

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจากสภาพการทางสังคมในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วจากการเกิดขึ้นของแนวคิดเรื่องโลกาภิวัตน์ (Globalisation) ซึ่งที่ผ่านมาได้ทำให้เกิดความเข้าใจเรื่องมิติด้านเวลาและพื้นที่ของคนในสังคมเปลี่ยนไป สิ่งที่เคยเป็นเรื่องไกลตัวกลับส่งผลกระทบต่อเราอย่างรวดเร็วอย่างน้อยก็ในแง่ของการรับรู้ร่วมกัน จากข้อมูลข่าวสารที่ปรากฏในสื่อ การพัฒนาทางเทคโนโลยีต่างๆ โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้เกิดการยอมรับแนวความคิดของสื่อที่เกี่ยวกับการมีอยู่ของ “พื้นที่เสมือนจริง” และ “เวลา” สมมุติธรรมซึ่งเกิดขึ้นในโลกไซเบอร์สเปซและดิจิทัล

“พื้นที่และเวลา” เป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ชิดและมีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของเรามาก “พื้นที่และเวลา” เป็นคำที่ใช้อ้างอิงความหมายและเน้นย้ำความสำคัญของหลายสิ่งหลายอย่าง ในพจนานุกรมออกฟอร์ดได้ให้นิยามความหมายของ “พื้นที่และเวลา” ดังนี้

“เวลา” คือ พื้นที่ (ที่ว่าง) หรือขอบเขตของเวลา

“พื้นที่” คือ การแสดงถึงเวลาหรือความต่อเนื่อง

กาญจนา แก้วเทพ ได้นำเสนอแนวคิดทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเวลาและพื้นที่กับสื่อมวลชนไว้ว่าการศึกษาเรื่อง “เวลา” (Time) และ “พื้นที่” (Space/Place/Sphere) ยังเป็นประเด็นที่ขาดหายไปอย่างมาก ในหน้าประวัติศาสตร์ของสาขาวิชาการต่างๆด้านสังคมศาสตร์ โดยส่วนใหญ่แล้ว ประเด็นทั้ง 2 นี้มักจะถูกศึกษาจาก 2 กลุ่มสาขาวิชา คือ วิชาปรัชญาในสาขามนุษยศาสตร์ และวิชาฟิสิกส์ในสาขาวิทยาศาสตร์ ความสนใจในการศึกษาเรื่อง “เวลา” และ “พื้นที่” เพิ่งจะเริ่มมีในวิชามนุษยวิทยาด้านวัฒนธรรม (Cultural anthropology) เมื่อนักวิชาการด้านนี้ ทำการศึกษาสังคมต่างๆ และค้นพบว่า มนุษย์ในแต่ละวัฒนธรรมมีความคิดและสำนึกเกี่ยวกับเวลาและพื้นที่ที่แตกต่างกัน มีวิธีการและมีกฎระเบียบเกี่ยวกับเวลาและพื้นที่ที่ไม่เหมือนกันและนอกจากนี้เมื่อเปรียบเทียบระหว่าง “เวลา” กับ “พื้นที่” แล้ว ก็ยังพบอีกว่า มีงานศึกษาเกี่ยวกับ “เวลา” ในแง่มุมทางสังคม/วัฒนธรรม มากกว่าเรื่อง “พื้นที่”

E.Soja (1989) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ในช่วง 20-40 ปีที่ผ่านมา เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ด้านพื้นที่ไปอย่างมาก และอันที่จริง

การเปลี่ยนแปลงพื้นที่ก็ได้เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา นับตั้งแต่มีการเริ่มเดินเรือ ค้นคิดรถจักรยาน รถยนต์ การวางสายโทรเลข/โทรศัพท์ มาจนกระทั่งดาวเทียมในปัจจุบัน

