และจัดไว้สำนึก

(Unconscious) เกิดขึ้นมาจากการขาดพื้นที่ของความจำ แต่หลังจาก Les Maladies de la Mémoire (1881) ตีพิมพ์ออกมาไม่นานก็มีนักปรัชญาและนักเขียนชาวฝรั่งเศส อ็องรี แบร์กซง (Henri Bergson) ได้ตีพิมพ์ผลงานออกมาโต้แย้งทฤษฎีของเตโอคูล-อาร์ม็องด์รีโบต์ ในผลงานชื่อว่า Matière et mémoire (1896) เพื่อบอกว่าความทรงจำของมนุษย์นั้นซับซ้อนมากกว่า เตโอคูล-อาร์ม็องด์รีโบต์ อธิบายไว้ ความทรงจำไม่ใช่เพียงปรากฏการณ์ในสมอง แบร์กซงจำแนกความทรงจำเป็น 2 แบบ แบบแรกคือ ความทรงจำความเคยชิน (Habit-Memory) เกิดจากการทำซ้ำ พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำจนสามารถทำได้โดยอัตโนมัติ และแบบที่สอง ภาพจำ ความทรงจำบริสุทธิ์ (Pure-Memory) เกิดขึ้นจากจิตไร้สำนึก (Unconscious) ซึ่งไม่สามารถควบคุมได้ แบร์กซงเชื่อว่าความทรงจำ นั้นเกี่ยวข้องกับสิ่งที่จับต้องไม่ได้ อย่าง จิตหรือ วิญญาณ ซึ่งแบร์กซงเห็นว่า มนุษย์เราไม่ได้จดจำแต่เพียงสิ่งที่เราตระหนักรู้ แต่การรับรู้ มองเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น ที่เกิดขึ้นตอนไม่รู้ตัวนั้น สามารถสร้างความทรงจำฝังลึกลงไปที่ไม่ใช่เพียงปรากฏการณ์ทางสมอง สำหรับแบร์กซงสมองไม่ใช่พื้นที่กักเก็บความทรงจำแต่หากเป็นเครื่องตัวกลางเสียมากกว่า (กิตติพล สรค์คานนท์, 2564)

2.1.2 ความหลงลืม

ความทรงจำเกี่ยวข้องกับความหลงลืม (Forgetfulness) และนอกจากนั้นยังคงสัมพันธ์กับการให้อภัย (Forgiveness) นักคิดหญิงชาวเยอรมัน ฮันนาห์ อาเรนท์ (Hannah Arendt) คิดว่าการให้อภัยเป็นคุณลักษณะของการเปลี่ยนแปลงอดีต จาก ‘มันต้องเป็นเช่นนี้’ ไปสู่ ‘ฉันต้องการให้เป็นเช่นนี้’ เป็นแนวความคิดที่ว่าเขียนอดีตขึ้นมาใหม่ ในกรอบของ อาเรนท์ การให้อภัยหรือการหลงลืมเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการอดีตกับความทรงจำ (กิตติพล สรค์คานนท์, 2563)

2.1.3 พื้นที่กับความทรงจำ

ภาวะและเนื้อหาในความทรงจำ การซ้อนทับความเป็นจริงกับความทรงจำ การนึกถึงบางอย่างสถานที่หรือเรื่องเล่าทำให้ความทรงจำตื้นขึ้นจากตะกอน เรื่องเล่าอาศัยการทำงานร่วมกับความทรงจำให้เป็นตัวกระตุ้นให้ประสบการณ์ในอดีตปรากฏขึ้นในความทรงจำ ภาพความทรงจำนั้นชัดในความรู้สึกเสมอ แต่ข้อเท็จจริงและรายละเอียดนั้นอาจไม่ถูกต้องทั้งหมด ภาพความทรงจำนั้นย่อมเป็นจริงและแจ่มชัดสำหรับผู้ที่ได้รับประสบการณ์ในเวลานั้น ความรู้สึกและความจริงถูกประสมเข้าด้วยกัน และมันเป็นจริงต่อผู้เล่า แม้ว่ารายละเอียดจะไม่ถูกต้องทั้งหมดแต่ในพื้นที่ร่วม

ความทรงจำของหลากหลายผู้คนนั้นอาจจะมีการแบ่งปันพื้นที่นั้นร่วมกัน การที่ความทรงจำจากประสบการณ์ต่อพื้นที่หนึ่งนั้นมีหลากหลายแต่ไม่ใช่ว่ามีที่ถูกต้องเพียงสิ่งเดียว หากแต่สิ่งที่ถูกต้องทางกายภาพถูกแบ่งเป็นพื้นที่ความทรงจำส่วนบุคคลหลายแบบ โดยเลือกที่จะจดจำหรือบางครั้งเลือกที่จะลืมบางอย่างขึ้นอยู่กับ การได้รับข้อมูลหรือประสบการณ์กับตัวบุคคลโดยปัจเจก (อุทิศ เหมะมูล, 2559)

จากการศึกษาศาสตร์แห่งการจำและทฤษฎีของความทรงจำในหลายมิติ ผู้วิจัยมองเห็นแง่มุมของการอธิบายทฤษฎีของความทรงจำในหลายด้านทั้งการจดจำหรือการหลงลืม แต่การทำความเข้าใจเรื่องของความทรงจำทั้งหมดยังเป็นเรื่องยาก ขึ้นอยู่กับในแต่ละมิติของการศึกษา ความทรงจำล้วนมีประเด็นที่นำไปสู่แนวคิดได้หลากหลาย อย่างการเชื่อมโยงแนวความคิดเรื่องความทรงจำเข้าสู่ทฤษฎีที่เป็นวิทยาศาสตร์ก็สามารถอธิบายได้ตามยุคสมัยของการพัฒนาทางเทคโนโลยีและการศึกษา หรือหากอธิบายด้วยแนวความคิดอย่างกวีหรือปรัชญาก็สามารถอธิบายได้เป็นแนวความคิดตามยุคสมัยได้เช่นกัน อย่างแนวคิดเรื่องความหลงลืมในมิติของการให้ข้อมูลที่นำไปสู่การเปรียบเทียบการย้อนเวลาแก้ไข ก็เป็นอีกมุมมองที่มองผ่านความเป็นกวีเพื่อสร้างแนวคิดอีกแบบหนึ่ง ผู้วิจัยเห็นการเชื่อมโยงเรื่องราวของความทรงจำที่สามารถนำมาแทรกในงานเพื่อนำเสนอให้ได้มีมิติมากขึ้น

2.2 ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art)

ศิลปะเชิงแนวคิด หรือ Conceptual Art เป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ใช้แนวคิดเป็นหลัก มากกว่าการให้ความสำคัญกับความงามหรือสุนทรียภาพ เริ่มต้นในช่วงกลางทศวรรษที่ '60s ถึงช่วงกลางทศวรรษที่ '70s ศิลปะเชิงแนวคิดปฏิเสธแนวความคิดตามขนบธรรมเนียมเดิมที่คิดว่าศิลปะเป็นเรื่องที่สูงส่งและมองว่าความคิดเป็นเรื่องที่เพียงพอแล้วสำหรับการทำงานศิลปะ สุนทรียะ ความงาม การแสดงออกทางอารมณ์หรือมูลค่าทางตลาดเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็น ศิลปะเชิงแนวคิดได้รับอิทธิพลอย่างสูงมาจากศิลปะแบบดาดา (Dada) ที่ศิลปินชื่อ มาร์แชล ดูว์ชอง (Marcel Duchamp) ที่นำเสนองานศิลปะด้วยโอบัสสาวะที่เป็นของใช้ทั่วไป เป็นจุดเริ่มต้นผลงานที่เรียกว่า เรดี้เมดส์ (Readymades) ที่ทำลายกฎเกณฑ์เดิมของวงการศิลปะ ในการทำงานศิลปะเชิงแนวคิดมีการใช้วิธีการของสัญศาสตร์ (Semiotics) ซึ่งศิลปะเชิงแนวคิดกลายเป็นการอธิบายรูปแบบการทำงานไม่ได้อยู่ในรูปแบบของงานจิตรกรรม (Painting) ภาพพิมพ์ (Printmaking) หรือ ประติมากรรม (Sculpture) อย่างเช่น ศิลปะการแสดง (Performance Art) วิดีโออาร์ต (Video Art)

ภูมิศิลป์ (Land Art) ศิลปะจัดวาง (Installation Art) ศิลปะเชิงโต้ตอบได้ (Interactive Art) เป็นต้น ศิลปะเชิงแนวคิดได้ส่งอิทธิพลแนวคิดกับศิลปินในยุคหลังเป็นอย่างมาก มโนทัศน์ (Concept) หรือความคิดรวบยอด คือความคิดหรือภาพที่เป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีลักษณะร่วม เป็นเครื่องมือสำคัญในการแสดงออกของศิลปิน (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2561)

จากการศึกษาศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ผู้วิจัยนำเสนอผลงานด้วยรูปแบบของ ศิลปะเชิงแนวคิด และต้องการนำเสนอด้วยเทคนิควิดีโออาร์ต ใช้แนวความคิดเป็นหลักในการ นำเสนอผลงานแต่ยังเก็บสุนทรียะของผลงานเอาไว้ เพราะด้วยมโนทัศน์ (Concept) ของงานที่ยัง ต้องการสุนทรียะมาช่วยนำเสนอแนวคิดที่ต้องการสื่อสาร ผู้วิจัยยังหยิบเอาความสำเร็จรูปของการ สแกนพื้นที่จริงเข้ามาผสมผสานกับพื้นที่จำลองที่คล้ายกับการนำเอาสิ่งของสำเร็จรูปมาใช้งานอย่าง ศิลปะเชิงแนวคิด

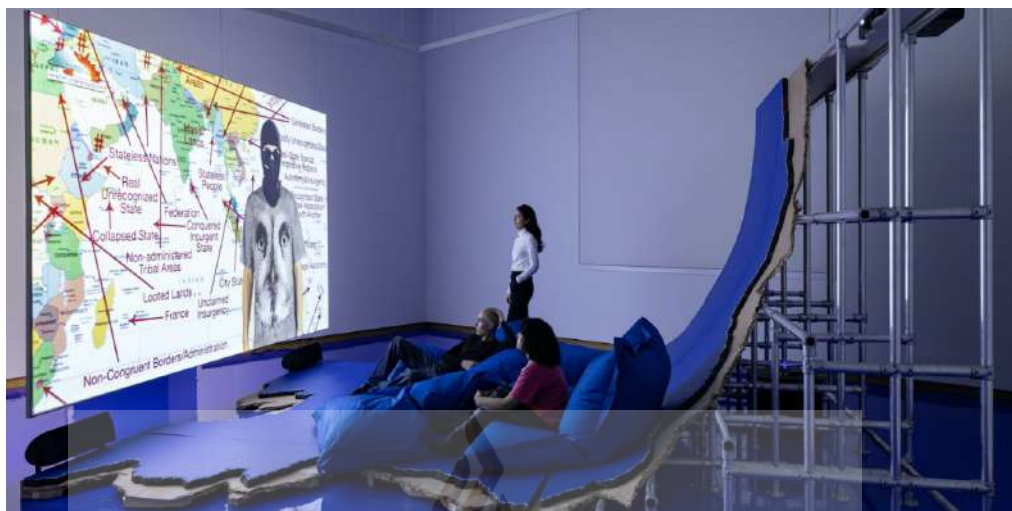
2.3 กระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์

2.3.1 ความหมายของกระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์

กระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์ (Computer-Generated Imagery) หรือภาพอันสมบูรณ์ ภายใต้อัลกอริทึมการคอมพิวเตอร์ คือภาพที่สร้างหรือประยุกต์ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสร้าง สันนิษฐานผลงานศิลปะ ภาพยนตร์ สื่อสิ่งพิมพ์ วิดีโอเกม ภาพประกอบ ซึ่งในปัจจุบันนิยมถูก นำมาใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้นในหลายสาขา (พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัต, 2564)

2.3.2 กระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์กับยุคร่วมสมัย

ในยุคร่วมสมัยหรือในปัจจุบัน การพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วทำให้ในสื่อหลาย ประเภทรวมถึงภาพยนตร์มักจะประยุกต์ด้วยเทคโนโลยีกระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์หรือ ที่บางครั้งเข้ามาทดแทนภาวะบางอย่างต่อผู้คนมีต่อสิ่งหนึ่งจนเป็นเพียงข้อเท็จจริงผ่านสายตา ในบางครั้งการนำเสนอเพียงเทคนิคและความตระการตาทำให้พื้นที่ประสบการณ์ระหว่างผู้รับและ สื่อหายไป (อุทิศ เหมะมูล, 2559)



รูปที่ 2.1 Hito Steyerl, Liquidity Inc. 2014

ที่มา: Tjhuis, 2022



รูปที่ 2.2 Hito Steyerl, A Sea of Data 2022

ที่มา: Tjhuis, 2022

2.3.3 แนวคิดการใช้กระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์กับงานวิจัย

ผู้วิจัยต้องการการสร้างสรรคผลงานด้วยเทคนิคกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ ด้วยแนวคิดเรื่องความทรงจำต่อพื้นที่บ้าน มาสร้างสรรคเป็นผลงานที่นำความทรงจำ ประสบการณ์ ความรู้สึก มาเรียบเรียงเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ประมวลผลเพื่อให้สามารถสร้าง

ฉากและองค์ประกอบได้ตามที่ต้องการ ภายในเนื้อหาแนวความคิดที่ต้องการการสร้างสรรค์จากความทรงจำที่บางส่วนมีความเหนือจริงและแทรกสัญลักษณ์ที่ไม่สามารถถ่ายทำได้ ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์เปรียบเป็นสื่อกลางที่ใช้ในการสื่อสารแนวความคิด เป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยสร้างภาพตามแนวคิดให้เป็นภาพที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น ได้ตรงตามที่ต้องการ ทำให้ผู้วิจัยสามารถถ่ายทอดแนวความคิดที่ต้องการได้เป็นภาพอย่างชัดเจน

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยเลือกศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยคัดเลือกจากงานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวความคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำ คืองานวิจัยเรื่อง พื้นที่กับความทรงจำ และงานวิจัยเรื่องธรรมชาติมนุษย์กับมุมมองเชิงพื้นที่ โดยมีการศึกษา ดังนี้

2.4.1 งานวิจัยเรื่อง พื้นที่กับความทรงจำ โดย นราธาร สายเส็ง

ผู้วิจัยทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง พื้นที่กับความทรงจำ (Spatial and Memory) โดย นราธาร สายเส็ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่าความทรงจำกับพื้นที่บางพื้นที่ที่ได้เดินทางไประยะสั้นสร้างความประทับใจ แต่บางพื้นที่มีความทรงจำน้อยแม้จะอยู่ในระยะเวลาที่นานกว่า ได้ข้อสรุปว่าพื้นที่กับความทรงจำสัมพันธ์ต่อเวลาและเทคโนโลยี ภายใต้เงื่อนไขของบริบทที่ต่างกัน อารมณ์และความรู้สึกทับซ้อนจนกลายเป็นความทรงจำ อิทธิพลของเทคโนโลยีที่กว้างขวางขึ้นทำให้บางครั้งลดทอนและเพิกเฉยต่อรายละเอียดพื้นฐาน แต่ก็เพิ่มรายละเอียดในเชิงกายภาพมากขึ้นในเวลาเดียวกัน การทำความเข้าใจพื้นที่กับความทรงจำเริ่มจากการตั้งคำถาม กับประสบการณ์และการรับรู้ต่อพื้นที่ ปรากฏการณ์ที่เคยชิน คิดซ้ำถึงเหตุผลว่าทำไมถึงได้รับรู้พื้นที่แบบนั้น ความทรงจำมิใช่สร้างขึ้นด้วยตัวเองอย่างโดดเดี่ยว แต่เป็นความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ ที่เกี่ยวข้องกับมิติเวลา หล่อหลอมเข้ากับความรู้สึก (นราธาร สายเส็ง, 2559)

