



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอสุนทรียภาพ
ความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่

The Creation of an Animated Film

Presenting the Sustainable Aesthetics of the Local Lanna
Architectural Style in Chiang Mai

กรกฏ ใจรักษ์

คณะวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มีนาคม 2568

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอสุนทรียภาพ
ความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่

The Creation of an Animated Film

Presenting the Sustainable Aesthetics of the Local Lanna
Architectural Style in Chiang Mai

กรกฏ ใจรักษ์

รับทุนอุดหนุนวิจัยและผลงานสร้างสรรค์

งบประมาณเงินรายได้ คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2568

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอสุนทรียภาพความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่” สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์และการสนับสนุนอย่างดียิ่งจากหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเอื้ออำนวยต่อการดำเนินงานวิจัยในทุกขั้นตอน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณห้องสมุดคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้ความอนุเคราะห์ด้านทรัพยากรสารสนเทศและการยืมหนังสือ อันเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสาร

งานวิจัยฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ จากงบประมาณเงินรายได้ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนให้การวิจัยดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอสุนทรียภาพความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่” มีนัยสำคัญต่อการพัฒนาองค์ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ โดยเสนอแนวทางการใช้แอนิเมชันอินสตอลเลชันเป็นสื่อสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียะเพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมในบริบทสังคมร่วมสมัย การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ เมือง วิถีชีวิตสิ่งแวดล้อม และสถาปัตยกรรม เพื่อสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน 2) สร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเสนอสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และวิถีชีวิตท้องถิ่น และ 3) พัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชันในฐานะพื้นที่เชิงประสบการณ์เพื่อถ่ายทอดและตีความใหม่ความหมายของบ้านล้านนาในความสัมพันธ์กับความยั่งยืนและการตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยมีฐานหลักเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยสร้างสรรค์ ร่วมกับการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อประเมินผลการรับรู้ของผู้ชม ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเอกสาร วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันในเชิงสุนทรียะ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาเป็นผลงานแอนิเมชันและแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “SIMULANNA” ซึ่งนำเสนอเมืองเชียงใหม่ในสามสถานะ ได้แก่ สถานะปัจจุบัน สถานะอุดมคติ และสถานะเสื่อมถอย ผ่านการจัดวางภาพเคลื่อนไหวแบบหลายจอในพื้นที่จัดแสดง

ผลการวิจัยพบว่า ผลงานสามารถก่อรูป “โครงสร้างของประสบการณ์” ผ่านภูมิทัศน์ ตัวละคร และบรรยากาศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการประเมินจากผู้ชมจำนวน 45 คน พบว่าค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$) โดยด้านความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.75$) รองลงมาคือด้านการจัดพื้นที่นิทรรศการ ($\bar{x} = 4.72$) และด้านคุณภาพของผลงานแอนิเมชัน ($\bar{x} = 4.66$)

องค์ความรู้สำคัญของงานวิจัยนี้อยู่ที่การเสนอแนวทางการใช้แอนิเมชันอินสตอลเลชันในฐานะ “พื้นที่เชิงประสบการณ์” ซึ่งบูรณาการสื่อภาพเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรม และแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อก่อรูปการรับรู้และกระตุ้นการตระหนักรู้ต่อความยั่งยืนผ่านประสบการณ์ตรงของผู้ชม

คำสำคัญ: แอนิเมชันอินสตอลเลชัน, สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา, สุนทรียภาพความยั่งยืน, การตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม, พื้นที่เชิงประสบการณ์

Abstract

This research, entitled “The Creation of an Animated Film Presenting the Sustainable Aesthetics of The Local Lanna Architectural Style in Chiang Mai,” contributes to the development of knowledge in art and design by proposing animation installation as an aesthetic and experiential medium for fostering environmental awareness in contemporary society. The objectives of the study were: 1) to analyze animated films related to nature, urban environments, environmental crises, and architecture in order to synthesize a conceptual framework for creative practice; 2) to create an animated film presenting Lanna vernacular architecture as a form of dwelling that reflects the relationship between humans, nature, and local ways of life; and 3) to develop an animation installation as an experiential space for conveying and reinterpreting the meaning of the Lanna house in relation to sustainability and environmental awareness.

This study employed a mixed methods research approach, grounded primarily in qualitative and creative research, together with quantitative data collection to evaluate audience perception. The research process involved documentary study, aesthetic analysis of animated films, and data synthesis for the creation of an animated work and an animation installation entitled SIMULANNA. The installation presents Chiang Mai in three conditions—the present, the ideal, and the deteriorated—through a multi-screen moving-image arrangement within an exhibition space.

The findings indicate that the work effectively constructs a “structure of experience” through landscape, character, and atmosphere. Evaluation results from 45 audience members showed that the overall mean score was at the highest level ($\bar{x} = 4.71$). Among the three dimensions assessed, creativity received the highest mean score ($\bar{x} = 4.75$), followed by exhibition spatial design ($\bar{x} = 4.72$) and animation quality ($\bar{x} = 4.66$).

The study’s key contribution lies in proposing animation installation as an “experiential space” that integrates moving-image media, architecture, and environmental concepts in order to shape perception and foster awareness of sustainability through the audience’s direct experience.

Keywords: Animation Installation, Lanna Vernacular Architecture, Sustainable Aesthetics, Environmental Awareness, Experiential Space

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract)	ค
สารบัญ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหาที่ทำการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ประโยชน์ที่ได้รับ	2
1.4 ระเบียบวิธีวิจัยและขอบเขตการวิจัย	2
1.5 กรอบแนวคิดงานวิจัย	4
1.6 ระยะเวลาการทำวิจัย	4
1.7 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ	5
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 สถาปัตยกรรมยั่งยืน	6
2.2 สถาปัตยกรรมแบบล้านนา	9
2.3 สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ	11
2.4 ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์และ การแปรสภาพของร่างกายในภาพยนตร์แอนิเมชันเชิงสิ่งแวดล้อม	15
2.5 สถาปัตยกรรม ภูมิทัศน์ และจินตนาการเชิงนิเวศในภาพยนตร์แอนิเมชันของ สตูดิโอจีบลี	19
2.6 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	23
2.7 ศิลปินและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	40

บทที่ 3	กระบวนการวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงาน	50
3.1	วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	50
3.2	การวิเคราะห์วรรณกรรมและการสังเคราะห์แนวทาง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	52
3.3	การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน	57
3.4	แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน	97
3.5	รูปแบบของการนำเสนอผลงาน	97
3.6	การออกแบบโครงเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน	98
3.7	การออกแบบตัวละคร	106
3.8	การออกแบบฉาก	111
3.9	การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	119
3.10	การออกแบบสถานที่นำเสนอผลงาน	120
3.11	การจัดแสดงผลงานนิทรรศการ	125
บทที่ 4	การวิเคราะห์และการตีความผลงานสร้างสรรค์	129
4.1	การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง	129
4.2	การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนтаж	147
4.3	การวิเคราะห์โครงสร้างพื้นที่และการก่อรูปประสบการณ์ในการแสดงงาน	159
4.4	การรับและการส่งค่าความหมายใหม่	162
4.5	สัมฤทธิ์ผลของผลงาน	167
4.5	ผลการประเมินคุณภาพผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA	169

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	172
5.1 สรุปผลการวิจัย	172
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	173
5.3 ข้อเสนอแนะ	175
5.4 องค์กรความรู้ใหม่จากการวิจัย	176
5.5 ข้อจำกัดของการวิจัย	177
บรรณานุกรม	179
ภาคผนวก	182
ภาคผนวก ก : ภาพผู้ชมเข้าร่วมวันเปิดนิทรรศการ	183
ภาคผนวก ข : การนำส่วนหนึ่งของงานวิจัยนำเสนอในที่ประชุมวิชาการระดับ นานาชาติ หัวข้อเรื่อง “Reconstructing Lana’s House Digitally: Eco-Conscious Architecture in Storytelling Animation”	185
ภาคผนวก ค : การติดตั้งผลงาน	188
ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย	190

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหาที่ทำการวิจัย

อารยธรรมของมนุษย์มีพัฒนาการควบคู่กับธรรมชาติมาอย่างยาวนาน ในอดีตวิถีชีวิตและการพัฒนาสังคมตั้งอยู่บนฐานทรัพยากรและระบบการผลิตในท้องถิ่น ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติจึงเป็นไปในลักษณะพึ่งพาอาศัยและปรับตัวอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามนับตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมราว ค.ศ. 1750 เป็นต้นมา โครงสร้างการพัฒนาโลกได้เปลี่ยนผ่านสู่การพึ่งพาเชื้อเพลิงฟอสซิลในฐานะพลังงานหลัก ส่งผลให้ระดับคาร์บอนไดออกไซด์ในชั้นบรรยากาศเพิ่มสูงกว่าระดับที่เคยปรากฏในช่วง 800,000 ปีที่ผ่านมา และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศในระดับที่อาจคุกคามความมั่นคงของมนุษยชาติ (Bovill, 2015)

ในเชิงปรัชญา วิกฤตสิ่งแวดล้อมมิได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของความผิดพลาดเชิงเทคนิค หากสะท้อนรากฐานทางจิตสำนึกที่แยกมนุษย์ออกจากธรรมชาติ ทำให้ธรรมชาติถูกมองในฐานะวัตถุเพื่อการควบคุมและใช้ประโยชน์มากกว่าความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีส่วนร่วมอย่างเป็นองค์รวม (White, 2009) การตระหนักถึงปัญหานี้นำไปสู่การกำหนดกรอบแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนในระดับสากล โดยรายงานบรันท์แลนด์ ค.ศ. 1987 ได้นิยามการพัฒนาที่ยั่งยืนว่าเป็นการตอบสนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบันโดยไม่กระทบต่อความสามารถของคนรุ่นต่อไป (Mahcar et al., 2024) รวมถึงความร่วมมือระหว่างประเทศ เช่น พิธีสารเกียวโต ค.ศ. 1997 (พรรณจิรา ทิศาภิภาต, 2007) แม้จะมีความพยายามดังกล่าว ปัญหาสิ่งแวดล้อมยังคงดำรงอยู่เนื่องจากโครงสร้างเศรษฐกิจและระบบการผลิตที่ให้ความสำคัญกับต้นทุนและผลกำไรเป็นหลัก (Bovill, 2015)

ปฏิเสธไม่ได้ว่าสถาปัตยกรรมร่วมสมัยเป็นอาคารที่อยู่อาศัยซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการใช้พลังงานและการปล่อยก๊าซเรือนกระจกในระดับสูง (Hakim, 2004) สถาปัตยกรรมสมัยใหม่จำนวนมากพัฒนาไปในทิศทางที่แยกตัวออกจากธรรมชาติทั้งในเชิงวัสดุ โครงสร้าง และกรอบความคิด ขณะที่สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในหลายภูมิภาค โดยเฉพาะในเอเชีย สะท้อนรูปแบบการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับภูมิอากาศ ทรัพยากร และวิถีชีวิตท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ (Stang & Hawthorne, 2005) แม้แนวคิดสถาปัตยกรรมสีเขียวและสถาปัตยกรรมยั่งยืนจะได้รับการผลักดันในระดับนโยบาย แต่ก็ยังเผชิญข้อถกเถียงในมิติทางสุนทรียะ และบางครั้งถูกวิจารณ์ว่าเน้นประสิทธิภาพเชิงเทคนิคมากกว่าคุณภาพของความงาม (Stang & Hawthorne, 2005) แนวทางดังกล่าวสะท้อนกระบวนการพัฒนาแบบอุตสาหกรรมที่ยังคงครอบงำการพัฒนาเมืองร่วมสมัย ภายใต้เงื่อนไขของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจ สถาปัตยกรรมที่ใช้วัสดุอุตสาหกรรมและกระบวนการผลิตจากโรงงานจึงกลายเป็นรูปแบบหลักของการก่อสร้างในเมือง ขณะเดียวกันรูปแบบการอยู่อาศัยที่พัฒนาขึ้นจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและความสัมพันธ์กับระบบนิเวศกลับค่อย ๆ ถูกลดบทบาทลงในกระบวนการพัฒนาเมือง ภาวะดังกล่าวสะท้อนช่องว่างสำคัญว่าความยั่งยืนในสถาปัตยกรรมยังขาดการทำความเข้าใจในระดับโครงสร้างของการอยู่อาศัยและคุณค่าทางสุนทรียะของความสัมพันธ์กับธรรมชาติ

ในบริบทของการพัฒนาเมืองร่วมสมัย สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นมักถูกจัดวางไว้ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมหรือองค์ประกอบของภูมิทัศน์ทางประวัติศาสตร์ มากกว่าจะถูกพิจารณาในฐานะองค์ความรู้ที่สามารถเปิดความเป็นไปได้ใหม่ของการอยู่อาศัยในอนาคต ภายใต้บริบทดังกล่าวการทำความเข้าใจความยั่งยืนในฐานะเงื่อนไขของการดำรงชีวิตจำเป็นต้องขยายขอบเขตการพิจารณาไปสู่มิติของวัฒนธรรมการอยู่อาศัยและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่จึงสามารถพิจารณาได้ในฐานะระบบความรู้เชิงพื้นที่ที่ก่อรูปจากการปรับตัวต่อภูมิอากาศ ทรัพยากร และวิถีชีวิตของชุมชนอย่างต่อเนื่อง มากกว่าการเป็นเพียงมรดกทางวัฒนธรรม สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นยังสะท้อนรูปแบบของการดำรงอยู่ที่ตั้งอยู่บนความสมดุลระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศ ในมิตินี้รูปแบบการอยู่อาศัยดังกล่าวสามารถทำความเข้าใจได้ในฐานะรูปธรรมของ

“สุนทรียภาพความยั่งยืน” ซึ่งทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมการอยู่อาศัยปรากฏในระดับของประสบการณ์ชีวิต

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอสุนทรียภาพความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่” ใช้กระบวนการสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเครื่องมือในการสำรวจและนำเสนอ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา โดยถ่ายทอดภาพของเมืองเชียงใหม่ผ่านสามสภาวะ ได้แก่ สภาวะปัจจุบัน สภาวะอุดมคติ และสภาวะเสื่อมถอย แอนิเมชันอินสตอลเลชันจึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่เชิงสุนทรียะที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมทบทวนความหมายของความยั่งยืนในฐานะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมในโลกสมัยใหม่

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ เมือง วิถีชีวิตสิ่งแวดล้อม และสถาปัตยกรรม ในฐานะแหล่งกรณีศึกษาเชิงแนวคิดและเชิงสุนทรียะ และสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวเป็นกรอบแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.2 เพื่อสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเสนอสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่ในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และวิถีชีวิตท้องถิ่น ภายใต้วิถีชีวิตสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

1.2.3 เพื่อพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชันในฐานะพื้นที่เชิงประสบการณ์ ที่ถ่ายทอดความหมายของบ้านล้านนาในฐานะรากฐานของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมดั้งเดิมที่กำลังเลือนหาย พร้อมทั้งตีความใหม่ในความสัมพันธ์กับความยั่งยืนและการตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

1.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.3.1 ก่อให้เกิดแนวทางด้านสุนทรียศาสตร์ในการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาที่ขยายความเข้าใจเรื่องการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืนในบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัย

1.3.2 พัฒนาแนวทางการสร้างสรรคแอนิเมชันอินสตอลเลชันในฐานะพื้นที่ประสบการณ์เชิงศิลปะ ที่บูรณาการมิติของแสง เวลา ความทรงจำ และการรับรู้เชิงร่างกาย อันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและปฏิบัติการทางศิลปะร่วมสมัย

1.3.3 ส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านจิตสำนึกสิ่งแวดล้อมและคุณค่าของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ผ่านการสื่อสารเชิงสุนทรียะที่สามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง

1.4 ระเบียบวิธีวิจัยและขอบเขตการวิจัย

ใช้การวิจัยแบบคุณภาพที่กำหนดให้มีกระบวนการดังนี้

1.4.1 การวิจัยภาคเอกสาร

ดำเนินการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมล้านนา โดยเน้นประเด็นความยั่งยืนในฐานะคุณภาพของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ มากกว่าการศึกษารูปทรงทางสถาปัตยกรรม

1.4.2 การศึกษาวิเคราะห์สื่อ

การวิจัยนี้ดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ เมือง วิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม สถาปัตยกรรม และภาวะการตระหนักรู้ เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาเชิงแนวคิดและเชิงสุนทรียะ โดยมีมุ่งวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง การจัดวางบรรยากาศ (atmosphere) การใช้เวลา แสง สี เสียง และรูปแบบภาพ ในฐานะองค์ประกอบที่ก่อรูปประสบการณ์ของผู้ชม การวิเคราะห์ดังกล่าวมิได้มุ่งสรุปเนื้อหา หากมุ่งสังเคราะห์กลไกเชิงสุนทรียะที่ทำให้ประเด็นความยั่งยืน ธรรมชาติ และเมืองปรากฏในระดับการรับรู้โดยตรง เพื่อนำผลที่ได้ไปพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดและรูปแบบการนำเสนอสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันและแอนิเมชันอินสตอลเลชันในงานวิจัยนี้

1.4.3 การสังเคราะห์ข้อมูลสร้างเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

- การออกแบบโครงเรื่อง

ออกแบบโครงสร้างการเล่าเรื่องของเมืองเชียงใหม่ในสามภาวะได้แก่ สภาวะปัจจุบัน สภาวะอุดมคติ และสภาวะเสื่อมถอย ควบคู่กับการวางสไตล์ภาพ จังหวะเวลา และบรรยากาศ เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะแบบแผนการอยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศและวัฒนธรรม รวมถึงกำหนดบทบาทตัวละครและองค์ประกอบภาพให้สื่อสารความตึงเครียดระหว่างการพัฒนาเมืองร่วมสมัยกับตรรกะการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืน

- กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

พัฒนาแอนิเมชันทั้งในรูปแบบเรื่องเล่าบนจอหลัก และภาพเชิงจินตนาการ นามธรรมบนระบอบหลายจอ เพื่อแสดงวิถีชีวิตของเมืองและคุณภาพของบรรยากาศในแต่ละสภาวะ โดยใช้แสง สี เสียง จังหวะการเคลื่อนไหว และการซ้อนทับของภาพเป็นกลไกเชิงสุนทรียะในการทำให้ผู้ชมรับรู้ความแตกต่างของสภาพแวดล้อมและคุณภาพชีวิตอย่างชัดเจน พร้อมเน้นให้บ้านล้านนาปรากฏเป็นแบบแผนของการดำรงชีวิตที่เกื้อกูลต่อธรรมชาติ

- การออกแบบสถานที่นำเสนอผลงานแอนิเมชัน

ออกแบบพื้นที่จัดแสดงในรูปแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันหลายจอ ให้ผู้ชมอยู่ในสนามประสบการณ์มากกว่าการรับชมแบบโรงภาพยนตร์ โดยจัดวางระบอบฉายภาพให้เกิดการเปรียบเทียบภาวะเมืองในเวลาเดียวกัน และออกแบบบรรยากาศพื้นที่ให้สอดคล้องกับแนวคิดสถาปัตยกรรมยั่งยืน ใช้วัสดุหรือองค์ประกอบที่สื่อถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อทำให้ความยั่งยืนและการอยู่ร่วมกับธรรมชาติปรากฏในระดับประสบการณ์ตรงของผู้ชม ไม่ใช่เพียงในระดับเนื้อหา

1.4.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.4.1 งานวิจัยมุ่งศึกษาสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในบริบทจังหวัดเชียงใหม่ในฐานะแบบแผนการอยู่อาศัย มิได้ครอบคลุมสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นของภูมิภาคอื่น

1.4.4.2 การวิจัยเน้นการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันและการจัดแสดงในรูปแบบอินสตอลเลชัน โดยมีมุ่งสำรวจมิติทางสุนทรียะและความหมายของความยั่งยืน มากกว่าการวิเคราะห์เชิงวิศวกรรมรูปแบบทางสถาปัตยกรรม และเทคนิคการก่อสร้าง

1.4.4.3 การนำเสนอเมืองเชียงใหม่ในสามสภาวะ สภาวะปัจจุบัน สภาวะอุดมคติ และสภาวะเสื่อมถอย เป็นกรอบเชิงศิลปะเพื่อสื่อสารแนวคิด มิได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพยากรณ์สถานการณ์จริงในเชิงผังเมือง

1.5 กรอบแนวคิดงานวิจัย

กรอบแนวคิดของงานวิจัยครั้งนี้เชื่อมโยงบริบทวิกฤตสิ่งแวดล้อมระดับโลก เข้ากับการสำรวจกรณีเฉพาะของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา และแปลงเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏอย่างเป็นรูปธรรม



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

1.6 ระยะเวลาการทำการวิจัย : 12 เดือน (ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2567 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2568)

1.7 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ช่วงเวลา (ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2567 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2568)											
		ต.ค. 67	พ.ย. 67	ธ.ค. 67	ม.ค. 68	ก.พ. 68	มี.ค. 68	เม.ย. 68	พ.ค. 68	มิ.ย. 68	ก.ค. 68	ส.ค. 68	ก.ย. 68
1.	ศึกษารูปแบบของ สถาปัตยกรรมยั่งยืนที่ สามารถแสดงสัญลักษณ์ ทางวัฒนธรรมล้านนา												
2.	วิเคราะห์รูปแบบการ นำเสนอภาพของ สถาปัตยกรรมยั่งยืนใน ภาพยนตร์แอนิเมชัน												
3.	การเก็บข้อมูลภาพถ่าย												
4.	การกำหนดเนื้อหา แอนิเมชัน												
5.	การออกแบบตัวละคร												
6.	การออกแบบฉาก												
7.	กระบวนการผลิตแอนิเมชัน												
8.	กระบวนการหลังการผลิต แอนิเมชัน												
9.	การจัดแสดงผลงานใน รูปแบบนิทรรศการ												
10.	การสรุปเขียนเล่มวิจัย												
11.	การเขียนบทความวิจัย												

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เนื้อหาบทนี้เป็น การทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และผลงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อนำเสนอสุนทรียภาพความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่ ครอบคลุมการศึกษาแนวคิดด้านสถาปัตยกรรมยั่งยืนและลักษณะของสถาปัตยกรรมล้านนาที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศและสิ่งแวดล้อม รวมถึงการนำเสนอสถาปัตยกรรมและประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมในภาพยนตร์แอนิเมชัน ตลอดจนแนวทางการออกแบบตัวละครและการสร้างสรรค์ภาพในแอนิเมชันที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมทางนิเวศในบริบทของสังคมร่วมสมัย นอกจากนี้ยังศึกษาตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนแนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาที่ใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์และพัฒนาระบบการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนาผลงานแอนิเมชันของงานวิจัยนี้ รายละเอียดของการทบทวนวรรณกรรมแบ่งออกเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

- 2.1 สถาปัตยกรรมยั่งยืน
- 2.2 สถาปัตยกรรมแบบล้านนา
- 2.3 สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ
- 2.4 ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์และการแปรสภาพของร่างกายในภาพยนตร์แอนิเมชันเชิงสิ่งแวดล้อม
- 2.5 สถาปัตยกรรม ภูมิทัศน์ และจินตนาการเชิงนิเวศในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิ
- 2.6 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- 2.7 ศิลปินและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

2.1 สถาปัตยกรรมยั่งยืน (Sustainable Architecture)

หัวข้อนี้ นำเสนอพัฒนาการของแนวคิดสถาปัตยกรรมยั่งยืนตั้งแต่กรอบการออกแบบเชิงเทคนิคด้านพลังงาน และทรัพยากร ไปสู่การอภิปรายเชิงทฤษฎีร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของพื้นที่ การอยู่อาศัย และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

2.1.1 แนวคิดและหลักการพื้นฐานของสถาปัตยกรรมยั่งยืน

สถาปัตยกรรมยั่งยืน คือ แนวคิดทางสถาปัตยกรรมที่ถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลายทศวรรษ 1960 ให้ความสำคัญกับประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์วัฒนธรรมสมัยใหม่ สถาปัตยกรรมยั่งยืนต่อต้านหลักการของสมัยใหม่ที่เน้นการนำวัสดุและเทคโนโลยีสมัยใหม่มาแก้ปัญหาและสร้างผลงานออกแบบ สังคมโลกเริ่มต้นเกิดความตระหนักรู้ถึงทรัพยากรที่มีจำกัดในช่วงวิกฤตการณ์น้ำมัน ค.ศ. 1973 เป็นสัญญาณแรกที่บ่งบอกว่าอนาคตที่ปราศจากเชื้อเพลิงฟอสซิลเป็นประเด็นปัญหาที่จะทำให้สังคมหยุดหรือชะลอการพัฒนา การออกแบบสถาปัตยกรรมยั่งยืนมีความเชื่อมโยงกับการพัฒนาค่านิยมแบบสถาปัตยกรรมที่ส่งผลหรือมีภัยคุกคามจากภาวะโลกร้อนน้อย

การตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมสร้างแรงกระตุ้นให้สถาปัตยกรรมเปลี่ยนมาให้ความสำคัญกับสถาปัตยกรรมสีเขียว หรือ สถาปัตยกรรมยั่งยืน ที่มีแนวคิดหลายมุมมองแตกต่างจากการออกแบบสมัยใหม่ กลยุทธ์การออกแบบที่สำคัญ มีดังนี้

- 1) การลดการใช้พลังงานภายในอาคาร ในประเทศที่มีภูมิอากาศเย็นจะพยายามกำหนดให้แหล่งพลังงานที่ทำความร้อนให้กับภายในของอาคารมาจากแหล่งพลังงานอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น พลังงานแสงอาทิตย์ สำหรับ

การออกแบบอาคารจะพยายามใช้วัสดุที่สามารถเก็บความร้อนโดยการปรับปรุงฉนวนและการใช้เครื่องแลกเปลี่ยนความร้อน ในประเทศที่มีภูมิอากาศอบอุ่น การออกแบบให้ความสำคัญกับการใช้วัสดุที่ระบายความร้อนได้ดี และใช้การระบายอากาศแบบพาสซีฟ (passive) เพื่อลดการพึ่งพาเครื่องปรับอากาศ

2) การนำพลังงานแบบคาร์บอนฟรี (carbon-free) ที่เป็นพลังงานสะอาดมาใช้ในการผลิตพลังงานไฟฟ้า และเครื่องทำความร้อนสำหรับอาคาร เช่น แผงไฟฟ้าโซลาร์เซลล์ และกังหันลม

3) การใช้วัสดุจากธรรมชาติ เป็นวัสดุที่สามารถทดแทนได้ หรือสามารถนำวัสดุไปรีไซเคิลได้ และคำนึงถึงค่า “พลังงานสะสมรวม” (Embodied Energy) ที่ไม่เพียงพิจารณาจากปริมาณการใช้พลังงานจากเชื้อเพลิงในการอาศัยอยู่ในอาคารเท่านั้น แต่รวมพลังงานที่ใช้ระหว่างการผลิต การขนส่ง วัสดุก่อสร้างต่าง ๆ ที่ประกอบเป็นอาคาร และการรื้อถอนอาคาร หรือการนำกลับมาใช้ใหม่ (Denison, 2013)

2.1.2 สถาปัตยกรรมยั่งยืนในบริบทของแนวคิดร่วมสมัย

จากเนื้อหาที่ได้กล่าวไปข้างต้นแสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมยั่งยืนในระยะเริ่มต้นมุ่งเน้นการแก้ปัญหาเชิงพลังงาน วัสดุ และเทคโนโลยีเป็นสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการลดการใช้พลังงาน การพัฒนาแหล่งพลังงานสะอาด หรือการพิจารณาพลังงานสะสมรวมของวัสดุอาคาร แนวทางเหล่านี้สะท้อนการตอบสนองต่อวิกฤตทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในระดับโครงสร้างของสังคมอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตามเมื่อแนวคิดนี้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง การอภิปรายเรื่องความยั่งยืนได้ขยายจากมิติทางวิศวกรรมและสิ่งแวดล้อม ไปสู่คำถามที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกที่อยู่อาศัย กล่าวคือ จากการมุ่ง “ลดผลกระทบ” ของอาคารต่อธรรมชาติ ไปสู่พิจารณาในเชิงแนวคิดว่าอาคารควรสร้างเงื่อนไขของการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับธรรมชาติอย่างไร ในจุดนี้เองที่ความเข้าใจเรื่องสถาปัตยกรรมยั่งยืนได้ก้าวข้ามกรอบเทคนิค และเปิดไปสู่การพิจารณามิติของประสบการณ์ การรับรู้ และการดำรงอยู่ในพื้นที่อย่างเป็นรูปธรรม

สถาปัตยกรรมยั่งยืน โดยทั่วไปถูกอธิบายในฐานะกระบวนการออกแบบที่มุ่งลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมผ่านการประหยัดพลังงาน การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และการเลือกใช้วัสดุที่สอดคล้องกับระบบนิเวศ (Edwards, 2014) อย่างไรก็ตาม ในการอภิปรายทางทฤษฎีร่วมสมัย แนวคิดความยั่งยืนไม่ได้จำกัดอยู่เพียงมิติทางเทคนิคของอาคาร หากยังเกี่ยวข้องกับวิถีที่มนุษย์รับรู้และดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ตนอยู่อาศัยด้วย มุมมองดังกล่าวทำให้สถาปัตยกรรมยั่งยืนเริ่มถูกพิจารณาในฐานะสภาพแวดล้อมของประสบการณ์เชิงพื้นที่ ซึ่งสัมพันธ์กับการรับรู้ของร่างกาย ประสบสัมผัส และการเคลื่อนไหวของมนุษย์ในพื้นที่จริง แนวคิดลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวทางเชิงปรากฏการณ์วิทยาในสถาปัตยกรรมที่เสนอว่าสถาปัตยกรรมควรถูกเข้าใจผ่านประสบการณ์ของการอยู่อาศัย มากกว่าการมองอาคารในฐานะวัตถุทางกายภาพเพียงอย่างเดียว (Pallasmaa, 2012)

ในบริบทของศิลปะ แนวคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ของพื้นที่กับความสัมพันธ์ของมนุษย์ผู้อยู่อาศัยในพื้นที่ยังได้รับการสำรวจผ่านสื่อภาพยนตร์และศิลปะร่วมสมัย อันเดรย์ ทาร์คอฟสกี (Andrei Tarkovsky) เสนอว่าพื้นที่ในภาพยนตร์สามารถสร้างบรรยากาศที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงจังหวะของธรรมชาติ เวลา และสภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ (Tarkovsky, 1986) ขณะที่ศิลปินร่วมสมัยอย่าง โอลาฟุร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson) ได้สร้างงานศิลปะเชิงพื้นที่ที่ใช้แสง หมอก น้ำ และองค์ประกอบทางธรรมชาติ เพื่อกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมต่อบรรยากาศของพื้นที่และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม (Eliasson, 2015) มุมมองจากทั้งสถาปัตยกรรมและศิลปะดังกล่าวช่วยขยายความหมายของสถาปัตยกรรมยั่งยืนจากการเป็นเพียง “อาคารที่มีประสิทธิภาพด้านพลังงาน” ไปสู่การเป็น “สภาพแวดล้อมของการอยู่อาศัย” ที่สัมพันธ์กับจังหวะของธรรมชาติ เช่น แสง ลม อุณหภูมิ และภูมิประเทศ

เมื่อสถาปัตยกรรมถูกทำความเข้าใจในฐานะพื้นที่ของประสบการณ์และบรรยากาศของสถานที่ แนวคิดเรื่องความหมายของสถานที่จึงมีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบสถาปัตยกรรม คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ซูลซ์ (Christian Norberg-Schulz) เสนอแนวคิดเรื่อง จิตวิญญาณของสถานที่ (Genius Loci) ซึ่งอธิบายว่าสถาปัตยกรรมควรสะท้อนลักษณะเฉพาะของภูมิภาค สภาพแวดล้อม และวัฒนธรรมของสถานที่ เพื่อให้มนุษย์สามารถรับรู้และดำรงอยู่ร่วมกับโลกได้อย่างมีความหมาย (Norberg-Schulz, 1980) แนวคิดดังกล่าวนำไปสู่ความสำคัญของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ซึ่งพัฒนาขึ้นจากกระบวนการปรับตัวของมนุษย์ต่อภูมิภาค ภูมิอากาศ และทรัพยากรธรรมชาติในแต่ละพื้นที่ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นจึงมิได้เป็นเพียงรูปแบบของอาคาร หากเป็นผลลัพธ์ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมในระยะยาว ในบริบทของภาคเหนือของประเทศไทย สถาปัตยกรรมแบบล้านนาเป็นตัวอย่างสำคัญของการพัฒนารูปแบบการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับสภาพภูมิอากาศ ภูมิภาค และวิถีชีวิตของผู้คนในพื้นที่ ซึ่งสะท้อนแนวคิดของการอยู่อาศัยร่วมกับธรรมชาติอย่างสมดุล อันเป็นหลักการสำคัญที่สอดคล้องกับแนวคิดสถาปัตยกรรมยั่งยืนในปัจจุบัน

เมื่อสถาปัตยกรรมถูกทำความเข้าใจในฐานะพื้นที่ของประสบการณ์และการดำรงอยู่ แนวคิดเรื่องการอยู่อาศัย (dwelling) จึงกลายเป็นกรอบสำคัญในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger) เสนอว่าการสร้างสิ่งปลูกสร้างมิใช่เพียงกระบวนการก่อสร้างทางเทคนิค หากเป็นการสร้างเงื่อนไขให้มนุษย์สามารถดำรงอยู่ร่วมกับโลกได้อย่างมีความหมาย (Heidegger, 1950/1971) แนวคิดดังกล่าวทำให้การออกแบบสถาปัตยกรรมยั่งยืนไม่ได้มุ่งเพียงการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม หากยังมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมของการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับบริบทของสถานที่ ภูมิอากาศ และวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่พัฒนาขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในแต่ละพื้นที่

ในมิติของประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส สถาปัตยกรรมควรถูกเข้าใจผ่านการรับรู้หลายมิติของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นพื้นผิววัสดุ เสียงสะท้อน กลิ่น อุณหภูมิ และแสงธรรมชาติ (Pallasmaa, 2012) การให้ความสำคัญกับประสบการณ์เหล่านี้ทำให้ความยั่งยืนมิได้เป็นเพียงเรื่องของเทคโนโลยีสีเขียว แต่เป็นเรื่องของคุณภาพชีวิตและความสอดคล้องระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ดังนั้น สถาปัตยกรรมยั่งยืนอาจถูกทำความเข้าใจในฐานะกระบวนการออกแบบที่เริ่มต้นจากการตระหนักถึงประสบการณ์ของการอยู่ในโลก ก่อนการกำหนดรูปแบบและเทคโนโลยี กล่าวอีกนัยหนึ่ง ความยั่งยืนคือภาวะของความสอดคล้องระหว่างร่างกายมนุษย์ สถานที่ และกาลเวลา ซึ่งทำให้สถาปัตยกรรมเป็นมากกว่าวัตถุทางกายภาพ หากเป็นพื้นที่ที่หล่อหลอมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกอย่างมีความหมาย

การวิจัยในครั้งนี้จะนำแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมยั่งยืน และแนวคิดเรื่องการอยู่อาศัยสามารถสังเคราะห์เป็นแนวคิดการวิจัยที่นำไปสู่การสร้างแอนิเมชันเกี่ยวกับบ้านพื้นถิ่นล้านนาได้ โดยปรับจุดเน้นจาก “เทคนิคการประหยัดพลังงาน” ไปสู่ “ประสบการณ์การอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับภูมิอากาศและวัฒนธรรม” ในเนื้อหาแอนิเมชันจะเน้นให้ความสำคัญกับบ้านพื้นถิ่นล้านนาในฐานะสถาปัตยกรรมที่พัฒนาขึ้นจากความเข้าใจภูมิภาค ภูมิอากาศ และวิถีชีวิต โดยผลงานแอนิเมชันสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อที่ถ่ายทอดบรรยากาศ (atmosphere) ของบ้านล้านนาแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และกาลเวลา อันจะนำไปสู่การตีความบ้านล้านนาใหม่ ไม่เพียงในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม แต่ในฐานะแบบอย่างของการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืนในโลกปัจจุบัน

2.2 สถาปัตยกรรมแบบล้านนา

2.2.1 พื้นฐานเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมแบบล้านนา

คำว่า “ล้านนา” แปลมาจากคำศัพท์ภาษาบาลีหมายถึง “เมืองสิบแสนนา” หรือดินแดนที่มีนาจำนวนนับล้าน (ศิริชัย ธนทิศย์, 2016) ล้านนาถูกใช้อย่างแพร่หลายในทศวรรษ 2530 อย่างไรก็ตามความรู้เกี่ยวกับดินแดนล้านนาสามารถสืบย้อนไปได้ถึงในสมัยอยุธยาผ่านการสืบค้นเอกสารประวัติศาสตร์ คำว่า “ล้านนา” ในรัฐสมัยใหม่เกี่ยวข้องกับการสร้างองค์ความรู้ประเด็นดินแดนในพระราชอาณาเขตของสยาม อย่างไรก็ตามมีการตั้งข้อสังเกตว่าการเกิดของล้านนามีความเกี่ยวข้องกับการลบความรู้ว่าเป็นลาวออกไป ในสมัยของรัชกาลที่ 5 ทรงมีพระราชวินิจฉัยว่า “ล้านนา” เป็นคำที่คู่กับล้านช้างใช้เรียกอาณาเขตภาคพายัพหมายความว่าเป็นบริเวณที่ทำนา (ภิญญพันธ์ พจนานวลวิทย์, 2013)

สำหรับชุดความรู้ของสถาปัตยกรรมล้านนาเริ่มมีความชัดเจนในพระนิพนธ์ “ตำนานพุทธเจดีย์สยาม” พ.ศ. 2469 สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงเรียกศิลปะล้านนาที่สัมพันธ์กับชุดความรู้ทางประวัติศาสตร์ยุคนั้นว่า “สมัยเชียงแสน” ซึ่งนับเริ่มตั้งแต่ พ.ศ. 1600 ในยุคสมัยที่พระเจ้าอโนรุธมหาราชเป็นผู้ปกครอง “ประเทศล้านนา” พระสถูปเจดีย์ได้รับคำอธิบายถึงรูปแบบทางกายภาพที่เป็นแบบฉบับ คือ “พระสถูปสร้างเป็นอย่างลังกาเป็นพื้น” เช่น พระเจดีย์หลวง พระสถูปวัดพระสิงห์ พระสถูปวัดเวียงสวนดอก รวมไปถึงพระธาตุหริภุญชัย พระธาตุสุเทพ และพระธาตุลำปางหลวง (ภิญญพันธ์ พจนานวลวิทย์, 2013)

ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การก่อตัวของความคิดแบบท้องถิ่นนิยม สร้างสำนึกร่วมกันของความเป็น “ชาวเหนือ” ภาคเหนือโดยเฉพาะจังหวัดเชียงใหม่ได้พัฒนาสร้างภาพลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวที่มีเอกลักษณ์ถิ่นเหนือ ดินแดนแห่งผู้หญิงงาม ดอกไม้สวย ภาพจินตนาการของความเป็นดินแดนภาคเหนือที่สวยงามกลายเป็นดินแดนที่สามารถสัมผัสรับรู้ได้ เชื่อเชิญผู้คนให้มุ่งสู่ดินแดนที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวสำหรับคนร่วมสมัยที่ไม่ใช่อารยธรรมไกลโพ้นของชาติไทยที่มีแต่ธิปไตย โบราณสถาน โบราณวัตถุและซากปรักหักพัง (ภิญญพันธ์ พจนานวลวิทย์, 2013)

ต้นทศวรรษ 2520 รัฐบาลไทยเผชิญกับปัญหาการต่อสู้กับคอมมิวนิสต์ทำให้มีนโยบายปฏิบัติการทางวัฒนธรรมผ่านสถาบันการศึกษา รัฐบาลเดินทางปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนครั้งใหญ่ใน พ.ศ. 2521 ความเคลื่อนไหวดังกล่าวส่งผลให้การวิจัยระดับอุดมศึกษาปรับเปลี่ยนมาสนับสนุนโครงการวิจัยเกี่ยวกับท้องถิ่น เพิ่มขึ้นการศึกษาสถาปัตยกรรมล้านนาขยายออกไปกว้างขวางกว่าเพียงตัวแบบศาสนสถานสู่การเปิดพื้นที่ศึกษาสถาปัตยกรรมในระดับครัวเรือนและระดับชุมชน ประกอบกับการส่งเสริมให้เกิดความสนใจด้านวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นมากขึ้น (ภิญญพันธ์ พจนานวลวิทย์, 2013)

2.2.2 รูปแบบของสถาปัตยกรรมแบบล้านนา

สถาปัตยกรรมล้านนาแบ่งได้ 3 รูปแบบ ดังนี้ (ศิริชัย ธนทิศย์, 2016)

2.2.2.1 สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อท้องถิ่น

เป็นรูปแบบที่มีความสำคัญมาก สร้างจากแรงศรัทธาของชนชั้นปกครองร่วมกับชาวบ้านทุกระดับ เพื่อสร้างเป็นถาวรวัตถุที่ใช้ความสามารถเท่าที่ยุคสมัยจะสามารถทำได้ ทำให้มีความคงทนจนหลงเหลือถึงในปัจจุบัน

สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อท้องถิ่นสามารถแบ่งได้ 5 ยุคสมัย ได้แก่

- 1) สถาปัตยกรรมยุคก่อนล้านนา
- 2) สถาปัตยกรรมสมัยราชวงศ์มังรายยุคต้น
- 3) สถาปัตยกรรมสมัยราชวงศ์มังรายยุคปลาย
- 4) สถาปัตยกรรมยุคใต้อำนาจพม่า
- 5) สถาปัตยกรรมยุคประเทศสยาม

2.2.2.2 สถาปัตยกรรมของชนชั้นปกครอง

สันนิษฐานว่า เป็นรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่มีความประณีตบรรจง แต่มีความคงทนไม่เท่ากับสถาปัตยกรรมทางศาสนา ด้วยเหตุผลว่าในยุคแรกของอาณาจักรล้านนา ไม่มีคติความเชื่อเรื่องผู้ปกครองเป็นสมมติเทพ ส่งผลให้สถานที่พักอาศัยมีลักษณะปกติ ไม่มีการประดับตกแต่งมากเกินไป อาจมีขนาดใหญ่มากกว่าที่อยู่อาศัยของชาวบ้านทั่วไป โดยใช้วัสดุประเภทไม้ที่มีคุณภาพดีเป็นไม้จริง มีหลักฐานอ้างอิงได้ เช่น วิหารวัดพันเตา ซึ่งเดิมเป็นหอคำเจ้ามโหตรประเทศ เจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่สมัยรัตนโกสินทร์องค์ที่ 5 ซึ่งต่อมาในสมัยเจ้าอินทวิชยานนท์ได้รื้อมาสร้างถวายเป็นวิหารวัดพันเตา หอคำหลังนี้แต่เดิมยกพื้นได้สูง ใช้เป็นท้องพระโรงประกอบงานพิธี เช่นเดียวกับท้องพระโรงเจ้านายภาคกลาง

ในเวลาต่อมาภายหลังเรือนของชนชั้นปกครองมีลักษณะเป็นเรือนสองชั้น ชั้นล่างก่ออิฐฉาบปูน ชั้นบนเป็นไม้ เช่น คุ่มเจ้าบุรีรัตนกลางเวียงเชียงใหม่ เป็นต้น สำหรับผู้มีฐานะทางสังคม ผู้นำชุมชน หรือชนชั้นสูงของชุมชนชนบทและในเมืองจะนิยมปลูกเรือนกาแลที่มีความโดดเด่นด้วยการมีกาแลทำด้วยไม้แกะสลักอย่างงดงามประดับตรงส่วนยอดของจั่วหลังคา เรือนกาแลปลูกสร้างด้วยไม้จริง มีแบบแผนอย่างประณีต

2.2.2.3 สถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นของล้านนา

สถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นของล้านนาเป็นที่อยู่อาศัยของชาวบ้านทั่วไปเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีการสร้างอย่างประณีตถาวรและอย่างไม่ถาวร เรือนของชาวบ้านทั่วไปเรียกว่าเรือนชนบทหรือเรือนไม้บัว เป็นเรือนกึ่งชั่วคราวไม่มีแบบแผนมากนัก ยกพื้นไม่สูง สร้างด้วยไม้ไผ่หรือวัสดุหาง่ายภายในท้องถิ่น มุงด้วยตองติง ตับแฝก พื้นและฝาเป็นฟาก สำหรับชาวบ้านที่มีฐานะดีนิยมสร้างบ้านด้วยไม้จริง หรือเรียกว่า “เรือนไม้จริง” ทำจากไม้จริงทั้งหลัง ในยุคแรกไม่มีการตกแต่งหลังคา จนถึงยุคสมัยของวัฒนธรรมการปลูกเรือนของภาคกลางในสมัยรัชกาลที่ 5 แพร่เข้ามาทำให้การสร้างมีความซับซ้อนของเรือนมากขึ้น รวมถึงมีการประดับประดาตกแต่ง เช่น การตกแต่งหลังคาจากอิทธิพลของเรือนขนมปังขิงของอังกฤษ เรียกว่า “เรือนสมัยกลาง” (ศิริชัย ธนทิพย์, 2016)

งานสถาปัตยกรรมส่วนท้องถิ่นตอบสนองวัฒนธรรมชาวบ้านจะมุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยของชุมชนพื้นเมือง การสร้างใช้การแก้ปัญหาตามกำลังสติปัญญาของผู้สร้างใช้วัสดุท้องถิ่นเป็นส่วนใหญ่เป็นงานที่รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมชั้นสูงน้อยหรือไม่มีเลย เพราะส่วนใหญ่จะเป็นที่พักอาศัยที่ใช้ประกอบอาชีพของชาวบ้าน บางครั้งอาจรวมทั้งอาคารที่ใช้ประโยชน์ทางคติความเชื่อและศาสนา ซึ่งชาวบ้านคิดประดิษฐ์ขึ้นเองตามกรณีแวดล้อมที่จะสามารถทำได้ โดยอาจจะมีอิทธิพลของสถาปัตยกรรมแบบประเพณีอยู่บ้าง

กล่าวได้ว่าสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาตามความหมายที่สมบูรณ์ คือ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในเขตวัฒนธรรมท้องถิ่นหนึ่ง ๆ ที่มีการแก้ปัญหาตามความจำเป็นของการดำรงชีวิตตามแบบแผนประเพณี คติความเชื่อ ระบบเศรษฐกิจ สถาปัตยกรรมอากาศ วัสดุการก่อสร้าง และเทคนิควิทยาการของท้องถิ่น สถาปัตยกรรมร่วมสมัยในเขตวัฒนธรรมล้านนาจะเป็นงานมุ่งสนองประโยชน์ใช้สอยทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมแบบเมืองในระดับท้องถิ่น อย่างไรก็ตามสิ่งที่เรียกว่า “แบบเมือง” นิยามที่จะจำลองเอาแบบแผนและความคิดจากตัวแบบที่มีอยู่ในศูนย์กลาง หรือกลางกรุงเทพ ฯ มาใช้ในระดับท้องถิ่น ส่งผลให้งานสถาปัตยกรรมร่วมสมัยในล้านนาส่วนใหญ่ตกอยู่ในกระแสการผสมผสานรูปแบบจากส่วนกลางอย่างเลียงไม่พัน (อนุวิทย์ เจริญศุภกุล, 1982)

งานวิจัยนี้เลือกใช้สถาปัตยกรรมล้านนา 2 ลักษณะเป็นกรอบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อท้องถิ่น และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นของล้านนา โดยสถาปัตยกรรมประเภทแรกจะถูกนำเสนอในฐานะองค์ประกอบของภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม เพื่อระบุบริบทเชิงพื้นที่ของเรื่องราว ขณะที่สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นจะถูกนำมาสังเคราะห์ผ่านกระบวนการออกแบบร่วมสมัย เพื่อ

ถ่ายทอดสุนทรียภาพของการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับภูมิอากาศ วัสดุ และวิถีชีวิตของท้องถิ่น ซึ่งสะท้อนแนวคิดสถาปัตยกรรมยั่งยืนในมิติของประสบการณ์และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

2.3 สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

การพัฒนาของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถสร้างสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมที่มีความซับซ้อนและมีระดับความสมจริงสูง สภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีดังกล่าวไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นฉากหลังของเรื่องเล่า หากยังเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างโลกในภาพยนตร์ (world-building) และการเล่าเรื่องเชิงพื้นที่ (spatial narrative) ซึ่งช่วยกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร พื้นที่ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์จึงสามารถทำหน้าที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานของโลกสมมติที่ผู้ชมรับรู้และมีส่วนร่วมผ่านประสบการณ์การรับชมภาพยนตร์ (Köymen, 2023)

ในมิติของทฤษฎีภาพยนตร์ สถาปัตยกรรมสามารถถูกทำความเข้าใจในฐานะองค์ประกอบหนึ่งของ *mise-en-scène* ซึ่งหมายถึงการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ฉาก พื้นที่ แสง และวัตถุประกอบฉาก องค์ประกอบเหล่านี้ทำหน้าที่ร่วมกันในการสร้างความหมายและบรรยากาศของภาพยนตร์ ดังนั้นสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์จึงไม่ได้เป็นเพียงโครงสร้างของพื้นที่ทางกายภาพ แต่ยังเป็นโครงสร้างของการเล่าเรื่องที่สามารถกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร การจัดองค์ประกอบของภาพ และการรับรู้เชิงพื้นที่ของผู้ชม

2.3.1 บทบาทของสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

ในกระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรมสิ่งสำคัญคือ การสร้างให้โครงสร้างสถาปัตยกรรมตอบสนองจุดมุ่งหมายของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้ สถาปนิกจำเป็นต้องวิเคราะห์ศาสตร์ของบุคคลที่จะใช้พื้นที่ เพื่อออกแบบให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ นอกจากนี้สถาปนิกยังจำเป็นต้องคำนึงถึงมวลและความแข็งแรงของโครงสร้าง การจัดการพื้นที่ว่าง ความสวยงามของตัวอาคารทั้งภายในและภายนอก สำหรับการออกแบบสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ มีความสอดคล้องกับการออกแบบสถาปัตยกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงที่ต้องคำนึงถึงโครงสร้างศาสตร์ของตัวละคร และหน้าที่การใช้งานสถาปัตยกรรม ดังนั้นการออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องสร้างให้สถาปัตยกรรมมีความเหมาะสมจะเป็นฉากหลังที่ส่งเสริมให้เนื้อเรื่องแอนิเมชันมีความน่าเชื่อถือ (credibility) ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าโลกแอนิเมชันมีอยู่จริง หรือสร้างให้เกิดอารมณ์ในการรับชม ในหัวข้อนี้สรุปบทบาทที่สำคัญของสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ดังนี้ (Köymen, 2023)

2.3.1.1 สถาปัตยกรรมในฐานะตัวบ่งชี้บริบททางประวัติศาสตร์

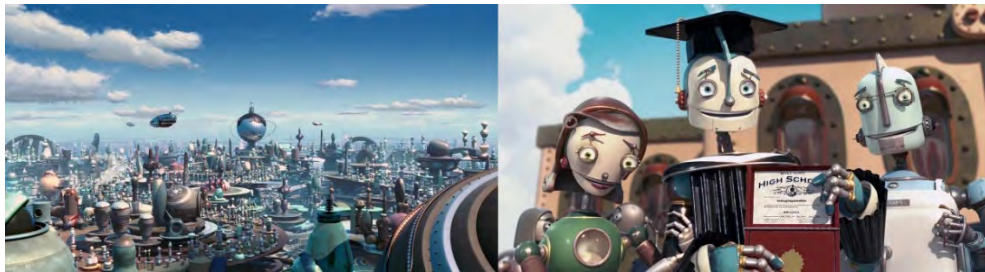
ในภาพยนตร์แอนิเมชันสถาปัตยกรรมมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ถึงยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยการสร้างให้สถาปัตยกรรมสามารถสะท้อนยุคสมัยได้นั้นนักออกแบบจำเป็นต้องอ้างอิงถึงอาคารจริงหรือสไตล์ (styles) ทางสถาปัตยกรรมที่สอดคล้องกับช่วงเวลาของประวัติศาสตร์จริง ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน ค.ศ. 2007 “เชิร์ค” (Shrek) เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับเทพนิยายยุคกลาง สถาปัตยกรรมในเชิร์คถูกออกแบบให้สร้างความรู้สึถึงยุคกลางผ่านการแสดงภาพโครงสร้างพระราชวังและผังเมืองที่เหลี่ยมตามรูปแบบของสถาปัตยกรรมยุคกลาง (ภาพที่ 2.1)



ภาพที่ 2.1 สถาปัตยกรรมยุคกลางในภาพยนตร์แอนิเมชัน Shrek (WikiShrek, 2021)

2.3.1.2 สถาปัตยกรรมในการสร้างโลกสมมติ

ภาพยนตร์แอนิเมชันมักเป็นโลกหรือสภาพแวดล้อมแบบ “พื้นที่เหนือจริง” (surreal spaces) หรือ “อาณาจักรในจินตนาการ” (fantastical realms) นักออกแบบสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องสร้างพื้นที่เหนือจริงให้สอดคล้องกับรูปร่างทางกายภาพและท่าทางการแสดงออกของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน ค.ศ. 2005 “โรบอทส์” (Robots) ที่สร้างอาคารและภูมิทัศน์ของเมืองเหนือจริงโดยใช้วัสดุเพื่อโลหะและชิ้นส่วนหุ่นยนต์ซึ่งมีรูปลักษณะของสถาปัตยกรรมสอดคล้องกับตัวละคร องค์ประกอบของวัสดุเหล่านี้อ้างอิงมาจากแบบแผนทางสถาปัตยกรรมในโลกแห่งความเป็นจริง แต่สร้างให้ดูเกินจริงเป็นเมืองที่ดูทันสมัย ยิ่งใหญ่ และมีบรรยากาศลึกลับ (ภาพที่ 2.2)



ภาพที่ 2.2 การสร้างเมืองเหนือจริงที่สอดคล้องกับตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน Robots (RobotsWiki, 2020)

2.3.1.3 สถาปัตยกรรมในฐานะสัญลักษณ์ของสถานที่

วิธีการที่ง่ายที่สุดในการระบุสถานที่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ การใช้สัญลักษณ์ของสถาปัตยกรรมในโลกแห่งความเป็นจริง ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน ค.ศ. 2001 “บริษัทรับจ้างหลอน (ไม่) จำกัด” (Monsters, Inc.) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการเปลี่ยนสถานที่อย่างรวดเร็วเพราะตัวละครปีศาจสามารถเปิดประตูพิเศษไปยังห้องนอนของเด็กในประเทศต่าง ๆ การที่จะให้ผู้ชมเข้าใจว่าห้องนอนของเด็กอยู่ในประเทศไหนผู้กำกับได้นำเสนอภาพสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่ เช่น ห้องของเด็กในประเทศญี่ปุ่นแสดงภาพภูเขาไฟฟูจิ (ภาพที่ 2.3) หรือห้องของเด็กในประเทศฝรั่งเศสแสดงภาพหอคอยไอเฟล



ภาพที่ 2.3 ภาพยนตร์แอนิเมชัน Monsters, Inc.
ใช้ภาพภูเขาไฟฟูจิเพื่อระบุสถานที่ประเทศญี่ปุ่น (R/disney, 2024)

2.3.2 ภาษาภาพยนตร์และการสร้างบรรยากาศของพื้นที่

การนำเสนอสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับภาษาภาพยนตร์ ซึ่งเป็นระบบของเทคนิคที่ใช้สร้างความหมายผ่านภาพเคลื่อนไหว การจัดฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และการจัดแสงล้วนมีบทบาทในการกำหนดบรรยากาศของพื้นที่และการรับรู้ของผู้ชม

2.3.2.1 ฉากและองค์ประกอบของพื้นที่

สถาปัตยกรรมแบบ 3 มิติ ส่งเสริมให้ฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันมีความสมจริง การจัดภาพสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันมีความคล้ายคลึงกับการจัดฉากหลังในละครเวที ซึ่งจำเป็นจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งหมดของสถาปัตยกรรมที่จะนำเสนอ การออกแบบฉากสถาปัตยกรรมที่ดีจะต้องช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมจดจ่ออยู่กับเรื่องเล่าแอนิเมชัน อย่างไรก็ตามการออกแบบโครงสร้างของสถาปัตยกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องนั้นยังไม่เพียงพอ นักออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงโทนสีที่สถาปัตยกรรมจะถูกแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชัน ยกตัวอย่างเช่น หากเป็นช่วงเวลาของความสนุกสนานหรือความอบอุ่น ภาพสถาปัตยกรรมควรแสดงออกถึงโทนสีที่สดใสโดยอาจแสดงให้เห็นถึงแสงแดดที่สาดส่องเข้าไปในโครงสร้างของสถาปัตยกรรม (ภาพที่ 2.4) ฉากทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของพื้นที่ที่เรื่องราวเกิดขึ้น การจัดองค์ประกอบของฉาก เช่น รูปทรงของสถาปัตยกรรม การจัดวางองค์ประกอบ และโทนสีของสภาพแวดล้อม ช่วยกำหนดอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องเล่า



ภาพที่ 2.4 แสงแดดที่ส่องเข้าไปในโครงสร้างสถาปัตยกรรมสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกอบอุ่นให้กับฉาก (Walt Disney Animation Studios, 2014).

2.3.2.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก

อุปกรณ์ประกอบฉากช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจถึงรูปแบบสภาพแวดล้อม และเวลาที่สถาปัตยกรรมถูกนำเสนอ ยกตัวอย่างเช่นในผลงานแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับบ้านในชนบทนอกจากจะสร้างสถาปัตยกรรมของบ้านให้ใช้วัสดุเป็นไม้แบบเรียบง่ายแล้ว การนำเสนอจักรยานหลากหลายรูปแบบเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากจะช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจสภาพแวดล้อมในฉากว่าเป็นชนบทที่ผู้คนสามารถเดินไปด้วยจักรยานได้อย่างอิสระ (ภาพที่ 2.5) อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นองค์ประกอบที่ช่วยเติมเต็มรายละเอียดของสภาพแวดล้อมและสร้างความสมจริงให้กับพื้นที่ ตัวอย่างเช่น การใช้วัตถุที่สะท้อนวิถีชีวิตของตัวละครหรือชุมชนสามารถช่วยสื่อสารบริบทของสถานที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 2.5 จักรยานสามารถใช้ส่งเสริมให้เห็นถึงอิสระในฉากชนบท (Sweeney, 2023)

2.3.2.3 การจัดแสงและบรรยากาศของพื้นที่

การจัดแสงมีส่วนสำคัญมากในการสร้างให้สถาปัตยกรรมมีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ มีแสง 2 ประเภท คือ แสงจากธรรมชาติและแสงประดิษฐ์จากหลอดไฟ การจัดแสงช่วยสร้างอารมณ์ให้กับสถาปัตยกรรมและดึงดูดสายตาของผู้ชมให้พุ่งไปยังบริเวณที่แสงมีความสว่างมาก เทคนิคจัดแสงรูปแบบหนึ่งที่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ การจัดแสงภาพสถาปัตยกรรมให้ประกอบไปด้วยแสงประดิษฐ์จากหลอดไฟจำนวนมากจะช่วยสร้างให้ฉากดูยิ่งใหญ่ (ภาพที่ 2.6) การจัดแสงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างมิติของพื้นที่และกำหนดอารมณ์ของฉาก การใช้แสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์สามารถช่วยกำหนดจุดสนใจของภาพ สร้างความลึกของพื้นที่ และเสริมสร้างบรรยากาศของสภาพแวดล้อมโลกแอนิเมชัน



ภาพที่ 2.6 การจัดแสงภาพสถาปัตยกรรมให้ประกอบไปด้วยแสงประดิษฐ์จากหลอดไฟจำนวนมาก ช่วยสร้างให้ฉากดูยิ่งใหญ่ (Amyl, 2021)

การศึกษาสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมสามารถทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องเชิงพื้นที่ โดยมีบทบาททั้งในการกำหนดบริบทของสถานที่ การสร้างบรรยากาศของสภาพแวดล้อม และการเสริมสร้างความน่าเชื่อถือของโลกในภาพยนตร์ แนวคิดดังกล่าวจึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมในผลงานแอนิเมชันของงานวิจัยนี้ โดยใช้การออกแบบฉาก การจัดองค์ประกอบของพื้นที่ และการจัดแสงเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของสถาปัตยกรรมล้านนาและบรรยากาศของการอยู่อาศัยในบริบทท้องถิ่น เพื่อสนับสนุนการเล่าเรื่องและการสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพของสถาปัตยกรรมยั่งยืนผ่านสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

2.4 ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์และการแปรสภาพของร่างกายในภาพยนตร์แอนิเมชันเชิงสิ่งแวดล้อม

ภาพยนตร์แอนิเมชันในปัจจุบันไม่ได้มีเนื้อหาแค่ในรูปแบบที่สร้างความบันเทิงสำหรับเด็ก ภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถนำเสนอเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่แสดงให้เห็นถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมร่วมสมัย เช่น สงคราม ความไม่เท่าเทียม การพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วเกินไป และวิกฤตสิ่งแวดล้อม ภาพยนตร์แอนิเมชันเริ่มต้นเป็นสื่อที่มีเนื้อเรื่องซับซ้อนตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ตัวอย่างเช่นในประเทศฝรั่งเศสและเบลเยียมเริ่มมีการเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่ ต่อมาในช่วงทศวรรษ 1990 ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นที่เรียกว่า “อนิเมะ” (Anime) ได้นำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีสุนทรียะเชิงศิลปะที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมด้วยแนวคิด ภาพยนตร์แอนิเมชัน และเนื้อหาที่มีความซับซ้อนมากกว่าการเป็นสื่อการ์ตูนที่เน้นความบันเทิงทั่วไป (Heise, 2014)

ปัจจุบันนักวิชาการด้านภาพยนตร์และสิ่งแวดล้อมหลายท่านได้ให้ความสนใจกับภาพยนตร์แอนิเมชันร่วมสมัยที่นำเสนอประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยสาระที่นักวิชาการสำรวจได้แก่ วิธีการนำเสนอภาพธรรมชาติ รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ระดับความเข้มข้นของเนื้อหาที่นำเสนอวิกฤตทางนิเวศวิทยา และภาพยนตร์แอนิเมชันวิพากษ์วิจารณ์หรือสนับสนุนอุดมการณ์ทางสังคมและการเมืองอย่างไร การศึกษาสาระทางวิชาการดังกล่าวในเนื้อหาภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นว่าประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นเนื้อหาที่นิยมในภาพยนตร์แอนิเมชันร่วมสมัย อย่างไรก็ตามเมื่อศึกษาประเด็นสิ่งแวดล้อมในภาพยนตร์แอนิเมชันนักวิชาการส่วนใหญ่จะมุ่งความสนใจไปที่เนื้อเรื่องและภาพแอนิเมชันซึ่งอาจทำให้เกิดการมองข้ามประเด็นลักษณะเฉพาะและสุนทรียะในภาพยนตร์แอนิเมชัน (Heise, 2014) ในมุมมองการศึกษาที่แตกต่างออกไป อูร์ซูลา เฮส (Ursula Heise) นักวิชาการจากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส (UCLA) ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันร่วมสมัยที่นำเสนอประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมในสองหัวข้อที่สำคัญ คือ 1) นักแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ (nonhuman actors) 2) ร่างกายที่ยืดหดได้อย่างเหนือธรรมชาติ (supernaturally flexible bodies)

1) นักแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ โดยทั่วไปจะเป็นสัตว์หรือวัตถุที่พูดได้เหมือนมนุษย์ โดยนักแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์นี้ถ้าจะให้สอดคล้องกับสอดคล้องมุมมองของนักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมนอกจากจะมีร่างกายที่ไม่ใช่มนุษย์แล้ว นักแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์จะต้องมีรูปแบบของสังคมและความคิดที่ไม่เหมือนกับมนุษย์ โดยอาจจะมีรายละเอียดบางส่วนที่ใกล้เคียงกับมนุษย์แต่จะต้องมีความแตกต่างจากมนุษย์อย่างชัดเจน

2) ร่างกายที่ยืดหดได้อย่างเหนือธรรมชาติ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่านักแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์จำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ที่แตกต่างจากมนุษย์ ดังนั้นสัตว์ พืช หรือสิ่งของในภาพยนตร์แอนิเมชันแม้จะมีพฤติกรรมเหมือนมนุษย์แต่ร่างกายจะเคลื่อนไหวในแบบที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้ เช่น การขยายตัว การยืดหดตัว การโป่งพอง การแบนราบ การยุบตัว การระเบิดแตกกระจาย และไม่ว่าจะเปลี่ยนรูปร่างไปอย่างไรก็สามารถกลับคืนสู่

รูปร่างเดิมได้เสมอ นักสร้างภาพยนตร์ชาวรัสเซีย เซอร์เกย์ ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) เรียกรูปแบบการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ว่า “พลาสมาติกเนส” (plasmaticness) ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนแปลงรูปทรงแบบที่ยืดขยายและหดตัวลงได้อย่างอิสระ ไอเซนสไตน์มีความคิดว่าการเปลี่ยนแปลงรูปทรงได้อย่างอิสระของตัวละครสัตว์และสิ่งของในภาพยนตร์แอนิเมชันเปรียบเสมือนอาการฝันกลางวันของผู้ชมซึ่งต้องการมีอิสระที่จะเคลื่อนไหวได้เหมือนตัวการ์ตูนการรับชมตัวละครที่มีรูปทรงแบบที่ยืดขยายและหดตัวลงได้อย่างอิสระจึงเป็นการหลีกหนีสภาพที่โหดร้ายของสังคมทุนนิยมซึ่งกดขี่มนุษย์ไม่ให้มีอิสระชั่วคราว

อย่างไรก็ตามลักษณะร่างกายของตัวการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนแปลงรูปทรงแบบที่ยืดขยายและหดตัวลงได้อย่างไม่รู้จบนี้มีความไม่สอดคล้องกับมุมมองของความยั่งยืนและการอนุรักษ์ธรรมชาติ เพราะร่างกายของตัวการ์ตูนตามที่กล่าวไปไม่มีความสามารถฟื้นตัวในรูปแบบที่เหนือธรรมชาติแบบสุดขีดไม่ว่าจะได้รับความเสียหายรุนแรงมากขนาดไหนก็จะสามารถคืนสู่สภาพเดิมได้อย่างรวดเร็ว การรับชมตัวละครที่เหมือนจะเป็นอมตะเหล่านั้นทำให้เกิดความรู้สึกปราศจากความกังวลหรือตระหนักถึงการปกป้องความเสียหายที่สามารถเกิดขึ้นได้กับธรรมชาติ เมื่อสิ่งมีชีวิตและธรรมชาติสามารถกับสู่วัฏจักรเดิมได้ตลอดเวลาความพยายามที่จะปกป้องหรืออนุรักษ์ธรรมชาติก็ไร้ประโยชน์ (Heise, 2014, 312-313)

ในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนแปลงรูปทรงแบบที่ยืดขยายและหดตัวลงได้อย่างอิสระถูกนำเสนอในรูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้นเป็นการสะท้อนถึงการปรับตัวและข้อจำกัดในการเผชิญปัญหาสิ่งแวดล้อม ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องยาว ค.ศ. 1994 “ปอมโปโกะ ทานูกิป่วนโลก” (Pom Poko) เรื่องราวเกี่ยวกับตัว “ทานูกิ” (Tanuki) หรือจิ้งจอกแระกอนที่พบได้ในประเทศญี่ปุ่น ถูกมนุษย์รุกรานพื้นที่ป่าซึ่งเป็นบ้านของพวกมัน พวกทานูกิได้พยายามที่จะต่อสู้กับมนุษย์โดยใช้ความสามารถพิเศษซึ่งอ้างอิงมาจากนิทานปรัมปราของประเทศญี่ปุ่นที่เล่าว่าตัวทานูกิสามารถ “เปลี่ยนร่าง” (shape shifting) เป็นมนุษย์ สัตว์ประเภทอื่น หรือสิ่งของ โดยความสามารถเปลี่ยนร่างนี้ใช้ได้เพียงระยะเวลาไม่กี่นาทีตามเนื้อเรื่องตัวทานูกิพยายามขัดขวางการรุกรานพื้นที่ป่าด้วยการขู่นางงอนก่อสร้างและผู้พักอาศัยโดยทำลายอุปกรณ์ตัดไม้ อย่างไรก็ตามภารกิจของตัวทานูกิไม่สำเร็จตามที่ตั้งไว้ทำได้เพียงแค่อพยพเวลาในการบุกรุกป่าให้ยาวนานออกไป สุดท้ายตัวทานูกิจำต้องเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตร่วมกับมนุษย์อย่างสันติ ในฉากสำคัญที่ทานูกิยอมรับว่าพ่ายแพ้ต่อการพัฒนาเมืองของมนุษย์ตัวทานูกิได้รวมตัวกันเพื่อรำลึกถึงความหลังธรรมชาติของป่าก่อนที่มนุษย์จะเข้ามาทำลาย (ภาพที่ 2.7) ความสะเทือนใจของเนื้อเรื่องในตอนจบ คือ ตัวทานูกิที่ความสามารถเหนือมนุษย์แทนที่จะมีอิทธิพลหรือมีลำดับสูงกว่ามนุษย์แต่กลับถูกมนุษย์รุกรานจนพ่ายแพ้ แม้จะไม่เต็มใจก็ตามจำเป็นต้องเปลี่ยนรูปร่างตนเองให้เป็นมนุษย์อย่างถาวรถือเป็นการยอมรับและชื่นชมความสามารถของมนุษย์ในการเปลี่ยนแปลงตัวเองและสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 2.7 ฉากสำคัญทฤษฎียอมรับว่าพายุแพ้ต่อการพัฒนาเมืองของมนุษย์
ตัวทฤษฎีได้รวมตัวกันเพื่อรำลึกถึงความหลังธรรมชาติ
ของป่าก่อนที่มนุษย์จะเข้ามาทำลาย (Glimpse of details, 2021)

ปอมโปโกะ ทฤษฎีป่วนโลก ใช้การเคลื่อนไหวตัวละครแบบเปลี่ยนแปลงรูปทรงแบบที่ยืดขยายและหดตัวลงได้อย่างอิสระในรูปแบบที่ซับซ้อนกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันทั่ว ๆ ไป โดยตัวทฤษฎีที่ถูกนำเสนอจะมี 3 ลักษณะคือ

1) นำเสนอในรูปแบบสมจริง เป็นสัตว์ที่เดินสี่ขาและมีขนาดเท่ากับตัวทฤษฎีจริง ๆ รูปแบบนี้จะเป็นช่วงที่ตัวทฤษฎีถูกมนุษย์จ้องมอง หรือช่วงเวลาที่ต้องตาย (ภาพที่ 2.8)

2) นำเสนอในรูปแบบเหมือนมนุษย์ รูปแบบนี้จะเป็นช่วงที่ตัวทฤษฎีอยู่ในสังคมเฉพาะกลุ่มซึ่งในช่วงนี้ตัวทฤษฎีจะยืนสองขามีท่าทางและลักษณะเหมือนมนุษย์ บางตัวอาจใส่แว่นและแต่งกายด้วยเสื้อผ้าแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น (ภาพที่ 2.9)

3) นำเสนอในรูปแบบของตัวการ์ตูน รูปแบบนี้เป็นช่วงเวลาในตัวทฤษฎีอยู่ในอารมณ์ที่สนุกสนานร่าเริงแบบเต็มที่ (ภาพที่ 2.10) (Heise, 2014)

จากรูปแบบของการเปลี่ยนแปลงรูปทรงแบบที่ยืดขยายและหดตัวลงได้อย่างอิสระของตัวทฤษฎีที่กล่าวไปแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงรูปร่างที่หลากหลายกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันโดยทั่วไป ซึ่งการเปลี่ยนแปลงรูปร่างแบบนี้สามารถแสดงถึงความสอดคล้องกับมุมมองของความยั่งยืนและการอนุรักษ์ธรรมชาติได้ดีเพราะเป็นการเปลี่ยนรูปร่างแบบมีการสิ้นสุดไม่สามารถกลับสู่วัฏจักรเดิมได้ตลอดไป เช่น เมื่อทฤษฎีตายก็จะเปลี่ยนรูปร่างเป็นแบบสมจริงเหมือนสัตว์สร้างความตระหนักถึงความสูญเสียที่ไม่สามารถนำกลับมาได้



ภาพที่ 2.8 ตัวทานูกิเมื่อถูกพบเห็นโดยมนุษย์
จะมีลักษณะเป็นสัตว์ป่า (Heise, 2014)



ภาพที่ 2.9 ตัวทานูกิเมื่ออยู่ในสังคมส่วนตัวจะกลายร่างเป็นเหมือนมนุษย์
โดยใส่เสื้อผ้าแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น (Heise, 2014)



ภาพที่ 2.10 ตัวทานูกิเมื่ออยู่ในอารมณ์สนุกสนานแบบเต็มที่
จะกลายร่างเป็นตัวการ์ตูน (Heise, 2014)

จากการศึกษาการนำเสนอประเด็นสิ่งแวดล้อมในภาพยนตร์แอนิเมชันร่วมสมัยพบว่า ตัวละครที่ไม่ใช่ มนุษย์และการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของร่างกายเป็นกลไกสำคัญในการสื่อสารความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ในขณะที่การเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูปร่างอย่างอิสระหรือ “พลาสมาติกเนส” (plasmaticness) ในแอนิเมชันแบบดั้งเดิมมักสะท้อนจินตนาการของอิสระจากข้อจำกัดทางกายภาพ แต่ใน ภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเสนอประเด็นสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวละครกลับถูกใช้เพื่อสะท้อน ข้อจำกัดของธรรมชาติและความเปราะบางของระบบนิเวศ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะ ปอมโปโกะ ทานูกิ ป่วนโลก แสดงให้เห็นว่าความสามารถในการแปรสภาพของตัวละครไม่สามารถหยุดยั้งกระบวนการพัฒนาเมือง และการทำลายระบบนิเวศได้อย่างสมบูรณ์ การแปรสภาพของตัวละครจึงทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงสัญลักษณ์ที่ สะท้อนความขัดแย้งระหว่างการพัฒนาและการดำรงอยู่ของธรรมชาติ

ในมุมมองเชิงนิเวศวิจารณ์ (ecocriticism) การออกแบบตัวละครที่มีความสามารถในการเปลี่ยนรูปร่าง อย่างไม่สิ้นสุดอาจทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าธรรมชาติสามารถฟื้นตัวกลับมาได้อย่างไร้ขีดจำกัด ซึ่งอาจลดทอน

ความตระหนักถึงความเปราะบางของสิ่งแวดล้อม อย่างไรก็ตามภาพยนตร์แอนิเมชันร่วมสมัยจำนวนหนึ่งได้ปรับใช้แนวคิดเรื่องการแปรสภาพของร่างกายในลักษณะที่สะท้อนความสูญเสียและข้อจำกัดของธรรมชาติ โดยนำเสนอว่าการเปลี่ยนแปลงบางอย่างไม่สามารถย้อนกลับได้อย่างสมบูรณ์ แนวทางดังกล่าวช่วยสร้างความตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมผ่านภาษาภาพยนตร์และสุนทรียศาสตร์ของแอนิเมชัน

ในงานวิจัยนี้ แนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวละครและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมจะถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยตัวละครและสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมจะถูกสร้างให้มีการเปลี่ยนแปลงที่สะท้อนกระบวนการเสื่อมสภาพของสิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์เมือง การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่ได้มุ่งเน้นการกลับคืนสู่สภาพเดิมอย่างสมบูรณ์ หากสะท้อนความจริงของระบบนิเวศที่มีข้อจำกัดและความเปราะบาง แนวทางนี้ช่วยให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถสื่อสารแนวคิดเรื่องสุนทรียภาพของความยั่งยืนผ่านความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ธรรมชาติ และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่

2.5 สถาปัตยกรรม ภูมิทัศน์ และจินตนาการเชิงนิเวศในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli)

ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น ผู้กำกับจะพยายามออกแบบฉากหลังให้แสดงถึงสถาปัตยกรรมหลากหลายรูปแบบตั้งแต่หมู่บ้านในยุคกลางไปจนถึงมหานครแห่งอนาคต สถาปัตยกรรมที่เป็นฉากหลังนี้มีหน้าที่สื่อสารเนื้อเรื่อง ผ่านภาพเพียง 1 เฟรม ซึ่งได้ถูกออกแบบเป็นอย่างดี มีพลังในการสื่อสารมากพอสำหรับการสร้างให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทและประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์อนิเมะที่กำลังรับชม

ฮายาโอะ มียาซากิ (Miyazaki Hayao) หนึ่งในผู้สร้างภาพยนตร์อนิเมะที่มีชื่อเสียงมากที่สุด เพราะเป็นผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิซึ่งถือได้ว่าเป็นสตูดิโอที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในวงการแอนิเมชันญี่ปุ่น ผลงานของสตูดิโอจิบลิสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้กำกับรุ่นเดียวกันต่อเนื่องจนถึงผู้กำกับในยุคปัจจุบัน ภาพสถาปัตยกรรมในอนิเมะจากสตูดิโอจิบลิจะนำเสนอให้เห็นถึงวิวัฒนาการของสังคมญี่ปุ่นโดยมีสองประเด็นหลัก คือ ความเป็นเมืองและธรรมชาติ ความละเอียดซับซ้อนในจิตใจของผู้กำกับมียาซากิสะท้อนและเปิดเผยให้เห็นว่ามนุษย์ไม่ได้มีความสำคัญและเป็นเพียงองค์ประกอบเล็ก ๆ เมื่อเทียบกับขนาดที่กว้างใหญ่ของฉากสถาปัตยกรรมและธรรมชาติที่อยู่รอบตัวละคร (Joson, 2022)

นับตั้งแต่ก่อตั้งใน ค.ศ. 1985 ภาพสถาปัตยกรรมที่ถูกนำเสนอในผลงานสตูดิโอจิบลิสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมตระหนักถึงประเด็นที่เกิดขึ้นจริงในโลกสมัยใหม่ การพัฒนาเทคโนโลยีขั้นสูงส่งผลกระทบต่อเกิดการละทิ้งการทำลายสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติอย่างต่อเนื่อง กล่าวได้ว่าสตูดิโอจิบลิกำหนดเนื้อเรื่องให้เกี่ยวข้องกับบริบททางธรรมชาติและสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างภาพฉากหลังให้โดดเด่นด้วยภาพกราฟิกที่น่าประทับใจแสดงถึงความซับซ้อนของพื้นผิว และความใส่ใจอย่างพิถีพิถันแม้แต่ในรายละเอียดที่เล็กที่สุด สตูดิโอจิบลิพัฒนาภาพฉากหลังจากการสังเกตสิ่งของและสภาพแวดล้อมจริง แต่เขียนเพิ่มเติมให้มีรูปลักษณ์เฉพาะตัวอย่างน่าอัศจรรย์ ยกตัวอย่างเช่น ในองค์ประกอบของคานและเสาจะถูกเขียนขึ้นใหม่โดยผสมผสานจินตนาการเข้ากับความเป็นจริง ทำให้รายละเอียดเชิงโครงสร้างมีความแม่นยำและมีสุนทรียะทางศิลปะที่งดงาม (Cavallaro, 2006)

เมื่อสังเกตผลงานอย่างละเอียดจะพบว่าผู้กำกับมียาซากิชื่นชอบที่จะสะท้อนแนวคิดที่ธรรมชาติและมนุษย์เป็นสิ่งเดียวกัน หรือเป็นหนึ่งเดียวกัน ในขณะที่เดียวกันเทคโนโลยีสมัยใหม่เปรียบเสมือนสิ่งแปลกปลอมที่เข้ามาทำลายธรรมชาติและความเป็นมนุษย์ อนิเมะของมียาซากิเป็นเลิศในการแสดงความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคการใส่รายละเอียดมากมายซึ่งปรากฏในทุกฉากเชิญชวนให้ผู้ชมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโลกอนิเมะที่สร้าง

ความรู้สึกให้ผู้ชมจินตนาการตนเองอยู่ภายในสภาพแวดล้อมที่ตรงตามเนื้อเรื่องอนิเมะ (Joson, 2022)

ผลงานของมิยาซากิมีโครงเรื่องที่มักเกี่ยวสะท้อนความจริงแบบตรงไปตรงมาในประเด็นของการทำลายสิ่งแวดล้อมโดยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความแตกต่างระหว่างคนจนและคนรวย ความน่าสะพรึงกลัวของน้ำ การสูญเสียความบริสุทธิ์ การปลุกฝังคุณค่าของความภักดี ความกตัญญู ความกล้าหาญ การเสียสละ และความรัก โดยโครงเรื่องเหล่านี้จะถูกแสดงผ่านภาพสถาปัตยกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เพื่อใช้แสดงสภาพแวดล้อมให้ตรงกับเนื้อเรื่อง สถาปัตยกรรมส่วนใหญ่จะไม่สร้างตามต้นแบบหรือตามความจริงแต่จะมีการผสมผสานตามจินตนาการของมิยาซากิเข้าไปด้วยเสมอ ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องยาวซึ่งฉาย ค.ศ. 2004 “ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์” (Howl’s Moving Castle) มีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับความรัก ความภักดี และโครงเรื่องรองเกี่ยวกับการต่อต้านสงคราม มิยาซากิสร้างฉากหลังโดยนำแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมในเมืองกอลมาร์ (Colmar) ประเทศฝรั่งเศสมาผสมผสานกับสถาปัตยกรรมเยอรมัน (ภาพที่ 2.11) ซึ่งสามารถเห็นได้จากฉากถนนที่ปูด้วยหิน การออกแบบหน้าร้าน ตรอกซอกซอย และทิวทัศน์ที่ฉากหลังเป็นภูเขาที่สวยงาม



ภาพที่ 2.11 ภาพเปรียบเทียบสถาปัตยกรรมในเมืองกอลมาร์ กับสถาปัตยกรรมในอนิเมะ “ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์” (Zahroh, 2023)

ด้วยลักษณะเฉพาะตามที่กล่าวมาทำให้ผลงานของมิยาซากิถูกเรียกว่า “นิทานสิ่งแวดล้อม” (Environmental tales) ที่สะท้อนประเด็นความโลภและความโง่เขลาของมนุษย์ที่พยายามขยายอารยธรรมด้วยความกระหายความร่ำรวย อำนาจทางอุตสาหกรรม หรืออำนาจทางทหารโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมซึ่งผลลัพธ์ที่ตามมาการล่มสลายของมนุษยชาติ ในเนื้อเรื่องแบบมิยาซากิมนุษย์จะมีความสำคัญอย่างยิ่งกับระบบนิเวศ อย่างไรก็ตามมนุษย์เองก็เป็นผู้ริเริ่มการทำลายล้างสิ่งแวดล้อมและเผ่าพันธุ์ของตนเอง การกระทำของมนุษย์ไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดความหายนะต่อตนเองแต่ได้ทำลายล้างให้เผ่าพันธุ์อื่นต้องออกไปจากพื้นที่ซึ่งเคยอาศัยโดยในบางครั้งอาจถึงขั้นสูญสิ้นไปจากโลก หรือส่งผลกระทบต่อสังคมที่มีเทคโนโลยีต้องกลายสภาพกลับไปสู่สังคมดั้งเดิม (Berton, 2021)

อย่างไรก็ตามแม้จะแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ได้กระทำความผิดพลาดมากมายต่อธรรมชาติแต่ในผลงานทุกเรื่องจะมีการนำเสนอสถานที่แห่งความหวังหรือ “สถานที่หลบภัย” (Sanctuary) ที่เปรียบเสมือนสวนอีเดน (Eden) ที่มีความงดงามและปลอดภัยห่างไกลจากอารยธรรมใด ๆ ที่จะเข้ามาทำลาย สถานที่หลบภัยนี้ คือ พื้นที่ซึ่งตัวละครเอกแสวงหาเพื่อที่จะพบกับความสงบสุข เช่น อ่าวขนาดเล็กใน “พอร์โค รอสโซ สลัดอากาศ ประจัญบาน” (Porco Rosso) ใจกลางของต้นไม้ขนาดใหญ่ใน “โทโทโร่เพื่อนรัก” (My Neighbor Totoro) และอาณาจักรลอยฟ้าซึ่งที่มนุษย์ได้สร้างไว้แต่ในปัจจุบันถูกปล่อยให้กรำร้างนับร้อยปีใน “ลาพิวด้า พลิกตำนานเหนือเวหา” (Castle in the Sky) สถานที่หลบภัยดังที่กล่าวมาเปรียบเสมือนสวรรค์ซึ่งสูญหายไปเพราะการกระทำที่ผิดพลาดของมนุษย์ (ภาพที่ 2.12 - 2.14) โดยในตอนสุดท้าย มนุษย์ ธรรมชาติ หุ่นยนต์ และ

จิตวิญญาณจะมาอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสถานที่หลบภัยซึ่งแม้จะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวหรือไม่ก็ตาม อุดมคติของ
มิยาซากิมนุษย์และธรรมชาติเป็นสิ่งเดียวกัน



ภาพที่ 2.12 อ่าวขนาดเล็กใน “ฟอร์โค รอสโซ สลัดอากาศประจัญบาน” (Brown, 2020)



ภาพที่ 2.13 ต้นไม้ขนาดใหญ่ใน “โทโทโร่เพื่อนรัก” (Wegner, 2008)



ภาพที่ 2.14 อาณาจักรลอยฟ้าใน “ลาพิวต้า ฟลิกตำนานเหนือเวหา” (Wallace, 2020)

ผลงานของมิยาซากิกระตุ้นให้มนุษย์มองเห็นข้อผิดพลาดของตนเองในการขาดความเคารพต่อธรรมชาติ มนุษย์ควรปรับเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติว่า “ธรรมชาติคือสิ่งที่ทำให้พวกเขามีชีวิตอยู่ได้” (nature is what allows them to live) แม้ว่าผลงานจะแสดงให้เห็นถึงด้านลบของมนุษย์แต่ในท้ายที่สุด “สถานที่หลบภัย” (Sanctuary) ได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทางอุดมคติสร้างจินตนาการให้เห็นถึงความหวังที่จะได้พบกับความสงบในจิตใจที่แม้จะยากลำบากแต่ก็สามารถเข้าถึงได้

จากการศึกษาการนำเสนอสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิพบว่า พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นฉากหลังของเรื่องเท่านั้น แต่ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างความหมายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติและและเทคโนโลยี ภาพภูมิทัศน์ขนาดใหญ่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิยาซากิซึ่งมักลดทอนบทบาทของมนุษย์ในฐานะศูนย์กลางของโลก และนำเสนอธรรมชาติในฐานะระบบนิเวศที่มนุษย์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของโครงสร้างที่กว้างใหญ่กว่า แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับมุมมองทางนิเวศวิจารณ์ (ecocriticism) ที่ตั้งคำถามต่อแนวคิดมนุษย์นิยมแบบดั้งเดิมซึ่งให้มนุษย์มีอำนาจเหนือธรรมชาติ

ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์ของสตูดิโอจิบลิก็สร้างพื้นที่เฉพาะที่สามารถเรียกว่า “สถานที่หลบภัย” (sanctuary) ซึ่งเป็นพื้นที่ในจินตนาการที่มนุษย์ ธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตอื่นสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสมดุล พื้นที่ดังกล่าวทำหน้าที่เป็นภาพแทนของโลกในอุดมคติที่ปราศจากความขัดแย้งระหว่างการพัฒนาและธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม การปรากฏของสถานที่หลบภัยในภาพยนตร์ไม่ได้หมายถึงการเสนอทางออกอย่างตรงไปตรงมา หากเป็นการชี้ให้เห็นว่าภูมิทัศน์แบบสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาตินั้นกำลังกลายเป็นสิ่งที่หายากในโลกสมัยใหม่ และอาจดำรงอยู่ได้เพียงในระดับของจินตนาการ

สำหรับงานวิจัยนี้ การศึกษาการใช้สถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์ในภาพยนตร์ของสตูดิโอจิบลิให้กรอบคิดสำคัญในการออกแบบสภาพแวดล้อมของภาพยนตร์แอนิเมชัน กล่าวคือ สถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์จะถูกใช้เป็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม มากกว่าการทำหน้าที่เป็นเพียงฉากประกอบเท่านั้น พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันของงานวิจัยนี้จึงถูกออกแบบให้แสดงความตึงเครียดระหว่างสภาพแวดล้อมเมืองร่วมสมัยกับภูมิทัศน์ธรรมชาติของบ้านพื้นถิ่นล้านนา ขณะเดียวกันก็สร้างภาพของพื้นที่ในจินตนาการที่สะท้อนแนวคิดเรื่องสุนทรียภาพของความยั่งยืน ซึ่งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติและสถาปัตยกรรมในบริบทของจังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาสถาปัตยกรรมและสิ่งแวดล้อมในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิให้ประเด็นทางความคิดที่สำคัญสามารถจะนำไปเป็นสาระในการสร้างผลงานได้ 2 ประเด็น คือ

1) การสร้างฉากภูมิทัศน์ธรรมชาติในฐานะภาพแทนของความทรงจำทางนิเวศและการสูญหายของภูมิทัศน์วัฒนธรรม การสร้างฉากภูมิทัศน์ธรรมชาติขนาดใหญ่ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นฉากหลังของเรื่องเล่าเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่สร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกโหยหาอดีต (nostalgia) ต่อภูมิทัศน์และวิถีชีวิตที่เคยดำรงอยู่ร่วมกับธรรมชาติ ในบริบทของงานวิจัยนี้ฉากธรรมชาติจะถูกสร้างให้ปรากฏเป็นภูมิทัศน์ขนาดใหญ่ที่งดงาม ซึ่งบ้านพื้นถิ่นล้านนาและวิถีชีวิตแบบล้านนาปรากฏอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน อย่างไรก็ตามฉากดังกล่าวมิได้ถูกนำเสนอในฐานะความจริงของโลกในเรื่อง หากเป็นภาพในจินตนาการที่สะท้อนความทรงจำของภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่เคยมีอยู่ในอดีต เนื่องจากโลกของเรื่องเล่าในภาพยนตร์แอนิเมชันนี้จะกล่าวถึงเมืองเชียงใหม่ในอนาคต ซึ่งวิกฤตสิ่งแวดล้อมและกระบวนการพัฒนาเมืองได้ทำลายภูมิทัศน์ธรรมชาตินั้นรวมถึงบ้านพื้นถิ่นและวิถีชีวิตล้านนาดั้งเดิมไปแล้ว ฉากธรรมชาติขนาดใหญ่จึงทำหน้าที่เป็นภาพแทนของภูมิทัศน์ในความทรงจำที่สูญหายไป

2) การสร้างฉากพื้นที่ “สถานที่หลบภัย” (Sanctuary) ในฐานะจินตนาการเชิงนิเวศของการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ จากการศึกษาการนำเสนอพื้นที่ธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิ

แนวคิดเรื่อง “สถานที่หลบภัย” (sanctuary) ปรากฏในฐานะพื้นที่พิเศษที่สะท้อนจินตนาการเกี่ยวกับความสมดุลระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ พื้นที่ดังกล่าวมักถูกสร้างให้เป็นภูมิทัศน์ที่งดงาม ปลอดภัย และปราศจากอิทธิพลของอารยธรรมสมัยใหม่ ทำหน้าที่เป็นภาพแทนของโลกในอุดมคติที่ระบบนิเวศยังคงดำรงอยู่ได้อย่างสมดุล อย่างไรก็ตามสถานที่หลบภัยในภาพยนตร์มิได้ถูกนำเสนอในฐานะสถานที่ที่มีอยู่จริงในโลกทางกายภาพ หากเป็นพื้นที่เชิงจินตนาการที่สะท้อนความปรารถนาของมนุษย์ต่อภูมิทัศน์ธรรมชาติที่กำลังสูญหายไปจากกระบวนการพัฒนาเมืองและเทคโนโลยีสมัยใหม่

ในงานวิจัยนี้ แนวคิดดังกล่าวจะถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์ภายในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดย “สถานที่หลบภัย” จะถูกสร้างให้เป็นพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นไปได้ของการอยู่ร่วมกันอย่างสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา พื้นที่นี้มิได้ถูกนำเสนอในฐานะสถานที่ที่มีอยู่จริงในโลกของเรื่อง หากเป็นภาพแทนของภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมที่ได้เลือนหายไปจากกระบวนการพัฒนาเมืองร่วมสมัย การสร้างฉากลักษณะดังกล่าวจึงทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงสุนทรียศาสตร์ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการถึงความเป็นไปได้ของรูปแบบการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับธรรมชาติ และสะท้อนแนวคิดเรื่องสุนทรียภาพของความยั่งยืนซึ่งเป็นประเด็นสำคัญของงานวิจัยนี้