ในด้านสื่อสารมวลชน J.Meyrowitz (1985) ตั้งข้อสังเกตว่า งานศึกษาด้านสื่อมวลชนที่มีอย่างมากมายนั้นจะเป็นการศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของสื่อที่มีต่อผู้รับสาร” แต่ทว่ามิติของสื่อที่จะสร้างผลกระทบนั้น โดยส่วนใหญ่ชนนักวิชาการจะมุ่งดูที่ “ตัวเนื้อหา” (Message) มากกว่า “ตัวสื่อ” (Medium Theorist) เช่น กลุ่ม Communication Technology Determinism สำนัก Toronto (นักวิชาการที่เรารู้จักกันดีคือ H.Innis & M. McLuhan) ที่ให้ความสนใจเรื่องผลกระทบที่เกิดจากตัวสื่อและในการวิเคราะห์ “ตัวสื่อ” นั้น มิติที่กลุ่ม Medium Theorist ให้ความสนใจอย่างมากก็คือ มิติด้านเวลาและพื้นที่

ในปัจจุบันสื่อดิจิทัลทำให้เราสามารถสร้างภาพแทนความจริง (ภาพยนตร์) ได้สะดวกมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันหมายถึง ความซับซ้อนเชิงความหมายเกี่ยวกับ “พื้นที่และเวลา” ที่มากขึ้นตามไปด้วย จากหน้าตาที่เปลี่ยนไปของ “พื้นที่และเวลา” ที่ถูกแปรค่าเป็นตัวเลข ถูกสร้างความหมายร่วมกันเป็นชุดข้อมูลและชุดข้อมูลที่มีความหมายนั้นก็ถูก ทำความเข้าใจให้เป็นภาพแทนความจริง

เริ่มแรกภาพยนตร์ เป็นสื่อที่ถูกผลิตขึ้นจากการพยายามบันทึกหรือเก็บความจริงเชิงประจักษ์ของ “พื้นที่และเวลา” ที่มีชีวิต โดยเกิดการยอมรับร่วมกันว่า สิ่งที่น่าประจักษ์บนจอภาพยนตร์นั้นคือ ภาพความจริง จากการเป็นภาพแทนความจริง ซึ่งเกิดขึ้นจากเทคโนโลยีการบันทึกภาพและฉายภาพความเปลี่ยนแปลงของภาพซ้ำ การบันทึกภาพความจริง “พื้นที่และเวลา” ลงบนพื้นที่สังเคราะห์และแสดงภาพแทนบนพื้นที่สังเคราะห์นั้นด้วยชุดเหตุผลของเวลาเพื่อทำให้เกิดภาพแทนความจริงที่สัมเหตุสมผล กล่าวคือ กล้องภาพยนตร์ บันทึกแสง โดยการหักเหแสง ให้ตกกระทบลงบนฟิล์มเกิดปฏิกิริยาทางเคมีสร้างภาพแทนขึ้น และภาพแทนนั้น ถูกบันทึกและฉายซ้ำไปเรื่อยๆ โดยมีความต่างของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง และในขณะเดียวกัน ความต่างของ เวลานั้นก็ทำให้เกิดความสมจริง ของภาพแทน

ผู้ศึกษาสนใจศึกษาแนวคิด/ความหมาย/การทำความเข้าใจเรื่องพื้นที่และเวลา โดยอาศัยภาพยนตร์ในฐานะสื่อที่มีการทับซ้อนกันของความหมายเรื่อง “พื้นที่และเวลา” เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการสร้างภาพยนตร์ทดลอง ที่มุ่งเน้นนำเสนอ การทับซ้อนกันของความหมาย ที่เกิดจากพื้นที่และเวลาในภาพยนตร์ กับ พื้นที่และเวลาจริง ของผู้ชมในขณะที่ชม ที่ทับซ้อนกันจนนำมาสู่การเกิดขึ้นของพื้นที่และเวลาใหม่ เพื่อศึกษา ความเป็นไปได้เชิงเหตุผลในการทำความเข้าใจของเหตุผลที่ทำให้เกิดพื้นที่และช่วงเวลาจำลอง (ภาพยนตร์) ปรากฏการณ์ภาพแทนความจริงที่สัมพันธ์กับความเชื่อถึงภาวะการมีอยู่จริงของสรรพสิ่งในชีวิตประจำวันการ