2.4.2 งานวิจัยเรื่อง ธรรมชาติมนุษย์กับมุมมองเชิงพื้นที่ โดย นราธาร สายเส็ง

ผู้วิจัยทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง ธรรมชาติมนุษย์กับมุมมองเชิงพื้นที่ (Human Nature and Spatial Perspective) โดย นราธาร สายเส็ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์

และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่ว่าด้วยความไม่เข้าใจต่อพื้นที่ที่ตนเองอาศัยอยู่อย่างถ่องแท้ ผ่านแนวคิดภูมิศาสตร์มนุษย์นิยมการผลิตสร้างของ Henri Lefebvre อันเกิดจากความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ 3 แบบ คือ พื้นที่ทางกายภาพ พื้นที่ทางความคิด พื้นที่ทางสังคม ได้ข้อสรุปว่ามนุษย์นั้นมีความละเอียดอ่อนและซับซ้อน มนุษย์และพื้นที่ที่อยู่ในสถานะกลายเป็น (State of Becoming) อยู่ตลอดเวลา ผสานกันอยู่แนบแน่น ไม่สามารถมองแยกออกจากกันได้ ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา อยู่ที่ว่าพื้นที่และสังคมจะมองในมุมมองบริบทหรือฐานะอะไร (นราธรร สายเส็ง, 2560)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง 2 บท ผู้วิจัยได้แนวคิดเพิ่มเติมในการสร้างสรรค์ผลงานว่าการรับรู้ต่อมิติพื้นที่นั้นเป็นปัจเจก และมนุษย์นั้นไม่ประสบความสำเร็จความทรงจำต่อพื้นที่หรือปรากฏการณ์ไม่มากนักน้อย พื้นที่บ้านในความหมายสัมพันธ์เชิงพื้นที่ ในรูปแบบพื้นที่ทางความคิดนั้นย่อมมีอยู่ในความทรงจำ นอกจากนี้ยังมองเห็นว่ามนุษย์กับพื้นที่นั้นมีความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันอยู่ เพราะนอกจากพื้นที่ทางกายภาพยังมีพื้นที่ความคิดและพื้นที่ทางสังคมอยู่อีก นั่นหมายถึงการมีอิทธิพลจากผู้อื่นส่งผลต่อความทรงจำ และความสัมพันธ์ของพื้นที่กับความทรงจำที่เป็นปัจเจกก็ยังมีส่วนร่วมกับผู้อื่นอยู่ในเวลาเดียวกัน ผู้วิจัยนำมาพัฒนาแนวคิดในการสร้างผลงานจากสำเนาความทรงจำที่เป็นปัจเจก แต่ก็มีอิทธิพลที่เป็นส่วนร่วมกับผู้อื่นอยู่ด้วย ดังนั้นผลงานสามารถสร้างประสบการณ์ต่อผู้ที่มีประสบการณ์ สภาพแวดล้อมหรือปัจจัยอื่นที่ใกล้เคียงกันได้ เป็นจุดเชื่อมโยงที่เปรียบเป็นการทับซ้อนกับผู้อื่นภายในพื้นที่เดียวกัน อย่างเช่น บ้าน ในคำเดียวกันในแต่ละบุคคลก็มีส่วนเชื่อมโยงต่อผู้อื่นที่มีปัจจัยใกล้เคียงกัน

2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยเลือกศึกษากรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีแนวความคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำมาเป็นแนวทางวิเคราะห์ จำนวน 3 เรื่อง คือ Nostalgia (Bolognini, Rossellini, Toscan du Plantier, & Tarkovsky, 1983), Memoria (Swinton & Weerasethakul, 2021), Solaris (Tarasov & Tarkovsky, 1972) และคัดเลือกวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องพื้นที่ บ้านและความทรงจำมาเป็นแนวทางวิเคราะห์ จำนวน 3 เรื่อง คือ Kafka on the Shore (มูราคามิ, 2562), ลับแล, แก่งคอย (อุทิศ เหมะมูล, 2565), พุทธศักราชอัสดงกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ (วีรพร นิธิประภา, 2565) โดยมีการศึกษาดังนี้

2.5.1 กรณีศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง Nostalgia

ผู้วิจัยทำการศึกษาผลงานภาพยนตร์ Nostalgia (Bolognini et al., 1983) ทางสื่อออนไลน์ สตรีมมิง คิโนะนาว (Kino Now) ภาพยนตร์เล่าเรื่องของอังเดร กอร์ชาร์คอฟ (Andrei Gorchakov) นักเขียนชาวรัสเซียที่เดินทางไปประเทศอิตาลีเพื่อศึกษาชีวิตของนักแต่งเพลงชาวรัสเซีย ปาเวล ซอสโนฟสกี (Pavel Sosnovsky) ที่ได้ย้ายมาอาศัยและตายที่อิตาลี โดยในภาพยนตร์จะได้เห็นภาพของรัสเซียที่มีบ้านและครอบครัวของอังเดรอยู่ซ้อนทับกับอิตาลีที่เขาอยู่ วิธีการเล่าและเทคนิคมีความน่าสนใจ ภาพเหตุการณ์ในอดีตและความฝันที่ถ่ายทอดผ่านเทคนิคการถ่ายที่ไม่ได้มีเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ภาพยนตร์สะท้อนจิตใจที่โหยหาต่อบ้านเกิดแม้ว่าสถานที่ที่อังเดรไปจะสวยงามแต่ก็ไม่อาจลบภาพแทนของบ้านที่ซ้อนทับอยู่ในเวลานั้นได้ (Bolognini et al., 1983)



รูปที่ 2.3 Nostalgia, Open Scene

ที่มา: Filmstowatchbeforeyoudie, 2023



รูปที่ 2.4 Nostalgia, Home Scene
ที่มา: Filmstowatchbeforeyou die, 2023



รูปที่ 2.5 Nostalgia, Abandoned Scene
ที่มา: Filmstowatchbeforeyou die, 2023



รูปที่ 2.6 Nostalgia, Last Scene
ที่มา: Filmstowatchbeforeyoudie, 2023

2.5.2 กรณีศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง Memoria

ผู้วิจัยทำการศึกษาผลงานภาพยนตร์ Memoria (Swinton & Weerasethakul, 2021) ทางสื่อออนไลน์สตรีมมิง แอปเปิ้ลทีวี (Apple TV) ภาพยนตร์เล่าเรื่องของ เจสสิกา (Jessica) ที่ในคืนหนึ่งเธอได้ยินเสียง “ปัง” ดังก้องอยู่ภายในหัวของเธอ เสียงนั้นรบกวนเธอทำให้นอนไม่หลับ เจสสิกาจึงเดินทางผ่านทัศนียภาพของโคลัมเบียเพื่อค้นหาต้นตอของเสียงที่เกิดขึ้นอยู่ภายในหัวของเธอ การถ่ายทำมีการใช้ลองเทค (Long Take) เพื่อให้ผู้ชมได้รับและดื่มด่ำกับบรรยากาศห้วงเวลาของพื้นที่ ภาพยนตร์วางองค์ประกอบอย่างประณีต การเล่าเรื่องกระโดดข้ามจากเหตุการณ์หนึ่งไปสู่อีกเหตุการณ์หนึ่ง เนื้อหาพูดถึงความทรงจำ ความฝัน ประวัติศาสตร์ของดินแดน ประเด็นที่แทรกเข้ามาทั้งในเรื่องของการเมือง ความจริงแท้ ข้อมูลข่าวสาร ประวัติศาสตร์ อำนาจและความตาย ผู้กำกับอภิชิตพงษ์ ก็เห็นความซ้อนทับของประเทศโคลอมเบียและประเทศไทยที่มีความใกล้เคียงกัน ทั้งสภาพแวดล้อมและประวัติศาสตร์การเมือง (Swinton & Weerasethakul, 2021)



รูปที่ 2.7 Memoria, Memoria
ที่มา: SceneByGreen, 2021



รูปที่ 2.8 Memoria, Sound Room
ที่มา: SceneByGreen, 2021



รูปที่ 2.9 Memoria, Finding Memory
ที่มา: SceneByGreen, 2021



รูปที่ 2.10 Memoria, Home
ที่มา: SceneByGreen, 2021

2.5.3 กรณีศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง Solaris

ผู้วิจัยทำการศึกษาผลงานภาพยนตร์ Solaris (Tarasov & Tarkovsky, 1972) ทางสื่อออนไลน์สตรีมมิง แอปเปิ้ลทีวี (Apple TV) ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ในช่วงสมัยโซเวียต ดัดแปลงมาจากนวนิยายภายในชื่อเดียวกัน ตัวละครหลักชื่อ เคลวิน เป็นจิตแพทย์ อาศัยอยู่ในบ้านล้อมรอบด้วยน้ำ และป่าสวยงาม เขาได้นับคำสั่งให้ไปยังสถานีอวกาศที่โคจรรอบดาวโซลาริส โดยมีหน้าที่ประเมินอาการทางจิตของนักบินอวกาศสามคนบนสถานี โดยพบว่าความจริงบนสถานีผู้คนที่พบเจอกับคนรู้จักที่เสียชีวิตแล้ว รวมไปถึงเคลวินก็ได้พบกับภรรยาที่เสียชีวิตไปแล้วเช่นกัน ภาพยนตร์มีแนวความคิดที่แม้จะมีเนื้อเรื่องที่ออกไปยังที่ห่างไกล แต่มันคือการกลับมาสำรวจภายในตนเอง โซลาริสคือสิ่งที่มนุษย์ต้องการศึกษาและครอบครอง แต่กลับไม่สามารถที่จะเข้าใจมันได้ ประเด็นของเรื่อง Solaris ค่อนข้างถูกพูดถึงในรูปแบบปรัชญาและสิ่งที่เป็นความรู้สึกภายใน รวมไปถึงการใช้บ้านที่เป็นตัวแทนของความรู้สึกและอารมณ์ เป็นสัญลักษณ์ของความทรงจำและการดำเนินของเรื่องทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางจิตวิญญาณและความรู้สึกของตัวละครหลัก ซึ่งจะเห็นได้จากในภาพยนตร์เริ่มต้นด้วยบ้านของเคลวินที่สภาพภายนอกสวยงามและจบด้วยบ้านที่อยู่ท่ามกลางมหาสมุทรใหญ่ซึ่งไม่ใช่สถานที่บ้านจริง แต่เป็นบ้านในแง่ของสิ่งที่อยู่ภายใน (Tarasov & Tarkovsky, 1972)



รูปที่ 2.11 Solaris, Home

ที่มา: Mubi, 2021



รูปที่ 2.12 Solaris, Space
ที่มา: Filmgrab, 2021



รูปที่ 2.13 Solaris, Hari
ที่มา: Filmgrab, 2021



รูปที่ 2.14 Solaris, Ending

ที่มา: Filmgrab, 2021

จากการศึกษากรณีศึกษาภาพยนตร์ 3 เรื่อง วิเคราะห์การนำเสนอแนวความคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ จากภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาเป็นแนวทางวิเคราะห์ โดยประเด็นของบ้านในแต่ละเรื่องคือ

ในภาพยนตร์ Solaris บ้านเป็นสัญลักษณ์ของความทรงจำและอารมณ์ของตัวละครหลัก เรื่องราวเกี่ยวกับการสำรวจอวกาศ แต่แท้จริงคือการสำรวจภายในจิตใจ เมื่อตัวละครได้ดำเนินเนื้อเรื่องไปสู่ช่วงท้าย จะพบกับบ้านของเขาที่สภาพแวดล้อมอยู่กลางมหาสมุทร ซึ่งเป็นการแสดงถึงเรื่องทรงจำและการเปลี่ยนแปลงของตัวเอกที่ใช้บ้านเป็นภาพแทนของสภาพจิตใจ

ในภาพยนตร์ Nostalghia บ้านถูกมองเป็นที่ตั้งของความเชื่อมั่นและเป็นสิ่งที่ตัวละครยึดติด อยู่ภายในใจกลายเป็น "ความทรงจำของบ้าน" โดยภาพยนตร์เลือกใช้วิธีนำเสนอของสถานที่ในปัจจุบันกับบ้านที่อยู่ในความทรงจำด้วยการซ้อนทับกันของทั้งสองพื้นที่เอาไว้ เพื่อแสดงถึงความโหยหาบ้านของตัวละครที่ยังชัดเจนอยู่ด้วยกันกับสถานที่ในปัจจุบัน

ในภาพยนตร์ Memoria ความทรงจำของบ้านเป็นศูนย์กลางของการสำรวจเรื่องราวทางจิตใจและการสำรวจตัวเอง ตัวละครหลักได้รับความผันผวนจากความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับบ้านและเดินทางออกไปสำรวจจนได้เจอกับความเป็นบ้านของตัวละครอื่น

จะเห็นได้ว่าใน 2 เรื่องของผู้กำกับ Andrei Tarkovsky มีจุดเชื่อมโยงกันของแนวความคิดเรื่องบ้านที่มองในความรู้สึกที่ต่างกันออกไป ในเรื่อง Solaris คือการออกไปไกลจากสิ่งที่เรียกว่า

บ้านแต่กลับเป็นการย้อนเข้ามาสำรวจตนเองภายในอีกที หรือเรื่อง Nostalgia ที่ตัวละครหลักออกมาไกลบ้านแต่ก็ยังคงความคิดถึงโหยหาบ้านของตนเองอยู่ภายในใจ จนเกิดเป็นการซ้อนทับระหว่างสถานที่ที่ตัวละครหลักอยู่ในปัจจุบันกับบ้านที่อยู่ห่างไกล ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Memoria แม้ไม่ได้พูดถึงบ้านเป็นหลัก แต่ยังคงมีแนวความคิดเรื่องความทรงจำที่ผูกตัวละครเอาไว้กับสถานที่ จะเห็นได้ว่าในภาพยนตร์ 3 เรื่องนี้มีแนวเนื้อหาที่สัมพันธ์กัน แต่ถูกนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่าง และเทคโนโลยีในการช่วยสร้างและถ่ายทำในยุคสมัยที่ต่างกัน โดย Solaris ในฉากจบยังคงเป็นเทคนิคในยุคสมัยนั้นที่ไม่สมจริง Nostalgia ที่ในฉากจบไม่ได้ใช้เทคนิคมากมายแต่ยังคงทรงพลัง และใน Memoria มีเทคโนโลยีในปัจจุบันที่แทรกเข้าไปใช้ภายในเรื่องแต่ยังคงเนื้อหาเอาไว้ชัดเจน จะเห็นได้ว่าทั้งสามเรื่องมีแนวทางในการนำเสนอที่มึ่ความคิดเป็นหลัก เหมือนการเลือกแนวทางการนำเสนอด้วยศิลปะเชิงแนวคิดของผู้วิจัย นอกจากนี้ความแตกต่างของการเลือกใช้วิธีการ และเทคนิคของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันเพื่อความสอดคล้องและเหมาะสมของเรื่อง เพื่อให้วิธีการเข้ามาช่วยผลักดันให้ความชัดเจนของเรื่องที่ต้องการสื่อสารมากขึ้น ตรงกับแนวความคิดด้านวิธีการของผู้วิจัยที่เลือกกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์สร้างพื้นที่ขึ้นมาใหม่เพื่อถ่ายทอดเนื้อหา กับสุนทรียะของผลงานให้สอดคล้องและชัดเจน ซึ่งได้ผลลัพธ์การประเมินดีตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย

2.5.4 กรณีศึกษาวรรณกรรม Kafka on the Shore

ผู้วิจัยทำการศึกษาวรรณกรรมเรื่อง Kafka on the Shore โดย ฮารุกิ มุราคามิ นิยายเรื่องนี้เล่าเรื่องราวของเก็บตัวชายหนุ่มชื่อคาฟกา ที่หนีออกจากบ้านเพื่อหาทางหนีความสัมพันธ์ที่แตกสลายของตัวเองกับพ่อ โดยคาฟกาจะดำเนินไปเจอสถานที่และประสบการณ์ใหม่ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวตนภายในของตัวละคร เนื้อเรื่องถูกนำเสนอด้วยการสลับเปลี่ยนของสถานที่และเวลาที่เกิดขึ้นภายในนิยาย เช่น เนื้อเรื่องในปัจจุบันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตที่มีความเชื่อมโยงกัน รวมทั้งการปรากฏตัวของตัวละครที่มีความเชื่อมโยงกับชีวิตตัวละคร มีการเชื่อมโยงที่สร้างความหมายระหว่างความทรงจำและบ้านอย่างลึกซึ้ง ผ่านการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องการเรียกคืนความทรงจำและความหมายของบ้าน ความลึกซึ้งในเรื่องนี้เป็นการใช้สัญลักษณ์ทางธรรมชาติและกรรมองโลกในมุมมองที่เป็นฝัน ผ่านภาพมายาคล้ายที่ซับซ้อน ที่สะท้อนถึงความหมายและความรู้สึกที่ลึกซึ้ง การใช้แมวในเรื่องราวนี้ยังเป็นตัวแทนสำคัญที่ช่วยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างโลกที่หลากหลายและความหมายที่ลึกซึ้งของชีวิต นอกจากนี้ บ้านในเรื่องนี้ยังมีความหมายอัน

สำคัญ เป็นที่กลับมาของความทรงจำ และเชื่อมโยงกับความเชื่อและความหมายของตัวละคร การอาศัยอยู่ในบ้านเกี่ยวข้องกับการเชื่อมโยงกับอดีต (มูราคามิ, 2562)

2.5.5 กรณีศึกษาวรรณกรรม ลับแล, แก่งคอย

ผู้วิจัยทำการศึกษาวรรณกรรมเรื่อง ลับแล, แก่งคอย โดย อุทิศ เหมะมูล นิยายเรื่องนี้เล่าถึง ลับแล เด็กหนุ่มที่เล่าเรื่องครอบครัวของตนที่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ และพี่ชายชื่อแก่งคอย โดยภายในเรื่องดำเนินตั้งแต่การเล่าประวัติผู้เป็นพ่อตั้งแต่สมัยเด็ก คำนวนการใช้ชีวิตจนสามารถสร้างบ้านมีครอบครัวของตนเองได้ เนื้อหาภายในเรื่องให้ความเข้มข้นของความเป็นครอบครัวผ่านพื้นหลังของบ้านที่มีความทะเยอทะยานของพ่ออยู่ นิยายเล่าความรู้สึกต่อบ้านผ่านมุมมองของแต่ละคนในครอบครัว โดยสำหรับพ่อที่ทำหน้าที่เป็นหัวหน้าครอบครัวและบ้านเป็นเหมือนจิตวิญญาณที่เขาทุ่มเทแรงใจแรงกายให้ สำหรับแม่บ้านเป็นพื้นหลังของครอบครัว ทำหน้าที่ตัวเองคอยดูแลสามีและลูก สำหรับแก่งคอยและลับแลบ้านในบางครั้งก็เป็นที่อยู่อาศัยและในบางครั้งก็เป็นเหมือนกรงจากอำนาจของผู้เป็นพ่อ ภายในเรื่องจะถูกเล่าแบบให้ผู้อ่านได้สัมผัสบรรยากาศกับความเป็นชีวิตของครอบครัวนี้ ผ่านวิถีชีวิตที่หากที่ประสบการณ์ใกล้เคียงอย่างเช่นภูมิภาค หรือยุคสมัยภายในเรื่อง ทำให้สามารถสัมผัสชีวิตและความเป็นบ้านผ่านนิยายเรื่องนี้ได้อย่างลึกซึ้ง (อุทิศ เหมะมูล, 2565)

2.5.6 กรณีศึกษาวรรณกรรม พุทธศักราชอัสดงกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ

ผู้วิจัยทำการศึกษาวรรณกรรมเรื่อง พุทธศักราชอัสดงกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ โดย วีรพร นิติประภา นิยายเรื่องนี้เกี่ยวกับครอบครัวเชื้อสายจีน โดยถูกเล่าตั้งแต่รากเหง้าของผู้เป็นทวดที่เป็นคนจีนแท้ ดำเนินมาเป็นครอบครัวที่มีเชื้อไทยผสมจีน เหตุการณ์ภายในเรื่องไม่ได้ถูกเล่าอย่างเป็นเส้นตรง แต่จะมีจุดเชื่อมโยงกันหากอ่านชีวิตตัวละครแต่ละตัว ที่จะมีเนื้อหาและเวลาที่เชื่อมกันเอาไว้ ภายในเรื่องเปรียบเทียบเหมือนการย้อนกลับไปเรียนรู้รากเหง้าของครอบครัว แม้ในเนื้อหาจะมีความเป็นครอบครัวแต่ก็ถูกเชื่อมโยงด้วยประเด็นของบ้าน ทั้งการลี้ภัยในช่วงสงครามที่ต้องเปลี่ยนที่อยู่ของบ้านในช่วงเวลานั้น หรือการเสียบ้านแต่การพยายามกู้พื้นที่บ้านกลับคืน เพราะในเนื้อหาความเป็นครอบครัวของเรื่องนั้นเกี่ยวกับการเป็นบ้านจากความพยายามวางรากฐานของทวดที่มาอาศัยตั้งถิ่นฐานอยู่ที่ประเทศไทย แม้ว่าเนื้อหาทั้งหมดของเรื่องจะถูกเล่าจากความทรงจำที่เกิดขึ้นจากรากเหง้าของครอบครัวนี้ ที่ยังคงมีความทรงจำของครอบครัวและบ้านนี้อยู่ ซึ่งเนื้อหา

ของเรื่อง ได้ให้ความสำคัญของตัวละครเท่าเทียมกันหมด ทำให้แสดงให้เห็นถึงความเป็นมนุษย์ของแต่ละตัวละครออกมาอย่างชัดเจน (วีรพร นิธิประภา, 2565)

จากการศึกษากรณีศึกษาวรรณกรรมทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการเรียบเรียงแนวความคิด เพื่อนำเสนอเรื่องบ้านกับความทรงจำ จากภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาเป็นแนวทางวิเคราะห์ โดยประเด็นของบ้านในแต่ละเรื่องคือ

ในเรื่อง Kafka on the Shore บ้านเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักหนีออกมา แต่ทุกการดำเนินต่อตัวละครก็ยังคงต้องพบกับสถานที่ใหม่ที่ทำให้เกิดการเติบโตมากขึ้น ซึ่งทุกสถานที่และประสบการณ์ที่ได้รับล้วนมีส่วนเชื่อมโยงกับบ้านและคนในครอบครัวอยู่ ซึ่งในเรื่องพยายามใช้ความคลุมเครือระหว่างความจริงกับความทรงจำเอาไว้ด้วยกัน เพื่อแสดงถึงสภาวะจิตใจของคาฟกา

ในเรื่อง ลับแล, แก่งคอย บ้านเป็นสถานที่หลักที่ยึดทุกตัวละครเอาไว้ด้วยกัน และยังเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ได้เห็นความสัมพันธ์ของครอบครัวที่ซับซ้อน เปรียบบ้านเป็นรากฐานของครอบครัวที่มีจิตวิญญาณของผู้เป็นพ่ออยู่ การที่พ่อต้องการความสำเร็จในการสร้างครอบครัวคือการมีบ้าน มุมมองว่าบ้านคือตัวแทนของพ่อสำหรับตัวละครลับแล หรือการหนีออกจากบ้านเพื่อไม่ยอมรับในอำนาจของพ่อภายในบ้านของแก่งคอย จะเห็นว่าภายใต้บ้านหลังเดียวมีมุมมองที่เกิดจากประสบการณ์ที่มีต่อสถานที่ที่เป็นของผู้จดจำเอง

ในเรื่อง พุทธศักราชอัสดงกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ ถูกนำเสนอด้วยครอบครัวและชีวิตเป็นแก่นเนื้อหาของเรื่อง แต่ยังมีอิทธิพลของเรื่องบ้านที่เกิดขึ้นภายในเรื่องอย่างชัดเจน โดยเปรียบเทียบบ้านเป็นชีวิตเนื้อในของตัวละครที่ถูกเชื่อมโยงกันเอาไว้ ภายในเรื่องนั้นเล่าความเป็นชีวิตมนุษย์ที่ดำเนินไปถึงจุดเปราะบาง จนเกิดเป็นการออกจากบ้านเพราะความรู้สึกไม่ยอมรับความจำเป็นต้องย้ายบ้านเพราะสงคราม บ้านแม่ของทวดที่ถูกทำให้จมน้ำหายไปในประเทศจีน ในหลายเหตุการณ์ของเรื่องแม้มีหลายประเด็น แต่ก็มีบ้านเป็นส่วนประกอบ และยังคงแสดงถึงความยึดโยงของครอบครัวและบ้านเอาไว้จนในตอนท้ายหลงเหลือเป็นเพียงความทรงจำของรากเหง้าครอบครัว

จะเห็นได้ชัดในแต่ละเรื่องจะแนวความคิดถูกเตรียมไว้และถูกนำเสนอออกไปในรูปแบบที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นวิธีการคล้ายกับศิลปะเชิงแนวคิดที่เตรียมแนวความคิดและนำเสนอไปใน

รูปแบบที่ช่วยขบขันความคิด อย่างการเชื่อมโยงความสัมพันธ์บุคคลต่อพื้นที่ของเรื่อง Kafka on the Shore ที่ในแต่ละพื้นที่เป็นส่วนสำคัญที่เชื่อมโยงความทรงจำและความเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของตัวละคร ในเรื่องลับแล, แก่งค้อย ก็ได้ใช้บ้านเป็นพื้นหลังของเรื่อง ได้เห็นมิติของบ้านที่ต่างกันของแต่ละคนภายในครอบครัว และในเรื่อง พุทธศักราชอัสดงกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ ที่มีตัวละครครอบครัวใหญ่เชื้อสายจีนเป็นตัวละครหลัก กับพื้นที่บ้านเรียบเรียงเป็นประวัติศาสตร์ครอบครัว ทั้ง 3 เรื่องนี้มีแนวคิดเรื่องบุคคลกับพื้นที่บ้าน และจะเห็นได้ว่าหากผู้ที่มีพื้นฐานครอบครัวที่คล้ายกับเรื่อง Kafka on the Shore ก็จะสามารถทำให้เข้าใจมากขึ้น หรือหากมีความทรงจำกับสภาพแวดล้อมต่อบ้านในวัยเด็กอย่าง ลับแล, แก่งค้อย ก็จะทำให้รู้สึกต่อบ้านภายในเรื่องมากยิ่งขึ้น หรือหากวัฒนธรรมครอบครัวมีเชื้อสายจีนก็ทำให้เข้าใจมุมมองภายในเรื่อง พุทธศักราชอัสดงกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ ได้ดียิ่งขึ้น สิ่งนี้คืออภิวสัยที่เกิดขึ้นต่อเนื้อหาหรือสถานที่ของเรื่องเล่า เป็นเหมือนสำเนาความทรงจำร่วมที่มีต่องานวรรณกรรมชิ้นนั้นๆ ที่ทำให้การเข้าใจหรือตีความที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องสำเนาความทรงจำร่วมเป็นส่วนเชื่อมโยงความทรงจำที่เป็นปัจเจกเอาไว้ด้วยกัน



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติ ด้วยเทคนิคภาพสามมิติ มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

- 3.1 แนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำ
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 กระบวนการสร้างสรรค์
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำ

ผู้วิจัยสนใจอัตวิสัยของคำว่า “บ้าน” ผ่านความทรงจำต่อพื้นที่บ้าน โดยนำความเป็นบ้านในความทรงจำที่ถูกผสมระหว่างความจริงทางกายภาพกับประสบการณ์และความรู้สึกกลายเป็นสำเนาความทรงจำ นอกจากนี้ผู้วิจัยมีแนวความคิดว่า อัตวิสัยต่อพื้นที่ของคำว่าบ้านที่มีผลต่อการจดจำกลายเป็นสำเนาความทรงจำ อาจมีจุดร่วมหรือตัวแปรที่กลายเป็นสำเนาความทรงจำร่วม หรือก็คือสำเนาความทรงจำในบางส่วนที่สามารถยึดโยงผู้คนหลายคนเอาไว้ด้วยกัน ตัวอย่างเช่นการเกิดอยู่ในบ้านที่มีสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกันภายในเมืองหรือต่างจังหวัด ที่ส่งผลกับการเดินทาง สถานที่ ธรรมชาติ ภูมิประเทศที่ต่างกัน หรือการอยู่ในครอบครัวที่มีประเพณีหรือวัฒนธรรมใกล้เคียงกัน อย่างเชื้อสายไทย-จีน ไทยแท้ สิ่งเหล่านี้คือปัจจัยภายนอกที่มีผลต่อสำเนาความทรงจำที่ทำให้พื้นที่บ้านถูกจดจำเหมือนกันหรือแตกต่างออกไป ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอสำเนาความทรงจำของพื้นที่บ้าน ที่แม้ว่าจะดูเป็นเรื่องปัจเจกแต่ก็ยังมีส่วนร่วมที่ถูกยึดโยงไว้กับผู้อื่นอยู่ ทำให้ความเป็นพื้นที่บ้านนั้นถูกตีความได้หลากหลายผ่านประสบการณ์ส่วนตัวและสำเนาความทรงจำของแต่ละบุคคล

คอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) หรือ “ศิลปะเชิงแนวคิด” เป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ให้ความสำคัญกับความคิด มากกว่าสุนทรียะและความงาม เริ่มต้นในช่วงกลางทศวรรษ '60s ถึงช่วงกลางทศวรรษ '70s ศิลปินมักทำงานหลากหลายรูปแบบและเทคนิค อย่างเช่น ศิลปะจัดวาง (Installation Art) การแสดงสด (Performance Art) บอดี้อาร์ต (Body Art) แลนด์อาร์ต (Land Art) วิดีโอ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว หรืออื่น ๆ ที่สามารถหยิบจับมาทำงานได้ ฮิโตะ ชไตเยร์ล (Hito Steyerl) ศิลปินที่ได้รับอิทธิพลในยุคดิจิทัลเพื่อเสาะหาความเป็นไปของโลก ปัจจุบัน ฮิโตะมักจะใช้นาฬิกาที่สร้างขึ้นในระบบดิจิทัล หรือ ระบบความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) หลอมรวมเข้ากับฉากในโลกแห่งความเป็นจริงจนเป็นเนื้อหนึ่งเดียวกัน ฮิโตะหลงใหลในภาพและข้อมูลในโลกดิจิทัล รวมถึงเทคโนโลยีดิจิทัลที่ผลิตภาพและข้อมูลเหล่านี้ส่งออกไปทั่วโลก กระบวนการทำงานของฮิโตะที่นำความจริงซ้อนทับกับกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ ทำให้การทำงานด้วยกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์เป็นอีกหนึ่งภาษาที่ใช้เข้าไปทำงานเพื่อเป็นประสบการณ์หรือ การตั้งคำถามกลับไปสู่ผู้รับ (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2561)

ผู้วิจัยนำเสนอผลงานและเนื้อหาที่มีความเป็นรูปธรรมถึงนามธรรม ด้วยเทคนิคกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เหนือจริงและสามารถจัดวางภาพแทนเนื้อหาได้ตามต้องการ รูปแบบการนำเสนอในแนวคิดที่ว่า ในสำเนาความทรงจำนั้นมีสำเนาความทรงจำร่วมอยู่ด้วย โดยผลงานมุ่งเน้นเพื่อสร้างประสบการณ์ให้ผู้ชมในเรื่องความทรงจำของพื้นที่บ้านที่แตกต่างกันออกไป โดยเปิดกว้างในการวิเคราะห์และตีความต่อเนื้อหาที่นำเสนอ ตามประสบการณ์มุมมองต่อพื้นที่บ้านของแต่ละบุคคล