2.6 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

หัวข้อนี้มีความสำคัญต่อการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมิได้เป็นเพียงการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวในเชิงเทคนิคหรือการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม หากแต่เป็นกระบวนการสร้าง “ประสบการณ์” ให้แก่ผู้ชม ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับการรับรู้ (perception) การมีสำนึกต่อโลก (consciousness) และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ดังนั้น การกำหนดกรอบแนวคิดทางทฤษฎีและปรัชญาจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำความเข้าใจและออกแบบประสบการณ์ดังกล่าวให้มีความลึกซึ้งและสอดคล้องกับประเด็นการวิจัย

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมุ่งวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธ์กับแนวคิดเรื่องจิตสำนึกเชิงนิเวศ และการประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานในรูปแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชัน โดยผู้เขียนอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีแบบสหวิทยาการในการพัฒนาเป็นกรอบความคิดสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ การเลือกใช้แนวทางสหวิทยาการมิได้เป็นเพียงทางเลือกเชิงวิธีวิทยา หากแต่สอดคล้องกับลักษณะของการศึกษาด้านภาพเคลื่อนไหวและสื่อศิลปะร่วมสมัยในบริบทของงานวิจัยครั้งนี้

ในข้อเท็จจริงทางวิชาการ บริบทของงานเขียนด้านปรากฏการณ์วิทยาที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชันแทบไม่ปรากฏว่ามีการจำกัดอยู่บนแนวคิดและวิธีวิทยาเชิงปรากฏการณ์วิทยาเพียงอย่างเดียว ตรงกันข้ามนักวิชาการส่วนใหญ่มักผสมผสานแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์วิทยาเข้ากับแนวคิดอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นประเพณีทางปรัชญาที่แตกต่างหรือแม้กระทั่งการขัดแย้งกัน (Ferencz-Flatz & Hanich, 2016) การบูรณาการเช่นนี้สะท้อนให้เห็นว่า การทำความเข้าใจประสบการณ์เชิงสุนทรียะและความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับโลกมีอาจจำกัดอยู่ในกรอบทฤษฎีเดียว แต่ต้องอาศัยการเปิดพื้นที่ทางความคิดที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของงานวิจัยนี้ในการพัฒนารอบแนวคิดเชิงบูรณาการสำหรับการสร้างแอนิเมชันอินสตอลเลชันรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.6.1 บทนำเชิงกรอบคิด : “เหตุการณ์ของการปรากฏ” และฐานเหตุผลของการบูรณาการทฤษฎี

เพื่อให้การสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถถูกอธิบายได้อย่างเป็นระบบในเชิงปรัชญา งานวิจัยนี้ตั้งต้นจากความเข้าใจว่าศิลปะภาพเคลื่อนไหวมิใช่เพียงวัตถุหรือสื่อ หากแต่เป็น “เหตุการณ์ของ

การปรากฏ” (event of appearance) ซึ่งเกิดขึ้นผ่านความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ปรากฏกับจิตสำนึกของผู้รับรู้ กล่าวคือ งานศิลปะมิได้มีความหมายครบถ้วนอยู่ล่องหนในตัวมันเอง หากเกิดขึ้นในภาวะสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ภาพ เสียง เวลา พื้นที่ และเงื่อนไขของการรับรู้

จากจุดยืนนี้ “การบูรณาการ” จึงมิใช่การนำทฤษฎีหลายชุดมาเรียงต่อกันอย่างหลวม ๆ แต่เป็นการจัดวางฐานคิดที่ทำให้สามารถอธิบายเงื่อนไขของประสบการณ์ได้ทั้งในระดับจิตสำนึก (consciousness) และในระดับสถานะเชิงพื้นที่และเวลา (spatio-temporal situation) ที่งานอินสตอลเลชันทำให้เกิดขึ้นจริง

ดังนั้น แอนิเมชันอินสตอลเลชันในงานวิจัยครั้งนี้จะสามารถถูกเข้าใจได้ในฐานะ “พื้นที่ของประสบการณ์เชิงปรากฏการณ์” ที่เปิดให้ความหมายก่อรูปขึ้นอย่างพลวัต ผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ชมในฐานะผู้ร่วมตีความความหมาย มากกว่าผู้รับสารแบบเฉื่อยชา และในขณะเดียวกันก็เผยให้เห็นว่าปัญหาสิ่งแวดล้อมมิได้เป็นเพียงวิกฤตภายนอกเชิงกายภาพ หากแต่สัมพันธ์กับโครงสร้างของการรับรู้และจิตสำนึกของมนุษย์เองอันนำไปสู่ความจำเป็นในการทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และโลกในฐานะองค์รวม เพื่อเปิดพื้นที่สู่การเปลี่ยนผ่านเชิงภาวะของการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน

2.6.2 จิตสำนึกเชิงนิเวศ : วิกฤตสิ่งแวดล้อมในฐานะวิกฤตของจิตสำนึก และ “ความเป็นองค์รวม” ในฐานะการเปลี่ยนผ่านเชิงภาวะ

ปัจจุบันมีงานวิชาการจำนวนมากที่ชี้โดยตรงว่าสิ่งที่มักถูกอธิบายว่าเป็นวิกฤตสิ่งแวดล้อมระดับโลกนั้น แท้จริงแล้วมีรากฐานมาจากวิกฤตภายในจิตของมนุษย์เอง จิตสำนึกที่แปลกแยกจากมิติทางนิเวศถูกเสนอว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการตัดสินใจและพฤติกรรมซึ่งนำไปสู่ความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม “จิตสำนึกเชิงนิเวศ” (ecological consciousness) ซึ่งตั้งอยู่บนฐานของความรู้สึกเชื่อมโยง ความเคารพ และความสัมพันธ์ต่อโลกธรรมชาติ ควรได้รับการส่งเสริม ทั้งเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อม และเพื่อรับมือกับความท้าทายที่เกิดจากวิกฤตสิ่งแวดล้อมในระดับโลก (White, 2009)

วิกฤตสิ่งแวดล้อมโลกได้ตอกย้ำความจำเป็นที่มนุษยชาติต้องตระหนักถึงความเป็นองค์รวมของธรรมชาติ และมนุษย์อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น (Hoffman, 1998) การก้าวสู่ความเป็นองค์รวมในกรอบจิตสำนึกเชิงนิเวศมิใช่เพียงการเพิ่มพูนความตระหนักในระดับปัจเจก หากแต่เป็นการปรับโครงสร้างจิตสำนึกเพื่อฟื้นคืนความสัมพันธ์เชิงพึ่งพาและเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับโลกธรรมชาติอย่างไม่อาจแยกขาด ความเป็นองค์รวมจึงหมายถึงการบูรณาการมิติทางความคิด อารมณ์ จริยธรรม และการปฏิบัติ เข้ากับการตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศโดยตรง การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวคือการเคลื่อนจากทัศนคติที่มองธรรมชาติเป็นทรัพยากรไปสู่การยอมรับ “ผู้อื่นที่มีชีวมมนุษย์” ในฐานะผู้มีคุณค่าในตนเอง อันเป็นทั้งการเปิดเผยสิ่งที่ถูกละเลยและการขยายขอบเขตของตัวตน

ในบริบทของวิกฤตสิ่งแวดล้อม ความท้าทายนี้จึงมิใช่เพียงหน้าที่เชิงจริยธรรมส่วนบุคคล แต่เป็นการเปลี่ยนผ่านทางวัฒนธรรมและจิตสำนึกร่วมที่จำเป็นต่อการสร้างวิถีการดำรงอยู่ที่ยั่งยืนและสอดคล้องกับความจำเป็นองค์รวมของชีวิตทั้งหมด การก้าวไปสู่ความเป็นองค์รวม (wholeness) มิได้หมายถึงการสะสมองค์ความรู้ความเข้าใจเชิงทฤษฎี หากแต่เป็นการเคลื่อนผ่านเชิงภาวะ (ontological shift) จากนามธรรมเชิงปัญญาไปสู่ประสบการณ์ที่มีชีวิต (lived experience) อย่างแท้จริง ความเป็นองค์รวมในที่นี้จึงเกิดขึ้นผ่านการระงับการครอบงำของกรอบคิดเชิงทฤษฎีและอารมณ์ส่วนตน เพื่อเปิดพื้นที่ให้ประสบการณ์ปรากฏขึ้นในฐานะปรากฏการณ์บริสุทธิ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความเป็นองค์รวมเกิดขึ้นผ่านการปรับท่าทีของจิตสำนึกด้วยการระงับกรอบคิดเดิม เพื่อเปิดให้โลกปรากฏในประสบการณ์โดยตรง อันนำไปสู่การเข้าใจการดำรงอยู่และการรับรู้ผ่านร่างกายในฐานะ

ฐานของประสบการณ์ ดังนั้น หัวข้อถัดไปจึงมุ่งศึกษาฐานคิดทางปรัชญาปรากฏการณ์วิทยา เพื่อทำความเข้าใจ การปรากฏของประสบการณ์ การดำรงอยู่ในโลก และการรับรู้ผ่านร่างกายในฐานะรากฐานของความหมาย

2.6.3 ฐานปรัชญาปรากฏการณ์วิทยา : จาก epoché สู่ being-in-the-world และ embodied perception

การเคลื่อนผ่านจากการยึดกรอบคิดเชิงนามธรรมไปสู่ประสบการณ์ที่มีชีวิตสอดคล้องโดยตรงกับแนวคิด การลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยา (phenomenological reduction) ของเอ็ดมุนท์ ฮูสเซิร์ล (Edmund Husserl) ซึ่งเสนอให้พัก หรือ “เอโปเช่” (epoché) ที่หมายถึงการหยุดระงับการตัดสินเกี่ยวกับการมีอยู่ของโลก ภายนอก เพื่อหันกลับมาพิจารณาโครงสร้างของจิตสำนึกตามที่ปรากฏ (Husserl, 1913/1982) การเคลื่อนเช่นนี้ มิใช่การปฏิเสธโลก หากแต่เป็นการทำให้โลกปรากฏในระดับที่ลึกกว่าการรับรู้เชิงวัตถุวิสัย ภายใต้กรอบดังกล่าว ความเป็นองค์รวมจึงมิใช่แนวคิดเชิงอภิปรัชญาที่ลอยตัว หากแต่เป็นภาวะของการดำรงอยู่ร่วมกับโลกในฐานะ ความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง

แนวคิดนี้สะท้อนกับข้อเสนอของมาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger) ผ่านแนวคิด being-in-the-world ว่ามนุษย์มิได้ดำรงอยู่ในฐานะผู้สังเกตการณ์ที่แยกขาดจากธรรมชาติ หากแต่เป็นผู้ดำรงอยู่ภายใน เครือข่ายความหมายและความสัมพันธ์ของโลกที่ดำรงอยู่ (Heidegger, 1927/1968) ความเป็นองค์รวมจึง ปรากฏในฐานะการตระหนักรู้ถึงการพัวพันเกี่ยวข้อ (entanglement) ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม มิใช่ ความสัมพันธ์เชิงวัตถุกับประธานแบบคู่ตรงข้าม

ในขณะเดียวกัน การเน้นย้ำถึงความเป็นธรรมชาติและคุณสมบัติของชีวิต รวมถึงการรับรู้ถึงความ หลากหลายและเอกลักษณ์เฉพาะของหน่วยชีวิตภายในชุมชนนิเวศ สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการรับรู้เชิง กายภาพ (embodied perception) ของมอริส เมอร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty) ซึ่งเสนอว่าการรับรู้ มิได้เป็นกระบวนการทางจิตล้วน ๆ หากแต่เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกายที่มีชีวิตกับโลกที่มีชีวิต (Merleau-Ponty, 1945/2012) ประสบการณ์จึงเป็นกระบวนการเชิงสัมพันธ์ (relational process) ที่ร่างกายและ สิ่งแวดล้อมก่อรูปความหมายร่วมกัน

เมื่อพิจารณาภายใต้กรอบจิตสำนึกเชิงนิเวศ (ecological consciousness) การเคลื่อนจากนามธรรมสู่ ประสบการณ์ตรงจึงเป็นกระบวนการปรับโครงสร้างจิตสำนึก (restructuring of consciousness) ที่ขยาย ขอบเขตของตัวตนให้ครอบคลุม “ผู้อื่นที่มีไม่มนุษย์” (nonhuman other) ความตระหนักรู้ดังกล่าวมิใช่เพียง การรับข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม หากแต่เป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของการรับรู้ การประเมินคุณค่า และ การดำรงอยู่ร่วมกับโลก ดังนั้น ความเป็นองค์รวมในกรอบจิตสำนึกเชิงนิเวศจึงปรากฏในฐานะภาวะของการรับรู้ ตามแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา ซึ่งมนุษย์ตระหนักรู้ว่าตนเองมิได้อยู่บนกระบวนนิเวศ หากแต่เป็นส่วนหนึ่งของ เครือข่ายความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างที่ก่อรูปทั้งตัวตนและโลกพร้อมกัน การบรรลุความเป็นองค์รวมจึงมิใช่ การครอบครองความรู้ หากแต่เป็นการเปลี่ยนภาวะของการดำรงอยู่

2.6.4 ปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ : ความหมาย สถานะ และวิธีคิดเชิงปรากฏการณ์

ปรัชญาว่าด้วย “ปรากฏการณ์” (phenomena) มีพัฒนาการมาอย่างยาวนาน โดยศาสตร์ต่าง ๆ มักใช้ คำนี้เพื่ออธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในโลก ไม่ว่าจะเป็นปรากฏการณ์ทางจิตในจิตวิทยา ปรากฏการณ์ทางกายภาพใน วิทยาศาสตร์ธรรมชาติ หรือปรากฏการณ์ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในศาสตร์มนุษยศาสตร์ กล่าวได้ว่า การศึกษาความเป็นจริงในทุกแขนงล้วนเกี่ยวข้องกับ “สิ่งที่ปรากฏ” ทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตาม “ปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์” (Pure Phenomenology) ของฮูสเซิร์ลนำเสนอ ความหมายของปรากฏการณ์ในมิติใหม่ โดยมีได้มุ่งศึกษาปรากฏการณ์ในฐานะวัตถุหรือข้อเท็จจริงในโลก

ภายนอก หากแต่สนใจว่าสิ่งเหล่านั้น “ปรากฏขึ้นต่อจิตสำนึกอย่างไร” (Husserl, 1913/1982) ด้วยเหตุนี้ปรากฏการณ์จึงถูกพิจารณาในฐานะ “ประสบการณ์ที่ถูกรับรู้โดยจิตสำนึก” (lived experience) มากกว่าสิ่งที่ดำรงอยู่อย่างอิสระภายนอกตัวเรา

การทำความเข้าใจแนวคิดนี้จำเป็นต้องเปลี่ยนมุมมองจากทัศนคติแบบธรรมดา (natural attitude) ไปสู่การสะท้อนคิดต่อประสบการณ์อย่างเป็นระบบ โดยการ “พักวาง” ความเชื่อเกี่ยวกับการมีอยู่จริงของโลกภายนอกผ่านกระบวนการที่เรียกว่า การลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยา (phenomenological reduction) หรือ “เอโปเช่” วิธีการนี้มีได้ปฏิเสธโลก หากแต่เป็นการระงับการตัดสิน (suspension of judgment) เพื่อเปิดพื้นที่ให้พิจารณาสิ่งที่ปรากฏในฐานะที่ถูกรับรู้โดยจิตสำนึก

ภายใต้กระบวนการดังกล่าว โลกและวัตถุจะถูกแปรสถานะจาก “สิ่งที่มีอยู่จริง” เป็น “สิ่งที่ปรากฏต่อการรับรู้” ทำให้สามารถวิเคราะห์โครงสร้างของประสบการณ์ได้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะแนวคิดเรื่อง “การตั้งใจ” (intentionality) ซึ่งอธิบายว่าจิตสำนึกไม่ใช่สิ่งเกิดขึ้นอย่างไม่มีจุดหมายแต่เป็นจิตสำนึกที่มุ่งไปสู่บางสิ่งเสมอ ประสบการณ์ทุกประเภทจึงมีวัตถุประสงค์ของมัน ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ ความทรงจำ หรือจินตนาการ และความหมายของสิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นผ่านความสัมพันธ์ระหว่างจิตสำนึกกับสิ่งที่ถูกรับรู้ (Husserl, 1913-1982)

ตามที่ได้กล่าวไปแล้วว่าเพื่อให้การวิเคราะห์เป็นไปอย่างปราศจากอคติ ฮูสเซิร์ลเสนอแนวคิดเรื่อง “เอโปเช่” โดยสามารถอธิบายได้ว่าเปรียบเสมือน “การใส่วงเล็บ” (bracketing) ซึ่งเป็นการระงับสมมติฐานความคุ้นเคย และความรู้เดิมทั้งหมดไว้ชั่วคราว แนวทางนี้ช่วยให้สามารถเข้าถึง “สาระ” (essence) ของประสบการณ์ในฐานะโครงสร้างพื้นฐานของความหมาย แทนที่จะอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงข้อเท็จจริงแบบวิทยาศาสตร์ (Husserl, 1970)

ผลลัพธ์ของกระบวนการลดทอนนำไปสู่การเข้าถึง “จิตสำนึกบริสุทธิ์” หรือ “อัตตาเชิงทรานเซนเดนทัล” (transcendental ego) ซึ่งเป็นเงื่อนไขพื้นฐานที่ทำให้ปรากฏการณ์ทั้งหลายสามารถปรากฏและมีความหมายได้ (Zahavi, 2003) ปรากฏการณ์วิทยาจึงมีสถานะเป็นศาสตร์เชิงอีเดติก (eidetic science) ที่มุ่งค้นหาแก่นสารของประสบการณ์ มากกว่าการอธิบายข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์มิได้ถูกนำมาใช้เพียงในฐานะกรอบแนวคิดทางทฤษฎีเท่านั้น หากยังถูกนำมาประยุกต์ใช้ในระบอบของการสร้างเนื้อหา (content) ของภาพยนตร์แอนิเมชันอีกด้วย โดยกำหนดให้โครงเรื่องมุ่งนำเสนอ “ตัวละคร” ที่ดำรงอยู่ภายใต้สภาวะของการไม่ตระหนักรู้ (unreflective consciousness) ต่อวิกฤติสิ่งแวดล้อม อันเป็นผลจากการดำรงอยู่ในโลกแบบทัศนคติธรรมดา (natural attitude) ที่มองสิ่งแวดล้อมเป็นเพียงฉากหลังหรือสิ่งไม่สำคัญในการดำเนินชีวิตในเมืองสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม เมื่อเรื่องราวดำเนินไป ตัวละครจะเข้าสู่ช่วงเวลาของการ “หยุดคิด” และหันกลับมาพิจารณาประสบการณ์ของตนเองอย่างมีสติ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการเชิงปรากฏการณ์วิทยาในการระงับทัศนคติเดิม (“เอโปเช่” epoché) การสะท้อนคิดดังกล่าวเปิดโอกาสให้ตัวละครได้ย้อนระลึกถึงประสบการณ์ที่มีชีวิต (lived experience) ในอดีต โดยเฉพาะประสบการณ์ของการอยู่อาศัยร่วมกับธรรมชาติผ่านสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา ซึ่งเคยก่อให้เกิดความสัมพันธ์เชิงนิเวศและความสมดุลระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม กระบวนการเปลี่ยนผ่านเชิงจิตสำนึกนี้จึงไม่เพียงเป็นแกนกลางของการเล่าเรื่อง หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกทางสุนทรียะที่เปิดพื้นที่ให้เกิดการตระหนักรู้ต่อวิกฤติสิ่งแวดล้อม โดยใช้ปรากฏการณ์วิทยาเป็นทั้ง “วิธีคิด” และ “วิธีเล่าเรื่อง” ที่หลอมรวมอยู่ในโครงสร้างของผลงานศิลปะอย่างเป็นเอกภาพ

2.6.5 การเชื่อมโยงวิธีคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยากับประสบการณ์ทางสุนทรียะในรูปแบบของการลดทอนเชิงสุนทรียะและโลกของงานศิลปะ

หัวข้อนี้จะแสดงให้เห็นความสอดคล้องระหว่าง “การลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยา” (phenomenological reduction) กับโครงสร้างของประสบการณ์ทางสุนทรียะ (aesthetic experience) การลดทอนในความหมายของฮูสเซิร์ลคือการ “ใส่วงเล็บ” หรือพักวางความเชื่อเกี่ยวกับการมีอยู่จริงของโลกเพื่อหันกลับมาพิจารณาปรากฏการณ์ตามที่มันปรากฏต่อจิตสำนึกโดยตรง เปรียบเทียบกับในประสบการณ์ทางสุนทรียะ โดยทั่วไปผู้ชมกระทำสิ่งคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ มีการระงับความเชื่อที่ปรากฏการณ์นั้นเป็นความจริงเชิงข้อเท็จจริง และเปิดพื้นที่ให้การรับรู้ดำเนินไปในระดับของความหมายและการให้ปรากฏ กระบวนการนี้อาจเรียกว่า “การลดทอนเชิงสุนทรียะ” (aesthetic reduction) ซึ่งทำให้ผู้ชมก้าวข้ามกรอบความจริงเชิงประจักษ์ไปสู่ความสัมพันธ์เชิงประสบการณ์ระหว่างประธานกับวัตถุทางศิลปะ

ตามแนวคิดของมีเกล ดูเฟรนน (Mikel Dufrenne) ประสบการณ์ทางสุนทรียะเกิดจากความสอดคล้องกันในมิติผัสสะ (sensuous) ระหว่างผู้ชมกับงานศิลปะ โดยมีคุณภาพเชิงอารมณ์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ “โลกของงาน” และ “โลกของผู้ชม” บรรจบกันในลักษณะที่เรียกว่า “อาพริออรี” (a priori) ซึ่งหมายถึงเงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่มีอยู่ก่อนและทำให้ประสบการณ์นั้นเป็นไปได้ มีสิ่งที่เกิดจากการสังเกตภายหลังแต่เป็นพื้นฐานที่รองรับการก่อรูปของความหมายตั้งแต่ต้น (Dufrenne, 1973) ดังนั้นงานศิลปะจึงไม่ใช่วัตถุที่ผู้ชมเข้าไป “เติมความหมาย” ให้ภายหลัง หากเป็นพื้นที่เชิงประสบการณ์ที่โครงสร้างผัสสะและคุณภาพเชิงอารมณ์ของงานทำหน้าที่สถาปนาความสัมพันธ์ระหว่างประธานกับโลกของงาน ความหมายจึงมิได้ถูกกำหนดโดยฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หากเกิดขึ้นภายในความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างที่ทั้งสองฝ่ายมีส่วนร่วมกันตั้งแต่ต้น

ส่วนเอ็ดเวิร์ด เคซี (Edward Casey) อธิบายว่า คุณภาพเชิงอารมณ์ดังกล่าวมิได้เพียงแสดงโลก หากยังมีบทบาทสถาปนาโลกของงานขึ้นด้วย (Dufrenne, 1973) ดังนั้นทั้งการลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยาและประสบการณ์ทางสุนทรียะต่างตั้งอยู่บนเงื่อนไขเดียวกัน คือการพักวางท่าทีเชิงธรรมชาติ เพื่อเปิดเผยระดับโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์อันเป็นเงื่อนไขที่ทำให้ความหมายก่อรูปขึ้นได้ ความเชื่อมโยงนี้ชี้ให้เห็นว่าศิลปะมิใช่เพียงวัตถุแห่งการรับรู้ หากเป็นพื้นที่ที่ทำให้ความจริงปรากฏในรูปของความรู้สึกและความสัมพันธ์เชิงภววิทยาระหว่างมนุษย์กับโลก

ความเข้าใจศิลปะในฐานะพื้นที่ของการเปิดเผยดังกล่าว สอดคล้องโดยตรงกับทัศนะของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวรัสเซีย อันเดรย์ ทาร์คอฟสกี (Andrei Tarkovsky) ซึ่งมองภาพยนตร์ว่าเป็นกระบวนการทำให้ “โลกทัศน์” ของศิลปินปรากฏขึ้นในลักษณะที่ผู้ชมสามารถจดจำได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ภายในตนเอง แม้ประสบการณ์นั้นจะยังไม่เคยได้รับการให้ถ้อยคำมาก่อน แนวคิดนี้สะท้อนว่า ภาพยนตร์มิใช่เพียงการเล่าเรื่อง หากเป็นพื้นที่ที่ทำให้ประสบการณ์ก่อนการไตร่ตรองถูกทำให้ปรากฏในระดับสุนทรียะ แม้ทาร์คอฟสกีจะมิได้ใช้ศัพท์เชิงปรากฏการณ์วิทยาโดยตรง แต่คำกล่าวของเขาที่ว่า

“หากโลกทัศน์ที่ศิลปินถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมตระหนักว่านั่นคือส่วนหนึ่งของประสบการณ์ภายในตนเองที่ยังไม่เคยถูกทำให้ปรากฏการสร้างสรรค์งานเช่นนั้นย่อมเป็นแรงผลักดันสูงสุดของศิลปิน”

(If the vision of the world that has gone into the film turns out to be one that other people recognize as a part of themselves that up till now has never been given expression, what better motivation could there be for one's work.) (Tarkovsky, 1986)

คำกล่าวนี้มีได้เป็นเพียงการอธิบายกระบวนการสร้างภาพยนตร์ หากแต่เป็นการชี้ให้เห็นบทบาทของศิลปะในฐานะพื้นที่ที่ทำให้ประสบการณ์ภายในอันลึกซึ้งของมนุษย์ได้รับการทำให้ปรากฏในระดับที่สามารถรับรู้ร่วมกันได้ในเชิงสุนทรียะ ดังนั้นการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและศิลปะผ่านกรอบปรากฏการณ์วิทยาใน

งานวิจัยนี้จึงมิได้มุ่งเพียงการวิเคราะห์ทฤษฎี หากแต่เป็นแรงบันดาลใจเชิงแนวคิดต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัย กล่าวคือ การสร้างสรรค์งานศิลปะถูกมองในฐานะกระบวนการเปิดเผยประสบการณ์ภายในที่อาจยังไม่เคยถูกให้รูปแบบมาก่อน และทำให้ประสบการณ์ดังกล่าวสามารถถูกแบ่งปันในพื้นที่สาธารณะผ่านรูปแบบสุนทรียะ

การสร้างสรรค์จึงมิใช่เพียงการผลิตวัตถุศิลปะ แต่เป็นการสร้างเหตุการณ์แห่งการรับรู้ (event of perception) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงมิติของตนเองที่อาจยังไม่เคยถูกทำให้ปรากฏ การวิจัยครั้งนี้จึงตั้งอยู่บนความเข้าใจศิลปะในฐานะการเปิดเผย (disclosure) และการทำให้ประสบการณ์ส่วนบุคคลกลายเป็นประสบการณ์ที่สามารถรับรู้ร่วมกันได้ในโลกแห่งการดำรงอยู่ร่วมกัน ในบริบทของงานวิจัยนี้ “ประสบการณ์ภายใน” ที่ถูกทำให้ปรากฏผ่านการสร้างสรรค์ มิใช่สิ่งแปลกใหม่ที่แยกขาดจากผู้ชม หากแต่เป็นความตระหนักรู้ต่อวิกฤตสิ่งแวดล้อมที่ดำรงอยู่แล้วในระดับสำนึกร่วมของสังคม เพียงแต่ถูกกลบเกลื่อนหรือเลื่อนลอยไปภายใต้เงื่อนไขของการดำรงอยู่ในสังคมสมัยใหม่ที่ให้ความสำคัญกับความก้าวหน้าและการพัฒนา มากกว่าการรักษาความสมดุลและความยั่งยืนของชีวิตโดยรวม

2.6.6 การทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัล (Transcendental Purification)

เมื่อการลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยา (phenomenological reduction) ถูกดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และลึกซึ้งยิ่งขึ้น การสืบค้นทางปรัชญาจะเคลื่อนจากระดับของการระงับสมมติฐานเชิงโลก ไปสู่ระดับของจิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัล (transcendental consciousness) ซึ่งเป็นระดับที่เสถียรพื้นฐานของการปรากฏ และการให้ความหมายของโลกถูกเปิดเผยออกมาอย่างเป็นระบบ ตามแนวคิดของฮูสเซิร์ล จิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัลไม่ควรถูกเข้าใจว่าเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติหรือภาวะลึกลับ หากแต่เป็นสนามเชิงโครงสร้างที่ทำให้ประสบการณ์ทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ การจินตนาการ หรือการระลึกสามารถเกิดขึ้นและมีความหมายได้ (Husserl, 1913/1982)

การ “ทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัล” จึงหมายถึงกระบวนการที่ก้าวไปไกลกว่าการใส่วงเล็บสมมติฐานเชิงข้อเท็จจริงเพียงอย่างเดียว โดยมุ่งแยกองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการอ้างอิงเชิงโลก ความเป็นเหตุเป็นผลเชิงธรรมชาติ หรือสถานะการดำรงอยู่ในมิติของเวลาและพื้นที่ออกไปจากการพิจารณา เหลือไว้เพียงโครงสร้างบริสุทธิ์ของการให้ความหมาย (meaning-bestowing structures) อันประกอบด้วยรูปแบบของการรับรู้ โครงสร้างของเวลา ความต่อเนื่องของประสบการณ์ (temporal synthesis) และความสัมพันธ์เชิงเจตนา (intentional relation) ระหว่างการกระทำของจิต (noesis) กับสิ่งที่ถูกรับรู้หรือถูกรู้ (noema) (Zahavi, 2003)

ในระดับนี้ จุดมุ่งหมายของปรากฏการณ์วิทยาไม่ได้อยู่ที่การอธิบายว่าโลกภายนอก “เป็นอย่างไร” ในเชิงข้อเท็จจริง หากแต่เป็นการวิเคราะห์ว่าโลกถูกทำให้ปรากฏขึ้นในฐานะโลกที่มีความหมายได้อย่างไร กล่าวคือ โลกไม่ได้ถูกเข้าใจในฐานะความเป็นจริงที่ดำรงอยู่อย่างอิสระจากผู้รู้ แต่ในฐานะสิ่งที่ถูกประกอบขึ้นผ่านโครงสร้างของจิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัล กระบวนการทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลจึงทำให้ปรากฏการณ์วิทยาเคลื่อนจากระดับของการพรรณนาประสบการณ์ ไปสู่ระดับของการเข้าใจในระดับรากฐานว่าด้วยเงื่อนไขของความเป็นไปได้ของประสบการณ์ทั้งหมด (conditions of possibility of experience) (Moran, 2000)

ด้วยเหตุนี้ ปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์จึงถูกสถาปนาขึ้นอย่างชัดเจนในฐานะศาสตร์เชิงทรานเซนเดนทัล (transcendental science) และศาสตร์เชิงอีเดติก (eidetic science) กล่าวคือ เป็นศาสตร์ที่มุ่งสร้างความรู้ว่าด้วยสัจตะและโครงสร้างสากลของประสบการณ์ มิใช่ความรู้เชิงข้อเท็จจริงเฉพาะกรณี ความเป็นทรานเซนเดนทัลของปรากฏการณ์วิทยาในความหมายนี้จึงมิได้หมายถึงการหลีกเลี่ยงโลก หากแต่เป็น

การย้อนกลับไปสู่รากฐานที่ทำให้โลกในฐานะโลกแห่งประสบการณ์สามารถปรากฏและถูกเข้าใจได้ตั้งแต่ต้น (Husserl, 1970)

ดังนั้นสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ แนวคิดเรื่องการทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลถูกนำมาใช้ในการกำหนดทั้งโครงสร้างการเล่าเรื่องและรูปแบบสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยมุ่งลดทอนความจริงของโลกภายนอก เพื่อเน้นโครงสร้างของประสบการณ์และการให้ความหมายภายในจิตสำนึก ในการออกแบบภาพ ฉากและสถาปัตยกรรมจะถูกสร้างให้มีลักษณะเชิงการรับรู้และเชิงบรรยากาศ (perceptual and atmospheric) โดยลดทอนรายละเอียดจากโลกจริง และจัดวางรูปทรง พื้นที่ และแสงเงาเพื่อสื่อถึงสภาวะของประสบการณ์ มากกว่าการจำลองความจริงเชิงกายภาพ ทั้งนี้มีการใช้สัญลักษณ์ที่อ้างอิงถึงวัตถุสิ่งแวดลอมจริง เช่น มลภาวะ ความเสื่อมโทรมของภูมิทัศน์ หรือความไม่สมดุลของระบบนิเวศ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ภายในกับบริบทของโลกร่วมสมัย

แนวทางดังกล่าวทำให้สถาปัตยกรรมในแอนิเมชันทำหน้าที่เป็น “พื้นที่เชิงประสบการณ์” ที่สะท้อนการเปลี่ยนผ่านทางจิตสำนึกของตัวละคร และเปิดให้เกิดการตระหนักรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สิ่งแวดล้อม และการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืน

2.6.7 การทำให้บริสุทธิ์เชิงทรานเซนเดนทัลกับปรัชญาภาพยนตร์ของเดอเลิซ : Movement-Image และ Time-Image

ในหัวข้อนี้จะทำการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบโครงสร้างจิตสำนึกการทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลกับปรัชญาของฌีลส์ เดอเลิซ (Gilles Deleuze) ที่กล่าวถึงกระบวนการของภาพ การเคลื่อนไหว และเวลา เมื่อพิจารณาการทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลของฮุสเซอร์ลในบริบทของทฤษฎีภาพยนตร์และสื่อร่วมสมัย จะเห็นได้ว่าจุดยืนดังกล่าวสามารถถูกนำไปเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญกับปรัชญาของเดอเลิซ โดยเฉพาะในงาน Cinema 1: The Movement-Image และ Cinema 2: The Time-Image ซึ่งพยายามทำความเข้าใจภาพยนตร์ไม่ใช่ในฐานะตัวแทนความจริง หากแต่ในฐานะกระบวนการของการปรากฏ (process of appearance) และการก่อรูปของประสบการณ์เวลา

ในปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ของฮุสเซอร์ล การทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลมุ่งย้อนกลับไปยังโครงสร้างของจิตสำนึกซึ่งทำหน้าที่เป็นเงื่อนไขความเป็นไปได้ของการรับรู้และความหมาย กล่าวคือ โลกถูกทำให้ปรากฏขึ้นผ่านความสัมพันธ์เชิงเจตนา (intentionality) ระหว่างการกระทำของจิต (noesis) และสิ่งที่ถูกรับรู้ (noema) ในขณะที่เดอเลิซเสนอการเคลื่อนย้ายจุดสนใจจาก “จิตสำนึกผู้รับรู้” ไปสู่ตัวภาพและการเคลื่อนไหวของมันเอง โดยมองว่าภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องผ่านการจัดระเบียบโดยจิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัล หากแต่สามารถก่อรูปความคิดและประสบการณ์ได้โดยตรงในระดับของภาพ (Deleuze, 1989)

อย่างไรก็ตาม แม้เดอเลิซจะวิพากษ์กรอบคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาแบบคลาสสิก โดยเฉพาะการยึดจิตสำนึกเป็นศูนย์กลาง แต่หากพิจารณาในเชิงโครงสร้างจะเห็นว่าทั้งสองแนวคิดมีจุดร่วมสำคัญ กล่าวคือการปฏิเสธการอธิบายภาพหรือประสบการณ์ในฐานะการแทนความเป็นจริงเชิงข้อเท็จจริง และหันมาสนใจเงื่อนไขของการปรากฏและการให้ความหมายแทน ความแตกต่างอยู่ที่ฮุสเซอร์ลมองเงื่อนไขดังกล่าวผ่านจิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัล ขณะที่เดอเลิซมองผ่านการจัดวาง (assemblage) ของภาพ การเคลื่อนไหว เวลา และร่างกาย

เมื่อเงื่อนไขของการปรากฏถูกทำให้เป็นประเด็นร่วม แต่ย้ายจาก “จิตสำนึก” ไปสู่ “การจัดวาง” ของภาพ เวลา ร่างกาย ความหลากหลายของแนวคิดภาพยนตร์เชิงปรากฏการณ์วิทยาร่วมสมัยจึงเกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และบางครั้งนำไปสู่ความไม่สอดคล้องในระดับกรอบคิด ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงแนวคิดภาพยนตร์เชิงปรากฏการณ์วิทยาในภาพยนตร์ร่วมสมัย พบว่ามีความหลากหลาย และบางครั้งก็ไม่สอดคล้องกัน อย่างไรก็ตาม

ตาม ไม่ว่างจะมองจากจุดยืนทางทฤษฎีหรือภาคปฏิบัติแบบใดก็ตามจำเป็นต้องยึดมั่นในหลักการพรรณนาอย่างละเอียด (thick description) ของประสบการณ์เชิงอัตวิสัย ควบคู่กับการใส่ “วงเล็บ” หรือระงับกรอบแนวคิดที่ตั้งไว้ล่วงหน้า (theoretical bracketing) เพื่อเปิดพื้นที่ให้ปรากฏการณ์ได้เผยตัวเอง (Sinnerbrink, 2024)

ปรัชญาของเดอเลิซซึ่งเกี่ยวกับภาพยนตร์มุ่งเน้นการรับรู้ในฐานะประสบการณ์ที่มีร่างกายเป็นฐานและการเข้าใจการมีตัวตนในโลก เดอเลิซชี้ให้เห็นถึงความบรรจบกันระหว่างปรากฏการณ์วิทยาและภาพยนตร์ แม้ว่าเดอเลิซจะมีได้ประกาศตนว่าเป็นนักปรากฏการณ์วิทยาโดยตรง และในหลายบริบทถึงขั้นวิพากษ์ปรากฏการณ์วิทยาแบบคลาสสิกของฮูสเซิร์ลอย่างชัดเจน แต่ก็ได้ให้ความหมายว่าเดอเลิซไม่คุ้นเคยกับฮูสเซิร์ล ตรงกันข้ามระหว่างปี ค.ศ. 1943–1948 ขณะที่เดอเลิซยังเป็นนักศึกษา สิ่งที่เขาเรียกว่า “สามเอช” (three Hs) ได้แก่ เฮเกล ไฮเดกเกอร์ และฮูสเซิร์ล เป็นศูนย์กลางสำคัญของการเรียนการสอนปรัชญาในมหาวิทยาลัยฝรั่งเศส (Bezerra, 2022) ดังนั้นจึงมีความเป็นไปได้ว่าผลงานด้านทฤษฎีภาพยนตร์ของเดอเลิซมีความเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์วิทยา

อย่างไรก็ตามมีงานเขียนจำนวนมากไม่น้อยที่วิพากษ์แนวทางศึกษาภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์วิทยาว่า “ประสบการณ์มนุษย์” นั้นไม่อาจเทียบเคียงกับ “การรับรู้ในภาพยนตร์” แต่เมื่อพิจารณาตามคำกล่าวของเดอเลิซเองเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่าง “การรับรู้ตามธรรมชาติ” กับ “การรับรู้แบบภาพยนตร์” เดอเลิซสรุปว่าแนวคิด “ปรากฏการณ์วิทยานั้นถูกต้อง” สามารถนำมาใช้เกี่ยวกับภาพยนตร์ได้ (Deleuze, 1986) ซึ่งความเกี่ยวข้องระหว่างแนวคิดภาพยนตร์ของเดอเลิซกับปรากฏการณ์วิทยาได้ถูกเน้นให้ชัดเจนขึ้นอีกครั้งโดยวิเวียน ซอบแซค (Vivian Sobchack) ที่กล่าวว่าปรัชญาของเดอเลิซยืนยันความหมายของการเคลื่อนไหวและภาพยนตร์ในเชิง “ปรากฏการณ์วิทยา” และมีความสัมพันธ์และสอดคล้องในบางประการกับการศึกษาปรากฏการณ์วิทยาของเธอในหลายแง่มุม (Sobchack, 1992)

งานเขียนสำคัญของเดอเลิซ Cinema 1: The Movement-Image และ Cinema 2: The Time-Image ได้เปิดพื้นที่ใหม่ให้กับ การทำความเข้าใจภาพยนตร์ในฐานะประสบการณ์เชิงปรากฏการณ์ (phenomenological experience) ในระดับที่ลึกกว่าการเล่าเรื่องหรือการแทนความเป็นจริง เดอเลิซเสนอให้มองภาพยนตร์ไม่ใช่ในฐานะสื่อที่สะท้อนโลกภายนอก หากแต่เป็นระบบของภาพการเคลื่อนไหวและเวลา ซึ่งสามารถก่อรูปประสบการณ์และความคิดได้โดยตรง (Deleuze, 1989) ภาพยนตร์จึงไม่ใช่เพียงวัตถุทางศิลปะ แต่เป็นพื้นที่ของการรับรู้และการเกิดขึ้นของความหมาย ซึ่งมีความใกล้ชิดกับเป้าหมายของปรากฏการณ์วิทยา แม้จะตั้งอยู่บนฐานปรัชญาที่แตกต่างกันก็ตาม

2.6.7.1 จากจิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัลสู่แนวคิดเรื่อง “ระยะเวลา”

ในปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ของฮูสเซิร์ล การรับรู้และความหมายของโลกถูกอธิบายผ่านโครงสร้างของจิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัล ซึ่งทำหน้าที่เป็นเงื่อนไขของความเป็นไปได้ของประสบการณ์ทั้งหมด อย่างไรก็ตาม เดอเลิซเสนอการเคลื่อนย้ายจุดศูนย์กลางจาก “จิตสำนึกผู้รับรู้” ไปสู่ที่ตัวภาพ (image) โดยอาศัยปรัชญาของอองรี แบร์กซง (Henri Bergson) ซึ่งมองภาพในฐานะการดำรงอยู่ของการเคลื่อนไหว มิใช่ตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Deleuze, 1986)

ปรัชญาของแบร์กซงเสนอความเข้าใจเรื่องเวลาและการเคลื่อนไหวในฐานะประสบการณ์ที่มีชีวิต (lived experience) โดยเฉพาะแนวคิดเรื่อง “ระยะเวลา” (duration ในภาษาอังกฤษ และ la durée ในภาษาฝรั่งเศส) ซึ่งมองเวลาไม่ใช่หน่วยที่สามารถแบ่งแยกและวัดค่าได้ หากแต่เป็นการไหลต่อเนื่องของจิตสำนึกที่ไม่อาจถูกทำให้เป็นส่วนย่อยอย่างตายตัว แบร์กซงวิพากษ์วิธีคิดแบบปัญญานิยมและวิทยาศาสตร์คลาสสิกที่มองการเคลื่อนไหวเป็นผลรวมของตำแหน่งนิ่งต่อเนื่องกัน และชี้ให้เห็นว่าการรับรู้การเคลื่อนไหวและเวลานั้นเกิดขึ้นโดยตรงผ่านประสบการณ์ มากกว่าผ่านการแทนความหมายเชิงแนวคิด แนวคิดดังกล่าวเปิดพื้นที่ให้

การทำความเข้าใจศิลปะและสื่อภาพเคลื่อนไหวในฐานะรูปแบบของการรับรู้เวลาและการเคลื่อนไหวโดยตรง มิใช่เพียงการเลียนแบบโลกภายนอก (Bergson, 1889/1910)

ในกรอบคิดของเดอลิซ ภาพยนตร์ไม่ได้ถูกจัดระเบียบโดยจิตสำนึกแบบทรานเซนเดนทัล หากแต่ประกอบขึ้นจากเครือข่ายของ movement-images ซึ่งเชื่อมโยงการรับรู้ การกระทำ และความรู้สึกเข้าไว้ด้วยกันโดยตรง กล่าวคือ ภาพยนตร์เป็นระบบของภาพที่จัดวางความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ จนก่อให้เกิดกระบวนการคิดในระดับของประสบการณ์ โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยการสะท้อนคิดของตัวแบบมนุษย์ ภาพจึงกลายเป็นสนามที่ประสบการณ์ก่อรูปขึ้นก่อนการรับรู้เชิงจิตวิทยา แนวคิดนี้แม้จะวิพากษ์ฮูสเซิร์ล แต่ก็ยังรักษาความสนใจต่อระดับของการปรากฏ (appearance) และประสบการณ์ที่ยังไม่ถูกทำให้เป็นข้อเท็จจริงเชิงโลก

2.6.7.2 Movement-Image และการจัดระเบียบประสบการณ์เชิงปรากฏการณ์

ในงานเขียนสำคัญ Cinema 1: The Movement-Image เดอลิซเสนอว่าภาพยนตร์คลาสสิกซึ่งหมายถึงรูปแบบภาพยนตร์ที่พัฒนาขึ้นตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบตอนปลายจนถึงช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง โดยมีศูนย์กลางสำคัญในระบบสตูดิโอฮอลลีวูดระหว่างทศวรรษ 1920–1950 มีลักษณะเด่นที่การเล่าเรื่องแบบต่อเนื่อง (continuity editing) การเชื่อมโยงเหตุและผลอย่างชัดเจน ตัวละครมีเป้าหมายแน่นอน และการดำเนินเรื่องที่ยืดโครงสร้างปัญหา การกระทำ ผลลัพธ์ ดังนั้นภาพยนตร์ในรูปแบบคลาสสิกจึงมิใช่การประกอบภาพนิ่ง หากเป็นระบบของภาพที่เคลื่อนไหวดำรงอยู่โดยตรง และทำงานผ่านโครงสร้างการรับรู้และการกระทำ (sensory-motor schema) ซึ่งเชื่อมโยงการรับรู้ของตัวละครเข้ากับการตอบสนองอย่างมีเหตุผล

ภายในระบบนี้ movement-image ประกอบด้วยสามมิติ ได้แก่ “ภาพการรับรู้” (perception-image) “ภาพความรู้สึก” (affection-image) และ “ภาพการกระทำ” (action-image) ซึ่งร่วมกันสร้างโลกภาพยนตร์ที่ต่อเนื่องและมีเสถียรภาพ ทำให้ผู้ชมรับโลกดังกล่าวในฐานะ “ทัศนะธรรมชาติ” (natural attitude) โดยไม่ต้องตั้งคำถามต่อเงื่อนไขของเวลาและการรับรู้ ส่งผลให้เวลาในภาพยนตร์ปรากฏในฐานะเวลาเชิงหน้าที่ที่รองรับการดำเนินเรื่อง (Deleuze, 1986) กล่าวโดยสรุปคือภาพยนตร์คลาสสิกสอดคล้องกับโครงสร้างของ movement-image ซึ่งการรับรู้สามารถนำไปสู่การกระทำได้อย่างเป็นระบบ และโลกภาพยนตร์มีความโปร่งใสต่อความเข้าใจของผู้ชม

ในกรอบปรากฏการณ์วิทยา movement-image จึงเป็นระบอบของการปรากฏที่ยังคงอยู่ภายใต้ทัศนะธรรมชาติ กล่าวคือ การรับรู้ ความรู้สึก และการกระทำประสานกันจนก่อให้เกิดโลกที่สอดคล้องภายใน ผู้ชมสามารถเข้าไปดำรงอยู่ในโลกภาพยนตร์ได้โดยไม่ตระหนักถึงเงื่อนไขของการก่อรูปประสบการณ์ ทั้งนี้สะท้อนโครงสร้างพื้นฐานของการรับรู้ในชีวิตประจำวันซึ่งจิตสำนึกมุ่งไปยังโลกโดยไม่ถูกตั้งคำถาม

อย่างไรก็ตาม สำหรับการนำเสนอ “สุนทรียะความยั่งยืน” ในงานวิจัยครั้งนี้ โครงสร้างของ movement-image เพียงอย่างเดียวอาจยังไม่เพียงพอ เนื่องจากระบอบการรับรู้แบบการรับรู้ การกระทำมุ่งไปสู่ความเข้าใจเชิงเหตุผลและการแก้ปัญหาเป็นหลัก ทำให้ประสบการณ์ของผู้ชมถูกจัดวางให้อยู่ภายใต้กรอบของการตีความที่มีทิศทางและข้อสรุปที่ชัดเจน ขณะที่ประเด็นความยั่งยืน โดยเฉพาะในมิติของการอยู่อาศัยสภาพแวดล้อม และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ มิได้เป็นเพียงปัญหาที่สามารถตอบสนองผ่านการกระทำเชิงเส้น หากเป็นประสบการณ์ที่ซับซ้อน คลุมเครือ และต้องการการใคร่ครวญในระดับสำนึกและความรู้สึก

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยจึงจำเป็นต้องขยายจากโครงสร้างของ movement-image ไปสู่รูปแบบการนำเสนอที่สามารถเปิดพื้นที่ให้ประสบการณ์ปรากฏในลักษณะที่ไม่ถูกผูกติดกับการกระทำโดยตรง แอนิเมชัน

อินสตอลเลชันจึงถูกนำมาใช้เพื่อจัดวางภาพ เสียง เวลา และพื้นที่ในลักษณะที่รบกวนความต่อเนื่องของการรับรู้ ทำให้ความสัมพันธ์เชิงการรับรู้ การกระทำไม่สามารถดำเนินไปอย่างสมบูรณ์ ผู้ชมจึงไม่เพียง “ติดตามเรื่อง” แต่ต้องเผชิญกับบรรยากาศ ความรู้สึก และช่วงเวลาที่ไม่สามารถสรุปเป็นการกระทำได้ทันที

ในเชิงปรากฏการณ์วิทยา การเปลี่ยนผ่านนี้ทำให้ผู้ชมเคลื่อนจากทัศนระดมชาติไปสู่ภาวะของการตระหนักรู้ต่อประสบการณ์ หรือการไต่สวนต่อโลกเดิมบางส่วน ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมรับรู้ถึงเงื่อนไขของการปรากฏของภาพ เสียง เวลา และพื้นที่อย่างมีสำนึกมากขึ้น แอนิเมชันอินสตอลเลชันจึงมิได้เป็นเพียงส่วนขยายเชิงรูปแบบของภาพยนตร์ แต่เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้ประเด็นสุนทรียะความยั่งยืนสามารถถูกถ่ายทอดในฐานะประสบการณ์ที่ต้อง “รับรู้” และ “ใคร่ครวญ” มากกว่าการ “เข้าใจ” ผ่านโครงสร้างของเรื่องเล่าเพียงอย่างเดียว

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงใช้ movement-image เป็นฐานในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม ก่อนจะขยายไปสู่แอนิเมชันอินสตอลเลชันเพื่อรบกวนระบอบการรับรู้แบบคุ้นชิน เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเผชิญประสบการณ์ของการอยู่อาศัย ธรรมชาติ และสถาปัตยกรรมในระดับที่ลึกซึ้ง อันเป็นการเคลื่อนจากโลกที่ “เป็นอยู่แล้ว” ไปสู่โลกที่ “กำลังก่อรูป” ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย การรับรู้ และบรรยากาศของพื้นที่ ซึ่งทำให้สุนทรียะความยั่งยืนปรากฏในฐานะประสบการณ์เชิงปรากฏการณ์วิทยาอย่างแท้จริง

2.6.7.3 Time-Image และการแตกสลายของท่าทีของภาพยนตร์แบบเดิม

จุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้เดอเลซมีความใกล้ชิดกับการสำรวจโครงสร้างของประสบการณ์มากขึ้น ปรากฏใน Cinema 2: The Time-Image ซึ่งเสนอว่าภาพยนตร์สมัยใหม่ได้ทำลายโครงสร้างของ movement-image และเปิดเผยเวลาในฐานะสิ่งที่ปรากฏโดยตรง (direct image of time) โดย “ภาพยนตร์สมัยใหม่” ในที่นี้หมายถึงรูปแบบภาพยนตร์ที่พัฒนาขึ้นอย่างเด่นชัดหลังสงครามโลกครั้งที่สอง โดยเฉพาะในกระแสอย่าง “นีโอเรียลลิสม์อิตาลีเลียน” (Italian Neorealism) และ “ภาพยนตร์สมัยใหม่ยุโรป” (European modern cinema) ซึ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบต่อเนื่องเริ่มสั่นคลอน ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลไม่มั่นคง ตัวละครไม่สามารถกระทำเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ได้อย่างเด็ดขาด และภาพยนตร์หันไปสำรวจภาวะของการรับรู้ เวลา และการดำรงอยู่มากกว่าการเล่าเรื่องแบบมีเป้าหมาย

เดอเลซพัฒนาแนวคิด time-image เพื่ออธิบายภาพยนตร์ลักษณะนี้ ซึ่งโครงสร้างการรับรู้ และการกระทำแบบเดิมเริ่มล่มสลาย ตัวละครไม่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ด้วยการกระทำที่ก่อให้เกิดผลอย่างชัดเจนได้อีกต่อไป ส่งผลให้ภาพยนตร์ไม่สามารถขับเคลื่อนด้วยตรรกะเชิงเหตุผลอย่างใน movement-image แต่เปิดพื้นที่ให้เวลาเผยตัวโดยตรงในฐานะประสบการณ์ (Deleuze, 1989) ในภาพยนตร์แบบ time-image ภาพและเสียงมักก่อรูปเป็น “สถานการณ์เชิงการมอง” และ “สถานการณ์เชิงการได้ยิน” (pure optical and sound situations) ซึ่งการรับรู้มิได้ถูกนำไปสู่การกระทำ หากแต่คงอยู่ในสภาวะของการรอคอย การชะงัก และความไม่แน่นอน เวลาในที่นี้ไม่ทำหน้าที่เป็นเพียงโครงสร้างรองรับเรื่องราว แต่กลายเป็นเนื้อหาหลักของประสบการณ์ภาพยนตร์ ผู้ชมจึงไม่ได้ติดตามลำดับเหตุการณ์ หากแต่เผชิญหน้ากับความหนาแน่น ความไม่ต่อเนื่อง และการซ้อนทับของเวลาโดยตรง แนวคิดสำคัญอีกประการหนึ่งของ time-image คือ “ภาพผลึก” (crystal-image) ซึ่งอธิบายภาพที่ปัจจุบันและอดีต หรือความจริงและความเสมือน สะท้อนและดำรงอยู่ร่วมกันภายในภาพเดียวกัน โครงสร้างเช่นนี้ทำให้เส้นแบ่งระหว่างความทรงจำ การรับรู้ และความเป็นจริงพร่าเลือนลง และเปิดให้ภาพยนตร์ทำงานในฐานะกระบวนการของความคิด มากกว่าการเล่าเรื่องเชิงเส้น

ด้วยลักษณะดังกล่าว time-image จึงมีความใกล้ชิดกับเป้าหมายของปรากฏการณ์วิทยาในการสำรวจโครงสร้างของประสบการณ์และจิตสำนึก โดยเฉพาะการรับรู้เวลาในฐานะสิ่งที่ถูกรับรู้โดยตรง มิใช่สิ่งที่ถูกทำให้เป็นนามธรรมผ่านการกระทำหรือการแทนความหมายเชิงเรื่องเล่า time-image ทำให้การเชื่อมโยง

เชิงเหตุผลระหว่างภาพถูกทำให้แตกสลาย เกิดภาพที่หยุดนิ่ง ล่าช้า ว่างเปล่า หรือไม่สามารถนำไปสู่การกระทำ ภาวะเช่นนี้บังคับให้ผู้ชมต้องเผชิญกับเวลาในฐานะประสบการณ์ ไม่ใช่ในฐานะเครื่องมือของการเล่าเรื่อง (Deleuze, 1989) ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับการลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยา ซึ่งระงับสมมติฐานเชิงโลกเพื่อเปิดเผยโครงสร้างของประสบการณ์เวลาและการรับรู้ กล่าวได้ว่า time-image ทำหน้าที่คล้ายกับการลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยาในเชิงสุนทรีย์ โดยทำให้ผู้ชมไม่สามารถพึ่งพาการรับรู้แบบสามัญสำนึก และถูกบังคับให้ตระหนักถึงการเกิดขึ้นของประสบการณ์ในตัวมันเอง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เดอเลซ มีได้เสนอ time-image ในฐานะรูปแบบที่เหนือกว่า movement-image หากแต่ใช้ทั้งสองแนวคิดเพื่ออธิบายการเปลี่ยนผ่านของระบอบภาพยนตร์จากโครงสร้างการรับรู้การกระทำที่มีเสถียรภาพ ไปสู่ระบอบที่เปิดเผยเวลาและประสบการณ์โดยตรง อย่างไรก็ตาม ในเชิงปรัชญา time-image มีบทบาทสำคัญในการเปิดพื้นที่ให้ภาพยนตร์ทำงานในฐานะกระบวนการของความคิด มากกว่าการเล่าเรื่องเชิงเหตุผล

ภายใต้กรอบแนวคิดนี้ งานวิจัยกำหนดที่จะสร้างแอนิเมชัน 2 ลักษณะให้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่ 1) แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง ซึ่งอาศัยโครงสร้างของ movement-image เพื่อสร้างความต่อเนื่องของการรับรู้ ความรู้สึก และการกระทำ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในโลกของเรื่องเล่าได้ และ 2) แอนิเมชันอินสตอลเลชัน ซึ่งออกแบบให้จัดวางภาพ เสียง เวลา และพื้นที่เพื่อรบกวนความต่อเนื่องดังกล่าว เปิดให้เกิดประสบการณ์ที่ไม่ได้นำไปสู่การกระทำโดยตรง

การทำงานร่วมกันของทั้งสองรูปแบบมิใช่เพียงการเพิ่มวิธีนำเสนอ แต่เป็นการออกแบบ “ระบอบของประสบการณ์” ที่ทำให้ผู้ชมเคลื่อนจากการรับรู้แบบมีเหตุผลไปสู่การเผชิญหน้ากับเวลาและบรรยากาศในฐานะประสบการณ์โดยตรง อันสอดคล้องกับแนวคิด time-image และปรากฏการณ์วิทยา

ด้วยเหตุนี้ การบูรณาการดังกล่าวจึงทำให้สุนทรีย์ของความยั่งยืนไม่ปรากฏเพียงในฐานะเนื้อหา หากปรากฏในฐานะประสบการณ์ที่กระตุ้นการรับรู้และจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมได้อย่างลึกซึ้งและทรงพลังยิ่งขึ้น

2.6.8 มอนทาจกับการลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยา และการจัดระเบียบการรับรู้และเวลาใหม่

หากนำแนวคิดการลดทอนและการทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์แบบมอนทาจ (montage) จะเห็นความสอดคล้องเชิงวิธีวิทยาอย่างชัดเจน มอนทาจในความหมายเชิงทฤษฎีมิได้เป็นเพียงเทคนิคการตัดต่อ หากแต่เป็นการจัดระเบียบการรับรู้และเวลาใหม่ ทำให้ผู้ชมไม่สามารถยึดติดกับความต่อเนื่องเชิงเหตุผลหรือการเล่าเรื่องแบบธรรมดาได้ เปรียบเทียบได้กับการใส่วงเล็บสมมติฐานเชิงโลกในแนวทางของปรัชญาปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ เพราะมอนทาจทำหน้าที่ “รบกวน” การรับรู้แบบสามัญสำนึก ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงกระบวนการของการรับรู้ การเชื่อมโยงภาพ และการก่อรูปความหมาย การรับรู้ในที่นี้ไม่ได้เกิดจากการแทนโลกภายนอกโดยตรง แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างภาพแต่ละช็อต ซึ่งบังคับให้ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างความหมาย กล่าวได้ว่า มอนทาจทำงานในระดับที่ใกล้เคียงกับการลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยา กล่าวคือ เป็นการตัดการอ้างอิงเชิงโลกออกไปเพื่อเปิดเผยโครงสร้างของประสบการณ์การดูภาพยนตร์

ดังนั้น สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ มอนทาจถูกนำมาใช้เป็นวิธีการจัดระเบียบภาพและเวลาในแอนิเมชัน โดยการสลับฉากระหว่างภาพของสิ่งแวดล้อมที่สมดุล วิธีชีวิตล้านนา และภาพของวิกฤตสิ่งแวดล้อมรวมถึงผลกระทบที่มนุษย์ต้องเผชิญ

การจัดวางภาพลักษณะนี้ทำหน้าที่คล้ายการ “ใส่วงเล็บ” (bracketing) ในเชิงปรากฏการณ์วิทยา กล่าวคือ เป็นการตัดความต่อเนื่องแบบสามัญสำนึกออก เพื่อเปิดให้ประสบการณ์ของภาพแต่ละช่วงปรากฏขึ้น

อย่างชัดเจนในฐานะประสบการณ์ที่ผู้มีชีวิตอยู่ (lived experience) ผู้ชมจึงไม่ได้เพียงรับสาร แต่มีส่วนร่วมในการเชื่อมโยงและสร้างความหมายจากความแตกต่างและความขัดแย้งของภาพ

แนวทางดังกล่าวทำให้มอทนทาจในแอนิเมชันอินสตอลเลชันกลายเป็นกลไกในการเปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งกระตุ้นการตระหนักรู้ต่อวิกฤติทางนิเวศในระดับของประสบการณ์โดยตรง

2.6.9 สุนทรียศาสตร์ของบรรยากาศและมิติของประสบการณ์การปรากฏ

แกร์นอท เบอเมอ (Gernot Böhme) เสนอกรอบคิดเรื่อง “สุนทรียศาสตร์ของบรรยากาศ” (The Aesthetics of Atmospheres) เพื่อขยายขอบเขตของสุนทรียศาสตร์จากการพิจารณาวัตถุศิลปะหรือคุณสมบัติทางรูปทรง ไปสู่การทำความเข้าใจคุณภาพของ “การปรากฏ” ของโลกในระดับประสบการณ์บรรยากาศ (atmosphere) ในทัศนะของเบอเมอ การรับชมศิลปะมิใช่พิจารณาเฉพาะสิ่งที่อยู่ในวัตถุเพียงลำพัง และมีข้ออารมณ์เชิงอัตวิสัยของผู้รับรู้ หากเป็นสภาวะกึ่งวัตถุ-กึ่งอัตวิสัย (quasi-objective) ที่เกิดขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมกับร่างกายของมนุษย์ กล่าวคือ บรรยากาศเป็นสิ่งที่ “แผ่กระจาย” อยู่ในพื้นที่ และสามารถถูกรับรู้ได้ผ่านการอยู่ท่ามกลางโลกนั้นโดยตรง (Böhme, 2017)

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับปรัชญาทางความคิดที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ก่อนการตัดสินเชิงทฤษฎีหรือการอธิบายเชิงนามธรรม ซึ่งมุ่งกลับไปสู่การพิจารณาว่าโลกปรากฏแก่การรับรู้ของมนุษย์อย่างไรในระดับดั้งเดิม การรับรู้มิได้เป็นเพียงกระบวนการทางปัญญา หากเป็นการมีส่วนร่วมเชิงกายภาพกับสภาพแวดล้อม การปรากฏของแสง เสียง อุณหภูมิ ระยะเวลา และจังหวะของเวลา ล้วนเป็นเงื่อนไขที่ก่อรูปความหมายของโลกในระดับประสบการณ์ เบอเมอเสนอว่าสุนทรียศาสตร์ควรให้ความสำคัญกับ “การจัดวางเงื่อนไขของการปรากฏ” มากกว่าการประเมินคุณค่าของวัตถุในตัวเอง

ในบริบทของสถาปัตยกรรมและศิลปะจัดวาง พื้นที่ที่สามารถถูกออกแบบให้สร้างบรรยากาศเฉพาะที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้คน การออกแบบแสง การเลือกวัสดุ การควบคุมเสียง หรือแม้กระทั่งความว่าง ล้วนเป็นการออกแบบคุณภาพของบรรยากาศที่โอบล้อมร่างกายผู้รับรู้ (Böhme, 2017)

เมื่อเชื่อมโยงแนวคิดนี้กับกรอบความคิดที่มุ่งกลับไปสู่ประสบการณ์ดั้งเดิมของการปรากฏของโลก จะเห็นได้ว่าบรรยากาศมิใช่เพียงองค์ประกอบทางสุนทรียะ หากเป็นโครงสร้างพื้นฐานของการมีอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การรับรู้บรรยากาศจึงเป็นการเผชิญกับโลกในระดับที่ยังไม่ถูกแยกเป็นวัตถุกับประธานอย่างเด็ดขาด หากเป็นภาวะความสัมพันธ์ที่เปิดเผยความหมายผ่านประสบการณ์โดยตรง

ในบริบทของงานวิจัยด้านแอนิเมชันอินสตอลเลชัน แนวคิดของเบอเมอมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจว่าความยั่งยืนหรือคุณค่าของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นมิได้จำกัดอยู่ที่โครงสร้างหรือประสิทธิภาพเชิงพลังงาน หากปรากฏในระดับบรรยากาศที่สามารถรับรู้ได้ผ่านแสง เสียง จังหวะของเวลา และความหนาแน่นของพื้นที่ การเปรียบเทียบภาพเมืองในหลายภาวะจึงมิใช่เพียงการนำเสนอข้อมูลเชิงภาพ หากเป็นการเปลี่ยนแปลงคุณภาพของการปรากฏของโลก เพื่อให้ผู้ชมเผชิญกับความแตกต่างของความกลมกลืนหรือความตึงเครียดในระดับประสบการณ์

ด้วยเหตุนี้ สุนทรียศาสตร์ของบรรยากาศจึงเป็นกรอบทฤษฎีที่ช่วยอธิบายว่าเหตุใดการจัดวางองค์ประกอบเชิงภาพและเสียงในแอนิเมชันจึงสามารถก่อรูปการตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมได้ในระดับลึก กล่าวคือ มิได้อาศัยการโน้มน้าวเชิงเหตุผล แต่เกิดจากการเปิดเผยคุณภาพของโลกที่ปรากฏต่อการรับรู้ของผู้ชมโดยตรง อันสอดคล้องกับแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ก่อนการตีความ และทำให้ความยั่งยืนถูกเข้าใจในฐานะคุณภาพเชิงสุนทรียะของการปรากฏของโลก มากกว่าหลักการเชิงเทคนิคเพียงประการเดียว

ดังนั้น แนวคิดสุนทรียศาสตร์ของบรรยากาศถูกนำมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชัน โดยเน้นการสร้างบรรยากาศผ่านแสง เสียง จังหวะเวลา และพื้นที่ เพื่อกำหนดวิธีที่โลกปรากฏต่อการรับรู้ มากกว่าการนำเสนอภาพในฐานะวัตถุหรือข้อมูล ฉากและสถาปัตยกรรมจึงถูกออกแบบให้สะท้อนความแตกต่างระหว่างความสมดุลของวิถีชีวิตล้านนา กับความเสื่อมถอยของสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย ทำให้ผู้รับรู้เกิดความเข้าใจ เรื่องความยั่งยืนในระดับของประสบการณ์ มากกว่าการรับรู้ในเชิงหลักการหรือข้อมูลในทางเทคนิค

2.6.10 แนวคิดเรื่อง “ระยะเวลา” (Duration) ของแบร์กซง และมิติของประสบการณ์การปรากฏ

แนวคิดเรื่อง “ระยะเวลา” ของอ็องรี แบร์กซง เป็นหนึ่งในฐานคิดสำคัญของปรัชญาเกี่ยวกับเวลา ประสบการณ์ และการเปลี่ยนแปลง ในหนังสือ *Creative Evolution* แบร์กซงวิพากษ์ความเข้าใจเรื่องเวลาแบบ กลไกที่มองเวลาเป็นหน่วยวัดเชิงปริมาณต่อเนื่องกันในลักษณะเชิงเส้น เช่น วินาที นาที ชั่วโมง ซึ่งเป็นเวลาที่ถูก ทำให้เป็นพื้นที่ (spatialized time) กล่าวคือ เวลาในรูปแบบดังกล่าวถูกแยกออกเป็นช่วง ๆ เหมือนจุดบน เส้นตรง และสามารถนับ คำนวณ หรือแบ่งย่อยได้อย่างเป็นระบบ (Bergson, 1907/1911)

อย่างไรก็ตาม แบร์กซงเสนอว่า “เวลาแท้จริง” มิได้มีลักษณะเช่นนั้น หากเป็นประสบการณ์เชิงคุณภาพ ที่ไหลต่อเนื่อง ไม่สามารถแบ่งแยกเป็นหน่วยตายตัวได้ เขาเรียกเวลานี้ว่า “ระยะเวลา” ซึ่งหมายถึงกระแสของการเปลี่ยนแปลงที่ดำเนินไปอย่างไม่ขาดตอน และมีลักษณะทับซ้อนกันของอดีต ปัจจุบัน และความเป็นไปได้ในอนาคต ระยะเวลาในความหมายนี้มีใช้สิ่งที่อยู่ภายนอกมนุษย์ หากเป็นโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์สำนึก (consciousness)

แบร์กซงอธิบายว่าในประสบการณ์จริง อดีตมิได้หายไป แต่ดำรงอยู่ในรูปของความทรงจำที่หลอมรวมกับปัจจุบันอย่างต่อเนื่อง ทำให้แต่ละขณะมีคุณภาพเฉพาะที่ไม่อาจซ้ำกันได้ เวลาจึงมิใช่ลำดับของจุดที่แยกขาด หากเป็นการก่อตัวอย่างต่อเนื่องของความหมาย (Bergson, 1907/1911) แนวคิดนี้มีนัยสำคัญต่อการทำความเข้าใจการรับรู้โลก เพราะโลกมิได้ปรากฏในรูปของภาพนิ่ง หากปรากฏในกระแสของประสบการณ์ที่ไหลไปพร้อมกับสำนึก

เมื่อเชื่อมโยงกับกรอบความคิดที่มุ่งกลับไปสู่ประสบการณ์ก่อนการอธิบายเชิงนามธรรม จะเห็นได้ว่า แนวคิดเรื่องระยะเวลาให้ความสำคัญกับ “การปรากฏของโลกในกระแสประสบการณ์” มากกว่าการจัดหมวดหมู่เชิงเหตุผล เวลาในความหมายนี้มีใช้ตัวแปรภายนอกที่วัดได้เท่านั้น หากเป็นเงื่อนไขของการปรากฏของสิ่งต่าง ๆ ต่อการรับรู้ การเข้าใจโลกจึงต้องอาศัยการพิจารณาว่าโลกเผยตัวในกระแสของการรับรู้อย่างไร ไม่ใช่เพียงว่าโลกมีโครงสร้างเชิงวัตถุอย่างไร

ในบริบทของสุนทรียศาสตร์และศิลปะ แนวคิดเรื่องระยะเวลามีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจประสบการณ์ทางศิลปะในฐานะกระบวนการ มิใช่ผลลัพธ์ที่หยุดนิ่ง โดยเฉพาะในศิลปะภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์หรือแอนิเมชัน ซึ่งประสบการณ์ของผู้ชมเกิดขึ้นผ่านการไหลของภาพ เสียง และจังหวะเวลา การตัดต่อ การเปลี่ยนผ่าน และการจัดลำดับภาพจึงไม่ใช่เพียงเทคนิคเชิงโครงสร้าง หากเป็นการจัดรูปแบบของระยะเวลาให้ผู้ชมรับรู้ความต่อเนื่อง ความตึงเครียด หรือความกลมกลืนในระดับประสบการณ์

เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์กับการเปรียบเทียบภาพเมืองในหลายภาวะ เช่น ภาวะปัจจุบัน ภาวะอุดมคติ และภาวะเสื่อมถอยจากวิกฤตสิ่งแวดล้อม การเคลื่อนผ่านระหว่างภาพมิได้เป็นเพียงการเปรียบเทียบเชิงภาพ หากเป็นการจัดโครงสร้างของระยะเวลาให้ผู้ชมสัมผัสถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกในฐานะกระบวนการที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ความยั่งยืนจึงไม่ปรากฏในฐานะสภาวะคงที่ หากเป็นคุณภาพของการดำรงอยู่ในกระแสของเวลา ที่เปิดให้เห็นความแตกต่างระหว่างความกลมกลืนและความไม่สมดุลในระดับการรับรู้

ดังนั้น แนวคิดเรื่อง “ระยะเวลา” ของแบร์กซงช่วยขยายความเข้าใจว่าประสบการณ์ทางสุนทรียะมิได้เกิดขึ้นจากภาพนิ่งหรือข้อมูลเชิงข้อเท็จจริง หากเกิดจากการมีส่วนร่วมของผู้ชมในกระแสของเวลา

การสร้างสรรคแอนิเมชันอินสตอลเลชันจึงสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ที่จัดวางโครงสร้างของระยะเวลาเพื่อเปิดเผยคุณภาพของโลกที่ปรากฏต่อการรับรู้ และทำให้ความยั่งยืนถูกเข้าใจในฐานะคุณภาพเชิงประสบการณ์ที่ดำรงอยู่ในความต่อเนื่องของชีวิต มิใช่เพียงหลักการเชิงเทคนิคหรือเนื้อหาในรูปแบบการนำเสนอเท่านั้น

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ แนวคิดเรื่องระยะเวลาถูกนำมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชัน โดยจัดลำดับภาพ เสียง และจังหวะเวลาให้ผู้รับรู้สัมผัสโลกในฐานะกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง การเชื่อมโยงภาพของอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ทำให้เกิดการตระหนักถึงความเปราะบางและความเป็นไปได้ของการเสื่อมถอยของสิ่งแวดล้อมในระดับประสบการณ์โดยตรง

2.6.11 ปรากฏการณ์วิทยาของแอนิเมชัน (Phenomenology of Animation) : เฟรม-ภาพลวงของชีวิต การกำหนดโครงสร้าง 6 มิติ

แจ็ก แพร์รี ได้นำเสนอบทความ “ปรากฏการณ์วิทยาของแอนิเมชัน” (Phenomenology of Animation) โดยใช้กรอบคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ (pure transcendental phenomenology) เพื่ออธิบายโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์ภาพยนตร์ แพร์รีเสนอว่าหากต้องการเข้าใจธรรมชาติของประสบการณ์การชมภาพยนตร์อย่างแท้จริง จำเป็นต้องย้อนกลับไปพิจารณา “เฟรม” (frame) ในฐานะหน่วยพื้นฐานของภาพยนตร์ และพิจารณากลไกเชิงจิตสำนึกที่ทำให้เฟรมก่อให้เกิดประสบการณ์ของ “ชีวิต” และ “การเคลื่อนไหว” สำหรับแพร์รี แอนิเมชันมิใช่เพียงประเภทหนึ่งของภาพยนตร์ แต่เป็นพื้นที่เชิงทฤษฎีที่สามารถเห็นชัดถึงโครงสร้างเชิงปรากฏการณ์ของภาพยนตร์ทั้งหมด กล่าวคือ แอนิเมชันเปิดเผยกระบวนการที่ทำให้ “ภาพนิ่ง” กลายเป็น “ชีวิต” ผ่านการทำงานของจิตสำนึกผู้ชม (Parry, 2024)

งานเขียนของแพร์รีต่อยอดปรัชญาปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ของฮูสเซิร์ล โดยหยิบยืม “การกั้นวงเล็บ” (bracketing) ตามแนวคิดของฮูสเซิร์ลมาใช้เพื่ออธิบายถึงการละเว้นคุณสมบัติทางเทคโนโลยีของเฟรมที่เกิดจากกระบวนการถ่ายภาพแบบโฟโตเคมี แพร์รีกล่าวว่าในยุคดิจิทัล ภาพยนตร์มิได้จำกัดอยู่ที่การถ่ายภาพอีกต่อไป แต่เป็นการประกอบสร้างเชิงดิจิทัลจากชั้นข้อมูลหลายระดับ (Parry, 2024) ดังนั้นการทำความเข้าใจภาพยนตร์ควรมุ่งไปที่ธรรมชาติของ “เฟรม” ในฐานะหน่วยประสบการณ์ มากกว่าการเป็นผลผลิตของกระบวนการถ่ายภาพ

ในประเด็นนี้แพร์รีแยกความแตกต่างระหว่างเฟรมแบบถ่ายภาพที่ “ทำซ้ำ” (reproduce) โลกที่มีอยู่แล้ว กับเฟรมแอนิเมชันที่ “ผลิต” (produce) โลกขึ้นใหม่ทุกครั้ง กล่าวคือ เฟรมถ่ายภาพจับภาพของชีวิตที่มีอยู่ก่อนหน้า ขณะที่เฟรมแอนิเมชันต้องสร้างความรู้สึกรู้สึกของชีวิตขึ้นมาใหม่ในทุกเฟรม ความแตกต่างนี้ทำให้แอนิเมชันกลายเป็นพื้นที่ที่ชัดเจนที่สุดในการศึกษากลไกเชิงปรากฏการณ์ของภาพยนตร์

แพร์รีแยกปรากฏการณ์วิทยาออกเป็นสองแนวทาง ได้แก่ 1) แนวทางแบบตีความ (hermeneutical phenomenology) ซึ่งเน้นการตีความประสบการณ์ในบริบทวัฒนธรรมและความหมาย และ 2) แนวทางแบบบริสุทธิ์ (pure transcendental phenomenology) ตามแนวคิดของฮูสเซิร์ล ซึ่งโดยพื้นฐานภาพรวมของการศึกษาทางวิชาการด้านภาพยนตร์ที่ผ่านมาส่วนใหญ่ใช้ประสบการณ์ในบริบทวัฒนธรรมและความหมาย อย่างไรก็ตาม แพร์รีเสนอว่าหากต้องการเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์ภาพยนตร์จำเป็นต้องกลับไปสู่ปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ ซึ่งพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่ง สิ่งแรกคือมิติ “สิ่งที่ปรากฏภายนอกจิตสำนึก” (transcendent) หรือสิ่งที่ปรากฏต่อประสาทสัมผัส (เช่น เฟรมภาพยนตร์) และสิ่งที่สองคือมิติ “โครงสร้างภายในจิตสำนึก” (immanent) เป็นโครงสร้างจิตสำนึกที่รับรู้และทำให้เกิดความหมาย ภาพยนตร์จึงเป็นการบรรจบกันระหว่างสิ่งที่ปรากฏ (เฟรม) กับการทำงานของจิตสำนึกผู้ชมที่ทำให้เกิด “ภาพลวงของชีวิต” (illusion of life) (Parry, 2024)

นอกจากการใช้กรอบคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์แล้ว แพรรี่ได้นำแนวคิดเรื่อง “ระยะเวลา” (duration) ของแบร์กซงมาใช้เพื่ออธิบายประสบการณ์เวลาในภาพยนตร์ แบร์กซงมีความคิดว่าเวลาที่แท้จริงมิใช่เวลาที่แบ่งเป็นหน่วยเชิงกลไก แต่เป็นกระแสต่อเนื่องที่มีชีวิตและไม่อาจแยกออกเป็นส่วน ๆ ได้ แม้แบร์กซงจะเคยวิพากษ์ภาพยนตร์ว่าเป็นการแบ่งเวลาออกเป็นเฟรมที่ตายตัว แต่แพรรี่กลับเสนอว่าความสามารถของผู้ชมในการ “เห็นเฟรมมีชีวิต” คือกุญแจสำคัญในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์วิทยาของภาพยนตร์ กล่าวคือแม้ภาพยนตร์จะประกอบด้วยเฟรมที่นิ่ง แต่จิตสำนึกของผู้ชมสามารถรับรู้การเคลื่อนไหวและความต่อเนื่องได้ในลักษณะของ “ระยะเวลา” ดังนั้น ความมีชีวิตในภาพยนตร์จึงมีได้อยู่ในตัวเฟรมเอง หากแต่อยู่ในโครงสร้างของประสบการณ์ที่ผู้ชมสร้างขึ้นผ่านการรับรู้เชิงปรากฏการณ์ (Parry, 2024)

จากการวิเคราะห์กรอบคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์และแนวคิดเรื่องระยะเวลา แพรรี่ได้สังเคราะห์เสนอเป็นกรอบแนวคิด 6 มิติของปรากฏการณ์วิทยาแอนิเมชัน ซึ่งประกอบกันเป็นโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์ภาพยนตร์ ดังนี้ (Parry, 2024)

1) ความเป็นนิรันดร์ของเฟรม (Eternity) เฟรมหนึ่งสามารถบรรจุความรู้สึกของการเคลื่อนไหว “ทั้งหมดในขณะเดียว” ผู้ชมรับรู้ความต่อเนื่องของเวลาในลักษณะสัญชาตญาณ ไม่ใช่เวลาเชิงกลไก ความเป็นนิรันดร์ของเฟรมจึงเป็นฐานรากของประสบการณ์การเคลื่อนไหว

2) เส้นที่มีชีวิต (Living Lines) ในแอนิเมชัน เส้นโค้งและท่าทางทำหน้าที่สื่อสารพลังของชีวิต เส้นมิได้เป็นเพียงโครงสร้างทางรูปทรง แต่เป็นร่องรอยของการไหลของเวลาและเจตนา เส้นที่มีชีวิตช่วยสร้างความรู้สึกของ duration ภายในเฟรมเดียว (Parry, 2024)

3) การจัดการระยะเวลาได้อย่างลงตัว (Grace) คือคุณสมบัติที่ทำให้การเคลื่อนไหวดูราบรื่นและคาดการณ์ได้ ผู้ชมสามารถ “เข้าใจอนาคตจากการคาดเดาในปัจจุบัน” ผ่านการรับรู้ท่าทางที่เตรียมไปสู่การเคลื่อนไหวถัดไป การจัดการระยะเวลาได้อย่างลงตัวจึงเป็นการแสดงออกของ “ระยะเวลา” ในระดับภาพที่สร้างความหมายและความประทับใจ

4) ความสัมพันธ์เชิงปรากฏการณ์ (Sympathy) เป็นการสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของประสบการณ์ ผู้ชมสามารถรู้สึกผูกพันกับวัตถุหรือสิ่งไม่มีชีวิตได้ หากภาพนั้นมี “การจัดการระยะเวลาได้อย่างลงตัว” และโครงสร้างของ “ระยะเวลา” ที่สมบูรณ์

5) ความคุ้นเคยที่น่าไว้วางใจ (The Canny) หมายถึงความรู้สึกคุ้นเคยและเชื่อถือได้ในโลกของภาพ หากโครงสร้างของ “การจัดการระยะเวลาได้อย่างลงตัว” สอดคล้องกัน ผู้ชมจะรู้สึกสบายใจและยอมรับโลกแอนิเมชันนั้น แต่หากโครงสร้างนี้ขาดความสอดคล้อง จะเกิดประสบการณ์ความแปลกประหลาด (Parry, 2024)

6) การแตกหัก (Rupture) คือการทำลายความต่อเนื่องของ “การจัดการระยะเวลาได้อย่างลงตัว” และ “ระยะเวลา” อย่างตั้งใจ เพื่อสร้างอารมณ์ขัน ความประหลาด หรือผลกระทบทางอารมณ์ การแตกหักเช่นนี้มีพลังสูงในแอนิเมชัน เพราะแอนิเมชันมีเสรีภาพในการเปลี่ยนแปลงโลกของภาพอย่างฉับพลัน

แพรรี่นำเสนอแนวคิดที่แอนิเมชันเป็นพื้นที่สำหรับเปิดเผยโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์ภาพยนตร์ได้ชัดเจนที่สุด เพราะทำให้เห็นกระบวนการสร้าง “ชีวิต” จากเฟรม กรอบแนวคิด 6 มิติ ดังกล่าวจึงทำหน้าที่เป็นโครงสร้างเชิงปรากฏการณ์ที่อธิบายการเกิดขึ้นของประสบการณ์การชมภาพยนตร์ ดังนั้น ภาพยนตร์มิใช่เพียงสื่อภาพเคลื่อนไหว แต่เป็นการบรรจบกันระหว่างเฟรมในฐานะสิ่งที่ปรากฏ (transcendent) กับจิตสำนึกผู้ชมในฐานะผู้ทำให้เกิดความหมาย (immanent) แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาของแอนิเมชันถูกนำมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชัน โดยให้ความสำคัญกับเฟรม การเคลื่อนไหว และจังหวะเวลาในฐานะกลไกที่สร้าง “ภาพลวงของชีวิต” และก่อรูปประสบการณ์โดยตรง

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ แนวคิดของเพอร์รีทำหน้าที่เป็นฐานคิดสำคัญในการขยายไปสู่การออกแบบพื้นที่จัดแสดง โดยทำให้ภาพ เสียง และสภาพแวดล้อมทำงานร่วมกันเป็น “พื้นที่ของประสบการณ์” ที่ผู้รับรู้มีส่วนร่วมในการรับรู้เวลา การเคลื่อนไหว และการก่อรูปความหมายอย่างเป็นรูปธรรม แนวทางดังกล่าวเป็นการขยายประสบการณ์จากแอนิเมชันที่จำกัดอยู่บนจอระนาบ ไปสู่บริบทเชิงพื้นที่ของปรากฏการณ์วิทยาแอนิเมชันอินสตอลเลชัน ซึ่งจะกล่าวถึงในหัวข้อถัดไป

2.6.12 ปรากฏการณ์วิทยาของแอนิเมชันอินสตอลเลชันและการเคลื่อนไหวของผู้ชม

หากปรากฏการณ์วิทยาของแอนิเมชันของเพอร์รีพัฒนาจากฐานความคิดว่า “เฟรม” คือหน่วยพื้นฐานของประสบการณ์ภาพยนตร์และแอนิเมชัน การขยายสู่แอนิเมชันอินสตอลเลชันคือการเคลื่อนจากเฟรมเดี่ยวไปสู่ “สนามของการปรากฏ” (field of appearance) ที่ประกอบด้วยภาพ เสียง แสง สถาปัตยกรรม และร่างกายของผู้ชม ในบริบทนี้ แนวคิดของเพอร์รีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมิติ โครงสร้างภายในจิตสำนึก และ สิ่งที่ปรากฏภายนอกจิตสำนึก สามารถถูกขยายจากเฟรมไปสู่พื้นที่ทั้งหมดของการจัดวาง กล่าวคือ แอนิเมชันอินสตอลเลชันมิได้เป็นเพียงวัตถุศิลปะ หากแต่เป็นโครงสร้างที่รอกการทำให้เกิดขึ้นผ่านการมีส่วนร่วมของจิตสำนึกและร่างกายของผู้ชม

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อเสนอของแคลร์ บิชอป (Bishop, 2005) ที่มองศิลปะจัดวางในฐานะสภาพแวดล้อม (environment) มากกว่าวัตถุสำเร็จรูป ความหมายของงานเกิดขึ้นผ่านการที่ผู้ชมเข้าไปอยู่ภายในพื้นที่ และรับรู้มันในฐานะประสบการณ์เชิงกระบวนการ (processual) มิใช่การมองจากภายนอกเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ เอรिका ฟิชเชอร์-ลิคเทอ (Fischer-Lichte, 2008) เสนอว่าประสบการณ์ศิลปะควรถูกเข้าใจในฐานะ “เหตุการณ์” (event) ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม พื้นที่ และองค์ประกอบของงาน ความหมายของงานจึงเกิดขึ้นในขณะที่ของการรับรู้ มิได้ดำรงอยู่อย่างตายตัวล่วงหน้า

เมื่อเชื่อมโยงกับเพอร์รี จะเห็นว่าหากในแอนิเมชันแบบจอเดี่ยว เฟรมคือหน่วยพื้นฐานของประสบการณ์ในแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “พื้นที่” และ “การเคลื่อนไหวของผู้ชม” คือหน่วยพื้นฐานใหม่ของการเกิดประสบการณ์ การเคลื่อนไหวของผู้ชม (viewer flow) จึงมิใช่เพียงการออกแบบเส้นทาง แต่เป็นโครงสร้างเชิงปรากฏการณ์ที่จัดระเบียบจังหวะของการรับรู้ เวลา และความหมาย

ในมุมมองของฌีส์ เดอเลซ โดยเฉพาะแนวคิด time-image ภาพสามารถทำให้เวลา “ปรากฏโดยตรง” โดยไม่ต้องผ่านโครงสร้างการกระทำแบบดั้งเดิม เมื่อแนวคิดนี้ถูกประยุกต์กับแอนิเมชันอินสตอลเลชัน เวลาไม่ได้ถูกกำหนดโดยลำดับเฟรมเพียงอย่างเดียว แต่ถูก “ทำให้เป็นพื้นที่” ผ่านการเคลื่อนไหวของผู้ชม ผู้ชมแต่ละคนจึงประสบเวลาแตกต่างกันตามจังหวะการเดิน การหยุด และการเลื่อมมอง ดังนั้น การเคลื่อนไหวของผู้ชม (viewer flow) จึงทำหน้าที่คล้ายโครงสร้างของ “ระยะเวลา” ในระดับพื้นที่ กล่าวคือ เป็นกลไกที่ทำให้ประสบการณ์มีความต่อเนื่อง แตกช่วง หรือเกิดการหยุดชะงัก การเคลื่อนไหวของผู้ชมจึงเป็นทั้งมิติทางกายภาพและมิติทางปรากฏการณ์ที่กำหนดโครงสร้างของการให้ความหมาย

กล่าวโดยสรุป แอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถถูกมองว่าเป็นสนามเชิงปรากฏการณ์ที่ประสบการณ์เกิดขึ้นผ่านการบรรจบกันของภาพ เวลา พื้นที่ และร่างกายผู้ชม หากเพอร์รีเปิดเผยโครงสร้างของชีวิตภายในเฟรม แอนิเมชันอินสตอลเลชันเปิดเผยโครงสร้างของชีวิตภายในพื้นที่ทั้งหมด งานศิลปะจึงมิใช่วัตถุ หากแต่เป็นเหตุการณ์ของการปรากฏที่เกิดขึ้นผ่านการเคลื่อนไหวของผู้ชม

ในบริบทของงานวิจัยฉบับนี้ การนำปรากฏการณ์วิทยามาวิเคราะห์แอนิเมชันอินสตอลเลชันและการเคลื่อนไหวของผู้ชมจึงทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างทฤษฎีเชิงปรัชญากับการออกแบบประสบการณ์เชิงพื้นที่ และเป็นฐานคิดสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ให้ความสำคัญกับการดำรงอยู่จริงของผู้ชมในพื้นที่

2.6.13 สังเคราะห์กรอบแนวคิดเพื่อการสร้างสรรค์ : จากจิตสำนึกทรานเซนเดนทัลสู่จิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านสนามประสบการณ์ของแอนิเมชันอินสตอลเลชัน

เมื่อขยับจากภาพยนตร์ไปสู่แอนิเมชันอินสตอลเลชัน (animation installation) แนวคิดการทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลยิ่งปรากฏให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ในงานอินสตอลเลชัน ผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้รับภาพ แต่เป็นองค์ประกอบหนึ่งของปรากฏการณ์ งานศิลปะไม่ปรากฏในฐานะวัตถุที่สมบูรณ์ในตัวเอง หากแต่ก่อรูปขึ้นผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกาย สายตาการจ้องมอง การรับรู้เชิงพื้นที่ และประสบการณ์เวลาเฉพาะตัวของผู้ชม

ในบริบทนี้ จิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัลสามารถถูกทำความเข้าใจใหม่ในฐานะสนามของความสัมพันธ์มากกว่าตัวตนภายในแบบปิด กล่าวคือ เงื่อนไขของการปรากฏไม่ได้อยู่ที่ผู้ชมฝ่ายเดียวหรือที่ภาพฝ่ายเดียว หากแต่อยู่ที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง พื้นที่ เวลา และร่างกาย ผลงานในรูปแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันจึงทำหน้าที่คล้ายกับการทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลในทางปฏิบัติ กล่าวคือ สร้างสภาวะการตัดขาดจากการเล่าเรื่องเชิงข้อเท็จจริง และมุ่งให้ผู้ชมประสบกับโครงสร้างของการรับรู้และการให้ความหมายโดยตรง

การทำให้บริสุทธิ์ในเชิงทรานเซนเดนทัลของฮุสเซอร์ลและปรัชญาภาพยนตร์ของเดอเลซ แม้จะตั้งอยู่บนฐานปรัชญาที่แตกต่างกัน แต่สามารถเชื่อมโยงกันได้ในฐานะความพยายามร่วมกันในการทำความเข้าใจประสบการณ์ในระดับที่ลึกกว่าการแทนความเป็นจริงเชิงข้อเท็จจริง ภาพยนตร์แบบมอนตาจและแอนิเมชันอินสตอลเลชันจึงสามารถถูกมองว่าเป็นพื้นที่ทดลองเชิงสุนทรีย์ ที่ทำให้แนวคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาและหลังปรากฏการณ์วิทยากลายเป็นประสบการณ์ที่ถูกรับรู้และมีชีวิตอยู่จริง