มองเห็นภาพแทนต่างๆจากชุดข้อมูลดิจิทัลที่ถูกให้ความหมายและถูกทำความเข้าใจหรือยอมรับในความหมายของข้อมูลนั้น โดยอาศัยสื่อดิจิทัล ในการสร้างภาพแทนความจริงสร้างภาพยนตร์ทดลอง

## 1.2 จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาและนำเสนอเนื้อหาแนวความคิดเกี่ยวกับพื้นที่และเวลาโดยอาศัยศิลปะ (ภาพยนตร์ทดลอง) เป็นสื่อในการนำเสนอ
2. เพื่อศึกษาและนำเสนอแนวทางความเป็นไปได้ในการใช้ภาพยนตร์ทดลองเป็นสื่อศิลปะในการนำเสนอแนวความคิด

## 1.3 สมมุติฐานในการสร้างสรรค์

1. นำเสนอมุมมองเนื้อหาในการศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับพื้นที่และเวลา
2. ทำให้ทราบความเป็นไปได้ในการนำเสนอเนื้อหาแนวความคิดเกี่ยวกับพื้นที่และเวลาโดยอาศัยศิลปะ (ภาพยนตร์ทดลอง) เป็นสื่อในการนำเสนอ

## 1.4 ขอบเขตการสร้างสรรค์

**1.4.1 เนื้อหา** เป็นการนำเสนอเนื้อหาความงามในความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลา โดยการนำเสนอในรูปแบบภาพชุดต่อเนื่องของประสบการณ์และการทับซ้อนกันของภาพความคิดกับภาพเวลาในขณะปัจจุบัน ซึ่งอาศัยการประยุกต์เรื่องราวจากการศึกษาดังต่อไปนี้

- ศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับพื้นที่และเวลาจากเอกสารหนังสือ
- ศึกษาแนวคิดปรากฏการณ์นิยม
- ศึกษาผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และเวลา
- ศึกษาทำความเข้าใจจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้ศึกษา
- ศึกษาแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความคิดความเข้าใจต่างๆ จากผู้อื่น

**1.4.2 รูปแบบ** เป็นการนำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบของ ภาพยนตร์ทดลอง ซึ่งได้อาศัยพิธีกรรม ขนบและแบบแผนของสื่อภาพยนตร์ ในการสะท้อนความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลา ทั้งทางด้านแนวคิด และความเป็นรูปธรรมทางกายภาพของสื่อภาพยนตร์

**1.4.3 เทคนิควิธีการ** ผู้ศึกษาใช้เทคนิควิธีการสร้างภาพซ้อน และเทคนิคที่ประยุกต์จากแนวความคิดในการเชื่อมกันของภาพและเสียงในการตัดต่อภาพยนตร์เพื่อสร้างเนื้อหาและประสบการณ์ในการนำไปสู่แนวคิดเรื่องความงามในความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลา

### 1.5 ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์

1. ขั้นตอนเตรียมงานก่อนการถ่ายทำ
  - 1.1 ค้นหาหาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดของผลงานภาพยนตร์ทดลอง
  - 1.2 วางแผนโครงร่างแนวคิดของผลงาน
  - 1.3 ร่างภาพแทนแนวคิดผลงาน (บทภาพยนตร์)
2. ถ่ายทำภาพยนตร์
3. ขั้นตอนหลังถ่ายทำภาพยนตร์
  - 3.1 ทดลองความเป็นไปได้ในการจัดการ โครงสร้างภาพและเสียง
  - 3.2 จัดวางโครงร่างภาพและเสียง
  - 3.3 แก้ไขปรับปรุงคุณภาพของภาพและเสียง
4. จัดฉายภาพยนตร์
5. จัดทำและนำเสนอรายงาน

### 1.6 แหล่งข้อมูลที่น่ามาสร้างสรรค์

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้สถานที่ในการดำเนินงานศึกษาและรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. สาขาวิชาศิลปปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. เขตจังหวัดเชียงใหม่ (ในฐานะภูมิลำเนาปัจจุบัน)
3. อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา (ในฐานะภูมิลำเนาเดิม)