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างมีเป้าหมายคือบุคคลทั่วไปโดยมีกลุ่มหลักคือช่วงอายุ 20 ถึง 30 ปี ไม่จำกัดเพศ ที่มีความสนใจงานแอนิเมชัน ศิลปะเชิงแนวคิด กระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ และแนวความคิดเรื่องความทรงจำต่อพื้นที่ จำนวน 47 คน

3.3 กระบวนการสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติด้วยเทคนิคภาพสามมิติ โดยมีขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอนหลักคือ

ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production), ขั้นตอนการผลิต (Production), และ ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.3.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

3.3.1.1 การวิเคราะห์และเรียบเรียงข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ภาพยนตร์และวรรณกรรมที่คัดเลือกมาทั้ง 6 เรื่องในการศึกษาและวิเคราะห์การนำเสนอแนวความคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำ จากภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาเป็นแนวทางวิเคราะห์คือ Solaris (Tarasov & Tarkovsky, 1972), Nostalghia (Bolognini et al., 1983), Memoria (Swinton & Weerasethakul, 2021) นำมาเป็นแนวทาง โดยใช้หลักการเล่าเรื่อง (Narration) คือ แก่นเรื่อง (Theme) มุมมองการเล่าเรื่อง (Narrative Point of View) ฉากและสถานที่ (Setting) ตัวละคร (Character) นอกจากนี้ยังคัดเลือกวรรณกรรมมาศึกษาวิเคราะห์ 3 เรื่องคือ Kafka on the Shore (มูราคามิ, 2562), ลับแล, แก่งคอย (อุทิศ เหมาะมูล, 2565), พุทธศักราชอัสดงกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ (วีรพร นิติประภา, 2565) นำมาเป็นแนวทาง โดยใช้หลักการเล่าเรื่อง คือ แก่นเรื่อง ฉากและสถานที่ จากการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์และวรรณกรรมทั้งหมดนี้ จึงนำวิธีการใช้แนวความคิดเป็นหลักในการนำเสนอ และใช้วิธีการที่ช่วยเน้นแนวคิดให้เด่นชัดขึ้น จากนั้นจึงเรียบเรียงเป็นบทภาพในขั้นตอนต่อไป

3.3.1.2 การวิเคราะห์แนวคิดเพื่อนำไปสร้างบทภาพ

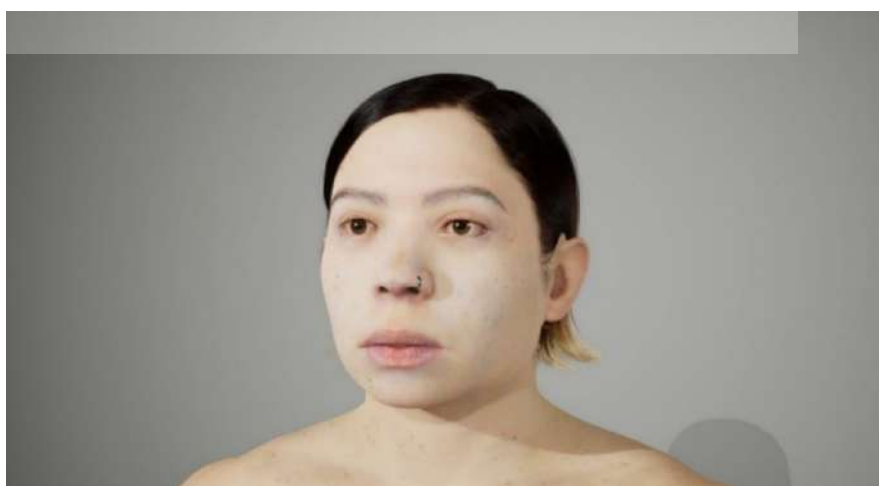
จากการวิเคราะห์แนวความคิดเรื่องความทรงจำกับพื้นที่บ้าน ผู้วิจัยใช้การออกแบบจากเป็นองค์ประกอบหลัก เนื่องจากแนวความคิดที่ยึดโยงอยู่กับพื้นที่ ทำให้พื้นที่ในผลงานนั้นเป็นเนื้อเรื่องหลักในการนำเสนอ โดยแนวความคิดและแนวทางศิลปะของผลงานชิ้นนี้คือ พื้นที่ที่เกิดจากสภาวะการซ้อนทับกันระหว่างพื้นที่จริงและพื้นที่ในความทรงจำจนกลายเป็นพื้นที่ใหม่ ดังนั้นกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์สามารถประกอบสร้างองค์ประกอบภาพใหม่ ผู้วิจัยใช้พื้นที่บ้านทั้งความจริงในทางกายภาพและบ้านที่ประกอบสร้างใหม่ขึ้นมาจากความทรงจำเป็นภาพแทนของบ้านในสถานะที่แตกต่างกันของสิ่งที่อยู่ตรงหน้ากับความทรงจำ นอกจากนี้ยังแทนวัตถุที่เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้เกิดความแตกต่างกันตามประสบการณ์ส่วนบุคคล ตัวอย่างเช่นเก้าอี้ที่ผู้วิจัยมีแนวคิดว่าเป็นวัตถุที่มีความทับซ้อนของความเป็นส่วนตัวและสาธารณะอยู่ อย่างเก้าอี้

สาธารณะที่เมื่อคนทั่วไปได้ใช้ก็สามารถกลายเป็นพื้นที่ที่มีความส่วนตัวอยู่ หรือน้ำที่เป็นภาพแทนของการสะท้อนและการเคลื่อนไหว แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการตีความของผู้ชมที่มีต่อสิ่งนั้น สภาพแวดล้อมภายในผลงานผู้วิจัยเลือกใช้ธรรมชาติที่บางครั้งเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสถานที่ หรือเชื่อมโยงพื้นที่กับผู้คนเอาไว้ด้วยกัน ดังนั้นสิ่งที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอด้วยฉากคือการนำสภาพแวดล้อมเชื่อมโยงความทรงจำของผู้คนไว้แม้จะมีประสบการณ์และการตีความหมายที่แตกต่างกัน



รูปที่ 3.1 บ้านในความทรงจำและบ้านทางกายภาพ

การออกแบบตัวละครจากแนวความคิดของผลงาน ผู้วิจัยออกแบบตัวละครหลักคือตัวตนของตัวเอง โดยเป็นองค์ประกอบรองมาจากฉาก ออกแบบร่างกายเหมือนมนุษย์ธรรมดาเป็นภาพแทนของคนทั่วไป โดยนำตัวละครมาอาศัยอยู่ในฉากที่มีสภาพแวดล้อมที่จริงกึ่งฝัน ผู้วิจัยใช้ตัวละครเป็นภาพแทนของตัวเองที่แทรกอยู่ภายในความทรงจำ ดังนั้นผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องความทรงจำกับพื้นที่สร้างตัวละครเป็นภาพแทนของตัวเอง ที่แทรกอยู่ในห้วงกว้างของความทรงจำ แม้พื้นที่จะเป็นสิ่งหลักแต่ความทรงจำจำเป็นต้องมีตัวตนของผู้เป็นเจ้าของ ไม่เช่นนั้นก็ไม่อาจสร้างความทรงจำที่เป็นพื้นที่กับความรู้สึกจนเกิดเป็นสำเนาขึ้นมาได้



รูปที่ 3.2 ตัวละครตนเอง

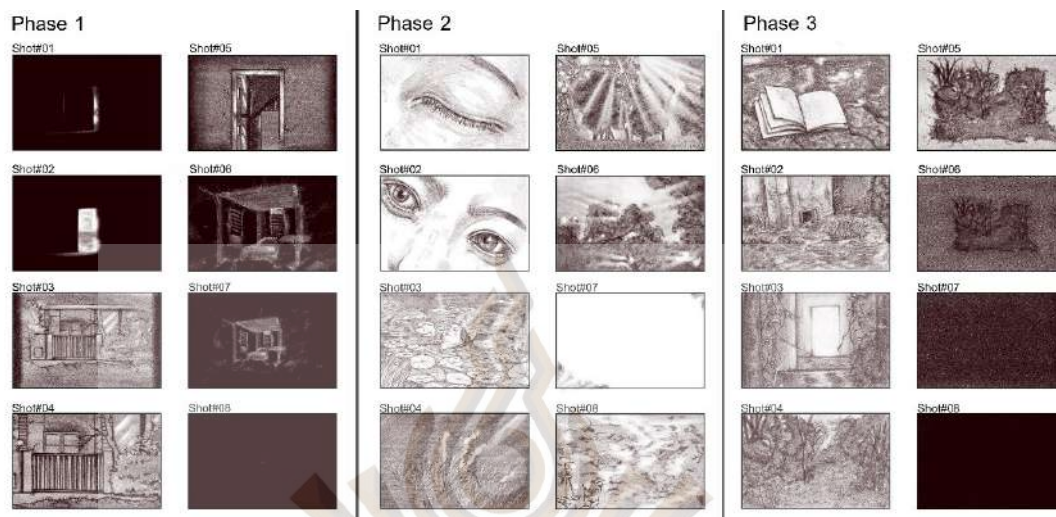
ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดการออกแบบจากและตัวละครมาสร้างงานออกแบบบทภาพก่อนการผลิตจริงในรูปแบบบทภาพเพื่อเป็นแนวทางการนำเสนอเรื่องราว โดยผู้วิจัยเลือกใช้ภาพยนตร์ Nostalghia (Bolognini et al., 1983) เป็นแนวทางในการจัดองค์ประกอบและออกแบบบรรยากาศ เพื่อสร้างอารมณ์ของสถานที่ภายในผลงานให้ทำงานกับความรู้สึกของผู้ชมเป็นส่วนสำคัญ และเป็นแนวทางการเคลื่อนกล้องและการเปลี่ยนฉากเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นรายละเอียดของฉากการเรียบเรียงนี้ผู้วิจัยเลือกดำเนินเนื้อเรื่องเป็น 3 ช่วง โดยมีแนวความคิดการเรียบเรียงเปรียบเทียบเป็นการย้อนนึกถึงความทรงจำที่เริ่มต้นจากความชัดเจนในปัจจุบันหลังจากนั้นจึงดำเนินย้อนไปเป็นความทรงจำเริ่มจากช่วงแรกมีภาพแทนของบ้านในทางกาย ช่วงที่ 2 เป็นภาพแทนของความฝันกับสถานที่ในความทรงจำ และช่วงที่ 3 เป็นช่วงที่แสดงถึงการย้อนกลับไปสู่ความทรงจำ มีภาพแทนของสิ่งของและบ้านที่ออกแบบมาจากความทรงจำ โดยมีรายละเอียดของทั้ง 3 ช่วงดังนี้

ความจริง ผู้วิจัยเสนอด้วยบ้านในทางกายภาพ เป็นการเริ่มนำเสนอด้วยช่วงเวลาในปัจจุบันด้วยบ้านที่นำข้อมูลในทางกายภาพจากการสแกนมาตัดแปลงเป็นภาพ 3 มิติ เพื่อแสดงถึงการเริ่มต้นจากเวลาปัจจุบัน ก่อนจะนำผู้ชมเข้าไปสู่ช่วงหลังต่อจากนี้

ความฝัน ผู้วิจัยแทนภาพและบรรยากาศในช่วงที่ 2 ว่าเป็นสภาวะกึ่งฝัน โดยใช้ฉากที่ดูเหมือนจริง แทรกด้วยการวางวัตถุเหนือจริงไว้ ผู้วิจัยใช้หมอกควันระยะเพื่อให้แสงบรรยากาศฟุ้งกระจาย ให้ความรู้สึกระหว่างความจริงและความฝัน ผู้วิจัยใช้ภาพแทนของน้ำเป็นสัญลักษณ์การสะท้อนและเคลื่อนไหว ภาพแทนของต้นไม้และธรรมชาติเป็นภาพแทนของสภาพแวดล้อมที่มีธรรมชาติยึดโยงเอาไว้ ไม่ว่าจะเคยอาศัยอยู่ในสถานที่ที่มีต้นไม้รอบข้าง หรือบ้านที่ปลูกต้นไม้ ผู้วิจัยนำธรรมชาติรอบตัวเป็นสิ่งที่ยึดโยงผลงานเอาไว้ โดยการตีความหรือความรู้สึกนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชม

สู่ความทรงจำ จากช่วงความฝันเข้าสู่ช่วงความทรงจำ ผู้วิจัยแทรกสัญลักษณ์และภาพแทนจากพื้นที่ในความทรงจำ นำภาพวัตถุที่แทรกอยู่ภายในพื้นที่บ้านมาอยู่ในช่วงเวลาของความทรงจำ ผู้วิจัยออกแบบบ้านใหม่จากหลายสถานที่เข้าด้วยกัน จนได้รูปแบบบ้านจากความทรงจำหลังใหม่ ในช่วงสุดท้ายผู้วิจัยยังคงใช้น้ำเป็นสัญลักษณ์ในการแทนความหมายการเป็นภาพสะท้อนและขับเคลื่อนแนวความคิดของผลงานจนถึงฉากจบ

จากการเรียบเรียงเนื้อเรื่องเพื่อนำเสนอเป็น 3 ช่วงหลัก สามารถนำเนื้อหามา
ดัดแปลงเป็นบทภาพก่อนขึ้นตอนผลิตจริงได้ดังนี้

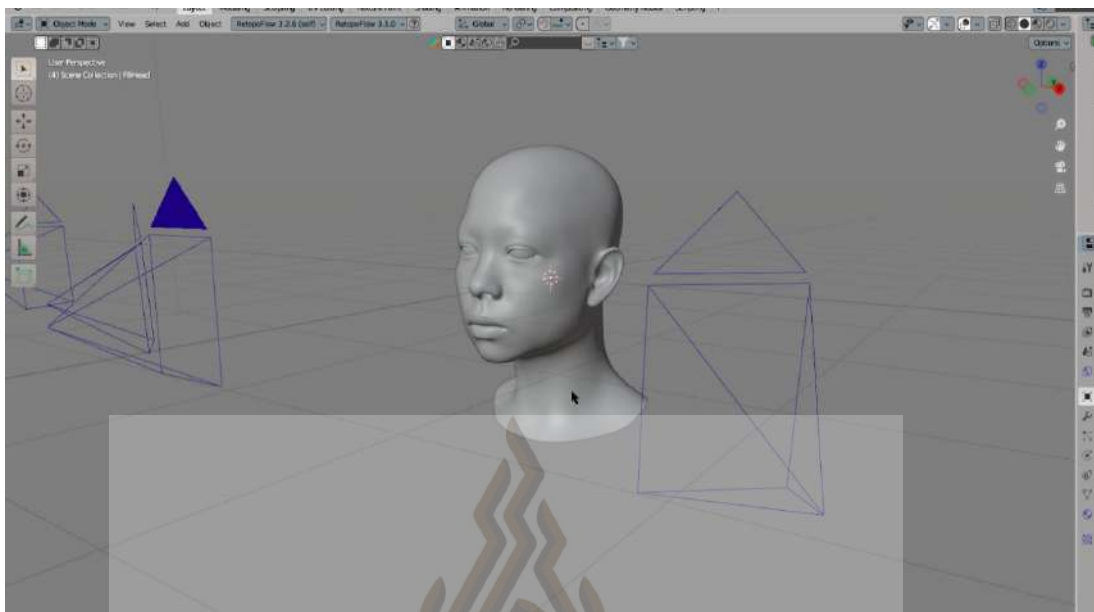


รูปที่ 3.3 บทภาพทั้ง 3 ช่วงของผลงาน

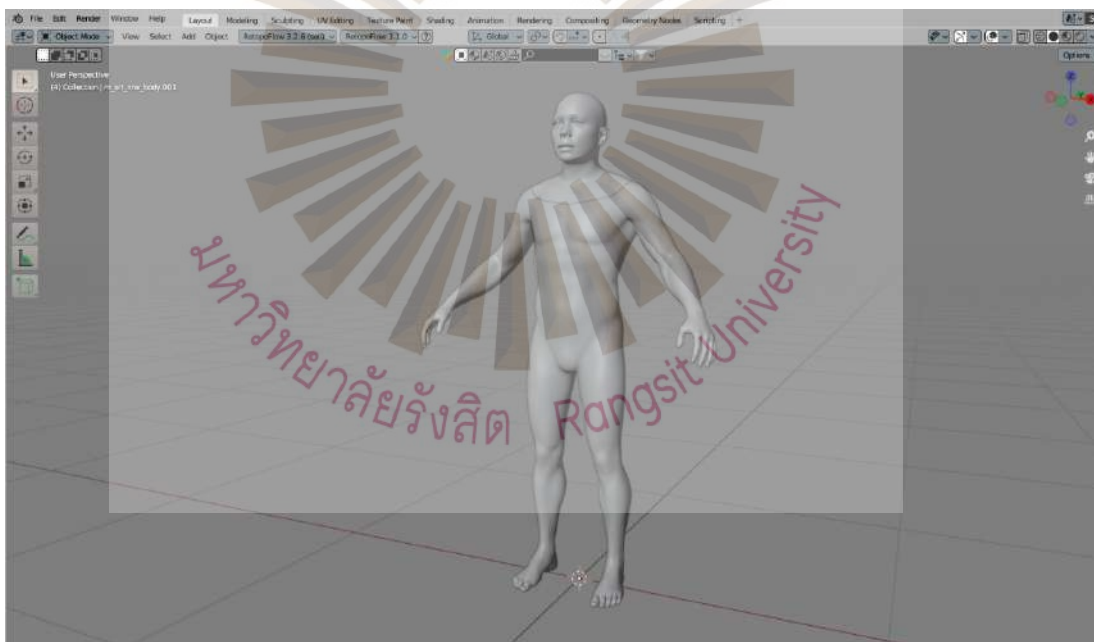
3.3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.2.1 การสร้างตัวละคร 3 มิติ