ในบริบทของการสร้างสรรค์ แอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงสุนทรีย์ที่กระตุ้นการเปลี่ยนผ่านจากจิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัลไปสู่จิตสำนึกเชิงนิเวศ กล่าวคือ เมื่อผู้ชมถูกดึงออกจากโครงสร้างการเล่าเรื่องเชิงเหตุผล และเข้าสู่สนามของประสบการณ์เชิงพื้นที่ เวลาแบบเปิด การรับรู้ของผู้ชมจะไม่ยึดติดกับการตีความเชิงวัตถุวิสัย หากแต่เริ่มตระหนักถึงเงื่อนไขของการปรากฏ (conditions of appearing) ที่เกิดขึ้นผ่านความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย ภาพ เสียง แสง และสภาพแวดล้อม การตระหนักนี้ต่อโครงสร้างของประสบการณ์นี้เองคือจุดเริ่มต้นของการขยายจิตสำนึกออกจากความเป็นตัวตนแบบปิด

เมื่อจิตสำนึกเชิงทรานเซนเดนทัลถูกทำความเข้าใจในฐานะ “สนามของความสัมพันธ์” มากกว่าศูนย์กลางของอัตวิสัยเดียว ผู้ชมย่อมเริ่มรับรู้ถึงความหมายมิได้ถูกสร้างขึ้นโดยตนลำพัง แต่ก่อรูปผ่านเครือข่ายความสัมพันธ์ที่ตนมีส่วนร่วมอยู่ การเคลื่อนไหวของร่างกายในพื้นที่อินสตอลเลชันทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความพัวพัน (interdependence) ระหว่างตนกับสภาพแวดล้อมอย่างเป็นรูปธรรม ประสบการณ์ดังกล่าวจึงมีศักยภาพในการสั่นคลอนกรอบคิดแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (anthropocentrism)

แอนิเมชันอินสตอลเลชันมิได้เพียงทำให้แนวคิดทรานเซนเดนทัลกลายเป็นประสบการณ์ หากแต่สามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทดลองเชิงสุนทรีย์สำหรับการปรับโครงสร้างจิตสำนึกของผู้ชม จากการรับรู้แบบแยกส่วนไปสู่การรับรู้แบบองค์รวมและเชิงสัมพันธ์ การเปลี่ยนผ่านนี้คือรากฐานของจิตสำนึกเชิงนิเวศ ซึ่งตระหนักว่ามนุษย์มิได้ดำรงอยู่นอกกระบวนธรรมชาติ หากแต่เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายความสัมพันธ์ที่ก่อรูปโลกและตัวตนพร้อมกัน

โดยสรุป การศึกษาทฤษฎีและปรัชญาในหัวข้อนี้ทำให้ผู้วิจัยพัฒนาแนวคิดในการสร้างแอนิเมชันอินสตอลเลชันในฐานะ “พื้นที่เชิงประสบการณ์” ที่ผสมภาพ เสียง เวลา พื้นที่ สถาปัตยกรรม และการรับรู้ของผู้ชมเข้าด้วยกัน เพื่อออกแบบให้ความหมายเกิดขึ้นในระดับประสบการณ์มากกว่าการรับรู้แบบการเล่าเรื่อง

ในเชิงการสร้างสรรค์ ผลงานมุ่งนำเสนอวิถีชีวิตล้านนา ธรรมชาติ และวิถีคติสิ่งแวดล้อม ผ่านการจัดวางองค์ประกอบเชิงบรรยากาศ โดยลดทอนความเหมือนจริงของสถาปัตยกรรมเพื่อเน้นมิติของการรับรู้และจิตสำนึก

ขณะเดียวกัน โครงเรื่องและโครงสร้างภาพจะพาผู้ชมเคลื่อนจากการรับรู้แบบสามัญสำนึกไปสู่ช่วงของการ “หยุดคิด” หรือการใส่วงเล็บต่อโลกเดิม ทำให้เกิดการตระหนักรู้ต่อประสบการณ์ของตนเอง

กระบวนการทั้งหมดจึงไม่เพียงนำเสนอปัญหาสิ่งแวดล้อมในเชิงเนื้อหา หากแต่ทำให้ผู้ชม “กลับมารับรู้ใหม่” ถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และโลก ผ่านประสบการณ์ตรง อันนำไปสู่การตระหนักรู้ร่วมกัน ต่อวิกฤติสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่แล้วในระดับสำนึกร่วม แต่ถูกละเลยภายใต้บริบทของสังคมสมัยใหม่

2.7 ศิลปินและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาศิลปินและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องในหัวข้อนี้ให้ความสำคัญกับการศึกษารูปแบบการจัดแสดงผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันแบบหลายจอ เพื่อนำวิธีการและแนวคิดในการติดตั้งผลงานมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการติดตั้งผลงาน โดยรายละเอียดการศึกษามีดังนี้

2.7.1 ลิซ่า เรอฮานะ (Lisa Reihana)

ลิซ่า เรอฮานะ ศิลปินชาวนิวซีแลนด์ เชื้อสายชาวเมารีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออินสตอลเลชัน “ในการแสวงหาดาวศุกร์ [การติดเชื้อ]” (In Pursuit of Venus [infected]) จัดแสดงในเทศกาลศิลปะเวนิสเบียนนาเล่ ค.ศ. 2017 (Venice Biennale 2017) ชื่อของผลงานอ้างอิงจากช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ที่นักสำรวจชาวอังกฤษเจมส์ คุก (James Cook) เดินทางสำรวจทางเรือเพื่อทำภารกิจบันทึกช่วงเวลาที่ดาวศุกร์เคลื่อนที่มาอยู่ตำแหน่งด้านหน้าดวงอาทิตย์เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงสองครั้งทุก ๆ 243 ปี การค้นพบของคุกช่วยให้การคำนวณลองจิจูดได้แม่นยำยิ่งขึ้นและช่วยปรับปรุงระบบการนำทางการเดินเรือประเทศอังกฤษในช่วงเวลานั้นกำลังเติบโตจากการค้าขายกับต่างประเทศ สำหรับข้อความส่วนท้ายของชื่องาน “การติดเชื้อ” หมายถึงกามโรคที่ชาวยุโรปนำมาสู่ชนพื้นเมืองในมหาสมุทรแปซิฟิก ดังนั้น “ในการแสวงหาดาวศุกร์” จึงเปรียบได้กับการอ้างอิงกับเทพปรณัมโรมัน “วีนัส” (Venus) เทพแห่งความรักและความปรารถนาทางกามารมณ์ที่หมายถึงการกดขี่ทางเพศที่ชาวตะวันตกกระทำต่อชนพื้นเมือง นอกจากนี้การติดเชื้อยังสามารถสื่อความหมายถึงการแสวงหาผลประโยชน์ของตะวันตกที่มีต่ออาณาเขตดินแดนที่ทองเรือไปถึง (Wood, 2018, 121)

การสร้างสรรค์ผลงาน “ในการแสวงหาดาวศุกร์ [การติดเชื้อ]” ศิลปินได้รับแรงบันดาลใจจากภาพวอลเปเปอร์ (wallpaper) ที่มีชื่อเสียง “Les sauvages de la Mer Pacifique” ผลิตโดยบริษัทจากประเทศฝรั่งเศสในศตวรรษที่ 19 ออกแบบโดย ฌ็อง กาเบรียล ชาร์เว (Jean-Gabriel Charvet) ช่วงประมาณ ค.ศ. 1804 โดยภาพนี้แปลเป็นภาษาไทย คือ “ชนพื้นเมืองของมหาสมุทรแปซิฟิก” (The Native Peoples of the Pacific Ocean) ครั้งแรกที่ศิลปินเห็นภาพวอลเปเปอร์ศิลปินมีความคิดว่าชาวพื้นเมืองในภาพไม่ได้แต่งกายหรือมีลักษณะตามที่เธอเข้าใจ ดังนั้นภาพวอลเปเปอร์นี้จึงเป็นการแสดงมุมมองแบบตะวันตกที่มีต่อชาวบราซิล ตาฮิติ นิวซีแลนด์ และออสเตรเลีย ไม่ใช่ภาพของชนพื้นเมืองตามความเป็นจริง

เรอฮานะ ได้ใช้เทคนิควิดีโออินสตอลเลชัน ฉายภาพวิดีโอความยาว 32 นาที ผสานภาพจากโปรเจกเตอร์ 5 ตัว ให้กลายเป็นภาพทิวทัศน์ขนาดใหญ่ที่มีฉากหลังคล้ายกับภาพวอลเปเปอร์ “Les sauvages de la Mer Pacifique” (ภาพที่ 2.15) โดยภาพตัวละครและกิจกรรมที่ตัวละครกำลังแสดงถูกสร้างขึ้นใหม่ตามความต้องการของศิลปิน ผลงานของเรอฮานะ คือ การโต้ตอบกับการล่าอาณานิคมและความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ที่ชาวตะวันตกมีต่อชนพื้นเมือง (ภาพที่ 2.16)



ภาพที่ 2.15 การผสมผสานภาพจากโปรเจ็กเตอร์ 5 ตัว สร้างภาพทิวทัศน์ขนาดใหญ่ในผลงาน
In Pursuit of Venus [infected] (Schmuckli, 2019)



ภาพที่ 2.16 ภาพของผู้หญิงพื้นเมืองที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นใหม่
ในผลงาน In Pursuit of Venus [infected] (Schmuckli, 2019)

ผลงานของ ลิซ่า เรือฮานะ มีความน่าสนใจในการนำเสนอพื้นที่ทิวทัศน์สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติในรูปแบบของภาพต่อเนื่องขนาดใหญ่ที่ทำให้เห็นผู้คนหลายกลุ่มทำกิจกรรมที่หลากหลายในภาพเฟรมเดียว ผลงานวิดีโออินสตอลเลชันขนาดใหญ่เต็มพื้นที่นี้สร้างสภาวะทางความคิดแก่ผู้เขียนที่จะนำเสนอภาพทิวทัศน์ขนาดใหญ่ของเมืองเชียงใหม่ตามลักษณะจริงแต่มีการปรับแต่งให้มีการลำดับภาพ 3 ลักษณะต่อเนื่อง คือ เริ่มต้นจากการนำเสนอภาพเมืองเชียงใหม่ที่มีสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ตามยุคปัจจุบัน จากนั้นซ้อนภาพเมืองเชียงใหม่ที่ปรับเปลี่ยนให้เป็นภาพเมืองที่ทรุดโทรมกำลังล่มสลาย และสุดท้ายเปลี่ยนเป็นสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาตามจินตนาการของผู้เขียน การแสดงภาพตามลำดับที่กล่าวมาเป็นการแสดงวัฏจักรเมืองเชียงใหม่ตามจินตนาการของผู้เขียนโดยการนำภาพของเมืองยุคปัจจุบันมานำเสนอร่วมกับภาพเมืองในจินตนาการจะช่วยส่งเสริมให้เห็นภาพของเมืองสมัยใหม่ที่สุดท้ายจะล่มสลายกลายเป็นเมืองแบบดั้งเดิม

บทวิเคราะห์เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์

เมื่อพิจารณาผลงานของ ลิซ่า เรอฮานะ ผ่านกรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ของฮูสเซอร์ล จะเห็นได้ว่า งานของเรอฮานะมิได้เพียงวิพากษ์ประวัติศาสตร์การล่าอาณานิคม หากยังทำหน้าที่ “พักวาง” (bracketing) มุมมองเชิงประวัติศาสตร์แบบตะวันตกที่เคยถูกยอมรับว่าเป็นความจริงโดยปราศจากการตั้งคำถาม วอลเปเปอร์ *Les sauvages de la Mer Pacifique* ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของ “ท่าทีเชิงธรรมชาติ” (natural attitude) ที่มองชนพื้นเมืองผ่านสายตาแบบอาณานิคม เมื่อเรอฮานะนำภาพนั้นมาสร้างใหม่ในรูปแบบวิดีโออินสตอลเลชันขนาดใหญ่ เธอไม่ได้เพียงแก้ไขเนื้อหา แต่ได้ทำให้โครงสร้างของการมอง (structure of seeing) ถูกเปิดเผยต่อสายตาผู้ชม กล่าวอีกนัยหนึ่ง ผลงานได้กระตุ้นให้ผู้ชมระงับความเชื่อเกี่ยวกับภาพแทนทางประวัติศาสตร์เดิม และหันกลับมาพิจารณาว่า “ความจริง” ที่ปรากฏนั้นถูกก่อรูปขึ้นอย่างไรในประสบการณ์การรับรู้

ในระดับปรากฏการณ์วิทยา การกระทำเช่นนี้สอดคล้องกับกระบวนการลดทอนเชิงปรากฏการณ์วิทยา (phenomenological reduction) เพราะผู้ชมมิได้เพียงรับรู้ภาพในฐานะข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ หากถูกเชื่อเชิญให้ตระหนักถึงเงื่อนไขของการให้ปรากฏ (conditions of givenness) ของภาพนั่นเอง ภาพทิวทัศน์ขนาดใหญ่ที่เคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องจึงมิใช่เพียงการเล่าเรื่อง หากเป็นสนามของประสบการณ์ที่ทำให้ความหมายของ “ประวัติศาสตร์” ถูกเปิดเผยในฐานะสิ่งที่ถูกสถาปนาในจิตสำนึก

การนำแนวคิดนี้มาประยุกต์กับการสร้างภาพเมืองเชียงใหม่ของผู้วิจัย ก็สามารถเข้าใจได้ในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ การนำเสนอภาพเมืองร่วมสมัย ภาพเมืองเสื่อมโทรม และภาพเมืองฟื้นคืนล้านนาในลำดับต่อเนื่อง มิใช่เพียงการสร้างภาพเชิงจินตนาการของวิญญูจักรเมือง หากเป็นการทำให้โครงสร้างของการรับรู้ “เมือง” ถูกทำให้ปรากฏในระดับประสบการณ์ ผู้ชมถูกเชื่อเชิญให้พักวางความเข้าใจเชิงประจักษ์ต่อเมืองปัจจุบัน และรับรู้เมืองในฐานะปรากฏการณ์ที่ถูกก่อรูปผ่านกาลเวลา ความทรงจำ และจินตนาการ

ดังนั้น ทั้งผลงานของเรอฮานะและกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ต่างสามารถถูกอ่านได้ผ่านกรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ในฐานะการเปิดเผยโครงสร้างของประสบการณ์ มิใช่เพียงการสร้างภาพแทนของโลก หากเป็นการทำให้ “โลกในฐานะที่ถูกประสบ” (the world as experienced) ปรากฏขึ้นใหม่ต่อจิตสำนึกของผู้ชม

2.7.2 มาร์โก แบรมบิลลา (Marco Brambilla)

มาร์โก แบรมบิลลา ศิลปินชาวอิตาลีซึ่งปัจจุบันอาศัย ณ เมืองลอนดอนประเทศอังกฤษ ผลงานส่วนใหญ่ของแรมบิลลาเป็นศิลปะรูปแบบวิดีโออินสตอลเลชันฉายภาพดิจิทัลวิดีโอที่ประกอบจากการนำภาพจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีชื่อเสียงหลายเรื่องมารวมกันเพื่อแสดงเป็นฉากทัศน์ภาพยิ่งใหญ่อลังการซึ่งสร้างให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกประหนึ่งล่องลอยผ่านภูมิทัศน์เหนือจริง ความล้นเกินของภาพที่ตัดต่อมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นการยกย่องส่งเสริมความยิ่งใหญ่ของวัฒนธรรมประชานิยม ในขณะที่เดียวกันก็ได้เสียดสีความเย้ายวนใจที่อึดตัวจนเกินพอดี หนึ่งในผลงานที่น่าสนใจของแรมบิลลา คือ “ประตูสวรรค์” (Heaven's Gate) เทคนิควิดีโออินสตอลเลชันแสดงภาพดิจิทัลวิดีโอความละเอียด 8 K ความยาว 8.45 นาที ในแนวตั้งเหมือนประตูขนาดใหญ่ การตัดต่อผสมผสานภาพจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลากหลายเรื่องแล้วนำมาแสดงเป็นภาพวิดีโอที่มีความชัดสูงถึง 8 K สร้างให้เกิดภาพแบบ “ไซเคเดลีย์” (psychedelia) ที่แสดงอาการประสาทหลอน เพราะการปะทะกับความล้นเกินของผลผลิตจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ (Pérez Art Museum Miami, 2021)

แรมบิลลา หยิบยืมชื่อ “ประตูสวรรค์” มาจากชื่อของภาพยนตร์ยุคทศวรรษ 1980 ภาพยนตร์ที่ไม่ประสบความสำเร็จเรื่องนี้กำกับโดย ไมเคิล ซิมิโน (Michael Cimino) กล่าวได้ว่าภาพยนตร์ประตูสวรรค์ของซิมิโนเป็นมหากาพย์ภาพยนตร์ที่เป็นตัวแทนความล้มเหลวแห่งยุคสมัย 1980 ช่วงเวลาที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์

พลุกพล่านไปด้วยความโอหังลำพองตัวซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์หลายเรื่องเน้นการทุ่มทุนการผลิตที่มากเกินไป ผลลัพธ์ คือ บริษัทผู้สร้างต้องล้มละลาย และเป็นการสิ้นสุดของการให้อำนาจการตัดสินใจอยู่ที่ผู้กำกับ ความล้มเหลวของภาพยนตร์หลายเรื่องในทศวรรษ 1980 ได้นำไปสู่การครอบงำกระบวนการผลิตภาพยนตร์ให้ขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของสตูดิโอซึ่งกลายเป็นรูปแบบที่ได้ดำเนินต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

ความเกินพอดีของภาพยนตร์ “ประตูลิ่วสวรรค์” ของซิมิโน และวิดีโออินสตอลเลชันแบบรมบิลลา มีความสอดคล้องกันในประเด็นความไม่ยั่งยืนของอาณาจักรภาพยนตร์ที่ดำเนินไปเป็นวัฏจักรมีการเกิด ความรุ่งเรือง การล่มสลาย และการหวนกลับไปสู่รูปแบบเดิม วิดีโออินสตอลเลชันประตูลิ่วสวรรค์ถูกสร้างสรรค์ขึ้นใน ค.ศ. 2020 ช่วงที่มีการกำหนดมาตรการปิดเมือง (Lockdown) เพื่อการควบคุมโรคระบาดโควิด 19 ซึ่ง รมบิลลาคิดว่าเป็นช่วงที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ระบบการผลิตแบบเดิม ต้องล่มสลายไป รมบิลลานำสัดส่วนความสูง และการแบ่งส่วนของเสาโทเทม (Totem Pole) ประติมากรรม แกะสลักจากไม้ของชนพื้นเมืองในทวีปอเมริกามาใช้เพื่อสร้างวัฏจักรของอุตสาหกรรมบันเทิงที่ถูกแบ่งออกเป็น ชั้น ๆ ทำให้สามารถไล่ระดับของการเล่าเรื่องที่เริ่มต้นจากด้านล่างสู่ด้านบน (ภาพที่ 2.17)

เมื่อมองลึกลงไป ในรายละเอียดของประตูลิ่วสวรรค์จะพบว่าผลงานเต็มไปด้วยการใช้ภาพวนซ้ำ (loop) ของตัวละครหลายตัวที่ถูกตัดต่อมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด อย่างไรก็ตามมีตัวละครตัวเอกที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ หนึ่งตัว ตัวละครเอกเป็นตัวละครมนุษย์เพศชายไม่ถูกระบุหรือกำหนดว่าเป็นใครเพราะแสดงให้เห็นเฉพาะ ด้านหลัง ตัวละครเอกเปรียบเสมือนตัวแทนมนุษย์ซึ่งล่องลอยอยู่ในวัฏจักรของอุตสาหกรรมบันเทิงที่เต็มไปด้วย ความสับสนอลหม่าน ตัวละครเอกนี้ถูกแทรกหลายตำแหน่งเริ่มตั้งแต่ตำแหน่งด้านล่างขึ้นไปจนถึงด้านบนของ ผลงานซึ่งตัวละครเอกที่อยู่ด้านบนจะมีเพียงตัวเดียวและแสดงท่าทางเฉพาะที่ไม่เหมือนตัวละครตัวอื่น คือ อยู่ใน ท่าทางล่องลอยหันหน้าเข้าหากล้อง ตำแหน่งของตัวละครเอกที่ไล่ขึ้นจากล่างขึ้นสู่บนจึงเปรียบเสมือน การล่องลอยสู่อาณาจักรสวรรค์ (ภาพที่ 2.18)



ภาพที่ 2.17 Heaven's Gate นำการแบ่งส่วนของเสาโทเทมมาใช้ เพื่อให้สามารถไล่ระดับของการเล่าเรื่องที่เริ่มต้นจากด้านล่างสู่ด้านบน (Pérez Art Museum Miami, 2021)



ภาพที่ 2.18 ภาพรายละเอียดเปรียบเทียบท่าทางตัวละครเอกในตำแหน่งด้านล่าง (ซ้าย) และด้านบน (ขวา)
(Pérez Art Museum Miami, 2021)

การศึกษาผลงานของมารโก แบรมบิลลา ให้สาระทางความคิดแก่ผู้วิจัยว่าการฉายภาพวิดีโอขนาดใหญ่ ร่วมกับการจัดวางแบบไล่ระดับเป็นชั้น ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถรับรู้ภาพในแต่ละระดับได้อย่างอิสระ โดยไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องแบบต่อเนื่องเชิงเส้น แต่ยังคงรักษาเอกภาพของประสบการณ์โดยรวมไว้ได้

ในประเด็นของการใช้ภาพซ้ำ หากนำมาปรับใช้กับงานวิจัยนี้ การนำเสนอ “บ้านล้านนา” ในรูปแบบที่ปรากฏซ้ำในหลายระดับชั้นและหลายสภาวะ จะช่วยสร้างการรับรู้เชิงเปรียบเทียบระหว่างอดีต ปัจจุบัน และสภาวะที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป โดยการซ้ำดังกล่าวมิได้เป็นเพียงการทำซ้ำเชิงรูปแบบ แต่เป็นการเน้นย้ำให้ผู้ชมตระหนักถึง “ความต่อเนื่องและความเปลี่ยนแปลง” ของวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมในเวลาเดียวกัน

บ้านล้านนาที่ปรากฏซ้ำในบริบทที่แตกต่างกัน เช่น สภาวะที่ยังคงสอดคล้องกับธรรมชาติ สภาวะของการถูกแปรเปลี่ยนในเมืองสมัยใหม่ และสภาวะของการเสื่อมถอยจากวิกฤตสิ่งแวดล้อม จะทำหน้าที่เป็นสัญญาณที่เชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้ชมเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกอย่างเป็นรูปธรรม การจัดวางเช่นนี้ช่วยให้ผู้ชมไม่เพียง “มองเห็น” ความแตกต่าง แต่ “รู้สึกถึง” วัฏจักรของการเปลี่ยนผ่านที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ด้วยเหตุนี้ การใช้ภาพบ้านล้านนาซ้ำจึงมีบทบาทในการสร้างจังหวะของการรับรู้ และทำหน้าที่เป็นแกนกลางของประสบการณ์ ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงตนเองเข้ากับความเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมได้โดยตรง เสมือนการสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์เองก็เป็นส่วนหนึ่งของวัฏจักรดังกล่าวที่ไม่อาจแยกขาดหรือหลีกเลี่ยงได้

บทวิเคราะห์เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์

เมื่อพิจารณาผลงานประติมากรรมของ แบรมบิลลา ผ่านกรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ ของ ฮุสเซอร์ล จะเห็นได้ว่าผลงานมิได้เพียงวิพากษ์อุตสาหกรรมภาพยนตร์ หากยังทำให้ “โครงสร้างของการรับรู้” ถูกทำให้ปรากฏอย่างเด่นชัดผ่านการใช้ภาพที่ถูกตัดต่อซ้อนทับและวนซ้ำจำนวนมากก่อให้เกิดประสบการณ์ของความล้นเกิน (excess) ซึ่งทำให้ผู้ชมไม่สามารถรับรู้ภาพในลักษณะเชิงเรื่องเล่าแบบเส้นตรงได้อีกต่อไป สภาวะดังกล่าวบังคับให้ผู้ชมต้องปรับท่าทีจากการรับชมแบบธรรมชาติ (natural attitude) ไปสู่การตระหนักรู้ถึงกระบวนการประกอบสร้างของภาพ กล่าวอีกนัยหนึ่ง ภาพไม่ได้ถูกมองในฐานะ “โลกสมมติ” ที่ให้หลงเชื่อ หากกลายเป็นปรากฏการณ์ที่เปิดเผยเงื่อนไขของการให้ปรากฏ (conditions of appearance)

ในเชิงปรากฏการณ์วิทยา การเปลี่ยนผ่านเช่นนี้สอดคล้องกับกระบวนการลดทอน (reduction) ซึ่งเป็นการพักวางความเชื่อเกี่ยวกับความจริงของภาพยนตร์ และหันมาพิจารณาว่าโลกภาพยนตร์ถูกสถาปนาขึ้นใน

จิตสำนึกอย่างไร ตัวละครเอกที่ปรากฏซ้ำในหลายระดับชั้นของภาพทำหน้าที่เสมือน “จุดยึดของการมุ่งหมาย” (intentional focus) ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับวัฏจักรของภาพและความหมายที่กำลังเกิดขึ้น โครงสร้างแบบเสาโทเทมที่แบ่งภาพออกเป็นลำดับชั้นยังสะท้อนการจัดระเบียบประสบการณ์ในเชิงเวลาและความหมาย ผู้ชมมิได้เพียงมองภาพจากล่างขึ้นบน หากกำลังเคลื่อนผ่านระดับต่าง ๆ ของการให้ปรากฏในลักษณะสังเคราะห์ (synthesis) ซึ่งเป็นกลไกพื้นฐานของจิตสำนึกตามแนวคิดของฮุสเซอร์ล

เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์กับการสร้างภาพเมืองเชียงใหม่ในงานของผู้วิจัย การจัดวางภาพเมืองเป็นชั้น ๆ และการใช้ภาพบ้านล้านนาซ้ำในหลายรูปแบบ สามารถทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงโครงสร้างของการรับรู้ “เมือง” มิใช่ในฐานะวัตถุภายนอก หากในฐานะปรากฏการณ์ที่ถูกก่อรูปผ่านความทรงจำ จินตนาการ และกาลเวลา การรับรู้จึงกลายเป็นเหตุการณ์เชิงประสบการณ์ที่เปิดเผยเงื่อนไขของการดำรงอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมเมือง

ดังนั้น ผลงานของแบรมบิลลาและกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยสามารถถูกเข้าใจได้ในกรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ว่าเป็นการทำให้ “โลกในฐานะที่ถูกประสบ” ปรากฏขึ้นใหม่ต่อจิตสำนึก ไม่ใช่เพียงการผลิตภาพลวงตา หากเป็นการเปิดเผยโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์ที่ทำให้ความหมายของโลกภาพยนตร์และโลกเมืองก่อรูปขึ้นในสายตาของผู้ชม

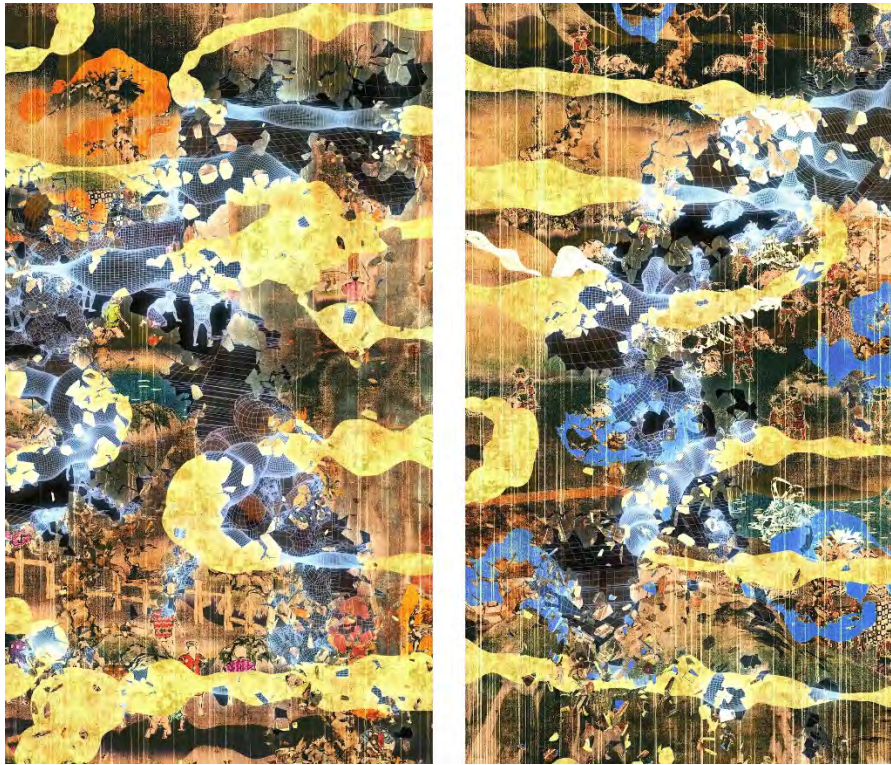
2.7.3 ทีมแลป (teamLab)

ทีมแลป เป็นการรวมตัวของบริษัทและกลุ่มศิลปะระดับนานาชาติที่สร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวด้วยระบบดิจิทัล ผลงานของทีมแลปมีความโดดเด่นเกิดจากการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่สร้างภาพที่มีความละเอียดของการเคลื่อนไหวภายในภาพและเทคนิคการฉายภาพแบบพิเศษที่ส่วนใหญ่จะฉายให้เป็นพื้นที่ขนาดใหญ่สร้างแรงปะทะกับการรับรู้ของผู้ชมในทันทีที่เข้าสู่พื้นที่ที่แสดงงาน ผลงานที่น่าสนใจ คือ ผลงานวิดีโออินสตอลเลชัน “ดอกไม้และกลิตช์ซากศพ ชุด 12 ชิ้น” (Flower and Corpse Glitch Set of 12) ฉายภาพดิจิทัลวิดีโอความยาว 2 นาที บนจอ 12 จอ สร้างให้เกิดพื้นที่แสดงภาพขนาดใหญ่ (ภาพที่ 2.19) เนื้อหาของผลงานเกี่ยวข้องกับปะทะกันของช่วงเวลาการเปลี่ยนผ่านของฤดูกาลกับวัฏจักรชีวิต และการอยู่ร่วมกันระหว่างธรรมชาติและวัฒนธรรม จอ 12 จอ สร้างให้เกิดมุมมอง 12 มุมมองที่แตกต่างกันได้ถูกจัดวางแบบเว้นระยะห่างให้เกิดช่องว่างแม้ว่าภาพจากจอทั้ง 12 จอ จะเป็นภาพที่มีเนื้อหาและรูปร่างในภาพไม่ต่อเนื่องกัน แต่การเคลื่อนไหวของพื้นผิวบนจอทั้ง 12 จอ เคลื่อนที่เป็นจังหวะเดียวกันสร้างให้เกิดความเชื่อมโยง ความต่อเนื่อง และความคงที่ของภาพที่แสดงบนจอทั้ง 12 จอ (ภาพที่ 2.20) (teamLab, 2012)

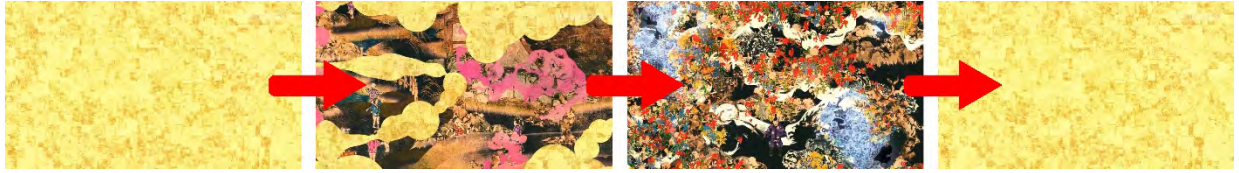
ลำดับของการแสดงภาพเริ่มต้นจากพื้นผิวสี่เหลี่ยมที่ค่อย ๆ ลอกออกเหมือนการร่อนรอยของดอกไม้ การลอกของพื้นผิวสี่เหลี่ยมเปิดเผยให้เห็นภาพที่ซ่อนอยู่ด้านล่างซึ่งเป็นภาพมนุษย์หลายร้อยคนใช้ชีวิตในสังคมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม มนุษย์เหล่านี้กำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเดินร่ำ การร่ายกลอน การพักผ่อนตามเทศกาล การตัดต้นไม้ การขี่ม้าทำศึก ฯลฯ เมื่อพื้นผิวสี่เหลี่ยมลอกออกจนหมดลำดับต่อไปภาพกิจกรรมของมนุษย์ ค่อย ๆ ลอกออกเพื่อเปิดเผยให้เห็นถึงเส้นไวร์เฟรม (Wireframe) ซึ่งเป็นเส้นพื้นฐานของการสร้างรูปทรงแบบ 3 มิติที่ถูกสร้างจากคอมพิวเตอร์ การเปิดเผยเส้นไวร์เฟรมนี้แสดงให้เห็นว่าภาพกิจกรรมของมนุษย์ทั้งหมดในผลงานสร้างจากคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ ในฉากสุดท้ายพื้นผิวสี่เหลี่ยมได้ล่องลอยกลับมาปกคลุมภาพทั้ง 12 จอ อีกครั้งสร้างให้เกิดการวนซ้ำของภาพที่เปรียบเสมือนวัฏจักรของชีวิต (ภาพที่ 2.21)



ภาพที่ 2.19 ภาพ 12 จอ ในผลงาน Flower and Corpse Glitch Set of 12 (teamLab, 2012)



ภาพที่ 2.20 ผลงาน Flower and Corpse Glitch Set of 12 จัดวางตำแหน่งของภาพทั้ง 12 จอ ให้แยกออกจากกัน แต่ใช้การเคลื่อนไหวของพื้นผิวหลุดลอกเป็นจังหวะเดียวกัน เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาพทั้ง 12 จอ (teamLab, 2012)



ภาพที่ 2.21 การลำดับภาพในผลงาน Flower and Corpse Glitch Set of 12
(teamLab, 2012)

การศึกษาผลงานของทีมแลป แสดงให้เห็นว่าในการจัดการฉายวิดีโอแบบหลายจอ การติดตั้งจอภาพไม่จำเป็นต้องวางต่อเนื่อง จอภาพสามารถถูกเว้นระยะห่างเพื่อให้เกิดพื้นที่ว่างหรือพื้นที่ที่พาสายตา โดยทีมแลปได้ใช้จังหวะการเคลื่อนไหวของพื้นผิวที่ลอกและการหลุดออกเชื่อมโยงจอภาพหลายจอร่วมกันอย่างมีเอกภาพ เทคนิคการลอกและการหลุดออกของพื้นผิวนี้นักเขียนคิดว่ามีความน่าสนใจสามารถนำไปใช้สร้างเทคนิคการเปลี่ยนฉากที่สามารถแสดงให้รับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลาเปรียบเสมือนการหลุดร่วงของดอกไม้ตามกาลเวลา

บทวิเคราะห์เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์วิทยาปริส্তুติ

เมื่อพิจารณาผลงานดอกไม้และกลิตซ์ซาคศพ ชุด 12 ชิ้น ของทีมแลปผ่านกรอบปรากฏการณ์วิทยาปริส্তুติ ของ ฮุสเซอร์ล จะเห็นได้ว่าผลงานนี้ได้เพียงนำเสนอวัฏจักรของชีวิต หากยังทำให้ “โครงสร้างของการให้ปรากฏ” ถูกเปิดเผยต่อจิตสำนึกของผู้ชมโดยตรง การลอกของพื้นผิวสีเหลืองที่ค่อย ๆ เปิดเผยภาพมนุษย์ และท้ายที่สุดเผยให้เห็นเส้นไวร์เฟรม 3 มิติ เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้ชมตระหนักว่าภาพที่รับรู้ไม่มีใช้ความจริงตามธรรมชาติ หากเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างเป็นขั้นตอน กล่าวอีกนัยหนึ่ง ผลงานได้ทำให้ผู้ชมเคลื่อนออกจากท่าทีเชิงธรรมชาติ (natural attitude) ที่ยอมรับภาพในฐานะโลกสมมติ และหันมารับรู้เงื่อนไขของการประกอบสร้างภาพนั่นเอง

ในเชิงปรากฏการณ์วิทยา การเปิดเผยเส้นไวร์เฟรมสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการทำให้ “โครงสร้างพื้นฐานของการปรากฏ” (structural conditions of appearance) ถูกทำให้มองเห็นได้ กระบวนการลอกซ้ำและการปกคลุมกลับของพื้นผิวสีเหลืองยังสร้างประสบการณ์ของกาลเวลาในลักษณะเชิงสังเคราะห์ (temporal synthesis) ซึ่งเป็นกลไกพื้นฐานของจิตสำนึกตามแนวคิดของฮุสเซอร์ล กล่าวคือ ความต่อเนื่องของภาพมีได้อยู่ที่การเชื่อมต่อทางกายภาพของจอทั้ง 12 จอ แต่เกิดจากการสังเคราะห์จังหวะการเคลื่อนไหวร่วมกันในประสบการณ์ของผู้ชม การจัดวางจอแบบเว้นระยะห่างยิ่งตอกย้ำว่าเอกภาพของประสบการณ์มีได้ขึ้นกับความต่อเนื่องทางกายภาพ หากเกิดจากการประสานสัมพันธ์ในระดับการรับรู้ ผู้ชมเป็นผู้ทำหน้าที่เชื่อมโยงความแตกต่างของภาพให้กลายเป็นเอกภาพของความหมายผ่านกระบวนการมุ่งหมาย (intentional act)

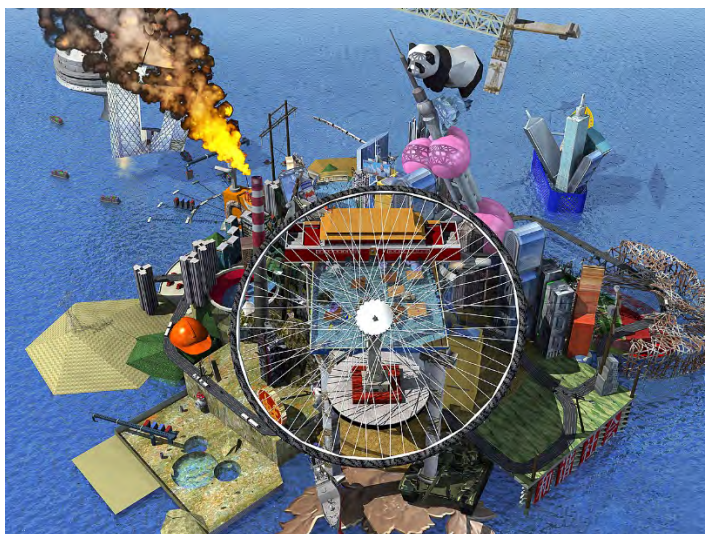
เมื่อนำแนวคิดนี้มาสู่การสร้างสรรค์ของผู้วิจัย เทคนิคการลอกหรือการหลุดร่วงของพื้นผิวจึงมิใช่เพียงกลวิธีทางภาพ หากเป็นกลไกเชิงปรากฏการณ์ที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงการเปลี่ยนผ่านของเวลาและวัฏจักรของการดำรงอยู่ การเปลี่ยนฉากจึงสามารถถูกออกแบบให้ทำหน้าที่เปิดเผยโครงสร้างของประสบการณ์เอง มิใช่เพียงเปลี่ยนเนื้อหาเชิงภาพ

ดังนั้น ผลงานของทีมแลปสามารถถูกเข้าใจในกรอบปรากฏการณ์วิทยาปริส্তুติว่าเป็นการทำให้โลกดิจิทัลในฐานะที่ถูกประสบ (the digital world as experienced) ปรากฏขึ้นอย่างมีชั้นเชิง โดยเปิดเผยทั้งภาพที่ปรากฏและเงื่อนไขของการปรากฏในเวลาเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการสร้างสรรค์ที่มุ่งให้ผู้ชมตระหนักถึงโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์ผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบอินสตอลเลชัน

2.7.4 คา เฟย (Cao Fei)

คา เฟย คือ ศิลปินหญิงชาวจีนที่อาศัยอยู่ในเมืองปักกิ่ง ผลงานของเฟยเป็นสื่อผสมที่มีการนำเสนอในหลากหลายรูปแบบ เช่น เกม สื่อมัลติมีเดีย แอนิเมชัน ฯลฯ สารสำคัญของผลงาน คือ การปะทะและตั้งคำถามกับการเปลี่ยนผ่านของชีวิตสมัยใหม่ที่นำไปสู่วิถีชีวิตซึ่งต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ต เศรษฐกิจเสมือนจริง เกม และสื่อสังคมออนไลน์ ผลงานที่น่าสนใจ คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันความยาว 6 นาที สร้างขึ้นใน ค.ศ. 2007 “คา เฟย/ไซนาเทรซี,อาร์แอมปีซิตี : อะเซคันด์ไลฟ์ซิตีแพลนนิ่ง” (Cao Fei/China Tracy, RMB CITY: A Second Life City Planning) เรียกโดยย่อว่า “อาร์แอมปีซิตี” (RMB CITY) (Ming & Jim, 2011, 82-90)

อาร์แอมปีซิตี แสดงภาพเมืองสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวายตามจินตนาการโดยศิลปินได้นำธงชาติจีน แพนด้ายักษ์ ภาพอาคาร และสถานที่ที่มีชื่อเสียงของประเทศจีนหลายแห่งมาใช้ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้อย่างชัดเจนว่าอาร์แอมปีซิตีเป็นภาพสะท้อนปัญหาความวุ่นวายของเมืองใหญ่ในประเทศจีน การลำดับภาพใช้กล้องเคลื่อนที่พาผู้ชมไปสำรวจสภาพแวดล้อมในเมืองเริ่มตั้งแต่ตอนเช้าจนไปจบที่ตอนกลางคืน ภาพของเมืองอาร์แอมปีซิตีแสดงให้เห็นถึงปัญหาของเมืองใหญ่ที่เต็มไปด้วยความพลุกพล่านในลักษณะการล่อเลียน และการทำให้เกิดจริง (ภาพที่ 2.22)



ภาพที่ 2.22 RMB CITY ภาพยนตร์แอนิเมชันแสดงภาพเมืองในจินตนาการที่หยาบยืมภาพอาคาร และสถานที่ที่มีชื่อเสียงของประเทศจีนมาใช้ (Ming & Jim, 2011)

การศึกษาผลงานของคา เฟย ให้แนวคิดกับผู้เขียนในการสร้างฉาก “สถานที่หลบภัย” ซึ่งเป็นสถานที่ในอุดมคติตามจินตนาการของตัวละครเอก โดยฉากสถานที่หลบภัยนี้จะนำเสนอทั้งในภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง และนำมาแยกฉายเป็นจอภาพแยกเฉพาะสถานที่หลบภัยซึ่งเป็นอาณาจักรที่แสดงสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาท่ามกลางธรรมชาติแวดล้อมที่งดงาม

บทวิเคราะห์เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธ์

เมื่อพิจารณาผลงาน อาร์แอมปีซิตี ของ คา เฟย ผ่านกรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธ์ของฮุสเซอร์ลเห็นได้ว่าผลงานมิได้เพียงวิพากษ์สังคมเมืองร่วมสมัย หากยังทำให้โครงสร้างของ “โลกที่ถูกประสม” ถูกเปิดเผยในฐานะสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในจิตสำนึก เมืองในอาร์แอมปีซิตีมิได้ตั้งอยู่ในพื้นที่จริง หากดำรงอยู่ในโลกเสมือน (virtual world) ภายในแพลตฟอร์มเกม “เซคันด์ไลฟ์” (Second Life) การประกอบสร้างเมืองจากสัญลักษณ์

ทางการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมจีนในลักษณะเกินจริง ทำให้ผู้ชมตระหนักว่า “ความจริงของเมือง” มิใช่ข้อเท็จจริงที่ตายตัว หากเป็นภาพโลกที่ถูกสังเคราะห์ผ่านสื่อ เทคโนโลยี และจินตนาการ กล่าวอีกนัยหนึ่ง ผลงานทำหน้าที่คล้ายการ “พักวาง” ท่าทีเชิงธรรมชาติที่ยอมรับเมืองในฐานะสิ่งที่มีอยู่โดยปราศจากการตั้งคำถาม และหันมาพิจารณาว่าเมืองถูกให้ปรากฏในประสบการณ์อย่างไร การเคลื่อนกล้องพาผู้ชมสำรวจเมืองตั้งแต่เช้าจรดค่ำยังสร้างโครงสร้างเชิงเวลา (temporal structure) ที่ทำให้ผู้ชมสังเคราะห์ภาพต่าง ๆ เข้าด้วยกันเป็นเอกภาพของโลกเสมือน การล้อเลียนและการทำให้เกินจริงมิได้เพียงสร้างอารมณ์เสียดสี หากเปิดเผยเงื่อนไขของการรับรู้สังคมเมืองในยุคดิจิทัล ว่าเป็นโลกที่ถูกไกล่เกลี่ยผ่านภาพและเครือข่ายเสมือนจริงอยู่ตลอดเวลา

เมื่อนำแนวคิดนี้มาสู่การสร้าง “สถานที่หลบภัย” ของผู้วิจัย ฉากอุดมคติที่ถูกแยกออกจากเมืองสมัยใหม่สามารถเข้าใจได้ในฐานะการสร้าง “โลกที่เป็นไปได้” (possible world) ในระดับประสบการณ์ มิใช่เพียงฉากจินตนาการ หากเป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมพักวางโลกเมืองร่วมสมัย และหันมาสัมผัสโลกทางเลือกที่ถูกสถาปนาผ่านสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาและธรรมชาติแวดล้อม ดังนั้น ทั้ง อาร์แอมป์ซิติ และฉากสถานที่หลบภัยในงานของผู้วิจัย ต่างสามารถถูกอ่านผ่านกรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ว่าเป็นการทำโลกในฐานะที่ถูกประสบถูกทำให้ปรากฏใหม่ โดยเปิดเผยว่า “โลก” มิใช่สิ่งที่มีอยู่โดยลำพัง หากเป็นสิ่งที่ถูกก่อรูปผ่านการมุ่งหมายการสังเคราะห์ และจินตนาการของจิตสำนึกที่ถูกสร้างขึ้นจากความเก็บบทในการดำรงอยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมร่วมสมัย

บทที่ 3

กระบวนการวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงาน

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอสุนทรียภาพความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่” (The Creation of an Animated Film Presenting the Sustainable Aesthetics of the Local Lanna Architectural Style in Chiang Mai) มีสาระสำคัญในกระบวนการวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานแยกเป็นหัวข้อดังนี้

- 3.1 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า
- 3.2 การวิเคราะห์วรรณกรรมและการสังเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- 3.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 3.4 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
- 3.5 รูปแบบของการนำเสนอผลงาน
- 3.6 การออกแบบโครงเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 3.7 การออกแบบตัวละคร
- 3.8 การออกแบบฉาก
- 3.9 การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 3.10 การออกแบบสถานที่นำเสนอผลงาน
- 3.11 การจัดแสดงผลงานนิทรรศการ

3.1 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าในงานวิจัยนี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (practice-based research) โดยบูรณาการการศึกษาทางทฤษฎีเข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันและแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา วิถีชีวิต และบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

กระบวนการศึกษาประกอบด้วยวิเคราะห์วรรณกรรมและตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกี่ยวข้อง การสังเคราะห์แนวคิดเพื่อกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนการออกแบบองค์ประกอบของผลงาน ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก รูปแบบการนำเสนอ และพื้นที่จัดแสดงผลงานนิทรรศการ ซึ่งรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนจะนำเสนอในหัวข้อย่อยต่อไป

กระบวนการวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 3.1 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

3.2 การวิเคราะห์วรรณกรรมและการสังเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

การวิเคราะห์องค์ความรู้จากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 ทำให้สามารถสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแอนิเมชัน โดยมุ่งนำเสนอ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่ ผ่านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว โครงสร้างการเล่าเรื่อง และการจัดวางเชิงพื้นที่ของแอนิเมชันอินสตอลเลชัน ซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 การวิเคราะห์วรรณกรรมและการสังเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

การวิเคราะห์ข้อมูล	สังเคราะห์เป็นรูปแบบของผลงานแอนิเมชัน
<p>สถาปัตยกรรมยั่งยืน สรุปแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมยั่งยืน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) การลดการใช้พลังงานภายในอาคาร 2) การใช้พลังงานแบบคาร์บอนฟรี 3) การใช้วัสดุจากธรรมชาติ และคำนึงถึงค่า “พลังงานสะสมรวม” 	<p>นำแนวคิดสถาปัตยกรรมยั่งยืนสร้างเป็นเนื้อหาภาพยนตร์แอนิเมชัน</p> <p>สาระสำคัญจากการศึกษานี้คือ ความยั่งยืนทางสถาปัตยกรรมควรถูกทำความเข้าใจในฐานะแนวคิดความสอดคล้องระหว่างมนุษย์ สถานที่ ธรรมชาติ และกาลเวลา มิใช่เพียงในมิติของเทคนิค พลังงาน หรือวัสดุเท่านั้น บ้านพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่จึงสามารถตีความใหม่ได้ในฐานะต้นแบบของการอยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศ วัฒนธรรม และประสบการณ์เชิงพื้นที่อย่างมีความหมาย จนนำไปสู่การสร้างบทภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้บ้านล้านนาเป็นแกนกลางในการวิพากษ์วิกฤติเมือง และจินตนาการถึงอนาคตของการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืน</p>
<p>สถาปัตยกรรมแบบล้านนา การศึกษาสถาปัตยกรรมแบบล้านนาทำให้เข้าใจรูปแบบของสถาปัตยกรรมล้านนาที่สำคัญสำหรับการสร้างภาพสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน</p> <p>2 รูปแบบ คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อ เป็นสถาปัตยกรรมที่ดำรงอยู่อย่างยาวนาน ไม่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ 2) สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา เป็นสถาปัตยกรรมที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ 	<p>การสร้างภาพสถาปัตยกรรมแบบล้านนาในผลงานแอนิเมชัน</p> <p>งานวิจัยนี้นำเสนอสถาปัตยกรรมล้านนา 2 รูปแบบ ได้แก่ สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อท้องถิ่น และ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา โดยสถาปัตยกรรมประเภทแรกใช้ภาพของวัดและอาคารสำคัญที่ยังอ้างอิงลักษณะจริงของสถานที่ เพื่อยืนยันบริบทความเป็นล้านนาและสื่อสารตำแหน่งแห่งที่ของเรื่องราวในจังหวัดเชียงใหม่ ขณะเดียวกันได้ปรับให้ปรากฏอยู่ในภูมิทัศน์อนาคตที่ถูกอาคารสูงและความหนาแน่นของเมืองบดบัง เพื่อสื่อถึงความเสื่อมถอยของภูมิทัศน์วัฒนธรรมอันอาจเกิดขึ้น หากสังคมร่วมสมัยขาดความตระหนักต่อคุณค่าของสถาปัตยกรรมท้องถิ่น</p>

	<p>สำหรับ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา งานวิจัยนี้ได้มุ่งจำลองบ้านจริงอย่างเคร่งครัด หากเลือกใช้การออกแบบประยุกต์และการตัดทอนรูปทรง เพื่อให้รูปแบบสถาปัตยกรรมสามารถทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์และเชิงสุนทรียะได้ชัดเจนยิ่งขึ้นในงานแอนิเมชัน การปรับรูปทรงดังกล่าวช่วยเน้นคุณลักษณะสำคัญของบ้านล้านนา เช่น หลังคาทรงสูง การยกพื้น ความโปร่งโล่ง และความสัมพันธ์กับธรรมชาติ โดยไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงการนำเสนอรายละเอียดทางกายภาพตามจริงเท่านั้น</p> <p>การไม่สร้างบ้านตามรูปแบบจริงทั้งหมด ยังเป็นการเปิดพื้นที่ให้สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา ถูกตีความใหม่ในฐานะ ภาพแทนของความทรงจำจินตนาการ และสุนทรียภาพความยั่งยืน มากกว่าจะเป็นเพียงแบบจำลองทางสถาปัตยกรรม กล่าวคือ บ้านที่ปรากฏในแอนิเมชันถูกออกแบบให้มีความเรียบง่ายต่อการรับรู้ทางภาพ และเหมาะสมกับการสื่ออารมณ์ บรรยากาศ และความหมายเชิงแนวคิดของเรื่อง จึงทำให้ผู้ชมมองเห็น “สาระ” ของการอยู่อาศัยอย่างสอดคล้องกับธรรมชาติได้เด่นชัดกว่าการจำลองรายละเอียดจริงทุกประการ</p>
<p>สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ การศึกษาสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาท และเทคนิควิธีการที่จะนำเสนอภาพสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งสามารถนำไปใช้ในการออกแบบฉากสถาปัตยกรรมให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>การใช้สถาปัตยกรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่เพื่อระบุสถานที่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน การศึกษาสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ทำให้ผู้วิจัยกำหนดแนวทางการออกแบบฉากโดยนำสถาปัตยกรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของเมืองเชียงใหม่มาใช้ร่วมกับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาที่ออกแบบขึ้นใหม่ เพื่อเชื่อมโยงระหว่างสถานที่จริงกับพื้นที่ทางจินตนาการ สถาปัตยกรรมจริงทำหน้าที่ระบุบริบทและสร้างความน่าเชื่อถือของเรื่อง ขณะที่สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่สร้างขึ้นใหม่ทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดความทรงจำบรรยากาศ และแนวคิดเรื่องอยู่อาศัยอย่างยั่งยืน</p>

<p>การเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเสนอประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อม</p> <p>ในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นมีการสร้างสรรค์การเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวละคร และการเปลี่ยนฉากที่มีความน่าสนใจสามารถนำเสนอประเด็นการไม่ยั่งยืนของธรรมชาติ</p> <p>การเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวละครและสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ควรนำเสนอในลักษณะที่ทำให้เกิดความเข้าใจว่าสรรพสิ่งในโลกนี้มีความสามารถที่จะคืนสภาพกลับมาเหมือนเดิมได้อย่างสมบูรณ์ เพราะในโลกของความเป็นจริงหรือในมุมมองเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติที่สูญเสียไปไม่สามารถสร้างกลับคืนมาได้</p>	<p>การกำหนดรูปแบบของการเปลี่ยนรูปร่างของตัวละครและฉากในผลงานแอนิเมชันให้สะท้อนประเด็นความไม่ยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม</p> <p>การศึกษาการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเสนอประเด็นสิ่งแวดล้อมทำให้ผู้วิจัยพัฒนาแนวทางการสร้างตัวละครซึ่งมิได้มีพลังฟื้นคืนอย่างไร้ขอบเขต หากแต่มีร่างกายที่ค่อย ๆ เสื่อมถอยตามความเสียหายของโลกที่แวดล้อมอยู่ การออกแบบลักษณะดังกล่าวช่วยให้ตัวละครทำหน้าที่เป็นภาพแทนของธรรมชาติที่ไม่อาจกลับคืนสู่สภาพเดิมได้อย่างสมบูรณ์ และทำให้นเนื้อเรื่องสามารถสื่อสารวิกฤตสิ่งแวดล้อมในมิติของความสูญเสีย ความเปราะบาง และผลกระทบที่ไม่อาจย้อนกลับได้อย่างชัดเจน</p>
<p>สถาปัตยกรรมและสิ่งแวดล้อมในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิ</p> <ul style="list-style-type: none"> - แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิมีรูปแบบเฉพาะตัวที่สร้างให้เห็นว่ามนุษย์กับธรรมชาติเป็นสิ่งเดียวกัน มนุษย์จำเป็นต้องพึ่งพาธรรมชาติ - สตูดิโอจิบลิให้ความสำคัญกับการสร้างฉากธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่สวยงามเพื่อสะท้อนความคิดให้เห็นว่ามนุษย์เป็นเพียงองค์ประกอบที่อยู่ร่วมกับธรรมชาติ - ในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิเกือบทุกเรื่องจะมีการสร้างฉาก “สถานที่หลบภัย” ซึ่งเป็นสถานที่แห่งความหวังของตัวละครเอกที่สุดท้ายจะสามารถค้นพบหรือเข้าไปอาศัยในสถานที่หลบภัยได้อย่างสงบสุข 	<p>กำหนดสร้างรูปแบบของฉากธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชัน</p> <p>การศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิทำให้ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบฉากธรรมชาติในผลงานไว้ 2 ลักษณะ คือ ฉากธรรมชาติขนาดใหญ่และฉากสถานที่หลบภัย โดยฉากธรรมชาติขนาดใหญ่ใช้เพื่อลดทอนมุมมองที่หันมนุษย์เป็นศูนย์กลาง และเน้นว่ามนุษย์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของระบบนิเวศ ขณะที่ฉากสถานที่หลบภัยทำหน้าที่เป็นพื้นที่ในอุดมคติ และแหล่งฟื้นฟูพลังของตัวละคร อันสะท้อนว่าธรรมชาติที่ถูกทำลายในโลกสมัยใหม่ไม่อาจฟื้นคืนได้อย่างสมบูรณ์ และอาจหลงเหลืออยู่ได้เพียงในฐานะความหวังและจินตนาการ</p>
<p>การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p> <p>จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ว่าแอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถอธิบายได้ผ่านการบูรณาการปรากฏการณ์วิทยา บริสุทธิ จิตสำนึกเชิงนิเวศ และทฤษฎีภาพยนตร์ร่วมสมัย เพื่อทำความเข้าใจงานศิลปะในฐานะ</p>	<p>การสังเคราะห์กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีเพื่อการสร้างสรรคแอนิเมชันอินสตอลเลชัน</p> <p>จากการศึกษาปรากฏการณ์วิทยา จิตสำนึกเชิงนิเวศ และทฤษฎีภาพยนตร์ร่วมสมัย ทำให้เข้าใจว่างานศิลปะภาพเคลื่อนไหวสามารถทำหน้าที่เป็น “สนามประสบการณ์ของการปรากฏ” ที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พื้นที่ และสิ่งแวดล้อมผ่านประสบการณ์ตรง มากกว่าการ</p>

<p>“เหตุการณ์ของการปรากฏ” ที่เกิดขึ้นระหว่างภาพ เสียง เวลา พื้นที่ และผู้ชมแนวคิดของฮุสเซอร์ล ไฮเดกเกอร์ และเมอร์โล-ปงตีช่วยชี้ให้เห็นว่า ประสบการณ์มิได้เกิดจากการมองโลกแบบแยก ส่วน แต่เกิดจากความสัมพันธ์เชิงกายภาพและการดำรงอยู่ร่วมกับโลก เมื่อเชื่อมกับเดอเลซแบร์กซง และปรากฏการณ์วิทยาของแอนิเมชัน จะเห็นว่าแอนิเมชันและมอนทาจสามารถจัดระเบียบการรับรู้ เวลา และบรรยากาศใหม่ ทำให้ผู้ชมเผชิญกับประสบการณ์เชิงสุนทรียะโดยตรง ดังนั้น แอนิเมชันอินสตอลเลชันจึงทำหน้าที่เป็นสนามประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมเปลี่ยนผ่านการรับรู้แบบมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ไปสู่จิตสำนึกเชิงนิเวศที่ตระหนักถึงความสัมพันธ์พึ่งพาระหว่างมนุษย์กับโลกอย่างเป็นองค์รวม</p>	<p>สื่อสารเชิงเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แนวคิดดังกล่าวนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ใช้ภาพเมืองเชียงใหม่ในสามภาวะเพื่อจัดระเบียบการรับรู้ของผู้ชมในเชิงพื้นที่และเวลา การเปรียบเทียบระหว่างเมืองปัจจุบัน เมืองเสื่อมถอย และเมืองเชิงนิเวศจึงทำหน้าที่เปิดเผย “สุนทรียภาพแห่งความยั่งยืน” ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะทางเลือกของการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับระบบนิเวศและเงื่อนไขพื้นฐานของการดำรงอยู่ร่วมกัน</p>
<p>ศิลปินและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ลิซ่า เรือฮานะ การนำเสนอพื้นที่ทิวทัศน์สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติในรูปแบบของภาพต่อเนื่องขนาดใหญ่ที่ทำให้เห็นผู้คนหลายกลุ่มทำกิจกรรมที่หลากหลายในภาพเฟรมเดียว</p>	<p>สาระจากการศึกษาศิลปินลิซ่า เรือฮานะ การศึกษาผลงานวิดีโออินสตอลเลชันของลิซ่า เรือฮานะ ทำให้ผู้วิจัยนำแนวคิดการสร้างภาพทิวทัศน์ขนาดใหญ่แบบต่อเนื่องในเฟรมเดียวมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอภาพเมืองเชียงใหม่ โดยกำหนดให้เกิดการลำดับภาพของเมือง 3 ภาวะ ได้แก่ เมืองร่วมสมัย เมืองที่กำลังเสื่อมถอย และเมืองล้านนาเชิงจินตนาการ เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมรับรู้และตั้งคำถามต่อความเปลี่ยนแปลงของเมืองผ่านประสบการณ์การมอง นอกจากนี้ แนวคิดปรากฏการณ์วิทยายังช่วยให้การจัดลำดับภาพดังกล่าวทำหน้าที่เป็นกระบวนการ “พักวาง” ความเข้าใจต่อเมืองปัจจุบัน และทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำจินตนาการ และอนาคตของเมืองเชียงใหม่ในฐานะปรากฏการณ์ที่กำลังก่อรูปขึ้นในประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชม</p>
<p>มาร์โก แบรมบิลลา - การฉายภาพวิดีโอขนาดใหญ่ที่มีการไล่ระดับเป็นชั้น ๆ ทำให้ผู้ชมสามารถแยกดูภาพตามระดับชั้น ส่งผลให้ผลงานไม่จำเป็นต้องฉายภาพเดี่ยวแบบต่อเนื่องแต่สามารถแยกภาพออกเป็นส่วน ๆ ซึ่งยังคงมีเอกภาพร่วมกัน</p>	<p>สาระจากการศึกษาศิลปินมาร์โก แบรมบิลลา การศึกษาผลงานของมาร์โก แบรมบิลลา ทำให้ผู้วิจัยนำแนวคิด การจัดองค์ประกอบภาพแบบไล่ระดับเป็นชั้น (layered composition) มาประยุกต์ใช้ โดยปรับจากโครงสร้างแนวตั้งให้ขยายออกเป็นภาพ ภูมิทัศน์แนวนอนขนาดกว้าง (landscape) เพื่อให้สามารถนำเสนอภาพเมือง</p>

<p>- การนำเสนอภาพตัวละครเอกตัวเดิมซ้ำในระดับชั้นที่ต่างกันช่วยนำสายตาให้ผู้ชมรับรู้ถึงการผจญภัยหรือการตกอยู่ในวัฏจักรที่ตัวละครเอกไม่สามารถหลีกเลี่ยงนี้ได้ ตัวละครเอกเปรียบเสมือนบุคคลสมมุติแทนผู้ชม</p>	<p>และสภาพแวดล้อมในเฟรมเดียวอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกัน แนวคิดการปรากฏซ้ำของตัวละคร ซึ่งแบบบิลลาใช้เพื่อสื่อถึงมนุษย์ที่ติดอยู่ในวัฏจักร ถูกปรับเปลี่ยนเป็นการนำเสนอ บ้านล้านนาในหลายรูปแบบที่ปรากฏซ้ำภายในภาพเดียวกัน ทำให้บ้านล้านนาถูกรับรู้ในฐานะ สัญลักษณ์ร่วมของวัฒนธรรมพื้นถิ่น ซึ่งดำรงอยู่เป็นเอกภาพท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของเมืองร่วมสมัย</p>
<p>ทีมแลป การจัดการฉายวิดีโอแบบหลายจอ การติดตั้งจอภาพที่ไม่จำเป็นต้องวางต่อเนื่อง จอภาพสามารถถูกเว้นระยะห่างเพื่อให้เกิดพื้นที่ว่างหรือพื้นที่พักสายตา โดยทีมแลปได้ใช้จังหวะการเคลื่อนไหวของพื้นผิวที่ลอกและการหลุดออก เชื่อมโยงจอภาพหลายจอร่วมกันอย่างมีเอกภาพ</p>	<p>สาระจากการศึกษาทีมแลป การศึกษามผลงานวิดีโออินสตอลเลชันของทีมแลป ทำให้เห็นว่า การจัดวางภาพแบบหลายจอสามารถสร้างเอกภาพของประสบการณ์ได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อจอภาพอย่างต่อเนื่องทางกายภาพ หากใช้ จังหวะการเคลื่อนไหวของภาพเป็นตัวเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้ชม นอกจากนี้ การศึกษามผลงานวิดีโออินสตอลเลชันของทีมแลป ทำให้เห็นว่า การจัดวางภาพแบบหลายจอสามารถสร้างเอกภาพของประสบการณ์ได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อจอภาพอย่างต่อเนื่องทางกายภาพ หากใช้ จังหวะการเคลื่อนไหวของภาพเป็นตัวเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้ชม</p>
<p>เคา เฟย นำเสนอภาพเมืองสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวายตามจินตนาการ นำธงชาติจีนแพนด้ายักษ์ ภาพอาคาร และสถานที่ที่มีชื่อเสียงของประเทศจีนหลายแห่งมาใช้สะท้อนภาพปัญหาความวุ่นวายของเมืองใหญ่ในประเทศจีน การลำดับภาพใช้กล้องเคลื่อนที่พาผู้ชมไปสำรวจสภาพแวดล้อมในเมืองเริ่มตั้งแต่ตอนเช้าจนไปจบที่ตอนกลางคืน ภาพของเมืองแสดงให้เห็นถึงปัญหาของเมืองใหญ่ที่เต็มไปด้วยความพลุกพล่านในลักษณะการล้อเลียน และการทำให้เกินจริง</p>	<p>สาระจากการศึกษาเคา เฟย การศึกษามผลงาน RMB CITY ของเคา เฟย ทำให้เห็นแนวทางการสร้าง “โลกสมมติ” ที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและสถาปัตยกรรมเพื่อสะท้อนความหมายของสังคมร่วมสมัย แนวคิดนี้ทำให้ผู้วิจัยกำหนดการสร้างฉาก “สถานที่หลบภัย” ซึ่งเป็นพื้นที่อุดมคติที่ถูกแยกออกจากความวุ่นวายของเมืองสมัยใหม่ โดยนำเสนอเป็นภูมิทัศน์ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาที่รายล้อมด้วยธรรมชาติ เพื่อทำหน้าที่เป็น โลกดวงเลือกเชิงจินตนาการ ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมพักวางประสบการณ์ของเมืองร่วมสมัยและรับรู้ความหมายของสภาพแวดล้อมในอีกมิติหนึ่ง</p>

3.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน

3.3.1 การจัดกลุ่มสำหรับการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน

สำหรับหัวข้อนี้ งานวิจัยจะศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 20 เรื่อง แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม โดยมีได้มุ่งเพียงสำรวจโครงเรื่อง หากมุ่งทำความเข้าใจ “โครงสร้างของประสบการณ์” ที่ภาพยนตร์ก่อรูปผ่านภาพ แสง เวลา พื้นที่ และบรรยากาศ ในฐานะพื้นที่เชิงสุนทรียะที่เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก การคัดเลือกแอนิเมชันเป็นแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เน้นผลงานที่ทำให้ “ภาวะการดำรงอยู่” (mode of being) ปรากฏอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในมิติของธรรมชาติ เมือง สถาปัตยกรรม ภูมิอากาศ ภาวะการรับรู้ ตลอดจนแนวคิดเรื่อง “สถานที่หลบภัย” ในฐานะพื้นที่ที่มนุษย์แสวงหาความมั่นคงท่ามกลางวิกฤติร่วมสมัย

การวิเคราะห์จะอาศัยกรอบปรัชญาปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ เพื่อพิจารณาว่าโลกในภาพยนตร์ถูกเปิดเผยต่อจิตสำนึกอย่างไร ผ่านประสบการณ์เชิงร่างกาย บรรยากาศ และโครงสร้างของเวลาและพื้นที่ ควบคู่กับการวิเคราะห์เชิงบริบท โดยเชื่อมโยงประเด็นที่ปรากฏในภาพยนตร์เข้ากับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาและบริบทเมืองเชียงใหม่ ทั้งในมิติของรูปแบบการอยู่อาศัย ความสัมพันธ์กับภูมิอากาศ และเงื่อนไขทางวัฒนธรรมร่วมสมัย การจัดกลุ่มทั้งห้านี้จึงมิใช่เพียงการจำแนกเนื้อหา หากเป็นกรอบวิเคราะห์ที่เชื่อมโยงสุนทรียะกับจิตสำนึกสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบ และทำหน้าที่เป็นฐานในการสังเคราะห์องค์ความรู้ เพื่อนำไปพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชันของผู้วิจัย ให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏในระดับประสบการณ์อย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้ชม

กลุ่มที่ 1 : ธรรมชาติในฐานะตัวแสดงที่มีชีวิต

กลุ่มนี้รวบรวมแอนิเมชันที่นำเสนอธรรมชาติไม่ใช่ในฐานะฉากหลัง หากเป็นภาวะที่มีชีวิต มีพลัง และมีบทบาทกำหนดเงื่อนไขของการดำรงอยู่ร่วมกับมนุษย์ การวิเคราะห์มุ่งพิจารณาว่าภาพยนตร์ก่อรูปประสบการณ์ของธรรมชาติอย่างไรในระดับการรับรู้และบรรยากาศ และธรรมชาติถูกเปิดเผยต่อจิตสำนึกในฐานะ “โลกที่มีชีวิต” อย่างไร กรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์จะช่วยให้เห็นความสัมพันธ์เชิงภาวะระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศ ซึ่งสามารถนำมาเทียบเคียงกับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่ตั้งอยู่บนความสอดคล้องกับภูมิอากาศและสิ่งแวดล้อมของเชียงใหม่

- 1) Princess Mononoke (1997)
- 2) Nausicaä of the Valley of the Wind (1984)
- 3) The Red Turtle (2016)
- 4) Wolfwalkers (2020)
- 5) Children of the Sea (2019)

กลุ่มที่ 2 : เมืองเสื่อมถอยดิสโทเปียจากปัญหาเทคโนโลยี

กลุ่มนี้สะท้อนสถานะเมืองที่แยกขาดจากธรรมชาติและถูกกำหนดควบคุมโดยเทคโนโลยี อำนาจ และโครงสร้างเศรษฐกิจ การวิเคราะห์จะมุ่งสำรวจบรรยากาศของความไม่มั่นคง ความแปลกแยก และการเสื่อมถอยในฐานะประสบการณ์เชิงภาวะ พร้อมทั้งพิจารณาแนวคิดเรื่อง “สถานที่หลบภัย” ที่เกิดขึ้นภายในเมืองดิสโทเปียในเชิงบริบท ผลการวิเคราะห์จะถูกเชื่อมโยงกับพลวัตของเมืองเชียงใหม่ร่วมสมัย เพื่อทำความเข้าใจความตึงเครียดระหว่างการพัฒนาเมืองกับความสัมพันธ์เชิงนิเวศ

- 6) Akira (1988)
- 7) Metropolis (2001)
- 8) Wall-E (2008)

9) Ghost in the Shell (1995)

10) Tekkonkinkreet (2006)

กลุ่มที่ 3 : สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และพื้นที่แห่งความหมาย

กลุ่มนี้มุ่งวิเคราะห์สถาปัตยกรรมในฐานะพื้นที่เชิงภาวะ (existential space) ที่ก่อรูปความทรงจำ ความสัมพันธ์ และการรับรู้ของผู้อยู่อาศัย การพิจารณาจะเน้นโครงสร้างของพื้นที่ แสง จังหวะเวลา และบรรยากาศที่ทำให้บ้านหรืออาคารกลายเป็น “สถานที่หลบภัย” ทางความหมาย การวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์ จะช่วยเปิดเผยว่าพื้นที่ในแอนิเมชันสร้างความรู้สึกของการอยู่อาศัยอย่างไร และสามารถเชื่อมโยงกับบ้านล้านนา ในฐานะระบบการดำรงชีวิตที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศและวัฒนธรรมของเชียงใหม่ได้อย่างไร

11) My Neighbor Totoro (1988)

12) Spirited Away (2001)

13) The Tale of the Princess Kaguya (2013)

14) The House (2022)

กลุ่มที่ 4 : การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและความวิตกกังวลเชิงนิเวศ

กลุ่มนี้สำรวจบรรยากาศของวิกฤติภูมิอากาศในระดับประสบการณ์ ทั้งในเชิงภาพและอารมณ์ ภาวะภูมิอากาศแปรปรวนถูกนำเสนอในฐานะเงื่อนไขที่เปลี่ยนแปลงโลกของตัวละคร และก่อให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงทางนิเวศ การวิเคราะห์จะพิจารณาว่าแอนิเมชันสามารถทำให้ “บรรยากาศของวิกฤติ” ปรากฏต่อการรับรู้ได้อย่างไร และจะเชื่อมโยงประเด็นดังกล่าวกับบริบทเมืองเชียงใหม่ ซึ่งเผชิญความท้าทายด้านสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย ทั้งนี้เพื่อทำความเข้าใจว่าสถานที่หลบภัยในยุควิกฤติภูมิอากาศอาจมีลักษณะอย่างไร ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันในกลุ่มนี้ได้แก่

15) Weathering with You (2019)

16) The Girl Who Leapt Through Time (2006)

กลุ่มที่ 5 : ภาพยนตร์แอนิเมชันเชิงทดลองและการสำรวจภาวะการมีอยู่

กลุ่มนี้มุ่งสำรวจมิติอภิปรัชญาของการรับรู้ ผ่านงานแอนิเมชันที่เน้นบรรยากาศ ความว่าง ความเจ็บ และโครงสร้างเวลาในเชิงประสบการณ์ การวิเคราะห์จะใช้ปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธ์เพื่อพิจารณาการเปิดเผยโลก (world disclosure) และภาวะการมีอยู่ที่ปรากฏผ่านภาพเคลื่อนไหว แม้งานในกลุ่มนี้อาจมิได้กล่าวถึงสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่ช่วยทำความเข้าใจกลไกเชิงสุนทรียะที่ทำให้ผู้ชม “ประสบ” โลกอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชันของผู้วิจัยให้สามารถทำให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏในระดับประสบการณ์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันในกลุ่มนี้ได้แก่

17) Angel's Egg (1985)

18) Fantastic Planet (1973)

19) Mind Game (2004)

20) The Garden of Words (2013)

3.3.2 การกำหนดประเด็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 5 ประเด็น

การวิเคราะห์นี้มุ่งทำความเข้าใจภาพยนตร์แอนิเมชันในฐานะโครงสร้างของประสบการณ์ที่เปิดเผยภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์กับโลกโดยใช้กรอบปรากฏการณ์วิทยาและเชื่อมโยงเชิงบริบทสู่สถาปัตยกรรม ล้านนาและเมืองเชียงใหม่ เพื่อสังเคราะห์สู่สุนทรียภาพความยั่งยืน โดยได้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ 5 ประเด็นดังนี้

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

วิเคราะห์ว่าโลกในภาพยนตร์ถูกก่อรูปผ่านภาพ แสง เวลา พื้นที่ และบรรยากาศอย่างไร และถูกเปิดเผยต่อจิตสำนึกของผู้ชมในระดับประสบการณ์ตามกรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์อย่างไร

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

พิจารณาความสัมพันธ์เชิงภาวะระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เมือง และเทคโนโลยี ว่าถูกนำเสนอในฐานะความสมดุล ความแปลกแยก หรือความเสื่อมถอยอย่างไร

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

วิเคราะห์พื้นที่ บ้าน หรืออาคารในฐานะพื้นที่เชิงภาวะ (existential space) ที่ก่อรูปความหมาย ความมั่นคง และการแสวงหาที่พำนักท่ามกลางวิกฤติ พร้อมเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา

4) บรรยากาศของวิกฤติภูมิอากาศและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

ศึกษาการนำเสนอภาวะภูมิอากาศแปรปรวน ความไม่มั่นคงทางนิเวศ และความวิตกกังวลเชิงสิ่งแวดล้อมในระดับสุนทรียะและประสบการณ์

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

เชื่อมโยงผลการวิเคราะห์เข้ากับบริบทเมืองเชียงใหม่ รูปแบบการอยู่อาศัย และภูมิอากาศท้องถิ่น เพื่อนำไปพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ทำให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏอย่างเป็นรูปธรรม

3.3.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อกำหนดแนวคิดการสร้างงาน

หัวข้อนี้จะทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 20 เรื่อง แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้ประเด็นการวิเคราะห์หลัก 5 ประเด็นเป็นกรอบในการพิจารณา ทั้งในมิติของประสบการณ์ ภาวะการดำรงอยู่ สถาปัตยกรรม บรรยากาศวิกฤติ และการเชื่อมโยงเชิงบริบท การวิเคราะห์ดังกล่าวมีเป้าหมายเพื่อสังเคราะห์ข้อค้นพบไปสู่บทสรุปเชิงแนวคิด อันเป็นพื้นฐานในการกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชันของงานวิจัยนี้

3.3.3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มที่ 1 : ธรรมชาติในฐานะตัวแสดงที่มีชีวิต

3.3.3.1.1 Princess Mononoke (1997)

Princess Mononoke เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างโดยสตูดิโอจิบลิและกำกับโดย ฮายาโอะ มิยาซากิ ภาพยนตร์แอนิเมชันสำรวจความสัมพันธ์อันตึงเครียดระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผ่านโลกที่ป่าเมือง และเทพเจ้าดำรงอยู่ร่วมกันในภาวะขัดแย้ง ภาพยนตร์มิได้เสนอคำตอบแบบตัดสิน หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชม

ตระหนักถึงความซับซ้อนของการอยู่ร่วมกันท่ามกลางกระบวนการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงของโลก

วิเคราะห์ตาม 5 ประเด็นหลักของงานวิจัย

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

ภาพยนตร์ก่อรูปประสบการณ์ผ่านบรรยากาศของป่า เสียงลม หมอก แสงลอดใบไม้ และจังหวะการเคลื่อนไหวที่เนิบช้า โลกในเรื่องมิได้ถูกอธิบายด้วยถ้อยคำ หาก “ปรากฏ” ผ่านการรับรู้เชิงร่างกายของผู้ชม ป่าในฐานะภาวะจึงถูกเปิดเผยอย่างค่อยเป็นค่อยไป ทำให้ผู้ชมรับรู้ความหนาแน่นของพื้นที่และพลังชีวิตในระดับประสบการณ์ มากกว่าการรับรู้เชิงข้อมูล

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ภาพยนตร์นำเสนอความสัมพันธ์เชิงภาวะระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในลักษณะความตึงเครียด มิใช่การแบ่งดีหรือชั่วอย่างตายตัว เมืองเหล็ก (Iron Town) เป็นตัวแทนของการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ตั้งอยู่บนการแปรสภาพทรัพยากร ขณะที่ป่าเป็นภาวะของพลังชีวิตที่มีอาจถูกครอบครอง ความขัดแย้งจึงสะท้อนการปะทะกันของสองรูปแบบการดำรงอยู่ การอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และการควบคุมธรรมชาติ

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

เมืองเหล็ก ทำหน้าที่เป็น “สถานที่หลบภัย” ของมนุษย์ชายขอบ เช่น ผู้หญิงและผู้ป่วยโรคเรื้อน เมืองจึงมิได้ถูกวาดให้เป็นเพียงผู้ร้าย หากเป็นพื้นที่ที่มอบความมั่นคงในอีกมิติหนึ่ง ภาพยนตร์จึงเปิดคำถามว่า พื้นที่หลบภัยที่สร้างขึ้นจากการทำลายธรรมชาติสามารถยั่งยืนได้หรือไม่ ประเด็นนี้เชื่อมโยงโดยตรงกับการพิจารณาสถาปัตยกรรมล้านนาในฐานะพื้นที่พำนักที่ตั้งอยู่บนความสมดุลกับสิ่งแวดล้อม มิใช่การแยกขาดจากมัน

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

บรรยากาศของโรคคำสาป การกลายร่างของสัตว์เทพ และการล่มสลายของป่า สร้างประสบการณ์ของวิกฤติที่มีใจเพียงเหตุการณ์ หากเป็นภาวะที่ค่อย ๆ ซึมซับเข้าสู่โลกของตัวละคร วิกฤติจึงถูกทำให้รับรู้ในระดับสุนทรีย์ ความเสื่อมถอยของป่าไม่เพียงเปลี่ยนภูมิทัศน์ แต่เปลี่ยนภาวะการมีอยู่ของสิ่งมีชีวิตทั้งหมด ภาพยนตร์จึงปลุกจิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านประสบการณ์ มากกว่าการกล่าวเทศนาเชิงศีลธรรม

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Princess Mononoke แสดงให้เห็นว่า “ความยั่งยืน” มิใช่ความบริสุทธิ์ของธรรมชาติหรือการปฏิเสธความเป็นมนุษย์ หากคือการยอมรับความซับซ้อนของความสัมพันธ์ การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่แนวคิดการออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ทำให้ผู้ชมประสบการณ์ตึงเครียดระหว่างการพัฒนาและการอนุรักษ์ พร้อมเปิดพื้นที่ให้ตั้งคำถามถึงรูปแบบการอยู่อาศัยของเมืองเชียงใหม่ร่วมสมัยว่าจะสามารถสร้าง “สถานที่หลบภัย” ที่ไม่ทำลายเงื่อนไขของธรรมชาติได้อย่างไร

3.3.3.1.2 Nausicaä of the Valley of the Wind (1984)

Nausicaä of the Valley of the Wind เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย ฮายาโอะ มิยาซากิ และผลิตโดย Topcraft ภาพยนตร์นำเสนอโลกหลังหายนะสิ่งแวดล้อมที่ระบบนิเวศได้พัฒนาไปสู่

รูปแบบใหม่ ซึ่งมนุษย์มิใช่ศูนย์กลางของการดำรงอยู่ หากต้องเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจโลกที่เปลี่ยนแปลงไป

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

โลกของเรื่องถูกก่อรูปผ่านภูมิทัศน์ที่ปกคลุมด้วยหมอกพิษ ป่าแมลงยักษ์ และเสียงลมที่พัดผ่านหุบเขา จังหวะของภาพยนตร์สลับระหว่างความเจ็บปวดกับฉากการเผชิญหน้าอย่างรุนแรง ทำให้ผู้ชมประสบ “โลกที่บาดเจ็บ” ในระดับบรรยากาศ มากกว่าการรับรู้ผ่านคำอธิบาย โลกถูกเปิดเผยอย่างค่อยเป็นค่อยไปผ่านสายตาของนาอูซิกะ ผู้มีความสามารถรับฟังเสียงและสื่อสารกับธรรมชาติ โครงสร้างประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนการเรียนรู้และการเปิดใจต่อสิ่งที่ไม่เข้าใจ

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ภาพยนตร์เสนอว่าธรรมชาติมิได้เป็นศัตรู หากเป็นระบบที่กำลังฟื้นฟูตนเองจากการทำลายของมนุษย์ ความขัดแย้งเกิดจากความไม่เข้าใจในโครงสร้างชีวิต เมืองต่าง ๆ ในเรื่องพยายามควบคุมหรือทำลายป่าพิษ ขณะที่นาอูซิกะเลือกทำความเข้าใจและอยู่ร่วมกับมัน จึงสะท้อนสองรูปแบบการดำรงอยู่ การครอบงำ กับการเรียนรู้ร่วมกัน

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และ “สถานที่หลบภัย”

หุบเขาแห่งสายลมทำหน้าที่เป็นพื้นที่พำนักที่สอดคล้องกับภูมิอากาศ การออกแบบพื้นที่เปิดรับลมช่วยลดพิษและสร้างความอยู่รอด สถาปัตยกรรมจึงตั้งอยู่บนการอ่านภูมิประเทศและจังหวะลม ประเด็นนี้เชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมล้านนาในฐานะการออกแบบที่สอดคล้องกับลม แสง และภูมิอากาศเชิงใหม่

4) บรรยากาศของวิถีชีวิตและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

หมอกพิษและการเคลื่อนไหวของแมลงยักษ์สร้างบรรยากาศของความเปราะบาง วิถีชีวิตถูกทำให้รับรู้ผ่านความกลัวและความเข้าใจพร้อมกัน ภาพยนตร์จึงปลูกจิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านประสบการณ์ของการเห็นคุณค่าในระบบชีวิตที่มนุษย์เคยมองว่าเป็นภัย

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Nausicaä เสนอแนวคิดที่ว่า ความยั่งยืนเกิดจากการอ่านจังหวะของธรรมชาติและการอยู่ร่วมกับมัน การสังเคราะห์นี้สามารถนำไปพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชันแสดงถึงตัวละครที่มีความพิเศษสามารถได้รับพลังงานจากธรรมชาติ ตัวละครนี้จะมีพลังที่มีความสอดคล้องและสัมพันธ์กับการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ

3.3.3.1.3 The Red Turtle (2016)

The Red Turtle กำกับโดย Michael Dudok de Wit และอำนวยการสร้างโดย Studio Ghibli เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไร้บทสนทนาที่เล่าเรื่องราวจริงชีวิตมนุษย์บนเกาะร้าง ผ่านภาพ เสียง และจังหวะเวลาที่ถูกยึดและลดทอนรายละเอียดให้เหลือเพียงช่วงสำคัญของชีวิต การนำเสนอใช้ธรรมชาติทำหน้าที่เป็นทั้งฉากและตัวแสดง สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การเกิด การสูญเสีย และการยอมรับความไม่เที่ยงในเชิงประสบการณ์อย่างกระชับและลึกซึ้ง ภาพยนตร์ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบเรียบง่าย แต่แฝงด้วยนัยเชิงปรัชญา โดยติดตามการเปลี่ยนผ่านของชีวิตตั้งแต่การเอาชีวิตรอด การเผชิญหน้ากับธรรมชาติ การก่อรูปความสัมพันธ์ ความรัก การเกิด การสูญเสีย และการยอมรับความไม่เที่ยงของชีวิต

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

ความเงียบ คลื่นทะเล เสียงลม และจังหวะของฤดูกาลเป็นองค์ประกอบหลักของประสบการณ์ โลกถูกเปิดเผยผ่านการเปลี่ยนผ่านของเวลา มากกว่าการเล่าเรื่องแบบเหตุการณ์ ผู้ชมรับรู้การดำรงอยู่ผ่านจังหวะธรรมชาติอย่างต่อเนื่อง ลักษณะเด่นของผลงานอยู่ที่การใช้ภาพเคลื่อนไหวที่ลดทอนรายละเอียด (minimalist animation) ร่วมกับจังหวะเวลา (rhythm) และเสียงธรรมชาติ เพื่อสร้างประสบการณ์การรับรู้ในเชิงปรากฏการณ์วิทยา (phenomenological experience) ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับสถานะของตัวละครโดยตรง

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

มนุษย์ไม่ได้ครอบครองเกาะ หากเป็นส่วนหนึ่งของวงจรชีวิต ภาพยนตร์เสนอความสัมพันธ์แบบยอมรับและปรับตัว โลกจึงปรากฏในฐานะระบบหมุนเวียนที่มนุษย์ไม่สามารถควบคุมได้ มนุษย์จึงต้องเรียนรู้ที่จะดำรงอยู่ภายใต้เงื่อนไขของธรรมชาติ มากกว่าการพยายามกำหนดหรือเอาชนะความหมายของการมีชีวิตจึงค่อย ๆ เปิดเผยมานการอยู่ร่วม การเปลี่ยนแปลง และการยอมรับความไม่เที่ยงของสรรพสิ่ง

3) สถาปัตยกรรมและ “สถานที่หลบภัย”

กระท่อมไม้เรียบง่ายคือพื้นที่หลบภัยที่สร้างจากวัสดุธรรมชาติ สะท้อนความสัมพันธ์ที่อ่อนโยนระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม เมื่อพายุทำลายสิ่งปลูกสร้าง มนุษย์เรียนรู้ที่จะสร้างใหม่อย่างไม่ต่อต้านธรรมชาติ แต่ปรับตัวให้สอดคล้องกับจังหวะและเงื่อนไขของมัน พื้นที่หลบภัยจึงเป็นการประนีประนอมมิใช่การยึดครอง และดำรงอยู่ในฐานะพื้นที่ชั่วคราวที่พร้อมเปลี่ยนแปลงไปตามวงจรของธรรมชาติ

4) บรรยากาศของวิกฤติ

พายุและความโดดเดี่ยวสร้างภาวะไม่มั่นคงและเปราะบางให้กับการดำรงอยู่ของมนุษย์ แต่ภาพยนตร์มิได้เสนอความสิ้นหวัง หากชี้ให้เห็นความต่อเนื่องและความยืดหยุ่นของชีวิตที่ดำรงอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง วิกฤติจึงมิใช่จุดจบ หากเป็นส่วนหนึ่งของวงจรธรรมชาติที่ผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ การปรับตัว และการเริ่มต้นใหม่อย่างไม่สิ้นสุด

5) การสังเคราะห์เชิงบริบท

ด้วยการหลีกเลี่ยงบทสนทนา ภาพยนตร์จึงสื่อสารผ่านภาษาเชิงภาพ เสียง และจังหวะของเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “ภาพยนตร์ในฐานะประสบการณ์” (cinema as experience) มากกว่าการเล่าเรื่องเชิงเหตุการณ์ ทำให้ The Red Turtle ไม่เพียงเป็นภาพยนตร์เชิงกวี (poetic cinema) แต่ยังเป็นพื้นที่ของการใคร่ครวญถึงความสัมพันธ์เชิงนิเวศและสถานะการดำรงอยู่ของมนุษย์ในโลกธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง

The Red Turtle ให้ประเด็นทางความคิดที่จะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่บทสนทนาจะหลีกเลี่ยงบทสนทนาที่เป็นการพูดแต่เน้นการแสดงความคิดในใจของตัวละคร การหลีกเลี่ยงบทสนทนาช่วยลด “การกำหนดความหมาย” แบบตรงไปตรงมา เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมรับรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (embodied perception) และตีความจากภาพ เสียง และบรรยากาศด้วยตนเอง อีกทั้งยังข้ามข้อจำกัดทางภาษา ทำให้เนื้อหามีลักษณะเป็นสากล สอดคล้องกับแนวคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาที่เน้นประสบการณ์ก่อนภาษาดังนั้น ความคิดภายในของตัวละครจึงไม่ถูกบอก แต่ถูกทำให้ “รู้สึก” ผ่านภาพและจังหวะเวลาแทน

3.3.3.1.4 Wolfwalkers (2020)

Wolfwalkers กำกับโดย Tomm Moore และ Ross Stewart ผลิตโดย Cartoon Saloon เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สำรวจความตึงเครียดระหว่าง “เมือง” ซึ่งถูกจัดระเบียบ ควบคุม และกำหนดด้วยอำนาจ กับ “ป่า” ซึ่งมีชีวิต เคลื่อนไหว และดำรงอยู่ตามจังหวะของธรรมชาติ ผ่านเรื่องราวของเด็กหญิงที่ค่อย ๆ เคลื่อนจากโลกของเหตุผลและกฎระเบียบไปสู่โลกของสัญชาตญาณและความสัมพันธ์เชิงนิเวศ ภาพยนตร์ใช้ภาษาภาพแบบ 2 มิติ ที่มีลักษณะเส้นสายอิสระและมีชีวิต เพื่อเน้นความแตกต่างระหว่างพื้นที่ปิดของเมืองกับพื้นที่เปิดของป่า ทำให้ป่าปรากฏในฐานะพื้นที่ของอิสรภาพ การเปลี่ยนแปลง และการอยู่ร่วมกับสิ่งมีชีวิตอื่นอย่างเท่าเทียม ในขณะที่เมืองสะท้อนโครงสร้างอำนาจที่พยายามควบคุมและตัดขาดมนุษย์ออกจากธรรมชาติ

ในเชิงแนวคิด Wolfwalkers ชี้ให้เห็นว่าความขัดแย้งดังกล่าวมิได้เป็นเพียงการเผชิญหน้าระหว่างสองพื้นที่ หากเป็นการตั้งคำถามต่อวิถีคิดของมนุษย์ที่มองธรรมชาติเป็นสิ่งที่ต้องถูกจัดการและครอบงำ พร้อมทั้งเสนอความเป็นไปได้ของการอยู่ร่วมกันผ่านการเปลี่ยนแปลงการรับรู้และการเปิดรับความสัมพันธ์เชิงนิเวศในฐานะประสบการณ์ร่วมของชีวิต

1) โครงสร้างของประสบการณ์

แอนิเมชันเส้นสายแข็งตรงของเมืองตัดกับเส้นโค้งไหลลื่นของป่า โลกถูกเปิดเผยผ่านรูปแบบทางทัศนศิลป์ ทำให้ผู้ชมรับรู้ความแตกต่างของภาวะการณ์ดำรงอยู่ผ่านภาพโดยตรง เส้นตรงที่เป็นระเบียบของเมืองสะท้อนโครงสร้างอำนาจ การควบคุม และการแบ่งแยก ขณะที่เส้นโค้งของป่าแสดงถึงการเคลื่อนไหว ความมีชีวิต และความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง ความแตกต่างเชิงรูปแบบนี้จึงไม่ใช่เพียงความงามทางภาพ แต่ทำหน้าที่เป็นภาษาทางสุนทรียะที่สื่อสารความต่างของวิถีการดำรงอยู่ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง

2) ภาวะการดำรงอยู่

เมืองคือพื้นที่ของการควบคุม ระเบียบ และอำนาจที่พยายามกำหนดโลกให้อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ ขณะที่ป่าคือพื้นที่ของอิสระ การเคลื่อนไหว และการดำรงอยู่ร่วมกับสิ่งมีชีวิตอื่นอย่างไม่ตายตัว ความขัดแย้งระหว่างสองพื้นที่นี้จึงสะท้อนสองวิธีการอยู่ในโลก คือการอยู่แบบครอบงำและแยกขาด กับการอยู่แบบเชื่อมโยงและปรับตัวกับธรรมชาติ ซึ่งเปิดคำถามต่อมนุษย์ว่าควรเลือกหรือประสานสองวิธีนี้อย่างไรในการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน

3) สถาปัตยกรรมและสถานที่หลบภัย

กำแพงเมืองเป็นพื้นที่ปิดที่สะท้อนการควบคุม ความปลอดภัยเชิงโครงสร้าง และการแยกขาดจากโลกภายนอก ขณะที่ป่ากลายเป็นพื้นที่หลบภัยเชิงจิตวิญญาณ ซึ่งเปิดให้เกิดการเชื่อมโยง การฟื้นฟู และการดำรงอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างอิสระ ประเด็นนี้จึงตั้งคำถามว่าสถานที่ใดคือ “พื้นที่หลบภัย” ที่แท้จริง ระหว่างพื้นที่ที่ถูกควบคุมเพื่อความมั่นคงภายนอก หรือพื้นที่ที่เอื้อให้เกิดความสมดุลภายในและความสัมพันธ์กับโลกธรรมชาติ ซึ่งอาจเป็นรากฐานของความมั่นคงในระดับที่ลึกยิ่งกว่า

4) บรรยากาศของวิกฤติ

การล่าหมาป่าและการตัดไม้สร้างบรรยากาศของความเร่งรีบ ความตึงเครียด และการทำลายที่แผ่ขยายไปทั่วพื้นที่ธรรมชาติ กิจกรรมเหล่านี้สะท้อนกระบวนการแทรกแซงของมนุษย์ที่เร่งเร้าและมุ่งควบคุมสิ่งแวดล้อมให้สอดคล้องกับผลประโยชน์ของตนเอง จังหวะของการกระทำจึงเต็มไปด้วยความเร่งด่วน

และการกดทับ ซึ่งตัดขาดจากจังหวะการเติบโตและพื้นตัวของธรรมชาติ ในเชิงสุนทรีย์ะ บรรยากาศดังกล่าวทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความไม่สมดุลระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศ และชี้ให้เห็นว่าวิกฤติที่เกิดขึ้นมิใช่เพียงผลของการทำลายทางกายภาพ หากยังเป็นความตึงเครียดในระดับของการดำรงอยู่ที่ค่อย ๆ สะสมและทวีความรุนแรงมากขึ้น

5) การสังเคราะห์เชิงบริบท

เสนอแนวความคิดการออกแบบพื้นที่เมืองที่ไม่ตัดขาดจากป่า ซึ่งสัมพันธ์กับบริบทการขยายตัวของเชียงใหม่ร่วมสมัย โดยมุ่งนำเสนอ “ความแตกต่าง” ระหว่างพื้นที่เมืองที่ถูกจัดระเบียบ ควบคุม และแยกออกจากระบบนิเวศ กับพื้นที่ที่บ้านล้านนาดำรงอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างสอดคล้องและต่อเนื่อง แนวคิดนี้จึงไม่ได้เพียงเปรียบเทียบเชิงรูปแบบ แต่ชี้ให้เห็นถึงสองวิถีการอยู่อาศัยที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ คือ การพัฒนาเมืองที่มุ่งครอบงำและใช้ทรัพยากร กับวิถีการอยู่อาศัยที่ปรับตัว เคารพ และเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อม เป็นการตั้งคำถามถึงแนวทางการออกแบบเมืองในอนาคตว่าควรจะต้องประสานความเจริญกับความยั่งยืนทางนิเวศมากกว่าการสร้างเมืองในรูปแบบของป่าคอนกรีต

3.3.3.1.5 Children of the Sea (2019)

Children of the Sea กำกับโดย Ayumu Watanabe ผลิตโดย Studio 4°C เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับจักรวาลผ่าน “ทะเล” ในฐานะพื้นที่เชื่อมโยงระหว่างโลกทางกายภาพและมิติที่ลึกยิ่งกว่า เรื่องราวติดตามการรับรู้ของเด็กหญิงที่ค่อย ๆ เปิดออกสู่ปรากฏการณ์เหนือจริง ซึ่งผสมระหว่างวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ และความลึกลับของจักรวาล

ภาพยนตร์ใช้ภาษาภาพที่เต็มไปด้วยรายละเอียดของสิ่งมีชีวิตใต้ทะเล แสง สี และการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ที่พาผู้ชมดำดิ่งสู่สภาวะของการเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ สิ่งมีชีวิต และจักรวาลในฐานะระบบเดียวกัน ในเชิงแนวคิด ทะเลมิได้เป็นเพียงฉาก แต่เป็นพื้นที่ของการกำเนิด ความทรงจำ และพลังชีวิตที่ไหลเวียนอย่างไม่สิ้นสุด ทำให้ภาพยนตร์เปิดมุมมองต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ในฐานะส่วนหนึ่งของจักรวาลที่กว้างใหญ่ และตั้งคำถามต่อขอบเขตของการรับรู้ ความรู้ และความเป็นจริงอย่างลึกซึ้ง

1) โครงสร้างของประสบการณ์

ภาพใต้น้ำและเสียงคลื่นสร้างความรู้สึกไร้ขอบเขต ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกของโลกในระดับจักรวาล ผ่านการจัดวางภาพที่ค่อย ๆ ขยายจากรายละเอียดของสิ่งมีชีวิตขนาดเล็กไปสู่มิติที่กว้างใหญ่เกินกว่าจะกำหนดขอบเขตได้ เสียงคลื่นและบรรยากาศใต้น้ำทำหน้าที่เป็นจังหวะที่เชื่อมโยงการรับรู้ของผู้ชมกับการเคลื่อนไหวของธรรมชาติอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เส้นแบ่งระหว่างร่างกาย มหาสมุทร และจักรวาลค่อย ๆ เลือนหาย กลายเป็นประสบการณ์ของการดำรงอยู่ในระบบเดียวกันที่ลึกซึ้งและไร้ศูนย์กลาง

2) ภาวะการดำรงอยู่

มนุษย์เป็นเพียงส่วนเล็กในระบบชีวภาพ โลกถูกเปิดเผยในฐานะความเชื่อมโยงสากลที่สิ่งมีชีวิตทุกระดับต่างพึ่งพาและสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน ตั้งแต่ระดับจุลชีพไปจนถึงระบบนิเวศขนาดใหญ่ ความสัมพันธ์ดังกล่าวมิได้เป็นเส้นตรง หากเป็นเครือข่ายของการแลกเปลี่ยน พลังงาน การเกิด และการดับที่หมุนเวียนอย่างต่อเนื่อง มุมมองนี้จึงลดทอนความเป็นศูนย์กลางของมนุษย์ และเปิดให้เห็นการดำรงอยู่ในฐานะส่วนหนึ่งของระบบชีวิตที่กว้างใหญ่ ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงมิติของจักรวาลอย่างไม่แยกขาด

3) สถาปัตยกรรมและสถานที่หลบภัย

พิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำและชายฝั่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่ที่เปลี่ยนผ่านระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยเป็นจุดที่เส้นแบ่งระหว่างโลกที่ถูกควบคุมกับโลกตามธรรมชาติเริ่มพร่าเลือน พื้นที่ทั้งสองจึงทำหน้าที่เป็น “ขอบเขตของการเปลี่ยนผ่าน” (threshold) ที่ผู้ชมและตัวละครได้เคลื่อนจากการรับรู้แบบแยกส่วนไปสู่ การตระหนักถึงความเชื่อมโยงกับโลกธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง ในเชิงประสบการณ์ พื้นที่เหล่านี้ไม่ใช่เพียงสถานที่ ทางกายภาพ แต่เป็นพื้นที่ของการเปลี่ยนแปลงทางการรับรู้ ซึ่งเปิดโอกาสให้มนุษย์ตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ ของตนเองกับสิ่งมีชีวิตอื่นและจักรวาลในภาพรวม

4) บรรยากาศของวิกฤติ

ปรากฏการณ์ผิดปกติในทะเลสะท้อนความเปราะบางของระบบนิเวศที่เชื่อมโยงกันอย่าง ละเอียดอ่อน เมื่อความสมดุลถูกรบกวน ผลกระทบจึงแผ่ขยายไปทั่วทั้งระบบในลักษณะที่ยากจะควบคุมหรือ คาดการณ์ได้ ปรากฏการณ์เหล่านี้จึงไม่ใช่เพียงความผิดปกติทางธรรมชาติ หากเป็นสัญญาณเตือนถึงขีดจำกัด ของโลก และความจำเป็นที่มนุษย์ต้องตระหนักถึงบทบาทของตนภายในเครือข่ายชีวิตที่สัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง

5) การสังเคราะห์เชิงบริบท

ภาพยนตร์เปิดมิติความเชื่อมโยงเชิงจักรวาล ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาอินสตอลเลชันที่ทำให้ผู้ชมประสบการณ์สัมพันธ์กับธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง โดยการออกแบบพื้นที่ให้ผู้ชม “เข้าไปอยู่ภายใน” ระบบ ของภาพ แสง เสียง และจังหวะเวลา แทนการยืนดูจากภายนอก ประสบการณ์ดังกล่าวสามารถสร้างภาวะ การรับรู้ที่ผู้ชมรู้สึกถึงการไหลเวียน การเชื่อมโยง และการเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่งในระดับที่เกินกว่าการรับรู้ เชิงเหตุผล

ในเชิงการออกแบบ อินสตอลเลชันอาจใช้ภาพเคลื่อนไหวที่ขยายจากรายละเอียดเล็ก ไปสู่มิติที่กว้างใหญ่ เสียงบรรยากาศที่โอบล้อม และพื้นที่ที่ไม่มีขอบเขตชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมค่อย ๆ สูญเสีย จุดศูนย์กลางของตนเอง และรับรู้ตนในฐานะส่วนหนึ่งของระบบนิเวศและจักรวาลร่วมกัน แนวทางนี้จึงไม่ได้มุ่ง สื่อสารเนื้อหาโดยตรง แต่สร้าง “ประสบการณ์” ที่ทำให้เกิดการตระหนักถึงการเชื่อมโยงเชิงสุนทรียะ อย่างลึกซึ้ง

3.3.3.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มที่ 2 : เมืองเสื่อมถอยดิสโทเปียจากปัญหา เทคโนโลยี

3.3.3.2.1 Akira (1988)

Akira เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Katsuhiro Otomo และผลิตโดย Tokyo Movie Shinsha ภาพยนตร์นำเสนอเมืองนีโอ-โตเกียวหลังภัยพิบัติ ผ่านภูมิทัศน์เมืองดิสโทเปียที่เต็มไปด้วย เทคโนโลยี อำนาจรัฐ และพลังทำลายล้างอันควบคุมไม่ได้ Akira มิได้เป็นเพียงภาพยนตร์ไซไฟ หากเป็น การสำรวจภาวะของเมืองสมัยใหม่ที่หลุดพ้นจากความสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และโครงสร้างสังคม

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Akira ก่อรูปประสบการณ์ผ่านแสงสีอน เสียงเครื่องจักร ความเร็วของมอเตอร์ไซค์ และ จังหวะการตัดต่อที่เร่งเร้า เมื่อถูกนำเสนอในฐานะพื้นที่ที่หนาแน่น เต็มไปด้วยพลังงาน ความวุ่นวาย และความ ไม่มั่นคง โลกมิได้ถูกอธิบายด้วยถ้อยคำ หากถูกทำให้ “ประสบ” ผ่านความเร็ว ความรุนแรง และความสั่นไหว ของภาพ ผู้ชมรับรู้เมืองผ่านร่างกาย ผ่านแรงกระแทก เสียงระเบิด และแสงแฟลช ซึ่งสร้างภาวะของความ

ไม่มั่นคงอย่างต่อเนื่อง

โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนความเร่งรีบและการแตกสลาย พื้นที่ในภาพยนตร์มิได้ให้ความรู้สึกของการพำนักหรือหยุดนิ่ง หากเป็นพื้นที่ชั่วคราวที่พร้อมจะพังทลายอยู่เสมอ เมืองจึงถูกเปิดเผยในฐานะโลกที่ไร้เสถียรภาพ

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ใน Akira เมืองมิใช่เพียงฉาก แต่เป็นโครงสร้างอำนาจที่ควบคุมชีวิตของมนุษย์ เทคโนโลยี การทดลองทางทหาร และการควบคุมทางการเมืองสะท้อนรูปแบบการดำรงอยู่ที่ตัดขาดจากธรรมชาติ ธรรมชาติ แทบไม่ปรากฏในฐานะพลังชีวิต หากปรากฏในฐานะพลังงานที่ถูกแปรสภาพเป็นอาวุธ

ภาวะการดำรงอยู่ของตัวละครจึงเต็มไปด้วยความแปลกแยก (alienation) พลังเหนือธรรมชาติของเท็ตสึโอะมิได้เชื่อมโยงกับระบบชีวิต หากเป็นพลังที่ไร้การควบคุมและนำไปสู่การทำลายล้าง ภาพยนตร์สะท้อนสภาวะของอารยธรรมที่พัฒนาอย่างรวดเร็วโดยขาดความสมดุล จนเมืองกลายเป็นพื้นที่แห่งความแปรปรวนและการระเบิดซ้ำแล้วซ้ำเล่า

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

สถาปัตยกรรมใน Akira เป็นสถาปัตยกรรมแนวตั้ง ขนาดใหญ่ แข็งกระด้าง และแสดงอำนาจ อาคารรัฐ โรงพยาบาลทดลอง และโครงสร้างพื้นฐานถูกออกแบบเพื่อควบคุม มิใช่เพื่อพำนัก พื้นที่ส่วนตัวของตัวละครมีลักษณะชั่วคราวและไม่มั่นคง สะท้อนการขาด “สถานที่หลบภัย” ที่แท้จริง

แม้กลุ่มเด็กข้างถนนจะรวมตัวกันในพื้นที่ใต้สะพานหรือชอกเมือง แต่พื้นที่เหล่านั้นมิได้ให้ความมั่นคง หากเป็นเพียงการหลบหนีชั่วคราว เมืองจึงถูกเปิดเผยว่าเป็นโครงสร้างที่ไม่เอื้อต่อการอยู่อาศัยใน ความหมายเชิงภาวะการดำรงอยู่ ประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับคำถามสำคัญของงานวิจัยว่า เมืองร่วมสมัยสามารถสร้างพื้นที่พำนักที่ไม่ทำลายเงื่อนไขของชีวิตได้หรือไม่

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

แม้ Akira จะมีได้กล่าวถึงสิ่งแวดล้อมโดยตรงในลักษณะป่าไม้หรือภูมิอากาศ แต่บรรยากาศของภาพยนตร์เต็มไปด้วยภาวะวิกฤติ เมืองถูกสร้างบนซากของการระเบิดครั้งก่อน และในตอนจบ เรื่องเมืองได้ถูกทำลายล้างอีกครั้ง วงจรนี้สะท้อนสภาวะของอารยธรรมที่ไม่เรียนรู้จากความผิดพลาด

แสงสีแดง เสียงไซเรน และภาพตึกถล่มก่อรูปประสบการณ์ของโลกที่กำลังพังทลาย วิกฤติจึงมิใช่เหตุการณ์เฉพาะหน้า หากเป็นภาวะพื้นฐานของการดำรงอยู่ในเมืองดิสโทเปีย ภาพยนตร์จึงทำให้ผู้ชมประสบการณ์ไม่มั่นคงของโลกสมัยใหม่ และตั้งคำถามถึงโครงสร้างการพัฒนาที่ขาดความยั่งยืน

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Akira เสนอภาพของเมืองที่พัฒนาโดยขาดความสมดุลระหว่างพลังมนุษย์กับระบบชีวิต การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้ชี้ให้เห็นว่า “สุนทรียภาพของความเสื่อมถอย” สามารถถูกทำให้ปรากฏผ่าน แสง สี เสียง และจังหวะที่เร่งรีบ ในกระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชัน ผู้วิจัยสามารถนำแนวคิดเรื่องความหนาแน่นของเมือง ความเร่งรีบ และความไม่มั่นคงมาสร้างประสบการณ์เปรียบเทียบกับสภาวะเมือง เชียงใหม่ร่วมสมัย

ในบริบทเชียงใหม่ที่กำลังขยายตัวอย่างรวดเร็ว คำถามที่ Akira ตั้งไว้มีความสำคัญยิ่ง คือ เมืองจะเติบโตโดยไม่ซ้ารอยวงจรของการทำลายล้างได้อย่างไร และจะสามารถสร้าง “สถานที่หลบภัย” ที่ตั้งอยู่

บนความสมดุลกับภูมิอากาศและระบบนิเวศได้หรือไม่ การสังเคราะห์ดังกล่าวจึงเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาแนวคิดสุนทรียภาพความยั่งยืนผ่านการเปรียบเทียบระหว่างเมืองดิสโทเปียกับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา

3.3.3.2 Metropolis (2001)

Metropolis เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Rintaro และผลิตโดย Madhouse ตัดแปลงจากผลงานมังงะของ Osamu Tezuka ภาพยนตร์นำเสนอเมืองขนาดมหึมาที่แบ่งแยกชนชั้นอย่างชัดเจน ระหว่างชนชั้นปกครองที่อาศัยอยู่บนผืนดิน กับแรงงานและหุ่นยนต์ที่อยู่บนชั้นใต้ดิน เมืองในเรื่องจึงเป็นโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ของอำนาจ เทคโนโลยี และความไม่เท่าเทียม

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Metropolis ก่อรูปประสบการณ์ผ่านโครงสร้างแนวตั้งของเมือง ลิฟต์ บันได และทางลาดที่เชื่อมชั้นต่าง ๆ ของมหานครขนาดยักษ์ ภาพยนตร์ใช้มุมกล้องที่เผยให้เห็นความสูงชันและความลึกของพื้นที่ ทำให้ผู้ชมรับรู้เมืองในฐานะ “ระบบชั้น” ที่จัดระเบียบชีวิตของคนอย่างชัดเจน

โลกถูกเปิดเผยผ่านความแตกต่างของแสงและสี ชั้นบนของเมืองสว่างไสว มีสถาปัตยกรรมโอ่อ่า ขณะที่ชั้นล่างมืดทึบ อัดแน่น และเต็มไปด้วยเครื่องจักร เสียงกลไกและจังหวะการทำงานของเครื่องจักรสร้างบรรยากาศของความตึงเครียดที่ไร้ความเป็นมนุษย์ ผู้ชมจึงประสบโลกในฐานะโครงสร้างอำนาจที่มองเห็นได้ผ่านรูปแบบพื้นที่และจังหวะของภาพ

โครงสร้างของประสบการณ์ในเรื่องนี้จึงตั้งอยู่บนความตึงเครียดระหว่าง “ความยิ่งใหญ่ทางเทคโนโลยี” กับ “ความเปราะบางของชีวิต” เมืองมิใช่พื้นที่ว่าง หากเป็นระบบที่กำหนดวิธีการดำรงอยู่ของแต่ละครอย่างชัดเจน

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ใน Metropolis ธรรมชาติแทบไม่ปรากฏ เมืองกลายเป็นจักรวาลทั้งหมดของการดำรงอยู่ มนุษย์และหุ่นยนต์อยู่ร่วมกันภายใต้โครงสร้างชนชั้นที่ชัดเจน หุ่นยนต์ถูกใช้แรงงานแทนมนุษย์ แต่ในขณะเดียวกันก็สะท้อนคำถามเรื่องความเป็นมนุษย์

ภาวะการดำรงอยู่ในเรื่องนี้จะจึงเป็นภาวะของการแบ่งแยก—บน/ล่าง มนุษย์/เครื่องจักร อำนาจ/แรงงาน เมืองกลายเป็นสิ่งมีชีวิตเชิงสัญลักษณ์ที่ควบคุมทุกชีวิตภายในตัวมันเอง เมืองใน Metropolis คือ ระบบปิดที่มุ่งสู่การควบคุมและการรวมศูนย์อำนาจ ความขัดแย้งหลักในเมืองมิใช่เพียงการกบฏของแรงงาน แต่คือคำถามว่า “การดำรงอยู่แบบใดจึงจะเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง” ซึ่งสะท้อนความเปราะบางของอารยธรรมที่ยึดโยงกับเทคโนโลยีเป็นศูนย์กลาง

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

สถาปัตยกรรมใน Metropolis มีลักษณะมหึมา แข็งแรง และเต็มไปด้วยสัญลักษณ์แห่งอำนาจ อาคารสูงตระหง่านแสดงถึงการรวมศูนย์อำนาจของชนชั้นปกครอง ขณะที่พื้นที่ใต้ดินคือโลกของแรงงานและหุ่นยนต์ที่ทำงานอย่างไม่หยุดพัก พื้นที่อยู่อาศัยของตัวละครส่วนใหญ่มีลักษณะชั่วคราวและแออัด มิได้มอบความรู้สึกของ “การพำนัก” ในความหมายเชิงภาวะ เมืองจึงขาดพื้นที่ที่เป็น “สถานที่หลบภัย” อย่างแท้จริง แม้จะมีบ้านหรือที่พัก แต่โครงสร้างเมืองโดยรวมทำให้ทุกพื้นที่อยู่ภายใต้การควบคุม

ประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับคำถามของงานวิจัยว่า สถาปัตยกรรมควรทำหน้าที่เป็นเพียงโครงสร้างทางกายภาพ หรือควรเป็นพื้นที่แห่งความหมายที่เอื้อต่อการดำรงชีวิตอย่างสมดุล ในบริบทของ

เชียงใหม่ การพัฒนาเมืองที่เน้นความสูงและความหนาแน่นอาจนำไปสู่ความคล้ายคลึงกับโครงสร้างแบบ Metropolis หากขาดการคำนึงถึงภูมิอากาศและวัฒนธรรมท้องถิ่น

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

แม้ภาพยนตร์จะไม่กล่าวถึงวิกฤติสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่บรรยากาศของความไม่มั่นคงทางสังคมและการกดขี่สะท้อน “วิกฤติของโครงสร้างเมือง” เสียงไฮเรน การก่อกบฏ และภาพการพังทลายของอาคารสร้างประสบการณ์ของเมืองที่ใกล้จุดแตกสลาย การล่มสลายของหอคอยกลางเมืองในช่วงท้ายเรื่องทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของการล่มสลายของโครงสร้างอำนาจ การพังทลายนี้มีใช้เพียงภาพการทำลาย แต่เป็นการเปิดเผยความเปราะบางของระบบที่ดูแข็งแกร่งที่สุด บรรยากาศของวิกฤติจึงถูกทำให้ประสบในระดับสุนทรียะผ่านการเคลื่อนไหวของกล้อง เสียงดนตรี และการสั่นไหวของพื้นที่

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Metropolis ชี้ให้เห็นว่า เมืองที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและอำนาจโดยขาดความสมดุลทางสังคมและสิ่งแวดล้อมย่อมเปราะบางต่อการล่มสลาย การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ทำให้ผู้ชมประสบ “ความหนาแน่น” และ “ความแตกต่างเชิงชั้น” ของพื้นที่ ผ่านการจัดวางแสงเงา และโครงสร้างแนวตั้ง

ในบริบทเมืองเชียงใหม่ที่กำลังขยายตัวและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว Metropolis ทำหน้าที่เป็นภาพเตือนถึงความเสี่ยงของการพัฒนาเมืองที่ไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์เชิงนิเวศและวัฒนธรรม การสร้างสรรค์งานอินสตอลเลชันจึงสามารถใช้แนวคิดเรื่องโครงสร้างชั้น ความหนาแน่น และการพังทลาย เพื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบการอยู่อาศัยแบบลึนามาที่ตั้งอยู่บนความพอดีและความสัมพันธ์กับภูมิอากาศ

Metropolis จึงมีใช้เพียงเรื่องราวของเมืองอนาคต หากเป็นกรณีศึกษาของภาวะการดำรงอยู่ในเมืองสมัยใหม่ ที่ตั้งคำถามต่อความหมายของความก้าวหน้า และเปิดพื้นที่ให้พิจารณาว่า “สุนทรียภาพความยั่งยืน” จะสามารถเกิดขึ้นได้อย่างไรท่ามกลางโครงสร้างเมืองที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

3.3.3.2.3 Wall-E (2008)

Wall-E เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันผลิตโดย Pixar Animation Studios และกำกับโดย Andrew Stanton ภาพยนตร์นำเสนอโลกอนาคตที่มนุษย์ละทิ้งโลกซึ่งถูกท่วมท้นด้วยขยะ และใช้ชีวิตอยู่บนยานอวกาศขนาดมหึมา ขณะที่หุ่นยนต์ตัวเล็กชื่อวอลล์-อีทำหน้าที่เก็บกวาดซากอารยธรรมที่เหลืออยู่ เรื่องราวจึงเป็นการสำรวจภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ในโลกที่ตัดขาดจากธรรมชาติอย่างสิ้นเชิง

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

ช่วงต้นของภาพยนตร์แทบไร้บทสนทนา โลกถูกเปิดเผยผ่านภาพภูมิทัศน์เมืองร้าง ตึกสูงที่กลายเป็นภูเขาขยะ และเสียงลมพัดผ่านถนนว่างเปล่า ความเงิบ ความกว้าง และจังหวะที่เนิบช้า ทำให้ผู้ชมประสบ “โลกหลังการละทิ้ง” ในระดับบรรยากาศมากกว่าการรับรู้เชิงข้อมูล

การจัดองค์ประกอบภาพเน้นความโดดเด่นเดี่ยวของหุ่นยนต์ตัวเล็กท่ามกลางสถาปัตยกรรมขนาดมหึมา เมืองถูกทำให้ปรากฏในฐานะโครงสร้างที่ไร้ชีวิต ขณะที่วอลล์-อีเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ช้า ๆ จนกลายเป็นจังหวะของการดำรงอยู่ โลกจึงถูกเปิดเผยในลักษณะหลังมนุษย์นิยม (post-human) เป็นโลกที่ยังคงอยู่แม้มวลมนุษย์จะหายไป

ในช่วงหลัง เมื่อภาพยนตร์ย้ายฉากไปยังยานอวกาศ Axiom โครงสร้างประสบการณ์เปลี่ยนไปเป็นพื้นที่ปิด แสงสีสดใส และการเคลื่อนไหวแบบไร้น้ำหนัก แต่ความเร่งรีบและการบริโภคอย่างต่อเนื่องสร้างบรรยากาศของความว่างเปล่าในอีกมิติหนึ่ง

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

Wall-E นำเสนอภาวะการดำรงอยู่สองรูปแบบอย่างชัดเจน : 1) โลกที่ถูกทำลายจากการบริโภคเกินขอบเขต 2) มนุษย์ที่ดำรงชีวิตแบบไร้การเคลื่อนไหวและพึ่งพาเทคโนโลยีโดยสมบูรณ์ บนโลกที่เต็มไปด้วยขยะ ธรรมชาติแทบไม่เหลืออยู่ ยกเว้นต้นไม้เล็ก ๆ ที่วอลล์-อีค้นพบ ต้นไม้ต้นนั้นกลายเป็นสัญลักษณ์ของศักยภาพในการฟื้นฟูชีวิต ธรรมชาติจึงไม่ใช่เพียงฉากหลัง หากเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการกลับคืนสู่ความหมายของการดำรงอยู่

บนยานอวกาศ มนุษย์สูญเสียความสามารถในการเดิน การสัมผัส และการมองเห็นโลกโดยตรง การดำรงอยู่จึงถูกแทนที่ด้วยหน้าจอและระบบอัตโนมัติ ภาวะนี้สะท้อนการแปลกแยกเชิงร่างกาย (embodied alienation) ซึ่งตรงข้ามกับแนวคิดการรับรู้เชิงร่างกายในปรากฏการณ์วิทยา

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

เมืองบนโลกในช่วงต้นเรื่องเป็นสถาปัตยกรรมของการบริโภคที่ล่มสลาย ตึกสูงที่สร้างจากกล่องขยะทำหน้าที่เป็นอนุสาวรีย์ของระบบเศรษฐกิจแบบไม่ยั่งยืน พื้นที่เหล่านี้ไม่สามารถเป็น “สถานที่หลบภัย” ได้ เพราะตั้งอยู่บนการทำลายเงื่อนไขของชีวิต

ในทางตรงกันข้าม ยานอวกาศ Axiom ถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับมนุษย์ แต่ความปลอดภัยนั้นมาพร้อมกับการตัดขาดจากโลกและธรรมชาติ พื้นที่หลบภัยจึงกลายเป็นพื้นที่ของความเสื่อมถอยทางร่างกายและจิตสำนึก

ภาพยนตร์จึงตั้งคำถามว่า “สถานที่หลบภัยที่แท้จริง” ควรเป็นพื้นที่ที่ปิดกั้นโลกภายนอกหรือพื้นที่ที่เชื่อมโยงกับเงื่อนไขพื้นฐานของชีวิต? ประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมล้านนา ซึ่งออกแบบให้สัมพันธ์กับภูมิอากาศ เปิดรับลม แสง และการไหลเวียนของธรรมชาติ มากกว่าการปิดตนเองออกจากโลกภายนอก

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

บรรยากาศของโลกใน Wall-E เต็มไปด้วยฝุ่น ควัน ความนิ่ง และความเงียบที่ยาวนาน ทำให้ผู้ชมประสบ “ภาวะของการสูญเสีย” อย่างลึกซึ้ง วิกฤติสิ่งแวดล้อมมิได้ถูกอธิบายด้วยคำพูด หากถูกทำให้เห็นผ่านภูมิทัศน์ที่ปราศจากชีวิต ในยานอวกาศ บรรยากาศของความสะอาดกลับซ่อนความเปราะบางไว้ภายใน มนุษย์พึ่งพาระบบอัตโนมัติอย่างสมบูรณ์จนสูญเสียความสามารถในการดำรงชีวิตด้วยตนเอง ภาพยนตร์จึงปลุกจิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านการเปรียบเทียบสองบรรยากาศ—โลกที่ถูกทำลาย กับโลกที่ถูกลดภัยแต่ไร้ชีวิตชีวา

ต้นไม้เล็ก ๆ ที่ปรากฏในเรื่องทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของความหวัง เป็นจุดเปลี่ยนของโครงสร้างเรื่อง และเป็นสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกที่สามารถฟื้นฟูได้

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Wall-E แสดงให้เห็นว่า การตัดขาดจากธรรมชาติ ภายใต้อาณัติที่ถูกลดภัยและสะดวกสบายนำไปสู่การสูญเสียความหมายของการดำรงอยู่ การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่

การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่สร้างความแตกต่างเชิงบรรยากาศระหว่าง “พื้นที่เสื่อมถอย” กับ “พื้นที่แห่งการฟื้นฟู”

ในบริบทเมืองเชียงใหม่ ซึ่งเผชิญปัญหามลพิษทางอากาศและการขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็ว Wall-E ทำหน้าที่เป็นภาพสะท้อนของอนาคตที่อาจเกิดขึ้น หากการพัฒนาไม่คำนึงถึงเงื่อนไขของระบบนิเวศ การสร้างสรรค์งานอินสตอลเลชันจึงสามารถนำแนวคิดเรื่องภูมิทัศน์ขยะ ความเจียบ และต้นไม้เล็ก ๆ มาใช้เป็นองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เพื่อให้ผู้ชมประสบคำถามว่า “ความยั่งยืน” มิใช่เพียงการอยู่รอด หากคือการฟื้นฟูความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก

Wall-E จึงเป็นกรณีศึกษาที่ชัดเจนของโลกที่สูญเสียมวล และในขณะเดียวกันก็เสนอความเป็นไปได้ของการเริ่มต้นใหม่ ผ่านการกลับคืนสู่เงื่อนไขพื้นฐานของชีวิต

3.3.3.2.4 Ghost in the Shell (1995)

Ghost in the Shell เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Mamoru Oshii และผลิตโดย Production I.G ดัดแปลงจากมังงะของ Masamune Shirow ภาพยนตร์สำรวจโลกอนาคตที่ร่างกายมนุษย์สามารถถูกดัดแปลงด้วยเทคโนโลยีไซเบอร์ ขณะที่จิตสำนึก (“ghost”) ยังคงตั้งคำถามต่อความหมายของการมีอยู่ เรื่องราวจึงมิได้มุ่งนำเสนอความล้ำสมัยแบบไซเบอร์พังก์ หากเป็นการไตร่ตรองภาวะการดำรงอยู่ในโลกที่เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรถูกทำให้เลือนราง

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Ghost in the Shell ก่อรูปประสบการณ์ผ่านบรรยากาศของเมืองท่าในสายฝน แสงสะท้อนบนพื้นถนนเปียกน้ำ เสียงหยดน้ำ และจังหวะดนตรีที่เหมือนเสียงภาวนา เมืองมิได้ถูกนำเสนอผ่านความเร่งรีบแบบ Akira หากผ่านความนิ่ง เจียบ และการเฝ้ามอง ทำให้ผู้ชมประสบโลกในฐานะภาวะของความเหงาและการไตร่ตรอง

ฉากมอนทาจเมืองที่ไม่มีบทสนทนา เปิดเผยเมืองผ่านมุมมองของกล้องที่ล่องลอยไปตามคลอง สะพาน และตึกสูง โลกจึงถูกทำให้ปรากฏในฐานะพื้นที่เชิงบรรยากาศ (atmospheric space) มากกว่าพื้นที่เชิงเหตุการณ์ โครงสร้างของประสบการณ์ตั้งอยู่บนการเฝ้าดู การสะท้อน และการรับรู้ความต่อเนื่องของน้ำ แสง และสถาปัตยกรรม เมืองจึงถูกเปิดเผยในฐานะสิ่งมีชีวิตเชิงโครงสร้าง ไม่ใช่เพียงฉากหลัง แต่เป็นภาวะที่โอบล้อมจิตสำนึกของตัวละครและผู้ชม

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ในโลกของเรื่อง ร่างกายมนุษย์สามารถถูกแทนที่ด้วยโครงสร้างไซเบอร์ ขณะที่จิตสำนึก (“ghost”) กลายเป็นคำถามหลักของการดำรงอยู่ ภาวะการมีอยู่จึงมิได้ตั้งอยู่บนร่างกายทางชีวภาพ หากอยู่บนความทรงจำ การรับรู้ และความสามารถในการตระหนักถึงตนเอง

ธรรมชาติแทบไม่ปรากฏโดยตรง เมืองและเครือข่ายข้อมูลกลายเป็นสภาพแวดล้อมใหม่ของมนุษย์ น้ำในเรื่อง คลอง ฝน และทะเล ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของความต่อเนื่องและการไหลเวียน แตกต่างจากโครงสร้างแข็งกระด้างของอาคาร เมืองจึงเป็นพื้นที่ที่มนุษย์และเทคโนโลยีหลอมรวมกันอย่างแนบแน่น

ภาวะการดำรงอยู่ใน Ghost in the Shell จึงเป็นภาวะของความคลุมเครือ มนุษย์คืออะไรเมื่อร่างกายมิใช่สิ่งกำหนดอีกต่อไป คำถามนี้สะท้อนสภาวะของโลกสมัยใหม่ที่เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่ประสบการณ์ตรงของร่างกาย

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

สถาปัตยกรรมในเรื่องมีลักษณะหนาแน่น สูงชัน และเปียกชื้น อาคารเรียงตัวซ้อนทับกันราวกับไม่มีพื้นที่ว่าง เมืองจึงไม่ใช่พื้นที่ของการพักผ่อน หากเป็นพื้นที่ของการเฝ้าระวังและการควบคุม ตัวละครหลักอย่างโมโตโกะ คุซุนางิ แทบไม่มีพื้นที่ส่วนตัวที่ทำหน้าที่เป็น “สถานที่หลบภัย” อย่างแท้จริง แม้อพาร์ทเมนต์ของเธอจะเป็นพื้นที่ส่วนตัว แต่ก็ไม่สามารถปกป้องเธอจากการถูกเฝ้าระวังหรือแทรกแซงทางไซเบอร์ พื้นที่พำนักจึงถูกทำให้เปราะบาง

ประเด็นนี้เปิดคำถามว่า ในโลกที่ร่างกายและข้อมูลเชื่อมต่อกับเครือข่ายตลอดเวลา “พื้นที่หลบภัย” ยังมีอยู่หรือไม่ และจะเกิดขึ้นได้อย่างไร โดยสามารถเชื่อมโยงกับการนำเสนอภาพที่แตกต่างกันระหว่างสถาปัตยกรรมล้านนาในฐานะพื้นที่ที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ เปิดรับลม แสง และการไหลเวียน กับฉากห้องทำงานที่ตัวละครเอกปิดตนเองอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ แม้หน้าจอจะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่ “สั่งการ” และควบคุมโลกดิจิทัลได้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง มนุษย์กลับอยู่ในภาวะถูกจำกัดและถูกกำกับภายในพื้นที่แคบ ถูกผูกไว้กับจังหวะของข้อมูลและระบบ จนสูญเสียอิสระในฐานะผู้สั่งการ และกลายเป็นส่วนหนึ่งของกลไกที่ตนพยายามควบคุมเอง

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

วิกฤติใน Ghost in the Shell มิใช่วิกฤติสิ่งแวดล้อมโดยตรง หากเป็นวิกฤติของอัตลักษณ์และจิตสำนึก บรรยากาศของฝน ความมืด และเสียงสะท้อนในเมืองสร้างภาวะของความไม่มั่นคงทางอัตถิภาวนิยม (existential instability)

การหลอมรวมของโมโตโกะกับ Puppet Master ในตอนท้ายเรื่องมิได้เป็นเพียงการพัฒนาพล็อต หากเป็นการเปิดเผยภาวะใหม่ของการดำรงอยู่ การก้าวข้ามขอบเขตของร่างกายและอัตลักษณ์เดิม วิกฤติจึงถูกทำให้ประสบในระดับจิตสำนึกมากกว่าระดับภูมิทัศน์

อย่างไรก็ตาม ความขาดหายของธรรมชาติในโลกของเรื่องสามารถอ่านได้ในเชิงวิพากษ์โลกที่เทคโนโลยีครอบงำจนธรรมชาติเลือนหายไปสะท้อนความเสี่ยงของอารยธรรมที่ตัดขาดจากเงื่อนไขพื้นฐานของชีวิต

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Ghost in the Shell ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาเทคโนโลยีโดยไร้การไตร่ตรองอาจนำไปสู่การสูญเสียความหมายของการมีอยู่ การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่เน้นบรรยากาศที่แสดงให้เห็นว่าเมืองขนาดใหญ่อาจไม่ได้เป็นสภาวะที่หน้าอยู่ หรือสภาวะที่มนุษย์มีตัวตนได้อย่างอิสระเพื่อทำให้ผู้ชมประสบภาวะของการไตร่ตรองตนเอง

สาระจากประเด็นเรื่อง “พื้นที่หลบภัย” ในโลกที่ร่างกายและข้อมูลเชื่อมต่อกับเครือข่ายตลอดเวลา ถูกตั้งคำถามผ่านความขัดแย้งระหว่างพื้นที่สองลักษณะ คือ สถาปัตยกรรมล้านนาที่เปิดรับลม แสง และการไหลเวียนของธรรมชาติ กับพื้นที่ห้องทำงานที่ตัวละครเอกปิดตนเองอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ แม้หน้าจอจะเป็นเครื่องมือในการ “สั่งการ” โลกดิจิทัล แต่มนุษย์กลับตกอยู่ในภาวะถูกจำกัด ถูกกำกับ และสูญเสียอิสระภายในพื้นที่แคบ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบที่ตนพยายามควบคุม

ในบริบทของเชียงใหม่ที่กำลังเปลี่ยนผ่านสู่เมืองดิจิทัล คำถามสำคัญจึงไม่ใช่เพียงการเชื่อมต่อที่เพิ่มขึ้นทำให้มนุษย์ใกล้ชิดกันมากขึ้นหรือไม่ แต่คือการเชื่อมต่อนั้นกำลังตัดขาดมนุษย์ออกจากธรรมชาติและ การรับรู้เชิงร่างกายหรือไม่ แนวคิดนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่เปรียบเทียบระหว่าง “เมืองในสายฝน” และ “การสะท้อนของตัวตน” กับสถาปัตยกรรมล้านนา เพื่อทำให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏในฐานะทางเลือกต่อโลกที่ถูกครอบงำด้วยเทคโนโลยี

3.3.3.2.5 Tekkonkinkreet (2006)

Tekkonkinkreet (2006) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Michael Arias และผลิตโดย Studio 4°C ตัดแปลงจากมังงะของ Taiyō Matsumoto ภาพยนตร์นำเสนอเมือง “Treasure Town” ผ่านสายตาของเด็กสองคน—คุโระ (Black) และชิโระ (White)—ซึ่งอาศัยอยู่ท่ามกลางความรุนแรง การพัฒนา อสังหาริมทรัพย์ และอำนาจมืด เมืองในเรื่องจึงมิใช่เพียงฉากหลัง หากเป็นโลกที่มีชีวิต มีความทรงจำ และมีความขัดแย้ง

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Tekkonkinkreet ก่อรูปประสบการณ์ผ่านการเคลื่อนไหวของกล้องที่ลื่นไหลและพลิกผัน มุมมองแบบมุมมองจากมุมสูง (bird’s-eye view) สลับกับมุมมองระดับถนน ทำให้ผู้ชมประสบเมืองในฐานะพื้นที่สามมิติที่ซับซ้อน สีสดใสจัดและรูปทรงอาคารที่บิดเบี้ยวสร้างบรรยากาศของเมืองที่ทั้งมีชีวิตชีวาและสิ้นกลิ่น

เมืองมิได้ถูกอธิบายด้วยคำพูด หากถูกเปิดเผยผ่านการวิ่ง กระโดด และไล่ล่าของตัวละคร ผู้ชมรับรู้เมืองผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายเด็กทั้งสอง โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนการรับรู้เชิงร่างกาย (embodied perception) เมืองถูกทำให้ปรากฏในฐานะพื้นที่ที่สัมผัสได้ เห็นได้ และเคลื่อนไหวไปพร้อมกัน บรรยากาศของเมืองเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพจิตใจของตัวละคร เมื่อคุโระตกสู่ความมืด เมืองกลายเป็นพื้นที่บิดเบี้ยวและน่าหวาดหวั่น โลกจึงถูกเปิดเผยในฐานะภาวะที่สะท้อนภายในของผู้ดำรงอยู่

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ใน Tekkonkinkreet ธรรมชาติแทบไม่มีพื้นที่ชัดเจน เมืองกลายเป็นระบบนิเวศของตนเอง มีตรอก ซอย สะพาน และหลังคาที่เชื่อมโยงกันราวกับร่างกายของสิ่งมีชีวิต เมืองจึงทำหน้าที่เป็นทั้งพื้นที่หล่อเลี้ยงและพื้นที่คุกคาม ภาวะการดำรงอยู่ของตัวละครสะท้อนสองขั้วความบริสุทธิ์และความรุนแรง ชิโระเป็นตัวแทนของความไร้เดียงสา ขณะที่คุโระเป็นตัวแทนของการปกป้องผ่านความแข็งแกร่ง ความสัมพันธ์ของทั้งสองจึงเป็นสมมูลภายในของการดำรงอยู่ในเมืองที่เปราะบาง

การเข้ามาของกลุ่มทุนที่ต้องการ “พัฒนา” Treasure Town สะท้อนรูปแบบการดำรงอยู่ที่มุ่งควบคุมและปรับปรุงเมืองให้เป็นระเบียบมากขึ้น แต่ในกระบวนการนั้น เมืองสูญเสียเอกลักษณ์และความเป็นชีวิตชีวา ภาพยนตร์จึงตั้งคำถามต่อความหมายของการพัฒนาและความเป็นเจ้าของพื้นที่

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

สถาปัตยกรรมในเรื่องมีลักษณะซ้อนทับ ไม่เป็นระเบียบ และเต็มไปด้วยรายละเอียด เมืองมิได้ถูกออกแบบตามหลักสมัยใหม่ หากเป็นผลสะสมของเวลา ความทรงจำ และการใช้งานจริง พื้นที่หลบภัยของเด็กทั้งสองมิใช่บ้านในความหมายปกติ หากเป็นหลังคา ซอกตึก หรือพื้นที่ที่พวกเขาคุ้นเคย

“สถานที่หลบภัย” ใน Tekkonkinkreet จึงเป็นพื้นที่ที่เกิดจากความสัมพันธ์และการครอบครองเชิงประสบการณ์ มากกว่าการออกแบบอย่างเป็นทางการ เมืองทั้งเมืองทำหน้าที่เป็นบ้านของพวกเขา เมื่อโครงการพัฒนามาแทนที่พื้นที่เหล่านี้จึงถูกคุกคาม ประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมล้ำหน้าในฐานะพื้นที่ที่สะสมความทรงจำ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์กับภูมิอากาศ มิใช่เพียงโครงสร้างที่ถูกออกแบบเพื่อประสิทธิภาพเชิงเศรษฐกิจ การทำลาย Treasure Town จึงสะท้อนความเสี่ยงของการพัฒนาเมืองที่ละเลยคุณค่าทางภาวะของพื้นที่

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

บรรยากาศใน Tekkonkinkreet เต็มไปด้วยความตึงเครียด การต่อสู้ และความเปราะบาง เมืองถูกทำให้รู้สึกเหมือนกำลังถูกแทรกแซงและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว วิกฤติจึงมีใช้ภัยธรรมชาติ แต่เป็นภัยจากโครงสร้างทุนและอำนาจ

การพังทลายทางจิตใจของคุโรระในช่วงหนึ่งของเรื่องสะท้อนวิกฤติภายในที่เชื่อมโยงกับการสูญเสียพื้นที่และความมั่นคง เมืองที่เคยเป็นบ้านกลับกลายเป็นพื้นที่ที่ไม่แน่นอน ภาพยนตร์จึงปลุกจิตสำนึกเชิงพื้นที่ (spatial consciousness) ผ่านการทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสำคัญของพื้นที่ที่มีชีวิต แม้ธรรมชาติจะไม่ปรากฏชัด แต่การขาดหายของพื้นที่สีเขียวและความหนาแน่นของเมืองสะท้อนภาวะที่ตัดขาดจากระบบนิเวศในความหมายกว้าง

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Tekkonkinkreet ชี้ให้เห็นว่า เมืองมิใช่เพียงโครงสร้างทางกายภาพ หากเป็นพื้นที่แห่งความทรงจำและความสัมพันธ์ การพัฒนาโดยไม่คำนึงถึงภาวะของพื้นที่อาจนำไปสู่การสูญเสียเอกลักษณ์และความหมาย ในบริบทเชียงใหม่ที่กำลังเผชิญการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวอย่างรวดเร็ว ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่เป็นกรณีศึกษาของเมืองที่เสี่ยงต่อการสูญเสียตัวตน การสังเคราะห์จาก Tekkonkinkreet สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่สะท้อนความหนาแน่น ความซ้อนทับ และความเปราะบางของพื้นที่เมือง ผ่านการจัดวางที่ทำให้ผู้ชมประสบการณ์ความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาและการสูญเสีย

เมืองในเรื่องจึงมิใช่เพียงดิสโทเปีย หากเป็นบทเรียนว่าพื้นที่ที่มีชีวิตต้องการความสมดุลระหว่างการเปลี่ยนแปลงกับการรักษาความหมายดั้งเดิม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ที่ตั้งอยู่บนการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างไม่ทำลายเงื่อนไขของชีวิตและวัฒนธรรม

3.3.3.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มที่ 3 : สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และพื้นที่แห่งความหมาย

3.3.3.3.1 My Neighbor Totoro (1988)

My Neighbor Totoro เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสร้างโดย Studio Ghibli และกำกับโดย Hayao Miyazaki ภาพยนตร์เล่าเรื่องครอบครัวที่ย้ายมาอยู่บ้านชนบทใกล้โรงพยาบาลที่มารดาพักรักษาตัว เรื่องราวดำเนินผ่านประสบการณ์ของเด็กสองคนที่ค้นพบโลกธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตลึกลับในป่า ภาพยนตร์มีได้มุ่งสร้างความขัดแย้งใหญ่โต หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมประสบการณ์งามของการอยู่อาศัยร่วมกับธรรมชาติอย่างเรียบง่าย

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

My Neighbor Totoro ก่อรูปประสบการณ์ผ่านจังหวะที่เนิบช้า ภาพพุงนา บ้านไม้เก่า ลมพัดผ่านต้นไม้ม และเสียงจิ้งจกในฤดูร้อน โลกมิได้ถูกผลักดันด้วยเหตุการณ์รุนแรง หากเปิดเผยผ่านรายละเอียดเล็ก ๆ ของชีวิตประจำวัน ผู้ชมจึงประสบ “โลกของการอยู่อาศัย” ในระดับบรรยากาศมากกว่าพล็อตเรื่อง

ฉากป้ายรถเมล์ในสายฝนที่มีโทโทโร่ยืนเคียงข้างเด็กหญิงสองคน เป็นตัวอย่างของการเปิดเผยโลกผ่านความเงียบและการรอคอย แสงจากโคมไฟ เสียงฝน และการเคลื่อนไหวเล็กน้อยของร่ม สร้างภาวะที่ผู้ชมสามารถ “อยู่กับ” พื้นที่นั้นได้อย่างเต็มที่ โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนความต่อเนื่องของ

เวลา และการรับรู้เชิงร่างกายที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศ โลกในเรื่องไม่ได้ถูกอธิบายด้วยถ้อยคำมากนัก แต่ถูกทำให้ปรากฏผ่านการเล่น การเดินสำรวจ และการสัมผัสของเด็ก ๆ ธรรมชาติจึงถูกเปิดเผยในฐานะพื้นที่ที่มีชีวิตและพร้อมจะถูกค้นพบ

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ภาพยนตร์นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในลักษณะของการเกื้อหนุน มิใช่ความขัดแย้ง เมืองแทบไม่ปรากฏในฐานะศูนย์กลางของเรื่อง ชนบทจึงกลายเป็นพื้นที่หลักของการดำรงอยู่ ธรรมชาติไม่ถูกทำให้เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือศรัทธา หากเป็นสภาพแวดล้อมที่มนุษย์อาศัยและมีปฏิสัมพันธ์อย่างเป็นธรรมชาติ

โทโทโร่และสิ่งมีชีวิตในป่าไม่ใช่เทพเจ้าผู้ลงโทษ หากเป็นตัวแทนของพลังชีวิตที่อยู่ร่วมกับมนุษย์อย่างสงบ ภาวะการดำรงอยู่จึงเป็นภาวะของความไวใจ ความอยากรู้อยากเห็น และการเปิดรับโลก ความเจ็บป่วยของมารดาในเรื่องสร้างเงื่อนไขของความเปราะบาง แต่ภาพยนตร์ไม่ทำให้ธรรมชาติเป็นภัย หากเป็นพื้นที่ที่มอบกำลังใจและความมั่นคงทางจิตใจแก่เด็กทั้งสอง ภาวะการมีอยู่จึงเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์เชิงอารมณ์กับพื้นที่

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

บ้านไม้เก่าในเรื่องเป็นหัวใจสำคัญของการอยู่อาศัย บ้านถูกออกแบบให้เปิดรับลมและแสง มีเฉลียง ทางเดินไม้ และพื้นที่กึ่งภายนอกกึ่งภายใน สถาปัตยกรรมจึงทำหน้าที่เชื่อมโยงมนุษย์กับภูมิอากาศโดยตรง บ้านหลังนี้เป็น “สถานที่หลบภัย” ในความหมายเชิงภาวะ แม้จะดูเก่าและมีเรื่องเล่าของภูตผี แต่สำหรับเด็กทั้งสอง บ้านคือพื้นที่แห่งการสำรวจ การเล่น และการสร้างความทรงจำ พื้นที่อยู่อาศัยจึงมิได้ถูกนิยามด้วยความหรูหรา หากด้วยความสัมพันธ์และการใช้ชีวิตจริง

ประเด็นนี้เชื่อมโยงโดยตรงกับสถาปัตยกรรมล้านนา ซึ่งออกแบบบ้านให้สัมพันธ์กับทิศทางลม แสงแดด และภูมิประเทศ การยกพื้นบ้าน การมีใต้ถุน และพื้นที่เปิดรับธรรมชาติสะท้อนแนวคิดของการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับระบบนิเวศ

4) บรรยากาศของวิถีชีวิตและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

แม้ภาพยนตร์มิได้กล่าวถึงวิถีชีวิตสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่มี “วิถีชีวิตภายในครอบครัว” เป็นฉากหลัง ความไม่แน่นอนเกี่ยวกับอาการป่วยของมารดาสร้างบรรยากาศของความกังวลที่แฝงอยู่ใต้ความสงบของชนบท ธรรมชาติในเรื่องทำหน้าที่เป็นพื้นที่เยียวยา การเติบโตของต้นไม้ยักษ์ในฉากฝัน และการปลูกต้นไม้เล็ก ๆ สะท้อนแนวคิดของการดูแลและการฟื้นฟู แม้จะไม่ใช้การรณรงค์เชิงสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่ภาพยนตร์ปลุกจิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านการทำให้ผู้ชมรู้สึกผูกพันกับพื้นที่ธรรมชาติ

บรรยากาศของลม ฝน และฤดูกาลสร้างประสบการณ์ของโลกที่หมุนเวียนอย่างต่อเนื่อง วิถีชีวิตจึงถูกวางไว้ภายในวงจรของชีวิตความเจ็บป่วยและความตายตามธรรมชาติ มิใช่การทำลายล้าง

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

My Neighbor Totoro แสดงให้เห็นว่า ความยั่งยืนมิได้เกิดจากมาตรการทางเทคนิค หากเกิดจากรูปแบบการอยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศและความทรงจำของพื้นที่ การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่เน้นบรรยากาศของธรรมชาติ และจังหวะเวลาที่เนิบช้า

ในบริบทเชียงใหม่ ซึ่งยังคงมีร่องรอยของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นและพื้นที่สีเขียว ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่เป็นภาพสะท้อนของการอยู่อาศัยที่ไม่ตัดขาดจากธรรมชาติ การสร้างสรรค์งานจึงสามารถนำแนวคิดของ “บ้านในฐานะพื้นที่หลบภัยที่เปิดรับโลก” มาเปรียบเทียบกับความหนาแน่นของเมืองสมัยใหม่ เพื่อให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏในระดับประสบการณ์ของผู้ชม

Totoro จึงมิใช่เพียงภาพยนตร์สำหรับเด็ก หากเป็นการเสนอภาวะการอยู่อาศัยที่อ่อนโยน สมดุล และสอดคล้องกับโลกธรรมชาติ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของแนวคิดงานวิจัยนี้

3.3.3.2 Spirited Away (2001)

Spirited Away เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสร้างโดย Studio Ghibli และกำกับโดย Hayao Miyazaki ภาพยนตร์เล่าเรื่องเด็กหญิงชื่อจิจิโระที่หลงเข้าไปในโลกของวิญญาณและต้องทำงานในโรงอาบน้ำของเทพเจ้า เรื่องราวจึงมิได้เป็นเพียงเทพนิยายหากเป็นการสำรวจภาวะการเปลี่ยนผ่าน (transition) ระหว่างโลกมนุษย์กับโลกเหนือธรรมชาติ ระหว่างวัยเด็กกับการเติบโต และระหว่างการบริโภคกับการฟื้นฟูความสัมพันธ์กับโลก

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Spirited Away ก่อรูปประสบการณ์ผ่านการเปลี่ยนผ่านของพื้นที่ ตั้งแต่สวนสนุกที่ถูกทิ้งร้าง อุโมงค์ยาว ไปจนถึงโรงอาบน้ำขนาดมหึมา โลกในเรื่องถูกเปิดเผยผ่านการเดินทางเชิงพื้นที่ ผู้ชมรับรู้ความแตกต่างของบรรยากาศจากความว่างเปล่าของโลกมนุษย์สู่ความหนาแน่นของโลกวิญญาณ โรงอาบน้ำถูกนำเสนอในฐานะพื้นที่ซ้อนทับหลายชั้น เต็มไปด้วยบันได ทางเดิน และห้องลับ การเคลื่อนไหวของจิจิโระผ่านพื้นที่เหล่านี้ทำให้ผู้ชมประสบโลกผ่านการสำรวจเชิงร่างกาย เสียงน้ำไหล ไอน้ำ และแสงจากคอมไฟสร้างบรรยากาศที่หนาแน่นและมีชีวิต โลกจึงมิได้ถูกอธิบาย หากถูกทำให้ “อยู่ร่วม” ผ่านการรับรู้เชิงประสบการณ์

โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนการเปลี่ยนผ่านและการปรับตัว พื้นที่แต่ละส่วนของโรงอาบน้ำมีบรรยากาศเฉพาะ ทำให้ผู้ชมรับรู้ความหลากหลายของภาวะในโลกเดียวกัน

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

โลกวิญญาณใน Spirited Away เป็นพื้นที่ที่สะท้อนโลกมนุษย์ในเชิงสัญลักษณ์ การที่พ่อแม่ของจิจิโระกลายเป็นหมูหลังจากบริโภคอาหารโดยไม่รู้ที่มา สะท้อนภาวะการบริโภคเกินขอบเขตและการตัดขาดจากความเคารพต่อสิ่งแวดล้อม ฉากเทพเจ้าแห่งแม่น้ำที่ถูกเข้าใจผิดว่าเป็น “ปีศาจเหม็น” เป็นตัวอย่างสำคัญของการเปิดเผยภาวะสิ่งแวดล้อมเทพเจ้าไม่ได้เป็นมลพิษโดยตัวเอง แต่ถูกทำให้ปนเปื้อนด้วยขยะจากโลกมนุษย์ การชำระล้างร่างของเทพเจ้าจึงเป็นการฟื้นฟูความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

ภาวะการดำรงอยู่ในเรื่องจึงตั้งอยู่บนการเรียนรู้ความรับผิดชอบ จิจิโระต้องเรียนรู้การทำงาน การอดทน และการเคารพผู้อื่น โลกวิญญาณจึงไม่ใช่โลกแฟนตาซีลอยตัว หากเป็นพื้นที่สะท้อนโครงสร้างจิตสำนึกของสังคมมนุษย์

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

โรงอาบน้ำในเรื่องเป็นสถาปัตยกรรมที่ซับซ้อนและมีลำดับชั้นทางอำนาจ พื้นที่ชั้นบนเป็นที่อยู่ของยูบาเบผู้ควบคุม ขณะที่ชั้นล่างเป็นพื้นที่ทำงานของแรงงาน สถาปัตยกรรมจึงสะท้อนโครงสร้างทางสังคมอย่างชัดเจน แม้โรงอาบน้ำจะดูเป็นพื้นที่อันตราย แต่ก็ทำหน้าที่เป็น “สถานที่หลบภัย” ชั่วคราวของจิจิโระจากการสูญหายของพ่อแม่ เธอเรียนรู้ที่จะดำรงอยู่ภายในโครงสร้างนั้นโดยไม่สูญเสียตัวตน พื้นที่หลบภัยในเรื่อง

จึงมิได้ปลอดภัยโดยสมบูรณ์ หากเป็นพื้นที่ของการเติบโตและการทดสอบ

ประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมล้านนาในฐานะพื้นที่ที่สะสมความทรงจำ และโครงสร้างทางวัฒนธรรม บ้านมิได้เป็นเพียงที่พักพิง หากเป็นพื้นที่ที่หล่อหลอมอัตลักษณ์และจิตสำนึกของผู้พักอาศัย

4) บรรยากาศของวิฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

บรรยากาศของ Spirited Away เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ระหว่างความงดงาม ความน่าพิศวง และความตึงเครียด วิฤติในเรื่องมิได้มาในรูปแบบการทำลายล้าง แต่เป็นวิฤติของการสูญเสียชื่อ การสูญเสียความทรงจำ และการสูญเสียความเชื่อมโยงกับโลกเดิม การที่ยูบาระขโมยชื่อของจิอิโระ สะท้อนภาวะที่บุคคลอาจสูญเสียตัวตนภายใต้โครงสร้างอำนาจ ในเชิงนิเวศ การทำลายแม่น้ำและการปนเปื้อนสะท้อนวิฤติสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากการบริโภคและความละเลย

ภาพยนตร์จึงปลุกจิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านการทำให้ผู้ชมประสบการณ์สัมพันธ์ระหว่างความเคารพ การดูแล และการฟื้นฟู มากกว่าการสั่งสอนเชิงศีลธรรมโดยตรง

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Spirited Away เสนอว่า ความยั่งยืนมิใช่เพียงการรักษาสิ่งแวดล้อม หากคือการรักษาความทรงจำ อัตลักษณ์ และความสัมพันธ์กับโลก การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่เน้นการเปลี่ยนผ่านของพื้นที่ จากพื้นที่เสื่อมถอยสู่พื้นที่ฟื้นฟู ในบริบทเมืองเชียงใหม่ที่มีทั้งมรดกวัฒนธรรมและแรงกดดันจากการพัฒนา ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่เป็นกรณีศึกษาของพื้นที่ที่รักษาความหมายไว้ได้แม้เผชิญการเปลี่ยนแปลง การสร้างสรรค์งานจึงสามารถนำแนวคิดเรื่อง “การชำระล้าง” และ “การรักษาชื่อ” มาเป็นสัญลักษณ์ของการฟื้นฟูจิตสำนึกสิ่งแวดล้อม

แนวคิดเรื่อง “การชำระล้าง” ยังนำไปสู่การออกแบบตัวละครที่สามารถฟื้นฟูหรือชำระล้างตนเองได้เมื่อได้กลับมาอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ โดยเฉพาะวิถีชีวิตแบบบ้านล้านนาที่เอื้อให้เกิดการไหลเวียนของลม แสง และความสัมพันธ์กับระบบนิเวศ ขณะเดียวกัน เนื้อเรื่องจะนำเสนอ “ตัวละครเอก” ที่เคยมีความทรงจำอันงดงามกับบ้านล้านนาในวัยเด็ก แต่เมื่อเติบโตขึ้นกลับต้องเผชิญแรงกดดันจากสังคมอุตสาหกรรม จนค่อย ๆ ละเลยและหลงลืมความทรงจำเหล่านั้น การกลับคืนสู่พื้นที่ธรรมชาติจึงไม่เพียงเป็นการกลับไปยังสถานที่ หากเป็นกระบวนการหรือฟื้นฟูความทรงจำและตัวตนที่ถูกกดทับ

Spirited Away จึงมิใช่เพียงการเดินทางของเด็กหญิง หากเป็นการเปิดเผยโครงสร้างของการเติบโตและความสัมพันธ์กับโลก ซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับแนวคิด “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ที่มุ่งทำให้ผู้ชมประสบการณ์หมายของการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างสมดุล

3.3.3.3 The Tale of the Princess Kaguya (2013)

The Tale of the Princess Kaguya (2013) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสร้างโดย Studio Ghibli และกำกับโดย Isao Takahata ดัดแปลงจากนิทานพื้นบ้านญี่ปุ่น “ตำนานเจ้าหญิงกระบอกไม้ไผ่” ภาพยนตร์ใช้รูปแบบภาพวาดฟูกันและเส้นที่ไม่สมบูรณ์แบบ เพื่อสำรวจภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ระหว่างธรรมชาติ ขนบ และสังคมเมืองที่กำหนดกรอบคุณค่าและสถานะทางสังคมอย่างเข้มงวด

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

The Tale of the Princess Kaguya ก่อรูปประสบการณ์ผ่านลายเส้นอิสระ สีที่โปร่งบาง และจังหวะที่เนิบช้า ภาพมิได้เน้นรายละเอียดเชิงวัตถุ หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมรับรู้ “ภาวะ” ของอารมณ์และสถานที่ เส้นที่ไม่ปิดสนิทและพื้นหลังที่เว้นว่างทำให้โลกถูกเปิดเผยอย่างไม่แข็งตัว เปิดให้ความรู้สึกและความทรงจำแทรกซึมเข้าไป

ฉากชีวิตในชนบทการวิ่งเล่นในทุ่งหญ้า การปีนเขา การหัวเราะกับเพื่อนสร้างประสบการณ์ของความเบาสบายและความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ ในทางตรงกันข้าม ฉากในเมืองหลวงถูกวาดด้วยโครงสร้างที่ตายตัว เส้นตรง และจังหวะที่ตึงเครียด โลกจึงถูกเปิดเผยผ่านความแตกต่างของรูปแบบภาพ ทำให้ผู้ชมประสบ “สองภาวะของการดำรงอยู่” อย่างชัดเจน

โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนการเปรียบเทียบเชิงบรรยากาศระหว่างความอิสระของชนบทกับความกดทับของเมือง

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ในช่วงต้นเรื่อง เจ้าหญิงคางุยะเติบโตในธรรมชาติอย่างกลมกลืน เธอหัวเราะ วิ่ง และรับรู้โลกผ่านร่างกาย ธรรมชาติไม่ใช่ฉากหลัง หากเป็นพื้นที่แห่งการก่อรูปตัวตน ภาวะการดำรงอยู่จึงตั้งอยู่บนความสัมพันธ์ที่เป็นองค์รวมกับภูมิทัศน์ เมื่อถูกพาเข้าสู่เมืองหลวง ตัวตนของคางุยะถูกจัดระเบียบใหม่ภายใต้โครงสร้างสังคม เธอต้องเรียนรู้มารยาท การนั่ง การพูด และการแสดงออกตามแบบแผน เมืองจึงเป็นพื้นที่ที่ควบคุมร่างกายและจิตสำนึก ภาวะการดำรงอยู่เปลี่ยนจากความเป็นธรรมชาติสู่ความถูกกำหนด

ความตึงเครียดในเรื่องมิใช่การปะทะทางกายภาพ หากเป็นการปะทะระหว่างสองรูปแบบชีวิต ชีวิตที่สอดคล้องกับธรรมชาติ กับชีวิตที่ถูกครอบงำด้วยสถานะและพิธีกรรม ภาพยนตร์จึงสะท้อนคำถามเชิงภาวะว่า “ความสุข” และ “ความสมบูรณ์” เกิดขึ้นจากอะไร

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

กระท่อมไม้ไผ่ในชนบทเป็นพื้นที่แรกของการอยู่อาศัย พื้นที่เปิดโล่ง รับลม และสัมพันธ์กับภูมิประเทศ ทำหน้าที่เป็น “สถานที่หลบภัย” ในความหมายเชิงภาวะพื้นที่ที่คางุยะสามารถเป็นตัวของตัวเอง ตรงกันข้ามกับพระราชวังในเมืองหลวงเป็นสถาปัตยกรรมที่สง่างามแต่ปิดกั้น ผนังและประตูแบ่งพื้นที่อย่างชัดเจน สถาปัตยกรรมจึงสะท้อนการควบคุมและการแยกตัวออกจากธรรมชาติ แม้จะหรูหรา แต่กลับขาดความอบอุ่นเชิงประสบการณ์

ประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมล้านนา ซึ่งให้ความสำคัญกับการเปิดรับลม แสง และความสัมพันธ์กับภูมิอากาศ บ้านมิได้เป็นเพียงเครื่องแสดงสถานะ หากเป็นพื้นที่ที่หล่อเลี้ยงชีวิตและความสัมพันธ์ในชุมชน

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

วิกฤติในเรื่องมิใช่ภัยธรรมชาติ หากเป็นวิกฤติของการสูญเสียความเป็นตัวตน ฉากที่คางุยะวิ่งหนีออกจากงานเลี้ยงอย่างบ้าคลั่ง ถูกวาดด้วยเส้นที่แตกกระจายและพื้นหลังที่สลายตัว สร้างประสบการณ์ของความกดดันและความแตกสลายภายใน การกลับคืนสู่ดวงจันทร์ในตอนจบมิได้เป็นชัยชนะ หากเป็นการตัดขาดจากโลกที่เธอรัก ภาพยนตร์จึงปลุกจิตสำนึกเชิงนิเวศในระดับลึก การตัดขาดจากธรรมชาติและ ความเรียบง่ายอาจนำไปสู่ความว่างเปล่าทางจิตวิญญาณ

แม้จะไม่มีกรกล่าวถึงสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่การเปรียบเทียบชนบทกับเมืองสะท้อนวิกฤติของสังคมที่ให้คุณค่ากับสถานะมากกว่าความสัมพันธ์กับโลกธรรมชาติ

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

The Tale of the Princess Kaguya เสนอว่า ความยั่งยืนมิใช่เพียงเรื่องทรัพยากร หากเกี่ยวข้องกับรูปแบบชีวิตและคุณค่าทางวัฒนธรรม การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่เน้นการแสดงภาพบ้านล้านนาในรูปแบบของสถานที่โปรดปรานที่ถูกล้อมไปด้วยธรรมชาติ และการเปลี่ยนผ่านของบรรยากาศไปสู่ความเป็นเมืองขนาดใหญ่ เพื่อให้ผู้ชมประสบการณ์แตกต่างระหว่าง “ภาวะที่สอดคล้องกับธรรมชาติ” กับ “ภาวะที่ถูกกำหนดโดยโครงสร้างอำนาจ”

ในบริบทเชียงใหม่ ซึ่งยังคงมีพื้นที่ชนบทและวัฒนธรรมล้านนาที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศ ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่เป็นบทสะท้อนถึงความเสี่ยงของการสูญเสียความเรียบง่ายและความเชื่อมโยงกับภูมิประเทศ การสร้างสรรคงานจึงสามารถนำแนวคิดของ “การเว้นว่าง” และ “ความโปร่งบาง” มาใช้เป็นสุนทรียภาพของความยั่งยืน

Kaguya จึงมิใช่เพียงเรื่องราวโศกเศร้า หากเป็นการเปิดเผยความเปราะบางของการดำรงอยู่ที่ถูกตัดขาดจากธรรมชาติ และเป็นกรณีศึกษาสำคัญของการตั้งคำถามต่อความหมายของความก้าวหน้า ซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับกรอบแนวคิดของงานวิจัยนี้

3.3.3.3.4 The House (2022)

The House (2022) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสต็อปโมชันแบบตอนสั้นสามบท (anthology) ผลิตโดย Netflix และกำกับโดย Emma de Swaef, Marc James Roels, Niki Lindroth von Bahr และ Paloma Baeza ภาพยนตร์ทั้งสามตอนเชื่อมโยงกันด้วย “บ้าน” หลังเดี่ยวที่ปรากฏต่างยุคต่างบริบท บ้านจึงมิใช่เพียงฉาก หากเป็นศูนย์กลางของภาวะการดำรงอยู่ ความทะเยอทะยาน ความเสื่อมถอย และการแปรเปลี่ยนของความหมายแห่งการอยู่อาศัย

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

The House ก่อรูปประสบการณ์ผ่านบรรยากาศที่หนาแน่น เงียบงัน และค่อย ๆ บีบคั้นพื้นที่ผิวของผนัง เฟอร์นิเจอร์ และแสงไฟในสต็อปโมชันถูกเน้นให้มีความหายาจนแทบจับต้องได้ ผู้ชมรับรู้บ้านผ่านวัสดุและพื้นผิวอย่างชัดเจน ทำให้พื้นที่กลายเป็นภาวะทางอารมณ์มากกว่าฉากหลัง

ในตอนแรก บ้านถูกนำเสนอในฐานะความฝันของความมั่นคง แต่บรรยากาศกลับเต็มไปด้วยความไม่ไว้วางใจและการควบคุม ในตอนที่สอง บ้านกลายเป็นโครงการลงทุนและการปรับปรุงเพื่อขายต่อ ขณะที่ตอนที่สาม บ้านลอยอยู่ท่ามกลางน้ำท่วม กลายเป็นพื้นที่ของการเอาตัวรอด โลกจึงถูกเปิดเผยผ่าน “บ้าน” ที่เปลี่ยนสถานะจากความหวัง สู่การครอบงำ และสู่ความเปราะบาง

โครงสร้างของประสบการณ์ในเรื่องนี้จึงตั้งอยู่บนการทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัดและตั้งคำถามต่อความหมายของการครอบครองพื้นที่

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ในแต่ละตอน บ้านสะท้อนภาวะการดำรงอยู่ที่แตกต่างกัน ตอนแรกแสดงให้เห็นครอบครัวที่ย้ายเข้าสู่บ้านหรือโดยไม่เข้าใจเงื่อนไขที่แฝงอยู่ การครอบครองบ้านจึงนำไปสู่การสูญเสียเสรีภาพ

ตอนที่สองสะท้อนภาวะของการบริโภคและการลงทุน บ้านกลายเป็นสินค้า มิใช่พื้นที่ที่พำนัก การดำรงอยู่จึงถูกกำหนดโดยมูลค่าตลาดมากกว่าความสัมพันธ์กับพื้นที่

ตอนที่สาม ธรรมชาติกลับเข้ามามีบทบาท น้ำท่วมและความเสื่อมโทรมของสิ่งปลูกสร้าง

ทำให้บ้านกลายเป็นพื้นที่เปราะบาง มนุษย์ต้องปรับตัวและยอมรับการเปลี่ยนแปลง ภาวะการดำรงอยู่จึงเคลื่อนจากการควบคุมสู่การยอมรับ

บ้านในเรื่องทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของโลกที่มนุษย์พยายามครอบครอง แต่ท้ายที่สุดต้องเผชิญกับเงื่อนไขของธรรมชาติและเวลา

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

บ้านใน The House ถูกออกแบบอย่างประณีต แต่กลับสร้างความรู้สึกอึดอัดและโดดเดี่ยว สถาปัตยกรรมจึงสะท้อนความย้อนแย้ง บ้านควรเป็นสถานที่หลบภัย แต่กลับกลายเป็นพื้นที่ของความกดดัน

ในตอนที่สาม บ้านซึ่งลอยอยู่ท่ามกลางน้ำ ทำหน้าที่เป็นสถานที่หลบภัยชั่วคราวจากภัยพิบัติ แต่ความมั่นคงของมันถูกตั้งคำถามอย่างต่อเนื่อง พื้นที่หลบภัยนั้นไม่ถาวรหากขึ้นอยู่กับความสามารถในการปรับตัว

ประเด็นนี้เชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมล้านนา ซึ่งออกแบบบ้านให้สอดคล้องกับสภาพภูมิอากาศ เช่น การยกพื้นเพื่อป้องกันน้ำท่วม และการเปิดพื้นที่ให้อากาศไหลเวียน แนวคิดของ “บ้านที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ” แตกต่างอย่างชัดเจนจากบ้านใน The House ที่พยายามควบคุมและแยกตนออกจากบริบท

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

บรรยากาศของ The House เต็มไปด้วยความเงียบและความตึงเครียด วิกฤติในเรื่องมีใช่เพียงเหตุการณ์เฉพาะหน้า หากเป็นกระบวนการสะสมของความหลงผิดและการยึดติด บ้านที่ถูกปรับปรุงซ้ำแล้วซ้ำเล่าในตอนที่สองสะท้อนวัฒนธรรมการบริโภคที่ไม่สิ้นสุด

ตอนที่สามเสนอภาพน้ำท่วมซึ่งเปลี่ยนบ้านให้กลายเป็นเกาะลอย วิกฤติทางสิ่งแวดล้อมจึงปรากฏอย่างเป็นรูปธรรม การยอมรับการเปลี่ยนแปลงและการละทิ้งความยึดติดกลายเป็นหนทางเดียวของการดำรงอยู่

ภาพยนตร์จึงปลุกจิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านการทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่มั่นคงของโครงสร้างที่มนุษย์สร้างขึ้น และตั้งคำถามต่อแนวคิดเรื่องความเป็นเจ้าของ

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

The House เสนอว่า บ้านมิได้เป็นเพียงวัตถุ หากเป็นโครงสร้างของความหมายที่เปลี่ยนแปลงตามเวลาและบริบท การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ใช้ “บ้าน” เป็นแกนกลางของการเล่าเรื่อง ผ่านการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้ชมประสบการณ์เปราะบางของการอยู่อาศัย

ในบริบทเชียงใหม่ ซึ่งกำลังเผชิญทั้งการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์และปัญหาภูมิอากาศ ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่เป็นกรณีศึกษาของบ้านที่สูญเสียความสัมพันธ์กับบริบท การสร้างสรรค์งานจึงสามารถนำแนวคิดเรื่องบ้านที่ปรับตัวตามน้ำ ลม และภูมิประเทศ มาเปรียบเทียบกับบ้านที่ยึดติดกับมูลค่าตลาด

The House จึงเปิดคำถามสำคัญว่า “บ้านที่ยั่งยืน” ควรตั้งอยู่บนการครอบครอง หรือบนความสัมพันธ์กับเงื่อนไขของโลก และคำถามนี้สอดคล้องโดยตรงกับแนวคิดสุนทรียภาพความยั่งยืนในงานวิจัย

3.3.3.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มที่ 4 : การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและความวิตกกังวลเชิงนิเวศ

3.3.3.4.1 Weathering with You (2019)

Weathering with You เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Makoto Shinkai และผลิตโดย CoMix Wave Films ภาพยนตร์เล่าเรื่องเด็กหนุ่มโฮตาคะที่หนีจากบ้านเกิดมายังโตเกียวซึ่งกำลังเผชิญฝนตกต่อเนื่องไม่หยุด เขาได้พบกับฮิโนะ เด็กหญิงที่มีพลังทำให้ท้องฟ้าแจ่มใสชั่วคราว เรื่องราวจึงมิได้เป็นเพียงความรักวัยรุ่น หากเป็นการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เมือง และภูมิอากาศที่กำลังเปลี่ยนแปลง

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Weathering with You ก่อรูปประสบการณ์ผ่านบรรยากาศของฝนที่ตกอย่างไม่สิ้นสุด เมืองโตเกียวถูกปกคลุมด้วยเมฆสีเทา แสงสะท้อนบนพื้นเปียก และเสียงหยดน้ำที่สม่ำเสมอ ฝนไม่ใช่เพียงองค์ประกอบฉาก หากเป็นภาวะที่โอบล้อมชีวิตของตัวละคร ผู้ชมรับรู้โลกผ่านความชื้น ความหนาว และแสงสลัว เมื่อฮิโนะอธิษฐานให้ท้องฟ้าเปิด แสงแดดส่องลงมาผ่านเมฆอย่างฉับพลัน ความแตกต่างของแสงและสีทำให้ผู้ชมประสบ “การเปลี่ยนภาวะ” อย่างชัดเจน โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนการสลับระหว่างความมืดกับความสว่าง ระหว่างฝนต่อเนื่องกับช่วงเวลาที่ท้องฟ้าเปิด โลกในเรื่องจึงถูกเปิดเผยในฐานะพื้นที่ที่ไม่เสถียร ภูมิอากาศมิใช่ฉากหลัง หากเป็นพลังที่กำหนดจังหวะของชีวิตเมือง

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ในเรื่องนี้ เมืองโตเกียวถูกทำให้ปรากฏในฐานะพื้นที่หนาแน่น เต็มไปด้วยป้ายโฆษณา ตึกสูง และการเคลื่อนไหวของผู้คน ขณะเดียวกัน ฝนที่ตกไม่หยุดสะท้อนความเปราะบางของเมืองสมัยใหม่ต่อการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ ฮิโนะในฐานะ “สาวน้อยแห่งแสงแดด” ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางระหว่างมนุษย์กับท้องฟ้า ภาวะการดำรงอยู่จึงตั้งอยู่บนความสัมพันธ์เชิงพิธีกรรม การอธิษฐาน การเสียสละ และการแลกเปลี่ยนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ภาพยนตร์ตั้งคำถามว่า มนุษย์ควรพยายามควบคุมธรรมชาติหรือยอมรับการเปลี่ยนแปลงของมัน

ตอนจบของเรื่องเมืองโตเกียวบางส่วนถูกน้ำท่วม กลายเป็นการยอมรับภาวะใหม่ของโลก แทนที่จะย้อนคืนสู่สภาพเดิม ภาวะการดำรงอยู่จึงเปลี่ยนจากการควบคุมสู่การอยู่ร่วมกับสภาพภูมิอากาศที่เปลี่ยนไป

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

สถาปัตยกรรมในเรื่องมีตั้งแต่ตึกสูงในเมืองใหญ่ ไปจนถึงอพาร์ทเมนต์ขนาดเล็กและอาคารร้างบนดาดฟ้า ดาดฟ้าซึ่งเป็นพื้นที่กึ่งสาธารณะกึ่งส่วนตัว กลายเป็น “สถานที่หลบภัย” ของโฮตาคะและฮิโนะ พื้นที่สูงเหนือระดับถนนนี้เปิดรับท้องฟ้าและลม ทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับภูมิอากาศในทางตรงกันข้าม พื้นที่ภายในอาคารหลายแห่งถูกนำเสนอในฐานะพื้นที่ปิดและอัดแน่น เมืองจึงมีสองภาวะพื้นที่ปิดที่แยกจากธรรมชาติ และพื้นที่เปิดที่เชื่อมต่อกับท้องฟ้า

ประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมล้านนา ซึ่งให้ความสำคัญกับพื้นที่กึ่งภายนอก เช่น ชานบ้าน ระเบียง และใต้ถุน พื้นที่เหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเขตเปลี่ยนผ่านระหว่างภายในกับภายนอก คล้ายกับดาดฟ้าในเรื่องที่กลายเป็นพื้นที่แห่งความหมาย

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

บรรยากาศของฝนตกต่อเนื่องสร้างประสบการณ์ของวิกฤติภูมิอากาศอย่างต่อเนื่อง เมืองมีสภาพเปียกชื้นและหนักอึ้ง การสัญจรลำบาก และชีวิตประจำวันถูกรบกวน วิกฤติจึงถูกทำให้ประสบในระดับสุนทรียะผ่านเสียง สี และจังหวะของภาพ การที่อินะต้องเสียสละตนเองเพื่อคืนสภาพอากาศให้ปกติ สะท้อนความสัมพันธ์แบบแลกเปลี่ยนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เลือกจบด้วยการยอมรับเมืองที่เปลี่ยนไป แทนที่จะฟื้นฟูสภาพเดิม นี่คือนัยสำคัญของจิตสำนึกเชิงนิเวศเป็นการยอมรับว่ามนุษย์มิใช่ผู้ควบคุมโลก หากเป็นส่วนหนึ่งของมัน

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค

Weathering with You เสนอภาพของเมืองที่ต้องเผชิญสภาพภูมิอากาศใหม่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่เน้นบรรยากาศการเปลี่ยนผ่านของเมืองเพื่อทำให้ผู้ชมประสบการณ์ของเมืองที่เปลี่ยนไป

ในบริบทเชิงใหม่ ซึ่งเผชิญทั้งปัญหาฝุ่นควันและความแปรปรวนของฤดูกาล ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่เป็นกรณีศึกษาของการปรับตัวต่อภูมิอากาศ การสร้างสรรค์งานจึงสามารถนำแนวคิดของ “พื้นที่กึ่งภายนอก” และ “การยอมรับภาวะใหม่” มาเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพื่อทำให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏในฐานะการอยู่ร่วมกับการเปลี่ยนแปลง มิใช่การควบคุมมัน

Weathering with You จึงมิใช่เพียงเรื่องรักท่ามกลางสายฝน หากเป็นการเปิดเผยภาวะการดำรงอยู่ในโลกที่ภูมิอากาศกลายเป็นตัวแสดงสำคัญของชีวิตเมืองร่วมสมัย

3.3.3.4.2 The Girl Who Leapt Through Time (2006)

The Girl Who Leapt Through Time เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Mamoru Hosoda และผลิตโดย Madhouse ดัดแปลงอย่างอิสระจากนวนิยายของ Yasutaka Tsutsui ภาพยนตร์เล่าเรื่องมากโตะ เด็กสาวมัธยมที่ค้นพบความสามารถในการย้อนเวลากลับไปแก้ไขเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เรื่องราวจึงมิได้เป็นเพียงแฟนตาซีไซไฟ หากเป็นการสำรวจโครงสร้างของเวลา การตัดสินใจ และภาวะการเติบโตภายใต้เงื่อนไขของโลกที่เปลี่ยนแปลง

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

The Girl Who Leapt Through Time ก่อรูปประสบการณ์ผ่านการทำให้ “เวลา” กลายเป็นพื้นที่ที่สัมผัสได้ ฉากการกระโดดข้ามเวลาใช้ภาพการลอยตัวในความว่างสีฟ้า เสียงลม และการหมุนของร่างกาย ทำให้ผู้ชมประสบการณ์ของการหยุดชั่วคราวและการเคลื่อนผ่านช่วงเวลา ชีวิตประจำวันของโรงเรียน ห้องเรียน สนามกีฬา ถนนยามเย็น ถูกนำเสนอด้วยแสงธรรมชาติและจังหวะที่เรียบง่าย เมื่อมากโตะย้อนเวลา พื้นที่เดิมกลับถูกทำให้ซ้ำและเปลี่ยนความหมาย โลกจึงถูกเปิดเผยในฐานะพื้นที่ที่ไม่คงที่ หากขึ้นอยู่กับการรับรู้และการเลือกของผู้ดำรงอยู่ โครงสร้างของประสบการณ์ในเรื่องนี้จึงตั้งอยู่บนความสัมพันธ์ระหว่างเวลา พื้นที่ และการตัดสินใจ ผู้ชมรับรู้แต่ละช่วงเวลาไม่ใช่เพียงจุดผ่าน หากเป็นเงื่อนไขของการก่อรูปตัวตน

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

แม้ภาพยนตร์จะมีได้เน้นประเด็นสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่ภาวะการดำรงอยู่ในเรื่องสะท้อนความสัมพันธ์ของมนุษย์กับ “เวลา” ในฐานะทรัพยากรที่ไม่อาจควบคุมได้ การย้อนเวลาในตอนต้นถูกใช้

เพื่อแก้ปัญหาเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ค่อย ๆ นำไปสู่ผลกระทบที่ใหญ่ขึ้น

เมืองและโรงเรียนในเรื่องถูกนำเสนออย่างธรรมดา แต่ความธรรมดานั้นก็กลับกลายเป็นพื้นที่แห่งคุณค่าเมื่อเวลาบีบคั้นจำกัด ภาวะการดำรงอยู่จึงเปลี่ยนจากการใช้เวลาอย่างฟุ่มเฟือย สู่อรรถระหนักถึงความหมายของช่วงเวลาปัจจุบัน

ในเชิงเปรียบเทียบ แนวคิดนี้สามารถเชื่อมโยงกับจิตสำนึกเชิงนิเวศ การตระหนักว่าทรัพยากร (ไม่ว่าจะเป็นเวลา หรือธรรมชาติ) มีขีดจำกัด และการแทรกแซงอย่างไม่ไตร่ตรองย่อมส่งผลกระทบต่อระบบทั้งหมด

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

พื้นที่หลักในเรื่องคือโรงเรียน บ้าน และแม่น้ำริมเมือง พื้นที่เหล่านี้มีได้ยิ่งใหญ่หรือซับซ้อน หากเป็นพื้นที่สามัญของชีวิตประจำวัน “สถานที่หลบภัย” ของมากโตะจึงไม่ใช่โครงสร้างพิเศษ หากเป็นช่วงเวลาที่ได้อยู่กับเพื่อนบนดาดฟ้า หรือเดินเล่นริมแม่น้ำยามเย็น ดาดฟ้าโรงเรียนทำหน้าที่เป็นพื้นที่กึ่งสาธารณะกึ่งส่วนตัว คล้ายพื้นที่เปลี่ยนผ่านระหว่างโลกภายในกับภายนอก พื้นที่นี้เปิดรับลมและท้องฟ้า ทำหน้าที่เป็นจุดสะท้อนความคิดและการตัดสินใจ

ประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมล้านนา ซึ่งให้ความสำคัญกับพื้นที่กึ่งภายนอก เช่น ขานบ้านหรือใต้ถุน ในฐานะพื้นที่ที่เชื่อมโยงชีวิตประจำวันกับภูมิอากาศ การอยู่อาศัยจึงมิได้ถูกจำกัดอยู่ในผนังปิด หากเปิดรับการเปลี่ยนแปลงของเวลาและฤดูกาล

4) บรรยากาศของวิถีชีวิตและจิตสำนึกเชิงเวลา-นิเวศ

วิถีชีวิตในเรื่องมิใช่วิถีชีวิตภายนอก หากเป็นวิถีชีวิตของการตระหนักรู้ เมื่อมากโตะรู้ว่าการย่นเวลาแต่ละครั้งมีจำนวนจำกัด บรรยากาศของเรื่องเปลี่ยนจากความสนุกสนานสู่ความหนักแน่น ช่วงท้ายของเรื่องใช้เวลาหยุดนิ่ง และมากโตะต้องเผชิญความจริงว่าบางสิ่งไม่สามารถแก้ไขได้ สร้างประสบการณ์ของความเปราะบางและความรับผิดชอบ จิตสำนึกในตอนนี้จึงมิใช่เชิงสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่เป็นจิตสำนึกต่อเงื่อนไขของการดำรงอยู่ การยอมรับข้อจำกัดและการเลือกอย่างมีความหมาย

ในเชิงสัญลักษณ์ การย่นเวลาอย่างไม่ระมัดระวังเปรียบได้กับการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างไร้ขอบเขต จนกระทั่งระบบถึงจุดวิกฤติที่ไม่อาจย้อนกลับได้

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

The Girl Who Leapt Through Time เสนอว่า ความยั่งยืนมิใช่เพียงการจัดการทรัพยากร หากคือการตระหนักถึงคุณค่าของ “ช่วงเวลา” และการตัดสินใจในปัจจุบัน แนวคิดนี้สามารถพัฒนาเป็นแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ทำให้ผู้ชมประสบ “การหยุดชั่วคราว” ผ่านภาพมอนตาจ เพื่อเปิดพื้นที่ของการไตร่ตรองและการรับรู้ตนเอง

ในบริบทเชียงใหม่ที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การชะลอและการหยุดคิดจึงกลายเป็นกลไกสำคัญในการตั้งคำถามต่อทิศทางของเมือง และความหมายของปัจจุบันต่ออนาคต ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงชี้ให้เห็นว่า “สุนทรียภาพความยั่งยืน” มิได้อยู่ที่การควบคุมโลก แต่คือความสามารถในการรับรู้คุณค่าของช่วงเวลา และการตัดสินใจอย่างมีสติภายใต้ข้อจำกัดของชีวิต

3.3.3.5 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มที่ 5 : การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและ

ความวิตกกังวลเชิงนิเวศ

3.3.3.5.1 Angel's Egg (1985)

Angel's Egg (1985) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Mamoru Oshii และออกแบบตัวละครโดย Yoshitaka Amano ผลิตโดย Studio Deen ภาพยนตร์มีบทสนทนาน้อยมาก และดำเนินเรื่องผ่านภาพเชิงสัญลักษณ์ของเด็กหญิงที่เฝ้าดูแลโซลิตกลับในโลกที่เสื่อมสลาย Angel's Egg มิได้เล่าเรื่องตามโครงสร้างดั้งเดิม หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเผชิญภาวะของความเจ็บ ความศรัทธา และความเปราะบางของการดำรงอยู่

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Angel's Egg ก่อรูปประสบการณ์ผ่านจังหวะที่ช้าแบบสุดขีด ภาพเมืองร้าง โครงสร้างสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่ที่พังทลาย เงาของปลาในท้องฟ้า และแสงสลัวจากตะเกียงน้ำมัน สร้างบรรยากาศของโลกที่หยุดนิ่ง ผู้ชมมิได้ถูกพาไปตามพล็อต หากถูกเชื้อเชิญให้ “จมอยู่” กับบรรยากาศ

การเคลื่อนไหวในเรื่องมีน้อย การเดินของเด็กหญิงและชายหนุ่มในพื้นที่กว้างว่างเปล่าทำให้ความเจ็บกลายเป็นองค์ประกอบหลักของประสบการณ์ โลกถูกเปิดเผยในฐานะพื้นที่เชิงอภิปรัชญา (metaphysical space) มากกว่าพื้นที่ทางกายภาพ โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนการรับรู้เชิงบรรยากาศ ความมืด ความเย็น ความว่าง และเสียงสะท้อนในพื้นที่ว่างเปล่า ทำให้ผู้ชมรับรู้ “ภาวะของโลกที่สูญเสียความหมาย” อย่างลึกซึ้ง

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ใน Angel's Egg ธรรมชาติแทบไม่ปรากฏในรูปแบบของพลังชีวิต หากปรากฏในรูปแบบของน้ำที่นิ่งและเงาของปลา ซึ่งอาจเป็นเพียงภาพลวง เมืองในเรื่องเป็นซากอารยธรรม โบสถ์ขนาดใหญ่และอาคารสูงตระหง่านสะท้อนอดีตที่รุ่งเรือง แต่ปัจจุบันว่างเปล่า ภาวะการดำรงอยู่ของตัวละครจึงเป็นภาวะของการรอคอย และการยึดมั่น เด็กหญิงเฝ้าดูแลโซลิตโดยไม่รู้แน่ชัดว่ามันคืออะไร โซลิตกลายเป็นสัญลักษณ์ของความหวัง ความเชื่อ หรือความหมายที่ยังไม่เปิดเผย โลกในเรื่องมิได้แบ่งแยกมนุษย์กับธรรมชาติอย่างชัดเจน แต่เสนอภาวะที่ทั้งสองสูญเสียความสัมพันธ์กันไป เมืองที่เหลืออยู่คือเปลือกของโครงสร้างที่ไร้ชีวิต ภาวะการมีอยู่จึงเป็นภาวะของความเปราะบางและการตั้งคำถามถึงความหมายของการศรัทธา

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

สถาปัตยกรรมใน Angel's Egg มีลักษณะโกธิก สูงชัน และโอ้อ่า แต่ร้างไร้ผู้คน โบสถ์และอาคารใหญ่โตมิได้เป็น “สถานที่หลบภัย” หากเป็นพื้นที่ที่ขยายความรู้สึกโดดเดี่ยว เด็กหญิงไม่มีบ้านในความหมายปกติ พื้นที่ที่เธอพักพิงเป็นเพียงซอกหลืบในโครงสร้างขนาดมหึมา สถานที่หลบภัยจึงไม่มั่นคง และขึ้นอยู่กับการปกป้องไขที่เธอถือไว้

ประเด็นนี้เปิดคำถามว่า โครงสร้างที่ยิ่งใหญ่สามารถมอบความมั่นคงได้จริงหรือไม่ หากปราศจากความสัมพันธ์และชีวิตภายใน ในเชิงเปรียบเทียบ สถาปัตยกรรมล้านนาแม้เรียบง่าย แต่ตั้งอยู่บนความสัมพันธ์กับชุมชนและภูมิอากาศ จึงอาจมอบความหมายของ “การพำนัก” ได้มากกว่าสถาปัตยกรรมที่โอ้อ่าแต่ไร้ชีวิต

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงอภิปรัชญา-นิเวศ

วิกฤติใน Angel's Egg มิใช่ภัยธรรมชาติที่มองเห็นได้ชัด หากเป็นวิกฤติของความหมาย โลกดูเหมือนผ่านเหตุการณ์บางอย่างที่ทำให้อารยธรรมล่มสลาย แต่ภาพยนตร์ไม่อธิบายสาเหตุ วิกฤติจึงกลายเป็นภาวะพื้นฐานของโลก ความเงิบยาวนาน เสียงสะท้อนในโถงกว้าง และภาพเงาปลาที่ไม่อาจจับต้องได้ สร้างประสบการณ์ของความคลุมเครือและความไม่แน่นอน ในเชิงนิเวศ โลกที่ไร้พืชพรรณและสิ่งมีชีวิตสะท้อนภาวะของการตัดขาดจากระบบชีวิต

การแตกของไซในตอนท้ายสามารถตีความได้หลายรูปแบบ การสูญเสียความหวัง หรือ การเปิดเผยความว่างเปล่า ภาพยนตร์จึงปลุกจิตสำนึกผ่านการทำให้ผู้ชมเผชิญกับคำถามเชิงภาวะ มากกว่า การให้คำตอบ

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค

Angel's Egg เสนอรูปแบบสุนทรียะที่ตั้งอยู่บนความเงิบ ความซ้ำ และพื้นที่ว่าง การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่เน้นบรรยากาศมืดสลัว เสียงสะท้อน และพื้นที่ว่าง เพื่อให้ผู้ชมประสบการณ์ของการไตร่ตรอง

ในบริบทเชิงใหม่ที่เผชิญความเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว การสร้างพื้นที่ให้ผู้ชม “หยุด” และเผชิญความเงิบอาจเป็นกลไกสำคัญของการปลุกจิตสำนึกสิ่งแวดล้อม การใช้สถาปัตยกรรมเรียบง่ายและวัสดุพื้นถิ่นในการจัดวางสามารถสร้างความแตกต่างจากภาพของโครงสร้างยิ่งใหญ่แต่ไร้ชีวิตใน Angel's Egg

ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงทำหน้าที่เป็นกรณีศึกษาของโลกที่สูญเสียความสัมพันธ์กับความหมาย และชี้ให้เห็นว่า ความยั่งยืนมิใช่เพียงการรักษารูปทรงของอาคารหรือเมือง หากคือการรักษาความสัมพันธ์เชิงภาวะระหว่างมนุษย์ พื้นที่ และความหวัง

3.3.3.5.2 Fantastic Planet (1973)

Fantastic Planet เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสัญชาติฝรั่งเศส-เช็ก กำกับโดย René Laloux และออกแบบภาพโดย Roland Topor ผลิตโดย Argos Films ภาพยนตร์เล่าเรื่องบนดาวเคราะห์ Ygam ซึ่งเผ่าพันธุ์ยักษ์สีน้ำเงิน “ดรากร” (Draags) ปกครองและเลี้ยงดูมนุษย์ตัวจิ๋ว “ออม” (Oms) สัตว์เลี้ยงหรือศัตรู เรื่องราวจึงเป็นการสำรวจความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ระหว่างผู้ครอบครองกับผู้ถูกครอบครองผ่านโลกเหนือจริงที่สะท้อนสังคมมนุษย์อย่างแหลมคม

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Fantastic Planet ก่อรูปประสบการณ์ผ่านภาพวาด 2 มิติ ที่แปลกประหลาด สิ่งมีชีวิตพิช และภูมิทัศน์ถูกออกแบบให้บิดเบี้ยว เกินจริง และไม่เป็นธรรมชาติ เสียงดนตรีไซเคเดลิกและจังหวะภาพที่เคลื่อนไหวซ้ำ ทำให้ผู้ชมประสบโลกในฐานะพื้นที่ที่ “ไม่คุ้นเคย” (uncanny space)

โลกบนดาว Ygam มิได้ถูกอธิบายด้วยกฎฟิสิกส์แบบโลกมนุษย์ สิ่งมีชีวิตเคลื่อนไหวอย่างผิดคาด พืชมีชีวิตราวสัตว์ พื้นผิวมีลักษณะอินทรีย์และสิ้นไหล ผู้ชมจึงถูกบังคับให้ปรับวิธีการรับรู้ โลกถูกเปิดเผยในฐานะระบบนิเวศที่ไม่อิงมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนการทำให้แปลกแยก (estrangement) เพื่อเปิดพื้นที่ให้ตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจและความสัมพันธ์กับธรรมชาติ

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ในโลกของเรื่อง มนุษย์ตัวจิ๋ว “ออม” ดำรงอยู่ในฐานะสิ่งมีชีวิตระดับล่าง ถูกควบคุมหรือกำจัดโดยดรากร ภาวะการดำรงอยู่ของออมจึงเต็มไปด้วยความไม่มั่นคงและการเอาตัวรอด

ดรากรามีวัฒนธรรมชั้นสูง มีสถาปัตยกรรมและพิธีกรรมทางจิตวิญญาณ แต่กลับมองออม เป็นเพียงสิ่งมีชีวิตต่ำต้อย ภาพยนตร์จึงสะท้อนการกลับด้านของความสัมพันธ์ มนุษย์ซึ่งเคยเป็นผู้ครอบครองในโลกจริง กลายเป็นผู้ถูกครอบครองในโลกนี้

ธรรมชาติใน Fantastic Planet ไม่ได้เป็นเพียงฉาก หากเป็นระบบนิเวศที่ทั้งสองเผ่าพันธุ์ ต้องปรับตัว การต่อสู้ของออมเพื่อเรียนรู้และเข้าถึงความรู้ของดรากร สะท้อนการแสวงหาความเสมอภาคใน โครงสร้างที่ไม่สมดุล ภาวะการดำรงอยู่จึงตั้งอยู่บนความสัมพันธ์เชิงอำนาจและการปรับตัวภายในระบบนิเวศที่ ใหญ่กว่า

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

สถาปัตยกรรมของดรากรามีลักษณะอินทรีย์ บิดเบี้ยว และผสมกับภูมิทัศน์ ราวกับเติบโต จากพื้นผิวดาวโดยตรง โครงสร้างเหล่านี้สะท้อนอารยธรรมที่พัฒนาไปพร้อมกับสภาพแวดล้อม ในทางตรงกันข้าม ออมไม่มีสถาปัตยกรรมที่มั่นคง พวกเขาต้องหลบซ่อนตามซอกหลืบหรือพื้นที่ธรรมชาติ “สถานที่หลบภัย” ของออมจึงเป็นพื้นที่ชั่วคราวและเปราะบาง

ประเด็นนี้เปิดคำถามว่า การครอบครองพื้นที่โดยอารยธรรมหนึ่งสามารถสร้างความ ไม่สมดุลให้กับผู้อื่นได้อย่างไร ในเชิงเปรียบเทียบ สถาปัตยกรรมล้านนาที่ตั้งอยู่บนความพอดีกับภูมิประเทศอาจ สะท้อนแนวทางที่ต่างจากโครงสร้างครอบงำแบบดรากร ซึ่งสร้างพื้นที่เพื่อค้ำจุนอำนาจของตน

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

บรรยากาศของ Fantastic Planet เต็มไปด้วยความตึงเครียดเชิงโครงสร้าง แม้โลกจะดู เหนือจริงและงดงาม แต่ความไม่สมดุลทางอำนาจสร้างภาวะวิกฤติที่แฝงอยู่ตลอดเวลา การลุกขึ้นของออมเพื่อ ต่อต้านดรากรไม่ใช่เพียงการปฏิวัติทางสังคม หากเป็นการเรียกร้องสิทธิในการดำรงอยู่ร่วมกันในระบบนิเวศ เดียวกัน ภาพยนตร์จึงสะท้อนแนวคิดเชิงนิเวศว่าความยั่งยืนเกิดขึ้นได้เมื่อความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตอยู่บน ฐานของความสมดุล ไม่ใช่การครอบงำ

แม้จะเป็นโลกแฟนตาซี แต่ภาพยนตร์สะท้อนสังคมมนุษย์ที่แบ่งแยกและกดขี่ โดยใช้ สภาพแวดล้อมต่างดาวเป็นกระจกสะท้อน

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

Fantastic Planet เสนอว่าสุนทรียภาพสามารถทำหน้าที่วิพากษ์โครงสร้างอำนาจและ ความสัมพันธ์กับธรรมชาติได้ การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชัน อินสตอลเลชันที่สร้างโลกเหนือจริง ผ่านรูปทรงอินทรีย์ แสงสีที่ผิดคาด และเสียงบรรยากาศ เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึก แยกแยะและตั้งคำถาม

ในบริบทเชียงใหม่ ซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการพัฒนาอย่างไม่เท่าเทียม แนวคิดเรื่องการอยู่ร่วมกันในระบบนิเวศเดียวกันมีความสำคัญ การสร้างสรรค์งานจึงสามารถใช้แนวคิดของ “โลกที่กลับด้าน” เพื่อสะท้อนคำถามว่า ใครเป็นผู้ครอบครองพื้นที่ และใครถูกผลักออกจากระบบ โดยการกลับ ด้านนั้นอาจสร้างเป็นเนื้อเรื่องของตัวละครที่ตอนเด็กเป็นผู้ขาดความสามารถ แต่ตอนโตได้กลายมาเป็นผู้มีอำนาจ ตัดสินใจถึงอนาคตของเมือง

Fantastic Planet จึงเป็นกรณีศึกษาของโลกที่เผยให้เห็นว่า ความยั่งยืนมีอาจเกิดขึ้นได้

ภายใต้โครงสร้างครอบงำ หากต้องตั้งอยู่บนการยอมรับความเท่าเทียมของการดำรงอยู่ร่วมกันในระบบนิเวศเดียวกัน

3.3.3.5.3 Mind Game (2004)

Mind Game เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Masaaki Yuasa และผลิตโดย Studio 4°C ตัดแปลงจากมังงะของ Robin Nishi ภาพยนตร์มีลักษณะทดลองสูง ทั้งในรูปแบบภาพ การตัดต่อ และการเล่าเรื่อง สำรวจประสบการณ์ใกล้ความตาย การเกิดใหม่ และพลังของจินตนาการในการก้าวข้ามข้อจำกัดของชีวิต Mind Game มีได้เล่าเรื่องเชิงเส้น หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเผชิญความผันผวนของจิตสำนึกและศักยภาพของการเปลี่ยนแปลง

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

Mind Game ก่อรูปประสบการณ์ผ่านการเปลี่ยนแปลงสไตล์ภาพอย่างฉับพลัน ตั้งแต่ภาพวาดแบบหยาบ ภาพคอลลาจ ภาพถ่ายจริง ไปจนถึงภาพเคลื่อนไหวที่บิดเบี้ยวและเกินจริง โลกในเรื่องมิได้มีรูปแบบเดียว หากแตกตัวไปตามสภาวะจิตใจของตัวละคร

ฉากที่ตัวเอกเสียชีวิตและพบกับพระเจ้าในพื้นที่ว่างสี่เรียบ เป็นการเปิดเผยโลกในฐานะพื้นที่เชิงอภิปราย ก่อนจะถูกผลักกลับสู่ชีวิตอีกครั้ง การเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว การตัดต่อที่ไม่เป็นระเบียบ และการใช้สีสดจัด ทำให้ผู้ชมประสบ “ความเป็นไปได้” ของโลก มากกว่าความมั่นคงของมัน

โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนความไม่เสถียรและการเปลี่ยนผ่านอย่างต่อเนื่อง โลกถูกเปิดเผยในฐานะพื้นที่ของศักยภาพ (potentiality) ที่เปิดกว้างต่อการเลือกและการกระทำ

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

เมืองใน Mind Game ถูกนำเสนอในลักษณะธรรมดาร้านอาหาร ถนน ท่าเรือ แต่เมื่อเรื่องดำเนินไป โลกธรรมดานี้กลับกลายเป็นพื้นที่แห่งการผจญภัยและการตระหนักรู้ ภาวะการดำรงอยู่ของตัวละครเปลี่ยนจากความกลัวและความลึกลับ สู่อารมณ์รับความเสี่ยงและความเป็นไปได้

ช่วงที่ตัวละครติดอยู่ในห้องปลาวาฬยักษ์ เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ ธรรมชาติแสดงให้เห็นว่าไม่ใช่ศัตรู หากเป็นพื้นที่ของการสะท้อนและการเริ่มต้นใหม่ ภาวะการดำรงอยู่จึงเคลื่อนจากการถูกกำหนดโดยอดีตสู่การสร้างความหมายใหม่ผ่านการกระทำ

Mind Game มิได้เน้นประเด็นสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่เสนอแนวคิดเชิงภาวะว่าการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้เมื่อมนุษย์ยอมรับความไม่แน่นอนและก้าวข้ามความกลัว

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

พื้นที่ในเรื่องส่วนใหญ่มีลักษณะชั่วคราวและไม่มั่นคง ร้านอาหารที่เกิดเหตุการณ์ยิงห้องปลาวาฬ และเรือที่ลอยอยู่กลางทะเล ล้วนเป็นพื้นที่ที่เปลี่ยนผ่านมากกว่าที่พำนักถาวร “สถานที่หลบภัย” ใน Mind Game มิได้อยู่ในสถาปัตยกรรม หากอยู่ในภาวะของการตัดสินใจและความกล้าหาญ การหลบหนีออกจากห้องปลาวาฬเป็นการสร้างพื้นที่ใหม่ผ่านการกระทำ มิใช่การรอคอยความช่วยเหลือ

ประเด็นนี้เปิดมุมมองต่อสถาปัตยกรรมในฐานะพื้นที่ที่ต้องเอื้อให้เกิดศักยภาพของชีวิตมากกว่าการเป็นเพียงโครงสร้างป้องกัน ในเชิงเปรียบเทียบ สถาปัตยกรรมล้านนาเปิดพื้นที่กึ่งภายนอกที่เอื้อให้ชีวิตดำเนินอย่างยืดหยุ่น คล้ายกับแนวคิดของพื้นที่ที่พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงใน Mind Game

4) บรรยากาศของวิกฤติและจิตสำนึกเชิงภาวะ

วิกฤติใน Mind Game เริ่มต้นจากความตายที่กะทันหัน แต่แทนที่จะจบลงด้วย โศกนาฏกรรม เรื่องกลับเปลี่ยนเป็นการสำรวจศักยภาพของชีวิต บรรยากาศจึงเคลื่อนจากความสิ้นหวัง สู่อารมณ์ ตื่นเต้นและการค้นพบ

ภาพยนตร์ปลุกจิตสำนึกผ่านการทำให้ผู้ชมประสบ “ความเป็นไปได้ที่ยังไม่เกิดขึ้น” ความไม่แน่นอนกลายเป็นพื้นที่ของการสร้างสรรค์ มิใช่ความกลัว ในเชิงนิเวศ แนวคิดนี้สามารถอ่านได้ว่าการเผชิญวิกฤติสิ่งแวดล้อมมิได้จบลงที่ความสิ้นหวัง หากเปิดพื้นที่ให้จินตนาการถึงรูปแบบชีวิตใหม่

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค

Mind Game เสนอว่าสุนทรียภาพสามารถทำหน้าที่ปลดปล่อยจินตนาการและเปิดศักยภาพใหม่ของการดำรงอยู่ การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชัน อินสตอลเลชันที่ใช้การเปลี่ยนแปลงสไตล์ภาพ แสง และจังหวะอย่างฉับพลัน เพื่อทำให้ผู้ชมประสบกับความไม่แน่นอนและความจำเป็นที่ต้องการเลือกเส้นทาง

ในบริบทเชียงใหม่ที่กำลังเผชิญทั้งวิกฤติสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาเมือง Mind Game ชี้ให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงต้องอาศัยความกล้าและจินตนาการ การสร้างสรรคงานจึงสามารถนำแนวคิดของ “การเกิดใหม่” และ “การก้าวข้ามข้อจำกัด” มาเป็นแกนสำคัญ เพื่อทำให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏในฐานะความเป็นไปได้ ไม่ใช่เพียงการอนุรักษ์สิ่งที่มีอยู่

Mind Game จึงมิใช่เพียงภาพยนตร์ทดลอง หากเป็นการเปิดพื้นที่ทางสุนทรียะให้ผู้ชมตระหนักว่าการดำรงอยู่มิได้ถูกกำหนดตายตัว หากสามารถเปลี่ยนแปลงได้ผ่านการตัดสินใจและการกระทำ

3.3.3.5.4 The Garden of Words (2013)

The Garden of Words เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกำกับโดย Makoto Shinkai และผลิตโดย CoMix Wave Films ภาพยนตร์เล่าเรื่องทาคะโอะ นักเรียนมัธยมที่ไฝฝันจะเป็นช่างทำรองเท้า และ ยูคิโนะ หญิงสาวที่กำลังเผชิญความสับสนในชีวิต ทั้งสองพบกันในวันฝนตก เรื่องราวจึงมิได้ขับเคลื่อนด้วยเหตุการณ์ใหญ่โต หากดำเนินผ่านบรรยากาศของฝน ความเงียบ และพื้นที่สวนในเมือง The Garden of Words เป็นการสำรวจภาวะของการพำนักชั่วคราว การเยียวยา และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับภูมิอากาศ

1) โครงสร้างของประสบการณ์และการเปิดเผยโลก

ภาพยนตร์ก่อรูปประสบการณ์ผ่านรายละเอียดของฝน หยดน้ำบนใบไม้ เสียงฝนกระทบพื้นไม้ของศาลา แสงสะท้อนบนพื้นเปียก โลกในเรื่องมิได้ถูกผลักดันด้วยพล็อตซับซ้อน หากถูกเปิดเผยผ่านบรรยากาศที่ละเอียดอ่อน สวนสาธารณะชินจูกุถูกนำเสนอในฐานะ “โอเอซิส” ท่ามกลางมหานครหนาแน่น การเคลื่อนไหวของกล้องที่ช้าและการเน้นรายละเอียดธรรมชาติ ทำให้ผู้ชมประสบโลกผ่านการรับรู้เชิงประสาทสัมผัสเสียง กลิ่น ความชื้น โครงสร้างของประสบการณ์จึงตั้งอยู่บนการชะลอเวลาและการจดจ่อกับปัจจุบัน

โลกเมืองในเรื่องมิได้ถูกปฏิเสธ หากถูกวางไว้เป็นฉากหลังที่ตัดกับความสงบของสวน ทำให้เกิดความแตกต่างเชิงบรรยากาศอย่างชัดเจน

2) ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ธรรมชาติ และเมือง

ภาวะการดำรงอยู่ใน The Garden of Words ตั้งอยู่บนความเปราะบางและการแสวงหาความหมาย ทั้งทาคะโอะและยูคิโนะต่างอยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านของชีวิต สวนในวันที่ฝนตกจึงกลายเป็นพื้นที่ที่พวกเขาสามารถ “พัก” จากแรงกดดันของสังคมเมือง

ธรรมชาติในเรื่องมิใช่พลังยิ่งใหญ่ หากเป็นองค์ประกอบละเอียดอ่อนที่เอื้อให้เกิดการไตร่ตรอง ฝนทำหน้าที่เป็นทั้งฉากและสัญลักษณ์ ความเศร้า ความบริสุทธิ์ และการชำระล้าง เมืองกับธรรมชาติไม่ได้ขัดแย้งโดยตรง แต่สวนทำหน้าที่เป็นพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างสองโลก

ภาวะการดำรงอยู่จึงเป็นภาวะของการพำนักชั่วคราว (temporary dwelling) ที่ทำให้ตัวละครสามารถเผชิญตนเองได้อย่างตรงไปตรงมา

3) สถาปัตยกรรม การอยู่อาศัย และแนวคิด “สถานที่หลบภัย”

ศาลาไม้ในสวนเป็นสถาปัตยกรรมขนาดเล็กที่เปิดโล่ง ไม่มีผนังปิดทึบ ทำหน้าที่เป็น “สถานที่หลบภัย” จากฝนและจากโลกภายนอก พื้นที่นี้มีได้ปิดกั้นธรรมชาติ หากเปิดรับลม เสียง และกลิ่น ศาลาจึงเป็นตัวอย่างของพื้นที่กึ่งภายนอก (semi-outdoor space) ที่เอื้อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับภูมิอากาศ แนวคิดนี้ใกล้เคียงกับสถาปัตยกรรมล้านนา ซึ่งให้ความสำคัญกับชานบ้าน ระเบียง และพื้นที่เปิดที่ทำหน้าที่เป็นเขตเปลี่ยนผ่าน

พื้นที่หลบภัยในเรื่องมิได้ถาวร หากเกิดขึ้นจากจังหวะของฝนและการพบกัน การอยู่อาศัยจึงถูกนิยามใหม่ว่าเป็นประสบการณ์ชั่วคราวที่มีความหมาย มากกว่าการครอบครองพื้นที่ถาวร

4) บรรยากาศของวิถีชีวิตและจิตสำนึกเชิงนิเวศ

วิถีชีวิตในเรื่องมิใช่ภัยธรรมชาติหรือสังคมในระดับมหภาค หากเป็นวิถีชีวิตภายในความสับสน ความโดดเดี่ยว และแรงกดดันจากบทบาททางสังคม บรรยากาศของฝนสร้างพื้นที่ให้ตัวละครสามารถเผชิญอารมณ์เหล่านั้นได้ ฝนในเรื่องมิได้เป็นภัย หากเป็นองค์ประกอบที่ทำให้เมืองชะลอตัวและเปิดพื้นที่แห่งการไตร่ตรองในเชิงนิเวศ ฝนเป็นสัญลักษณ์ของวัฏจักรธรรมชาติที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง แม้ชีวิตมนุษย์จะผันผวน

ภาพยนตร์จึงปลูกจิตสำนึกผ่านการทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสำคัญของจังหวะธรรมชาติและ การมีส่วนร่วมกับภูมิอากาศอย่างละเอียดอ่อน

5) การสังเคราะห์เชิงบริบทสู่การสร้างสรรค์

The Garden of Words เสนอว่าสุนทรียภาพของความยั่งยืนอาจเกิดขึ้นจาก “ภาวะของการพำนัก” และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพื้นที่กึ่งภายนอก การสังเคราะห์จากภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำไปสู่การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่เน้นความเงียบ จังหวะเวลา และการรับรู้เชิงประสาทสัมผัส เพื่อให้ผู้ชมเกิดภาวะของการหยุดนิ่งและการไตร่ตรอง

ในบริบทเชิงใหม่ แนวคิดของศาลาในสวนสามารถแปรรูปเป็นพื้นที่จัดแสดงที่เปิดรับสภาพแวดล้อมจริง เช่น แสงธรรมชาติ ลม และการเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศ โดยไม่แยกผู้ชมออกจากบริบทภายนอก พื้นที่ดังกล่าวทำหน้าที่เป็น “ขอบเขตของการเปลี่ยนผ่าน” ที่เชื่อมระหว่างภายในกับภายนอก ระหว่างเมืองกับธรรมชาติ

แนวทางนี้จึงเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ละเอียดอ่อนและไม่เร่งรีบ ทำให้ผู้ชมรับรู้คุณค่าของการอยู่อาศัยในปัจจุบัน และตระหนักถึงความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในระดับที่ลึกยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ในฐานะการอยู่ร่วมกับโลกอย่างมีสติและสมดุล

3.3.4 บทสรุปเชิงสังเคราะห์ทั้ง 5 กลุ่ม เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันและแอนิเมชันอินสตอลเลชัน

บทสรุปเชิงสังเคราะห์นี้ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน 20 เรื่อง แบ่งเป็น 5 กลุ่ม โดยมีได้มุ่งวิเคราะห์เพียงโครงเรื่อง หากมุ่งทำความเข้าใจ “โครงสร้างของประสบการณ์” ที่ภาพยนตร์ก่อรูปผ่านภาพ แสง เวลา พื้นที่ และบรรยากาศ ในฐานะพื้นที่เชิงสุนทรีย์ที่เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก การคัดเลือกเน้นผลงานที่ทำให้ “ภาวะการดำรงอยู่” ปรากฏอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในมิติของธรรมชาติ เมือง สถาปัตยกรรม ภาวะการรับรู้ และแนวคิดเรื่อง “สถานที่หลบภัย” ท่ามกลางวิกฤติร่วมสมัย การวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า ประสบการณ์ของผู้ชมเกิดขึ้นในลักษณะ เชิงกระบวนการ และเชิงร่างกาย คือค่อย ๆ คลี่คลายผ่านจังหวะเวลาและบรรยากาศ พร้อมเชื้อเชิญให้ผู้ชมเข้าไปดำรงอยู่ในโลกของภาพยนตร์

ข้อสังเคราะห์นี้จึงเป็นฐานแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชัน เพื่อทำให้ “สุนทรีย์ภาพความยั่งยืน” ปรากฏในระดับประสบการณ์จริงของผู้ชม

การสังเคราะห์สามารถจัดระบบได้ดังนี้

1) กลุ่มที่ 1 : ธรรมชาติในฐานะตัวแสดงที่มีชีวิต

ภาพยนตร์อย่าง Princess Mononoke, Nausicaä, Totoro และ Wolfwalkers นำเสนอให้เห็นว่าธรรมชาติสามารถถูกทำให้ปรากฏในฐานะ “ตัวแสดง” ที่มีพลัง มีเจตจำนง และมีบรรยากาศของตนเอง ไม่ใช่เพียงฉากหลังของเรื่องราวมนุษย์

การสังเคราะห์สู่การสร้างเนื้อเรื่อง

ธรรมชาติในแอนิเมชันของผู้วิจัยไม่ควรถูกลดทอนให้เป็นเพียงฉากประกอบสถาปัตยกรรมล้านนา หากควรถูกทำให้ปรากฏในฐานะภาวะที่มีชีวิต โดยเนื้อเรื่องนำเสนอบ้านล้านนาในฐานะโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงพึ่งพาอาศัยระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของความยั่งยืน และร่วมกันก่อรูปประสบการณ์การรับรู้ถึงการดำรงอยู่แบบองค์รวมที่ต้องอาศัยกันและกัน

สามารถกล่าวภาพยนตร์แอนิเมชันในกลุ่มนี้มีเนื้อหาที่เหมือนกันคือการเปิดเผยความเปราะบางและความไม่ยั่งยืนของชีวิตมนุษย์ อารยธรรม และสิ่งแวดล้อม ผ่านการสร้างโลกภาพยนตร์ที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติปรากฏอย่างเข้มข้น หากแต่การนำเสนอของภาพยนตร์แอนิเมชันเหล่านี้มีได้อยู่ในลักษณะของการเทศนาหรือการบรรยายเชิงศีลธรรม แต่เป็นการก่อรูปประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ที่ทำให้ผู้ชม “ประสบ” ความตึงเครียด ความสูญเสีย และความเปราะบางของการอยู่ร่วมกันในอีกแบบหนึ่ง

ใน Princess Mononoke ความขัดแย้งระหว่างการขยายอุตสาหกรรมกับจิตวิญญาณของป่าถูกทำให้เห็นเป็นโครงสร้างความสัมพันธ์ที่ไม่สมดุล ซึ่งไม่มีฝ่ายใดเป็นตัวร้ายอย่างสมบูรณ์ หากสะท้อนความซับซ้อนของอารยธรรมที่กำลังเติบโตโดยแลกมาด้วยการทำลายระบบนิเวศ ขณะที่ Nausicaä of the Valley of the Wind นำเสนอโลกหลังหายนะสิ่งแวดล้อม อันเป็นผลจากความทะเยอทะยานทางเทคโนโลยีในอดีต มนุษย์จึงต้องเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างเข้าใจ ไม่ใช่พยายามควบคุมหรือทำลาย สำหรับ My Neighbor Totoro แม้ไม่ได้แสดงภาพความขัดแย้งอย่างรุนแรง หากสร้างจินตภาพของการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับภูมิทัศน์ชนบท ธรรมชาติจึงมิใช่ฉากหลัง หากเป็นภาวะที่มีชีวิตและเป็นส่วนหนึ่งของโลกประจำวันของมนุษย์ ขณะที่ Wolfwalkers เปิดเผยการปะทะกันระหว่างอำนาจเมืองกับโลกของป่า ตั้งคำถามต่อการล่า การควบคุม และความหวาดกลัวต่อสิ่งที่มนุษย์ไม่เข้าใจ สำหรับตัวอย่างสุดท้าย Children of the Sea ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับจักรวาลผ่าน “ทะเล” เพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติที่มีอิทธิพล

กับมนุษย์เป็นการลดทอนความเป็นมนุษย์นิยม

ดังนั้น ภาพยนตร์เหล่านี้จึงมิได้เพียงเสนอภาพความไม่ยั่งยืนในฐานะปัญหาเชิงสิ่งแวดล้อม หากทำให้เห็นว่าความไม่ยั่งยืนมีรากฐานจากการตัดขาดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และจากโครงสร้างความคิดที่มองธรรมชาติเป็นทรัพยากรหรือวัตถุแห่งการควบคุม ในขณะที่เดียวกัน ภาพยนตร์เหล่านี้ยังเสนอจินตภาพของความเป็นไปได้อื่นที่ไม่ตามสังคมแบบเมืองร่วมสมัยที่ผู้ชมอาศัยอยู่ เช่น การเสนอการอยู่ร่วมอย่างเกื้อกูล การเคารพความแตกต่างของสิ่งมีชีวิต และการตระหนักถึงความเปราะบางร่วมกันของโลก

ด้วยเหตุนี้ จึงสามารถกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้มีบทบาทในการปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับความสำคัญของการสร้างวิถีชีวิตที่ยั่งยืน แต่การปลุกจิตสำนึกดังกล่าวมิได้เกิดจากการสั่งสอนโดยตรง หากเกิดจากการจัดวางประสบการณ์เชิงสุนทรียะที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ อารยธรรม และสิ่งแวดล้อมในระดับลึกซึ้งและมีผลสะท้อนทางอารมณ์

การสังเคราะห์สู่การจัดพื้นที่อินสตอลเลชัน

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในกลุ่มที่ทำให้ธรรมชาติปรากฏในฐานะ “ตัวแสดง” ที่มีชีวิต จะเห็นได้ว่าพลังของงานมิได้อยู่ที่การเล่าเรื่องเชิงเหตุการณ์ หากอยู่ที่การก่อรูปบรรยากาศซึ่งทำให้ผู้ชมรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกในระดับเชิงภาวะ กล่าวคือ ธรรมชาติไม่ได้ถูกมอง แต่ถูก “ประสบ” ผ่านภาพเคลื่อนไหวและจังหวะเวลา แนวคิดดังกล่าวจึงถูกสังเคราะห์สู่การออกแบบพื้นที่อินสตอลเลชันที่ไม่จำกัดการรับชมไว้เพียงการนั่งมองจอ หากสร้างเงื่อนไขให้ผู้ชม “ไม่อยู่กับ” บรรยากาศของงานจะรบเร้าให้ “ผู้ชม” กลายเป็น “ผู้มีส่วน” ร่วมในโลกเดียวกันกับภาพที่ฉาย

การจัดพื้นที่จึงมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้เกิดความรู้สึกของ “โลกที่เข้าไปอยู่” (immersive world) มากกว่า “ภาพให้ดู” (spectatorial image) กล่าวคือ ผู้ชมมิได้อยู่ภายนอกเหตุการณ์ หากถูกวางไว้ภายในพื้นที่เชิงประสบการณ์ที่ภาพ เสียง และสเกลของผลงานได้ทำงานร่วมกันในพื้นที่ การขยายขนาดจอ การจัดวางตำแหน่งภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างผนัง พื้น และระยะยืนของผู้ชม ล้วนทำหน้าที่ลดระยะห่างระหว่างผู้ชมกับโลกในแอนิเมชัน ทำให้การรับรู้เกิดขึ้นในระดับร่างกาย ไม่ใช่เพียงในระดับการตีความเชิงเนื้อหา

ในบริบทนี้ ธรรมชาติและบ้านล้านนาไม่ถูกนำเสนอเป็นวัตถุให้พิจารณา หากเป็นองค์ประกอบของสภาวะที่ผู้ชมต้องเผชิญกับ ภาพของเมือง ภาพของสภาพแวดล้อม และภาพของบ้านทั้งหมดทำหน้าที่สร้างประสบการณ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประสบการณ์ของการพึ่งพาอาศัยกันระหว่างมนุษย์และระบบนิเวศ เมื่อผู้ชมรับรู้ความเปราะบางและความสัมพันธ์ดังกล่าวผ่านร่างกายของตนเอง “ความยั่งยืน” จึงไม่ปรากฏในฐานะคำอธิบายเชิงเนื้อเรื่อง หากปรากฏเป็นสุนทรียภาพที่รับรู้ได้โดยตรง

ดังนั้น การจัดพื้นที่อินสตอลเลชันจึงเป็นกลไกเชิงแนวคิดที่สอดคล้องกับเนื้อหา กล่าวคือ หากภาพยนตร์ต้นแบบทำให้ธรรมชาติเป็นตัวแสดงที่มีชีวิต พื้นที่จัดแสดงก็ต้องทำให้ผู้ชมอยู่ในโลกที่ธรรมชาตินั้นมีชีวิตเช่นเดียวกัน การสร้างประสบการณ์เชิงโอบล้อม (immersive experience) จึงเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ “สุนทรียภาพความยั่งยืน” ปรากฏอย่างชัดเจนและมีพลังในระดับประสบการณ์ตรงของผู้ชม มิใช่เพียงในระดับการรับรู้เชิงแนวคิดเท่านั้น

2) กลุ่มที่ 2 : เมืองดิสโทเปียและความเสื่อมถอยของโครงสร้างการพัฒนา

Akira, Metropolis, Ghost in the Shell, Tekkonkinkreet และ Wall-E เปิดเผยเมืองในฐานะโครงสร้างที่เร่งรัด ควบคุม และเปราะบาง เมืองอาจล่มสลายไม่ใช่เพราะภัยธรรมชาติเท่านั้น แต่เพราะการพัฒนาที่ขาดสมดุลซึ่งเกิดจากการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่ถูกต้อง

การสังเคราะห์สู่การสร้างเนื้อเรื่อง

เมื่อทำการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันในกลุ่มนี้ได้ข้อสรุปที่น่าสนใจว่า Akira นำเสนอ Neo-Tokyo ในฐานะมหานครที่เติบโตจากซากหายนะ เมืองเต็มไปด้วยพลังงาน เทคโนโลยี และความรุนแรงทางการเมือง โครงสร้างรัฐและวิทยาศาสตร์ที่ไร้การควบคุมทำให้เมืองเปราะบางจากภายใน ขณะที่ Metropolis แสดงสังคมเมืองที่แบ่งชนชั้นอย่างชัดเจน เทคโนโลยีและระบบอุตสาหกรรมสร้างความเหลื่อมล้ำจนโครงสร้างสังคมล่มสลาย สำหรับ Ghost in the Shell นำเสนอเมืองไซเบอร์ที่เทคโนโลยีหลอมรวมกับร่างกายมนุษย์ จนคำถามเรื่องตัวตนและความเป็นมนุษย์ถูกสั่นคลอน เมืองจึงกลายเป็นพื้นที่ควบคุมข้อมูลมากกว่าพื้นที่อยู่อาศัย ส่วน Tekkonkinkreet แสดงเมืองที่กำลังถูกพัฒนาเชิงทุน เด็กสองคนต้องเอาชีวิตรอดในสภาพแวดล้อมที่ถูกกลืนกินด้วยโครงการพัฒนา ในตัวอย่างสุดท้าย WALL-E เสนอภาพโลกหลังหายนะสิ่งแวดล้อม เมืองถูกทิ้งร้างจากการบริโภคเกินขนาดและความสะดวกสบายที่ไร้ความรับผิดชอบ

เมื่อพิจารณาร่วมกันภาพยนตร์แอนิเมชันเหล่านี้เปิดเผยว่าเมืองล่มสลายมิใช่เพราะภัยธรรมชาติเท่านั้น หากเกิดจากโครงสร้างการพัฒนาที่ขาดสมดุล การใช้เทคโนโลยีอย่างไม่ใคร่ครวญ และการตัดขาดความสัมพันธ์กับระบบนิเวศ เมืองจึงเป็นระบบที่เร่งรัด ควบคุม และพร้อมจะเปราะแตกจากแรงกดดันภายในตนเอง บนฐานคิดดังกล่าว เมืองเชียงใหม่ในแอนิเมชันควรถูกนำเสนออย่างมีพลวัตใน “สามสภาวะ” คือ ปัจจุบัน เสื่อมถอย อุดมคติ ผ่านลำดับภาพที่ทำให้ผู้ชมสัมผัสความหนาแน่น ความร้อน ฝุ่นควัน และความเร่งรีบในระดับประสบการณ์ โดยเฉพาะภาพของเมืองที่ค่อย ๆ แปรเปลี่ยนสู่สภาวะดิสโทเปีย อันเป็นผลจากการเลือกแนวทางพัฒนาเมืองที่มุ่งเติบโตเชิงเศรษฐกิจมากกว่าความสมดุลเชิงนิเวศและวัฒนธรรม จนนำไปสู่ความไม่ยั่งยืนในระดับโครงสร้าง เนื้อเรื่องจึงควรเปิดเผยอย่างเป็นรูปธรรมว่ารากเหง้าของปัญหาไม่ได้อยู่ที่เหตุการณ์เฉพาะหน้า หากอยู่ที่การตัดขาดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และการละเลยวิถีชีวิตดั้งเดิมที่เคยดำรงอยู่อย่างเกื้อกูลกับสิ่งแวดล้อม ภาพยนตร์แอนิเมชันจะสร้างให้เห็นว่าเมืองดิสโทเปียไม่ใช่ภาพอนาคตที่ห่างไกล หากเป็นแนวโน้มที่เริ่มก่อตัวขึ้นในปัจจุบัน

การสังเคราะห์สู่การจัดพื้นที่อินสตอลเลชัน

การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันขึ้นนี้ตั้งอยู่บนฐานความคิดที่จะทำให้ “เมือง” มิได้ถูกเล่าในฐานะเรื่องราวเชิงเส้น หรือเล่นแบบเป็นลำดับขั้นตอนต้น ตอนกลาง ไปสู่ตอนจบ หากถูกทำให้ปรากฏเป็นโครงสร้างของประสบการณ์ที่ผู้ชมต้องเผชิญโดยตรง ผลงานแบ่งเป็น 2 ส่วน

องค์ประกอบแรกคือแอนิเมชันเรื่องสั้นที่ฉายเต็มพื้นที่ผนัง เพื่อสร้างแรงปะทะทางสายตาและขยายขนาดของภาพเมืองให้โอบล้อมร่างกายผู้ชม การฉายเต็มผนังทำให้ภาพหลุดพ้นจากกรอบจอ กลายเป็นสนามบรรยากาศที่ดึงผู้ชมเข้าสู่โลกของแอนิเมชันอย่างเต็มพลัง ในเชิงปรากฏการณ์วิทยา การขยายขนาดภาพเช่นนี้ทำให้ผู้ชมมิได้มองเมืองจากระยะปลอดภัย หากถูกวางไว้ภายในภาวะของความหนาแน่น ความร้อน ฝุ่นควัน และความเร่งรีบ ประสบการณ์จึงเกิดขึ้นในระดับเชิงร่างกายมากกว่าการรับรู้เชิงเนื้อหา เมืองดิสโทเปียจึงไม่ใช่เพียงภาพแทนอนาคต หากเป็นสภาวะที่ผู้ชม “ถูกทำให้รู้สึก” ถึงความอัดอัดและความไม่ยั่งยืนเชิงโครงสร้าง

ควบคู่กันนั้น แอนิเมชันอีกส่วนหนึ่งถูกฉายลงบนฉากรับภาพรูปตัว “วี” (V) ซึ่งดัดแปลงจากโครงสร้างหน้าจั่วของบ้านล้านนา แต่กลับหัวลง การกลับหัวนี้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของการพัฒนาที่ผิดรูปแบบ และการออกห่างจากวิถีดั้งเดิมที่เคยดำรงอยู่อย่างสอดคล้องกับธรรมชาติ เดิมทีหน้าจั่วทำหน้าที่ระบายอากาศ รับลม และสร้างสมดุลกับภูมิอากาศ การพลิกกลับโครงสร้างดังกล่าวจึงเป็นการบิดเบือนระบบที่เคยเกื้อกูลต่อการอยู่อาศัย สะท้อนสภาวะที่การพัฒนาเมืองละเลยภูมิปัญญาท้องถิ่นและระบบนิเวศ จนนำไปสู่ความไม่ยั่งยืนในระดับโครงสร้าง

ลักษณะของจอร์รูปตัว “วี” ยังทำให้ภาพที่ฉายเกิดรอยต่อบริเวณกึ่งกลาง รอยต่อนี้มีข้อจำกัดทางเทคนิค หากเป็นกลไกเชิงแนวคิดที่สำคัญ เพราะทำให้ภาพไม่อาจปรากฏอย่างต่อเนื่องราบรื่น ผู้ชมไม่สามารถ

รับรู้ทางของเมือง หรือบ้านล้าในในฐานะเอกภาพที่สมบูรณ์ หากต้องเผชิญกับความแตกหัก การเหลื่อม และความไม่ลงรอย รอยต่อจึงทำหน้าที่แทนรอยแยกระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ระหว่างความทันสมัยกับ ภูมิปัญญาดั้งเดิม และระหว่างโครงสร้างการพัฒนา กับโครงสร้างการอยู่อาศัยเดิม ในระดับการรับชมความ ไม่ต่อเนื่องดังกล่าวสร้างความตึงเครียดทางสายตา ขัดขวางการกลืนหรือการตีความหมายเข้าไปในภาพอย่าง ราบเรียบ และกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึง “โครงสร้างที่ผิดรูป” ระเบิดให้เกิดการตั้งคำถามกับความหมายของ ภาพที่ได้รับชม

ผลของรอยต่อจะรุนแรงที่พื้นที่ส่วนกลางของภาพ ลักษณะของจอร์รูปตัว “วี” ทำให้รอยต่อไม่ได้เป็น เพียงเส้นแบ่งธรรมดา หากกลายเป็น “แกนกลางของความปริแตก” ในเชิงสายตาและเชิงความหมาย ผลของ รอยต่อจะรุนแรงที่สุดบริเวณพื้นที่ส่วนกลางของภาพ เพราะโดยธรรมชาติของการรับรู้ สายตาผู้ชมมักมุ่งสู่ ศูนย์กลางของภาพในฐานะจุดรวมสายตา (visual focal axis) เมื่อแกนกลางนี้ถูกแยกออกเป็นสองระนาบที่เอียง ออกจากกัน ภาพจึงสูญเสียความต่อเนื่องในตำแหน่งที่ควรเป็นพื้นที่มั่นคงที่สุด ในเชิงการมองเห็นรอยต่อบริเวณ ศูนย์กลางทำให้เส้นสาย สถาปัตยกรรม หรือการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ควรเชื่อมต่อกัน กลับเกิดการเหลื่อม เบี่ยง หรือบิดหักเล็กน้อย ความคลาดเคลื่อนนี้แม้เพียงเล็กน้อยก็สร้างความไม่สบายตาในระดับจิตใต้สำนึก เพราะ ขัดแย้งกับความคาดหวังของการรับรู้ที่มุ่งแสวงหาเอกภาพและความสมดุล ผลลัพธ์คือภาพที่ “ไม่สามารถ ประสานเป็นหนึ่งเดียวได้” เพราะรอยต่อได้สร้างให้เกิดของความบิดเบี้ยว (distortion) การแยกตัว (disjunction) และความไม่สมบูรณ์ (incompletion)

ด้วยเหตุนี้ รอยต่อจึงทำหน้าที่เป็นทั้งจุดรวมสายตาและจุดแตกหักในเวลาเดียวกัน เป็นพื้นที่ที่ทำให้ ความไม่ยั่งยืน “ปรากฏ” อย่างชัดเจนที่สุด เพราะตำแหน่งที่ควรเป็นศูนย์กลางของเอกภาพกลับกลายเป็น ศูนย์กลางของความแตกแยก ภาพเมืองจึงไม่เพียงถูกมองว่าเปราะบาง หากถูกประสบในฐานะโครงสร้างที่กำลัง สูญเสียความสมดุลจากภายในอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น การจัดวางแอนิเมชันอินสตอลเลชันนี้จึงมีได้ออกแบบเพื่อเล่าเรื่องเมืองเชียงใหม่แบบเส้นตรง หากสร้างโครงสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ชมเผชิญกับเมืองในสามสภาวะปัจจุบัน เสื่อมถอย และอุดมคติ ผ่านแรงปะทะของภาพขนาดใหญ่และโครงสร้างหน้าจั่วที่กลับหัว ความไม่ยั่งยืนจึงไม่ได้ถูกอธิบายด้วยถ้อยคำ หากถูกทำให้ปรากฏในระดับประสบการณ์ตรง เมืองดิสโทเปียจึงมิใช่เพียงฉากสมมติ แต่เป็นการเปิดเผย เชิงสุนทรีย์ถึงผลลัพธ์ของการตัดขาดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และการละเลยวิถีดั้งเดิมที่เคย เกี่ยวข้องต่อการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างสมดุล

3) กลุ่มที่ 3 : สถาปัตยกรรมในฐานะพื้นที่แห่งความหมายและ “สถานที่หลบภัย”

Spirited Away, Kaguya, The House และ Totoro แสดงให้เห็นว่า บ้านหรืออาคารมิใช่เพียง โครงสร้างทางกายภาพ หากเป็นพื้นที่ที่ก่อรูปตัวตน ความทรงจำ และความมั่นคง

การสังเคราะห์สู่การสร้างเนื้อเรื่อง

ภาพยนตร์แอนิเมชันในกลุ่มนี้แสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมมิใช่เพียงฉากหลังของเหตุการณ์ หากเป็น “พื้นที่แห่งความหมาย” ที่ก่อรูปตัวตน ความทรงจำ และความรู้สึกมั่นคงของการดำรงอยู่ บ้านหรืออาคารใน ภาพยนตร์แอนิเมชันเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสนามทางอารมณ์และโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่กำหนดความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์กับโลก

ใน Spirited Away อาคารโรงอาบน้ำเป็นพื้นที่ของการทดสอบและการเปลี่ยนผ่าน ตัวละครเติบโตผ่าน โครงสร้างที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยกฎเกณฑ์ ขณะที่ The Tale of the Princess Kaguya เปรียบเทียบ ความหมายของบ้านชนบทกับพระราชวัง แสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมสามารถเป็นได้ทั้งพื้นที่แห่งอิสรภาพและ

พื้นที่ที่กดทับทางสังคม ส่วน The House ทำให้บ้านกลายเป็นโครงสร้างที่ค่อย ๆ กลืนกินผู้อยู่อาศัย สะท้อนความแปลกแยกจากสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเอง ตรงกันข้ามกับ My Neighbor Totoro ที่เสนอภาพบ้านชนบทเปิดรับธรรมชาติ เป็นพื้นที่พักพิงที่เชื่อมโยงกับภูมิทัศน์โดยรอบอย่างกลมกลืน

เมื่อพิจารณาาร่วมกัน จะเห็นว่าสถาปัตยกรรมในแอนิเมชันมิได้เป็นเพียงวัตถุทางกายภาพ หากเป็นโครงสร้างที่หล่อหลอมภาวะการดำรงอยู่ บ้านจึงทำหน้าที่เป็น “สถานที่หลบภัย” ไม่ใช่ในความหมายของการปิดกั้นโลกภายนอก หากในฐานะพื้นที่ที่มนุษย์สามารถดำรงอยู่ได้อย่างมีความหมายและสัมพันธ์กับธรรมชาติ และวัฒนธรรมอย่างสมดุล เมื่อความสัมพันธ์นี้ถูกบิดเบือน บ้านอาจกลายเป็นพื้นที่แห่งความแปลกแยก แต่เมื่อยังคงเชื่อมโยงกับบริบทของโลก บ้านจะเป็นรากฐานของความมั่นคงและความยั่งยืนในระดับลึกของประสบการณ์มนุษย์ บ้านล่านนาในแอนิเมชันของการวิจัยครั้งนี้ควรถูกนำเสนอในฐานะพื้นที่พำนักที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตที่มีมนุษย์พึ่งพาธรรมชาติ

การสังเคราะห์สู่การจัดพื้นที่อินสตอลเลชัน

จากแนวคิดที่ว่าสถาปัตยกรรมมิใช่เพียงฉากหลัง หากเป็น “พื้นที่แห่งความหมาย” ที่ก่อรูปตัวตน ความทรงจำ และความมั่นคงของการดำรงอยู่ การจัดพื้นที่อินสตอลเลชันจึงถูกออกแบบให้สถาปัตยกรรมไม่เพียงปรากฏในระดับภาพแทน หากปรากฏในระดับโครงสร้างของพื้นที่จริงที่ผู้ชมเข้าไปเผชิญ จอร์จรูปตัว “วี” ซึ่งตัดแปลงจากโครงสร้างหน้าจั่วของบ้านล่านนา ทำหน้าที่เป็นแกนกลางเชิงสัญลักษณ์ หากมีการฉายภาพเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายของบ้านล่านนาในฐานะ “สถานที่หลบภัย” ที่กำลังจะสูญสลายไปในสังคมยุคปัจจุบัน ภาพดังกล่าวจะไม่ได้ปรากฏอย่างราบรื่น หากถูกแบ่งออกตามแนวพับของจอ ส่งผลให้เกิด “รอยต่อ” หรือ “การแตกหัก” ตรงบริเวณกึ่งกลางภาพ

ความแตกหักนี้มีได้เกิดขึ้นเพียงในระดับภาพที่ฉาย หากเกิดขึ้นในระดับโครงสร้างของพื้นที่จริง เพราะจอร์จรูปตัว “วี” เป็นระนาบสองด้านที่เอียงออกจากกัน รอยพับจึงเป็นเส้นแบ่งทางกายภาพที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้โดยตรง เมื่อภาพของบ้านล่านนาถูกฉายลงบนพื้นผิวดังกล่าว บ้านในฐานะพื้นที่พำนักที่ควรให้ความรู้สึกมั่นคงและสมบูรณ์ กลับปรากฏในสภาพที่ถูกแยกออกเป็นสองส่วน ความสมบูรณ์ของรูปทรงบ้านจึงถูกทำให้สั่นคลอนในระดับการรับรู้ ผลที่เกิดขึ้นคือ ผู้ชมไม่ได้เพียงเห็น “ภาพของบ้านที่กำลังจะสูญสลาย” หากประสบกับความไม่สมบูรณ์นั้นผ่านความแตกต่างของระนาบจริงในพื้นที่ รอยต่อกลายเป็นสัญลักษณ์ของการปริแตกทางสังคมและวัฒนธรรม การแยกขาดระหว่างวิถีดั้งเดิมกับบริบทสมัยใหม่ และในขณะเดียวกันก็เป็นรอยแยกที่มีอยู่จริงในพื้นที่จัดแสดงผลงานอินสตอลเลชัน

การจัดวางดังกล่าวทำให้แนวคิดเรื่อง “บ้านในฐานะสถานที่หลบภัย” มิได้ถูกนำเสนอในเชิงโรแมนติคที่ยกย่องอดีตอย่างงดงามและปลอดภัยอย่างเต็มที่ หากเผยให้เห็นความเปราะบางของบ้านล่านนาในบริบทสมัยใหม่ การใช้จอร์จรูปตัว “วี” ก่อให้เกิดรอยต่อบริเวณแกนกลาง ซึ่งสร้างความแตกหักทั้งในระดับภาพและในระนาบจริงของพื้นที่ รอยต่อนี้จึงทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของการเผชิญหน้ากับความไม่สมบูรณ์ ทำให้การสูญสลายของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติมิได้เป็นเพียงเนื้อหาในภาพยนตร์ หากปรากฏเป็นสภาวะเชิงพื้นที่ที่ผู้ชมรับรู้ได้โดยตรง

4) กลุ่มที่ 4 : ภูมิอากาศและวิถีชีวิตในฐานะภาวะร่วมสมัย

Weathering with You และ Girl Who Leapt สะท้อนให้เห็นว่า “ภูมิอากาศ” มิใช่เพียงฉากหลัง หากเป็นพลังเชิงโครงสร้างที่กำหนดจังหวะชีวิตเมืองและการตัดสินใจของตัวละคร สภาพอากาศและเวลาแปรเปลี่ยนส่งผลต่อภูมิทัศน์ ความสัมพันธ์ และความเป็นไปได้ของการดำรงอยู่ เมืองจึงปรากฏในฐานะพื้นที่ที่ขึ้นต่อธรรมชาติอย่างแยกไม่ออก มิใช่พื้นที่ที่มนุษย์ควบคุมได้อย่างเบ็ดเสร็จ

การสังเคราะห์สู่การสร้างเนื้อเรื่อง

ภาพยนตร์ Weathering with You ทำให้ “ภูมิอากาศ” ปรากฏเป็นตัวแสดงเชิงโครงสร้าง (structural agent) ของเมืองมากกว่าพื้นหลังของเหตุการณ์ สภาวะฝนที่ไม่หยุดยั้งมิได้มีความหมายเพียงในฐานะความผิดปกติทางธรรมชาติ หากทำหน้าที่สั่นคลอนโครงสร้างการอยู่อาศัย การเดินทาง การทำมาหากิน เครือข่ายความสัมพันธ์ และความมั่นคงของพื้นที่เมือง จนผู้ชมรับรู้ได้ว่า “เมือง” มิใช่ระบบที่มนุษย์ควบคุมได้เบ็ดเสร็จ แต่เป็นระบบที่พึ่งพาเงื่อนไขพิเศษอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ วิกฤติจึงไม่ได้ถูกเล่าเป็นข่าวสาร หากถูกก่อรูปให้เป็นประสบการณ์ที่กดทับชีวิตประจำวันและเผยความเปราะบางของอารยธรรมเมือง

ส่วน The Girl Who Leapt Through Time แม้ไม่พูดเรื่องสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่ใช้เวลา ฤดูกาล และบรรยากาศเป็น “กรอบภาวะ” ที่กำหนดจังหวะชีวิตและการรับรู้ของตัวละคร เมืองปรากฏเป็นพื้นที่ที่ถูกทำให้มีความหมายผ่านการเปลี่ยนผ่านของแสง อุณหภูมิ และฤดูกาล กล่าวคือ ความเป็นเมืองไม่ได้อยู่ที่สถาปัตยกรรมล้วน ๆ หากอยู่ที่เงื่อนไขของเวลาและสภาพแวดล้อมที่ทำให้การดำรงอยู่ของมนุษย์เกิดขึ้นได้จริง ตรงนี้ทำให้ผู้ชมเห็นว่า “ความปกติ” ของชีวิตเมืองตั้งอยู่บนความสัมพันธ์กับธรรมชาติที่ละเอียดอ่อนและเปลี่ยนแปลงได้เสมอ

เมื่อพิจารณาร่วมกัน แอนิเมชันทั้งสองเรื่องชี้ชัดเจนนวไมตรีว่า วิกฤติสิ่งแวดล้อมในงานภาพยนตร์มิใช่ “ประเด็น” ที่ถูกอธิบาย หากเป็น “เงื่อนไข” ที่กำหนดโลกและทำให้ผู้ชมตระหนักผู้ผ่านประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ การตระหนักเรื่องความยั่งยืนจึงเกิดจากการรับรู้ที่ชีวิตเมืองและชีวิตมนุษย์ตั้งอยู่บนความพึ่งพิงระบบนิเวศ เมื่อภูมิอากาศแปรปรวน เมืองทั้งเมืองย่อมถูกบังคับให้เปลี่ยนรูป ความยั่งยืนจึงไม่ใช่คำขวัญ หรือ คำกล่าวโน้มน้าวใจ แต่เป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการดำรงอยู่ร่วมกัน

ในบริบทงานวิจัยที่ตั้งอยู่ในเชียงใหม่ ปัญหาฝุ่นควันและความร้อน ควรถูกยกระดับให้เป็น “ภาวะหลัก” ของเรื่องในลักษณะเดียวกัน คือทำให้เป็นแรงกดดันเชิงบรรยากาศที่กำหนดจังหวะชีวิตเมือง และขยายแนวโน้มไปสู่สภาพอนาคตที่วิกฤติขึ้นเพื่อทำให้ผู้ชม “รู้สึก” ไม่ใช่เพียง “รู้ข้อมูล” จุดนี้เชื่อมตรงกับบ้านล้านนาในฐานะสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่เกิดจากตรรกะการอยู่ร่วมกับภูมิอากาศและธรรมชาติ ดังนั้นบ้านล้านนาในแอนิเมชันควรถูกนำเสนอไม่ใช่เป็นภาพอดีตที่งดงาม หากเป็น “แบบแผนความยั่งยืนเชิงภาวะ” ที่เผยให้เห็นว่าการอยู่อาศัยที่เกื้อกูลต่อภูมิอากาศเคยเป็นความรู้เชิงปฏิบัติของวัฒนธรรม และกำลังถูกบีบคั้นให้ต้องสูญสลายภายใต้เมืองร่วมสมัย การวางบ้านล้านนาให้เผชิญกับภาวะฝุ่นควันและความร้อนในเรื่อง จึงทำให้ความยั่งยืนปรากฏในฐานะคำถามเชิงประสบการณ์ว่ามนุษย์จะยัง “อยู่ร่วม” กับภูมิอากาศได้อย่างไร เมื่อโครงสร้างเมืองและวิถีชีวิตกำลังตัดขาดจากธรรมชาติ

การสังเคราะห์สู่การจัดพื้นที่อินสตอลเลชัน

จากแนวคิดที่ว่าภูมิอากาศเป็นตัวแสดงเชิงโครงสร้างของเมือง และวิกฤติสิ่งแวดล้อมควรถูกทำให้เป็น “ภาวะหลัก” ของเรื่อง การจัดพื้นที่อินสตอลเลชันจึงออกแบบให้รองรับการสร้างประสบการณ์เชิงบรรยากาศอย่างเต็มกำลัง การมีจอรับภาพขนาดใหญ่ 2 จอภายในพื้นที่เดียวกัน ทำให้สามารถนำเสนอภาพวิกฤติสิ่งแวดล้อม ความหนาแน่นของเมืองเชียงใหม่ ฝุ่นควัน และความร้อนในระดับที่โอบล้อมสายตาผู้ชมได้อย่างเข้มข้น ภาพมิได้ถูกจำกัดอยู่ในกรอบเล็ก ๆ หากแผ่ขยายเป็นสนามการรับรู้ที่สร้างแรงกดดันทางอารมณ์และภาวะได้โดยตรง

จอรับภาพรูปตัว “วี” ซึ่งมีความกว้างเทียบเท่าจอปกติสองจอต่อเนื่องกัน เปิดโอกาสให้การนำเสนอภาพเมืองเกิดขึ้นได้ในมิติที่กว้างกว่าปกติ ทั้งในลักษณะของภาพพาโนรามาที่เผยให้เห็นภูมิทัศน์เมืองในมุมมองกว้างหรือการจัดวางภาพเมืองสองภาพพร้อมกันในระนาบเดียวกัน ผู้ชมจึงสามารถรับรู้เมืองจากหลายมุมมองในเวลาเดียวกัน โดยไม่จำเป็นต้องรอการตัดต่อเปลี่ยนฉากตามลำดับเนื้อเรื่อง โครงสร้างการฉายลักษณะนี้ทำให้

การรับชมไม่ขึ้นอยู่กับเวลาเรื่องแบบเส้นตรง หากเปิดพื้นที่ให้เกิดการรับรู้เชิงเปรียบเทียบและการรับรู้พร้อมกัน (simultaneity) เมื่อในภาวะปัจจุบัน เมืองในสภาวะวิกฤติ หรือเมืองในจินตภาพอนาคต สามารถปรากฏควบคู่กันในสายตาเดียว ผู้ชมจึงมิได้เพียงติดตามเหตุการณ์ หากเผชิญกับ “เงื่อนไขของเมือง” ในฐานะระบบที่กำลังถูกกดดันจากภูมิอากาศ

การจัดพื้นที่ลักษณะนี้ตั้งอยู่บนฐานคิดว่าความยั่งยืนมิใช่สาระที่ถ่ายทอดผ่านข้อมูล หากเป็นภาวะที่ต้องรับรู้ผ่านประสบการณ์ เมื่อภาพวิกฤติสิ่งแวดล้อมและภาพบ้านล้านนาในฐานะแบบแผนการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับภูมิอากาศปรากฏร่วมกัน ผู้ชมจึงเผชิญกับความตึงเครียดระหว่างตรรกะการพัฒนาเมืองสมัยใหม่กับตรรกะการอยู่อาศัยที่เกื้อกูลต่อธรรมชาติ ทำให้คำถามเรื่องการอยู่ร่วมกับภูมิอากาศกลายเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการดำรงอยู่ร่วมกัน มิใช่เพียงประเด็นเชิงนโยบาย

5) กลุ่มที่ 5 : ภาวะเชิงอภิปรายและการตระหนักรู้

Angel's Egg, Fantastic Planet, Mind Game และ The Garden of Words เปิดมิติของความเจ็บปวดและการชะลอเวลา และการไตร่ตรองภายใน ผ่านจังหวะภาพที่ไม่เร่งรีบและการจัดวางบรรยากาศที่เน้นภาวะมากกว่าการกระทำ เรื่องเล่าถูกทำให้เบาบางลงเพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมอยู่กับความรู้สึก ความโดดเดี่ยว และการตระหนักรู้ภายในตนเอง เวลาในภาพยนตร์เหล่านี้จึงมิใช่เพียงลำดับเหตุการณ์ หากเป็นพื้นที่ของการหยุดนิ่งที่เปิดให้ผู้ชมไตร่ตรองถึงสภาวะการดำรงอยู่ของตนเอง

การสังเคราะห์สู่การสร้างเนื้อเรื่อง

ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้สามารถวิเคราะห์ผ่านกรอบ “ภาวะเชิงอภิปรายและการตระหนักรู้” ได้ในฐานะงานที่มีได้มุ่งเล่าเหตุการณ์ หากตั้งคำถามต่อความหมายของการดำรงอยู่และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก Angel's Egg เปิดโลกที่เงียบงันและคลุมเครือเชิงสัญลักษณ์ ตัวละครดำรงอยู่ท่ามกลางสถาปัตยกรรมกรังและแสงเงาที่หยุดนิ่ง เวลาในเรื่องแทบไม่เคลื่อนไปข้างหน้า ภาวะเชิงอภิปรายจึงปรากฏในรูปของคำถามต่อศรัทธา ความทรงจำ และความหมายของการมีอยู่ การตระหนักรู้เกิดขึ้นผ่านความเงียบและความว่าง ไม่ใช่ผ่านการอธิบาย ในขณะที่ Fantastic Planet สร้างโลกที่กลับด้านลำดับอำนาจระหว่างสิ่งมีชีวิต ทำให้มนุษย์กลายเป็นผู้ถูกควบคุม ภาพยนตร์จึงเปิดคำถามเชิงอภิปรายเกี่ยวกับสถานะของมนุษย์ในจักรวาล และความหลงผิดในความเหนือกว่าของตน การตระหนักรู้ในที่นี้ คือ การเห็นว่ามนุษย์มิได้เป็นศูนย์กลางของระบบชีวิต หากเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างที่ใหญ่กว่า อีกตัวอย่างคือ Mind Game ซึ่งนำเสนอการเผชิญหน้ากับความตาย และการกลับมาใช้ชีวิตใหม่ในเชิงจิตสำนึก ภาพยนตร์ตั้งคำถามต่อเสรีภาพ การเลือก และความหมายของชีวิตในช่วงเวลาที่แตกต่างจากเหตุผลเชิงเส้น การตระหนักรู้เกิดขึ้นในระดับภายในเมื่อมนุษย์เห็นศักยภาพของตนท่ามกลางความไม่แน่นอน ตัวอย่างสุดท้ายคือ The Garden of Words ใช้ความเงียบ ผ่น และพื้นที่สวนเป็นกรอบภาวะที่ทำให้ตัวละครใคร่ครวญความเปราะบางและความโดดเดี่ยวของตนเอง ธรรมชาติจึงเป็นพื้นที่ของการเยียวยาและการตระหนักรู้ถึงความรู้สึกที่ไม่อาจกล่าวออกมาตรง ๆ

เมื่อเชื่อมโยงกับบริบทบ้านล้านนาและวิกฤติสิ่งแวดล้อมของเชียงใหม่ จะเห็นได้ว่าการตระหนักรู้เรื่องความยั่งยืนมิได้เกิดจากการให้ข้อมูล หากเกิดจากการสร้างสภาวะที่ทำให้มนุษย์เผชิญกับความเปราะบางของการดำรงอยู่โดยตรง บ้านล้านนาในงานวิจัยจึงไม่ใช่เพียงสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น หากเป็นกรอบความคิดเรื่องการอยู่อาศัยที่ตั้งคำถามต่อวิถีชีวิตร่วมสมัยว่า มนุษย์จะอยู่กับภูมิอากาศที่แปรปรวนได้อย่างไร เมื่อโครงสร้างเมืองกำลังห่างไกลจากธรรมชาติ ในบริบทเชียงใหม่ วิกฤติฝุ่นควันและความร้อนสามารถถูกทำให้เป็นแรงกดดันเชิงบรรยากาศ ความอึดอัด ความชะงักงัน ความเงียบที่หนักแน่น เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงสถานะของตนในฐานะสิ่งมีชีวิตที่พึ่งพิงระบบนิเวศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ความสัมพันธ์ระหว่างบ้านล้านนา ความยั่งยืน และวิกฤติ

สิ่งแวดล้อมจึงมิใช่ประเด็นเชิงทฤษฎี หากเป็นคำถามพื้นฐานต่อเงื่อนไขของการอยู่ร่วมกันในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง

การสังเคราะห์สู่การจัดพื้นที่อินสตอลเลชัน

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้เน้นความเงียบ การชะลอเวลา และการตระหนักรู้ภายใน แสดงให้เห็นว่าศักยภาพของแอนิเมชันมิได้อยู่ที่การดำเนินเหตุการณ์ หากอยู่ที่การก่อรูป “ภาวะ” ซึ่งทำให้ผู้ชมเผชิญกับความเปราะบางของการดำรงอยู่ในระดับประสบการณ์ตรง แนวคิดนี้จึงถูกสังเคราะห์สู่การออกแบบอินสตอลเลชันที่มีได้จำลองพื้นที่โรงภาพยนตร์ หากสร้าง “พื้นที่เชิงประสบการณ์” ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกท่าทางของตน นั่ง ยืน หรือเคลื่อนที่และรับรู้ผลงานผ่านร่างกายในฐานะผู้มีส่วนร่วมในสถานะเดียวกับงานโครงสร้างผลงานประกอบด้วยจอรับภาพขนาดใหญ่สองระบบที่ทำงานสัมพันธ์กัน ผนังด้านหน้าฉายแอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการทำความเข้าใจเชิงความหมาย โดยนำเสนอประเด็นบ้านล้านนาในฐานะแบบแผนการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับภูมิอากาศและระบบนิเวศ เป็นระนาบของการอธิบายเชิงสัญลักษณ์ที่ปูพื้นให้เกิดการรับรู้

ขณะเดียวกัน จอรับภาพอีกชุดซึ่งมีลักษณะเป็นรูปตัว “วี” และมีความกว้างเทียบเท่าจอสองจอต่อเนื่องกัน ได้สร้างเงื่อนไขของการรับรู้ที่แตกต่างไปจากการฉายภาพบนระนาบแบนเชิงเส้นอย่างชัดเจน โครงสร้างของจอที่หักมุมออกเป็นสองด้านมิได้ทำหน้าที่เพียงรองรับภาพ หากแต่ทำให้ภาพเคลื่อนไหวปรากฏในฐานะสิ่งที่ไม่อาจถูกจับรู้ได้อย่างสมบูรณ์จากจุดยืนเดียว ผู้ชมจึงมิได้อยู่ในสถานะของผู้มองที่รับภาพอย่างนิ่งเฉย หากถูกกระตุ้นให้เกิดการรับชมแบบกระตือรือร้น (active spectatorship) ผ่านการขยับตัว การเปลี่ยนตำแหน่งการยืน และการเดินสำรวจภาพจากมุมมองที่แตกต่างกัน

ในเชิงอภิปราย จอรูปตัว “วี” ทำให้ภาพมิได้ดำรงอยู่ในฐานะวัตถุที่มีความหมายตายตัว หากแต่เป็นสิ่งที่ “เปิดเผยตัว” (unfold) แตกต่างกันไปตามความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งของร่างกายผู้ชมกับระนาบของจอ การรับรู้จึงมิใช่การมองเห็นภาพที่มีอยู่แล้วอย่างสมบูรณ์ หากเป็นกระบวนการที่ความหมายค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นผ่านการเคลื่อนที่ของผู้ชมในพื้นที่จัดแสดง กล่าวอีกนัยหนึ่ง ภาพบนจอรูปตัว “วี” มิได้ถูกมอบให้แก่สายตาในคราวเดียว แต่ต้องอาศัยการเข้าไปสัมพันธ์ การเข้าใกล้ การเหลียวมอง และการเดินผ่าน จึงจะทำให้มิติของภาพค่อยปรากฏอย่างแตกต่างตามการดำรงอยู่ของผู้ชม ลักษณะดังกล่าวทำให้ประสบการณ์การชมมิได้เป็นเพียงการ “ดูภาพ” แต่เป็นการ “อาศัยอยู่กับภาพ” ช่วงขณะหนึ่ง โดยร่างกายของผู้ชมกลายเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการรับรู้เอง ทุกการเคลื่อนที่นำไปสู่การเห็นภาพที่ไม่เหมือนเดิม ส่งผลให้จอรูปตัว “วี” สร้างความแปลกใหม่ในเชิงการรับรู้ และเปลี่ยนการชมจากการเสพภาพแบบรับสาร ไปสู่การมีส่วนร่วมกับภาพในฐานะประสบการณ์เชิงพื้นที่และเชิงกายภาพโดยตรง

ด้วยเหตุนี้การจัดวางดังกล่าวจึงทำให้อินสตอลเลชันทำงานในระดับภาวะเชิงอภิปราย กล่าวคือ มิได้เพียงสื่อสารเนื้อหา หากจัดวางเงื่อนไขให้ผู้ชมตระหนักรู้ถึงสถานะของตนภายใต้โครงสร้างเมืองและภูมิอากาศที่กำลังแปรปรวน บ้านล้านนาและภาพวิกฤตสิ่งแวดล้อมจึงมิได้เป็นเพียงภาพแทน หากเป็นองค์ประกอบของสถานะที่เปิดคำถามต่อความหมายของการดำรงอยู่ร่วมกันในโลกสมัยใหม่

3.3.5 การแปลงผลการสังเคราะห์สู่โครงสร้างประสบการณ์และรูปแบบการฉาย

จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์แอนิเมชันทั้ง 5 กลุ่ม งานวิจัยได้ข้อสรุปสำคัญว่า “ความยั่งยืน” มิใช่สาระที่ถ่ายทอดได้ด้วยการอธิบายเชิงข้อมูล หากต้องถูกทำให้ปรากฏในฐานะโครงสร้างของประสบการณ์ผ่านธรรมชาติที่มีชีวิต เมืองที่กดทับ ภูมิอากาศที่กำหนดชีวิต และสถานะเจ็บงันที่นำไปสู่การตระหนักรู้ ดังนั้น

การสร้างสรรค์จึงพัฒนาเป็น “แอนิเมชันอินสตอลเลชัน” ที่จัดวางให้ผู้ชมอยู่ภายในสนามบรรยากาศมากกว่า รับชมจากภายนอก และเลือกใช้การฉายภาพสองลักษณะเพื่อทำงานคนละระดับของการรับรู้

การฉายแอนิเมชันเรื่องสั้นแบบมีเนื้อเรื่องบนผนังหลักทำหน้าที่เป็นแกนของความหมายและความเข้าใจ โดยพาผู้ชมเข้าถึงบ้านล้านนาในฐานะแบบแผนการอยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับระบบนิเวศและวัฒนธรรม ทำให้ประเด็นความยั่งยืนถูกเชื่อมโยงกับชีวิตและการดำรงอยู่ในระดับประสบการณ์ ขณะที่การฉายภาพบนฉากรับภาพรูปตัว “V” ซึ่งมีความยาวเทียบเท่าจอสองจอต่อเนื่องกัน ทำหน้าที่ขยายพื้นที่การรับรู้เชิงบรรยากาศและเชิงโครงสร้างของเมือง/วิถีชีวิตสิ่งแวดล้อม โดยเปิดโอกาสให้ภาพเมืองปรากฏในมุมมองกว้างกว่าปกติหรือปรากฏพร้อมกันสองภาพในเวลาเดียวกัน เกิดการรับรู้แบบพร้อมกันและเปรียบเทียบโดยไม่ต้องพึ่งการเล่าเรื่องเชิงเส้น ด้วยเหตุนี้ รูปแบบการฉายสองระบบจึงทำงานร่วมกันเพื่อทำให้ผู้ชม “เข้าใจ” ผ่านเรื่องเล่า และ “รู้สึกตระหนัก” ผ่านบรรยากาศและโครงสร้างของภาพในพื้นที่จริง ส่งผลให้บ้านล้านนา ความยั่งยืน และวิถีชีวิตสิ่งแวดล้อมของเชียงใหม่ได้เป็นเพียงหัวข้อที่ถูกกล่าวถึง แต่กลายเป็นสภาวะที่ผู้ชมต้องเผชิญและรับรู้โดยตรง ในฐานะเงื่อนไขของการดำรงอยู่ร่วมกันในโลกสมัยใหม่

3.4 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชันนำเสนอ “สุนทรียภาพแห่งความยั่งยืน” ของสถาปัตยกรรมพื้นที่ล้านนา ผ่านการจัดวางภาพเมืองเชียงใหม่ในสามภาวะ ได้แก่ ปัจจุบัน ภาวะเสื่อมถอยจากวิถีชีวิตสิ่งแวดล้อม และภาวะเมืองในจินตนาการที่บ้านล้านนาเป็นวิถีชีวิตที่อยู่ร่วมกับธรรมชาติ ผลงานก่อรูปเป็นพื้นที่เชิงประสบการณ์ที่เผยความตึงเครียดระหว่างการพัฒนาเมืองกับวิถีการอยู่อาศัย โดยภาพเมืองในจินตนาการทำหน้าที่เป็นภาพอุดมคติของความกลมกลืนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ซึ่งยากจะเกิดขึ้นจริงในสังคมอุตสาหกรรมร่วมสมัยสร้างการตอกย้ำให้ตระหนักเห็นคุณค่าของบ้านล้านนาในฐานะแบบแผนการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับระบบนิเวศอย่างลึกซึ้ง

3.5 รูปแบบของการนำเสนอผลงาน

นำเสนอผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันในรูปแบบหลายจอ ประกอบด้วย 1) จอหลักที่ฉายภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง ทำหน้าที่เป็นแกนความหมาย ถ่ายทอด “สุนทรียภาพแห่งความยั่งยืน” ของสถาปัตยกรรมพื้นที่ล้านนาในฐานะแบบแผนการอยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศ วัฒนธรรม และระบบนิเวศ และ 2) ระบบฉายภาพต่อเนื่องหลายจอที่นำเสนอภาพเชิงจินตนาการและเชิงนามธรรมของเมืองเชียงใหม่เพื่อสะท้อนวิถัจกรของเมืองในสามภาวะ ได้แก่ ภาวะปัจจุบันที่เผชิญวิถีชีวิตสิ่งแวดล้อม ภาวะเสื่อมถอยที่ขยายความรุนแรงของวิถีชีวิตไปสู่สภาพดิสโทเปีย และภาวะอุดมคติที่จินตนาการถึงเมืองซึ่งพัฒนาอย่างสอดคล้องกับระบบนิเวศ

การจัดวางภาพทั้งสองระบบนี้ได้ดำเนินไปตามลำดับเรื่องเชิงเส้น หากออกแบบให้ผู้ชมเปิดรับและเปรียบเทียบภาพเมืองทั้งสามภาวะในเวลาเดียวกัน เพื่อเปิดให้ผู้ชมรับรู้ความแตกต่างของบรรยากาศและสภาพความเป็นอยู่ในแต่ละสภาวะอย่างชัดเจน ผ่านความหนาแน่นของพื้นที่ จังหวะเวลา แสง สี เสียง และการเคลื่อนไหว ภาพเมืองจึงไม่ใช่เพียงฉากหรือข้อมูลเชิงสารคดี หากเป็นการก่อรูปประสบการณ์ที่ทำให้ความตึงเครียดหรือความสมดุลของโลกปรากฏในระดับการรับรู้โดยตรง

ในมิติของเวลา การไหลผ่านและการปรากฏพร้อมกันของภาพทั้งสามภาวะทำให้ผู้ชมรับรู้การเปลี่ยนแปลงของเมืองในฐานะกระบวนการต่อเนื่อง มิใช่เหตุการณ์ที่แยกขาดออกจากกัน ความยั่งยืนจึงไม่ถูกเสนอเป็นคำอธิบายเชิงเนื้อหา หากปรากฏเป็นภาพของโลกที่สามารถสัมผัสได้ผ่านประสบการณ์

เปรียบเทียบ และการใคร่ครวญต่อทิศทางการพัฒนาเมืองร่วมสมัย พร้อมชี้ให้เห็นบทบาทของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะแบบแผนการอยู่อาศัยที่เกื้อกูลต่อสิ่งแวดล้อมและเงื่อนไขพื้นฐานของการดำรงอยู่ร่วมกัน

3.6 การออกแบบโครงเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน

บทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้พัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม โดยนำแนวคิดและข้อมูลเชิงทฤษฎีมาถ่ายทอดผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์และเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้ใคร่ครวญถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย รูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง ความยาวประมาณ 20 นาที ฉายผ่านจอภาพแบบปกติ และ 2) ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนตาจ ความยาวประมาณ 3 นาที ฉายลงบนจอรับภาพรูปตัววี (V) รายละเอียดดังนี้

3.6.1 การเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง ความยาว 20 นาที

กำหนดชื่อเรื่องว่า Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man แอนิเมชันรูปแบบนี้นำเสนอเรื่องราวของเด็กชายชื่อ “ภาคภูมิ” ผู้เติบโตขึ้นในเมืองเชียงใหม่ในอนาคตซึ่งเผชิญกับวิกฤติด้านสิ่งแวดล้อมและการขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็ว ชีวิตของเขาเปลี่ยนแปลงไปจากเหตุการณ์โศกนาฏกรรมในวัยเด็ก เมื่อบ้านของครอบครัวเกิดเหตุไฟไหม้ ทำให้เขาต้องสูญเสียแม่และพื้นที่แห่งความทรงจำ และต้องย้ายไปอาศัยอยู่กับลุงในบ้านล้านนาในชนบท การใช้ชีวิตในบ้านล้านนาท่ามกลางธรรมชาติและวิถีชีวิตพื้นถิ่นค่อย ๆ ช่วยฟื้นฟูสภาพจิตใจของภาคภูมิ ทำให้เขาได้สัมผัสกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น อย่างไรก็ตาม เมื่อเติบโตขึ้นและเข้าสู่โลกของธุรกิจ ภาคภูมิต้องเผชิญกับทางเลือกสำคัญระหว่างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากโครงการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ขนาดใหญ่ กับการรักษาสิ่งแวดล้อมและคุณค่าของภูมิสถาปัตยกรรมท้องถิ่น

ในช่วงวัยเด็ก ภาคภูมิมีความต้องการที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่เรื่อง “The Earth Man” ซึ่งมีตัวละครเอกเป็นฮีโร่ที่ได้รับพลังจากความสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ตัวละครดังกล่าวสามารถฟื้นฟูพลังชีวิตของตนเองผ่านการพักผ่อนในบ้านล้านนา ซึ่งถูกนำเสนอในฐานะพื้นที่ของการพักผ่อน การฟื้นฟูพลัง และการดำรงอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน ในบริบทของงานวิจัยนี้ บ้านล้านนาจึงมิได้เป็นเพียงสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นเท่านั้น หากแต่เป็นตัวแทนของภูมิปัญญาด้าน สถาปัตยกรรมยั่งยืน (sustainable architecture) ที่สะท้อนความสัมพันธ์อันสมดุลระหว่างมนุษย์ ภูมิอากาศ วัสดุ และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

ในเชิงแนวคิด ตัวละคร “The Earth Man” ทำหน้าที่เป็น “ตัวละครเชิงอุปมาอุปไมย” (allegorical figure) ที่เชื่อมโยงจินตนาการของฮีโร่ในวัฒนธรรมสมัยนิยมเข้ากับแนวคิดเรื่อง จิตสำนึกทางนิเวศ (ecological consciousness) และสุนทรียภาพของความยั่งยืน ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญของงานวิจัยนี้ กล่าวคือ ตัวละครดังกล่าวทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกธรรมชาติและตั้งคำถามต่อรูปแบบการพัฒนาเมืองที่อาจนำไปสู่ความไม่สมดุลของระบบนิเวศ

ในขณะเดียวกัน การเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์ชีวิตของภาคภูมิยังสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) ที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ที่มนุษย์รับรู้ผ่านร่างกาย ความทรงจำ และสภาพแวดล้อมที่ดำรงอยู่จริง กล่าวคือ การได้ใช้ชีวิตในบ้านล้านนาและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติทำให้ภาคภูมิรับรู้คุณค่าของสิ่งแวดล้อมผ่านประสบการณ์ตรง ไม่ใช่เพียงในระดับแนวคิดเชิงนามธรรม ประสบการณ์ดังกล่าวจึงกลายเป็นพื้นฐานของการตัดสินใจทางจริยธรรมในภายหลัง

บทภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง

Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man

องค์ที่ 1 : เมืองวิกฤติ สิ่งแวดล้อม และความหวังในจินตนาการของเด็ก

เรื่องราวเริ่มต้นขึ้น ณ เมืองเชียงใหม่ในโลกอนาคต ปี ค.ศ. 2050 เมืองทั้งเมืองถูกปกคลุมด้วยฝุ่นละอองขนาดเล็ก PM2.5 จนท้องฟ้ากลายเป็นสีหม่นมัว แสงอาทิตย์ยามเย็นส่องผ่านชั้นฝุ่นหนาที่บจนปรากฏเป็นแสงสีส้มขุ่น บรรยากาศโดยรวมของเมืองเต็มไปด้วยความร้อนอบอ้าว แม้จะอยู่ในช่วงฤดูหนาว แต่อุณหภูมิกลับร้อนระอุผิดไปจากสภาพอากาศที่ควรจะเป็น ผู้คนจำนวนมากจำเป็นต้องสวมหน้ากากกรองอากาศเมื่อต้องเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ เพื่อปกป้องตนเองจากมลพิษที่แผ่ปกคลุมอยู่ทั่วเมือง

ท่ามกลางสภาพแวดล้อมเช่นนี้ เด็กชายภาคภูมิ เด็กวัย 11 ย่าง 12 ปี กำลังเดินทางกลับบ้านหลังเลิกเรียน เขาเดินไปตามถนนที่เต็มไปด้วยหมอกควัน โดยมีหน้ากากกันฝุ่นปกปิดใบหน้า ระหว่างทางกลับบ้าน เด็กชายครุ่นคิดถึงสภาพอากาศที่เสื่อมโทรมของเมืองเชียงใหม่ในช่วงเวลานั้น โลกที่เขาเติบโตขึ้นกำลังค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไป และความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวดูเหมือนจะทำให้ชีวิตประจำวันของผู้คนยากลำบากขึ้นเรื่อย ๆ

อย่างไรก็ตาม แม้สภาพแวดล้อมของเมืองจะเต็มไปด้วยความอึดอัดและหม่นหมอง แต่สำหรับภาคภูมิแล้ว วันนี้ยังคงเป็นวันที่พิเศษ เพราะวันนี้คือวันคล้ายวันเกิดของเขา ในจินตนาการของเด็กชาย ภาพของงานวันคล้ายวันเกิดเริ่มก่อตัวขึ้นอย่างชัดเจน เขาจินตนาการว่าเมื่อกลับถึงบ้าน แม่อาจเตรียมเค้กวันเกิดที่แสนสวยงามไว้รออยู่บนโต๊ะ พร้อมการเฉลิมฉลองเล็ก ๆ ภายในครอบครัว แต่สิ่งที่ทำให้เขาตื่นเต้นมากที่สุดมิใช่เค้กวันเกิด หากคือของขวัญที่เขาปรารถนาโดยตลอด

ของขวัญชิ้นนั้นคือหนังสือการ์ตูนเรื่อง “The Earth Man Omnibus Vol. 1” หนังสือการ์ตูนเล่มโปรดที่เขาเคยขอให้แม่ซื้อให้หลายครั้ง แต่ก็ได้รับการปฏิเสธอยู่เสมอ ในความคิดของเด็กชาย วันเกิดอาจเป็นโอกาสพิเศษที่ทำให้แม่ตัดสินใจซื้อหนังสือเล่มนี้ให้เขาได้ หากเป็นเช่นนั้น หนังสือการ์ตูนเล่มดังกล่าวย่อมทำให้วันนี้กลายเป็นวันที่ดีที่สุดในชีวิตของเขา

แต่เมื่อภาคภูมิเดินทางกลับมาถึงอพาร์ทเมนต์สี่ชั้นที่เขาอาศัยอยู่ ภาพที่ปรากฏตรงหน้ากลับทำให้เขารู้สึกประหลาดใจ บริเวณหน้าบ้านมีรถของบริษัทเครื่องกรองอากาศชื่อดังจอดอยู่ ภาพดังกล่าวทำให้เด็กชายเริ่มจินตนาการว่าแม่ของเขาอาจตัดสินใจซื้อเครื่องกรองอากาศราคาแพงมาติดตั้งภายในห้องพัก เพื่อป้องกันฝุ่นพิษที่กำลังปกคลุมเมือง ความคิดนี้ทำให้ภาคภูมิเริ่มรู้สึกกังวล เพราะหากแม่ต้องใช้จ่ายเงินจำนวนมากไปกับการซื้อเครื่องกรองอากาศ ก็อาจทำให้ไม่มีเงินเหลือสำหรับการจัดงานวันเกิด หรือซื้อหนังสือการ์ตูน The Earth Man ที่เขาใฝ่ฝันอยากได้ ของขวัญชิ้นนั้นจึงอาจต้องถูกเลื่อนออกไปอย่างไม่มีกำหนด

เมื่อคิดเช่นนั้น เด็กชายจึงตัดสินใจวางแผนใหม่ เขาคิดว่าหากยังไม่มีโอกาสได้เป็นเจ้าของหนังสือเล่มนั้น อย่างน้อยเขาอาจเดินไปที่ร้านหนังสือการ์ตูนเพื่อยืมอ่านมันภายในร้านก็ยังดี

ตัดภาพไปยังอีกด้านหนึ่งของเรื่องราว แม่ของภาคภูมิกำลังเดินทางกลับบ้าน โดยในมือของเธอถือถุงกระดาษจากร้านหนังสือการ์ตูนชื่อ Comic Legacy ภายในถุงนั้นคือหนังสือการ์ตูนเรื่อง “The Earth Man” เล่มที่ลูกชายของเธออยากได้มาโดยตลอด เมื่อเดินทางมาถึงอพาร์ทเมนต์ เธอรีบเข้าไปภายในห้องพักและเริ่มจัดเตรียมงานเลี้ยงวันเกิดเล็ก ๆ ให้กับลูกชาย บนโต๊ะมีเค้กวันเกิดวางอยู่ พร้อมของตกแต่งเรียบง่ายที่เธอจัดเตรียมไว้ด้วยความตั้งใจ

หลังจากจัดโต๊ะเสร็จ เธอหยิบหนังสือการ์ตูน “The Earth Man” ออกมาจากถุงกระดาษและมองดูมันด้วยรอยยิ้มบาง ๆ ในใจของเธอรู้ว่าปีนี้ปีที่ยากลำบากสำหรับครอบครัว ทั้งจากค่าครองชีพที่สูงขึ้นและจากสภาพแวดล้อมของเมืองที่เลวร้ายลงเพราะปัญหามลพิษทางอากาศ อย่างไรก็ตามเธอเชื่อว่าของขวัญเล็ก ๆ ชิ้นนี้จะสามารถสร้างรอยยิ้มให้กับลูกชายของเธอได้ และเพียงแค่ว่าคิดถึงช่วงเวลาที่ถูกลูกชายเปิดของขวัญและได้เห็น

หนังสือการ์ตูนเล่มโปรด รอยยิ้มของเธอก็ปรากฏขึ้นโดยไม่รู้ตัว

ในขณะที่เดียวกัน ภาคภูมิเดินทางไปถึงร้านหนังสือการ์ตูน Comic Legacy ด้วยความหวังว่าจะได้เปิดอ่านหนังสือ “The Earth Man” สักเล่มน้อย แต่เมื่อเขาเดินเข้าไปภายในร้าน สิ่งที่พบกลับกลายเป็นความผิดหวัง หนังสือการ์ตูนเล่มนั้นถูกจำหน่ายหมดไปแล้ว ทั้งที่เมื่อวานนี้เขายังเห็นมันถูกจัดวางเรียงอยู่เต็มชั้นหนังสือ เด็กชายยกมือขึ้นกุมศีรษะของตนเอง ก่อนจะสายหน้าเบา ๆ ด้วยความไม่เข้าใจ ในใจของเขาเริ่มตั้งคำถามว่า เหตุใดวันนี้จึงดูเหมือนจะเต็มไปด้วยความผิดหวังมากกว่าความสุข โดยที่เขาไม่รู้เลยว่าของขวัญที่เฝ้ารอคอยกำลังรอเขาอยู่ที่บ้าน

องค์ที่ 2 : ความทรงจำ เมืองสมัยใหม่ และการเสื่อมพลังของฮีโร่

เวลาผ่านไปสี่สิบปี ภาคภูมิเติบโตขึ้นเป็นชายหนุ่มและกำลังนั่งทำงานอยู่ในสำนักงานของตนเอง ภายในห้องทำงานมีโมเดลจำลองอาคารแสดงให้เห็นถึงอาชีพของเขาในฐานะผู้รับเหมาก่อสร้างและผู้พัฒนาโครงการอสังหาริมทรัพย์ขนาดใหญ่ บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ปรากฏภาพการดำเนินการโอนเงินสำหรับค่าดำเนินการในโครงการก่อสร้างขนาดใหญ่ที่กำลังจะเริ่มขึ้น ภาคภูมิจ้องมองหน้าจออย่างตั้งใจ เมื่อกระบวนการโอนเงินเสร็จสิ้น เขาเอนตัวพิงพนักเก้าอี้ก่อนจะยิ้มออกมาอย่างพึงพอใจ พร้อมกับคิดในใจว่าโครงการนี้จะทำให้เขามีฐานะร่ำรวยขึ้นเสียที