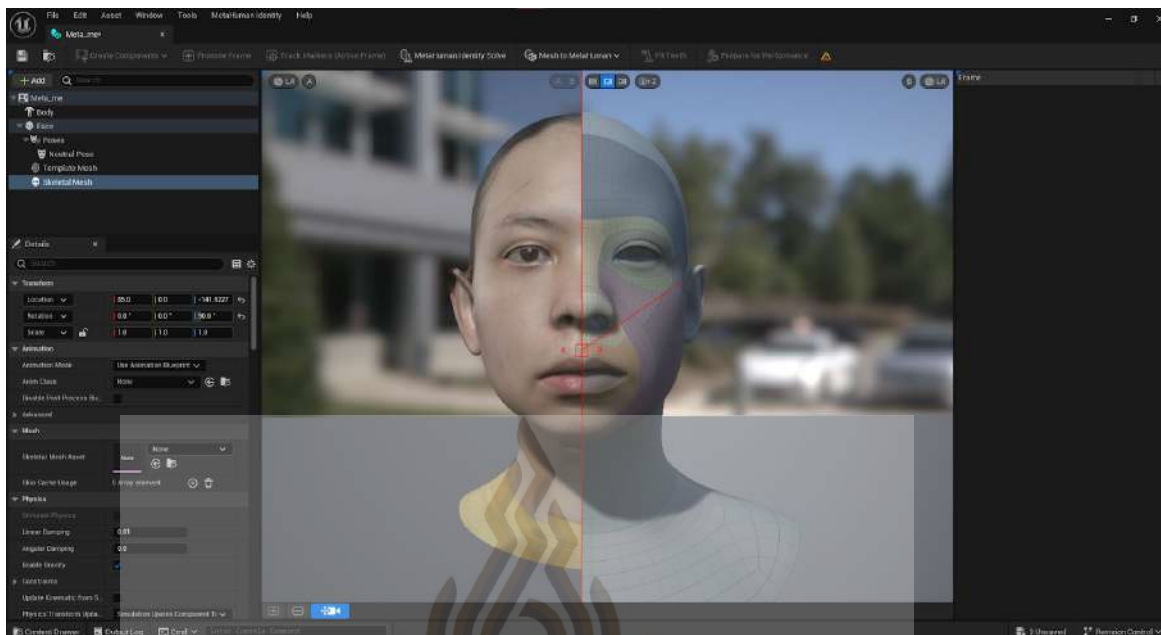
(1) การสร้างรูปร่างตัวละครและวางโครงกระดูกตั้งค่าการเคลื่อนไหว
ผู้วิจัยสร้างตัวละครเริ่มจากการสร้างโครงร่างและปั้นโมเดลตัวเองด้วยโปรแกรม Blender และใช้
โปรแกรม Unreal Engine 5 เพื่อสร้างโมเดลตัวละครทั้งตัว และวางระบบสำหรับการใช้งานตัวละคร
คอยสลับใช้ระหว่าง Blender และ Unreal Engine 5 อยู่ตลอดเวลา เพื่อสร้างตัวละครและแก้ไขจะใช้
โปรแกรม Blender เป็นหลัก การวางกระดูกจัดระเบียบ Blueprint สำหรับการใช้งานจริงจะถูกทำใน
โปรแกรม Unreal Engine เพื่อสร้างระบบให้พร้อมสำหรับนำไปใช้งานจริง



รูปที่ 3.4 การสร้างใบหน้าตัวละคร

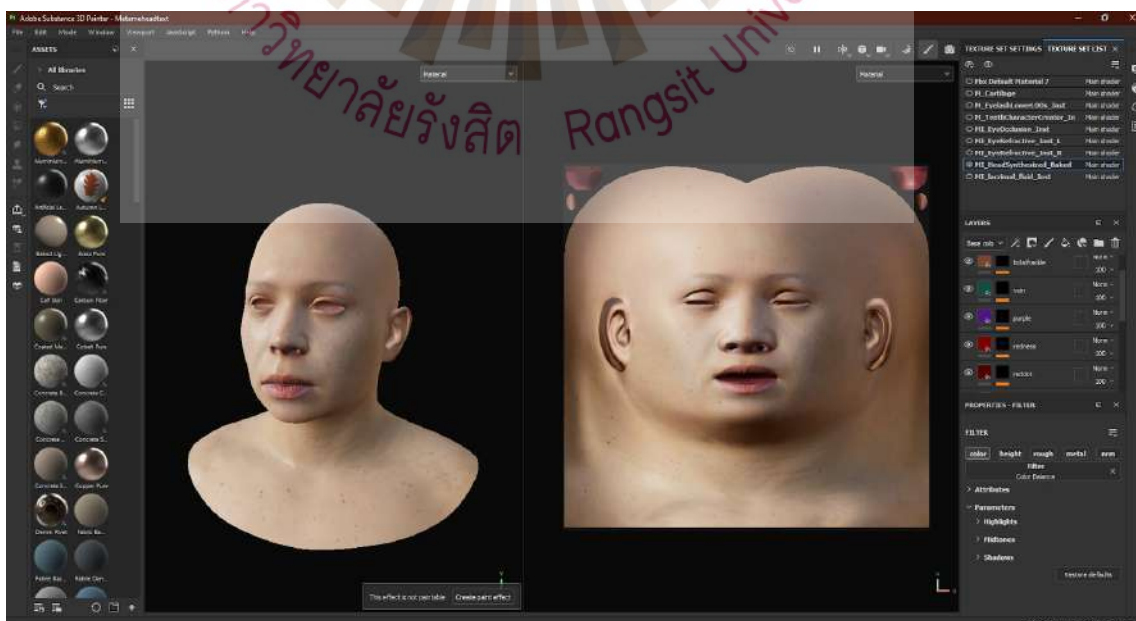


รูปที่ 3.5 การสร้างร่างกายตัวละคร

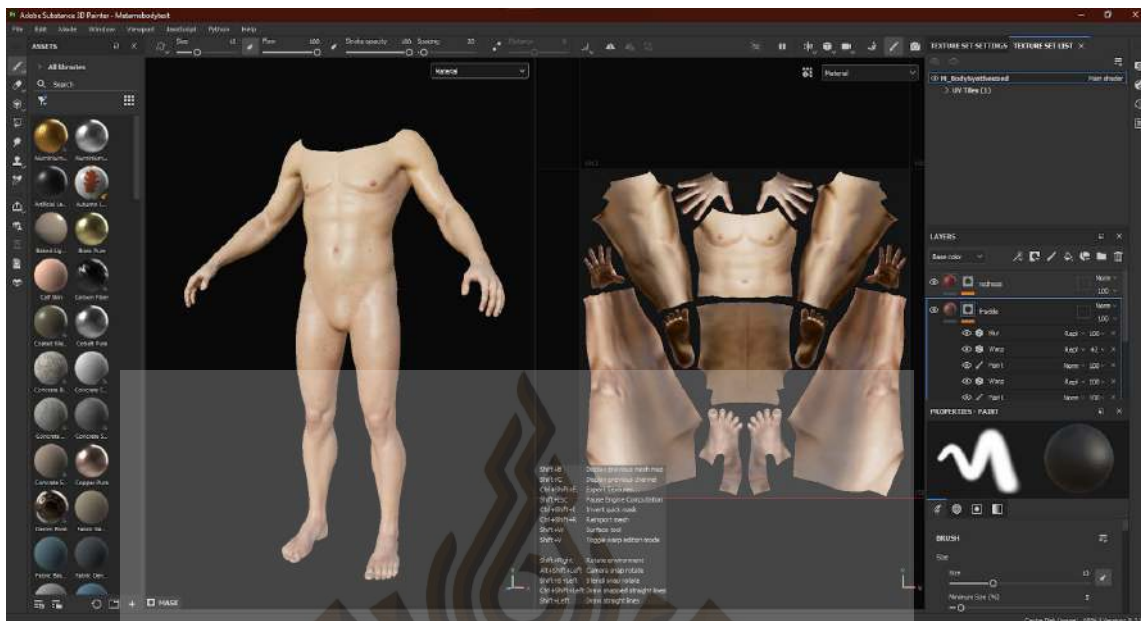


รูปที่ 3.6 การสร้างตัวละครด้วย Unreal Engine 5

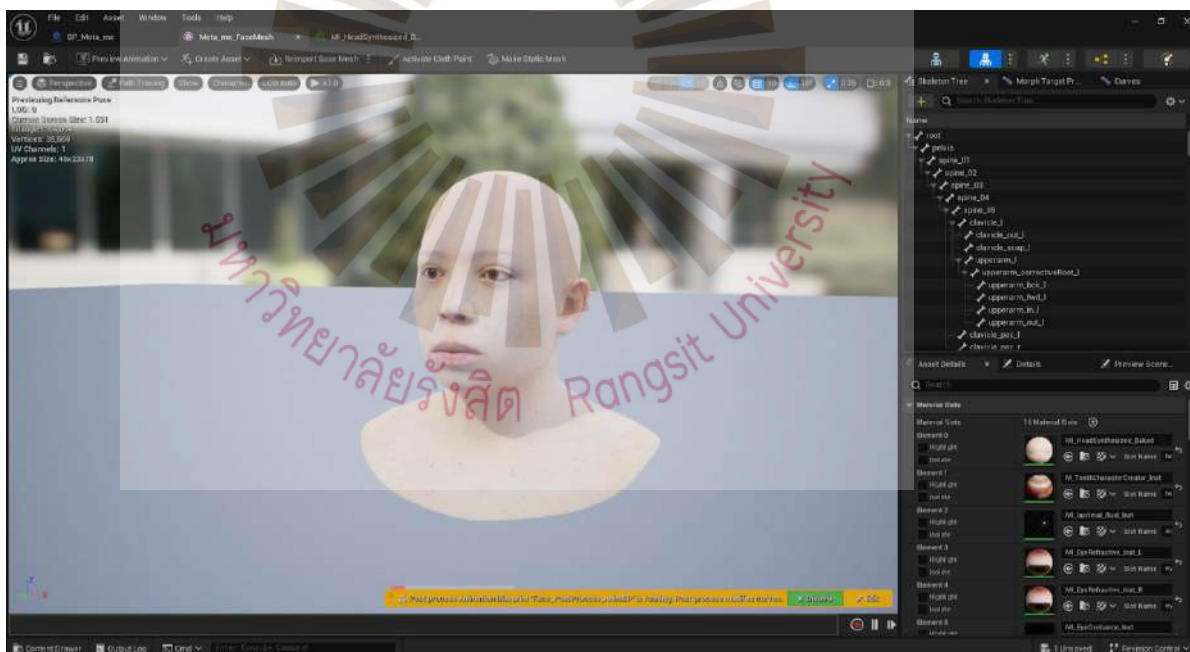
(2) การสร้างพื้นผิวตัวละคร หลังจากสร้างโมเดล วางระบบกระดูกและกางUVสำหรับทำพื้นผิวของตัวละครเสร็จ ก็นำโมเดลตัวละครออกมาทำพื้นผิวในโปรแกรม Substance Painter โดยค่อยๆสร้างพื้นผิวทีละชั้น เริ่มจากชั้นใต้ผิว เส้นเลือด ผิวหนัง แล้วขึ้นมาเป็นรายละเอียดบนผิวเช่นริ้วรอยต่างๆ ก่อนนำไปใช้งานบนโปรแกรม Unreal Engine 5



รูปที่ 3.7 การสร้างพื้นผิวตัวละคร 1



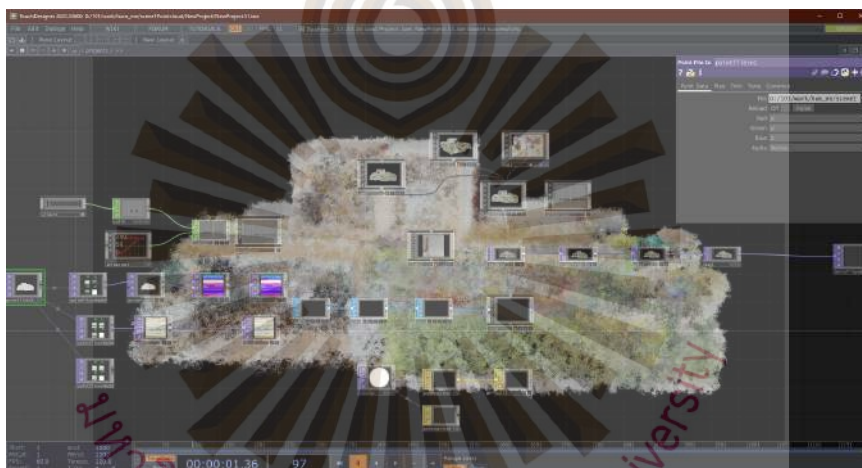
รูปที่ 3.8 การสร้างพื้นผิวตัวละคร 2



รูปที่ 3.9 การสร้างพื้นผิวตัวละคร 3

3.3.2.2 การสร้างฉาก 3 มิติ

(1) การสร้างรายละเอียดองค์ประกอบของฉาก ผู้วิจัยเริ่มสร้าง โมเดล 3 มิติ ขององค์ประกอบฉาก ด้วยโปรแกรม Blender โดยในช่วงที่ 1 ของผลงานที่นำข้อมูลทางกายภาพ ของบ้าน โดยผู้วิจัยใช้แอปพลิเคชัน Polycam เก็บข้อมูลทางกายภาพเป็นภาพ 3 มิติ ของบ้านในแต่ละส่วน หลังจากนั้นจึงนำมาประกอบสร้างด้วยโปรแกรม TouchDesigner เพื่อสร้างภาพ 3 มิติจาก บ้านทุกส่วน หลังจากนั้นผู้วิจัยสร้างสิ่งของและบ้านจากความทรงจำตามบทบาทจากแนวความคิดที่ ใช้ในฉากที่ 2 และ 3 ด้วยโปรแกรม Blender ก่อนจะตรวจสอบความเรียบร้อยของโมเดล 3 มิติ เพื่อนำไปสร้างพื้นผิวในขั้นต่อไป