ไม่นานนักหน้าจอคอมพิวเตอร์ก็ปรากฏข้อความจากเลขานุการของเขา ข้อความดังกล่าวแสดงความยินดีที่โครงการสามารถเริ่มต้นได้แล้ว แต่ในขณะที่เดียวกันก็แจ้งให้ทราบว่าการประท้วงต่อต้านโครงการกำลังทวีความรุนแรงมากขึ้น ภาคภูมิลองข้อความนั้นด้วยท่าที่ไม่พอใจ เขายกนิ้วกลางใส่หน้าจอคอมพิวเตอร์อย่างหงุดหงิด ก่อนจะพิมพ์ตอบกลับไปยังผู้ประท้วงเหล่านั้น

จากนั้นเขาก็ส่งข้อความกลับมาอีกครั้ง โดยบอกว่าเธอได้ดูวิดีโอจากกลุ่มผู้ประท้วง และภาพที่เห็นทำให้เธอเริ่มรู้สึกวิตกกังวลเกี่ยวกับสถานการณ์ของเมืองเชียงใหม่ ขณะเดียวกันหน้าจอคอมพิวเตอร์ก็เริ่มแสดงภาพวิดีโอที่เธอส่งมา ภาพแรกเผยให้เห็นเมืองเชียงใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก เมืองที่เคยรายล้อมด้วยภูเขาและภูมิทัศน์แบบล้านนา กลับกลายเป็นเมืองที่เต็มไปด้วยอาคารสูงจำนวนมาก อาคารเหล่านั้นเรียงตัวหนาแน่นจนบดบังทิวทัศน์ดั้งเดิมของเมือง

เลขาอธิบายว่าเชียงใหม่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วเกินไป ภาพวิดีโอเปลี่ยนไปยังวัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหารที่ถูกปกคลุมด้วยหมอกควันหนาหนาทึบ และมีโครงสร้างกระเช้าขนาดใหญ่ถูกสร้างขึ้นบริเวณเชิงดอยเพื่อรองรับการท่องเที่ยว เธอกำลังคิดว่าสถานที่สำคัญของเมืองจำนวนมากถูกปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะกับการเป็นแหล่งท่องเที่ยว จนดูเหมือนว่าผู้คนเริ่มละเลยความสำคัญของวัฒนธรรมดั้งเดิมไปแล้ว

ภาพถัดมาปรากฏเป็นประตูท่าแพซึ่งถูกตัดแปลงให้กลายเป็นสถานีรถไฟฟ้า โดยมีอาคารสูงจำนวนมากตั้งตระหง่านอยู่ด้านหลังจนบดบังทิวทัศน์ของเมืองเก่า เลขาบอกว่าว่าการขยายตัวของระบบคมนาคมในเมืองกำลังเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จนทำให้พื้นที่สำหรับการอยู่อาศัยของผู้คนเริ่มลดน้อยลงเรื่อย ๆ

จากนั้นภาพในวิดีโอตัดไปยังวัดเจ็ดยอด ซึ่งโครงสร้างดั้งเดิมบางส่วนถูกแทนที่ด้วยอาคารสมัยใหม่ และพื้นที่โดยรอบเต็มไปด้วยตึกคอนกรีตจำนวนมาก ในภาพปรากฏการสั่นไหวเล็กน้อยจากแรงสั่นสะเทือนของแผ่นดินไหว เลขาอธิบายว่าโครงสร้างคอนกรีตที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทำให้เมืองมีความเปราะบางมากขึ้น แม้จะเกิดแรงสั่นสะเทือนเพียงเล็กน้อยก็สามารถรับรู้ได้

ภาพถัดมาเป็นวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร สถานที่ซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรมและศรัทธาของผู้คนในเมือง เลขาบอกว่าด้วยน้ำเสียงกังวลว่าสถานที่ที่ผู้คนเคยให้ความเคารพกำลังค่อย ๆ เสื่อมสลาย และสถานการณ์โดยรวมของเมืองดูเหมือนจะเริ่มเกิดการควบคุม

ต่อมา ภาพในวิดีโอเปลี่ยนเป็นพื้นที่สีเขียวผืนใหญ่ที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในเมืองเชียงใหม่ เลขาอธิบาย

ว่าพื้นที่ดังกล่าวคือที่ดินสำหรับโครงการของบริษัท ซึ่งกำลังถูกจับตามองอย่างใกล้ชิด เนื่องจากถือเป็นพื้นที่สีเขียวขนาดใหญ่แห่งสุดท้ายที่เหลืออยู่ในเมือง ภาพของพื้นที่ดังกล่าวหมุนแสดงมุมมองแบบ 360 องศา เผยให้เห็นต้นไม้จำนวนมากที่ยังคงยืนต้นอยู่ท่ามกลางการขยายตัวของเมือง เลขากล่าวต่อว่าเมืองครุภาครักษาประชาชนหลายกลุ่มออกมาต่อต้านโครงการของบริษัท เพราะพวกเขาเชื่อว่าพื้นที่แห่งนี้ควรถูกอนุรักษ์ไว้เป็นพื้นที่สีเขียวของเมือง มากกว่าการถูกพัฒนาให้เป็นโรงแรมหรูสำหรับรองรับการท่องเที่ยว

ในขณะที่ภาพพื้นที่สีเขียวยังคงหมุนอยู่บนหน้าจอ ภาคภูมิยื่นมือไปกดหยุดวิดีโอทันที เขาพูดออกมาด้วยความรำคาญว่าพอได้แล้ว เขาได้ยินเรื่องเหล่านี้มามากพอแล้ว ในใจของเขากลับคิดอย่างดูแคลนว่าความคิดของคนเหล่านั้นช่างโง่เขลา หลังจากนั้นเขาพิมพ์ข้อความตอบกลับเลขไปอย่างตรงไปตรงมาว่าเขาไม่สนใจเรื่องอื่นใดทั้งนั้น สิ่งเดียวที่เขาสนใจคือกำไรของบริษัท เมื่อส่งข้อความเสร็จ ภาคภูมิก็ตัดการสนทนากับเลขโดยอ้างว่าถึงเวลาพักผ่อนของเขาแล้ว จากนั้นเขาลุกขึ้นจากเก้าอี้เตรียมจะเข้านอน พร้อมกับคิดในใจอย่างเย้ยหยันว่า หากวันหนึ่งเขาไม่จ่ายเงินเดือนให้เลขของเขาสักเดือนหนึ่ง เขาอยากรู้เหมือนกันว่าเธอจะยังคงมีความคิดเห็นแบบเดิมอยู่อีกหรือไม่

ขณะที่ภาคภูมิกำลังลุกขึ้นจากโต๊ะทำงานเพื่อเตรียมตัวไปพักผ่อน หน้าจอคอมพิวเตอร์ก็ปรากฏข้อความใหม่ขึ้นมา เป็นข้อความจากลูกน้องมือขวาของเขา ข้อความนั้นระบุว่า “ขอโทษด้วยครับหัวหน้า ที่มารบกวนตอนดึก แต่ผมหาของที่หัวหน้าให้ตามหาได้แล้ว”

ภาคภูมิหยุดชะงักก่อนจะหันกลับมามองหน้าจออีกครั้ง ความสนใจของเขาถูกดึงกลับมาอย่างทันที เขา นั่งลงที่โต๊ะทำงานอีกครั้งเพื่ออ่านข้อความต่อ ลูกน้องมือขวาของเขาส่งไฟล์ภาพหน้าปกดิจิทัลของหนังสือการ์ตูนเรื่อง “The Earth Man” Omnibus Vol. 1 มาให้ เมื่อเห็นภาพนั้น ภาคภูมิก็อุทานออกมาด้วยความตื่นตะลึงว่าใช่แล้ว เขาตามหาหนังสือเล่มนี้มานานหลายปีแล้ว

กล้องค่อย ๆ ซูมเข้าไปยังภาพหน้าปกของหนังสือ ซูเปอร์ฮีโร่ “The Earth Man” ที่ปรากฏบนหน้าปกหันหน้ามองออกมาราวกับกำลังจ้องมองภาคภูมิ จากนั้นภาพค่อย ๆ ซูมเข้าไปยังดวงตาของตัวละครบนหน้าปกก่อนจะค่อย ๆ เปลี่ยนผ่านไปสู่อภาพในจินตนาการของภาคภูมิ ภาพตัดไปยังความทรงจำในวัยเด็กของเขา เด็กชายภาคภูมิกำลังเดินเข้าไปในร้านหนังสือ ภายในร้านมีชั้นหนังสือที่วางเรียงหนังสือการ์ตูน “The Earth Man” Omnibus Vol. 1 อยู่ เด็กชายหยิบหนังสือเล่มนั้นขึ้นมาเปิดอ่าน พร้อมกับรอยยิ้มที่เต็มไปด้วยความสุข

ภาพตัดสลับระหว่างภาคภูมิในวัยผู้ใหญ่ที่กำลังนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ กับภาพของภาคภูมิในวัยเด็กที่กำลังอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่ภายในร้านหนังสือ รอยยิ้มปรากฏบนใบหน้าของทั้งสองช่วงวัย รอยยิ้มของเด็กชายในอดีตและชายหนุ่มในปัจจุบันซ้อนทับกันราวกับเป็นช่วงเวลาที่กำลังสะท้อนถึงกันผ่านความทรงจำเดียวกัน

จากนั้นภาพค่อย ๆ เปลี่ยนเข้าสู่เนื้อเรื่องภายในหนังสือการ์ตูน เรื่องเล่าเริ่มอธิบายว่า “The Earth Man” คือ ซูเปอร์ฮีโร่ผู้ทรงพลังอย่างยิ่ง เขามีพลังกำลังที่สามารถกำจัดเหล่าวายร้ายได้เพียงหมัดเดียว อีกทั้งยังมีความเร็วที่เหนือกว่าศัตรูทุกคน นอกจากพลังทางกายภาพแล้ว เขายังสามารถดึงพลังจากธรรมชาติรอบตัวไม่ว่าจะเป็นแผ่นดิน ลม น้ำ หรือพลังของโลก เพื่อรวมเป็นพลังนามมหาศาสตร์และปล่อยออกมาในรูปของคลื่นพลังที่สามารถทำลายเหล่าวายร้ายได้อย่างสิ้นเชิง

ภาพตัดกลับมายังหน้าจอคอมพิวเตอร์ของภาคภูมิ บนหน้าจอปรากฏภาพของ “The Earth Man” กอดอกลอยอยู่บนท้องฟ้าอย่างสง่างาม เบื้องล่างคือเหล่าวายร้ายที่ถูกปราบจนพ่ายแพ้และนอนหมดสภาพอยู่บนพื้นดิน ภาคภูมิมองภาพนั้นด้วยความตื่นตะลึง ก่อนจะหัวเราะออกมาอย่างสนุกสนาน เขาเอนตัวพิงเก้าอี้และกล่าวขึ้นว่า ฮ่า ฮ่า ฮ่า สนุกจริง ๆ ไม่เสียเวลาที่ต้องรอมานานขนาดนี้เลย

เรื่องเล่าในการ์ตูนดำเนินต่อไปโดยอธิบายถึงที่มาของพลังอันมหาศาสตร์ของ “The Earth Man” ว่าแท้จริงแล้วพลังของเขาไม่ได้เกิดจากเทคโนโลยีล้ำสมัยหรืออาวุธเหนือมนุษย์ หากแต่มีต้นกำเนิดมาจากสถานที่ที่เรียกว่า “บ้านล้านนา” ซึ่งทำหน้าที่เป็นทั้งที่อยู่อาศัยและพื้นที่พักพิงที่เปรียบเสมือนสถานที่หลบภัย

ของเขา

เมื่อใดก็ตามที่พลังของเขาลดลงหลังจากการต่อสู้กับเหล่าวายร้าย “The Earth Man” จะเดินทางกลับมาที่บ้านล้านนาเพื่อพักผ่อนและเติมพลังให้กับตนเอง บ้านหลังนี้เป็นบ้านไม้แบบดั้งเดิมที่มีลักษณะโปร่งโล่ง และเปิดรับธรรมชาติ แสงอาทิตย์สามารถส่องผ่านเข้ามาภายในตัวบ้านได้อย่างอ่อนโยน ขณะที่ลมธรรมชาติพัดผ่านพื้นที่ว่างระหว่างโครงสร้างไม้ สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย

ในช่วงเวลาที่เขานั่งอยู่ภายในบ้านล้านนา เพลิดเพลินกับความงดงามของแสงแดดที่สาดส่องผ่านช่องว่างของโครงสร้างไม้ ร่างกายของเขาจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงกลับสู่สภาพของเด็กอีกครั้ง การกลับคืนสู่วัยเด็กนี้เปรียบเสมือนกระบวนการฟื้นฟูพลังชีวิตที่ลึกซึ้ง ทำให้พลังของเขาถูกเติมเต็มขึ้นมาใหม่จากความสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และพื้นที่อยู่อาศัย

ด้วยเหตุนี้ บ้านล้านนาจึงไม่ได้เป็นเพียงที่พักพิงของ “The Earth Man” เท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่ฟื้นฟูพลังที่เปรียบเสมือนสถานที่หลบภัย ซึ่งช่วยให้เขาสามารถกลับมาใช้ชีวิตและความแข็งแกร่งได้อีกครั้งในรูปแบบที่ซูเปอร์ฮีโร่คนอื่นไม่อาจทำได้

อย่างไรก็ตาม เรื่องเล่าในหนังสือการ์ตูนยังคงดำเนินต่อไป โดยอธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของ “The Earth Man” เมื่อสภาพสังคมเริ่มเปลี่ยนแปลงไป เมืองขยายตัวอย่างรวดเร็ว การพัฒนาเพื่อเพิ่มขนาดของเมืองได้ลุกล้ำเข้าไปในพื้นที่สีเขียวที่เคยรายล้อมบ้านล้านนาซึ่งเป็นสถานที่พักผ่อนของเขา ผลลัพธ์จากเมืองขนาดใหญ่ค่อย ๆ แผ่ขยายเข้ามาทำลายสมดุลของธรรมชาติรอบบ้าน ส่งผลให้บ้านล้านนาที่เคยเป็นแหล่งฟื้นฟูพลังชีวิตของเขาค่อย ๆ สูญเสียความสามารถในการเติมพลัง

เมื่อกลับมาพักที่บ้านล้านนา “The Earth Man” เริ่มรู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงที่ผิดปกติ ร่างกายของเขาเกิดอาการคลื่นไส้ อาเจียน และอ่อนแรงอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน พลังที่เคยฟื้นคืนจากธรรมชาติกลับไม่สามารถกลับคืนมาได้เช่นเดิม เมื่อสถานการณ์เริ่มรุนแรงขึ้น เขาจึงจำใจตัดสินใจย้ายถิ่นที่อยู่ แม้เขาจะมีพลังมากพอที่จะกำจัดมนุษย์ที่รุกรานพื้นที่ของเขาได้ทั้งหมด แต่เขากลับเลือกที่จะหลีกเลี่ยงความรุนแรง และย้ายออกจากเมืองแทน

“The Earth Man” เลือกที่จะออกเดินทางเพื่อสร้างบ้านล้านนาหลังใหม่ที่อยู่ห่างไกลจากความวุ่นวายของเมือง บ้านหลังที่สองนี้มีขนาดใหญ่ขึ้นและตั้งอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่สงบกว่า เขาหวังว่าสถานที่แห่งนี้จะช่วยให้เขาสามารถฟื้นฟูพลังได้อีกครั้ง อย่างไรก็ตาม ความเจริญของเมืองยังคงขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ในเวลาไม่นาน พื้นที่รอบบ้านล้านนาหลังใหม่ก็เริ่มถูกพัฒนาและแปรสภาพเป็นพื้นที่เมืองอีกครั้ง

ท้ายที่สุด “The Earth Man” จึงต้องย้ายลึกเข้าไปในผืนป่าขนาดใหญ่ ซึ่งเขาเชื่อว่าเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะไม่สามารถเข้ามาบกรวนได้ แต่ความหวังนั้นก็อยู่ได้ไม่นาน เมืองยังคงขยายตัวอย่างไม่หยุดยั้ง จนในที่สุดก็เข้ามาถึงพื้นที่ป่าที่เขาอาศัยอยู่ มลพิษจากการพัฒนาเมืองในครั้งนี้รุนแรงยิ่งกว่าครั้งก่อน ส่งผลให้พลังของเขาเสื่อมถอยลงอย่างรวดเร็ว และทำให้ร่างกายของเขาติดอยู่ในสภาพของเด็ก ไม่สามารถกลับคืนสู่ร่างของผู้ใหญ่ได้อีก

สถานการณ์เลวร้ายยิ่งขึ้นเมื่อ “Sliver Man” ศัตรูตัวฉกาจของเขาปรากฏตัวขึ้น “Sliver Man” มีร่างกายเป็นโลหะโครเมียมมันวาว เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ของวัสดุสมัยใหม่และอำนาจของอารยธรรมอุตสาหกรรม เมื่อรับรู้ถึงการเสื่อมพลังของ “The Earth Man” Sliver Man ใช้โอกาสนี้ตามมาทำลายบ้านล้านนาซึ่งเป็นแหล่งพลังสุดท้ายของศัตรู แม้ “The Earth Man” จะพยายามขอร้องให้หยุด แต่คำวิงวอนนั้นก็ไม่มีผล เพราะในอดีตเขาเคยกำจัดเหล่าวายร้ายซึ่งเป็นพวกพ้องของ “Sliver Man” ไปจำนวนมาก

เรื่องราวในหนังสือการ์ตูน “The Earth Man” Omnibus Vol. 1 จบลงด้วยภาพสุดท้ายที่สะเทือนใจ “The Earth Man” ในร่างของเด็กนั่งมองบ้านล้านนาของตนเองที่กำลังถูกเปลวไฟเผาผลาญจนเหลือเพียงซากเถื่อน ภาควิมมองฉากสุดท้ายของเรื่องด้วยความตกตะลึง เปลวไฟที่กำลังเผาบ้านล้านนาในภาพการ์ตูนค่อย ๆ กลายเป็นภาพสะท้อนของความทรงจำอันเจ็บปวดในอดีตของเขา ภาพนั้นทำให้เขาหวนคิดถึงเหตุการณ์ใน

วันคล้ายวันเกิดครบรอบสิบสองปีของตนเอง ในวันนั้นขณะที่เขาเดินทางกลับบ้าน เขาพบว่าพาร์ตเมนต์สี่ชั้นที่เขาอาศัยอยู่กำลังถูกไฟไหม้ เนื่องจากอาคารมีความสูงหลายชั้น แม่ของเขาจึงไม่สามารถหนีออกมาจากตัวอาคารได้ทัน และเสียชีวิตจากควันไฟในเหตุการณ์ครั้งนั้น

หลังจากโศกนาฏกรรมดังกล่าว ภาคภูมิได้ย้ายไปอาศัยอยู่กับลุงของเขาในบ้านล้านนาที่ตั้งอยู่นอกเมือง ในช่วงแรกเขาจมอยู่กับความเศร้าและความสูญเสีย แต่สภาพแวดล้อมที่รายล้อมด้วยธรรมชาติ ความสงบของพื้นที่ และความงดงามของบ้านล้านนา ค่อย ๆ ช่วยเยียวยาจิตใจของเขา ทุกเช้าเขาจะเห็นลุงของเขายิ้มทักทาย วันใหม่อย่างเรียบง่าย รอยยิ้มที่เต็มไปด้วยความอดทนและการยอมรับชีวิตทำให้ภาคภูมิค่อย ๆ กลับมามีสภาพจิตใจที่มั่นคงขึ้น

ในช่วงเวลานั้น ภาคภูมิเริ่มสำรวจบ้านล้านนาของลุงอย่างใกล้ชิด และพบว่าบ้านแบบดั้งเดิมนี้มีคุณสมบัติที่น่าอยู่กว่าบ้านในเมืองหลายประการ ตัวบ้านมีโครงสร้างไม้ที่โปร่งและเปิดรับลมธรรมชาติ ทำให้อากาศภายในบ้านเย็นสบาย อีกทั้งการยกพื้นสูงยังช่วยป้องกันปัญหาน้ำท่วมซึ่งมักเกิดขึ้นกับบ้านในพื้นที่เมือง

อย่างไรก็ตาม ช่วงเวลาแห่งความสงบในวัยเด็กของภาคภูมิก็ไม่ได้ยั่งยืนยาวนาน ลุงของเขาต้องสูญเสียบ้านและที่ดินเนื่องจากปัญหาธุรกิจที่ล้มเหลวและภาระหนี้สิน เมื่อไม่สามารถชำระหนี้ได้ นายทุนจึงเข้ายึดที่ดินผืนนั้น ภาคภูมียังคงจดจำภาพในวันนั้นได้อย่างชัดเจน ลุงของเขาพยายามขอผ่อนผันการชำระดอกเบี้ย แต่คำขอร้องนั้นกลับไม่ได้รับความเห็นใจจากใคร “ไม่มีใครสนใจ” เลย

เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ภาคภูมิตระหนักถึงความโหดร้ายของสังคม เขาเริ่มเชื่อว่าสังคมในโลกสมัยใหม่เป็นสังคมที่ปลาใหญ่กินปลาเล็ก และผู้คนส่วนใหญ่ต่างก็สนใจเพียงผลประโยชน์ของตนเองเท่านั้น ในที่สุดบ้านล้านนาที่ครอบครัวของลุงอาศัยอยู่มานานเกือบร้อยปีก็ถูกทุบทิ้ง เพื่อเปิดพื้นที่สำหรับการก่อสร้างอาคารขนาดใหญ่

เมื่อภาคภูมิอ่านหนังสือการ์ตูนมาถึงตอนจบ ความทรงจำอันเจ็บปวดในวัยเด็กก็หวนกลับมาอีกครั้ง เขารู้สึกสะเทือนใจอย่างมาก ขณะกำลังจะปิดไฟล์หนังสือการ์ตูน เขาสังเกตเห็นข้อความจากผู้แต่งที่อยู่ท้ายเล่ม จึงหยุดอ่าน ผู้แต่งเขียนไว้ว่า เขารู้สึกยินดีที่หนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ได้ถูกรวบรวมตีพิมพ์เป็นเล่ม แต่ในขณะที่เดียวกันก็รู้สึกเสียใจที่เรื่องราวซึ่งเดิมวางแผนจะเล่าในสามเล่มต้องจบลงเพียงเล่มเดียว เนื่องจากไม่สามารถสร้างความนิยมในวงกว้างได้ ผู้แต่งกล่าวทิ้งท้ายด้วยความรู้สึกผิดหวังว่า ในท้ายที่สุด ดูเหมือนจะ “ไม่มีใครสนใจ” เรื่องเล่าที่พยายามสะท้อนคุณค่าของบ้านล้านนาและวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิม

ถ้อยคำว่า “ไม่มีใครสนใจ” ทำให้ภาคภูมิรู้สึกอึดอัดอย่างยิ่ง เพราะจากประสบการณ์ในวัยเด็กที่เขาเคยอาศัยอยู่ในบ้านล้านนา เขาตระหนักดีถึงคุณค่าของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นและวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมที่ดำรงอยู่ร่วมกับธรรมชาติ อย่างไรก็ตามในบทบาทของเขาในปัจจุบันในฐานะผู้ประกอบการที่ต้องสร้างผลกำไรให้กับบริษัท เขากลับกลายเป็นหนึ่งในผู้ที่ละเลยคุณค่าของความทรงจำ วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมเหล่านั้นโดยไม่รู้ตัว ความคิดดังกล่าวค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นในใจของเขาอย่างเงียบงัน จนทำให้ภาคภูมิเริ่มตั้งคำถามกับตนเองว่า แท้จริงแล้วเขาเองอาจเป็นส่วนหนึ่งของกลไกทางเศรษฐกิจและการพัฒนาเมืองที่กำลังทำลายทั้งธรรมชาติและวัฒนธรรมดั้งเดิมของเชียงใหม่

ในช่วงฉาบความคิดของภาคภูมิ ภาพเชิงสัญลักษณ์นำเสนอเพื่อสะท้อนความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ภาพพื้นหลังแสดงให้เห็นบ้านล้านนาจำนวนมากที่ปรากฏในสภาพผุพัง มีดม่น และเสื่อมสลายเรียงซ้อนกันอย่างหนาแน่นราวกับเป็นซากของสถาปัตยกรรมที่ถูกทิ้งไว้ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมสมัยใหม่ ภาพเหล่านี้สื่อถึงการเสื่อมถอยของวิถีชีวิตดั้งเดิมและการลดบทบาทของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นภายใต้แรงกดดันของการพัฒนาเมือง

ท่ามกลางภาพของความเสื่อมสลายนั้น ปรากฏภาพบ้านล้านนาหลังหนึ่งตั้งอยู่บนผืนโลกสีเขียวขนาดเล็กที่ลอยอยู่กลางภาพ รายล้อมด้วยต้นไม้และพืชพรรณธรรมชาติ ภาพนี้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่ที่ยังคง

รักษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติเอาไว้ได้อย่างสมดุล บ้านล้านนาในโลกวงกลมสีเขียวดังกล่าวจึงเปรียบเสมือนพื้นที่แห่งความหวังและความทรงจำของวิถีชีวิตที่ยั่งยืน

อย่างไรก็ตาม การที่พื้นที่สีเขียวนี้ลอยอยู่อย่างโดดเดี่ยวท่ามกลางฉากหลังที่เต็มไปด้วยบ้านล้านนาที่ผูกพันและมีตมหม่น เป็นการเปรียบเทียบที่สะท้อนความจริงในบริบทสังคมร่วมสมัย กล่าวคือ วิถีชีวิตที่พึ่งพาธรรมชาติและสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นกำลังกลายเป็นเพียงพื้นที่พิเศษที่หลงเหลืออยู่อย่างจำกัด ท่ามกลางกระบวนการพัฒนาเมืองและความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจที่ทำให้พื้นที่ดังกล่าวค่อย ๆ ลดน้อยลงอย่างต่อเนื่อง

องค์ที่ 3 : จินตนาการและคำถามต่ออนาคตของเมือง

ท้ายที่สุด ภาคภูมิเริ่มเกิดการตระหนักรู้ขึ้นอย่างฉับพลัน คำว่า “ไม่มีใครสนใจ” ซึ่งปรากฏทั้งในความทรงจำส่วนตัวและในข้อความของผู้เขียนการ์ตูน กลายเป็นแรงกระตุ้นให้เขาเริ่มตั้งคำถามกับบทบาทของตนเองในสังคมร่วมสมัย ภาคภูมิเริ่มจินตนาการถึงความเป็นไปได้ใหม่ว่า หากไม่มีใครสนใจคุณค่าของบ้านล้านนาและวิถีชีวิตดั้งเดิม เขาเองอาจเป็นผู้หนึ่งที่สามารถเริ่มต้นให้ความสนใจและทำให้คุณค่าเหล่านั้นปรากฏขึ้นอีกครั้งในสังคมสมัยใหม่

ในจินตนาการดังกล่าว ภาคภูมิเห็นภาพของพื้นที่สีเขียวที่รายล้อมด้วยบ้านล้านนา ซึ่งถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ทดลองของวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม พื้นที่ดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงรูปแบบสถาปัตยกรรมเพื่อการอยู่อาศัยเท่านั้น แต่ยังเป็นระบบนิเวศของการดำรงชีวิตที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ ผู้คนที่เข้ามาอาศัยในพื้นที่นี้สามารถสัมผัสประสบการณ์ของความสงบและสมดุลทางจิตใจ ผ่านการอยู่อาศัยในสภาพแวดล้อมที่เปิดรับลม แสง และภูมิทัศน์ธรรมชาติแบบเดียวกับที่เขาเคยประสบในวัยเด็ก นอกจากนี้ การปลูกข้าว พืชผัก และผลไม้ภายในพื้นที่อยู่อาศัย ยังสะท้อนแนวคิดของการพึ่งพาตนเองและเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน ซึ่งสามารถนำไปสู่รูปแบบของวิถีชีวิตที่มีความยั่งยืนมากขึ้น

ภาพในจินตนาการของภาคภูมิจึงไม่ได้เป็นเพียงความคิดส่วนบุคคล หากยังสะท้อนความพยายามในการสร้างความหมายใหม่ให้กับบ้านล้านนาในบริบทของโลกสมัยใหม่ กล่าวคือ บ้านล้านนาอาจทำหน้าที่เป็นต้นแบบของพื้นที่อยู่อาศัยที่เชื่อมโยงสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นเข้ากับแนวคิดเรื่องความยั่งยืนและความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ อย่างไรก็ตามความเป็นไปได้นี้ยังคงอยู่ในระดับของจินตนาการ หากไม่มีผู้เริ่มต้นเปลี่ยนแปลง หรือ “ผู้ที่สนใจ” ลงมือกระทำ

ฉากสุดท้ายของเรื่องนำเสนอภาพเชิงจินตนาการที่ภาคภูมิในวัยเด็กบินขึ้นไปพร้อมกับ “The Earth Man” ในร่างของเด็ก เบื้องล่างปรากฏบ้านล้านนาที่รายล้อมด้วยธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ ก่อนที่ภาพจะค่อย ๆ แปรเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์ของบ้านล้านนาในฐานะโลกขนาดเล็กที่ลอยอยู่ท่ามกลางระบบนิเวศที่สมบูรณ์ ภาพดังกล่าวสะท้อนวิถีชีวิตดั้งเดิมที่เคยดำรงอยู่อย่างสมดุลกับธรรมชาติ ขณะเดียวกัน การลอยอยู่อย่างโดดเดี่ยวของโลกขนาดเล็กนี้ยังเป็นสัญลักษณ์ของความจริงในโลกสมัยใหม่ ซึ่งวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมกำลังถูกผลักให้อยู่ชายขอบของสังคมเมืองที่หนาแน่นและเต็มไปด้วยการพัฒนา

เรื่องราวจบลงในลักษณะของปลายเปิด โดยปล่อยให้ผู้ชมตั้งคำถามว่า ภาคภูมิจะยังคงดำเนินชีวิตในฐานะผู้ประกอบการที่สร้างอาคารขนาดใหญ่บนพื้นที่สีเขียวของเชียงใหม่ต่อไป หรือจะเลือกเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาเมืองที่ให้ความสำคัญกับธรรมชาติ วัฒนธรรมท้องถิ่น และความยั่งยืนมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลาของเรื่องเล่า ภาคภูมียังไม่ได้ลงมือกระทำสิ่งใด นอกจากเริ่มต้นจินตนาการถึงความเป็นไปได้ของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

3.6.2 การนำเสนอภาพเชิงสัญลักษณ์ผ่านแอนิเมชันแบบมอนทาจบนจอรูปตัววี ความยาว 3 นาที

แอนิเมชันรูปแบบมอนทาจนำเสนอภาพเชิงสัญลักษณ์ผ่านลำดับภาพสั้น ๆ ที่ถูกตัดสลับอย่างต่อเนื่อง เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่าง การเปลี่ยนแปลงของบ้านล้านนา กับ สภาพแวดล้อมของเมืองเชียงใหม่ในปัจจุบัน ภาพที่ปรากฏในแอนิเมชันประกอบด้วยองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เช่น การขยายตัวของอาคารสมัยใหม่ การเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์เมือง และภาพของบ้านล้านนาในฐานะตัวแทนของความทรงจำ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

การนำเสนอผ่านเทคนิคมอนทาจช่วยสร้างจังหวะทางภาพและอารมณ์ที่กระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ถึงพลวัตของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสิ่งแวดล้อม ในขณะที่เดียวกันยังเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์เชิงการรับรู้ต่อบรรยากาศของพื้นที่ (atmosphere) และความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับมุมมองของปรากฏการณ์วิทยาที่ให้ความสำคัญกับการรับรู้เชิงประสบการณ์ของมนุษย์ต่อโลกที่ตนอาศัยอยู่

การสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนทาจความยาวประมาณ 3 นาที ในผลงาน The Vanishing Lanna Landscape มีเป้าหมายเพื่อสร้างพื้นที่ทางสุนทรียะที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตรึงใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างภูมิทัศน์ล้านนา เมืองร่วมสมัย และธรรมชาติ แนวคิดหลักของผลงานมุ่งนำเสนอการเปลี่ยนผ่านของภูมิทัศน์จากสภาวะที่มนุษย์และธรรมชาติดำรงอยู่ร่วมกันอย่างสมดุล ไปสู่สภาวะของเมืองสมัยใหม่ที่มีความหนาแน่นและแรงกดดันต่อระบบนิเวศ การใช้รูปแบบแอนิเมชันแบบมอนทาจช่วยให้การนำเสนอไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ แต่สามารถสร้างความหมายผ่านการเปรียบเทียบและการวางภาพที่แตกต่างกัน เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตีความและตั้งคำถามต่อภูมิทัศน์ของสังคมร่วมสมัย

ในเชิงแนวคิด ผลงานมุ่งนำเสนอภูมิทัศน์ล้านนาไม่เพียงในฐานะพื้นที่ทางกายภาพ แต่ในฐานะพื้นที่ทางวัฒนธรรมและจินตนาการที่สะท้อนวิถีชีวิต ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การใช้ภาพของบ้านล้านนาและภูมิทัศน์ธรรมชาติทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความสมดุลระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศ ขณะที่ภาพของเมืองร่วมสมัยสะท้อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงของสังคมเมืองที่กำลังส่งผลต่อภูมิทัศน์วัฒนธรรมดั้งเดิม การนำเสนอในลักษณะนี้จึงไม่เพียงมุ่งแสดงภาพของอดีตหรือปัจจุบัน แต่ต้องการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมพิจารณาความเป็นไปได้ของอนาคตของภูมิทัศน์ล้านนาในบริบทของโลกสมัยใหม่

การฉายภาพบนฉากรับภาพรูปตัววีเป็นส่วนสำคัญของแนวคิดการนำเสนอ เพราะช่วยขยายการรับรู้ของภาพยนตร์จากการมองภาพบนจอเพียงด้านเดียวไปสู่ประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่ผู้ชมต้องเคลื่อนไหวและร่างกายภายในพื้นที่จัดแสดง โครงสร้างของจอทำให้ภาพที่ปรากฏสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะของการเปรียบเทียบ ซึ่งช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมรับรู้ความแตกต่างระหว่างภูมิทัศน์สองลักษณะและได้ตรึงใจถึงความหมายที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ดังกล่าว การจัดวางพื้นที่ฉายในลักษณะนี้จึงมีบทบาทในการสร้างประสบการณ์เชิงโอบล้อมที่ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับภูมิทัศน์ของผลงานมากกว่าการรับชมภาพยนตร์ในรูปแบบทั่วไป

ในขณะเดียวกัน การขยายสเกลของภาพและการนำเสนอภูมิทัศน์ในลักษณะขนาดใหญ่มีเป้าหมายเพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเผชิญหน้ากับภูมิทัศน์อย่างใกล้ชิดมากขึ้น ประสบการณ์ดังกล่าวไม่ได้มุ่งเพียงสร้างความงดงามของภาพ แต่ต้องการกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความเปราะบางของภูมิทัศน์ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมในยุคของการพัฒนาเมืองร่วมสมัย ผ่านการรับรู้ที่ผสมผสานทั้งความงดงาม ความวิตก และการไตร่ตรองเกี่ยวกับอนาคตของภูมิทัศน์ล้านนา

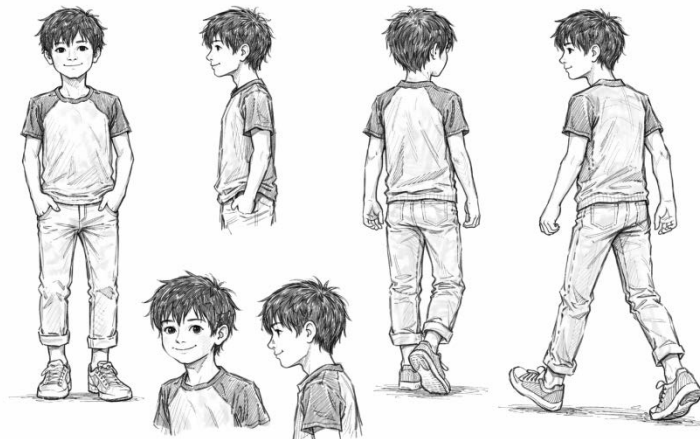
ดังนั้น แนวคิดของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนตาจในผลงานนี้จึงมุ่งสร้างพื้นที่ของการรับรู้และการสะท้อนความคิดเกี่ยวกับภูมิทัศน์ เมือง และธรรมชาติ มากกว่าการนำเสนอเรื่องราวเพียงอย่างเดียว โดยใช้ภาพยนตร์ แอนิเมชัน และพื้นที่การฉายภาพเป็นเครื่องมือในการเปิดบทสนทนาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม และความเป็นไปได้ของรูปแบบการอยู่อาศัยที่สมดุลกับธรรมชาติในโลกสมัยใหม่

3.7 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันกำหนดให้ลักษณะทางสุนทรียะของเครื่องแต่งกาย รูปแบบพื้นผิว และโทนภาพของตัวละครมีความสัมพันธ์กับแนวคิดเรื่องธรรมชาติ เพื่อสร้างความแตกต่างเชิงสุนทรียะเมื่อปรากฏอยู่ในบริบทของเมืองสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยโครงสร้างคอนกรีตและสภาพแวดล้อมแบบเมือง ความแตกต่างดังกล่าวทำให้ตัวละครทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และช่วยกำหนดจุดเน้นทางการรับรู้ของผู้ชมภายในพื้นที่ภาพยนตร์ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันประกอบด้วยดังนี้

3.7.1 ตัวละครภาคภูมิในวัยเด็ก

ภาคภูมิในวัยเด็กถูกนำเสนอในฐานะเด็กชายรูปร่างผอมบาง สะท้อนบุคลิกของเด็กที่ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับตนเองมากกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้งหรือการเล่นกับเพื่อน ทรงผมมีลักษณะยุ่งเล็กน้อยให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติและไม่ถูกจัดแต่งอย่างพิถีพิถัน การแต่งกายเป็นชุดไปรเวทของนักเรียนซึ่งสะท้อนบริบทของชีวิตประจำวันในช่วงวัยเรียน ลักษณะโดยรวมของตัวละครสื่อถึงเด็กชายที่มีชีวิตส่วนใหญ่อยู่ในโลกภายในของตนเองและกำลังอยู่ในช่วงของการเติบโตและการค้นหาตัวตน (ภาพที่ 3.2 – 3.3)



ภาพที่ 3.2 ภาพ sketch ตัวละคร ภาคภูมิ ในวัยเด็ก



ภาพที่ 3.3 ภาพ 3 มิติ ตัวละคร ภาคภูมิ ในวัยเด็ก

3.7.2 ตัวละครภาคภูมิในวัยผู้ใหญ่

ภาคภูมิในวัยผู้ใหญ่ถูกนำเสนอในฐานะชายหนุ่มรูปร่างผอม ตัวเล็ก ศีรษะมีขนาดค่อนข้างใหญ่เมื่อเทียบกับสัดส่วนของร่างกาย มีผมสีทองยุ่งเหยิงเหมือนทรงผมของศิลปิน ซึ่งเป็นลักษณะการออกแบบเชิงสไตลিশของตัวละครแอนิเมชันเพื่อเน้นเอกลักษณ์ของตัวละครและการจดจำของผู้ชม ตัวละครมีอาชีพเป็นนักธุรกิจอสังหาริมทรัพย์รุ่นใหม่ที่กำลังดำเนินโครงการก่อสร้างขนาดใหญ่ การแต่งกายมีลักษณะสุภาพ เรียบร้อย สะท้อนภาพลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ที่มีความมั่นใจและมีบทบาทอยู่ในกระบวนการพัฒนาเมืองร่วมสมัย (ภาพที่ 3.4 – 3.5)

การออกแบบตัวละครดังกล่าวช่วยให้ภาคภูมิทำหน้าที่เป็นภาพแทนของมนุษย์ร่วมสมัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการขยายตัวของเมือง โดยบุคลิกและรูปลักษณ์ของตัวละครถูกกำหนดให้สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมเมืองที่กำลังเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ภาพยนตร์แอนิเมชันต้องการนำเสนอ



ภาพที่ 3.4 ภาพ sketch ตัวละคร ภาคภูมิ ในวัยผู้ใหญ่



ภาพที่ 3.5 ภาพ 3 มิติ ตัวละคร ภาคภูมิ ในวัยผู้ใหญ่

3.7.3 ตัวละครแม่

ตัวละครแม่ถูกนำเสนอในฐานะหญิงวัยกลางคนที่ต้องรับบทบาทเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวและทำงานเพื่อเลี้ยงดูภาคภูมิ ลักษณะโดยรวมของตัวละครสะท้อนภาพของผู้หญิงธรรมดาในชีวิตประจำวัน ทรงผมสั้นถูกจัดแต่งอย่างเรียบง่าย การแต่งหน้าเป็นแบบบางเบา และการแต่งกายเลือกใช้เสื้อผ้าที่สะดวกต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน รายละเอียดเหล่านี้ถูกออกแบบเพื่อเน้นความเป็นธรรมชาติของตัวละครมากกว่าการเน้นความโดดเด่นทางรูปลักษณ์

ในเชิงความหมาย ตัวละครแม่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความมั่นคง ความเรียบง่าย และความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตพื้นฐานของมนุษย์ การออกแบบบุคลิกที่ไม่เน้นความหรูหราจึงช่วยสร้างภาพของผู้หญิงที่ดำรงชีวิตอย่างเรียบง่ายและอุทิศตนให้กับครอบครัว ซึ่งทำให้ตัวละครแม่กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสร้างมิติทางอารมณ์และความเป็นมนุษย์ให้กับเรื่องราว (ภาพที่ 3.6 – 3.7)



ภาพที่ 3.6 ภาพ sketch ตัวละคร แม่ของภาคภูมิ



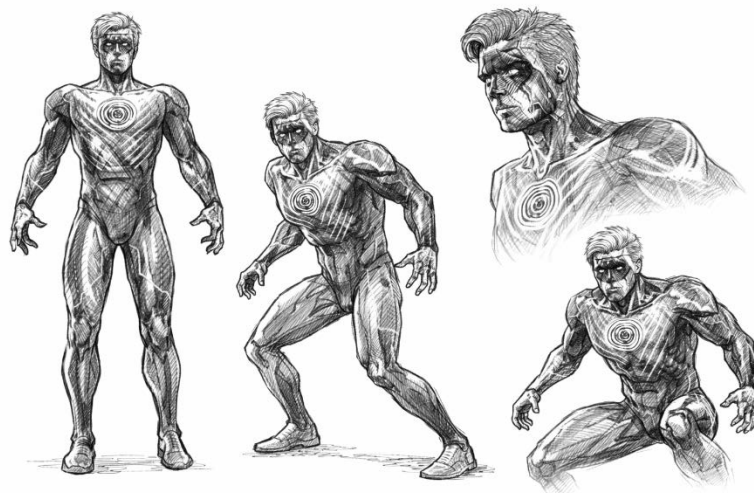
ภาพที่ 3.7 ภาพ 3 มิติ ตัวละคร แม่ของภาคภูมิ

3.7.4 ตัวละคร Earth Man

ตัวละคร Earth Man เป็นตัวละครฮีโร่ในจินตนาการจากการ์ตูนที่ใช้ชื่อเดียวกัน ถูกออกแบบให้มีรูปร่างแข็งแรงกำยำและสวมชุดรัดรูปสีเขียวซึ่งทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์เชื่อมโยงกับพลังของธรรมชาติ พื้นผิวของชุดถูกออกแบบให้มีลวดลายคล้ายเส้นใยไม้เพื่อสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับระบบนิเวศ ขณะที่บริเวณหน้าอกปรากฏสัญลักษณ์รูปร่างกลมซึ่งสื่อถึงวัฏจักรของธรรมชาติและการโคจรของโลก (ภาพที่ 3.5)

Earth Man ได้รับพลังจากธรรมชาติและสภาพแวดล้อม ดังนั้นสภาพของร่างกายและชุดจึงสะท้อนระดับพลังของธรรมชาติที่หล่อเลี้ยงตัวละคร เมื่อพลังของธรรมชาติเสื่อมถอย สีของชุดจะเปลี่ยนจากสีเขียวที่สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติไปเป็นสีดำที่มีลักษณะคล้ายคราบน้ำมัน ซึ่งทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของการปนเปื้อนและความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม (ภาพที่ 3.8 – 3.10)

ในทางตรงกันข้าม เมื่อ Earth Man เดินทางเข้าสู่ “สถานที่หลบภัย” ซึ่งในเรื่องถูกนำเสนอในรูปแบบของบ้านล้านนาที่รายล้อมด้วยธรรมชาติ ตัวละครจะค่อย ๆ ฟื้นฟูพลังของตนเองอีกครั้ง การฟื้นคืนพลังดังกล่าวยังถูกนำเสนอผ่านการเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่กลับไปมีลักษณะอ่อนเยาว์คล้ายเด็ก เพื่อสื่อถึงแนวคิดเรื่องการเกิดใหม่ของพลังชีวิตและความสมดุลของธรรมชาติ



ภาพที่ 3.8 ภาพ sketch ตัวละคร Earth Man



ภาพที่ 3.9 ภาพ 3 มิติ ตัวละคร Earth Man

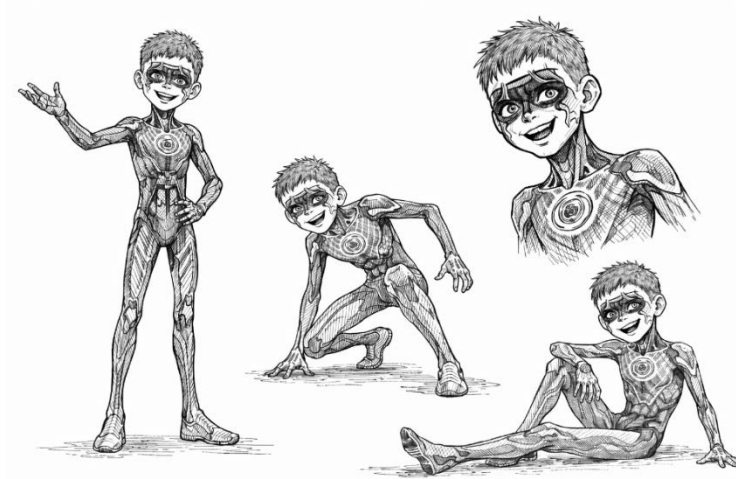


ภาพที่ 3.10 ภาพ 3 มิติ รายละเอียดเปรียบเทียบตัวละคร Earth Man ในช่วงที่มีพลังชุดเป็นสีเขียว กับช่วงที่หมดพลังชุดเป็นสีดำ

3.7.5 ตัวละคร Earth Man ตอนกลายเป็นเด็ก

ในช่วงที่ Earth Man พ้นฟูพลังจากธรรมชาติ ตัวละครจะเกิดการเปลี่ยนแปลงของร่างกายจากฮีโร่ผู้ใหญ่ กลับไปสู่รูปลักษณ์ของเด็กชาย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการเริ่มต้นใหม่และความบริสุทธิ์ของพลังชีวิต การกลายร่างนี้เกิดขึ้นเมื่อ Earth Man อยู่ใน “สถานที่หลบภัย” ที่รายล้อมด้วยธรรมชาติ โดยเฉพาะบริบทของ บ้านล้านนาซึ่งถูกนำเสนอเป็นพื้นที่ที่ธรรมชาติและวิถีชีวิตมนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างสมดุล

ในรูปลักษณ์ของเด็ก Earth Man มีสัดส่วนร่างกายที่เล็กลง ใบหน้าดูอ่อนเยาว์ และท่าทางมีความอ่อนคลายมากขึ้น ชุดสีเขียวที่สวมใส่ยังคงปรากฏตลอดการที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ แสดงให้เห็นว่าพลังของตัวละครยังคงมีความสัมพันธ์กับระบบนิเวศ อย่างไรก็ตามภาพของ Earth Man ในร่างเด็กไม่ได้เป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ หากยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของการฟื้นคืนพลังของธรรมชาติและ การกลับไปสู่สถานะพื้นฐานของชีวิตที่มีความสมดุลระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม (ภาพที่ 3.11 - 3.12)



ภาพที่ 3.11 ภาพ sketch ตัวละคร Earth Man ตอนกลายเป็นร่างเป็นเด็ก



ภาพที่ 3.12 ภาพ 3 มิติ ตัวละคร Earth Man ตอนกลายเป็นร่างเป็นเด็ก

3.8 การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างพื้นที่ทางภาพที่ช่วยถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของเนื้อหาในภาพยนตร์ ฉากไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นพื้นหลังของเหตุการณ์ แต่ยังทำหน้าที่สร้างบรรยากาศ ความหมาย และบริบททางวัฒนธรรมให้กับเรื่องราว ในงานนี้การออกแบบฉากจึงถูกพัฒนาขึ้นจากการผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมล้านนา ภูมิทัศน์ธรรมชาติ และแนวคิดเชิงสุนทรียะเพื่อสร้างประสบการณ์การรับรู้ให้กับผู้ชม

3.8.1 การออกแบบฉากบ้านล้านนาเรือนชาวเวียงเชียงใหม่

การออกแบบฉากบ้านล้านนาเรือนชาวเวียงเชียงใหม่เริ่มต้นจากการศึกษารูปแบบ เรือนพื้นถิ่นของชาวเวียงเชียงใหม่ ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมไม้ยกพื้นสูง มีหลังคาทรงจั่วและชานเรือนด้านหน้า โครงสร้างดังกล่าวสะท้อนภูมิปัญญาการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับภูมิอากาศของภาคเหนือ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในวิถีชีวิตล้านนา (ภาพที่ 1.13)

องค์ประกอบสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ยุงข้าว ซึ่งมักสร้างแยกจากตัวเรือนและยกพื้นสูงเพื่อเก็บรักษา ผลผลิตทางการเกษตร ยุงข้าวจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นที่เก็บข้าวเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของความ อุดมสมบูรณ์และความมั่นคงของครอบครัวในสังคมล้านนา (ภาพที่ 1.14)

องค์ประกอบของเรือนอยู่อาศัยและยุงข้าวจึงถูกนำมาพัฒนาเป็นฉากในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยบ้าน ล้านนาถูกจัดวางให้ตั้งอยู่ในพื้นที่เปิดโล่ง รายล้อมด้วยธรรมชาติ เพื่อให้เกิดสภาวะของแสงและบรรยากาศที่ เปลี่ยนแปลงตามเวลา ในเชิงเนื้อเรื่องบ้านหลังนี้ทำหน้าที่เป็นบ้านหลังแรกของ Earth Man และเป็นพื้นที่ หลบภัยที่ตัวละครสามารถฟื้นฟูพลังได้ผ่านการเผชิญกับสุนทรียะของแสงอาทิตย์ที่สาดกระทบโครงสร้างไม้และ พื้นที่เปิดของเรือนล้านนา แสงที่เคลื่อนผ่านชานเรือน เสาไม้ และใต้ถุนเรือนก่อให้เกิดบรรยากาศของความสงบ และการหยุดพักจากโลกภายนอก ทำให้บ้านล้านนาปรากฏในฐานะพื้นที่แห่งการเยียวยาและการกลับคืนสู่สมดุล ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และการรับรู้เชิงสุนทรียะ (ภาพที่ 1.15)



ภาพที่ 3.13 ภาพ 3 มิติ เรือนชาวเวียงเชียงใหม่



ภาพที่ 3.14 ภาพ 3 มิติ ยุงข้าว



ภาพที่ 3.15 ฉากบ้านล้านนาเรือนชาวเวียงเชียงใหม่ ในแอนิเมชัน

3.8.2 การออกแบบฉากบ้านล้านนาเรือนกาแล

การออกแบบฉากบ้านล้านนาเรือนกาแลเริ่มต้นจากการศึกษารูปแบบ เรือนกาแลของสถาปัตยกรรม ล้านนา ซึ่งมีลักษณะเด่นอยู่ที่บริเวณยอดจั่วหลังคาจะมี “กาแล” อันเป็นองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ของเรือน พื้นถื่นล้านนา ตัวเรือนเป็นโครงสร้างไม้ยกพื้นสูง มีชานเรือนและพื้นที่ด้านหน้าที่เปิดโล่งกว้าง โครงสร้างดังกล่าว สะท้อนภูมิปัญญาการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับสภาพภูมิอากาศ และสร้างพื้นที่กึ่งสาธารณะสำหรับกิจกรรม กลางแจ้งของผู้อยู่อาศัย พื้นที่ลานด้านหน้าของเรือนจึงถูกออกแบบให้กว้างกว่าฉากบ้านหลังแรก เพื่อเน้น ความรู้สึกของความเปิดโล่งและความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับภูมิทัศน์ธรรมชาติ (ภาพที่ 3.16)

จากโครงสร้างสถาปัตยกรรมดังกล่าวจึงถูกพัฒนาเป็นฉากในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยบ้านล้านนาเรือน กาแลถูกกำหนดให้เป็น บ้านหลังที่สองของ Earth Man หลังจากตัวละครต้องหลบหนีจากมลภาวะและความ วุ่นวายของเมืองใหญ่เพื่อเข้ามาใช้ชีวิตอย่างสันโดษในธรรมชาติ พื้นที่ลานกว้างบริเวณหน้าบ้านจึงกลายเป็นพื้นที่ สำคัญของเนื้อเรื่อง ซึ่งปรากฏฉากที่ Earth Man วิ่งเล่นและฟื้นฟูพลังของตนเอง ขณะเดียวกัน บรรยากาศ โดยรอบบ้านถูกออกแบบให้รายล้อมด้วยต้นไม้สูงและป่าทึบ เพื่อสร้างความรู้สึกของการแยกตัวออกจากโลก เมืองและการกลับคืนสู่ชีวิตที่สงบ เรียบง่าย และใกล้ชิดกับธรรมชาติ (ภาพที่ 3.17)



ภาพที่ 3.16 ภาพ 3 มิติ บ้านล้านนาเรือนกาแล



ภาพที่ 3.17 ฉากบ้านล้านนาเรือนกาแลในแอนิเมชัน

3.8.3 การออกแบบฉากบ้านล้านนาเรือนไทลื้อ

การออกแบบฉาก บ้านล้านนาเรือนไทลื้อ ในงานแอนิเมชันพัฒนาขึ้นจากการศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมของ เรือนไทลื้อ ซึ่งเป็นเรือนพื้นถิ่นของกลุ่มชาติพันธุ์ไทลื้อที่มีอิทธิพลในวัฒนธรรมล้านนาตอนบน ลักษณะสำคัญของเรือนไทลื้อคือโครงสร้างไม้ยกพื้นสูง มีชานเรือนขนาดใหญ่ และมืองค์ประกอบการตกแต่งบริเวณหน้าจั่วที่สะท้อนรูปแบบศิลปกรรมพื้นถิ่น จุดเด่นที่สำคัญของสถาปัตยกรรมประเภทนี้อยู่ที่ รูปทรงหลังคาที่มีความลาดชันสูงและมีการซ้อนชั้นของหลังคา ซึ่งช่วยระบายน้ำฝนได้ดีในภูมิภาคเขตร้อนชื้น อีกทั้งยังสร้าง

มิติทางสถาปัตยกรรมที่ทำให้ตัวเรือนดูสง่างามและโดดเด่นในภูมิทัศน์โดยรอบ โครงสร้างหลังคาที่ทอดยาวลงมาคลุมพื้นที่ชานเรือนยังช่วยสร้างพื้นที่กึ่งภายในร่วมกับกึ่งภายนอกที่เหมาะสมกับการอยู่อาศัยในบริบทภูมิอากาศของภาคเหนือ (ภาพที่ 3.18)

จากต้นแบบทางสถาปัตยกรรมดังกล่าว จึงถูกนำมาพัฒนาเป็นฉากในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเรือนไทลื้อถูกกำหนดให้เป็นบ้านหลังสุดท้ายของตัวละคร Earth Man ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงเวลาวิกฤตของเรื่อง เมื่อสภาพแวดล้อมของเมืองใหญ่และความวุ่นวายจากโลกสมัยใหม่ได้รุกรานเข้ามาทำลายความสงบของพื้นที่อยู่อาศัยก่อนหน้า ตัวละครจึงต้องหลบหนีเข้าไปสู่พื้นที่ธรรมชาติที่ห่างไกลยิ่งกว่าเดิม เรือนไทลื้อในฉากนี้จึงถูกออกแบบให้ มีขนาดใหญ่กว่าเรือนหลังอื่นที่ปรากฏในเรื่อง เพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ว่าตัวละครต้องการสร้างที่อยู่อาศัยถาวร และลงหลักปักฐานในฐานะพื้นที่สุดท้ายของการดำรงชีวิต

ฉากเปิดตัวของเรือนไทลื้อถูกจัดวางให้ตั้งอยู่ ลึกเข้าไปในป่าที่รายล้อมด้วยต้นไม้ขนาดใหญ่และพืชพรรณหนาแน่น เพื่อสื่อให้เห็นว่าตัวละครได้หลบหนีออกจากเมืองไปไกลที่สุดแล้ว และกำลังแสวงหาความสงบในธรรมชาติ อย่างไรก็ตามแม้พื้นที่ดังกล่าวจะอยู่ห่างไกลจากอารยธรรมเมือง แต่ความวุ่นวายจากโลกภายนอกและศัตรูในเรื่องก็ยังคงตามมารบกวน จนนำไปสู่เหตุการณ์สำคัญในตอนท้าย เมื่อเรือนไทลื้อซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความหวังในการตั้งถิ่นฐานใหม่ถูกทำลายและถูกเผาไหม้ทิ้ง

การออกแบบให้เรือนมีขนาดใหญ่และมีรูปทรงสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นจึงมีบทบาทสำคัญในเชิงการเล่าเรื่อง เนื่องจากช่วยขยายอารมณ์ของความสูญเสียให้มีพลังทางสุนทรียะมากยิ่งขึ้น เมื่อบ้านซึ่งเป็นพื้นที่แห่งความหวังและการเริ่มต้นใหม่ถูกทำลายลง เหตุการณ์ดังกล่าวจึงไม่เพียงเป็นการทำลายพื้นที่ทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังสะท้อนการล่มสลายของความฝันในการกลับคืนสู่ชีวิตที่สงบและสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติอีกด้วย (ภาพที่ 3.19)



ภาพที่ 3.18 ภาพ 3 มิติ บ้านล้านนาเรือนไทลื้อ



ภาพที่ 3.19 ฉากบ้านล้านนาเรือนไทลื้อในแอนิเมชัน

3.8.4 การออกแบบฉากบ้านล้านนาเรือนพื้นถิ่นแม่แตง

การออกแบบฉาก บ้านล้านนาเรือนพื้นถิ่นแม่แตง พัฒนาขึ้นจากการศึกษารูปแบบเรือนพื้นถิ่นของชุมชนในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งบ้านที่อยู่อาศัยของคนในท้องถิ่นจริง ๆ จะเป็นเรือนไม้ยกพื้นสูงขนาดใหญ่เหมาะสำหรับการอยู่อาศัยของครอบครัวขนาดเล็ก โครงสร้างเรือนประกอบด้วยเสาไม้ยกพื้น หลังคาทรงจั่ว และชานเรือนด้านหน้า ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่นในการปรับตัวให้สอดคล้องกับสภาพภูมิอากาศและวิถีชีวิตของชุมชนชนบทในภาคเหนือ พื้นที่ใต้ถุนเรือนถูกออกแบบให้เปิดโล่งเพื่อช่วยระบายอากาศ และสามารถใช้ประโยชน์เป็นพื้นที่เอนกประสงค์ในชีวิตประจำวัน (ภาพที่ 3.20)

ลักษณะสำคัญของเรือนประเภทนี้คือ การยกพื้นสูงเหนือระดับดิน ซึ่งเป็นภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมที่ช่วยป้องกันความชื้น น้ำท่วม และสัตว์รบกวน ในบริบทของการเล่าเรื่องภายในแอนิเมชัน องค์ประกอบดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่อง โดยมีฉากที่เกิดเหตุการณ์น้ำท่วมบริเวณรอบบ้าน ซึ่งตัวละคร “ภาคภูมิ” ได้อธิบายถึงข้อดีของเรือนไทยพื้นถิ่นว่ามีความเหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมมากกว่าบ้านสมัยใหม่ในเมืองใหญ่ เนื่องจากการยกพื้นสูงช่วยลดผลกระทบจากน้ำท่วมที่มักเกิดขึ้นในพื้นที่ลุ่ม

ในเชิงการจัดวางฉาก บ้านหลังนี้ถูกออกแบบให้ตั้งอยู่ท่ามกลาง ภูมิทัศน์ชนบทที่ร่มรื่น รายล้อมด้วยต้นไม้และพืชพรรณจำนวนมาก เพื่อสื่อถึงบรรยากาศของวิถีชีวิตชนบทที่สงบ เรียบง่าย และใกล้ชิดธรรมชาติ ฉากดังกล่าวยังมีบทบาทสำคัญต่อโครงเรื่อง เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ตัวละครภาคภูมิในวัยเด็กต้องย้ายมาอาศัยอยู่กับลุง หลังจากเกิดโศกนาฏกรรมไฟไหม้บ้านในเมือง การเปลี่ยนพื้นที่อยู่อาศัยจากเมืองสู่ชนบทจึงสะท้อนการเปลี่ยนผ่านของชีวิตและประสบการณ์ในวัยเยาว์ของตัวละคร

ในด้านสุนทรียภาพของภาพยนตร์ ฉากนี้ถูกกำหนดให้ใช้ โทนสีซีเปีย (Sepia Tone) เพื่อสร้างบรรยากาศของความทรงจำและการย้อนอดีต สีโทนอุ่นดังกล่าวช่วยเน้นอารมณ์ของความทรงจำในวัยเด็ก และ

ทำให้ภาพของเรือนพื้นถิ่นแม่แตงปรากฏในฐานะพื้นที่แห่งความทรงจำที่มีความหมายต่อชีวิตของตัวละคร ทั้งในเชิงประสบการณ์ส่วนตัวและในฐานะภาพแทนของวิถีชีวิตชนบทล้านนา (ภาพที่ 3.21)



ภาพที่ 3.20 ภาพ 3 มิติ บ้านล้านนาเรือนไทลื้อ



ภาพที่ 3.21 ฉากบ้านล้านนาเรือนไทลื้อในแอนิเมชัน

3.8.5 การออกแบบฉากบ้านล้านนาชุมชนในจินตนาการของภาคภูมิ

ฉากบ้านล้านนาชุมชนในจินตนาการของภาคภูมิ ถูกออกแบบให้เป็นฉากตอนจบของเรื่อง ซึ่งสะท้อนจินตนาการของตัวละครว่าหากเขาเลือกเส้นทางชีวิตในการกลับไปสร้าง ชุมชนบ้านล้านนา ขึ้นใหม่ เพื่อเป็น

ตัวอย่างให้ผู้คนได้มองเห็นถึงสุนทรียะของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และมิติของวิถีชีวิตที่มีความหมาย การกระทำดังกล่าวอาจช่วยเตือนใจผู้คนในเมืองเชียงใหม่ให้ตระหนักถึงคุณค่าของวิถีชีวิตดั้งเดิมที่เคยเชื่อมโยงมนุษย์กับธรรมชาติ สังคม และวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง

ในเชิงการออกแบบพื้นที่ ฉากเริ่มต้นนำเสนอภาพ ชุมชนบ้านล้านนาขนาดใหญ่ที่กระจายตัวอยู่ท่ามกลางพื้นที่สีเขียวและรายล้อมด้วยต้นไม้จำนวนมาก บ้านแต่ละหลังถูกจัดวางเป็นกลุ่มชุมชนขนาดเล็กภายในภูมิทัศน์ธรรมชาติ เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างที่อยู่อาศัย มนุษย์ และสภาพแวดล้อมโดยรอบ การนำเสนอภาพใช้ การเคลื่อนกล้องแบบหมุนรอบพื้นที่ 360 องศา อย่างช้า ๆ เพื่อเปิดเผยโครงสร้างของชุมชนและสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ให้ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศของชุมชนล้านนาโดยรอบ เทคนิคดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ ปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ (Pure Phenomenology) ซึ่งมุ่งเน้นการทำให้ประสบการณ์ของพื้นที่ปรากฏต่อการรับรู้ของผู้ชมโดยตรงไปตรงมา โดยไม่จำเป็นต้องอธิบายผ่านคำบรรยาย แต่ปล่อยให้การรับรู้เชิงประสบการณ์ของผู้ชมเป็นผู้สร้างความหมายของพื้นที่ (ภาพที่ 3.22 ด้านบน)

อีกฉากหนึ่งนำเสนอภาพ บ้านล้านนาที่ตั้งอยู่ท่ามกลางนาข้าว โดยใช้เทคนิคการเคลื่อนกล้องซูมจากรยะมู่ระยะไกลของบ้านล้านนาที่มีฉากหน้าเป็นต้นข้าว แล้วค่อย ๆ เคลื่อนเข้าสู่ตัวบ้านล้านนาในระยะใกล้ วิธีการนำเสนอดังกล่าวช่วยสื่อสารถึง ความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับวิถีชีวิตเกษตรกรรม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของสังคมล้านนาในอดีต ภาพของบ้านและนาข้าวจึงไม่ใช่เพียงองค์ประกอบทางภูมิทัศน์ แต่เป็นภาพแทนของระบบชีวิตที่ดำรงอยู่ร่วมกับธรรมชาติในลักษณะของความสมดุลและความยั่งยืน (ภาพที่ 3.22 ด้านล่าง)

ในมิติของทฤษฎีภาพยนตร์ ฉากตอนจบนี้ทำหน้าที่เป็น ภาพเชิงจินตภาพ (imagined cinematic space) ที่สะท้อนความปรารถนาและการตระหนักรู้ของตัวละคร ภาพของชุมชนล้านนาที่ปรากฏอย่างงดงามและกว้างใหญ่จึงไม่ได้เป็นเพียงภูมิทัศน์ทางกายภาพ แต่เป็นพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่เปิดเผย “โลกที่เป็นไปได้” ของการดำรงชีวิตอีกแบบหนึ่ง การสร้างภาพเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดในภาพยนตร์เชิงปรากฏการณ์ (film phenomenology) ซึ่งมองว่าภาพยนตร์สามารถทำหน้าที่เปิดเผยประสบการณ์ของโลกในรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความหมายของการดำรงอยู่ผ่านภาพ เวลา และบรรยากาศของพื้นที่

ดังนั้น ฉากชุมชนบ้านล้านนาในตอนจบจึงไม่ได้เป็นเพียงภาพของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น แต่เป็นภาพของความหวังและการทบทวนคุณค่าของวิถีชีวิตดั้งเดิม ซึ่งถูกนำเสนอผ่านภาษาเชิงภาพของภาพยนตร์ เพื่อชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อทิศทางการพัฒนาเมือง และหวนกลับมาพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และวัฒนธรรมท้องถิ่นอีกครั้ง



ภาพที่ 3.22 บ้านล้านนาชุมชนในจินตนาการของภาคภูมิ

3.9 การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในงานวิจัยนี้เป็นส่วนสำคัญของกระบวนการถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา โดยพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสองรูปแบบที่ทำหน้าที่สื่อสารความหมายในระดับที่แตกต่างกัน ได้แก่

- 1) ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง ความยาวประมาณ 20 นาที ฉายผ่านจอภาพแบบปกติ และ
- 2) ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนทาจ ความยาวประมาณ 3 นาที ซึ่งออกแบบให้ฉายลงบนจอร์ับภาพรูปตัววี (V-shaped screen) เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ร่วมกับการจัดวางแบบอินสตอลเลชัน

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ทั้งสองรูปแบบใช้เทคนิค คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Computer Animation) เป็นเครื่องมือหลัก เนื่องจากเทคนิคดังกล่าวมีศักยภาพในการสร้างสภาพแวดล้อมเชิงพื้นที่ที่มีความลึก มิติ และบรรยากาศของแสง เงา และเวลาได้อย่างสมจริง ซึ่งมีความสำคัญต่อการนำเสนอ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา ในฐานะพื้นที่แห่งประสบการณ์ ไม่ใช่เพียงภาพแทนของอาคารเท่านั้น

เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ ยังเปิดโอกาสให้สามารถจำลองภูมิทัศน์ของเมืองเชียงใหม่ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และบรรยากาศของพื้นที่อยู่อาศัยในมุมมองที่ไม่สามารถบันทึกได้ด้วยการถ่ายทำจริง เช่น การเปลี่ยนผ่านของเมืองในสามสถานะ ได้แก่ ปัจจุบัน อนาคต และเสื่อมถอย การควบคุมมุมมอง การเคลื่อนที่ของภาพ และการจัดวางองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมภายในพื้นที่สามมิติ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ บ้าน และภูมิทัศน์โดยรอบในลักษณะของ ประสบการณ์เชิงพื้นที่ (spatial experience)

นอกจากนี้ เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ ยังเอื้อต่อการพัฒนาระบบภาพเคลื่อนไหวหลายจอสำหรับงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน โดยเฉพาะในกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนทาจที่ฉายลงบนจอร์ับภาพรูปตัววี ซึ่งต้องการการออกแบบภาพที่สามารถเชื่อมต่อและขยายออกจากกรอบจอภาพแบบดั้งเดิมไปสู่พื้นที่ของการรับชมได้อย่างต่อเนื่อง

ด้วยเหตุนี้ การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ จึงไม่ได้เป็นเพียงทางเลือกทางเทคนิค หากเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้แนวคิดเรื่อง สุนทรียภาพความยั่งยืน และความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา เมือง และธรรมชาติ สามารถปรากฏอย่างชัดเจนในระดับของภาพเคลื่อนไหว พื้นที่ และประสบการณ์ของผู้ชม

3.10 การออกแบบสถานที่นำเสนอผลงาน

การออกแบบสถานที่นำเสนอผลงานเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยกำหนดประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมต่อผลงานศิลปะภายในพื้นที่จัดแสดง การจัดวางองค์ประกอบของภาพ เสียง และสื่อฉายภาพจึงต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ การเคลื่อนที่ของผู้ชม และลำดับการรับรู้ของภาพ ในงานนี้พื้นที่จัดแสดงถูกออกแบบผ่านการทดลองจัดวางสื่อและระบบฉายภาพ เพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะที่เชื่อมโยงระหว่างภาพยนตร์พื้นที่ และการรับรู้ของผู้ชม

3.10.1 แนวคิดการออกแบบในระยะแรก

ในระยะเริ่มต้นของการออกแบบพื้นที่จัดแสดง ได้มีการทดลองวางองค์ประกอบของงานศิลปะภายในห้องนิทรรศการ โดยใช้ จอร์ับภาพรูปตัววี เป็นสื่อหลักในการนำเสนอภาพเคลื่อนไหว ซึ่งถูกออกแบบให้วางอยู่บริเวณ ทางเข้าของพื้นที่จัดแสดง แนวคิดสำคัญของการจัดวางลักษณะนี้คือการสร้างประสบการณ์แบบการเผชิญหน้ากับผลงานในทันที (immediate encounter) กล่าวคือ เมื่อผู้ชมก้าวเข้าสู่ห้องนิทรรศการ จะสามารถพบกับภาพเคลื่อนไหวของผลงานได้ทันที ทำให้เกิดแรงดึงดูดทางสายตาและกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมตั้งแต่ช่วงแรกของการเข้าสู่พื้นที่แสดงงาน

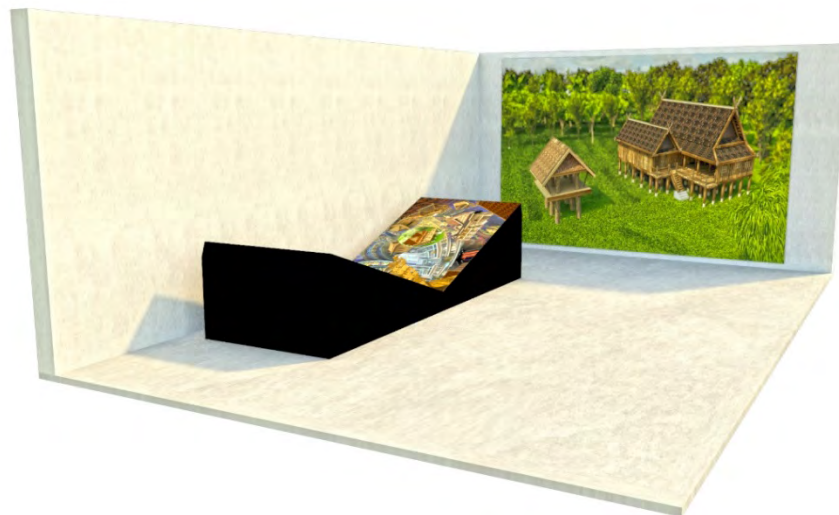
โครงสร้างของจอร์ับภาพถูกออกแบบให้มีลักษณะเอียงหักมุมเป็นรูปตัววีเพื่อสร้างพื้นผิวสำหรับการฉายภาพที่มีมิติ และช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวสามารถโอบล้อมสายตาของผู้ชมได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม เมื่อทดลองจัดวางร่วมกับระบบฉายภาพภายในห้อง พบปัญหาสำคัญคือ ตำแหน่งของจอร์ับภาพไปทับซ้อนกับระยะการฉายของโปรเจกเตอร์ที่ใช้ฉายภาพไปยังผนังด้านในของห้อง ส่งผลให้การฉายภาพขนาดใหญ่ผนังไม่สามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์ และเกิดการรบกวนของพื้นที่ภาพระหว่างจอทั้งสองส่วน นอกจากนี้การวางจอไว้ใกล้ทางเข้ายังทำให้ผู้ชมไม่สามารถรับรู้พื้นที่โดยรวมของนิทรรศการได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากจอร์ับภาพกลายเป็นสิ่งกีดขวางทางสายตาและทิศทางการเคลื่อนที่ภายในพื้นที่ (ภาพที่ 3.23 – 3.25)



ภาพที่ 3.23 การวางจอร์ับภาพรูปตัววี บริเวณทางเข้าของห้องนิทรรศการ โดยมีจอภาพหลักสำหรับฉายภาพบ้านล้านนาอยู่ที่ผนังด้านในของห้อง



ภาพที่ 3.24 ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างจอร์ับภาพรูปตัววี กับผนังฉายภาพหลักภายในพื้นที่



ภาพที่ 3.25 จอร์ับภาพรูปตัววี ออกแบบให้มีลักษณะเอียงสองด้าน เพื่อสร้างพื้นผิวสำหรับการฉายภาพที่มีมิติและเพิ่มประสบการณ์เชิงพื้นที่ให้กับผู้ชม

3.10.2 การปรับปรุงการออกแบบพื้นที่จัดแสดง

จากปัญหาที่เกิดขึ้นในการทดลองจัดวางครั้งแรก จึงได้มีการปรับตำแหน่งขององค์ประกอบภายในห้องใหม่ โดยย้ายจอร์ับภาพรูปตัววี ไปไว้บริเวณด้านข้างของพื้นที่จัดแสดง ขณะที่ผนังด้านในลึกของห้องถูกใช้เป็นพื้นที่สำหรับการฉายภาพหลักด้วยโปรเจกเตอร์ขนาดใหญ่ การจัดวางลักษณะใหม่นี้ทำให้ระบบการฉายภาพสามารถทำงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยไม่เกิดการทับซ้อนของพื้นที่ภาพระหว่างสื่อแต่ละส่วน

ในเชิงสุนทรียะ การจัดวางรูปแบบใหม่นี้สร้างประสบการณ์การรับชมที่มีลำดับของการรับรู้ (spatial narrative) มากขึ้น กล่าวคือ เมื่อผู้ชมเข้าสู่ห้องนิทรรศการ สายตาจะถูกนำไปสู่ภาพฉายขนาดใหญ่บนผนังด้านในลึก ซึ่งทำหน้าที่เป็นภาพหลัก (primary visual field) ของพื้นที่ จากนั้นผู้ชมสามารถเคลื่อนที่เข้าใกล้พื้นที่ด้านข้างเพื่อสำรวจ จอร์ับภาพรูปตัววี ซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่รับชมในระยะใกล้หรือพื้นที่ประสบการณ์เชิงลึก การจัดลำดับดังกล่าวช่วยสร้างจังหวะของการรับรู้ระหว่าง ภาพขนาดใหญ่ในระยะไกล และ ภาพเชิงรายละเอียดในระยะใกล้

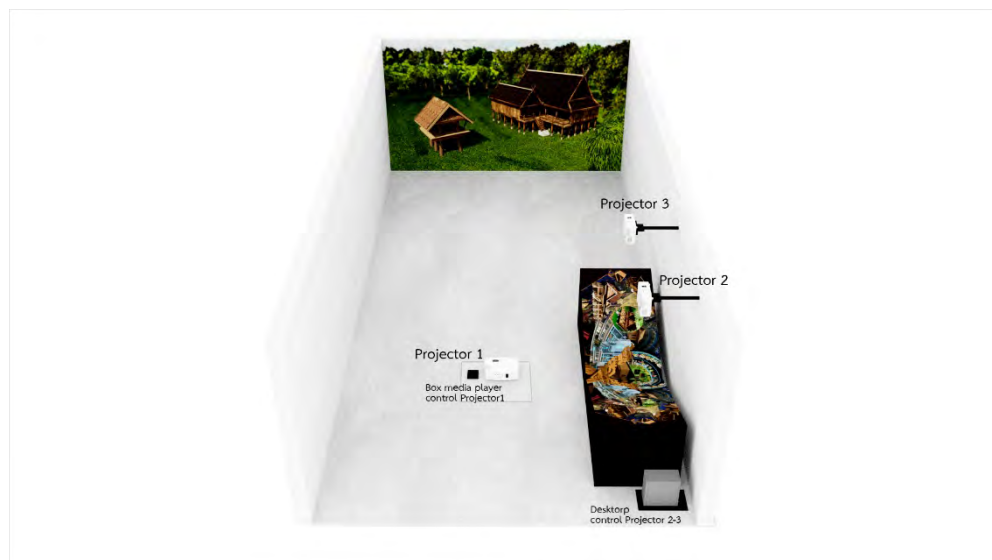
นอกจากนี้ การจัดวางใหม่ยังช่วยสร้าง ความสมดุลขององค์ประกอบทางสายตา (visual balance) ภายในห้องนิทรรศการ เนื่องจากพื้นที่กลางห้องถูกเปิดให้โล่ง ทำให้ผู้ชมสามารถเคลื่อนที่และรับรู้ความสัมพันธ์

ระหว่างสื่อแต่ละส่วนได้อย่างชัดเจน จอรับภาพรูปตัววี ที่ตั้งอยู่ด้านข้างจึงทำหน้าที่เสมือน วัตถุประติมากรรมเชิงสื่อ (media sculpture) ซึ่งไม่เพียงเป็นพื้นผิวสำหรับการฉายภาพ แต่ยังเป็นองค์ประกอบเชิงรูปทรงที่สร้างมิติทางสุนทรียะให้กับพื้นที่จัดแสดง

ด้วยเหตุนี้ การออกแบบในระยะที่สองจึงถือว่าเหมาะสมกว่า ทั้งในด้านการแก้ปัญหาทางเทคนิคของการฉายภาพ และในด้านการสร้างประสบการณ์การรับรู้เชิงพื้นที่ที่ลื่นไหล ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานผ่านทั้งมิติของภาพเคลื่อนไหว พื้นที่ และการเคลื่อนไหวที่ภายในนิทรรศการได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ภาพที่ 3.26 – 3.30)



ภาพที่ 3.26 มุมมองจากด้านบนของพื้นที่จัดแสดงหลังการปรับตำแหน่งจอรับภาพ ซึ่งทำให้พื้นที่กลางห้องเปิดโล่งและช่วยให้ผู้ชมรับรู้ภาพหลักบนผนังได้อย่างชัดเจน



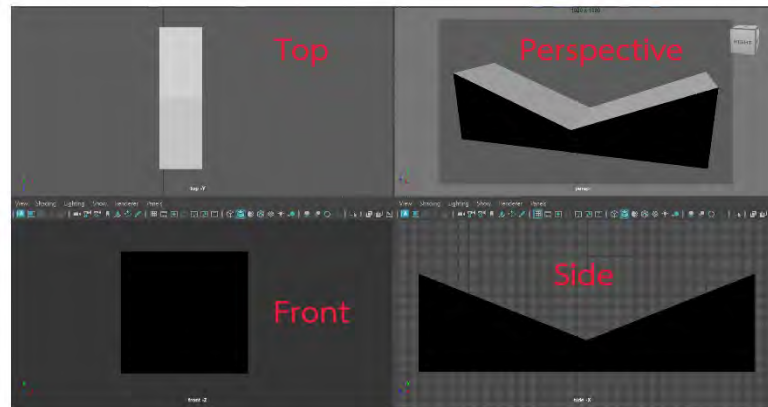
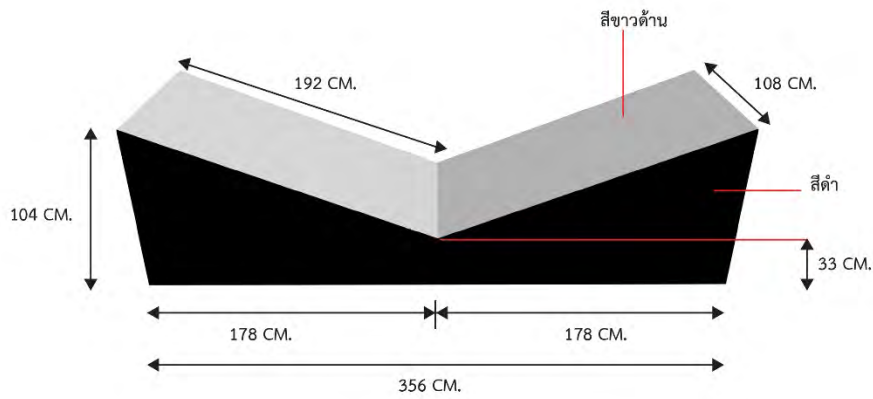
ภาพที่ 3.27 การปรับปรุงการจัดวางพื้นที่จัดแสดง โดยย้ายจอรับภาพรูปตัววี ไปไว้บริเวณด้านข้างของห้อง เพื่อหลีกเลี่ยงการทับซ้อนของพื้นที่ฉายภาพ



ภาพที่ 3.28 มุมมองด้านบนของจอร์ับภาพรูปตัววี
แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นผิวจอทั้งสองด้าน
กับตำแหน่งของโปรเจ็กเตอร์ที่ใช้ฉายภาพ



ภาพที่ 3.29 ภาพแสดงระบบโปรเจ็กเตอร์ที่ติดตั้งเหนือจอร์ับภาพรูปตัววี
สำหรับฉายภาพลงบนพื้นผิวเอียงของจอ



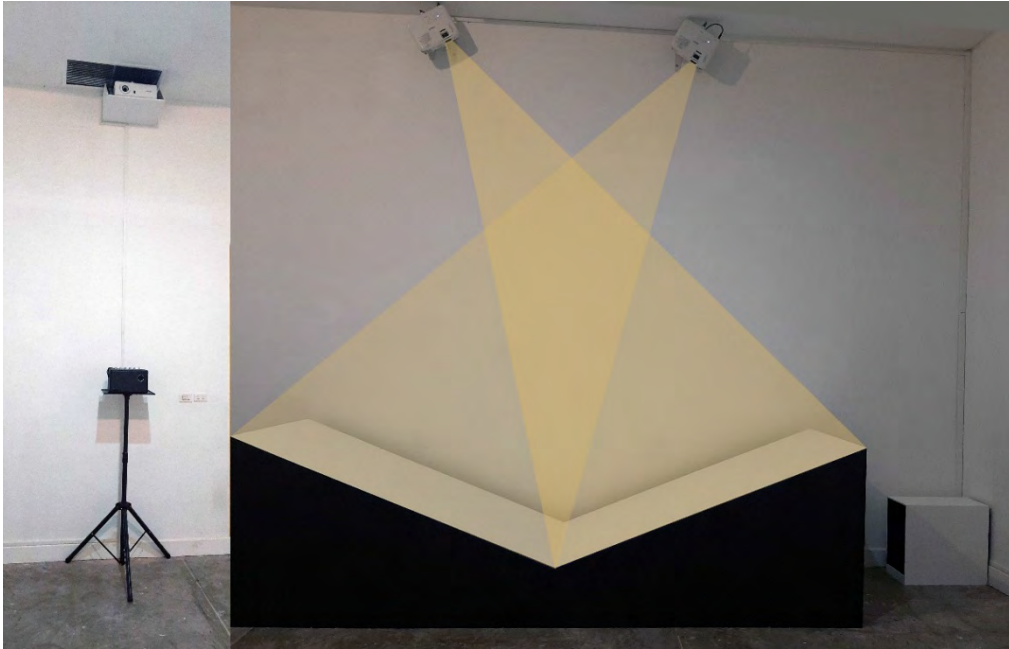
ภาพที่ 3.30 แผนภาพแสดงขนาดและสัดส่วนของโครงสร้างจอร์ับภาพรูปตัววี ซึ่งถูกออกแบบให้เหมาะสมกับระยะการมองเห็นและสัดส่วนของพื้นที่จัดแสดง

3.10.3 การติดตั้งโปรเจ็กเตอร์

จากการติดตั้งระบบฉายภาพ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองปรับตำแหน่งของโปรเจ็กเตอร์ให้ติดตั้งอยู่ในระดับความสูงมากที่สุดเท่าที่พื้นที่เอื้ออำนวย เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้ลำแสงจากโปรเจ็กเตอร์ฉายทับลงบนตัวผู้ชมในขณะที่รับชมผลงาน โดยเฉพาะในการฉายภาพลงบนฉากรับภาพรูปตัววี (V-shape screen) ซึ่งมีลักษณะเป็นมุมหักเข้าหากัน ทำให้ทิศทางของลำแสงมีความซับซ้อนมากกว่าการฉายบนผนังระนาบปกติ

ในการจัดวางดังกล่าว จำเป็นต้องปรับตำแหน่งโปรเจ็กเตอร์ให้สอดคล้องกับองศาของฉาก เพื่อให้ภาพตกกระทบในตำแหน่งที่พอดีและครอบคลุมพื้นที่ฉายอย่างสมดุล อย่างไรก็ตามการติดตั้งในตำแหน่งสูงสุดส่งผลให้ทิศทางของภาพเกิดการกลับด้าน ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการฉายภาพแบบสลับจอร์่วมกับการประมวลผลผ่านคอมพิวเตอร์ เพื่อทำการกลับภาพ (image flip) ให้สามารถแสดงผลได้อย่างถูกต้องตามการรับรู้ของผู้ชม

แนวทางดังกล่าวช่วยให้การจัดวางระบบฉายภาพสามารถรักษาทั้งคุณภาพของภาพ ความต่อเนื่องของการรับชม และประสบการณ์เชิงพื้นที่ของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่ถูกรบกวนจากเงาหรือการบดบังของลำแสงภายในพื้นที่จัดแสดง (ภาพที่ 3.31)



ภาพที่ 3.31 ติดตั้งโปรเจ็กเตอร์ในตำแหน่งสูงเพื่อหลีกเลี่ยงเงาบนตัวผู้ชม
โดยใช้การฉายภาพแบบสลับจอและการกลับภาพผ่านคอมพิวเตอร์
เพื่อให้ภาพแสดงผลได้ถูกต้องบนฉากรูปตัววี

3.11 การจัดแสดงผลงานนิทรรศการ

นิทรรศการศิลปะ แอนิเมชันอินสตอลเลชัน “SIMULANNA” จัดแสดง ณ ห้องนิทรรศการเล็ก ชั้น 1 (Annex Room) หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีพิธีเปิดนิทรรศการในวันศุกร์ที่ 9 มกราคม 2569 เวลา 15.30 น. ภายในนิทรรศการนำเสนอผลงานในรูปแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชัน ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างภาพเคลื่อนไหว การออกแบบพื้นที่จัดวางสื่อ และประสบการณ์การรับชมภายในพื้นที่ เพื่อให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับผลงานผ่านมิติของภาพ เสียง และสภาพแวดล้อมของพื้นที่จัดแสดง

การจัดแสดงนิทรรศการแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ ช่วงที่ 1 ระหว่างวันที่ 9 – 17 มกราคม 2569 และช่วงที่ 2 ระหว่างวันที่ 23 – 29 มกราคม 2569 โดยเปิดให้เข้าชมในเวลา 13.00 – 16.30 น. ของแต่ละวัน ทั้งนี้นิทรรศการจะปิดระหว่างวันที่ 18 – 22 มกราคม 2569 และ ปิดทุกวันจันทร์ ตามเวลาทำการของหอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ภาพที่ 3.32 -3.36)

การจัดแสดงในครั้งนี้มุ่งสร้างประสบการณ์การรับชมที่เชื่อมโยงระหว่าง สื่อแอนิเมชันกับพื้นที่จัดแสดง ผ่านการออกแบบองค์ประกอบของภาพฉายและการจัดวางภายในห้องนิทรรศการ เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้สำรวจและรับรู้เนื้อหาของผลงานในลักษณะของประสบการณ์เชิงพื้นที่ (spatial experience) อันเป็นลักษณะสำคัญของงานศิลปะแบบอินสตอลเลชันร่วมสมัย



ภาพที่ 3.32 บรรยากาศพิธีเปิดนิทรรศการ
โดยศิลปินนำเสนอแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์
ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชันต่อผู้ชมภายในพื้นที่จัดแสดง



ภาพที่ 3.33 ผู้ชมกำลังรับชมผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชันภายในพื้นที่จัดแสดง
ซึ่งเปิดประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมผ่านสภาพแวดล้อมของภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 3.34 ผู้ชมกำลังรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายบนผนังหลักของนิทรรศการ



ภาพที่ 3.35 ผู้ชมกำลังรับชมภาพเคลื่อนไหวภายในสภาพแวดล้อมของแอนิเมชันอินสตอลเลชัน ซึ่งผสานภาพยนตร์ แสง และพื้นที่จัดวางเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 3.36 พื้นที่จัดแสดงแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ประกอบด้วยจอฉายหลักและฉากรับภาพรูปตัววี
ซึ่งสร้างประสบการณ์การรับชมเชิงพื้นที่

บทที่ 4

การวิเคราะห์และการตีความผลงานสร้างสรรค์

บทนี้นำเสนอผลการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้หัวข้อการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอสุนทรียภาพความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่” โดยมุ่งอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเชิงทฤษฎีที่ศึกษาในบทที่ 2 กับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอในบทที่ 3 เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นว่าการสร้างสรรค์ผลงานสามารถถ่ายทอดแนวคิดทางสุนทรียภาพ ความยั่งยืน และอัตลักษณ์ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาออกมาในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว และพื้นที่การจัดแสดงได้อย่างไร

การวิเคราะห์ให้ความสำคัญกับทั้งมิติของโครงสร้างการเล่าเรื่อง รูปแบบการนำเสนอภาพ และบทบาทของพื้นที่การจัดแสดงในฐานะส่วนหนึ่งของประสบการณ์เชิงสุนทรียะของผู้ชม นอกจากนี้ยังพิจารณากระบวนการรับรู้และการตีความของผู้ชมที่เกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผลงาน ซึ่งนำไปสู่การสร้างความหมายใหม่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และแนวคิดเรื่องความยั่งยืนในบริบทของสังคมร่วมสมัย สาระสำคัญแยกเป็นหัวข้อดังนี้

- 4.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง
- 4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนตาจ
- 4.3 การวิเคราะห์โครงสร้างพื้นที่และการก่อรูปประสบการณ์ในการแสดงงาน
- 4.4 การรับและการส่งค่าความหมายใหม่
- 4.5 สัมฤทธิ์ผลของผลงาน
- 4.6 ผลการประเมินคุณภาพผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA

4.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man นำเสนอการเดินทางทางจินตนาการของตัวละครภาคภูมิ ซึ่งสะท้อนความตึงเครียดระหว่าง การพัฒนาเมืองสมัยใหม่กับคุณค่าของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาและความสัมพันธ์กับธรรมชาติ เรื่องราวถูกออกแบบให้ดำเนินไปในลักษณะเชิงสัญลักษณ์และปลายเปิด เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามต่ออนาคตของเมืองเชียงใหม่และความเป็นไปได้ของการพัฒนาอย่างยั่งยืน ดังนั้นการวิเคราะห์โครงเรื่องจึงมีความสำคัญในการทำ ความเข้าใจกลไกของการเล่าเรื่องที่เชื่อมโยงจินตนาการ การวิพากษ์สังคม และแนวคิดเรื่องความยั่งยืนเข้าด้วยกัน

4.1.1 การวิเคราะห์โครงเรื่องแอนิเมชันเชิงตัวบท

การวิเคราะห์เชิงตัวบท (textual analysis) เป็นการพิจารณาองค์ประกอบภายในของเรื่องเล่า เช่น โครงสร้างการดำเนินเรื่อง ตัวละคร ภาพสัญลักษณ์ และรูปแบบการเล่าเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจว่าตัวบทของแอนิเมชันสร้างความหมายและถ่ายทอดแนวคิดบางประการแก่ผู้ชมอย่างไร การวิเคราะห์ลักษณะนี้มุ่งเน้นการตีความความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในเรื่อง โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยบริบทภายนอกมาเกี่ยวข้อง

ในกรณีของแอนิเมชันเรื่อง Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man การวิเคราะห์เชิงตัวบทช่วยให้เห็นว่าการจัดวางโครงเรื่อง ตัวละคร และภาพเชิงสัญลักษณ์ใช้เพื่อสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาอย่างไร รวมทั้งทำให้เข้าใจบทบาทของบ้านล้านนาในฐานะองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนความสมดุลของระบบนิเวศและความเป็นไปได้ของการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืนในโลกสมัยใหม่

4.1.1.1 การวิเคราะห์ตัวบท : โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure)

โครงสร้างเรื่องของแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกจัดวางในรูปแบบสามองก์ ซึ่งประกอบด้วยการปูพื้นเรื่อง การเผชิญความขัดแย้ง และการเปิดพื้นที่สู่การเปลี่ยนแปลง อย่างไรก็ตาม โครงสร้างดังกล่าวมิได้ทำหน้าที่เพียงลำดับเหตุการณ์เชิงเส้นเท่านั้น หากยังทำหน้าที่สร้างประสบการณ์ของเวลา ความทรงจำ และการตระหนักของผู้ชม ซึ่งสามารถอธิบายได้ผ่านกรอบแนวคิดด้านปรัชญาและภาพยนตร์ที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 2

ในองก์แรก เรื่องราวเริ่มต้นด้วยการนำเสนอเมืองเชียงใหม่ในอนาคตที่เผชิญวิกฤตสิ่งแวดล้อมอย่างรุนแรง ภาพของเมืองที่เต็มไปด้วยหมอกควันทำหน้าที่สร้างประสบการณ์ของโลกที่กำลังสูญเสียความสมดุลทางธรรมชาติ ในเชิงการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ภาพลักษณะนี้สามารถทำความเข้าใจผ่านแนวคิดของ เดอเลิซ เรื่อง movement-image ซึ่งอธิบายว่าภาพยนตร์สามารถสร้างความหมายผ่านการเคลื่อนไหวของภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ และการจัดวางลำดับของการกระทำภายในเรื่อง (Deleuze, 1986)

ตามแนวคิดของ เดอเลิซ ภาพยนตร์ในลักษณะ movement-image ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงบันทึกภาพของโลกเท่านั้น แต่ทำให้ผู้ชมรับรู้โลกผ่านการเคลื่อนไหวของภาพและการเชื่อมโยงระหว่างสถานการณ์ ตัวละคร และการกระทำ กล่าวคือ ภาพยนตร์สามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของเรื่องผ่านลำดับภาพที่ทำให้ผู้ชมสัมผัสบรรยากาศของสถานการณ์ก่อนที่จะเกิดการตีความในระดับความคิด

ในแอนิเมชันเรื่องนี้ การนำเสนอภาพของเมืองที่ถูกปกคลุมด้วยหมอกควัน ถนนที่เต็มไปด้วยฝุ่นพิษ และชีวิตประจำวันที่ต้องสวมหน้ากากกรองอากาศ เป็นการใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อสร้างการรับรู้ของโลกที่กำลังเสื่อมสมดุลงานสิ่งแวดล้อม ผู้ชมจึงไม่ได้เพียงรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับวิกฤตสิ่งแวดล้อม แต่ได้สัมผัสบรรยากาศของเมืองที่เต็มไปด้วยความอึดอัดและความไม่สมดุลผ่านการเคลื่อนไหวของภาพภายในเรื่อง (ภาพที่ 4.1)



ภาพที่ 4.1 การนำเสนอภาพเมืองที่ถูกปกคลุมด้วยหมอกควัน ฝุ่นพิษ และการใช้หน้ากากในชีวิตประจำวัน เป็นการใชภาพเคลื่อนไหวเพื่อสร้างการรับรู้ถึงภาวะเสื่อมสมดุลงานสิ่งแวดล้อม

ดังนั้น การใช้ภาพเมืองในองค์แรกจึงทำหน้าที่เป็นมากกว่าฉากหลังของเรื่องเล่า หากเป็นองค์ประกอบสำคัญของตัวบทภาพยนตร์ที่ช่วยสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียะเกี่ยวกับโลกของเรื่อง ทำให้ผู้ชมรับรู้สถานะของเมืองที่กำลังเผชิญวิกฤตสิ่งแวดล้อมผ่านกระบวนการรับรู้ทางภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเตอเลซ ที่มองว่าความหมายของภาพยนตร์เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างภาพ การเคลื่อนไหว และประสบการณ์ของผู้ชม

ในองค์ที่สอง โครงเรื่องเริ่มสลับระหว่างปัจจุบันกับความทรงจำในอดีตผ่านการปรากฏของหนังสือการ์ตูน The Earth Man ซึ่งทำหน้าที่เป็นเรื่องเล่าภายในเรื่อง (story within a story) การนำเสนอเวลาในลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “ระยะเวลา” (duration) ของแบร์กซง ซึ่งมองว่าเวลาของประสบการณ์มนุษย์ไม่ได้ดำเนินไปอย่างเป็นเส้นตรง หากเป็นการไหลต่อเนื่องของความทรงจำและประสบการณ์ (Bergson, 1907/1911) การสลับระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ของตัวละครจึงทำให้ผู้ชมรับรู้เวลาในฐานะประสบการณ์ที่เชื่อมโยงอดีต ปัจจุบัน และความทรงจำเข้าด้วยกัน (ภาพที่ 4.2)

ในบริบทนี้ หนังสือการ์ตูนมิได้เป็นเพียงวัตถุเชิงเนื้อหา หากทำหน้าที่เป็น “พื้นที่ของการเล่าเรื่องซ้อน” ที่เปิดให้เรื่องเล่าอีกระดับหนึ่งแทรกเข้ามาภายในโครงสร้างหลัก เรื่องเล่าภายในเรื่องจึงกลายเป็นกลไกที่เชื่อมโลกของจินตนาการกับประสบการณ์จริงของตัวละคร เมื่อภาคภูมิในวัยผู้ใหญ่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนที่ตนไม่เคยเข้าถึงในวัยเด็ก การอ่านจึงกลายเป็นการเข้าสู่เรื่องเล่าอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการย้อนคืนของความทรงจำที่ไม่สมบูรณ์

ดังนั้น เรื่องเล่าภายในเรื่องจึงมิได้ทำหน้าที่เพียงขยายเนื้อหา หากยังทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการประกอบสร้างเวลาเชิงประสบการณ์ โดยทำให้ความทรงจำที่ไม่เคยเกิดขึ้นจริงในอดีตสามารถปรากฏขึ้นในปัจจุบันได้ผ่านจินตนาการ ส่งผลให้ตัวละครสามารถเชื่อมโยงตัวตนข้ามช่วงวัย และตระหนักถึงความต่อเนื่องของการดำรงอยู่ในเชิงประสบการณ์



ภาพที่ 4.2 แสดงภาคภูมิในวัยผู้ใหญ่ที่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนซึ่งไม่เคยเข้าถึงในวัยเด็ก ก่อให้เกิดการย้อนคืนของความทรงจำ และเชื่อมโยงตัวตนข้ามช่วงวัย

นอกจากนี้ โครงสร้างการเล่าเรื่องดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดของทาร์คอฟสกีที่มองว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะของการ “แกะสลักเวลา” (sculpting in time) กล่าวคือ ภาพยนตร์สามารถทำให้ผู้ชมสัมผัสเวลาในฐานะประสบการณ์ทางจิตใจและอารมณ์ (Tarkovsky, 1986) ในแอนิเมชันเรื่องนี้ การนำเสนอภาพเมืองในปัจจุบันที่เชื่อมโยงควบคู่กับความทรงจำของบ้านล้านนาในอดีตสร้างประสบการณ์ของเวลาที่ทับ

ซ้อนกัน และทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงของเมืองควบคู่กับการสูญเสียความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

ในขณะที่เดียวกัน เรื่องเล่าภายในเรื่องอย่าง The Earth Man ทำหน้าที่สะท้อนและขยายความหมายของโลกจริง ผ่านการนำเสนอการรุกรานของเมืองที่ขยายตัวเข้าแทนที่พื้นที่อยู่อาศัยดั้งเดิมภายในโลกของการตุ๋น ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์จริงของภาคภูมิในวัยเด็ก ที่บ้านของญาติซึ่งเขาเคยอาศัยอยู่ถูกนายทุนยึดครองและแปรสภาพเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเมือง เรื่องเล่าทั้งสองระดับจึงทำงานในลักษณะของ “ภาพสะท้อนซ้อนกัน” (reflective layering) ส่งผลให้เส้นแบ่งระหว่างจินตนาการกับความจริงเลื่อนพราว (ภาพที่ 4.3) ความพราวมัดดังกล่าวสามารถอธิบายได้ผ่านกรอบแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา ซึ่งมองว่าประสบการณ์ของมนุษย์มิได้แยกขาดระหว่างโลกภายนอกกับการรับรู้ภายใน หากเป็นการก่อรูปความหมายผ่านการรับรู้เชิงประสบการณ์ของผู้รับรู้ (Merleau-Ponty, 1945/2012) ดังนั้นการซ้อนทับกันของเรื่องเล่าจึงเอื้อให้ผู้ชมมิได้เพียงรับรู้เรื่องเล่าในฐานะสิ่งสมมติจากโลกภายนอก หากแต่สามารถบูรณาการประสบการณ์ในเรื่องเข้ากับประสบการณ์ของตนในโลกความจริงก่อให้เกิดการรับรู้เชิงวิพากษ์ต่อปรากฏการณ์ทางสังคมอย่างลึกซึ้ง ลักษณะดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดภาพยนตร์ของ เดอเลซ ที่เสนอว่า ภาพเคลื่อนไหวสามารถทำให้เวลาความทรงจำ และความจริงดำรงอยู่ในสภาวะที่ซ้อนทับกัน (Deleuze, 1989) ความพราวมัดระหว่างจินตนาการกับความจริงจึงเปิดพื้นที่ให้เกิดการตีความเชิงวิพากษ์ ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาการเปลี่ยนแปลงของเมืองในฐานะประสบการณ์ที่มีอยู่จริง มิใช่เพียงเหตุการณ์ในโลกของจินตนาการ และส่งเสริมให้เกิดการไตร่ตรองต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พื้นที่อยู่อาศัย และระบบเศรษฐกิจในบริบทสังคมร่วมสมัย

ด้วยเหตุนี้ เรื่องเล่าภายในเรื่องจึงมิได้เป็นเพียงองค์ประกอบเชิงโครงสร้าง หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกในการประกอบสร้างเวลาเชิงประสบการณ์ โดยหลอมรวมจินตนาการ ความทรงจำส่วนบุคคล และความจริงทางสังคมเข้าด้วยกัน ส่งผลให้ผู้ชมรับรู้การเปลี่ยนแปลงของเมืองในฐานะประสบการณ์ที่เชื่อมโยงทั้งระดับเรื่องเล่าและความเป็นจริง ซึ่งสะท้อนสภาวะที่เกิดขึ้นจริงในสังคมร่วมสมัย และทำให้แอนิเมชันมีพลังในการเชื่อมโยงกับความจริงทางสังคมอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.3 นำเสนอภาพบ้านล้านนาใน The Earth Man ที่ถูกรุกรานจากการขยายตัวของเมือง ควบคู่กับประสบการณ์ของภาคภูมิในวัยเด็กที่ต้องสูญเสียบ้านให้กับระบบทุนนิยม ในลักษณะของภาพสะท้อนซ้อนกัน

ในองก์สุดท้าย โครงเรื่องนำไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับอนาคตของเมืองและความเป็นไปได้ของรูปแบบการอยู่อาศัยใหม่ ผ่านการนำเสนอภาพบ้านล้านนาในลักษณะอุดมคติตามจินตนาการของภาคภูมิ ซึ่งสะท้อนความเป็นไปได้ของการสร้างพื้นที่อยู่อาศัยที่บ้านล้านนาอยู่ร่วมกับธรรมชาติในฐานะต้นแบบเชิงแนวคิด อันเชื่อมโยงกับประสบการณ์วัยเด็กของเขา (ภาพที่ 4.4)

ภาพตอนจบจึงนำเสนอทัศนียภาพของบ้านล้านนาที่อยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน อย่างไรก็ตาม ภาพดังกล่าวยังคงเป็นเพียงจินตนาการที่ยังไม่ถูกทำให้เกิดขึ้นจริง จึงตั้งคำถามสำคัญไว้ว่า ภาคภูมิจะเลือกตัดสินใจให้คุณค่ากับบ้านล้านนาและวิถีชีวิตดั้งเดิมหรือไม่ การจบเรื่องแบบปลายเปิดจึงมิได้ทำหน้าที่ปิดความหมายของตัวบท หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมไตร่ตรองต่อไปถึงผลกระทบของการพัฒนาเมืองต่อวิถีชีวิต มนุษย์ และสิ่งแวดล้อม ตลอดจนตั้งคำถามถึงความเป็นไปได้ของอนาคตที่สมดุลและยั่งยืนในบริบทสังคมร่วมสมัย



ภาพที่ 4.4 แสดงบ้านล้านนาในจินตนาการของภาคภูมิ สะท้อนความเป็นไปได้ของการอยู่อาศัยร่วมกับธรรมชาติ และเปิดคำถามต่ออนาคตที่ยั่งยืน

4.1.1.2 การวิเคราะห์ตัวบท : ตัวละคร (Character Analysis)

ตัวละครในแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกออกแบบให้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่เชิงวิพากษ์ (critical space) ที่เปิดเผยความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และโครงสร้างของสังคมทุนนิยมร่วมสมัย โดยสอดคล้องกับกรอบแนวคิดด้านปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ที่มุ่งตั้งคำถามต่อ “ความจริงที่ถูกทำให้เป็นปกติ” (taken-for-granted reality) ของโลกสมัยใหม่

ตัวละครหลักคือ ภาคภูมิ ซึ่งปรากฏทั้งในช่วงวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ การดำรงอยู่ของตัวละครในสองช่วงเวลานี้มิได้เป็นเพียงกลไกทางการเล่าเรื่อง หากเป็นการวางโครงสร้างเชิงวิพากษ์ที่เผยให้เห็นการแปรเปลี่ยนของจิตสำนึก ภาคภูมิในวัยเด็กเป็นตัวแทนของการรับรู้ที่ยังไม่ถูกครอบงำ เป็นภาวะของการดำรงอยู่ที่สัมพันธ์กับธรรมชาติและบ้านล้านนาอย่างมีชีวิต ในขณะที่ภาคภูมิในวัยผู้ใหญ่กลับกลายเป็นผลผลิตของระบบทุนนิยมที่ทำให้โลกถูกลดทอนเหลือเพียง “ทรัพยากร” และ “มูลค่าเชิงเศรษฐกิจ”

พัฒนาการของตัวละครจึงไม่ใช่เพียงเรื่องของการเติบโต หากเป็นกระบวนการของ “การสูญเสียโลก” (loss of world) กล่าวคือ การที่มนุษย์ค่อย ๆ สูญเสียความสามารถในการรับรู้โลกในฐานะประสบการณ์ และถูกแทนที่ด้วยการมองโลกผ่านตรรกะของประสิทธิภาพ การลงทุน และการพัฒนา โศกนาฏกรรมในชีวิตของภาคภูมิมิได้เป็นเพียงเหตุการณ์ส่วนบุคคล แต่สะท้อนความรุนแรงเชิงโครงสร้างของระบบทุนนิยมที่ตัดขาดมนุษย์ออกจากความสัมพันธ์ดั้งเดิมกับธรรมชาติและสถานที่ (ภาพที่ 4.5)

จุดเปลี่ยนของตัวละครในช่วงท้ายเรื่องการหวนระลึกถึงบ้านล้านนาและธรรมชาติจึงมิใช่เพียงการรำลึกถึงอดีตอย่างโรแมนติก หากเป็นการต่อต้าน (resistance) ต่อระเบียบของโลกสมัยใหม่ การระลึกถึงกล่าวทำหน้าที่เสมือนกระบวนการ “การใส่วงเล็บ” (epoché) ที่ระงับความเชื่อในโลกที่ถูกกำหนดโดยระบบทุนนิยม เปิดพื้นที่ให้จิตสำนึกสามารถกลับมาพิจารณาโลกในระดับของสาระัตถะของประสบการณ์อีกครั้ง

ภายใต้กรอบปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ การกลับความคิดของภาคภูมิจึงเป็นการ “ดึงโลกกลับคืนมา” (reclaiming the world) จากการถูกรวบงำโดยนามธรรมของเศรษฐกิจและการพัฒนา และเผยให้เห็นว่าโลกมิได้มีอยู่ในฐานะวัตถุสำหรับการใช้ประโยชน์เท่านั้น หากเป็นสนามของความสัมพันธ์ การรับรู้ และการดำรงอยู่ร่วมกัน

ในขณะนี้ ตัวละครภาคภูมิไม่ได้เป็นเพียงตัวละครในเรื่องเล่า หากเป็นตัวแทนของความขัดแย้งเชิงโครงสร้างระหว่าง “วิถีชีวิตเชิงนิเวศ” กับ “ระบอบทุนนิยมอุตสาหกรรม” บ้านล้านนาในฐานะพื้นที่ของความทรงจำจึงกลายเป็นภาพตรงข้าม (counter-image) ของเมืองสมัยใหม่ มิใช่ในฐานะอดีตที่ต้องหวนกลับไปอย่างไร้เงื่อนไข แต่ในฐานะข้อเสนอเชิงวิพากษ์ต่อรูปแบบการพัฒนาในปัจจุบัน

ขณะเดียวกัน การออกแบบตัวละครภาคภูมิยังทำหน้าที่ท้าทายผู้ชมให้เผชิญหน้ากับประสบการณ์ของตนเอง ผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสาร หากถูกดึงเข้าไปอยู่ในกระบวนการของการใส่วงเล็บต่อโลกที่ตนคุ้นเคย และอาจนำไปสู่การตั้งคำถามว่า “วิถีชีวิตแบบใดกันแน่ที่เรายอมรับโดยไม่รู้ตัว” ความทรงจำในวัยเด็กที่ปรากฏผ่านตัวละครจึงไม่ใช่เพียงความรู้สึกโหยหา (nostalgia) แต่เป็นกลไกที่เปิดเผยความเป็นไปได้ของโลกทางเลือก

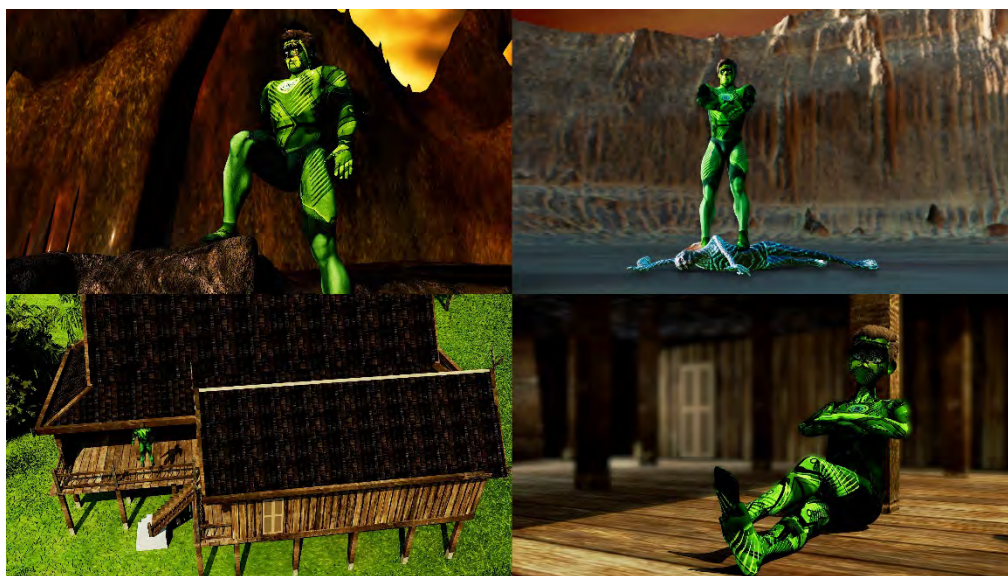
ด้วยเหตุนี้ แอนิเมชันเรื่องนี้จึงไม่ได้เพียงเล่าเรื่อง หากทำหน้าที่เป็นการวิพากษ์เชิงสุนทรียะ (aesthetic critique) ต่อระบบทุนนิยมร่วมสมัย และเสนอแนวคิดเรื่อง “ความยั่งยืน” มิใช่ในฐานะนโยบายหรือเทคโนโลยี หากเป็นการเปลี่ยนแปลงในระดับของจิตสำนึกซึ่งเป็นการกลับมาเห็นวิถีชีวิตดั้งเดิมในฐานะสิ่งที่มีความหมาย มีชีวิต และไม่อาจถูกลดทอนเป็นเพียงมูลค่าทางเศรษฐกิจได้



ภาพที่ 4.5 ผลจากโศกนาฏกรรมในชีวิตภาคภูมิเปลี่ยนตัวตนจาก “ความสดใสร่าเริงในวัยเด็ก”
สู่ “ภาวะการสูญเสียและการผูกติดกับระบบทุนนิยม

ในขณะเดียวกัน ตัวละคร The Earth Man ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างเชิงอุปมา (allegorical structure) ที่เปิดเผยความสัมพันธ์เชิงวิกฤติระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศภายใต้เงื่อนไขของสังคมทุนนิยมร่วมสมัย พลังของตัวละครมีต้นกำเนิดจากบ้านล้านนาและธรรมชาติ ซึ่งเป็นพื้นที่ของวิถีชีวิตที่ดำรงอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล อย่างไรก็ตามการเสื่อมถอยของพลัง The Earth Man เมื่อธรรมชาติถูกทำลาย มิได้เป็นเพียงกลไกทางการเล่าเรื่อง หากเป็นการทำให้ “ภาวะการล่มสลายของระบบนิเวศ” (eco-collapse) และ “วิกฤติสิ่งแวดล้อม” (environmental crisis) ปรากฏในระดับของประสบการณ์เชิงสุนทรียะและการรับรู้ของผู้ชม

ในช่วงต้นของเรื่อง The Earth Man ถูกนำเสนอในฐานะตัวละครที่มีพลังอันยิ่งใหญ่ สามารถกำจัดศัตรูได้อย่างง่ายดาย ซึ่งสะท้อนสถานะของโลกที่ยังคงรักษาความสมดุลทางนิเวศไว้ได้ (ภาพที่ 4.6) อย่างไรก็ตามเมื่อโครงสร้างของเมืองและระบบอุตสาหกรรมเริ่มขยายตัว ธรรมชาติถูกลดทอนให้เพียงทรัพยากรสำหรับการผลิตและการสะสมทุน (Harvey, 2010) พลังของ The Earth Man ก็เริ่มเสื่อมสลายลงอย่างต่อเนื่อง (ภาพที่ 4.7) การเสื่อมถอยนี้จึงมิได้เป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร หากเป็นการทำให้ความรุนแรงเชิงโครงสร้างของระบบทุนนิยมปรากฏในระดับของ “ร่างกายเชิงสัญลักษณ์” (symbolic body) ของตัวละคร



ภาพที่ 4.6 ในช่วงต้นของเรื่อง The Earth Man ถูกนำเสนอในฐานะตัวละครที่มีพลังอันยิ่งใหญ่ สามารถกำจัดศัตรูได้อย่างง่ายดาย ซึ่งสะท้อนสถานะของโลกที่ยังคงรักษาความสมดุลทางนิเวศไว้ได้



ภาพที่ 4.7 พลังของ The Earth Man เริ่มเสื่อมสลายลง
เมื่อโครงสร้างของเมืองและระบบอุตสาหกรรมเริ่มขยายตัว

อีกประเด็นที่สำคัญ คือ การออกแบบตัวละครปรากฏผ่าน “โครงสร้างการพัฒนาแบบสวนทาง” (inverse developmental structure) ระหว่างภาคภูมิและ The Earth Man กล่าวคือ ในขณะที่ภาคภูมิเติบโตจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ จากภาวะของการรับรู้ที่เปิดกว้างไปสู่การถูกครอบงำโดยทัศนคติแบบธรรมชาติวิสัย (natural attitude) ของโลกสมัยใหม่ ในทางตรงข้าม The Earth Man กลับเคลื่อนจากสถานะของผู้ใหญ่ไปสู่ภาวะของ “เด็ก” ในช่วงที่เขาเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (ภาพที่ 4.8)



ภาพที่ 4.8 ภาคภูมิเติบโตจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ในทางตรงข้าม The Earth Man กลับเคลื่อนจากสถานะของผู้ใหญ่ไปสู่ภาวะของเด็ก

การย้อนกลับสู่ความเป็นเด็กของ The Earth Man สามารถตีความได้ในเชิงปรากฏการณ์วิทยาว่าเป็นการทวนคืนสู่ “ภาวะของการรับรู้ที่ยังไม่ถูกทำให้เป็นวัตถุ” (pre-objective experience) ซึ่งสอดคล้องกับความพยายามของฮูสเซอร์ลในการทวนกลับไปสู่ “สิ่งต่าง ๆ ตามที่มันปรากฏ” (return to the things themselves) ผ่านกระบวนการใส่วงเล็บ (epoché) ที่ระงับการยึดถือโลกในแบบเดิม (Husserl, 1970) ในขณะที่

ที่ความเป็นผู้ใหญ่ของภาคภูมิกลับสะท้อนสภาวะของจิตสำนึกที่ถูกทำให้เป็นเครื่องมือของระบบเศรษฐกิจและการพัฒนา ในวันนี้ โครงสร้างตัวละครที่เคลื่อนสวนทางกันจึงทำหน้าที่วิพากษ์แนวคิดเรื่อง “ความก้าวหน้า” (progress) ในกรอบสมัยใหม่ กล่าวคือ การเติบโตในเชิงสังคมและเศรษฐกิจมิได้หมายถึงการพัฒนาคุณภาพของการดำรงอยู่ หากกลับเป็นกระบวนการของการสูญเสียโลก (loss of lifeworld) ซึ่งเป็นโลกของประสบการณ์ที่มนุษย์ดำรงอยู่ร่วมกับธรรมชาติ (Husserl, 1970)

การนำเสนอ The Earth Man ในร่างเด็กในช่วงที่ได้รับพลังจากธรรมชาติยังทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงสุนทรียะที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิด “การระลึกเชิงปรากฏการณ์วิทยา” (phenomenological recollection) กล่าวคือ ผู้ชมอาจทวนกลับไปพิจารณาประสบการณ์ในวัยเด็กของตนเอง ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติยังไม่ถูกแทรกแซงโดยโครงสร้างของระบบอุตสาหกรรมและทุนนิยม ความทรงจำดังกล่าวจึงมิใช่เพียงความรู้สึกโหยหา (nostalgia) หากเป็นพื้นที่ของการตระหนักรู้ที่เปิดเผยความเป็นไปได้ของรูปแบบการดำรงอยู่ที่แตกต่างออกไป

ดังนั้น ตัวละคร The Earth Man จึงทำหน้าที่เป็นทั้งอุปมาอุปมัยของการล่มสลายทางนิเวศ และเป็นข้อเสนอเชิงวิพากษ์ต่อระบอบการพัฒนาแบบทุนนิยมที่ทำให้ธรรมชาติถูกทำให้เป็นสินค้า (commodification of nature) (Foster, 2000) ขณะเดียวกัน โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างภาคภูมิและ The Earth Man ยังเผยให้เห็นความขัดแย้งภายในของมนุษย์ร่วมสมัย ระหว่างการดำรงอยู่ในฐานะส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจ กับการดำรงอยู่ในฐานะส่วนหนึ่งของระบบนิเวศ

ท้ายที่สุด แอนิเมชันเรื่องนี้จึงมิได้เพียงนำเสนอวิกฤตสิ่งแวดล้อมในฐานะเนื้อหา หากทำหน้าที่เป็น “การวิพากษ์เชิงสุนทรียะ” (aesthetic critique) ที่มุ่งเปลี่ยนแปลงในระดับของจิตสำนึก โดยเสนอว่าความยั่งยืนมิใช่เพียงนโยบายหรือเทคโนโลยี แต่เป็นกระบวนการของการทวนกลับไปสู่การรับรู้วิถีชีวิตและสังคมดั้งเดิม ในฐานะสิ่งที่มีชีวิต มีความสัมพันธ์ และไม่อาจถูกลดทอนเป็นเพียงมูลค่าทางเศรษฐกิจ

4.1.1.3 การวิเคราะห์ตัวบท : การนำเสนอภาพของบ้านล้านนา

ในตัวบทของแอนิเมชัน บ้านล้านนาไม่ได้ปรากฏเพียงในฐานะองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเท่านั้น หากยังถูกนำเสนอผ่านการจัดองค์ประกอบภาพ (mise-en-scène) ที่แตกต่างกันสองลักษณะ ซึ่งช่วยสร้างความหมายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และการพัฒนาเมืองสมัยใหม่ การวิเคราะห์ mise-en-scène ในที่นี้จึงพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพ เช่น ฉากหลัง สภาพแวดล้อม แสง สี และการจัดวางวัตถุภายในเฟรม เพื่อทำความเข้าใจว่าภาพของบ้านล้านนาถูกใช้เป็นสื่อในการสื่อความหมายเชิงสุนทรียะและแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมอย่างไร

รูปแบบแรกคือ การนำเสนอบ้านล้านนาในบริบทของธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ ในภาพลักษณะนี้ บ้านล้านนาตั้งอยู่ท่ามกลางพื้นที่สีเขียว ป่าไม้ และภูมิทัศน์ธรรมชาติที่หนาแน่น การจัดองค์ประกอบภาพเน้นให้บ้านล้านนาเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมโดยรอบ มากกว่าการเป็นวัตถุที่แยกออกจากธรรมชาติ โทนสีของภาพประกอบด้วยสีเขียวของพืชพรรณ สีไม้ของโครงสร้างบ้าน และแสงธรรมชาติที่กระจายอย่างนุ่มนวล ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศของความสงบและความสมดุล การจัด mise-en-scène ในลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมรับรู้บ้านล้านนาในฐานะพื้นที่อยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับระบบนิเวศโดยตรง โดยโครงสร้างยกพื้นสูง หลังคาทรงลาด และพื้นที่เปิดโล่งของบ้านยังสะท้อนภูมิปัญญาการออกแบบที่สอดคล้องกับภูมิอากาศและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ (ภาพที่ 4.9)



ภาพที่ 4.9 บ้านล้านนาในบริบทของธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์

รูปแบบที่สองคือ การนำเสนอบ้านล้านนาในบริบทของเมืองสมัยใหม่ที่กำลังรุกคืบเข้ามา ในภาพลักษณะนี้ บ้านล้านนายังคงตั้งอยู่ท่ามกลางพื้นที่ธรรมชาติ แต่ฉากหลังของภาพปรากฏอาคารสูงและ โครงสร้างของเมืองสมัยใหม่ที่ตั้งตระหง่านอยู่ในระยะไกล การจัดองค์ประกอบของภาพจึงสร้างความแตกต่างเชิงทัศนศิลป์ระหว่างสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นกับภูมิทัศน์เมืองสมัยใหม่ โครงสร้างไม้ของบ้านล้านนาที่มีรูปทรงเรียบง่าย และสอดคล้องกับธรรมชาติดูกว้างไว้ด้านหน้า ขณะที่อาคารสูงในฉากหลังมีลักษณะเป็นมวลขนาดใหญ่และมี รูปทรงเรขาคณิตที่แข็งกระด้าง ความแตกต่างของรูปทรง วัสดุ และสเกลของสิ่งปลูกสร้างทั้งสองประเภทช่วย สร้างความตึงเครียดทางสุนทรียะ ซึ่งสะท้อนกระบวนการขยายตัวของเมืองที่กำลังรุกคืบเข้าสู่พื้นที่ธรรมชาติ (ภาพที่ 4.10)



ภาพที่ 4.10 บ้านล้านนาในบริบทของเมืองสมัยใหม่ที่กำลังรุกคืบเข้ามา

การจัด mise-en-scène ของภาพทั้งสองลักษณะจึงทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการสร้าง การเปรียบเทียบระหว่างสองสถานะของพื้นที่ ได้แก่ พื้นที่ที่ยังคงรักษาความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และพื้นที่ที่กำลังเผชิญแรงกดดันจากการพัฒนาเมืองสมัยใหม่ ความแตกต่างดังกล่าวทำให้บ้านล้านนาใน แอนิเมชันไม่ได้เป็นเพียงสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น แต่กลายเป็นสัญลักษณ์ของวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับธรรมชาติและ กำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์เมืองร่วมสมัย

ในระดับของการตีความเชิงทฤษฎี การนำเสนอภาพลักษณะนี้ยังสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิด ด้านปรากฏการณ์วิทยาและสุนทรียศาสตร์ของบรรยาอากาศที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 กล่าวคือ การจัดองค์ประกอบ

ของพื้นที่ แสง และภูมิทัศน์ในภาพทำให้ผู้ชมไม่ได้เพียงมองเห็นบ้านล้านนาในฐานะวัตถุทางสถาปัตยกรรม แต่สามารถรับรู้ “บรรยากาศของสถานที่” (atmosphere) ที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับมุมมองของ เบอเมอ ซึ่งอธิบายว่าสถาปัตยกรรมและพื้นที่ที่สามารถสร้างบรรยากาศที่มีผลต่อประสบการณ์และความรู้สึกของผู้รับรู้ (Böhme, 2017)

ดังนั้น การนำเสนอภาพของบ้านล้านนาในแอนิเมชันเรื่องนี้จึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความงดงามทางทัศนศิลป์ แต่ยังเป็นวิธีการสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับ จิตสำนึกเชิงนิเวศ และ สถาปัตยกรรมยั่งยืน ผ่านการจัดองค์ประกอบของภาพ กล่าวคือ ภาพของบ้านล้านนาที่รายล้อมด้วยธรรมชาติช่วยทำให้ผู้ชมตระหนักถึงรูปแบบการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับระบบนิเวศ ขณะที่ภาพของบ้านล้านนาที่เผชิญกับการรุกรานของเมืองช่วยสะท้อนความท้าทายของการพัฒนาเมืองในโลกสมัยใหม่ การใช้ *mise-en-scène* ในลักษณะนี้จึงทำให้แอนิเมชันสามารถถ่ายทอดประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนผ่านประสบการณ์ของการมองเห็นและการรับรู้เชิงสุนทรียะของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.1.1.4 สรุปการวิเคราะห์ตัวบท

จากการวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่อง *Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man* ในเชิงตัวบท พบว่าโครงสร้างเรื่อง ตัวละคร และการจัดองค์ประกอบภาพถูกออกแบบอย่างเป็นระบบเพื่อสื่อสารประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสังคมร่วมสมัย โดยมีได้ทำหน้าที่เพียงเล่าเรื่อง หากยังสร้าง “สนามของประสบการณ์” ที่เปิดให้ผู้ชมรับรู้และไตร่ตรองต่อวิกฤตสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาเมืองในระดับเชิงสุนทรียะและจิตสำนึก

ในระดับของโครงสร้างเรื่อง การใช้รูปแบบสามมอภัก์ควบคู่กับการซ้อนทับของเวลา ความทรงจำ และเรื่องเล่าภายในเรื่อง ช่วยให้แอนิเมชันสามารถเชื่อมโยงโลกของจินตนาการเข้ากับประสบการณ์จริงของตัวละครและผู้ชม ส่งผลให้การรับรู้ต่อวิกฤตสิ่งแวดล้อมมิได้เกิดขึ้นในฐานะข้อมูล หากเป็นประสบการณ์ที่ถูก “รู้สึก” ผ่านภาพเคลื่อนไหว เวลา และบรรยากาศของเรื่อง

ในระดับของตัวละคร ภาควิชาและ *The Earth Man* ถูกออกแบบให้ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างเชิงวิพากษ์ที่สะท้อนความขัดแย้งภายในของมนุษย์ร่วมสมัย กล่าวคือ ภาควิชาในฐานะมนุษย์ที่เติบโตเข้าสู่ระบบทุนนิยม แสดงให้เห็นกระบวนการของการสูญเสียโลกเชิงประสบการณ์ (loss of lifeworld) ขณะที่ *The Earth Man* ในฐานะตัวละครเชิงอุปมา สะท้อนความสัมพันธ์เชิงพึ่งพาระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติผ่านการเสื่อมถอยของพลังที่สัมพันธ์โดยตรงกับภาวะของระบบนิเวศ

ประเด็นสำคัญปรากฏผ่านโครงสร้างการพัฒนาแบบสวนทางของตัวละคร กล่าวคือ ในขณะที่ภาควิชาเติบโตจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่และถูกรอรับโดยตรรกะของการพัฒนาและเศรษฐกิจ *The Earth Man* กลับเคลื่อนจากผู้ใหญ่สู่เด็กเมื่อเชื่อมโยงกับธรรมชาติ โครงสร้างดังกล่าวจึงทำหน้าที่วิพากษ์แนวคิดเรื่อง “ความก้าวหน้า” ในสังคมสมัยใหม่ โดยชี้ให้เห็นว่าการเติบโตในเชิงเศรษฐกิจมิได้หมายถึงการพัฒนาคุณภาพของการดำรงอยู่ หากกลับนำไปสู่การสูญเสียความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก

ในระดับของการนำเสนอภาพ บ้านล้านนาถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผ่านการจัดองค์ประกอบภาพที่เปรียบเทียบระหว่างสภาพของธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์กับการรุกรานของเมืองสมัยใหม่ ความตึงเครียดทางสุนทรียะดังกล่าวทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ความขัดแย้งเชิงพื้นที่และเชิงนิเวศในระดับประสบการณ์ ไม่ใช่เพียงการรับรู้เชิงเหตุผล

ในภาพรวม ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงสามารถตีความได้ว่าเป็น “การวิพากษ์เชิงสุนทรียะ” (aesthetic critique) ต่อระบบทุนนิยมร่วมสมัย ซึ่งก่อให้เกิดภาวะการล่มสลายของระบบนิเวศ (eco-collapse) และวิกฤตสิ่งแวดล้อม โดยการใช้ตัวละคร เรื่องเล่า และภาพเคลื่อนไหวเป็นกลไกในการเปิดเผยความรุนแรงเชิง

โครงสร้างของการพัฒนาเมือง ขณะเดียวกัน ผลงานยังเสนอ “ความเป็นไปได้” ของการเปลี่ยนแปลงผ่านกระบวนการทวนระลึก (recollection) และการตระหนักรู้ (awareness) ทั้งในระดับของตัวละครและผู้ชม กล่าวคือ การทวนกลับไปสู่ความทรงจำในวัยเด็กหรือประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ มิได้เป็นเพียงความรู้สึกโหยหาอดีต หากเป็นการเปิดพื้นที่ให้จินตนาการถึงรูปแบบการดำรงอยู่ที่สมดุลและยั่งยืนมากขึ้น

ท้ายที่สุด ผลงานนี้ชี้ให้เห็นว่าศิลปะแอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการตั้งคำถาม การวิพากษ์ และการจินตนาการถึงอนาคตของเมืองและการอยู่อาศัย โดยเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนบุคคล ความทรงจำ และปัญหาเชิงโครงสร้างของสังคมร่วมสมัยเข้าด้วยกันอย่างลึกซึ้ง

4.1.2 การวิเคราะห์โครงเรื่องแอนิเมชันเชิงบริบท

การวิเคราะห์โครงเรื่องแอนิเมชันเชิงบริบท (contextual analysis) คือการพิจารณาเนื้อเรื่องโดยเชื่อมโยงเหตุการณ์ ตัวละคร และภาพสัญลักษณ์กับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม การวิเคราะห์ลักษณะนี้ช่วยให้เข้าใจว่าโครงเรื่องมิได้ทำหน้าที่เพียงเล่าเหตุการณ์ แต่ยังเป็นสื่อกลางในการสะท้อนแนวคิดและคุณค่าบางประการต่อผู้ชม โดยเฉพาะประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ธรรมชาติ และความยั่งยืนในสังคมร่วมสมัย

4.1.2.1 องค์ที่ 1 : เมืองวิกฤติ สิ่งแวดล้อม และความหวังในจินตนาการของเด็ก สรุปเนื้อหา

เรื่องราวเริ่มต้นในเมืองเชียงใหม่ปี ค.ศ. 2050 ซึ่งเผชิญวิกฤติฝุ่น PM2.5 อย่างรุนแรง เด็กชายภาคภูมิเดินทางกลับบ้านท่ามกลางสภาพเมืองที่เต็มไปด้วยหมอกควัน แม้สภาพแวดล้อมจะเลวร้าย แต่วันนี้เป็นวันคล้ายวันเกิดของเขา เด็กชายจึงจินตนาการถึงของขวัญที่ตนอยากได้ นั่นคือหนังสือการ์ตูน “The Earth Man” ขณะเดียวกันแม่ของเขากำลังเตรียมงานคล้ายวันเกิดเล็ก ๆ และซื้อหนังสือการ์ตูนเล่มนั้นให้ลูกโดยที่เขาไม่รู้ แต่ท้ายที่สุดภาคภูมิกลับไม่เข้าใจนี้ว่าแม่ไม่ให้ความสำคัญกับเขาเกิดความเข้าใจผิดว่าแม่เลือกที่จะนำเงินไปซื้อเครื่องกรองอากาศ

การวิเคราะห์เชิงบริบท

1) มิติทางสุนทรียศาสตร์ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในบริบทร่วมสมัย

องค์แรกใช้ภาพเมืองที่เต็มไปด้วยมลพิษเป็นฉากหลัง เพื่อสร้างความตึงเครียดเชิงสุนทรียะระหว่างสภาพแวดล้อมที่เสื่อมโทรมกับความหวังอันบริสุทธิ์ของเด็ก การวางจุดเริ่มต้นของเรื่องไว้ในบริบทของเมืองวิกฤติ ทำให้ผู้ชมรับรู้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในระดับประสบการณ์ก่อนที่เรื่องจะค่อย ๆ เปิดไปสู่คุณค่าของบ้านล้านนาในองก์ถัดไป วิธีการดังกล่าวทำให้สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาไม่ได้ถูกเสนอในฐานะ “วัตถุทางวัฒนธรรม” เท่านั้น หากถูกเตรียมให้ปรากฏในฐานะทางเลือกเชิงสุนทรียะและเชิงคุณค่าต่อรูปแบบการอยู่อาศัยในโลกสมัยใหม่

ในบริบทนี้ แนวคิดเรื่องสถาปัตยกรรมที่ยั่งยืนเริ่มปรากฏอย่างเป็นนัยสำคัญ เพราะสภาวะเมืองที่ร้อน อับ และเต็มไปด้วยฝุ่นพิษ สะท้อนข้อจำกัดของการพัฒนาเมืองที่ขาดสมดุลกับธรรมชาติ ตรงกันข้ามกับหลักคิดของสถาปัตยกรรมที่ยั่งยืนซึ่งให้ความสำคัญกับการออกแบบที่สอดคล้องกับภูมิอากาศ การระบายอากาศตามธรรมชาติ และคุณภาพชีวิตของผู้อยู่อาศัย ดังนั้น แม้บ้านล้านนายังไม่ปรากฏชัดในองก์นี้ แต่บริบทของวิกฤติเมืองได้ปูพื้นที่ให้ผู้ชมมองเห็นความจำเป็นของการทวนกลับไปพิจารณา รูปแบบการอยู่อาศัยที่สมดุลกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

2) การส่งเสริมจิตสำนึกเชิงนิเวศและคุณค่าของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นผ่านการสื่อสารเชิงสุนทรีย์

องค์แรกทำหน้าที่สำคัญในการสร้างจิตสำนึกเชิงนิเวศโดยไม่ใช้การอธิบายเชิงทฤษฎีโดยตรง แต่ใช้ประสบการณ์ของเด็กชายที่ต้องดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางเมืองที่เต็มไปด้วยฝุ่นพิษเป็นตัวกลางในการสื่อสารภาพของท้องฟ้าหม่นมัว อากาศร้อนผิดปกติ และการต้องสวมหน้ากากในชีวิตประจำวัน ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกถึงผลกระทบของวิกฤตสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นรูปธรรม

ในเชิงสุนทรีย์ องค์นี้แสดงให้เห็นว่าปัญหาสิ่งแวดล้อมไม่จำเป็นต้องถูกนำเสนอในลักษณะสารคดีหรือถ้อยคำเชิงเตือนเท่านั้น แต่สามารถถ่ายทอดผ่านบรรยากาศ ความรู้สึก และมุมมองของตัวละครเด็กได้อย่างเข้าถึงง่าย วิธีการเช่นนี้ช่วยให้ผู้ชมในวงกว้าง โดยเฉพาะผู้ชมที่ไม่ได้มีพื้นฐานด้านวิชาการ สามารถเชื่อมโยงกับประเด็นสิ่งแวดล้อมได้ผ่านอารมณ์ ความหวัง และความเปราะบางของชีวิตประจำวัน

3) เหตุผลของการดำเนินเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไปและยังไม่เปิดประเด็นทั้งหมดทันที

การดำเนินเรื่องในองค์แรกใช้จังหวะที่ค่อยเป็นค่อยไป เพราะไม่ได้ต้องการเสนอประเด็นสถาปัตยกรรมหรือสิ่งแวดล้อมในเชิงนามธรรมตั้งแต่ต้น แต่ต้องการให้ผู้ชมเริ่มต้นจากการรับรู้โลกผ่านประสบการณ์ของตัวละครก่อน วิธีการนี้ทำให้เรื่องเล่ามีมิติทางอารมณ์และช่วยสร้างความผูกพันกับตัวละคร เมื่อผู้ชมมีความผูกพันดังกล่าวแล้ว ประเด็นเกี่ยวกับธรรมชาติ เมือง วัฒนธรรม และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่ปรากฏในภายหลังจึงมีน้ำหนักมากขึ้น

นอกจากนี้ การค่อย ๆ เปิดเผยเรื่องยังสอดคล้องกับแนวคิดของ จิตสำนึกเชิงนิเวศ เพราะจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมมิได้เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน หากค่อย ๆ ก่อตัวผ่านประสบการณ์ การสังเกต และการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

4.1.2.2 องค์ที่ 2 : ความทรงจำ เมืองสมัยใหม่ และการเสื่อมพลังของฮีโร่

สรุปเนื้อหา

เวลาผ่านไปสี่สิบปี ภาคภูมิเติบโตขึ้นเป็นผู้พัฒนาโครงการอสังหาริมทรัพย์ขนาดใหญ่ในเชียงใหม่ เมืองได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากการขยายตัวของอาคารสูงและโครงสร้างพื้นฐานสมัยใหม่ ในขณะเดียวกัน ภาคภูมิได้พบหนังสือการ์ตูน “The Earth Man” อีกครั้งในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล ซึ่งทำให้เขาหวนระลึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก เนื้อเรื่องในการ์ตูนเล่าถึงซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับพลังจากบ้านล้านนา แต่เมื่อเมืองขยายตัวและธรรมชาติถูกทำลาย พลังของเขาก็ค่อย ๆ เสื่อมถอยลง

การวิเคราะห์เชิงบริบท

1) มิติทางสุนทรียศาสตร์ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะพื้นที่แห่งความสมดุล

องค์ที่สองเป็นช่วงที่บ้านล้านนาเริ่มปรากฏอย่างชัดเจนทั้งในฐานะความทรงจำส่วนบุคคลและในฐานะองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่า บ้านล้านนาถูกเสนอให้เป็นมากกว่าสิ่งปลูกสร้าง หากเป็น “พื้นที่ฟื้นฟูพลังชีวิต” ที่สัมพันธ์กับแสง ลม ภูมิทัศน์ และจังหวะของธรรมชาติ

ในมุมมองของสถาปัตยกรรมยังยืนบ้านล้านนาในองค์นี้ทำหน้าที่เป็นต้นแบบเชิงนามธรรมของการออกแบบที่ตอบสนองภูมิอากาศและสิ่งแวดล้อมโดยตรง ไม่ว่าจะเป็นความโปร่งโล่ง การระบายอากาศตามธรรมชาติ การยกพื้นสูง หรือการอยู่ร่วมกับภูมิทัศน์รอบตัว ซึ่งสะท้อนหลักการสำคัญของสถาปัตยกรรมที่คำนึงถึงความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

2) การส่งเสริมจิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านเรื่องเล่า

องค์กรนี้ส่งเสริมจิตสำนึกเชิงนิเวศอย่างเด่นชัดผ่านการเปรียบเทียบระหว่างพลังของฮีโร่กับสภาพแวดล้อม เมื่อธรรมชาติสมบูรณ์ เขาสามารถฟื้นฟูพลังได้ แต่เมื่อเมืองขยายตัวและพื้นที่สีเขียวถูกทำลาย พลังของเขาก็เสื่อมถอยลง เรื่องเล่าในลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าธรรมชาติไม่ได้เป็นเพียงฉากหลังของชีวิตมนุษย์ หากเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการดำรงอยู่และคุณภาพชีวิตของมนุษย์

3) เหตุผลของการสลับช่วงเวลาในการเล่าเรื่อง

การสลับระหว่างปัจจุบัน ความทรงจำวัยเด็ก และเรื่องเล่าภายในการ์ตูน ช่วยสร้างมิติของบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ทำให้ผู้ชมเห็นความเปลี่ยนแปลงของเมืองในระยะยาว และเข้าใจว่าการสูญเสียสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นมิได้เป็นเพียงการสูญเสียอาคาร แต่เป็นการสูญเสียระบบคุณค่าของวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ

4.1.2.3 องค์กรที่ 3 : จินตนาการและคำถามต่ออนาคตของเมือง

สรุปเนื้อหา

หลังจากเผชิญกับความทรงจำและเรื่องราวในหนังสือการ์ตูน ภาคภูมิเริ่มตั้งคำถามกับบทบาทของตนเองในฐานะผู้พัฒนาเมือง เขาเริ่มจินตนาการถึงความเป็นไปได้ใหม่ในการสร้างพื้นที่อยู่อาศัยที่ผสมผสานบ้านล้านนา ธรรมชาติ และวิถีชีวิตแบบยั่งยืน เรื่องราวจบลงด้วยภาพเชิงสัญลักษณ์แสดงบ้านล้านนาในฐานะโลกขนาดเล็กที่ลอยอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ พร้อมคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับอนาคตของเมือง

การวิเคราะห์เชิงบริบท

1) มิติทางสุนทรียศาสตร์ของการเสนออนาคตทางเลือก

องค์กรสุดท้ายขยายการนำเสนอบ้านล้านนาจากพื้นที่แห่งความทรงจำไปสู่การเป็นจินตภาพของอนาคต บ้านล้านนาจึงไม่ได้เป็นเพียงสัญลักษณ์ของอดีต หากเป็นต้นแบบของรูปแบบการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับหลักการของสถาปัตยกรรมยั่งยืน ซึ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่อยู่อาศัย ธรรมชาติ และระบบนิเวศ

2) การกระตุ้นจิตสำนึกเชิงนิเวศผ่านตอนจบแบบปลายเปิด

ตอนจบของเรื่องไม่ได้ให้คำตอบสำเร็จรูป แต่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตั้งคำถามต่ออนาคตของเมือง การใช้ตอนจบแบบปลายเปิดจึงช่วยกระตุ้น จิตสำนึกเชิงนิเวศ และทำให้ผู้ชมตระหนักถึงบทบาทของมนุษย์ในการกำหนดทิศทางการพัฒนาเมืองและสิ่งแวดล้อม

3) ความหมายของโครงสร้างการเล่าเรื่องโดยรวม

การค่อย ๆ เปิดเผยเนื้อหาและการสลับช่วงเวลาในทั้งสามองค์กรช่วยสร้างกระบวนการตระหนักรู้ของผู้ชมอย่างเป็นลำดับ จากการรับรู้ปัญหาสิ่งแวดล้อม ไปสู่การเข้าใจคุณค่าของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และท้ายที่สุดไปสู่การจินตนาการถึงความเป็นไปได้ใหม่ของการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืน

4.1.2.4 ข้อสรุปการวิเคราะห์โครงเรื่องแอนิเมชันเชิงบริบท

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องแอนิเมชันเชิงบริบททั้ง 3 องค์กร พบว่าโครงเรื่องไม่ได้ทำหน้าที่เพียงลำดับเหตุการณ์เพื่อการเล่าเรื่องเท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงสุนทรียะในการเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วน

บุคคลของตัวละครเข้ากับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมร่วมสมัยอย่างเป็นระบบ องค์กรที่ 1 ทำหน้าที่เปิดให้ผู้ชมรับรู้วิถีชีวิตสิ่งแวดล้อมในฐานะประสบการณ์ใกล้ตัวผ่านมุมมองของเด็ก องค์กรที่ 2 ขยายความเข้าใจดังกล่าวไปสู่การตระหนักถึงคุณค่าของบ้านล้านนาในฐานะพื้นที่แห่งความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ส่วนองค์กรที่ 3 นำไปสู่การจินตนาการถึงความเป็นไปได้ใหม่ของการอยู่อาศัยและการพัฒนาเมืองที่ให้ความสำคัญกับธรรมชาติ วัฒนธรรมท้องถิ่น และความยั่งยืนมากขึ้น

ในเชิงแนวคิด โครงเรื่องทั้งสามองค์ช่วยตอกย้ำว่าบ้านล้านนาไม่ได้ถูกนำเสนอเพียงในฐานะรูปแบบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น หากยังถูกตีความในฐานะพื้นที่เชิงสุนทรีย์ พื้นที่แห่งความทรงจำ และต้นแบบของความสัมพันธ์ที่สมดุลระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การดำเนินเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไป รวมถึงการสลับระหว่างปัจจุบัน ความทรงจำ และจินตนาการ มีส่วนสำคัญในการสร้างกระบวนการตระหนักรู้ของผู้ชม ทำให้ประเด็นเรื่องจิตสำนึกเชิงนิเวศและสถาปัตยกรรมยั่งยืนไม่ได้ถูกนำเสนออย่างตรงไปตรงมา หากค่อย ๆ ปรากฏผ่านประสบการณ์ อารมณ์ และการตีความของผู้ชม

ดังนั้น โครงเรื่องแอนิเมชันเรื่องนี้จึงสามารถสรุปได้ว่าเป็นการใช้การเล่าเรื่องเชิงสุนทรีย์เพื่อขยายความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิตสิ่งแวดล้อม คุณค่าของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา และความเป็นไปได้ของการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืนในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยทำให้ผู้ชมไม่ได้เพียงรับรู้ปัญหา แต่ยังถูกกระตุ้นให้เกิดการไตร่ตรองต่ออนาคตของเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในระดับที่ลึกยิ่งขึ้น

4.1.3 การวิเคราะห์โครงเรื่องแอนิเมชันผ่านแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์

การวิเคราะห์โครงเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man สามารถทำความเข้าใจได้ผ่านกรอบแนวคิดของปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ (pure transcendental phenomenology) ซึ่งมุ่งศึกษาประสบการณ์ของมนุษย์ในระดับของการปรากฏแก่จิตสำนึกก่อนที่จะถูกตีความหรือกำหนดความหมายโดยกรอบความคิดทางสังคมและวัฒนธรรม แนวคิดดังกล่าวเสนอโดยเอ็ดมุนด์ ฮูสเซิร์ล (Edmund Husserl) ซึ่งเห็นว่าการทำความเข้าใจโลกควรเริ่มต้นจากการพิจารณาว่า “สิ่งต่าง ๆ ปรากฏแก่จิตสำนึกอย่างไร” มากกว่าการอธิบายโลกในเชิงวัตถุวิสัยเพียงอย่างเดียว (Husserl, 1970)

ในบริบทของโครงเรื่อง ตัวละคร “ภาคภูมิ” สามารถถูกตีความในฐานะจิตสำนึกที่กำลังเผชิญกับประสบการณ์ของโลกสมัยใหม่ซึ่งเต็มไปด้วยความหนาแน่นของเมือง มลภาวะ และกระบวนการพัฒนาที่เร่งรัด การปรากฏตัวของตัวละคร “The Earth Man” จึงมิได้เป็นเพียงตัวละครเชิงแฟนตาซี หากทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของกระบวนการตระหนักรู้ภายในจิตสำนึก ซึ่งเปิดพื้นที่ให้ตัวละครได้หวนกลับไปเผชิญหน้ากับความทรงจำในวัยเด็ก ประสบการณ์ของการอยู่อาศัย และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ การเดินทางในเชิงจินตนาการของเรื่องจึงสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นกระบวนการของการ “ระงับท่าที่ตามธรรมชาติ” (epoché) ที่ทำให้ตัวละครสามารถมองเห็นโลกในมิติใหม่ ซึ่งไม่ถูกครอบงำด้วยกรอบความคิดแบบสมัยใหม่ที่เน้นการพัฒนาเชิงเศรษฐกิจเพียงด้านเดียว

เมื่อพิจารณาในระดับโครงสร้างของเรื่องเล่า ภาพของบ้านล้านนาที่ปรากฏในฉากจินตนาการมิได้เป็นเพียงการนำเสนอรูปแบบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น หากเป็นปรากฏการณ์ที่เผยให้เห็น “สาระสำคัญ” (essence) ของวิถีชีวิตที่เคยเชื่อมโยงมนุษย์กับธรรมชาติอย่างสมดุล การที่บ้านล้านนาถูกนำเสนอในฐานะโลกขนาดเล็กที่ลอยอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ จึงเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์ที่ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้แก่นของความสัมพันธ์ดังกล่าวผ่านประสบการณ์การรับชม มากกว่าการอธิบายเชิงเหตุผลโดยตรง (ภาพที่ 4.13)

ในขณะเดียวกัน ธรรมชาติของสื่อแอนิเมชันยังเปิดพื้นที่ให้การเล่าเรื่องสามารถใช้ฉากเชิงจินตนาการและภาพเชิงสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารความหมายที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ภาพบางภาพจึงมิได้ทำหน้าที่เพียงเป็นฉากหลังของ

เรื่องเล่า หากเป็นองค์ประกอบเชิงสุนทรียะที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตีความและครุ่นคิดต่อความหมายที่ซ่อนอยู่ภายใน

ในแอนิเมชันเรื่องนี้ ภาพสัญลักษณ์ของบ้านล้านนาได้ถูกใช้เพื่อสะท้อนพลวัตของการเปลี่ยนแปลงในโลกสมัยใหม่ โดยภาพที่ 4.11 และภาพที่ 4.12 แสดงให้เห็นบ้านล้านนาในสภาพที่กำลังเสื่อมโทรม โครงสร้างไม้เริ่มพังทลาย และสภาพแวดล้อมรอบบ้านปรากฏร่องรอยของการสลายตัว ภาพดังกล่าวสะท้อนการเสื่อมถอยของวิถีชีวิตดั้งเดิมซึ่งกำลังถูกแรงกดดันจากกระบวนการพัฒนาเมืองและความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจผลักดันให้ค่อย ๆ เลือนหายไปจากโลกแห่งความเป็นจริง



ภาพที่ 4.11 บ้านล้านนาในสภาพเสื่อมโทรม สะท้อนภาวะการณืเสื่อมถอยของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในบริบทสังคมร่วมสมัย



ภาพที่ 4.12 โครงสร้างบ้านล้านนาที่กำลังพังทลาย เป็นสัญลักษณ์ของการเลือนหายของวิถีชีวิตดั้งเดิม

ในทางตรงกันข้าม ภาพที่ 4.13 นำเสนอบ้านล้านนาที่ยังคงมีสภาพสมบูรณ์และรายล้อมด้วยธรรมชาติ ในขณะที่บริบทของฉากหลังปรากฏบ้านล้านนาที่พังทลายจำนวนมาก ภาพดังกล่าวจึงสะท้อนสภาวะเชิงเปรียบเทียบระหว่างความสมบูรณ์และความเสื่อมสลายของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น โดยการที่ บ้านล้านนาที่ยังคงสภาพสมบูรณ์ปรากฏอยู่ท่ามกลางโครงสร้างที่พังทลายจำนวนมาก แสดงให้เห็นว่าวิถีชีวิตและคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมซึ่งเคยสร้างความร่มเย็นและความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ แม้จะยังคงหลงเหลืออยู่ใน

บางพื้นที่ แต่ก็อยู่ในสภาวะที่เปราะบางและอาจรวันเลือนหายไปตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมสมัยใหม่

ขณะเดียวกัน ภาพที่ 4.14 นำเสนอบ้านล้านนาในฐานะ “พื้นที่พิเศษ” ที่แยกตัวออกจากบริบทของโลกสมัยใหม่ โดยบ้านล้านนาปรากฏอยู่บนผืนโลกขนาดเล็กที่ลอยอยู่ท่ามกลางธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ รายล้อมด้วยป่าไม้และระบบนิเวศที่สมบูรณ์ ภาพดังกล่าวมิได้ทำหน้าที่เพียงเป็นฉากเชิงแฟนตาซี หากเป็นการสร้างพื้นที่เชิงจินตนาการที่ทำให้บ้านล้านนาปรากฏในฐานะสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติที่เคยดำรงอยู่อย่างสมดุล แม้ว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวจะยังคงหลงเหลืออยู่ในบางพื้นที่ของสังคมร่วมสมัย แต่ก็ปรากฏในลักษณะของพื้นที่เฉพาะที่แยกตัวออกจากวิถีชีวิตสมัยใหม่ และมิได้เป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างการดำรงชีวิตในสังคมเมืองอย่างเต็มรูปแบบ



ภาพที่ 4.13 บ้านล้านนาที่ยังคงมีความสมบูรณ์รายล้อมด้วยบ้านล้านนาที่พังทลาย



ภาพที่ 4.14 บ้านล้านนาในฐานะพื้นที่เชิงจินตนาการที่รายล้อมด้วยธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ เป็นภาพจินตนาการเชิงบวก

เมื่อพิจารณาผ่านกรอบแนวคิดของปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ ภาพเหล่านี้สามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการทำให้ “สาระสำคัญ” ของประสบการณ์บางประการปรากฏแก่จิตสำนึกของผู้ชม กล่าวคือ บ้านล้านนาไม่ได้ถูกนำเสนอเพียงในฐานะวัตถุทางสถาปัตยกรรม หากถูกทำให้ปรากฏในฐานะประสบการณ์เชิงความหมายที่เชื่อมโยงกับความทรงจำ วิถีชีวิต และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ในขณะเดียวกัน

การที่บ้านล้านนาปรากฏในฐานะพื้นที่พิเศษที่ลอยอยู่อย่างโดดเดี่ยว ยังสะท้อนสภาวะของโลกสมัยใหม่ที่กำลังผลักดันวิถีชีวิตดั้งเดิมให้ค่อย ๆ กลายเป็นสิ่งที่คงอยู่ได้เพียงในระดับของความทรงจำและจินตนาการ

ดังนั้น โครงเรื่องและภาพสัญลักษณ์ที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่องนี้จึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของประสบการณ์เชิงปรากฏการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงคุณค่าเชิงสุนทรีย์ของความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ธรรมชาติ และวิถีชีวิตของชุมชน การปรากฏของบ้านล้านนาในฐานะโลกเชิงจินตนาการจึงมิได้เป็นเพียงภาพแฟนตาซี หากเป็นการเผยให้เห็นศักยภาพของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในฐานะแหล่งกำเนิดของความหมาย ความทรงจำ และจินตนาการเกี่ยวกับความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในโลกสมัยใหม่

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องของแอนิเมชันผ่านกรอบแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาบริสุทธิ์ สามารถเห็นว่าเรื่องเล่าไม่ได้มุ่งเพียงการดำเนินเหตุการณ์ หากเป็นกระบวนการทำให้ประสบการณ์บางประการปรากฏแก่จิตสำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา ภาพสัญลักษณ์ของบ้านล้านนาที่ปรากฏทั้งในสภาพเสื่อมโทรมและในฐานะพื้นที่เชิงจินตนาการ จึงทำหน้าที่สะท้อนความตึงเครียดระหว่างโลกสมัยใหม่กับวิถีชีวิตดั้งเดิม ในขณะเดียวกัน การปรากฏของบ้านล้านนาในฐานะโลกขนาดเล็กที่ลอยอยู่ท่ามกลางธรรมชาติยังเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตระหนักถึง “สาระสำคัญ” ของวิถีชีวิตที่เคยดำรงอยู่อย่างสมดุลกับสิ่งแวดล้อม ดังนั้นแอนิเมชันเรื่องนี้จึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ที่กระตุ้นให้เกิดการไตร่ตรองถึงความหมายของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นและความเป็นไปได้ของความยั่งยืนในโลกสมัยใหม่

4.1.4 การวิเคราะห์โครงสร้างภาพยนตร์ในฐานะ movement-image และการเคลื่อนสู่ time-image ในบทภาพยนตร์ Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man

บทภาพยนตร์เรื่อง Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man แสดงให้เห็นโครงสร้างเชิงภาพยนตร์ที่พัฒนาจากรอบของ movement-image ไปสู่ time-image อย่างเป็นลำดับ ซึ่งสามารถอธิบายได้ผ่านกรอบแนวคิดของเดอเลซในเชิงปรากฏการณ์วิทยา กล่าวคือ บทภาพยนตร์มิได้เพียงดำเนินเรื่องตามแบบแผนของภาพยนตร์คลาสสิก หากแต่ค่อย ๆ ระบายและคลี่คลายโครงสร้างดังกล่าว เพื่อเปิดให้เวลา ความทรงจำ และประสบการณ์ภายในของตัวละครปรากฏขึ้นโดยตรง

ในช่วงต้นของเรื่อง โดยเฉพาะในองก์ที่ 1 โครงสร้างของบทภาพยนตร์ยังดำรงอยู่ในระบอบของ movement-image อย่างชัดเจน โลกภาพยนตร์ถูกจัดวางให้มีความต่อเนื่อง มีเหตุและผล และสามารถเข้าใจได้ผ่านการกระทำของตัวละคร เด็กชายภาคภูมิรับรู้สภาพแวดล้อมของเมืองที่เต็มไปด้วยมลพิษ เกิดความรู้สึกทั้งความหวังและความกังวล และนำไปสู่การตัดสินใจในเชิงพฤติกรรม เช่น การกลับบ้านหรือการวางแผนไปอ่านหนังสือการ์ตูน โครงสร้างดังกล่าวสะท้อนความสัมพันธ์แบบการรับรู้ ความรู้สึก การกระทำ (perception-affect-action) ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับโลกของเรื่องเล่าได้อย่างราบรื่น โลกภาพยนตร์ในช่วงนี้จึงมีลักษณะของ “ทัศนะธรรมชาติ” ที่ผู้ชมไม่จำเป็นต้องตั้งคำถามต่อเงื่อนไขของการรับรู้และเวลา

อย่างไรก็ตาม เมื่อเรื่องดำเนินเข้าสู่องก์ที่ 2 โครงสร้างแบบ movement-image เริ่มเกิดความคลาดเคลื่อนและค่อย ๆ แตกสลาย เริ่มต้นจากการตัดช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านจากเรื่องของตัวละครในวัยเด็กไปสู่การกลายเป็นเรื่องของตัวละครวัยผู้ใหญ่ ตัวละครในวัยผู้ใหญ่ของภาคภูมิแม้จะรับรู้ถึงวิกฤติของเมืองและผลกระทบจากการพัฒนา แต่กลับไม่สามารถแปรการรับรู้ไปสู่การกระทำที่มีความหมายได้อย่างแท้จริง การตัดสินใจของเขาถูกจำกัดอยู่ภายใต้ตรรกะของผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ขณะที่ในโลกของเรื่องเล่าซ่อนอย่าง “The Earth Man” ซูเปอร์ฮีโร่ซึ่งเคยมีพลังในการเปลี่ยนแปลงโลกกลับสูญเสียความสามารถในการกระทำอย่างมีประสิทธิภาพ พลังของเขาเสื่อมถอยลงตามการทำลายสมดุลของธรรมชาติ ส่งผลให้ไม่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ได้อีกต่อไป

การล่มสลายของความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้และการกระทำนี้นำไปสู่การก่อรูปของ time-image ซึ่งภาพและเสียงไม่ได้ทำหน้าที่รองรับการดำเนินเรื่องเชิงเหตุผลอีกต่อไป แต่กลายเป็นพื้นที่ของประสบการณ์ที่เต็มไปด้วยความล่าช้า ความไม่แน่นอน และความคลุมเครือ ผู้ชมไม่ได้ติดตามเหตุการณ์เพื่อผลลัพธ์ของการกระทำ หากแต่เผชิญหน้ากับ “สภาวะ” ของเวลาและความเปลี่ยนแปลงโดยตรง ตัวอย่างที่ชัดเจนคือภาวะของการเสื่อมพลังของ “The Earth Man” การย้ายถิ่นซ้ำแล้วซ้ำเล่า และความสามารถหยุดยั้งการขยายตัวของเมือง ซึ่งล้วนเป็นสถานการณ์ที่ไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยการกระทำแบบเดิม

นอกจากนี้ บทภาพยนตร์ยังใช้โครงสร้างของ “ภาพผลึก” (crystal-image) อย่างเด่นชัด โดยเฉพาะในฉากที่ภาพของภาคภูมิในวัยเด็กซ้อนทับกับภาคภูมิในวัยผู้ใหญ่ ขณะเดียวกัน เรื่องเล่าในหนังสือการ์ตูนสะท้อนและทับซ้อนกับประสบการณ์ชีวิตจริงของตัวละคร ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจุบันกับอดีต ความจริงกับความเสมือน จึงมิได้ถูกแยกออกจากกันอย่างชัดเจน หากดำรงอยู่ร่วมกันภายในภาพเดียวกันในลักษณะของการสะท้อนซึ่งกันและกัน อีกทั้งฉากไฟไหม้บ้านล้านนาในเรื่องการ์ตูนที่เชื่อมโยงกับความทรงจำการสูญเสียแม้ยังเป็นตัวอย่างของการที่เวลาในอดีตและปัจจุบันปรากฏขึ้นพร้อมกันในประสบการณ์เดียว

ในช่วงท้ายของเรื่อง การก่อรูปของภาพเชิงสัญลักษณ์ เช่น ภาพบ้านล้านนาที่ลอยอยู่บนผืนโลกสีเขียวท่ามกลางฉากหลังของความเสื่อมสลาย ยิ่งตอกย้ำลักษณะของ “ภาพผลึก” ซึ่งรวมเอามิติของอดีต (วิถีชีวิตดั้งเดิม) ปัจจุบัน (การเสื่อมถอย) และอนาคต (ความเป็นไปได้ของความยั่งยืน) เข้าด้วยกัน ภาพเหล่านี้มิได้ทำหน้าที่เป็นเพียงองค์ประกอบทางสุนทรียะ หากเป็นโครงสร้างของความคิดที่เปิดให้ผู้ชมตีความและใคร่ครวญ

ด้วยเหตุนี้ บทภาพยนตร์จึงมิได้หยุดอยู่เพียงการเล่าเรื่องในระบอบของ movement-image แต่ค่อย ๆ เคลื่อนเข้าสู่ time-image ผ่านการทำให้การกระทำสูญเสียประสิทธิภาพ และเปิดให้เวลา ความทรงจำ และประสบการณ์ภายในของตัวละครปรากฏขึ้นโดยตรง โครงสร้างดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาที่มุ่งเปิดเผยประสบการณ์ในฐานะสิ่งที่เกิดขึ้นกับจิตสำนึก ไม่ใช่เพียงสิ่งที่ถูกเล่าในเชิงเหตุผล

นอกจากนี้ แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องในงานวิจัยนี้ได้ดำรงอยู่โดยลำพัง หากยังถูกพัฒนาให้ทำงานร่วมกับแอนิเมชันอินสตอลเลชันในฐานะระบบประสบการณ์ที่ต่อเนื่องกัน กล่าวคือ ในขณะที่โครงสร้างของเรื่องเล่าทำหน้าที่วางฐานของการรับรู้และการเข้าใจโลก แอนิเมชันอินสตอลเลชันทำหน้าที่ขยายและรบกวนโครงสร้างดังกล่าว เปิดให้ผู้ชมเผชิญกับสภาวะของเวลา บรรยากาศ และความทรงจำในลักษณะที่ไม่สามารถสรุปเป็นการกระทำได้โดยตรง การทำงานร่วมกันนี้จึงเอื้อให้ลักษณะของ time-image ถูกขยายออกจากระดับของเนื้อเรื่องไปสู่ระดับของประสบการณ์เชิงพื้นที่และการรับรู้ของผู้ชมอย่างเป็นรูปธรรม

ในท้ายที่สุด การที่บทภาพยนตร์จบลงโดยไม่มีข้อสรุปเชิงการกระทำ แต่เปิดพื้นที่ให้ตัวละครและผู้ชมตั้งคำถามต่ออนาคตของเมืองและความเป็นไปได้ของความยั่งยืน แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านจากภาพยนตร์ในฐานะ “การเล่าเรื่อง” ไปสู่ภาพยนตร์ในฐานะ “กระบวนการของความคิด” อย่างชัดเจน ซึ่งเมื่อบูรณาการกับแอนิเมชันอินสตอลเลชันแล้ว ยิ่งทำให้ประเด็นสุนทรียะของความยั่งยืนไม่ปรากฏเพียงในระดับเนื้อหา แต่ปรากฏในฐานะประสบการณ์ที่ผู้ชมต้องเผชิญและใคร่ครวญด้วยตนเองอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนตาจ

การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนตาจเป็นการพิจารณาความหมายที่เกิดจากการจัดวางและการเชื่อมโยงของภาพในลำดับต่อเนื่อง มากกว่าการพิจารณาภาพแต่ละภาพอย่างแยกส่วน วิธีการดังกล่าวช่วยให้เข้าใจว่าความหมายของเรื่องเล่าเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างภาพที่ถูกตัดต่อเข้าด้วยกันอย่างไร ในบริบทของผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้ มอนตาจจึงทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ล้านนาและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และเมืองร่วมสมัย

4.2.1 การวิเคราะห์ลำดับภาพแบบมอนтаж (Montage Analysis)

ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนтажความยาว 3 นาทีเรื่อง The Vanishing Lanna Landscape มีการนำเสนอ 13 ภาพ ในลำดับต่อเนื่องทำหน้าที่เป็น มอนтажเชิงความหมาย (intellectual montage) ที่สร้างความหมายผ่านการเปรียบเทียบระหว่างสภาวะสองลักษณะ ได้แก่ โลกของความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และโลกของความเสื่อมโทรมจากการพัฒนาเมืองสมัยใหม่ การจัดวางภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมไม่ได้รับรู้เพียงภาพเดี่ยว ๆ แต่รับรู้ความหมายที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างภาพแต่ละชุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการสร้างความหมายผ่านการติดต่อแบบปะทะในภาพยนตร์แบบมอนтаж การลำดับภาพมีสาระสำคัญดังนี้

1) มอนтажของความสมบูรณ์ : บ้านล้านนาในฐานะโลกเชิงนิเวศ

ภาพที่ 4.15 – 4.17 นำเสนอภาพของบ้านล้านนาที่ปรากฏอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นป่าไม้ พื้นที่สีเขียว และภูมิทัศน์ชนบท การจัดองค์ประกอบของภาพเน้นความสัมพันธ์ระหว่างบ้าน พื้นดิน และระบบนิเวศโดยรอบ ทำให้บ้านล้านนาไม่ได้ปรากฏในฐานะเพียงสิ่งปลูกสร้าง แต่เป็นส่วนหนึ่งของระบบชีวิตที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ ภาพลักษณะนี้จึงทำหน้าที่สร้างความหมายเกี่ยวกับจิตสำนึกทางนิเวศ ที่ตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

ในระดับสุนทรียะ การจัดวางภาพให้บ้านล้านนาอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่สมบูรณ์ยังสะท้อนแนวคิดเรื่องสถาปัตยกรรมยั่งยืนซึ่งมองว่าสถาปัตยกรรมควรทำงานร่วมกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ไม่ใช่แยกตัวออกจากระบบนิเวศของพื้นที่



ภาพที่ 4.15 บ้านล้านนาในฐานะพื้นที่เชิงจินตนาการที่แสดงความสมบูรณ์



ภาพที่ 4.16 บ้านล้านนาในฐานะภูมิทัศน์จินตนาการแห่งความอุดมสมบูรณ์



ภาพที่ 4.17 บ้านล้านนาในฐานะพื้นที่อยู่อาศัยเชิงชุมชนที่พึงพาธรรมชาติ

2) มอนทาจของการขยายตัวของเมือง

ภาพที่ 4.18 – 4.21 นำเสนอภาพมุมมองสูงของเมืองเชียงใหม่ที่กำลังขยายตัวอย่างรวดเร็ว ภาพของอาคารสูง โครงสร้างเมืองที่หนาแน่น และภูมิทัศน์เมืองที่แผ่ขยายออกไปอย่างต่อเนื่อง สร้างความรู้สึกถึงการเปลี่ยนผ่านจากพื้นที่ธรรมชาติไปสู่พื้นที่เมือง การวางภาพสถานที่สำคัญของเชียงใหม่ เช่น วัดพระธาตุดอยสุเทพ ประตู่ท่าแพ และวัดเจ็ดยอด เคียงคู่กับภาพของเมืองสมัยใหม่ที่แออัด ทำให้เกิดการเปรียบเทียบระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับกระบวนการพัฒนาเมือง มอนทาจลักษณะนี้จึงไม่ได้เพียงนำเสนอภาพของเมือง หากยังทำหน้าที่ตั้งคำถามถึงทิศทางของการพัฒนาเมืองในอนาคต



ภาพที่ 4.18 ภาพมุมมองสูงของเมืองเชียงใหม่แสดงการเริ่มต้นของความหนาแน่นของเมือง



ภาพที่ 4.19 ภาพเปรียบเทียบขนาดของวัดพระธาตุดอยสุเทพกับภูมิทัศน์เมืองเชียงใหม่ที่เสื่อมโทรม



ภาพที่ 4.20 ภาพเปรียบเทียบขนาดของประตูท่าแพกับภูมิทัศน์เมืองที่แออัด



ภาพที่ 4.21 ภาพเปรียบเทียบขนาดของวัดเจ็ดยอดและวัดเจติยหลวงในบริบทของเมืองที่เสื่อมโทรม

3) มอนทาจของความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติกับอุตสาหกรรม

ภาพที่ 4.22 แสดงภาพของเครื่องจักร รถยนต์ และโครงสร้างอุตสาหกรรมที่เข้ามาแทนที่พื้นที่อยู่อาศัยแบบดั้งเดิม การปรากฏของเครื่องจักรขนาดใหญ่ในองค์ประกอบภาพทำให้เกิดความรู้สึกของพลังที่รุกร้าเข้ามาในพื้นที่ธรรมชาติ การตัดต่อภาพลักษณะนี้ทำให้เกิดการรับรู้ถึงความขัดแย้งระหว่าง วิถีชีวิตที่พึ่งพาธรรมชาติ กับระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรมและการพัฒนาเมือง ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญของการวิพากษ์สังคมในงานแอนิเมชันเรื่องนี้



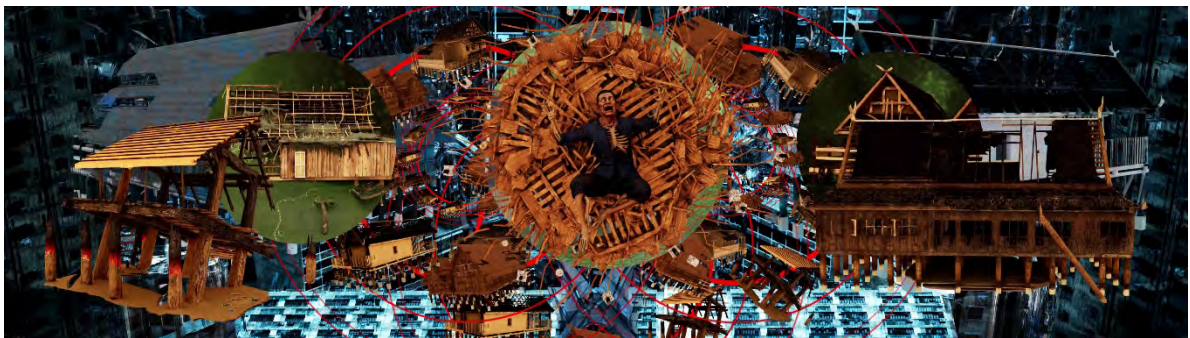
ภาพที่ 4.22 เครื่องจักรและยานพาหนะสมัยใหม่ที่รุกร้าพื้นที่อยู่อาศัยแบบบ้านล้านนา

4) มอนทาจของความเสื่อมโทรม

ภาพที่ 4.23 – 4.24 นำเสนอภาพบ้านล้านนาที่เริ่มเสื่อมโทรมควบคู่ไปกับสภาพแวดล้อมของเมืองที่เต็มไปด้วยความวีกฤติ ภาพของสถาปัตยกรรมที่ผุพังและบรรยากาศที่หม่นหมองสร้างความรู้สึกถึงการสูญเสียความสมดุลระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การเชื่อมโยงภาพของบ้านที่เสื่อมโทรมกับภาพของร่างกายมนุษย์ที่อ่อนล้าในภาพถัดไปทำให้เกิดความหมายเชิงสัญลักษณ์ว่า วีกฤติของสิ่งแวดล้อมไม่ได้ส่งผลต่อภูมิทัศน์ของเมืองเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อสุขภาพของมนุษย์ด้วย



ภาพที่ 4.23 บ้านล้านนาในบริบทของภูมิทัศน์เมืองที่เริ่มเสื่อมโทรม



ภาพที่ 4.24 บ้านล้านนาและสุขภาวะของผู้คนที่เสื่อมถอยในสภาพแวดล้อมเมืองวิกฤติ

5) มอนทาจเชิงสัญลักษณ์ของการเปรียบเทียบ

ภาพที่ 4.25 – 4.26 นำเสนอการเปรียบเทียบระหว่างบ้านล้านนาที่อุดมสมบูรณ์กับบ้านล้านนาที่ถูกทำลายหรือถูกไฟเผา การวางภาพสองลักษณะนี้เคียงกันทำให้เกิดความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ชัดเจนเกี่ยวกับ สองเส้นทางของอนาคต ได้แก่ โลกที่ยังคงรักษาความสมดุลกับธรรมชาติ และโลกที่กำลังล่มสลายจากการพัฒนาที่ขาดความยั่งยืน



ภาพที่ 4.25 ภาพเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบบ้านล้านนาที่อุดมสมบูรณ์กับบ้านล้านนาที่เสื่อมโทรม



ภาพที่ 4.26 ภาพเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบบ้านล้านนาที่อุดมสมบูรณ์กับบ้านล้านนาที่ถูกไฟมอดไหม้

6) มอนทาจของ “พื้นที่พิเศษ”

ภาพที่ 4.27 นำเสนอภาพบ้านล้านนาในฐานะพื้นที่เชิงจินตนาการที่ยังคงความอุดมสมบูรณ์อยู่ แม้จะถูกล้อมรอบด้วยโลกที่เสื่อมโทรม ภาพของบ้านล้านนาที่ลอยอยู่บนพื้นที่สีเขียวขนาดเล็กท่ามกลางภูมิทัศน์ที่เสื่อมโทรมทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของ “พื้นที่พิเศษ” ที่ยังคงรักษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติไว้ได้

ภาพลักษณะนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงภาพแฟนตาซี แต่เป็นการเสนอ จินตภาพของความเป็นไปได้ (imagination of possibility) ที่ชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับธรรมชาติยังคงสามารถดำรงอยู่ได้แม้จะถูกกลดทอนลงในโลกสมัยใหม่



ภาพที่ 4.27 บ้านล้านนาในฐานะพื้นที่เชิงจินตนาการที่ยังคงความอุดมสมบูรณ์ท่ามกลางภูมิทัศน์ที่เสื่อมโทรม

การลำดับภาพทั้ง 13 ภาพทำงานร่วมกันในลักษณะของ มอนทาจเชิงแนวคิด ที่ค่อย ๆ สร้างการรับรู้ของผู้ชมจากโลกของความสมดุลทางนิเวศไปสู่โลกของวิกฤตสิ่งแวดล้อม และจบลงด้วยภาพของพื้นที่เชิงจินตนาการที่ยังคงรักษาความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติไว้ได้

การจัดวางภาพลักษณะนี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของจิตสำนึกเชิงนิเวศและเปิดพื้นที่ให้เกิดการทบทวนถึงแนวคิดของสถาปัตยกรรมยั่งยืนในฐานะทางเลือกของการพัฒนาเมืองในอนาคต โดยแสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์เมืองไม่ควรถูกแยกออกจากระบบนิเวศ หากควรถูกออกแบบให้สอดคล้องกับธรรมชาติและวิถีชีวิตของมนุษย์อย่างสมดุล

4.2.2 การวิเคราะห์ความหมายเชิงแนวคิดของมอนทาจผ่านกรอบทฤษฎีภาพยนตร์และสิ่งแวดล้อม

การวิเคราะห์ลำดับภาพในแอนิเมชันเรื่อง The Vanishing Lanna Landscape สามารถทำความเข้าใจได้ลึกยิ่งขึ้นผ่านกรอบแนวคิดด้านทฤษฎีภาพยนตร์และแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย โดยเฉพาะแนวคิดเรื่อง มอนทาจเชิงความหมาย (intellectual montage) ของ ไอเซนสไตน์ และแนวคิดเรื่อง time-image ของ เดอเลซ ซึ่งช่วยอธิบายว่าการจัดวางภาพในลำดับมอนทาจสามารถสร้างความหมายเชิงแนวคิดและกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมได้อย่างไร เมื่อพิจารณาพร้อมกับแนวคิดด้าน จิตสำนึกเชิงนิเวศ (ecological consciousness)

และสถาปัตยกรรมยั่งยืน (sustainable architecture) จะทำให้เห็นว่าการจัดวางภาพในแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้มีเป้าหมายเพียงการสร้างความงามทางทัศนศิลป์เท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกในการสื่อสารประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม และการพัฒนาเมืองในโลกสมัยใหม่

แนวคิดเรื่อง มอนตาจเชิงความหมาย ของ ไอเซนสไตน์ อธิบายว่าการตัดต่อภาพยนตร์สามารถสร้างความหมายใหม่ผ่านการ “ปะทะกันของภาพ” (collision of shots) กล่าวคือ ความหมายไม่ได้เกิดจากภาพเดี่ยว ๆ หากเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างภาพสองภาพหรือหลายภาพที่ถูกนำมาวางต่อเนื่องกัน เมื่อภาพที่มีความหมายแตกต่างกันถูกนำมาวางเคียงกัน ผู้ชมจะเกิดกระบวนการตีความเชิงแนวคิดขึ้นในจิตสำนึกของตนเอง (Eisenstein, 1949) ในแอนิเมชันเรื่องนี้ ลำดับภาพของบ้านล้านนาที่อุดมสมบูรณ์ถูกนำมาตัดต่อเปรียบเทียบกับภาพของเมืองที่กำลังขยายตัวและภาพของสถาปัตยกรรมที่เสื่อมโทรม ทำให้เกิดการรับรู้ถึงความขัดแย้งระหว่างสองสภาวะของโลก ได้แก่ โลกของธรรมชาติที่สมดุล และโลกของการพัฒนาเมืองที่กำลังนำไปสู่วิกฤตสิ่งแวดล้อม การจัดวางภาพในลักษณะนี้จึงไม่ได้เพียงนำเสนอภาพของภูมิทัศน์ แต่สร้างความหมายเชิงวิพากษ์ต่อทิศทางการพัฒนาเมืองร่วมสมัย

ในอีกด้านหนึ่ง แนวคิดเรื่อง time-image ของ เดอเลิซ ช่วยอธิบายมิติของเวลาในลำดับภาพมอนตาจของแอนิเมชันเรื่องนี้ เดอเลิซ อธิบายว่าในภาพยนตร์สมัยใหม่ ภาพไม่ได้เพียงแสดงการเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตามลำดับเวลาแบบเส้นตรง แต่สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้เวลาในลักษณะของประสบการณ์ ความทรงจำ และการไตร่ตรอง (Deleuze, 1989) ในลำดับภาพของแอนิเมชันเรื่องนี้ ภาพของบ้านล้านนาที่อุดมสมบูรณ์ ภาพของเมืองที่กำลังขยายตัว และภาพของภูมิทัศน์ที่เสื่อมโทรม ถูกจัดวางในลักษณะที่ไม่ได้เป็นเพียงเหตุการณ์ตามลำดับเวลา หากยังทำให้ผู้ชมรับรู้ถึง “ช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนผ่าน” ของภูมิทัศน์ล้านนา กล่าวคือ ผู้ชมไม่ได้เพียงเห็นภาพของอดีต ปัจจุบัน และอนาคต แต่รับรู้ถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมผ่านประสบการณ์ของการรับชมภาพยนตร์

เมื่อพิจารณาลำดับภาพดังกล่าวร่วมกับแนวคิดเรื่อง จิตสำนึกเชิงนิเวศ จะเห็นว่ามอนตาจในแอนิเมชันเรื่องนี้ทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศ ภาพของบ้านล้านนาที่ตั้งอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์สะท้อนรูปแบบการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม ขณะที่ภาพของเมืองที่แออัดและสถาปัตยกรรมที่เสื่อมโทรมสะท้อนผลกระทบของการพัฒนาเมืองที่ขาดความสมดุลกับธรรมชาติ การตัดต่อภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมไม่ได้เพียงรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม แต่เกิดการตระหนักรู้เชิงประสบการณ์เกี่ยวกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์เมือง

ในขณะเดียวกัน ลำดับภาพของบ้านล้านนาในฐานะพื้นที่ที่สอดคล้องกับธรรมชาติยังสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่อง สถาปัตยกรรมยั่งยืน ซึ่งมองว่าสถาปัตยกรรมควรถูกออกแบบให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและระบบนิเวศของพื้นที่ บ้านล้านนาในแอนิเมชันเรื่องนี้จึงไม่ได้ถูกนำเสนอเพียงในฐานะสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น หากเป็นตัวแทนของภูมิปัญญาการออกแบบที่สอดคล้องกับภูมิอากาศ การระบายอากาศตามธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่อยู่อาศัยกับภูมิทัศน์โดยรอบ

ดังนั้น การวิเคราะห์ลำดับภาพแบบมอนตาจของแอนิเมชันเรื่อง The Vanishing Lanna Landscape ผ่านกรอบแนวคิดของ ไอเซนสไตน์ และ เดอเลิซ ทำให้เห็นว่าการจัดวางภาพไม่ได้มีบทบาทเพียงในระดับของเทคนิคภาพยนตร์ หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกในการสร้างความหมายเชิงแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม การพัฒนาเมือง และอนาคตของภูมิทัศน์ล้านนา การใช้มอนตาจในลักษณะนี้จึงช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมไตร่ตรองถึงความสำคัญของการสร้างสมดุลระหว่างมนุษย์ เมือง และธรรมชาติ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืนในอนาคต

4.2.3 การวิเคราะห์พื้นที่ฉายภาพแบบมอนตาจเชิงสถาปัตยกรรม (Spatial Montage) และความหมายของฉากรับภาพรูปตัววี (V-Screen)

ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน The Vanishing Lanna Landscape ไม่ได้ทำงานเพียงในระดับของภาพยนตร์เท่านั้น หากยังขยายการสร้างความหมายไปสู่ระดับของพื้นที่การรับชม (viewing space) ผ่านการออกแบบฉากรับภาพรูปตัววี ซึ่งทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของโครงสร้างการนำเสนอภาพ การจัดวางพื้นที่ฉายในลักษณะนี้ทำให้การรับรู้ของผู้ชมไม่ได้เกิดขึ้นจากภาพที่ปรากฏบนจอเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่าง ภาพยนตร์ สถาปัตยกรรมของพื้นที่ และประสบการณ์ของผู้ชมที่เคลื่อนไหวอยู่ภายในพื้นที่จัดแสดง ส่งผลให้การรับชมกลายเป็นประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมกับภาพและความหมายของผลงานอย่างต่อเนื่อง (ภาพที่ 4.28)