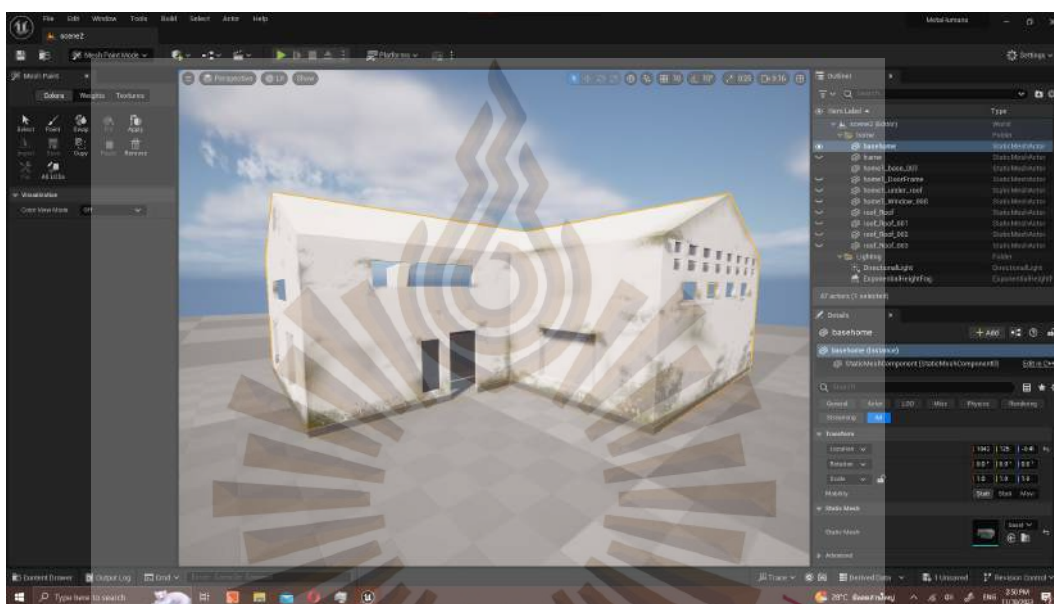


รูปที่ 3.10 การสร้างฉากจากการสแกนด้วยโปรแกรม TouchDesigner

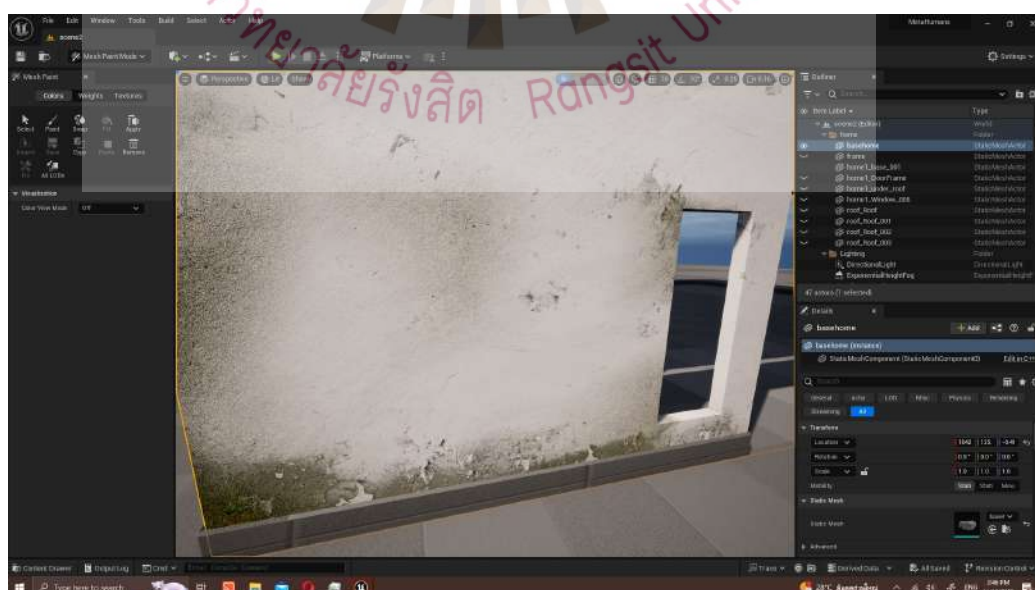


รูปที่ 3.11 การสร้างสิ่งของประกอบฉาก

(2) การสร้างพื้นผิวให้กับองค์ประกอบจาก ผู้วิจัยนำโมเดล 3 มิติที่เป็น องค์ประกอบจากและบ้านมาสร้างพื้นผิวด้วยโปรแกรม Unreal Engine 5 ให้สัมพันธ์กับฉากและมี รายละเอียดสมจริง นอกจากนี้ผู้วิจัยเลือกขั้นตอนการสร้างพื้นผิวด้วยโปรแกรม Unreal Engine 5 เพราะต้องการความสะดวกต่อการรวบรวมองค์ประกอบหลายชิ้นเอาไว้ที่เดียวเพื่อจัดรวมเป็นฉาก ในขั้นตอนต่อไป

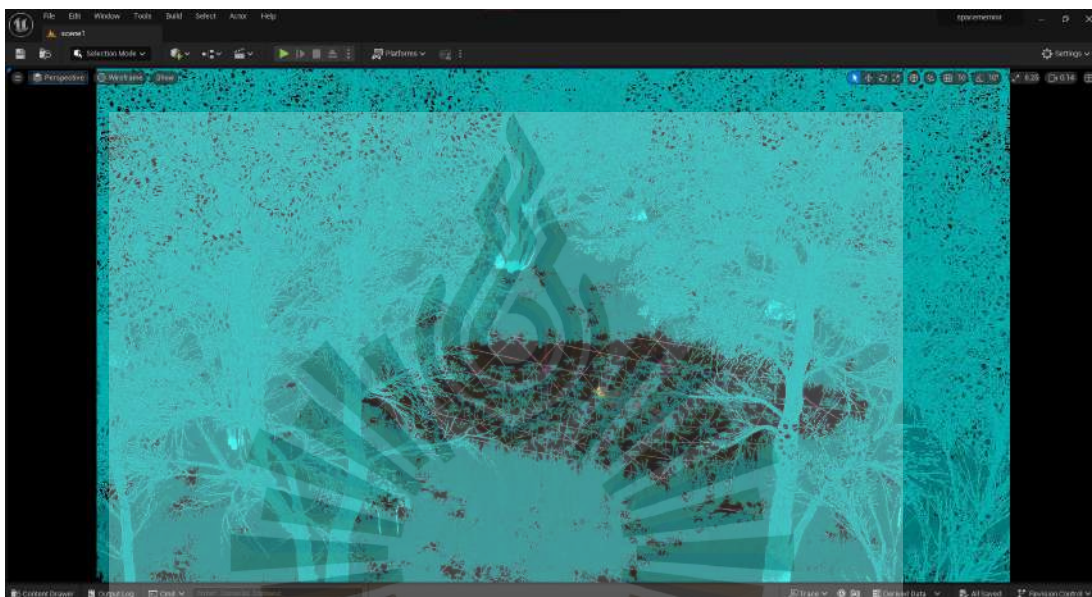


รูปที่ 3.12 การสร้างพื้นผิวด้วยโปรแกรม Unreal Engine 5

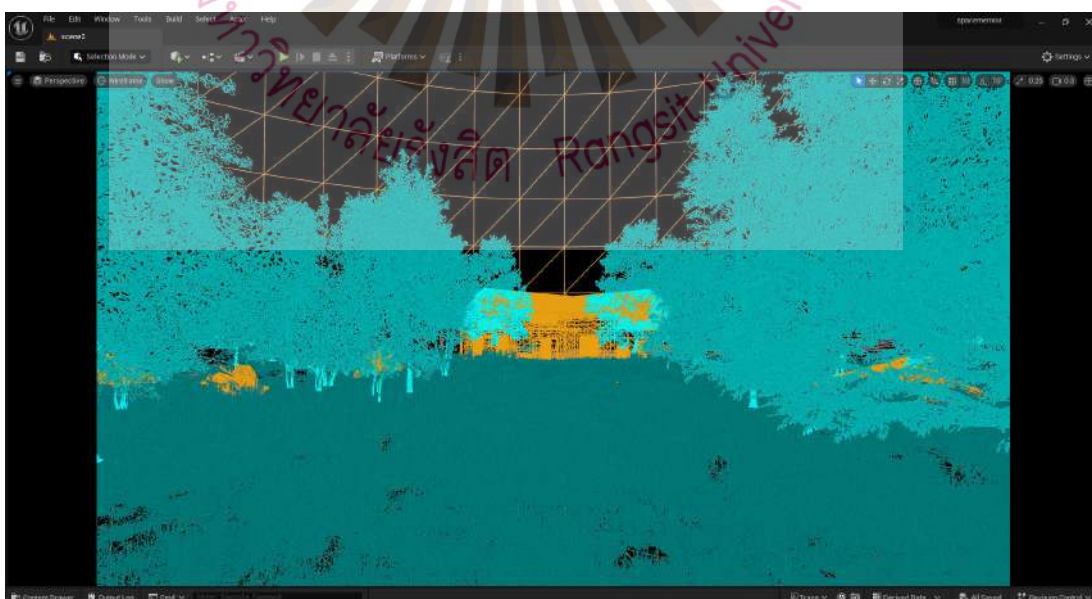


รูปที่ 3.13 การสร้างรายละเอียดพื้นผิวของโมเดล

(3) การรวมองค์ประกอบเพื่อสร้างสถานที่ 3 มิติ ในช่วงที่ 2 และ 3 ผู้วิจัย นำโมเดล 3 มิติของตัวละครและของประกอบฉากมาประกอบสร้างอ้างอิงจากบทภาพ จัดองค์ประกอบให้สวยงามและตรงตามแนวความคิดด้วยโปรแกรม Unreal Engine 5 พร้อมทั้งจัดแสง ภายและบรรยากาศภายในฉากให้เรียบร้อย

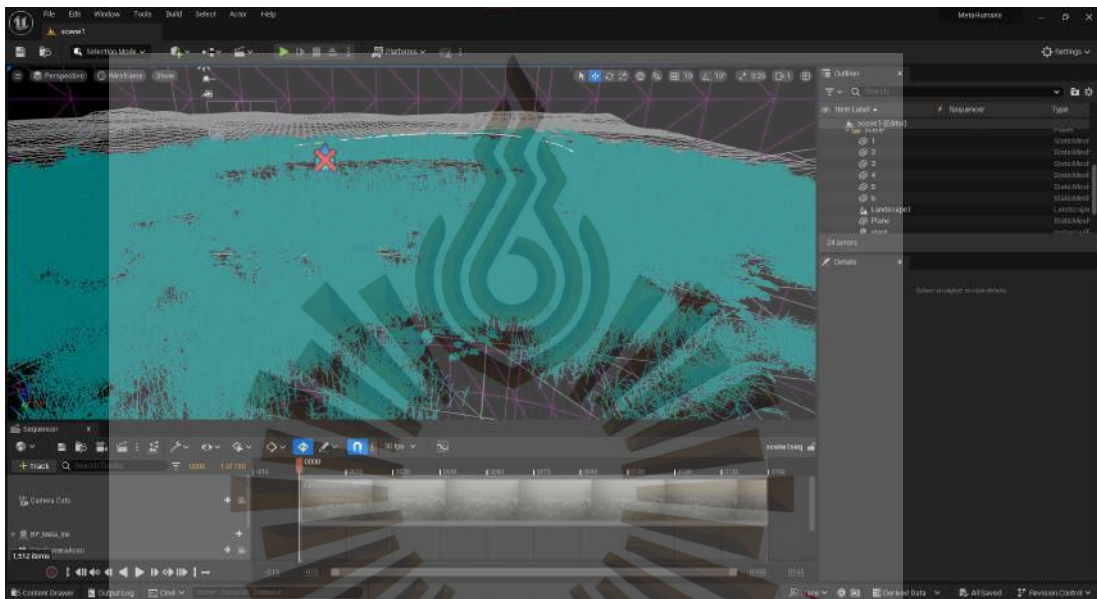


รูปที่ 3.14 การจัดองค์ประกอบในช่วงที่ 2

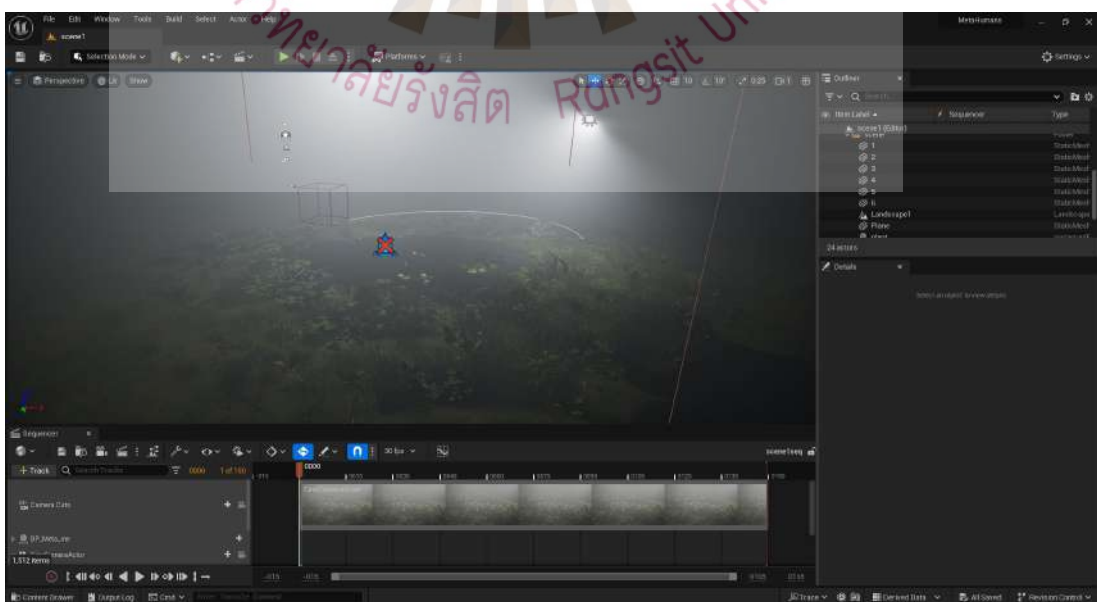


รูปที่ 3.15 การจัดองค์ประกอบในช่วงที่ 3

(4) การสร้างการเคลื่อนไหวของฉากและเคลื่อนไหวกล้องด้วยโปรแกรม Unreal Engine 5 ผู้วิจัยใช้การเคลื่อนไหวกล้องเป็นการดำเนินเนื้อเรื่องเป็นหลัก เพื่อนำเสนอภาพและรายละเอียดของฉาก โดยในฉากผู้วิจัยทำการสร้างการเคลื่อนไหวไหวอังกจากบทบาท และสร้างการเคลื่อนไหวกับฉากให้มีความสมจริง เพื่อนำไปประมวลผลภาพสำหรับการออกแบบเสียงให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวและฉาก



รูปที่ 3.16 การสร้างการเคลื่อนไหวของฉากและการเคลื่อนไหวกล้อง 1

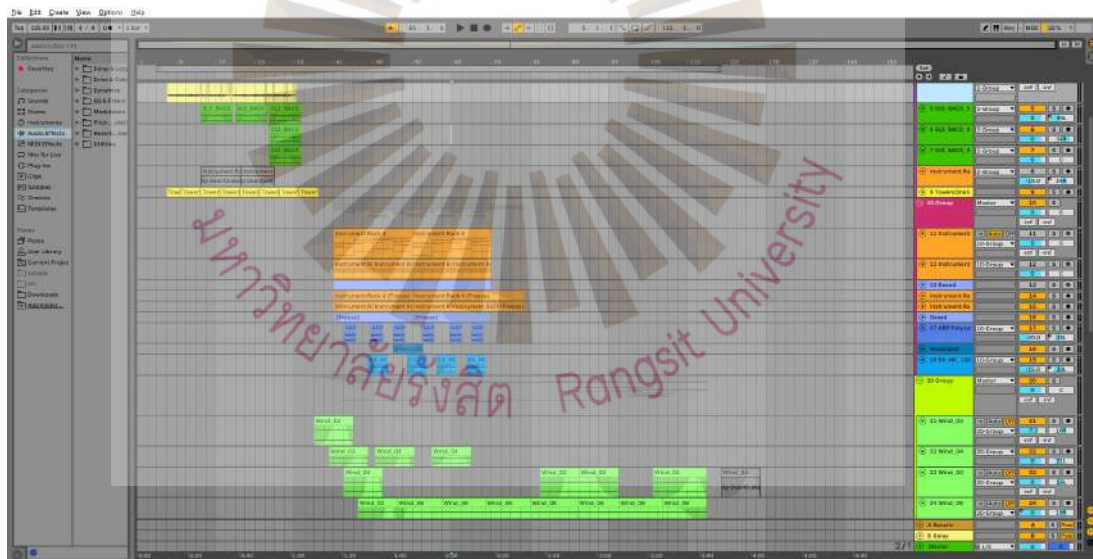


รูปที่ 3.17 การสร้างการเคลื่อนไหวของฉากและการเคลื่อนไหวกล้อง 2

3.3.2.3 การออกแบบเสียงประกอบ

(1) โดยผู้วิจัยเลือกใช้การบันทึกเสียงจากรอบสภาพแวดล้อมของผู้วิจัย เพื่อนำมาตัดแปลงสร้างเสียงประกอบผลงานให้สอดคล้องกับฉาก นอกจากนี้ผู้วิจัยยังออกแบบและสร้างเสียงดนตรีประกอบเป็นพื้นหลังของงานด้วยโปรแกรม Ableton Live

(2) ผู้วิจัยนำการเคลื่อนไหวฉากและการเคลื่อนไหวกล้องมาใช้อ้างอิงการออกแบบเสียงประกอบของผลงาน โดยนำภาพเคลื่อนไหวมาใช้ในโปรแกรม Ableton Live สำหรับเป็นแนวทางการวางตำแหน่งเสียงให้สอดคล้องและตรงจังหวะกับผลงาน ผู้วิจัยผสมผสานระหว่างเสียงจากการบันทึกสภาพแวดล้อมบ้านของผู้วิจัย และการสร้างเสียงดนตรีขึ้นมาใหม่ ให้ทั้งเสียงของสภาพแวดล้อมและเสียงของดนตรีประกอบประสานสอดคล้องกัน หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงทำการประมวลผลเสียงและทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของเสียงเพื่อการใช้งาน



รูปที่ 3.18 การเรียบเรียงเสียงประกอบ



รูปที่ 3.19 การสร้างและออกแบบเสียงประกอบ

3.3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.3.3.1 หลังเสร็จสิ้นขั้นตอนการผลิต (Production)

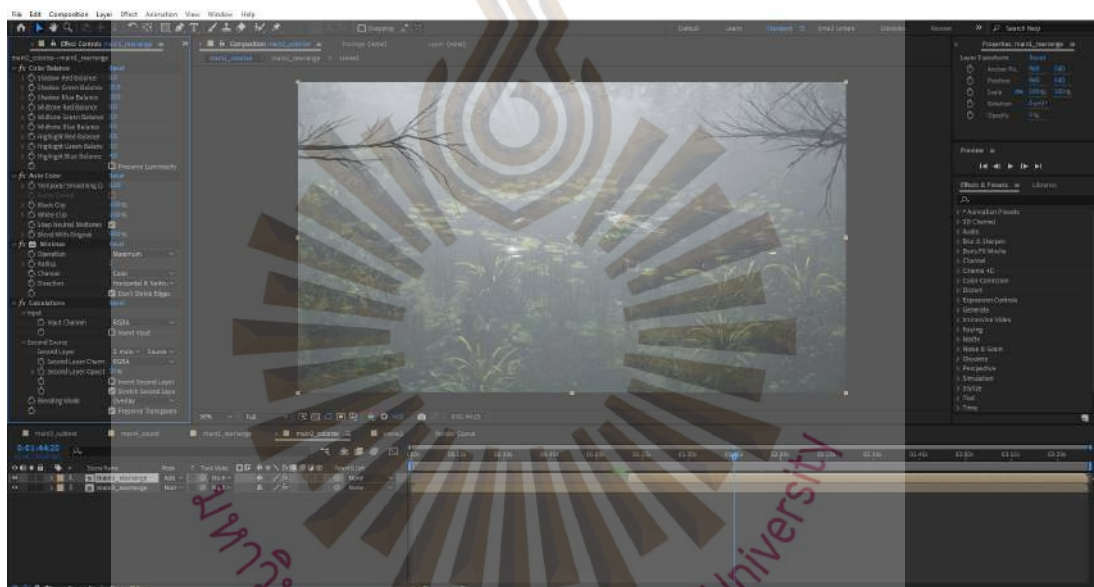
ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Touch Designer ในการประมวลผลภาพของฉากช่วงที่ 1 และใช้โปรแกรม Unreal Engine 5 ประมวลผลภาพของฉากช่วงที่ 2 และ 3 ตรวจสอบความเรียบร้อยของผลลัพธ์ จากนั้นนำไปเรียบเรียงและปรับแต่งด้วยโปรแกรม Adobe After Effect ในขั้นตอนต่อไป



รูปที่ 3.20 ผลลัพธ์การประมวลผลภาพ

3.3.3.2 การเรียบเรียง ปรับแต่ง และใส่เสียงประกอบผลงาน

ผู้วิจัยนำภาพจากการประมวลผลภาพมาเรียบเรียงและลำดับจากตามที่วางแผนจากบทภาพ ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect หลังจากนั้นจึงทำการตัดต่อแต่ละช่วงและการเชื่อมฉาก (Transition) ทั้ง 3 ฉากให้ลื่นไหลและเชื่อมต่อกัน ผู้วิจัยปรับแต่งแสง โทนสี ความคมชัด คำน้าหนักแสงเงาเพื่อคุมบรรยากาศของผลงานให้สอดคล้องกันทั้ง 3 ฉาก นำเสียงประกอบมาใส่และตรวจสอบความสอดคล้องกับผลงาน หลังจากนั้นผู้วิจัยทำการประมวลผลเป็นผลงานวิจัยเพื่อนำไปใช้เผยแพร่



รูปที่ 3.21 การเรียบเรียง ปรับแต่ง และใส่เสียงประกอบผลงาน

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมผลงาน การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติด้วยเทคนิคภาพสามมิติ ความยาว 3 นาที และประเมินแบบสอบถาม จำนวน 12 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน ตามแบบมาตรวัดเจดคติแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scales) โดยมีข้อคำถามดังนี้

ตารางที่ 3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างและคำถามประเมินแบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป						
คำถาม		ตัวเลือกตอบ				
เพศ		ชาย (Male)				
		หญิง (Female)				
		เพศทางเลือก (LGBTQ+)				
อายุ		อายุต่ำกว่า 18 ปี				
		อายุ 19 - 25 ปี				
		อายุ 26 - 30 ปี				
		อายุ 31 - 40 ปี				
		อายุ 41 ปีขึ้นไป				
ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลงาน						
ข้อ	ประเด็นวัดความเห็น	คะแนนความเห็น				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
		5	4	3	2	1
ความพอใจด้านสุนทรีย์และการออกแบบ						
1	การสร้างและออกแบบตัวละคร					
2	การสร้างและออกแบบฉาก					
3	การเคลื่อนไหวตัวละคร กล้อง ฉาก และองค์ประกอบภาพ					
4	รูปแบบการจัดแสง องค์ประกอบ และการเชื่อมภาพ (Transition)					
5	เทคนิคภาพและรูปแบบการนำเสนอ					
6	การออกแบบเสียงดนตรีประกอบ					
ความพึงพอใจและเข้าใจในเนื้อหา						
1	ความเข้าใจในเนื้อหาภาพรวมของ ความทรงจำพื้นที่					
2	เนื้อหาสามารถสื่อความสัมพันธ์ ความทรงจำกับพื้นที่บ้านได้ใน ระดับใด					

ตารางที่ 3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างและคำถามประเมินแบบสอบถาม (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นวัดความเห็น	คะแนนความเห็น				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
		5	4	3	2	1
ความพึงพอใจและเข้าใจในเนื้อหา						
3	ผลงานสามารถนำเสนอ ประสบการณ์จากความทรงจำกับ พื้นที่บ้านได้ในระดับใด					
4	ผลงานสามารถนำเสนอ ประสบการณ์จากความทรงจำกับ พื้นที่บ้านได้ในระดับใด					
3	ความงามและสุนทรีย์จากการ นำเสนอด้วยกระบวนจินตภาพ คอมพิวเตอร์					
5	ความสอดคล้องของการนำเสนอ ศิลปะแนวความคิดเรื่องความทรงจำ กับพื้นที่ด้วยเทคนิคกระบวนจินต ภาพคอมพิวเตอร์					
6	ความพึงพอใจในรูปแบบและ วิธีการนำเสนอเรื่องพื้นที่กับความ ทรงจำด้วยศิลปะเชิงแนวคิด					

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 47 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

ตารางที่ 3.2 แสดงเกณฑ์ค่าเฉลี่ยคะแนนที่ใช้ในการแปลผล

คะแนนเฉลี่ย	ผลคะแนน
4.50 - 5.00	ดีมาก

ตารางที่ 3.2 แสดงเกณฑ์ค่าเฉลี่ยคะแนนที่ใช้ในการแปลผล (ต่อ)

คะแนนเฉลี่ย	ผลคะแนน
3.50 - 4.49	ดี
2.50 - 3.49	ปานกลาง*
1.50 - 2.49	พอใช้
1.00 - 1.49	ควรปรับปรุง

ตารางที่ 3.3 แสดงเกณฑ์ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ใช้ในการแปลผล

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	การแปลผล
<1.75	แตกต่างกันน้อย*
1.25 - 1.75	แตกต่างกันค่อนข้างมาก
> 1.75	แตกต่างมาก

หมายเหตุ *เกณฑ์บ่งชี้คะแนนความน่าเชื่อถือของผลงานใช้ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



บทที่ 4

ผลการวิจัย

4.1 บทวิเคราะห์ ผลงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติด้วยเทคนิคภาพสามมิติ

4.1.1 ภาพผลงานหลังการประมวลผลภาพและกระบวนการหลังการถ่ายทำ

ภาพสมบูรณ์จากผลงานวิจัย ความยาว 3.40 นาที มีเนื้อหาเรื่องพื้นที่กับความทรงจำ โดยเลือกเจาะจงพื้นที่บ้าน นำเสนอผ่านภาพของความทรงจำด้วยแนวทางของศิลปะเชิงแนวคิด และเลือกวิธีการผลิตด้วยแอนิเมชันสามมิติด้วยกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 4.1 ลำดับภาพผลงานวิจัยหลังการผลิต

ลำดับ	ตัวอย่างภาพผลงานวิจัย	อธิบายภาพ
1		ฉากภาพรวมบ้านทางกายภาพ เป็นจุดเริ่มต้นของช่วงที่ 1 ของเรื่อง
2		กล้องเคลื่อนเข้าไปใกล้เพื่อให้เห็นรายละเอียดของบ้าน

ตารางที่ 4.1 ลำดับภาพผลงานวิจัยหลังการผลิต (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพผลงานวิจัย	อธิบายภาพ
3		บ้านค่อขๆฟุ้งกระจาย ไปในฉากหลังสีดำ
4		เข้าสู่ช่วงที่ 2 ของเนื้อหา โดยเริ่มจากภาพ ระยะใกล้ของใบหน้าตัว ละคร
5		ภาพรวมของฉากในช่วง ที่ 2 ที่มีต้นไม้ล้อมรอบ บ่อบัว
6		กล้องเคลื่อนตัวให้หา แสงสว่างเพื่อเปลี่ยน ฉาก

ตารางที่ 4.1 ลำดับภาพผลงานวิจัยหลังการผลิต (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพผลงานวิจัย	อธิบายภาพ
7		ช่วงที่ 3 เริ่มต้นจากสวนในที่ร่มกับสิ่งของในบ้าน
8		กล้องเคลื่อนตัวออกเพื่อมาพบกับบ้านที่ประกอบสร้างขึ้นจากความทรงจำ
9		รายละเอียดของบ้านในความทรงจำที่มีสิ่งของประกอบอยู่รอบข้าง

4.1.2 วิเคราะห์สัญลักษณ์และฉากที่เป็นภาพแทนความหมายภายในผลงานวิจัย

ผลงานถูกนำเสนอโดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ผู้วิจัยจึงเลือกการใส่สัญลักษณ์ที่ตรงกับเนื้อหาที่ต้องการให้ตรงตามช่วง โดยภายใน 3 ช่วงลำดับจากความจริง ความฝัน และสู่ความทรงจำ เป็นการเรียงเนื้อหาเหมือนสภาวะการย้อนนึกถึงอดีต คือการลำดับปัจจุบันก่อนนึกย้อนไปหาความทรงจำ เริ่มต้นจากช่วงที่ 1 เป็นข้อมูลทางกายภาพของบ้านที่ถูกประมวลผลจากการสแกน นำมาเป็นภาพ 3 มิติ เพื่อแสดงถึงเวลาปัจจุบันและความจริงที่เป็นจุดเริ่ม

ช่วงที่ 2 ผู้วิจัยใช้พื้นที่แสดงถึงความเลือนรางคล้ายความฝัน เปรียบเป็นสภาวะขั้นกลางระหว่างความจริงกับความทรงจำ ที่ประกอบสร้างขึ้นมาใหม่จากอัตวิสัยที่เป็นส่วนประกอบของความทรงจำ ผู้วิจัยจึงเลือกสร้างสภาพแวดล้อมที่ได้รับจากประสบการณ์ โดยถูกปกคลุมด้วยหมอกแสดงถึงสภาวะไม่ชัดเจน ไม่มีแสงธรรมิเพื่อแสดงถึงความไร้ซึ่งเวลาพื้นที่นี้ ใช้เองน้ำเป็นตัวแทนการสะท้อนและสื่อกลางเชื่อมระหว่างความจริงไปสู่ความทรงจำ

ช่วงที่ 3 แสดงถึงความทรงจำของพื้นที่บ้าน เป็นการย้อนแสดงถึงความทรงจำด้วยการสร้างพื้นที่ขึ้นมา ภายในช่วงที่ 3 จะเป็นช่วงเดียวที่มีเวลา ผู้วิจัยใช้แนวความคิดว่าภายในความทรงจำยังคงปรับเปลี่ยนตัวเองตลอดเวลา จากการลืมนึกของสถานที่ การบิดเบือนที่เกิดจากได้เจอสิ่งที่ใกล้เคียงความทรงจำ ดังนั้นความทรงจำจึงเป็นส่วนที่ไม่ถูกหยุดเวลาเอาไว้ แม้จะงอกเงยหรือเลือนหายไปแต่ความทรงจำยังเป็นสิ่งที่ดำเนินอยู่เสมอ นอกจากนี้ผู้วิจัยเลือกใส่สิ่งของเขาไว้ในฉากเปรียบเป็นหมุดที่ยึดสิ่งทีเรียกว่าสำเนาความทรงจำร่วมหรือก็คือสิ่งทีผู้คนอาจจะมีส่วนร่วม หรือประสบการณ์ภายในพื้นที่ที่เรียกว่าบ้าน จนกลายเป็นส่วนช่วยในการจดจำความเป็นบ้านที่คล้ายกัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังบันทึกเสียงของสภาพแวดล้อมรอบบ้านมาประสร้าร่วมกับผลงาน เพื่อต้องการแทรกประสบการณ์ของพื้นที่บ้าน และเป็นการนำเสนอเพื่อให้ผลงานมีแนวความคิดที่ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยเปรียบผลงานถูกนำเสนอในรูปแบบเรื่องเล่าของความทรงจำและบันทึกเพื่อเป็นความทรงจำในเวลาเดียวกัน ทำให้ผลงานมีทั้งสถานะของความทรงจำและเรื่องเล่าซ้อนทับกันเอาไว้

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

ผลคะแนนและความคิดเห็นจากข้อมูลกลุ่มตัวอย่างผู้ชมผลงาน จำนวน 47 คน สามารถสรุปได้ตามตาราง

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างและผลการประเมินแบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป			
คำถาม	ตัวเลือกตอบ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย(Male)	27	57.45
	หญิง(Female)	17	36.17
	เพศทางเลือก(LGBTQIA+)	3	6.38

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างและผลการประเมินแบบสอบถาม (ต่อ)

คำถาม	ตัวเลือกตอบ	จำนวน	ร้อยละ	
อายุ	อายุต่ำกว่า 18 ปี	0	0	
	อายุ 19 - 25 ปี	11	23.40	
	อายุ 26 - 30 ปี	31	65.96	
	อายุ 31 - 40 ปี	3	6.38	
	อายุ 41 ปีขึ้นไป	2	4.26	
ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลงาน				
ข้อ	ประเด็นวัดความเห็น	คะแนนความเห็น		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล*
ความพอใจด้านสุนทรียะและการออกแบบ				
1	การสร้างและออกแบบตัวละคร	4.23	0.87	ดี
2	การสร้างและออกแบบฉาก	4.68	0.47	ดีมาก
3	การเคลื่อนไหวตัวละคร กล้อง ฉากและองค์ประกอบภาพ	4.38	0.74	ดี
4	รูปแบบการจัดแสง องค์ประกอบ และการเชื่อมต่อภาพ (Transition)	4.32	0.78	ดี
5	เทคนิคการสร้างภาพและรูปแบบการนำเสนอ	4.38	0.82	ดี
6	การออกแบบเสียงดนตรีประกอบ	4.43	0.77	ดี
ความพึงพอใจและเข้าใจในเนื้อหา				
1	ความเข้าใจในเนื้อหาภาพรวมของความทรงจำพื้นที่	3.89	0.81	ดี
2	เนื้อหาสามารถสื่อความสัมพันธ์ความทรงจำกับพื้นที่บ้านได้ในระดับใด	4.00	0.86	ดี
3	ผลงานสามารถนำเสนอประสบการณ์จากความทรงจำกับพื้นที่บ้านได้ในระดับใด	4.06	1.03	ดี
4	ความงามและสุนทรียะจากการนำเสนอด้วยกระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์	4.47	0.72	ดี
5	ความสอดคล้องของการนำเสนอศิลปะแนวความคิดเรื่องความทรงจำกับพื้นที่ด้วยเทคนิคกระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์	4.02	0.85	ดี

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างและผลการประเมินแบบสอบถาม (ต่อ)

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลงาน				
ข้อ	ประเด็นวัดความเห็น	คะแนนความเห็น		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล*
ความพึงพอใจและเข้าใจในเนื้อหา				
6	ความพึงพอใจในรูปแบบและวิธีการนำเสนอเรื่องพื้นที่กับความทรงจำด้วยศิลปะเชิงแนวคิด	4.34	0.79	ดี

หมายเหตุ *เกณฑ์การแปลผลจากค่าเฉลี่ยคะแนน

4.50 - 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50 – 4.49 หมายถึง ดี

2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง พอใช้

1.00 – 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

4.3 ผลการทดสอบจากการประเมินของกลุ่มตัวอย่าง

จากการการวิเคราะห์ผลตารางที่มีผู้ชมในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 47 คน และการทดสอบหลังการรับชมผลงาน การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติด้วยเทคนิคภาพสามมิติ ด้วยเทคนิคภาพสามมิติพบว่ามีความแตกต่างในการรับรู้ระหว่างด้านการออกแบบและเนื้อหาของผลงาน ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงในการสร้างและออกแบบตัวละคร โดยเฉพาะฉากที่เป็นจุดหลักของผลงาน รวมถึงการเคลื่อนไหว การจัดแสง และการเชื่อมภาพ การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความทรงจำและพื้นที่โดยใช้เทคนิคกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ได้รับการยอมรับเช่นกัน โดยมีการเข้าใจและความพึงพอใจในด้านเนื้อหาและการนำเสนอศิลปะแนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำและพื้นที่ที่มีความสอดคล้องกันอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นผลการวิเคราะห์ชี้ว่าการออกแบบและการสร้างฉากมีความสำคัญต่อการนำเสนอเนื้อหาและความทรงจำในผลงานศิลปะเชิงแนวคิดได้อย่างเหมาะสมและประเมินผลความพึงพอใจได้ในระดับที่ดี

ผลงานเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติด้วยเทคนิคภาพสามมิติ มีส่วนถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นปัจเจก แต่สามารถเชื่อมโยงผู้ชมเอาไว้ด้วยสภาพแวดล้อมกับวัตถุด้วยประสบการณ์ของผู้ชมเองด้วยแนวความคิดเรื่องสำเนาความทรงจำร่วม

นอกจากนี้วิธีการนำเสนอด้วยกระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์ก็สามารถสร้างสุนทรียะต่อผู้ชมและยังคงสอดคล้องกับเนื้อหาอยู่ จากการประเมินผลตารางวิจัยผู้วิจัยพบว่าตามวัตถุประสงค์ผู้ชมมีความเข้าใจและพึงพอใจในเนื้อหาของผลงานในด้านความสอดคล้องของการนำเสนอเรื่องความทรงจำกับพื้นที่ด้วยกระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ที่ 2.1 การออกแบบและสร้างฉากที่เป็นองค์ประกอบหลักของผลงานได้รับความพึงพอใจสูงจากผู้ชม ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดด้วยเทคนิคแอนิเมชันสามมิติตามวัตถุประสงค์ที่ 2.2 การประเมินผลสื่อกระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์และความสามารถในการสร้างภาพสอดคล้องตามความเข้าใจเนื้อหาและสุนทรียะที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้รับการประเมินในระดับที่ดี ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ที่ 2.3



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยนี้ได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำในหลายมิติด้วยเทคนิคภาพสามมิติ ที่ใช้แนวทางศิลปะเชิงแนวคิดที่มีหลักการใช้นวัตกรรมเป็นส่วนใหญ่และเลือกเทคนิคนำเสนอด้วยกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ การเลือกใช้นวัตกรรมกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารระหว่างผลงานกับผู้ชมด้วยภาพเคลื่อนไหว สร้างสุนทรียะในด้านพื้นที่บ้านในความทรงจำต่อผู้ชม ซึ่งมีแนวความคิดเรื่องพื้นที่กับความทรงจำและผู้วิจัยใช้พื้นที่บ้านเป็นหลัก ผู้วิจัยนำเสนอจากกับวัตถุเป็นแนวทางที่คอยชี้เป็นนัยยะอยู่ในผลงานและสามารถเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำหรือสำเนาคความทรงจำที่เชื่อมโยงผู้ชมเอาไว้ด้วยกัน ทำให้ผลงานมีวิธีการกับแนวคิดได้ผลลัพธ์ที่สอดคล้องกัน ตามเป้าหมายที่ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดเนื้อหาผ่านสุนทรียะด้วยภาพ และใช้ภาพของความทรงจำสร้างจุดร่วมกับผู้ชม ตามแนวความคิดเรื่องสำเนาคความทรงจำร่วม

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดนี้สามารถสะท้อนความทรงจำของบ้านได้ด้วยวิธีการจินตภาพคอมพิวเตอร์ การเสนอเนื้อหาด้วยภาพแทนที่สร้างด้วยการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ประมวลผลเพื่อให้ได้ภาพที่ชัดเจน และตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ส่งผลให้เนื้อหาและการลำดับใจความของแนวความคิดถูกถ่ายทอดเป็นภาพเพื่อสร้างสุนทรียะและการตีความผ่านประสบการณ์กับความรู้อีกของผู้ชมเอง

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยพบปัญหาผลงานวิจัยว่า การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นเรื่องของการนำเสนอแนวคิดเรื่องความทรงจำกับพื้นที่เพื่อศึกษาความหมายของคำว่าบ้านและการวิธีการเสนอแนวความคิดด้วยจินตภาพคอมพิวเตอร์ให้สอดคล้องกัน โดยในการวิจัยครั้งนี้เริ่มจากการนำ

แนวความคิดเรื่องความทรงจำของพื้นที่และเจาะจงเป็นบ้าน ใช้แนวคิดเรื่องสำเนาความทรงจำร่วม หรือการมีประสบการณ์กับพื้นที่ประเภทเดียวกันเก็บมาเป็นความทรงจำ ที่เป็นสิ่งเชื่อมโยงความทรงจำต่อพื้นที่เดียวกันกับคนอื่นไว้ จึงทำการวิเคราะห์จากแนวความคิดและเลือกวิธีสร้างสรรค์ภาพด้วยกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพพื้นที่ที่เป็นสำเนาร่วม โดยผลงานนำเสนอความทรงจำของผู้วิจัยเป็นหลัก หากทำการสัมภาษณ์จะสามารถรวบรวมข้อมูลเนื้อหาและการตีความหมายเพิ่มเติม ซึ่งอาจทำให้แนวความคิดสามารถถูกนำเสนอด้วยวิธีการได้ชัดเจนยิ่งขึ้น รวมทั้งกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ค้นหาจากความสนใจของคือช่วงอายุ 20 ถึง 30 ปี ทำให้เห็นการประเมินผลเพียงข้อมูลกับประสบการณ์ของกลุ่มคนในช่วงวัยเดียวกันเท่านั้น หากทำการศึกษาแนวความคิดเรื่องความทรงจำกับพื้นที่ในกลุ่มคนหมู่มากและในช่วงอายุที่หลากหลายจะสามารถวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงประเด็นมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าน่าสนใจและสามารถนำไปพัฒนาเพื่อการวิจัยต่อไปได้

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากผลงานวิจัยว่า การวิจัยในครั้งต่อไปสามารถที่จะศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมและรวบรวมข้อมูลการตีความหมายของพื้นที่บ้านในกลุ่มคนเพื่อวิเคราะห์ก่อนดำเนินงาน ประกอบกับการศึกษาองค์ประกอบทางด้านรูปธรรมในพื้นที่ที่แตกต่างกันออกไปซึ่งอาจจะก่อให้เกิดประเด็นอื่นที่น่าสนใจหรือได้เนื้อหาเพิ่มเติมที่ทำให้แนวความคิดแข็งแรงยิ่งขึ้น สำหรับผู้ที่สนใจสามารถที่จะนำวิจัยชิ้นนี้ไปศึกษาเพิ่มเติม เพื่อที่จะนำเสนอแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิดที่มีความสอดคล้องกับเรื่องความทรงจำกับพื้นที่และกระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจจะต้องเพิ่มการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิดและวิธีการสร้างสรรค์เพิ่มเติมเพื่อหาแนวทางการออกแบบหรือสร้างสรรค์อื่นและเพิ่มความเป็นไปได้ที่จะหาวิธีการนำเสนอศิลปะเชิงแนวคิดได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กฤษ พิโรจน์. (2562). โลกาภิวัตน์ *Globalization* และผลกระทบของโลก โลกาภิวัตน์. สืบค้นจาก <https://greedisgoods.com/โลกาภิวัตน์-คือ-globalization/>
- กิตติพล สรัคคานนท์. (2563). ถิ่นที่อยู่ของความทรงจำ. สืบค้นจาก <https://themomentum.co/in-theories-13-memories-and-where-to-find-them/>
- กิตติพล สรัคคานนท์. (2564). ความทรงจำที่เราคิดว่าจดจำได้นั้นแท้จริงเป็นสำเนาของความทรงจำ แรก. สืบค้นจาก <https://adaymagazine.com/in-praise-of-memory/>
- ชไตเอิร์ต, ฮิตะ. (2563). รวมบทความของฮิตะ ชไตเอิร์ต [Hito Steyerl] (อธิป จิตตฤกษ์, จุฑา สุวรรณมงคล, เก่งกิจ กิติเรียงลาภ และ พนา กันธา, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ช้อย. ฌเนส แสงทองศรีกรมล. (2565). *Memoria* เสียงความทรงจำของชีวิต เมื่อความฝันมีตัวตน และความตายไม่ต่างกับการอยู่ดำรง. สืบค้นจาก <https://themodernist.in.th/memoria/>
- นราธาร สายเส็ง. (2559). พื้นที่กับความทรงจำ. *วารสารที่ทัศนวัฒนธรรม (ปีที่15)*, 23-41. สืบค้นจาก <https://issuu.com/naratorn.saiseng/docs/324a44950b33f1/1>
- นราธาร สายเส็ง. (2560). ธรรมชาติมนุษย์กับมุมมองเชิงพื้นที่. *วารสารวิชาการ Veridian E – Journal, Silpakorn University*, 10(1), 635-646. สืบค้นจาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/issue/archive/2>
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2565ก). *Memoria* ความลวงตาของภาพความจริง และเสียงเงียบส่งอัน อึกทึก. สืบค้นจาก <https://adaymagazine.com/memoria/>
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2565ข). *Memoria* สัมผัสเสียงอันสนั่นหวั่นไหวของบาดแผลและความทรงจำ. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/opinion-memoria-film/>
- พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัต. (2564). ภาพอันสมบูรณ์ภายใต้กระบวนการคอมพิวเตอร์. สืบค้นจาก <https://www.faa.chula.ac.th/SelfLearningFaamai/detailform/114>
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2560). *art is art art is not art*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เชลมอน.
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2561). *Conceptual Art* ศิลปะแห่งความคิดที่ละทิ้งความงามและต่อต้านความสูงส่ง. สืบค้นจาก <https://themomentum.co/conceptual-art/>
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2563). *Hito Steyerl* ศิลปินแห่งยุคสมัยของเรา. สืบค้นจาก https://www.matichonweekly.com/column/article_280413

บรรณานุกรม (ต่อ)

- มูราคามิ, ฮารูกิ. (2562). *คาฟกา วิหาร์ นาคาตะ* [Kafka on the Shore] (พิมพ์ครั้งที่ 2) (นพดล เวชสวัสดิ์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ก้ามะหยี่.
- วีรพร นิติประภา. (2565). *พุทธศักราชอัสดงกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์.
- อุทิศ เหมะมูล. (2559). *หัวใจนักเขียน* (พิมพ์รวมเล่มครั้งแรก). นนทบุรี: สำนักพิมพ์จตุ.
- อุทิศ เหมะมูล. (2565). *ลับแล, แก่งคอย* (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์.
- Bolognini, M. Rossellini, R. Toscan du Plantier, D. (Producer), & Tarkovsky, A. (Director). (1983). *Nostalghia* [Motion Picture]. Moscow, Russia. Mosfilm.
- Brayton, T. (2020). Voyage to Italy [Web log message]. Retrieved from <https://www.alternateending.com/2020/05/nostalghia-1983.html>
- Filmstowatchbeforeyoudie. (2023). Nostalghia (1983) Tarkovsky Explained [Web log message]. Retrieved from <https://www.filmstowatchbeforeyoudie.com/blog/nostalghia-1983-film-review-tarkovsky-explained>
- Hoberman, J. (2014). *A Man Without a Nation, in Italy*. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2014/01/26/movies/homevideo/andrei-tarkovskys-nostalghia-on-blu-ray.html>
- Swinton, T. (Executive Producer), & Weerasethakul, A. (Director). (2021). *Memoria* [Motion Picture]. Bangkok, Thailand. Kick the machine.
- Tarasov, V. (Producer), & Tarkovsky, A. (Director). (1972). *Solaris* [Motion Picture]. Moscow, Russia. Mosfilm.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ชนทัต โอภาส
วัน เดือน ปีเกิด	22 พฤษภาคม 2541
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพฯ ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม, 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	56/229 ม.2 ต.บางพลีใหญ่ อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ 10540