ภาพที่ 4.28 ผลงานไม่ได้ทำงานเพียงในระดับของภาพยนตร์ หากยังขยายการสร้างความหมายไปสู่ระดับของพื้นที่การรับชม ที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการเลือกมุมมองการรับชมด้วยตนเอง

ชื่อของผลงาน The Vanishing Lanna Landscape มีความหมายโดยตรงต่อเนื้อหาของงาน กล่าวคือคำว่า “Vanishing” สื่อถึงกระบวนการของการเลือนหายหรือการค่อย ๆ สูญเสีย ซึ่งในบริบทของผลงานหมายถึงการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ล้านนาในยุคสมัยใหม่ ภูมิทัศน์ที่เคยประกอบด้วยบ้านล้านนา ธรรมชาติ และวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม กำลังถูกแทนที่ด้วยโครงสร้างของเมืองสมัยใหม่ อาคารสูง และการขยายตัวของระบบเศรษฐกิจเมือง ดังนั้นชื่อของผลงานจึงไม่ได้หมายถึงการหายไปของสถาปัตยกรรมเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึง การเลือนหายของระบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งเคยเป็นพื้นฐานสำคัญของภูมิทัศน์ล้านนา

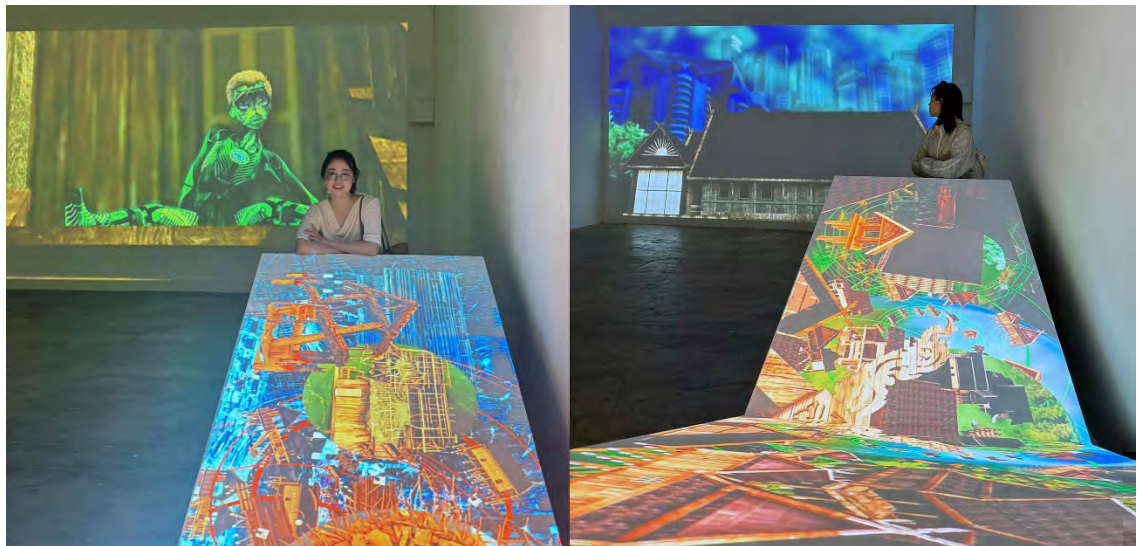
แนวคิดดังกล่าวถูกนำเสนอผ่านโครงสร้างของการฉายภาพแบบมอนตาจที่เปรียบเทียบระหว่างสองสถานะของภูมิทัศน์ ได้แก่ โลกของบ้านล้านนาและธรรมชาติที่สมดุล กับโลกของเมืองสมัยใหม่ที่กำลังขยายตัวอย่างไร้ทิศทาง ภาพของเมืองเชียงใหม่ในผลงานนี้ไม่ได้ถูกนำเสนอในฐานะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีหรือสัญลักษณ์ของความเจริญเพียงอย่างเดียว หากยังปรากฏในลักษณะของ จินตนาการเชิงวิพากษ์ (critical imagination) ที่เผยให้เห็นด้านมืดของการพัฒนาเมือง เช่น ภูมิทัศน์เมืองที่แออัด มลภาวะทางอากาศ และสภาพแวดล้อมที่เสื่อมโทรม ภาพเหล่านี้สร้างบรรยากาศของความไม่มั่นคงและความวิตกกังวลเกี่ยวกับอนาคตของภูมิ

ทัศน์เมือง ซึ่งทำให้ผู้ชมตระหนักถึงผลกระทบของการพัฒนาเมืองที่อาจนำไปสู่การสูญเสียสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

ในผลงานนี้ แนวคิดของมอนตาจไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการตัดต่อภาพภายในวิดีโอเท่านั้น หากยังขยายไปสู่ระดับของ โครงสร้างการฉายภาพในพื้นที่จริง ผ่านการออกแบบฉากรับภาพรูปตัววี จอรูปตัววีประกอบด้วยพื้นผิวฉายภาพสองด้านที่บรรจบกันตรงจุดกึ่งกลาง ทำให้ภาพที่ฉายลงบนพื้นผิวทั้งสองด้านเกิดลักษณะของการแตกตัวของภาพ (image bifurcation) กล่าวคือ ภาพเดียวกันหรือภาพที่มีความสัมพันธ์กันถูกนำเสนอในสองทิศทางพร้อมกัน

การจัดวางจอลักษณะนี้ทำให้สายตาของผู้ชมต้องเคลื่อนที่ไปมาระหว่างพื้นผิวของจอทั้งสองด้านอย่างต่อเนื่อง ผู้ชมจึงไม่ได้รับชมภาพยนตร์ในลักษณะของการมองจอแบนในทิศทางเดียว แต่เกิดประสบการณ์ของการรับรู้เชิงพื้นที่ที่สัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของร่างกายและตำแหน่งของผู้ชมในห้องจัดแสดง การนำเสนอในลักษณะนี้สามารถอธิบายได้ผ่านแนวคิดเรื่อง มอนตาจเชิงพื้นที่ (spatial montage) ซึ่งอธิบายว่าความหมายของภาพสามารถเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของภาพหลายภาพที่ปรากฏพร้อมกัน การจัดวางแอนิเมชันอินสตอลเลชันในลักษณะของ “มอนตาจเชิงพื้นที่” สร้างให้การเล่าเรื่องไม่จำกัดอยู่ภายในกรอบของจอภาพเดียว หากขยายออกสู่พื้นที่จริงผ่านการฉายภาพบนหลายพื้นผิว ทั้งผนังและวัตถุสามมิติที่จัดวางภายในพื้นที่เดียวกัน ภาพเคลื่อนไหวของเมืองสมัยใหม่ บ้านล้านนา และโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมถูกนำเสนอพร้อมกันในมุมมองที่แตกต่าง ส่งผลให้ผู้ชมต้องเคลื่อนสายตาและร่างกายเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภาพแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน (ภาพที่ 4.29)

การจัดวางลักษณะนี้ทำให้กระบวนการตัดต่อมิได้เกิดขึ้นตามลำดับเวลาเพียงอย่างเดียว หากเกิดขึ้นในมิติของพื้นที่ ซึ่งภาพหลายเหตุการณ์สามารถดำรงอยู่ร่วมกันในขณะเดียวกัน ก่อให้เกิดการรับรู้ในลักษณะของการซ้อนทับและการเปรียบเทียบระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ธรรมชาติ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และเมืองสมัยใหม่



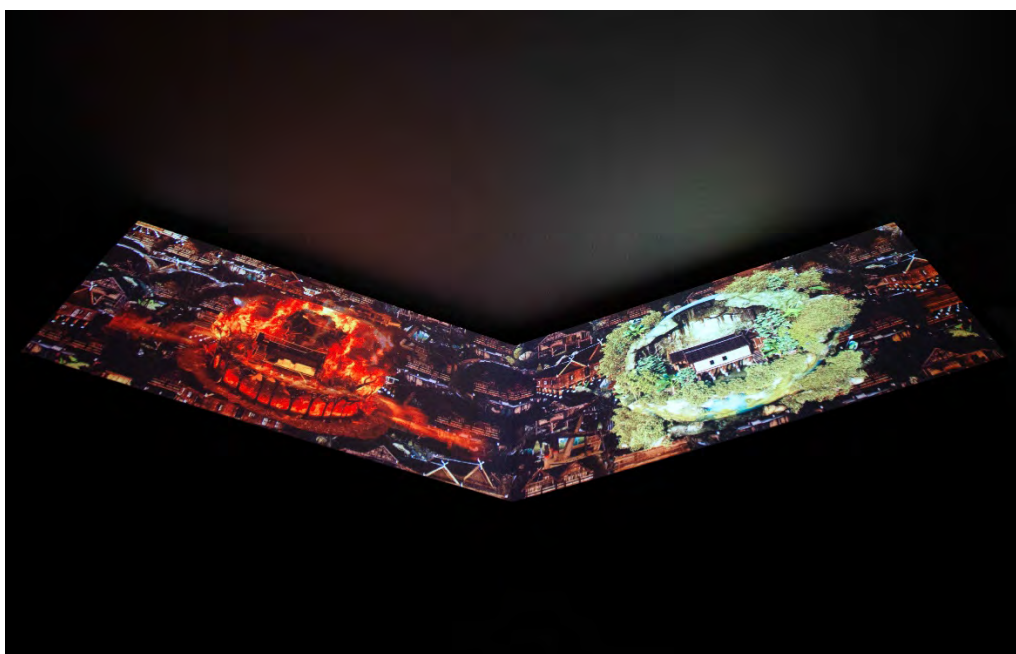
ภาพที่ 4.29 ผู้ชมต้องเคลื่อนสายตาและร่างกายเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภาพแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน

พื้นผิวที่เอียงและการฉายภาพที่ไหลต่อเนื่องจากระนาบหนึ่งไปสู่อีกระนาบหนึ่ง ยังช่วยสร้างประสบการณ์เชิงพลวัตที่ทำให้ภาพเคลื่อนไหวดูเหมือนแผ่ขยายออกสู่พื้นที่จริง อันเป็นการลดทอนขอบเขตระหว่างพื้นที่ของภาพกับพื้นที่ของผู้ชม ในลักษณะนี้ มอนตาจเชิงพื้นที่จึงทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการสร้าง

ประสบการณ์แบบโอบล้อมเชิงพื้นที่ ที่ทำให้ผู้ชมมิได้เพียงเป็นผู้สังเกตการณ์ หากเข้าไปมีส่วนร่วมในความสัมพันธ์ของภาพ เสียง และพื้นที่ในฐานะประสบการณ์โดยตรง

ในเชิงความหมาย การวางภาพเมืองร่วมสมัยควบคู่กับบ้านล้านนาในพื้นที่เดียวกันก่อให้เกิดความตึงเครียดเชิงสุนทรียะระหว่าง “การพัฒนา” และ “การอยู่อาศัยร่วมกับธรรมชาติ” ซึ่งมีได้ถูกนำเสนอในลักษณะเชิงเส้น หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความผ่านการรับรู้เชิงพื้นที่ด้วยตนเอง

ในอีกด้านหนึ่ง โครงสร้างของจอร์รูปตัววียังสามารถตีความได้ในเชิงสัญลักษณ์ เพราะรูปทรงของตัววีทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอทั้งสองด้านเหมือนกำลัง แยกตัวออกจากกัน ซึ่งสะท้อนแนวคิดสำคัญของผลงานเกี่ยวกับการแตกแยกระหว่างสองภูมิภาค ได้แก่ ภูมิภาคของธรรมชาติและภูมิภาคของเมืองสมัยใหม่ จุดกึ่งกลางของจอจึงทำหน้าที่เป็นเสมือน “เส้นแบ่ง” ระหว่างสองโลกที่กำลังเคลื่อนตัวออกจากกัน และในเชิงการตีความยังสะท้อนความตึงเครียดระหว่างสองทิศทางของอนาคต คือ อนาคตที่ยังคงรักษาความสัมพันธ์กับธรรมชาติ กับอนาคตของเมืองที่อาจนำไปสู่การเสื่อมถอยของภูมิภาควัฒนธรรมล้านนา (ภาพที่ 4.30)

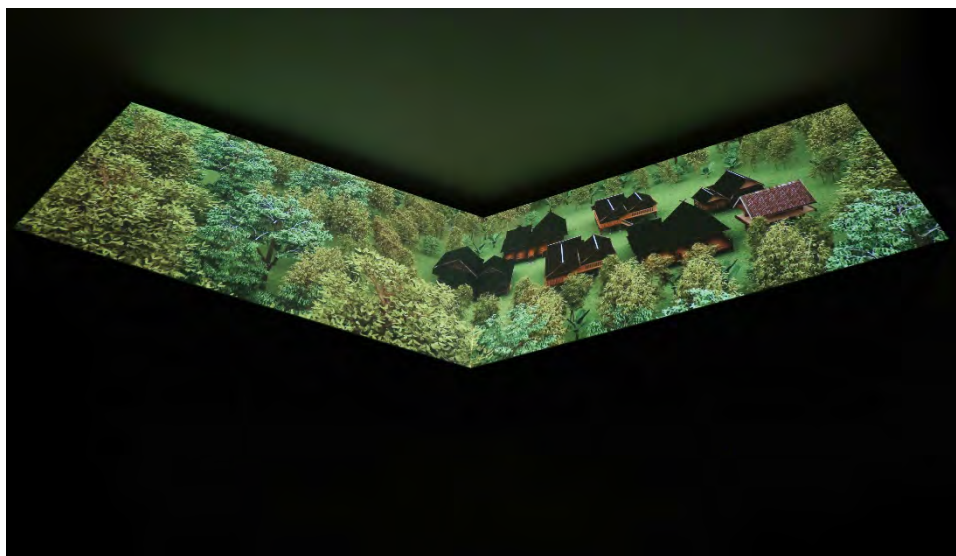


ภาพที่ 4.30 จอร์รูปตัววีสะท้อนความตึงเครียดระหว่างสองทิศทางของอนาคต คือ อนาคตที่ยังคงรักษาความสัมพันธ์กับธรรมชาติ กับอนาคตของเมืองที่อาจนำไปสู่การเสื่อมถอยของภูมิภาควัฒนธรรมล้านนา

ในระดับของประสบการณ์การรับชม โครงสร้างของจอร์รูปตัววียังสัมพันธ์กับแนวคิดเรื่อง time-image ของ เดอเลซ ซึ่งอธิบายว่าภาพยนตร์สามารถสร้างประสบการณ์ของเวลาในลักษณะของการไต่ตรองมากกว่าการติดตามเหตุการณ์ตามลำดับเวลา เมื่อภาพถูกนำเสนอพร้อมกันในสองพื้นผิว ผู้ชมไม่ได้เพียงติดตามเรื่องเล่า หากต้องตีความความสัมพันธ์ระหว่างภาพที่ปรากฏพร้อมกันในพื้นที่เดียวกัน การรับชมจึงกลายเป็นกระบวนการของการสะท้อนความคิดเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงของภูมิภาคล้านนา และความเป็นไปได้ของอนาคตที่แตกต่างกัน

นอกจากโครงสร้างของจอแล้ว ขนาดของพื้นที่ฉายภาพ (scale) ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างจากการรับชมภาพยนตร์ทั่วไป พื้นผิวฉายภาพที่มีขนาดใหญ่และทอดยาวในลักษณะคล้ายภูมิภาค ทำให้ภาพของบ้านล้านนา ธรรมชาติ และเมืองปรากฏในขนาดที่ใหญ่กว่าการรับชมบนจอภาพยนตร์หรือจอโทรทัศน์ทั่วไป การขยายสเกลของภาพในลักษณะนี้ช่วยสร้างความรู้สึกของ ความอลังการ

ทางทัศนศิลป์ (spectacle) และทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังเผชิญหน้ากับภูมิทัศน์จริงมากกว่าการมองภาพผ่านจอ (ภาพที่ 4.31)



ภาพที่ 4.31 พื้นผิวฉายภาพที่มีขนาดใหญ่และทอดยาวในลักษณะคล้ายภูมิทัศน์ ทำให้ภาพของบ้านล้านนา ธรรมชาติ และเมืองปรากฏในขนาดที่ใหญ่กว่าการรับชมบนจอภาพยนตร์หรือจอโทรทัศน์ทั่วไป

อย่างไรก็ตาม ความอลังการของการนำเสนอในลักษณะมอนตาจเชิงพื้นที่ดังกล่าวมิได้ทำหน้าที่เพียงสร้างประสบการณ์แบบโอบล้อมเชิงพื้นที่ เท่านั้น หากยังทำหน้าที่ขยายความรู้สึกของความวิตก ความไม่มั่นคง และความเปราะบางของภูมิทัศน์เมืองในอนาคตให้ปรากฏในระดับของประสบการณ์โดยตรง ภาพของเมืองเชียงใหม่ถูกนำเสนอในสเกลขนาดใหญ่ที่โอบล้อมสายตาของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นภาพของมลภาวะที่ปกคลุมท้องฟ้า โครงสร้างเมืองที่หนาแน่น หรือสภาพแวดล้อมที่เสื่อมโทรม ล้วนถูกจัดวางให้ดำรงอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน ส่งผลให้ผู้ชมไม่สามารถรักษาระยะห่างในฐานะผู้สังเกตการณ์ได้ หากต้องเผชิญหน้ากับภาพของวิกฤติในลักษณะของ “การถูกโอบล้อม” ทางประสาทสัมผัส

ในภาพ ที่ 4.32 -4.34 การใช้จอร์ูปตัววี ทำให้ภาพถูกหักมุมและล้อมรอบสายตา ส่งผลให้การรับรู้ของผู้ชมเกิดขึ้นในลักษณะของการแตกกระจายและการเชื่อมโยงพร้อมกันระหว่างภาพหลายระนาบ ภาพของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาและโครงสร้างเมืองสมัยใหม่ถูกวางเคียงกันในสภาวะของความตึงเครียดทางสุนทรียะ โดยมีได้จัดลำดับเชิงเวลา หากปรากฏร่วมกันในฐานะ “สนามของความขัดแย้ง” ที่ผู้ชมต้องประกอบสร้างความหมายด้วยตนเอง

นอกจากนี้ การเปลี่ยนผ่านของภาพจากโทนสีหม่น เทา และมีดทึบ ไปสู่ภาพที่มีสีสันเข้มข้นและมีองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เช่น ดวงอาทิตย์ โครงสร้างบ้านล้านนา และตัวละคร ยังช่วยเน้นย้ำความแตกต่างระหว่างโลกที่กำลังเสื่อมสลายกับโลกในระดับของความทรงจำหรือจินตนาการ ภาพเหล่านี้มิได้ทำหน้าที่เพียงแทนความจริง หากเป็นการสร้าง “ภาพของความเป็นไปได้” และ “ภาพของการสูญเสีย” ที่ดำรงอยู่พร้อมกัน

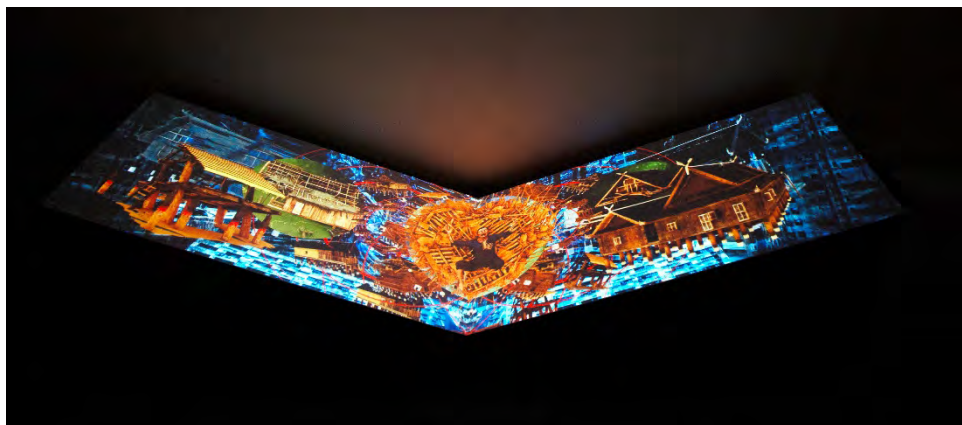
ในขณะนี้ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะของ จินตนาการเชิงดิสโทเปีย (dystopian imagination) ซึ่งมิได้เพียงนำเสนออนาคตในเชิงลบ หากทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงวิพากษ์ที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงผลลัพธ์ของการพัฒนาเมืองภายใต้ระบบทุนนิยมและอุตสาหกรรม กล่าวคือ ภาพของเมืองที่ขยายตัวอย่างไร้ขีดจำกัดและการเสื่อมถอยของธรรมชาติ มิได้ถูกนำเสนอในฐานะภาพสมมติ หากเป็น “ความเป็นไปได้ที่ใกล้เข้ามา” ซึ่งกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อทิศทางของการพัฒนาเมืองร่วมสมัย และความเสี่ยงต่อการสูญเสียภูมิทัศน์วัฒนธรรมล้านนาในอนาคต



ภาพที่ 4.32 การนำเสนอภาพเมืองสมัยใหม่ที่แออัดและปกคลุมด้วยมลภาวะผ่านจอร์ปตัววี สะท้อนภาวะความไม่มั่นคงและวิกฤตสิ่งแวดล้อมในอนาคต



ภาพที่ 4.33 การซ้อนทับของภาพบ้านล้านนา ตัวละคร และสัญลักษณ์บ้านล้านนาที่พังทลายในพื้นที่เดียวกัน แสดงถึงวิกฤติของเมืองร่วมสมัย



ภาพที่ 4.34 การประกอบภาพบ้านล้านนาในลักษณะกระจายท่ามกลางโครงสร้างเมือง สื่อถึงการเชื่อมสลายของภูมิทัศน์วัฒนธรรมภายใต้แรงกดดันของการพัฒนา

ประสบการณ์ดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์เรื่อง สภาวะความอลังการทางสุนทรียะ (the sublime) ซึ่งอธิบายถึงประสบการณ์ของความยิ่งใหญ่และความอลังการของภาพที่เกินกว่าการรับรู้ในระดับปกติของมนุษย์ ภาพของภูมิทัศน์ล้านนาและเมืองที่ปรากฏในสเกลขนาดใหญ่บนจอร์รูปตัววีจึงสร้างความรู้สึกของการเผชิญหน้ากับภูมิทัศน์ที่มีพลังทางสุนทรียะ ผู้ชมไม่ได้เพียงมองเห็นภาพ แต่รู้สึกเหมือนกำลังยืนอยู่ต่อหน้าภูมิทัศน์ที่โอบล้อมสายตา ในขณะที่เดียวกัน ความอลังการดังกล่าวยังผสมผสานกับความรู้สึกของความประหลาดของภูมิทัศน์ ซึ่งกำลังเผชิญแรงกดดันจากการพัฒนาเมือง

เมื่อพิจารณาพร้อมกับแนวคิดเรื่อง จิตสำนึกเชิงนิเวศ การขยายสเกลของภูมิทัศน์ช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศในระดับที่กว้างขึ้น ผู้ชมไม่ได้เพียงมองเห็นบ้านล้านนาในฐานะสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น แต่รับรู้ถึงภูมิทัศน์และระบบนิเวศที่บ้านล้านนาเป็นส่วนหนึ่งของมัน ในขณะที่เดียวกัน การนำเสนอภาพของบ้านล้านนาในสเกลขนาดใหญ่ยังช่วยเน้นย้ำคุณค่าของ สถาปัตยกรรมยั่งยืน เพราะบ้านล้านนาในผลงานนี้ถูกนำเสนอในฐานะตัวแทนของภูมิปัญญาการออกแบบที่สอดคล้องกับสภาพภูมิอากาศธรรมชาติ และวิถีชีวิตของชุมชน การปรากฏของบ้านล้านนาในสเกลที่ใหญ่และเด่นชัดจึงทำให้ผู้ชมตระหนักถึงศักยภาพของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในฐานะแบบอย่างของการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับธรรมชาติ

ดังนั้น การออกแบบพื้นที่ฉายภาพรูปตัววีใน The Vanishing Lanna Landscape จึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นโครงสร้างทางเทคนิคของการฉายภาพ หากเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างความหมายในระดับพื้นที่ การใช้มอนตาจเชิงพื้นที่ การขยายสเกลของภาพ และการสร้างประสบการณ์แบบ สภาวะความอลังการทางสุนทรียะ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความงดงามและความประหลาดของภูมิทัศน์ล้านนา พร้อมทั้งตระหนักถึงความตึงเครียดระหว่างธรรมชาติ เมือง และอนาคตของภูมิทัศน์วัฒนธรรมในโลกสมัยใหม่

4.3 การวิเคราะห์โครงสร้างพื้นที่และการก่อรูปประสบการณ์ในการแสดงงาน

หัวข้อนี้มุ่งวิเคราะห์โครงสร้างของพื้นที่แสดงผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA ในฐานะระบบที่ก่อรูปประสบการณ์เชิงสุนทรียะของผู้ชมผ่านความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ เวลา และพื้นที่ โดยผลงานประกอบด้วยแอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องเรื่อง ความยาว 20 นาที เรื่อง Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man ซึ่งทำหน้าที่เป็นแกนความหมายหลัก และแอนิเมชันแบบมอนตาจ ความยาว 3 นาที เรื่อง The Vanishing Lanna Landscape ซึ่งขยายมิติของการรับรู้เชิงพื้นที่

การจัดวางสื่อทั้งสองภายในพื้นที่เดียวกันมิได้เป็นเพียงการนำเสนอเนื้อหาควบคู่กัน หากเป็นการออกแบบ “โครงสร้างของประสบการณ์” ที่ทำให้ผู้ชมรับรู้และตีความความหมายผ่านการเคลื่อนที่ระหว่างภาพเชิงเวลาและภาพเชิงพื้นที่

ดังนั้น การวิเคราะห์ในหัวข้อนี้จึงมุ่งพิจารณาว่าองค์ประกอบของพื้นที่ การจัดวางจอ และลักษณะของสื่อที่แตกต่างกัน มีบทบาทอย่างไรในการสร้างสนามของการรับรู้ และก่อให้เกิด “สุนทรียภาพแห่งความยั่งยืน” ในระดับประสบการณ์ของผู้ชม

4.3.1 การบูรณาการสื่อและโครงสร้างการรับรู้เชิงพื้นที่-เวลา

พื้นที่แสดงงานของ SIMULANNA ถูกออกแบบให้แอนิเมชันสองรูปแบบทำงานร่วมกันในฐานะระบบเดียว มิได้แยกเป็นสื่ออิสระ หากเชื่อมโยงกันผ่านโครงสร้างเชิงพื้นที่ที่ทำหน้าที่กำหนดเงื่อนไขของการรับรู้

ในเชิงโครงสร้าง การจัดวางจอระนาบหลักร่วมกับฉากรับภาพรูปตัววีทำให้พื้นที่ทั้งหมดทำงานในฐานะ “โครงสร้างของการรับรู้” โดยจอหลักทำหน้าที่เป็นแกนของเรื่องเล่า นำเสนอความหมายผ่านลำดับเหตุการณ์ตัวละคร และความต่อเนื่องของเวลา ขณะที่ฉากรูปตัววีทำให้ภาพมอนตาจแผ่ขยายออกสู่พื้นที่จริง เกิดการรับรู้เชิงพื้นที่ที่มีลักษณะพับ บิด และแปรเปลี่ยนอย่างไม่เสถียร

ความแตกต่างของระนาบทั้งสองจึงมิใช่เพียงความแตกต่างของรูปแบบการฉาย หากเป็นการจัดวางเงื่อนไขของการรับรู้ที่ทำให้ผู้ชมเคลื่อนที่ระหว่าง “การรับรู้เชิงเวลา” และ “การรับรู้เชิงพื้นที่” อย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ จากโลกของเรื่องเล่าที่มีเอกภาพ ไปสู่โลกของภาพที่แตกตัวและดำรงอยู่ในสภาวะเปลี่ยนแปลง

ในอีกด้านหนึ่ง ความสัมพันธ์ระหว่างแอนิเมชันทั้งสองรูปแบบสามารถอธิบายได้ในลักษณะของความสัมพันธ์เชิงวิภาษ (dialectical relationship) ซึ่งทำหน้าที่นิยามและท้าทายกันอย่างต่อเนื่อง แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องสร้างความหมายผ่านโครงสร้างเวลา ขณะที่แอนิเมชันแบบมอนтаж โดยเฉพาะในลักษณะของ “มอนтажเชิงพื้นที่” (spatial montage) ตามแนวคิดของมาโนวิช เป็นรูปแบบการนำเสนอภาพในยุคดิจิทัลที่เปิดโอกาสให้ภาพหลายชุดดำรงอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน โดยไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเวลา (Manovich, 2001) (ภาพที่ 4.35)

ในนัยนี้ การรับรู้ของผู้ชมจึงขยายจากมิติของเวลาไปสู่มิติของพื้นที่ ซึ่งภาพ เสียง และสัญญาณสามารถถูกเปรียบเทียบและตีความพร้อมกันได้ ส่งผลให้ทั้งสองรูปแบบมิได้เป็นคู่ตรงข้าม หากอยู่ในลักษณะของความเป็นลูกผสม (hybridity) ที่ทับซ้อนและแทรกซึมกันในระดับของประสบการณ์



ภาพที่ 4.35 จอรับภาพรูปตัววีนำเสนอมอนтажเชิงพื้นที่ที่เปิดให้ภาพหลายชุดดำรงอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน โดยไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเวลา

ฉากรับภาพรูปตัววียังมีบทบาทสำคัญในการทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมอนтажมีสถานะเชิงพื้นที่ โดยพื้นที่ที่หักมุมทำให้ภาพเคลื่อนไหวไม่ปรากฏในฐานะระนาบที่มั่นคง หากกลายเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างพื้นที่ที่ร่วมสร้างความหมาย ส่งผลให้ผู้ชมมิได้เพียงมองภาพ แต่เข้าไปอยู่ภายในบรรยากาศของภาพในลักษณะของประสบการณ์แบบโอบล้อมเชิงพื้นที่ เมื่อพิจารณาโดยรวม การทำงานร่วมกันขององค์ประกอบทั้งหมดทำให้ “สุนทรียภาพแห่งความยั่งยืน” มิได้ปรากฏในฐานะเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอดโดยตรง หากเกิดขึ้นในฐานะคุณภาพของประสบการณ์ที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการประกอบสร้างความหมาย ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง พื้นที่ และบรรยากาศ

ดังนั้น พื้นที่แสดงงานในผลงานนี้จึงทำหน้าที่เป็น “พื้นที่ของการปรากฏ” ที่เชื่อมโยงเรื่องเล่า มอนтаж และสภาพแวดล้อมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ และเปิดโอกาสให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พื้นที่ และสิ่งแวดล้อมในโลกสมัยใหม่

โดยสรุป การจัดวางแอนิเมชันอินสตอลเลชันนี้ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของการรับรู้ที่เชื่อมโยงเวลาและพื้นที่เข้าด้วยกันความสัมพันธ์เชิงวิภาษระหว่างเรื่องเล่าและมอนтажเชิงพื้นที่ทำให้การรับรู้เกิดขึ้นในลักษณะ

ข้อค้นพบสุนทรียภาพแห่งความยั่งยืนจึงมิได้ถูกบอกเล่า หากถูก “ทำให้รู้สึก” ผ่านประสบการณ์ผลงานจึงเป็นพื้นที่ของการตั้งคำถามต่อโลกสมัยใหม่ในระดับของการรับรู้

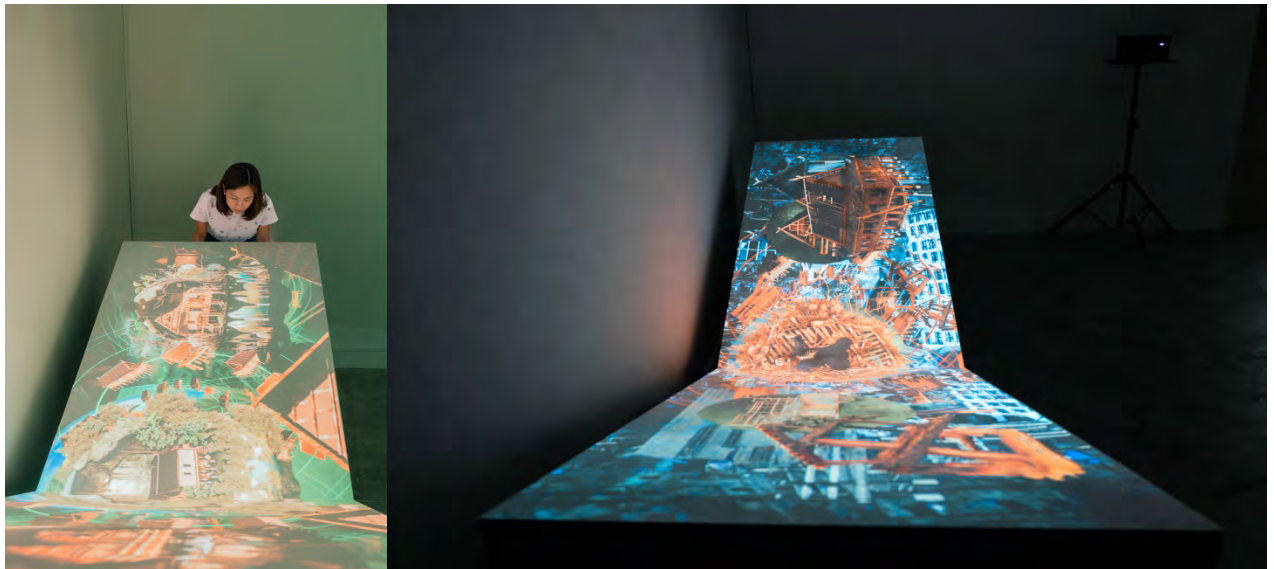
4.3.2 การวิเคราะห์จอร์รูปตัววีในฐานะกลไกกำกับประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชม

จอร์รูปตัววีถูกออกแบบให้ผู้ชมต้องยืนอยู่ในระยะไกลไม่เกิน 50 เซนติเมตร เพื่อให้สามารถรับรู้ภาพแอนิเมชันแบบมอนตาจได้อย่างสมบูรณ์ในมุมมองเดียว เงื่อนไขเชิงพื้นที่นี้ทำหน้าที่กำกับตำแหน่งของผู้ชมให้เข้าสู่ระยะประชิด ส่งผลให้เกิดประสบการณ์การรับรู้แบบจมดิ่งที่ผสมผสานสายตา ร่างกาย และพื้นที่เข้าด้วยกันอย่างแนบแน่น อีกทั้งยังช่วยควบคุมมุมมอง ลดสิ่งรบกวนจากภายนอก เพิ่มความเข้มข้นทางอารมณ์ และทำให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานในฐานะผู้มีส่วนร่วมโดยตรง ขณะเดียวกัน ภาพขนาดใหญ่ที่ปรากฏในระยะประชิดก่อให้เกิด “แรงปะทะทางการรับรู้” (perceptual impact) ที่เข้มข้น ทั้งในเชิงสายตาและความรู้สึก โดยภาพมิได้ถูกมองจากระยะห่างอย่างปลอดภัย แต่เข้ามาอยู่ในระยะที่เกือบสัมผัสได้ ส่งผลให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับภาพอย่างตรงไปตรงมาและหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้น จอร์รูปตัววีจึงมิได้เป็นเพียงอุปกรณ์แสดงภาพ หากเป็นกลไกสำคัญในการออกแบบและกำหนดประสบการณ์เชิงสุนทรียะของผู้ชมในระดับการรับรู้และการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง (ภาพที่ 4.36)



ภาพที่ 4.36 ผู้ชมถูกจัดวางให้อยู่ในระยะใกล้ชิดกับจอร์รูปตัววี โดยยืนชิดแนวขอบจอในตำแหน่งเฉพาะ เพื่อให้สามารถรับรู้ภาพแอนิเมชันได้ครบถ้วน

อย่างไรก็ตาม ในบางกรณีผู้ชมได้ปรับตำแหน่งการยืนของตนเองไปอยู่บริเวณด้านข้างของผลงาน ส่งผลให้เงื่อนไขเชิงพื้นที่ที่กำหนดไว้เดิมถูกคลี่คลายออก และประสบการณ์การรับรู้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากภาวะ “การจมดิ่งแบบเผชิญหน้าโดยตรง” ไปสู่การรับรู้ในลักษณะของ “พื้นผิวที่เคลื่อนไหว” กล่าวคือภาพแอนิเมชันแบบมอนตาจที่เดิมถูกออกแบบให้รับรู้ในมุมมองเดียวอย่างสมบูรณ์ จะสูญเสียความต่อเนื่องเชิงภาพบางส่วนเมื่อมองจากด้านข้าง กลายเป็นการรับรู้เชิงระนาบที่เน้นจังหวะ แสง สี และการเคลื่อนไหวบนผิวของภาพมากกว่าการประกอบสร้างความหมายเชิงโครงสร้าง (ภาพที่ 4.37)



ภาพที่ 4.37 เมื่อผู้ชมยืนด้านข้างของจอร์รับภาพ การมองเห็นจะเปลี่ยนไปสู่การรับรู้พื้นผิวของภาพ

การเปลี่ยนแปลงตำแหน่งดังกล่าวส่งผลให้ “แรงปะทะทางการรับรู้” ลดระดับความเข้มข้นลงในเชิง การเผชิญหน้าโดยตรง แต่กลับเปิดมิติใหม่ของการประสบการณ์ที่ให้ผู้ชมสามารถสังเกตคุณลักษณะของภาพในฐานะวัตถุเชิงทัศนศิลป์ (visual surface) ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งในด้านพื้นผิว แสง และจังหวะของการเคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับการรับรู้แบบแยกส่วน (fragmented perception) มากกว่าการรับรู้แบบองค์รวม

ด้วยเหตุนี้ การเคลื่อนย้ายตำแหน่งของผู้ชมจึงมิใช่เพียงการเปลี่ยนมุมมองทางกายภาพเท่านั้น หากยังเป็น การเปลี่ยนโหมดของการรับรู้จากการมีส่วนร่วมเชิงจมดิ่ง (immersive engagement) ไปสู่การรับรู้เชิงสังเกต (observational mode) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความผลงานในอีกระดับหนึ่ง กล่าวได้ว่า จอร์รูปตัววิมิได้เพียงกำกับประสบการณ์ให้เป็นไปในทิศทางเดียว แต่ยังคงสร้าง “ความเป็นไปได้ของการรับรู้หลายสถานะ” (multiple perceptual states) ที่ขึ้นอยู่กับตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของผู้ชมภายในพื้นที่นิทรรศการ

4.4 การรับและการส่งค่าความหมายใหม่

การทบทวนศิลปะและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 มิได้มีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อรวบรวมตัวอย่างของวิดีโออินสตอลเลชันหรือการฉายภาพหลายจอในศิลปะร่วมสมัย หากมุ่งทำความเข้าใจหลักการเชิงรูปแบบและเชิงแนวคิดที่กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างภาพเคลื่อนไหว พื้นที่การจัดแสดง และการรับรู้ของผู้ชม การศึกษาผลงานของลิซ่า เรือฮานะ มาร์โก แบรมบิลลา ทิมแลป และเคา เพย แสดงให้เห็นว่า ศิลปินร่วมสมัยมิได้ใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่ใช้ขนาดของภาพ การจัดวางหลายจอ การลำดับภาพ และโครงสร้างเชิงพื้นที่ เป็นกลไกในการจัดระเบียบประสบการณ์และเปิดพื้นที่ให้เกิดการใคร่ครวญเชิงประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม

ในบริบทของการวิจัยนี้ การทบทวนผลงานดังกล่าวจึงทำหน้าที่เป็นฐานสำหรับการพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “SIMULANNA” ทั้งในด้านรูปแบบการติดตั้ง วิธีจัดระเบียบภาพเคลื่อนไหว และกรอบคิดว่าด้วยการสร้างประสบการณ์ของผู้ชม อย่างไรก็ตามการพัฒนางานมิได้อยู่ในลักษณะของการรับอิทธิพลโดยตรง หากเป็นกระบวนการสังเคราะห์และแปลงความหมายให้สอดคล้องกับโจทย์เฉพาะของงานวิจัย ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างเมืองร่วมสมัย สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา และการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับระบบนิเวศ

ดังนั้น การวิเคราะห์ในหัวข้อนี้จึงมุ่งพิจารณา “การรับและการส่งค่าความหมายใหม่” ในสามระดับ ได้แก่ การรับอิทธิพลด้านรูปแบบการติดตั้ง การรับอิทธิพลด้านแนวคิดและการรับรู้ และการส่งค่าความหมายใหม่ของแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “SIMULANNA” เพื่อแสดงให้เห็นว่าผลงานมิได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของ

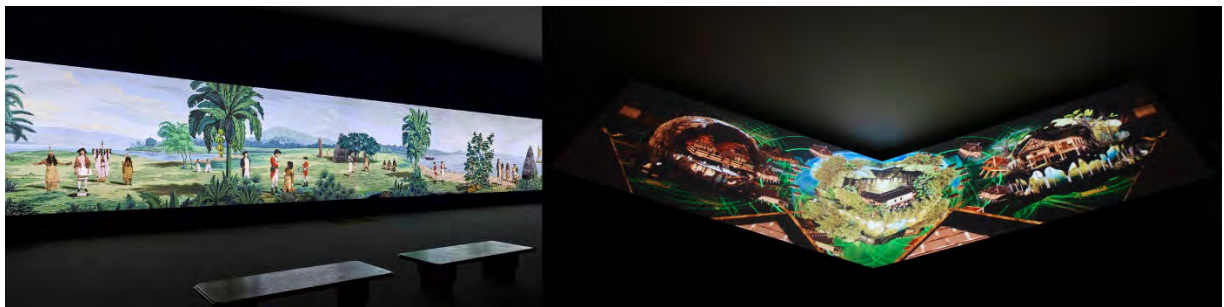
การประยุกต์ใช้แนวทางจากศิลปินก่อนหน้า หากเป็นกระบวนการสร้างกรอบความหมายใหม่ผ่านการเชื่อมโยงสื่อภาพเคลื่อนไหว พื้นที่จัดแสดง และคำถามเชิงสถาปัตยกรรมและนิเวศวิทยาในบริบทของเมืองเชียงใหม่

4.4.1 การรับอิทธิพลด้านรูปแบบการติดตั้ง

แอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA ได้รับอิทธิพลด้านรูปแบบการติดตั้งจากผลงานของศิลปินที่ศึกษาในหลายมิติ โดยเฉพาะการใช้ภาพเคลื่อนไหวขนาดใหญ่ การจัดวางภาพหลายจอ และการทำให้พื้นที่แสดงงานมีสถานะเป็นองค์ประกอบของความหมาย ไม่ใช่เพียงพื้นที่รองรับอุปกรณ์ฉายภาพ

จากลิซ่า เรือฮานะ ในผลงาน In Pursuit of Venus [infected] ที่นำเสนอภาพหลายเรื่องราวในพื้นที่ขนาดกว้างเดียวกัน ส่งผลต่อการออกแบบ SIMULANNA ให้ภาพเมืองเชียงใหม่ทำงานในฐานะภูมิทัศน์เชิงประสบการณ์ มากกว่าฉากประกอบของเรื่องเล่า โดยภาพพาโนรามาบนจอหลักร่วมกับฉากรับภาพรูปตัววีเปิดให้ภาพหลายชุดดำรงอยู่พร้อมกันในพื้นที่เดียวกัน ลักษณะนี้ทำให้ภูมิทัศน์มิได้เป็นเพียงสิ่งที่ถูกมอง หากเป็นสภาวะที่ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมโดยตรง ส่งผลให้ความหมายเกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างภาพ พื้นที่ และการรับรู้มากกว่าการติดตามเหตุการณ์เพียงอย่างเดียว

ขณะเดียวกัน จอรับภาพรูปตัววีมีบทบาทสำคัญในการขยายประสบการณ์ดังกล่าว เนื่องจากพื้นผิวที่หักมุมช่วยสร้างมิติของภาพที่แตกต่างจากจอระนาบ ทำให้ภาพเกิดการพับและแผ่ขยายในพื้นที่จริง ส่งผลให้ผู้ชมรับรู้ภาพในลักษณะโอบล้อมมากขึ้น และเกิดการเชื่อมต่อระหว่างระนาบภาพกับพื้นที่แสดงงานอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ รูปทรงตัววียังช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเคลื่อนสายตาและร่างกาย เพื่อประกอบสร้างความหมายระหว่างภาพที่ปรากฏในแต่ละระนาบ ซึ่งเพิ่มความเข้มข้นของการรับรู้เชิงพื้นที่ได้มากกว่าการฉายภาพบนจอแบนเพียงอย่างเดียว (ภาพที่ 4.38)



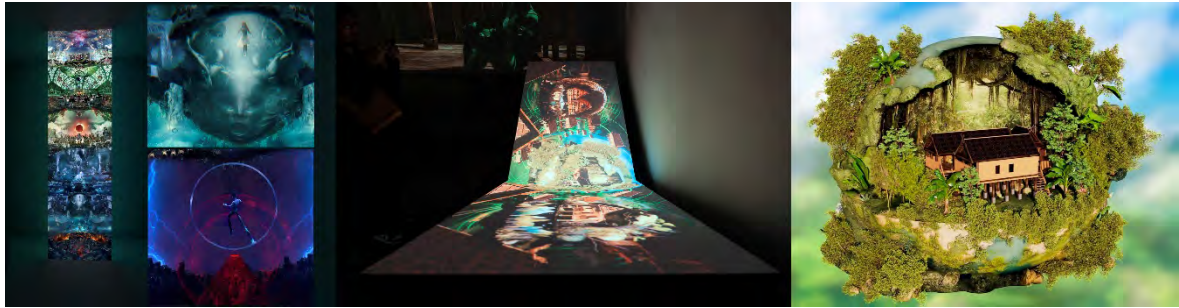
ภาพที่ 4.38 ภาพเปรียบเทียบ In Pursuit of Venus [infected] กับ SIMULANNA

จากมาร์โก แบรมบิลลา ในผลงาน Heaven's Gate ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลในแง่การจัดระเบียบภาพให้มีความต่างเชิงชั้น เชิงระดับ และเชิงระนาบ โดยยังคงเอกภาพขององค์รวมไว้ได้ แม้ SIMULANNA จะไม่ได้นำรูปแบบการซ้อนภาพแบบเดียวกันมาใช้โดยตรง แต่รับแนวคิดสำคัญว่าการจัดวางภาพในลักษณะที่มีลำดับชั้นของการปรากฏสามารถเพิ่มความเข้มข้นของการรับรู้และทำให้โครงสร้างของความหมายเด่นชัดขึ้น

แบรมบิลลาใช้การจัดวางภาพในแนวตั้ง เกิดเป็นโครงสร้างที่ซ้อนทับและหนาแน่น ซึ่งสร้างแนวโน้มให้การรับรู้ของผู้ชมมุ่งเน้นไปยัง “ส่วนสำคัญ” ในแต่ละระดับของภาพ ขณะเดียวกัน การใช้องค์ประกอบ “วงกลม” ในผลงานทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของการดึงสายตา (visual focal point) และเป็นกลไกในการจัดระเบียบภาพจำนวนมากให้หมุนวนและรวมศูนย์อยู่ภายในกรอบเดียว ความหมายจึงเกิดจากการสะสมและการไล่ระดับเข้าสู่จุดศูนย์กลางดังกล่าว ในทางตรงกันข้าม SIMULANNA ใช้การจัดวางภาพในแนวนอนและขยายออกสู่พื้นที่จริง ทำให้การรับรู้เกิดขึ้นในลักษณะของ “พื้นที่กว้าง” ที่เปิดให้ผู้ชมมองและเชื่อมโยงภาพในหลายระนาบพร้อมกัน องค์ประกอบวงกลมของ SIMULANNA มิได้ทำหน้าที่รวมศูนย์สายตาเพียงจุดเดียว หากถูกทำให้กระจาย

ซ้อน และเชื่อมโยงกันในหลายตำแหน่งของพื้นที่ ทำให้วงกลมกลายเป็น “โครงสร้างเชิงความสัมพันธ์” มากกว่า จุดศูนย์กลาง

ประเด็นสำคัญยังปรากฏผ่านการเปลี่ยนจากภาพร่างมนุษย์ในสภาวะล่องลอย ไปสู่ภาพบ้านล้านนาในหลายรูปแบบที่ถูกแยกและประกอบใหม่ จนกลายเป็น “พื้นที่เฉพาะ” หรือบ้านล้านนาในอุดมคติ ซึ่งมีได้มีอยู่จริงในเชิงกายภาพ หากเป็นผลจากการสังเคราะห์องค์ประกอบย่อยตามแนวคิดของการแบ่งภาพและสร้างองค์ประกอบเฉพาะ ดังนั้น หากแบรมบิลลาใช้วงกลมเพื่อสร้าง “ศูนย์กลางของการรับรู้” ภายในภาพเดียว SIMULANNA จะขยายวงกลมให้กลายเป็นเครือข่ายของความสัมพันธ์ในพื้นที่จริง ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมเคลื่อนที่เชื่อมโยง และประกอบสร้างความหมายด้วยตนเองได้มากกว่า (ภาพที่ 4.39)



ภาพที่ 4.39 ภาพเปรียบเทียบ Heaven's Gate กับ SIMULANNA

จากทีมแลปในผลงาน Flower and Corpse Glitch Set of 12 อิทธิพลสำคัญอยู่ที่ความเข้าใจว่าความต่อเนื่องของประสบการณ์ไม่จำเป็นต้องขึ้นกับการเชื่อมต่อทางกายภาพของจอภาพ หากสามารถเกิดขึ้นได้ผ่านจังหวะการเคลื่อนไหว การเปลี่ยนผ่านของพื้นผิว และการประสานกันขององค์ประกอบในพื้นที่

ในงานของทีมแลป ช่องว่างระหว่างภาพที่เชื่อมกันเป็น “ระยะไกล” โดยภาพหลายชิ้นถูกจัดวางต่อเนื่องกัน ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ความสัมพันธ์ของภาพได้ในคราวเดียวผ่านการมองในตำแหน่งเดียว ในทางตรงกันข้าม “SIMULANNA” จัดวางจอหลักและฉากรับภาพรูปตัววีให้มีระยะห่างเชิงกายภาพอย่างชัดเจน ส่งผลให้การรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างภาพทั้งสองไม่สามารถเกิดขึ้นพร้อมกันได้ ในมุมมองเดียว ผู้ชมจึงจำเป็นต้องเคลื่อนที่ เปลี่ยนตำแหน่งของร่างกาย และปรับมุมมองอย่างต่อเนื่อง

ลักษณะดังกล่าวทำให้ความต่อเนื่องของประสบการณ์ใน “SIMULANNA” มิได้เกิดจากการเชื่อมภาพในระดับสายตาเพียงอย่างเดียว หากเกิดจาก “การเคลื่อนที่ของร่างกาย” ในพื้นที่ ซึ่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการรับรู้และการประกอบสร้างความหมาย (ภาพที่ 4.40)



ภาพที่ 4.40 ภาพเปรียบเทียบ Flower and Corpse Glitch Set of 12 กับ SIMULANNA

จากเคา เพย ในผลงาน RMB City ผู้วิจัยได้รับแนวทางการสร้างพื้นที่สมมติในฐานะ การจำลองเชิงวิพากษ์ (critical simulation) โดยใช้การจัดวางองค์ประกอบเมืองในลักษณะที่ไม่เป็นระเบียบ ซ้อนทับ และแตกกระจัด เพื่อเปิดเผยความล้นเกินและความไม่เสถียรของระบบเมืองร่วมสมัย การประกอบสร้างเช่นนี้ทำให้ความหมายเกิดจากความขัดแย้งและความไม่ลงรอยขององค์ประกอบที่ถูกนำมารวมกัน

แนวคิดดังกล่าวถูกนำมาพัฒนาใน “SIMULANNA” ผ่านการจัดวางที่ตรงกันข้าม กล่าวคือ เป็นการสังเคราะห์องค์ประกอบในลักษณะที่มีระเบียบ มีโครงสร้าง และมีความสัมพันธ์เชิงนิเวศอย่างชัดเจน พื้นที่ของบ้านล้านนาในลักษณะอุดมคติจึงมิได้เป็นเพียงภาพแทนของความมั่งคั่ง หากเป็นผลจากการคัดเลือกและจัดระเบียบองค์ประกอบใหม่อย่างมีแบบแผน ในวันนี้ ความแตกต่างระหว่าง “ความไม่เป็นระเบียบ” และ “ความเป็นระเบียบ” มิได้เป็นเพียงคุณลักษณะทางรูปแบบ หากเป็นกลยุทธ์เชิงวิพากษ์ที่ต่างกัน กล่าวคือ RMB City ใช้ความไม่เป็นระเบียบในการเปิดเผยวิกฤติของเมืองผ่านความล้นเกิน ขณะที่ “SIMULANNA” ใช้ความเป็นระเบียบในการสร้างภาพของความเป็นไปได้เชิงทางเลือก เพื่อย้อนตั้งคำถามต่อเงื่อนไขและข้อจำกัดของการพัฒนาเมืองร่วมสมัย (ภาพที่ 4.41)



ภาพที่ 4.41 ภาพเปรียบเทียบ RMB CITY กับ SIMULANNA

โดยสรุป อิทธิพลด้านรูปแบบการติดตั้งที่ “SIMULANNA” รับมาจากผลงานอ้างอิง มิได้อยู่ที่การเลียนแบบรูปทรงหรือวิธีการจัดแสดงเฉพาะหน้า หากอยู่ที่การรับหลักคิดว่าด้วยขนาดของภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างหลายจอ ลำดับของการปรากฏ และบทบาทของพื้นที่จัดแสดงในฐานะโครงสร้างร่วมของความหมาย

4.4.2 การรับอิทธิพลด้านแนวคิดและการรับรู้

นอกเหนือจากรูปแบบการติดตั้งแล้ว ผลงานของศิลปินที่ศึกษายังมีอิทธิพลต่อ “SIMULANNA” ในระดับแนวคิดและการจัดระเบียบการรับรู้ โดยเฉพาะความเข้าใจว่าภาพเคลื่อนไหวแบบอินสตอลเลชันสามารถทำงานเกินกว่าการเล่าเรื่อง กล่าวคือ สามารถทำหน้าที่รื้อถอนมุมมองเดิม เปิดเผยเงื่อนไขของการมอง และสร้างประสบการณ์ใหม่แก่ผู้ชม

จากผลงานของลิซ่า เรือฮานะ ผู้วิจัยได้รับแนวคิดที่ว่าภาพเคลื่อนไหวขนาดใหญ่สามารถทำหน้าที่วิพากษ์ภาพแทนที่เคยถูกทำให้เป็นธรรมชาติในประวัติศาสตร์ได้ ผ่านการสร้างภาพใหม่ที่ทำให้ผู้ชมกลับมาตระหนักถึงโครงสร้างของการมอง แนวคิดนี้ถูกแปลงมาใช้ใน SIMULANNA ผ่านการทำให้ผู้ชมกลับมามองเมืองเชียงใหม่และบ้านพื้นถิ่นล้านนาใหม่ มิใช่ในฐานะภาพที่คุ้นชิน หากในฐานะสิ่งที่ต้องถูกพิจารณาอีกครั้งในระดับประสบการณ์เชิงสุนทรียะ

จากมาร์โก แบรมบิลลา ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลในด้านการสร้างภาวะการรับรู้ที่ไม่อาจยึดติดกับการติดตามเรื่องเล่าแบบเส้นตรง ภาพจำนวนมาก ความซ้ำ และความล้นเกิน ทำให้ผู้ชมเคลื่อนจากการติดตามเหตุการณ์

ไปสู่การเผชิญกับภาวะและวัฏจักรของโลกที่ถูกนำเสนอ หลักการดังกล่าวมีความสำคัญต่อการออกแบบภาพเมืองใน SIMULANNA ซึ่งมีได้มุ่งสื่อสารด้วยตรรกะเชิงเหตุการณ์อย่างเดียว แต่ทำให้เมืองปรากฏในฐานะภาวะของการเปลี่ยนผ่านระหว่างปัจจุบัน ความเสื่อมถอย และอุดมคติ

จากทีมแลป ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลด้านความเข้าใจว่าเอกภาพของประสบการณ์สามารถเกิดจากจังหวะร่วมของการเปลี่ยนแปลง มากกว่าความต่อเนื่องเชิงภาพเพียงอย่างเดียว แนวคิดนี้ทำให้ SIMULANNA ให้ความสำคัญกับการรับรู้เชิงบรรยากาศและการแปรเปลี่ยนของเวลา โดยผู้ชมมิได้เพียงมองภาพแต่ละจอแยกกัน หากสังเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาพเหล่านั้นเข้าด้วยกันในระดับประสบการณ์

จากเคา เพย ผู้วิจัยได้รับแนวคิดที่ว่าพื้นที่สมมติหรือเมืองจินตนาการสามารถเป็นเครื่องมือวิพากษ์โลกจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะความเกินจริงและความประกอบสร้างของภาพเมืองสามารถเปิดเผยความจริงเชิงโครงสร้างของสังคมร่วมสมัยได้ ใน SIMULANNA หลักการดังกล่าวถูกพัฒนาไปสู่การสร้างเมืองเชียงใหม่ทั้งในภาวะวิกฤติและภาวะอุดมคติ เพื่อให้ผู้ชมเห็นทั้งข้อจำกัดและความเป็นไปได้ของเมืองผ่านภาพจินตนาการ

กล่าวโดยสรุป การรับอิทธิพลด้านแนวคิดและการรับรู้ใน SIMULANNA มิได้อยู่ที่การหิบบีมประเด็นของศิลปินแต่ละคนมาใช้โดยตรง หากอยู่ที่การเรียนรู้ว่าภาพเคลื่อนไหวแบบอินสตอลเลชันสามารถจัดวางความสัมพันธ์ระหว่างภาพ พื้นที่ เวลา และผู้ชมใหม่ได้อย่างไร และสามารถเปลี่ยนการรับชมให้กลายเป็นกระบวนการใคร่ครวญเชิงสุนทรีย์และเชิงวิพากษ์ได้พร้อมกัน

4.4.3 การส่งค่าความหมายใหม่ของ SIMULANNA

แม้ SIMULANNA จะได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินและผลงานที่ศึกษาในหลายระดับ แต่ความสำคัญของผลงานนี้มีได้อยู่ที่การรับอิทธิพลเชิงรูปแบบหรือเชิงแนวคิดเท่านั้น หากอยู่ที่การสังเคราะห์และขยายกรอบดังกล่าวไปสู่ความหมายใหม่ภายใต้บริบทเฉพาะของล้านนา เชียงใหม่ และคำถามเรื่องการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืน

ประการแรก SIMULANNA ทำให้การติดตั้งแบบหลายจอมีบทบาทมากกว่าการขยายประสบการณ์การรับชม แต่กลายเป็นกลไกในการเปรียบเทียบโลกสองลักษณะอย่างมีโครงสร้าง ได้แก่ โลกของบ้านพื้นถิ่นล้านนาในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับระบบนิเวศ และโลกของเมืองร่วมสมัยในฐานะพื้นที่ที่กำลังเผชิญความไม่สมดุลทางสิ่งแวดล้อม การเปรียบเทียบนี้ทำให้พื้นที่แสดงงานทำหน้าที่ก่อรูปการรับรู้เชิงวิพากษ์ต่ออนาคตของเมือง แทนที่จะทำหน้าที่เพียงนำเสนอภาพหลายชุดในพื้นที่เดียวกัน

ประการที่สอง ผลงานนี้พัฒนาโครงสร้างการนำเสนอไปไกลกว่างานอ้างอิงบางส่วน ด้วยการประสานภาพยนตร์สองระบบให้ทำงานต่างระดับกันอย่างชัดเจน ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องทำหน้าที่สร้างกรอบความหมายเกี่ยวกับบ้านล้านนาและสุนทรีย์ภาพแห่งความยั่งยืน ขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนตาจทำหน้าที่ขยายกรอบดังกล่าวไปสู่ประสบการณ์ของเมืองในภาวะวิกฤติ เสื่อมถอย และอุดมคติ โครงสร้างเช่นนี้ทำให้แต่ละส่วนของงานมิได้ซ้ำหน้าที่กัน แต่เสริมกันในเชิงความหมายและเชิงการรับรู้

ประการที่สาม SIMULANNA เคลื่อนประเด็นจากการวิพากษ์ภาพแทน ประวัติศาสตร์ สื่อ หรือวัฒนธรรมเมืองในความหมายกว้าง ไปสู่คำถามที่จำเพาะขึ้นเกี่ยวกับการอยู่อาศัย ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศ และศักยภาพของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในโลกปัจจุบัน ผลที่เกิดขึ้นคือบ้านพื้นถิ่นล้านนามิได้ปรากฏเพียงในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม หากปรากฏในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่สามารถใช้คิดต่อเกี่ยวกับอนาคตของเมืองได้อย่างมีนัยสำคัญ

ดังนั้น การส่งค่าความหมายใหม่ของ SIMULANNA จึงอยู่ที่การเปลี่ยนแอนิเมชันอินสตอลเลชันจากพื้นที่ของการรับชมภาพเคลื่อนไหว ไปสู่พื้นที่ของการใคร่ครวญเชิงสถาปัตยกรรม เชิงนิเวศ และเชิงสุนทรีย์พร้อมกัน ผลงานนี้ได้มุ่งเสนอข้อสรุปตายตัว หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมพิจารณาว่า ภายใต้ภาวะที่เมืองร่วมสมัยกำลัง

เผชิญวิกฤตสิ่งแวดล้อม รูปแบบการอยู่อาศัยแบบใดควรถูกจินตนาการขึ้นใหม่ และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นจะยังมีความหมายอย่างไรต่อการคิดอนาคตของเมืองเชียงใหม่และโลกปัจจุบัน

4.5 สัมฤทธิ์ผลของผลงาน

สัมฤทธิ์ผลของแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA ในงานวิจัยนี้ได้พิจารณาเพียงความสมบูรณ์ของผลงานในเชิงศิลปะเท่านั้น แต่พิจารณาในฐานะผลลัพธ์ของกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ว่าผลงานสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทดลองและสื่อสารกรอบแนวคิดของงานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด

เนื่องจากงานวิจัยนี้ตั้งอยู่บนการบูรณาการระหว่างการวิเคราะห์เชิงทฤษฎีและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สัมฤทธิ์ผลของผลงานจึงเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างสามองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ รูปแบบการนำเสนอ แนวคิดเชิงทฤษฎี และประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชม การประเมินสัมฤทธิ์ผลของผลงานจึงสามารถพิจารณาได้ในสามมิติ ได้แก่ การประยุกต์ใช้ปรัชญาปรากฏการณ์วิทยาในกระบวนการสร้างสรรค์ สัมฤทธิ์ผลเชิงรูปแบบของการติดตั้ง สัมฤทธิ์ผลเชิงแนวคิด และสัมฤทธิ์ผลเชิงประสบการณ์ของผู้ชม

4.5.1 สัมฤทธิ์ผลในการนำปรัชญาปรากฏการณ์วิทยามาประยุกต์ใช้เป็นฐานทางความคิดในการสร้างงาน

หนึ่งในเป้าหมายสำคัญของงานวิจัยนี้คือการนำแนวคิดทางปรัชญาปรากฏการณ์วิทยามาใช้เป็นฐานในการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะแนวคิดที่มองว่าโลกไม่ได้ปรากฏต่อมนุษย์ในฐานะวัตถุที่แยกขาดจากผู้รับรู้ แต่ปรากฏผ่านประสบการณ์การรับรู้ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นภายในสภาพแวดล้อมและกาลเวลา

ในผลงาน SIMULANNA แนวคิดดังกล่าวถูกนำมาประยุกต์ใช้ผ่านการออกแบบพื้นที่การรับชมที่ทำให้ผู้ชมไม่ได้เพียงมองภาพเคลื่อนไหวจากตำแหน่งเดียวเหมือนการชมภาพยนตร์ทั่วไป แต่ต้องเคลื่อนที่ภายในพื้นที่จัดแสดงและรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างภาพ พื้นที่ แสง และเสียงไปพร้อมกัน การจัดวางจอภาพหลายระบบรวมทั้งการใช้ฉากรับภาพรูปตัววี ทำให้ภาพเคลื่อนไหวกลายเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมเข้าไปอยู่ภายในพื้นที่จัดแสดง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือการทำให้การรับชมผลงานมีลักษณะเป็นประสบการณ์เชิงพื้นที่ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของปรากฏการณ์วิทยาที่ให้ความสำคัญกับการรับรู้ผ่านร่างกายและการอยู่ร่วมกับโลก

นอกจากนี้ การออกแบบบรรยากาศของภาพและจังหวะของการเปลี่ยนแปลงของภาพยังช่วยสร้างประสบการณ์ของเวลาและสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ในลักษณะต่อเนื่อง ทำให้ผลงานไม่ได้เพียงนำเสนอภาพของเมืองหรือสถาปัตยกรรม แต่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมสัมผัส “บรรยากาศของโลก” ที่ผลงานกำลังสร้างขึ้น

ดังนั้น การนำปรัชญาปรากฏการณ์วิทยามาใช้ในงานวิจัยนี้จึงช่วยทำให้การสร้างสรรค์ผลงานมีโครงสร้างทางความคิดที่ชัดเจน และทำให้ภาพเคลื่อนไหวแบบอินสตอลเลชันสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของประสบการณ์ มากกว่าการเป็นเพียงสื่อเล่าเรื่อง

4.5.2 สัมฤทธิ์ผลเชิงรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์

ในเชิงรูปแบบ ผลงาน SIMULANNA สามารถพัฒนารูปแบบการนำเสนอแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่มีโครงสร้างชัดเจนผ่านการใช้ระบบหลายจอ ซึ่งประกอบด้วยภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องและภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนตาจที่ทำงานร่วมกันภายในพื้นที่เดียวกัน

การจัดวางดังกล่าวทำให้ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นภาพที่ปรากฏบนหน้าจอ แต่กลายเป็นองค์ประกอบที่กำหนดทิศทางของการรับรู้ภายในพื้นที่จัดแสดง ผู้ชมไม่ได้เพียงยืนมองภาพจากระยะไกล แต่ต้องเคลื่อนที่และเลือกตำแหน่งการรับชมของตนเองภายในพื้นที่

ความสำเร็จในเชิงรูปแบบอยู่ที่การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสื่อทั้งสองระบบ กล่าวคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องทำหน้าที่เป็นแกนของการเล่าเรื่องเกี่ยวกับบ้านล้านนาและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ขณะที่ภาพยนตร์แบบมอนตาจทำหน้าที่ขยายแกนความหมายดังกล่าวไปสู่ระดับของบรรยากาศของเมืองร่วมสมัยที่กำลังเผชิญวิกฤติสิ่งแวดล้อม

นอกจากนี้ การใช้ฉากรับภาพรูปตัววีช่วยสร้างพื้นผิวของการฉายภาพที่มีลักษณะเชิงสถาปัตยกรรมทำให้ภาพเคลื่อนไหวกลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่จัดแสดง ไม่ใช่เพียงภาพบนจอ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือการทำรูปแบบการติดตั้งมีบทบาทสำคัญในการกำหนดความหมายของผลงาน

4.5.3 สัมฤทธิ์ผลเชิงแนวคิด

ในเชิงแนวคิด ผลงาน SIMULANNA สามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่สื่อสารแนวคิดสำคัญของงานวิจัย โดยเฉพาะแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา เมืองร่วมสมัย และการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับระบบนิเวศ การนำเสนอบ้านพื้นถิ่นล้านนาในผลงานไม่ได้มุ่งแสดงเพียงในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรอนุรักษ์เท่านั้น แต่ถูกนำเสนอในฐานะตัวอย่างของรูปแบบการอยู่อาศัยที่มีความสัมพันธ์กับภูมิอากาศ วัสดุ และสภาพแวดล้อมธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนแนวคิดของการออกแบบสถาปัตยกรรมที่สอดคล้องกับระบบนิเวศ

การเปรียบเทียบระหว่างภาพของบ้านล้านนากับภาพของเมืองร่วมสมัยที่กำลังเผชิญปัญหาสิ่งแวดล้อมทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นความแตกต่างของแนวคิดในการพัฒนาเมืองในสองบริบท และกระตุ้นให้เกิดการใคร่ครวญเกี่ยวกับแนวทางของการอยู่อาศัยที่ยั่งยืน ในอีกด้านหนึ่ง การนำเสนอภาพเมืองเชียงใหม่ในลักษณะสามภาวะ ได้แก่ ภาวะปัจจุบัน ภาวะเสื่อมถอย และภาวะอุดมคติ ช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการถึงความเป็นไปได้ของอนาคตเมืองผ่านภาพที่ถูกสร้างขึ้นในงาน

ดังนั้น ในระดับแนวคิด ผลงานสามารถทำให้ประเด็นเรื่อง จิตสำนึกเชิงนิเวศ และ สถาปัตยกรรมเพื่อความยั่งยืน ปรากฏในฐานะคำถามเชิงวิพากษ์ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมพิจารณา มากกว่าการเสนอคำตอบสำเร็จรูป

4.5.4 สัมฤทธิ์ผลเชิงประสบการณ์ของผู้ชม

ในเชิงประสบการณ์ของผู้ชม ผลงาน SIMULANNA สามารถสร้างรูปแบบการรับรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเข้าใจเนื้อหาและการรับรู้เชิงบรรยากาศได้พร้อมกัน

การจัดวางภาพยนตร์สองระบบภายในพื้นที่เดียวกันทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องเล่าเกี่ยวกับบ้านล้านนาในระดับหนึ่ง ขณะเดียวกันก็เผชิญกับบรรยากาศของเมืองที่กำลังเปลี่ยนแปลงผ่านการเคลื่อนไหวของภาพ แสง และพื้นที่ ลักษณะดังกล่าวทำให้การรับชมไม่ได้จำกัดอยู่ที่การติดตามเหตุการณ์ในภาพยนตร์เพียงอย่างเดียว แต่กลายเป็นประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่ผู้ชมต้องเคลื่อนที่ มอง และเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในพื้นที่จัดแสดงด้วยตนเอง

การออกแบบบรรยากาศของภาพ เสียง และจังหวะของการเปลี่ยนแปลงของภาพยังช่วยทำให้ผู้ชมรับรู้การเปลี่ยนผ่านของเวลาและสภาพแวดล้อมของเมืองในลักษณะต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการรับรู้ในปรากฏการณ์วิทยาที่เน้นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านการอยู่ร่วมกับโลก

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความความหมายของผลงานในหลายระดับ ผู้ชมอาจรับรู้ผลงานผ่านเรื่องเล่าเกี่ยวกับตัวละครและบ้านล้านนา หรืออาจรับรู้ผ่านบรรยากาศของเมืองที่กำลังเปลี่ยนแปลง และคำถามเกี่ยวกับอนาคตของการอยู่อาศัย

โดยสรุปผลงาน SIMULANNA แสดงสัมฤทธิ์ผลในฐานะพื้นที่ทดลองที่บูรณาการแนวคิด ทฤษฎี และประสบการณ์ของผู้ชมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โครงสร้างการนำเสนอแบบหลายจอช่วยให้ภาพยนตร์สองระบบทำงานเสริมกัน ทั้งในเชิงความหมายและการรับรู้ ในเชิงแนวคิด ผลงานเปิดประเด็นเรื่องจิตสำนึกเชิงนิเวศและสถาปัตยกรรมเพื่อความยั่งยืนในฐานะคำถามเชิงวิพากษ์ ขณะเดียวกัน ประสบการณ์เชิงพื้นที่ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตีความและสร้างความหมายด้วยตนเอง

4.6 ผลการประเมินคุณภาพผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA

การประเมินคุณภาพผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA ในส่วนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพิจารณาผลลัพธ์ของกระบวนการสร้างสรรค์ในเชิงประจักษ์ ผ่านมุมมองของผู้ชมที่ได้มีประสบการณ์ร่วมกับผลงานภายในพื้นที่จัดแสดง การประเมินดังกล่าวมุ่งเน้นการตรวจสอบว่าผลงานสามารถถ่ายทอดแนวคิดทางศิลปะและประเด็นเชิงสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด ตลอดจนสามารถสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์และการรับรู้ในระดับที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ในการดำเนินการประเมิน ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามมาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ (Likert, 1932) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เข้าชมนิทรรศการ โดยครอบคลุมประเด็นการประเมินในสามด้านสำคัญ ได้แก่ ด้านคุณภาพของผลงานแอนิเมชัน ด้านการจัดพื้นที่งานนิทรรศการ และด้านความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพื่อให้สามารถสะท้อนคุณภาพของผลงานได้อย่างรอบด้าน ทั้งในเชิงรูปแบบแนวคิด และประสบการณ์ของผู้ชม

กลุ่มตัวอย่างในการประเมินประกอบด้วยผู้เข้าชมนิทรรศการจำนวนทั้งสิ้น 45 คน แบ่งเป็นเพศชาย 22 คน และเพศหญิง 23 คน โดยมีช่วงอายุระหว่าง 20–30 ปี จำนวน 30 คน ช่วงอายุ 31–40 ปี จำนวน 8 คน และช่วงอายุ 41–50 ปี จำนวน 7 คน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของกลุ่มผู้ชมทั้งในด้านเพศและช่วงวัย อันเอื้อต่อการประเมินผลงานในมุมมองที่แตกต่างกัน ผลการประเมินคุณภาพผลงานในภาพรวมสามารถสรุปได้ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA

ด้านการประเมิน	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	S.D.	ระดับ
ด้านที่ 1 คุณภาพของผลงานแอนิเมชัน	คุณภาพของการออกแบบตัวละคร	4.61	0.52	มากที่สุด
	คุณภาพของการออกแบบฉาก	4.68	0.49	มากที่สุด
	คุณภาพของเสียงประกอบ	4.55	0.58	มากที่สุด
	การสื่อสารประเด็นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	4.72	0.45	มากที่สุด
	ภาพรวมความประทับใจ	4.75	0.43	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1		4.66	0.49	มากที่สุด
ด้านที่ 2 การจัดพื้นที่งานนิทรรศการ	การจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่	4.63	0.51	มากที่สุด
	ระดับสุนทรีย์/ความงาม	4.74	0.44	มากที่สุด
	ความน่าสนใจ/น่าดึงดูด	4.79	0.40	มากที่สุด
	ระดับความประทับใจ	4.76	0.42	มากที่สุด
	ความเหมาะสมของรูปแบบการติดตั้ง	4.69	0.47	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 2		4.72	0.45	มากที่สุด
ด้านที่ 3 ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดสร้างสรรค์	4.81	0.39	มากที่สุด
	ระดับความแปลกใหม่	4.73	0.46	มากที่สุด
	ระดับความทันสมัย	4.70	0.48	มากที่สุด
	การส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม	4.78	0.41	มากที่สุด
	ความเหมาะสมในการพัฒนาต่อ	4.74	0.44	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 3		4.75	0.44	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด		4.71	0.46	มากที่สุด

จากการประเมินคุณภาพผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA โดยใช้แบบสอบถามมาตรฐานประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมของการประเมินทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.46) แสดงให้เห็นว่าผลงานสามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชมได้ในระดับสูงทั้งในเชิงรูปแบบแนวคิด และประสบการณ์การรับรู้

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือด้านการจัดพื้นที่งานนิทรรศการ ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.45) และด้านคุณภาพของผลงานแอนิเมชัน ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.49) ตามลำดับ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผลงานมีความโดดเด่นในเชิงแนวคิดและความแปลกใหม่ ควบคู่ไปกับการออกแบบพื้นที่จัดแสดงที่สามารถสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์และความน่าสนใจให้แก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เมื่อพิจารณาในระดับรายข้อ พบว่ารายการที่ได้รับค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ ความน่าสนใจและความดึงดูดของผลงานในพื้นที่จัดแสดง ($\bar{x} = 4.79$) และระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน ($\bar{x} = 4.81$) ขณะที่รายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือคุณภาพของเสียงประกอบ ($\bar{x} = 4.55$) อย่างไรก็ตามค่าดังกล่าวยังคงอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าทุกองค์ประกอบของผลงานได้รับการประเมินในเชิงบวก

นอกจากนี้ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของแต่ละรายการอยู่ในช่วง 0.39–0.58 ซึ่งสะท้อนว่าความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามมีความสอดคล้องกันในระดับสูง ไม่มีการกระจายตัวของข้อมูลมากนัก ส่งผลให้ผลการประเมินมีความน่าเชื่อถือและสามารถสะท้อนมุมมองของผู้ชมต่อผลงานได้อย่างชัดเจน

โดยสรุป ผลการประเมินชี้ให้เห็นว่าผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA สามารถบูรณาการองค์ประกอบด้านศิลปะ การออกแบบพื้นที่ และแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เข้าด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถสื่อสารประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนในลักษณะที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเกิดการตีความและใคร่ครวญได้ในระดับที่น่าพอใจ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทนี้นำเสนอการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะจากงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค ภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอสุนทรียภาพความยั่งยืนของสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่” ซึ่งมุ่งสำรวจศักยภาพของแอนิเมชันในฐานะสื่อศิลปะที่สามารถเชื่อมโยงภาพเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าแอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของประสบการณ์เชิงสุนทรียะที่เปิดโอกาสให้ผู้ชม พิจารณา ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เมือง และธรรมชาติ ตลอดจนชี้ให้เห็นศักยภาพของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะกรอบความคิดสำหรับการตั้งคำถามต่อวิถีการอยู่อาศัยและการพัฒนาเมืองในบริบทของวิกฤติสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ เมือง วิกฤติสิ่งแวดล้อม และสถาปัตยกรรม เพื่อนำผลการวิเคราะห์มาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่นำเสนอความหมายของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับธรรมชาติและมียุทธศาสตร์ในการตั้งคำถามต่อวิกฤติสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

5.1.1 ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันในฐานะแหล่งกรณีศึกษาเชิงแนวคิดและสุนทรียะ

ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันนำไปสู่การสังเคราะห์แนวทางในการพัฒนาโครงเรื่องของผลงาน โดยมีได้ตั้งอยู่บนการเล่าเรื่องเชิงเหตุการณ์เพียงอย่างเดียว หากตั้งอยู่บนการออกแบบ “โครงสร้างของประสบการณ์” ที่ผสานระหว่างเรื่องเล่า ภูมิทัศน์ และบรรยากาศเข้าด้วยกัน ส่งผลให้ภาพเคลื่อนไหวทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการรับรู้ที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตีความความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เมือง และสิ่งแวดล้อม

ในเชิงการสังเคราะห์ โครงเรื่องถูกพัฒนาบนแกนความสัมพันธ์ดังกล่าว โดยเริ่มจากการสร้างภาวะของวิกฤติในระดับประสบการณ์ ก่อนเชื่อมโยงไปสู่ความทรงจำและรูปแบบการอยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ และนำไปสู่การเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลงของเมืองร่วมสมัยและความขัดแย้งเชิงคุณค่า กระบวนการนี้ทำให้ตัวละครทำหน้าที่เป็นสื่อกลางของการรับรู้ที่เคลื่อนจากภาวะไม่ตระหนักรู้ไปสู่การตั้งคำถามและการใคร่ครวญ

องค์ความรู้จากการวิเคราะห์สามารถสรุปได้ในสามประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1) การใช้ภูมิทัศน์เป็นตัวขับเคลื่อนความหมายของเรื่องเล่า 2) การสร้างตัวละครในฐานะผู้เชื่อมโยงประสบการณ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม และ 3) การผสานเรื่องเล่ากับบรรยากาศเพื่อก่อรูปการรับรู้หลายระดับ โดยไม่ถ่ายทอดความหมายอย่างตรงไปตรงมา

ผลจากการสังเคราะห์ดังกล่าวทำให้โครงเรื่องมีลักษณะเป็นโครงสร้างสามช่วง ได้แก่ 1) การเผชิญโลกวิกฤติ 2) การย้อนกลับสู่ความทรงจำและการเปิดเผยความขัดแย้ง 3) การก่อรูปจินตนาการต่อความเป็นไปได้ใหม่ของการอยู่อาศัย ซึ่งเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความมากกว่าการนำเสนอข้อสรุปเชิงตัดสิน

ขณะเดียวกัน การวิเคราะห์แนวทางการจัดวางภาพเคลื่อนไหวในลักษณะอินสตอลเลชันและระบบหลายจอ ชี้ให้เห็นศักยภาพของการขยายภาพยนตร์จากสื่อเชิงเส้นไปสู่สื่อเชิงพื้นที่ ซึ่งผู้ชมต้องมีส่วนร่วมผ่านการเคลื่อนที่และการรับรู้ในพื้นที่จริง องค์ประกอบดังกล่าวจึงถูกสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

ผลงาน โดยประกอบด้วย 1) การใช้ภูมิทัศน์เป็นพื้นที่ของความหมาย 2) การจัดวางภาพแบบหลายจอเพื่อสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ และ 3) การผสมผสานเรื่องเล่ากับบรรยากาศเพื่อสร้างการรับรู้หลายระดับ

ดังนั้น กรอบแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์จึงเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชันในงานวิจัยนี้ ในฐานะ “พื้นที่เชิงประสบการณ์” ที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการรับรู้และสร้างความหมายร่วมกับผลงานอย่างต่อเนื่อง

5.1.2 ผลการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันในงานวิจัยนี้มุ่งนำเสนอสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่ในฐานะพื้นที่แห่งความหมายที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และวิถีชีวิตท้องถิ่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Lanna House and the Thrilling Adventures of the Earth Man ถูกออกแบบให้เป็นแกนของการสื่อสารแนวคิด โดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่าและตัวละครเป็นกลไกในการเชื่อมโยงผู้ชมเข้ากับประเด็นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและการอยู่อาศัย

บ้านพื้นถิ่นล้านนาในผลงานนี้ได้ถูกนำเสนอเพียงในฐานะวัตถุทางวัฒนธรรม หากถูกตีความใหม่ในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่มีความสัมพันธ์กับภูมิอากาศ วัสดุ และระบบนิเวศ การนำเสนอในลักษณะดังกล่าวทำให้บ้านล้านนาไม่เพียงปรากฏในฐานะสัญลักษณ์ของอดีต แต่ยังเป็นกรอบแนวคิดที่สามารถใช้ตั้งคำถามต่อการพัฒนาเมืองร่วมสมัย

5.1.3 ผลการพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “SIMULANNA”

ผลงาน “SIMULANNA” ได้รับการพัฒนาในฐานะแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ผสมผสานภาพยนตร์แอนิเมชันสองรูปแบบ ได้แก่ 1) ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง 2) ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมอนตาจ

ภาพยนตร์แบบมีเนื้อเรื่องทำหน้าที่เป็นแกนความหมายของงาน ขณะที่ภาพยนตร์แบบมอนตาจเรื่อง The Vanishing Lanna Landscape ทำหน้าที่ขยายประเด็นดังกล่าวไปสู่ระดับของบรรยากาศและภาวะวิกฤตของเมืองร่วมสมัย

การจัดวางภาพเคลื่อนไหวบนจอหลักร่วมกับฉากรับภาพรูปตัววี ทำให้พื้นที่แสดงงานกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญของการรับรู้ ผู้ชมไม่ได้รับชมภาพยนตร์ในฐานะสื่อที่แยกออกจากพื้นที่ หากรับรู้ภาพเคลื่อนไหวในฐานะส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม

โครงสร้างดังกล่าวช่วยให้ประเด็นเรื่องสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา เมืองร่วมสมัย และวิกฤตสิ่งแวดล้อมถูกนำเสนอในระดับของประสบการณ์มากกว่าการอธิบายเชิงข้อมูล

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยจากกระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชัน “SIMULANNA” แสดงถึงการเชื่อมโยงผลลัพธ์เชิงปฏิบัติกับกรอบแนวคิดทางทฤษฎี ได้แก่ แนวคิดภาพยนตร์ของเดอเลซและปรากฏการณ์วิทยา การอภิปรายครอบคลุมทั้งมิติของโครงสร้างการเล่าเรื่องในแอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่อง มิติของประสบการณ์เชิงสุนทรียะในแอนิเมชันอินสตอลเลชัน และผลการประเมินเชิงประจักษ์จากผู้ชม เพื่อแสดงให้เห็นศักยภาพของการบูรณาการสื่อ ภาพ เสียง และพื้นที่ ในการสร้างประสบการณ์ที่นำไปสู่การตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนอย่างเป็นรูปธรรม

5.2.1 การอภิปรายผลแอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องในฐานะโครงสร้างการรับรู้และฐานของประสบการณ์

ผลการสร้างสรรค์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องในงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าโครงสร้างแบบ movement-image มีบทบาทสำคัญในการวางฐานของการรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้ชม ผ่าน “โครงสร้างการรับรู้-การกระทำ” (sensory-motor schema) ซึ่งเชื่อมโยงการรับรู้ ความรู้สึก และการกระทำอย่างเป็นเหตุเป็นผล ส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าใจโลกของเรื่องเล่า เชื่อมโยงกับตัวละคร และเข้าถึงประเด็นด้านวิฤตติสิ่งแวดล้อมได้อย่างชัดเจนในระดับความเข้าใจเชิงเหตุผล

อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างดังกล่าวมีข้อจำกัดในการถ่ายทอดสุนทรียะของความยั่งยืน ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่มีความซับซ้อนและมีอาจลดทอนเป็นตรรกะเชิงเหตุและผลเพียงอย่างเดียว กล่าวคือ การครอบงำของโครงสร้างการรับรู้-การกระทำมีแนวโน้มทำให้ประเด็นสิ่งแวดล้อมถูกตีความในกรอบ “ปัญหา-การแก้ไข” มากกว่าการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเผชิญกับความไม่แน่นอน มิติของเวลา และภาวะของการเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจควบคุมได้

ในบริบทนี้ การนำแนวคิดของเดอเลซมาใช้มิได้มุ่งเสนอให้ time-image เข้ามาแทนที่ movement-image หากแต่เพื่อชี้ให้เห็น “การเปลี่ยนผ่านของระบอบการรับรู้” จากโครงสร้างที่เอื้อให้โลกถูกเข้าใจอย่างเป็นเหตุเป็นผล ไปสู่โครงสร้างที่รบกวนความต่อเนื่องดังกล่าว และเปิดให้เวลาเผยตัวในฐานะประสบการณ์โดยตรง ดังนั้น แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องจึงมีคุณค่าในฐานะ “ฐานของการเข้าใจโลก” แต่ยังไม่เพียงพอสำหรับการก่อรูปการตระหนักรู้ในระดับลึก

ด้วยเหตุนี้ ผลการวิเคราะห์จึงชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นของการบูรณาการรูปแบบการนำเสนอที่สามารถรบกวนโครงสร้างการรับรู้แบบเดิม และหลักการรับรู้ของผู้ชมไปสู่ลักษณะของ time-image ซึ่งเอื้อให้ประสบการณ์ของเวลา ความทรงจำ และบรรยากาศปรากฏขึ้นโดยตรง โดยเฉพาะผ่านแอนิเมชันอินสตอลเลชัน ในฐานะ “พื้นที่ของประสบการณ์”

โดยสรุป แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องมีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจเบื้องต้นภายใต้ระบอบของ movement-image ขณะที่การพัฒนาไปสู่รูปแบบที่มีลักษณะของ time-image มิใช่การแทนที่ หากเป็นการขยายศักยภาพของภาพยนตร์ให้สามารถทำงานในระดับของประสบการณ์และความคิด ซึ่งเอื้อให้สุนทรียะของความยั่งยืนปรากฏในระดับการรับรู้และจิตสำนึกได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

5.2.2 การอภิปรายผลเชิงสุนทรียะและประสบการณ์ของแอนิเมชันอินสตอลเลชัน

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าแอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงสุนทรียะที่เปิดพื้นที่ให้เกิดการรับรู้และการตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เมือง และสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการบูรณาการระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่า ภาพเคลื่อนไหวแบบมอนตาจ และการออกแบบพื้นที่จัดแสดงองค์ประกอบเหล่านี้มิได้ทำงานแยกส่วน หากประสานกันในลักษณะของระบบประสบการณ์ที่ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมทั้งทางร่างกายและการรับรู้

ในมุมมองของปรากฏการณ์วิทยา โครงสร้างดังกล่าวทำให้ผลงานมิได้ทำหน้าที่เป็นเพียงสื่อถ่ายทอดเนื้อหา หากแต่เป็น “โลกของประสบการณ์” ที่ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมและก่อรูปความหมายผ่านการรับรู้เชิงสถานการณ์ การเคลื่อนที่ของร่างกายในพื้นที่ การเปลี่ยนแปลงของภาพและบรรยากาศ รวมถึงจังหวะของเวลาในงาน ล้วนส่งผลให้การรับรู้มิได้เกิดขึ้นในลักษณะของการตีความเชิงเหตุผลเพียงอย่างเดียว แต่เป็นกระบวนการที่ผสานระหว่างความรู้สึก การรับรู้ และการตระหนักรู้

นอกจากนี้ การนำเสนอภาพบ้านพื้นถิ่นล้านนาในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างเชิงเปรียบเทียบที่เปิดให้ผู้ชมพิจารณาความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับระบบ

นิเวศ กับการพัฒนาเมืองในบริบทสมัยใหม่ที่เน้นประสิทธิภาพและการเติบโตทางเศรษฐกิจเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม ผลงานนี้ได้มุ่งเสนอคำตอบหรือข้อสรุปเชิงคุณค่า หากแต่สร้างเงื่อนไขให้เกิดการใคร่ครวญผ่านประสบการณ์เชิงสุนทรียะ

ดังนั้น ผลงาน SIMULANNA จึงสามารถอธิบายได้ในฐานะพื้นที่ทดลองทางศิลปะที่บูรณาการสื่อ ภาพ เสียง และสถาปัตยกรรมเข้าด้วยกัน เพื่อก่อรูป “พื้นที่เชิงประสบการณ์” ที่เอื้อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างความหมาย และเปิดมุมมองใหม่ต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม และอนาคตของเมืองในบริบทสังคมร่วมสมัย

5.2.3 การอภิปรายผลจากการประเมินเชิงประจักษ์ของผู้ชม

ผลการประเมินเชิงประจักษ์จากผู้ชมทำหน้าที่เป็นหลักฐานสนับสนุนข้อค้นพบเชิงแนวคิด โดยค่าเฉลี่ยรวมของการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$) ซึ่งสะท้อนว่าผลงานสามารถสร้างประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพทั้งในเชิงสุนทรียะและการรับรู้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.75$) รองลงมาคือด้านการจัดพื้นที่งานนิทรรศการ ($\bar{x} = 4.72$) และด้านคุณภาพของผลงานแอนิเมชัน ($\bar{x} = 4.66$) ตามลำดับ

ลำดับของค่าคะแนนดังกล่าวมีนัยสำคัญในเชิงทฤษฎี กล่าวคือ การที่ด้านความคิดสร้างสรรค์และการจัดพื้นที่ได้รับคะแนนสูงกว่าด้านองค์ประกอบเชิงเทคนิคของแอนิเมชัน สะท้อนว่าผู้ชมให้ความสำคัญกับ “ประสบการณ์โดยรวม” และ “มิติของความหมาย” มากกว่าความสมบูรณ์เชิงรูปแบบเพียงอย่างเดียว ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาและสุนทรียศาสตร์ของบรรยากาศที่มองว่าการรับรู้ทางศิลปะเกิดขึ้นผ่านความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย พื้นที่ และเวลา มากกว่าการรับสารในลักษณะเชิงเนื้อหา

ขณะเดียวกัน ค่าเฉลี่ยที่สูงในประเด็นการสื่อสารด้านสิ่งแวดล้อมยังบ่งชี้ว่าผลงานสามารถกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้เชิงนิเวศได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่จำเป็นต้องนำเสนอในรูปแบบของสารเชิงข้อมูลตรงหรือข้อสรุปเชิงชี้แนะ หากแต่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมสร้างความหมายด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่จัดแสดง

ดังนั้น ผลการประเมินจากผู้ชมจึงยืนยันว่าการออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันในงานวิจัยนี้สามารถทำหน้าที่เป็น “สนามของประสบการณ์” ที่บูรณาการสื่อ ภาพ เสียง และพื้นที่เข้าด้วยกัน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตีความ และใคร่ครวญต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สิ่งแวดล้อม และการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืนได้อย่างเป็นรูปธรรม

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

การวิจัยในอนาคตสามารถขยายการศึกษาเกี่ยวกับแอนิเมชันอินสตอลเลชันในบริบทของสิ่งแวดล้อมและสถาปัตยกรรมได้ในหลายทิศทาง เช่น

- การศึกษาประสบการณ์ของผู้ชมอย่างเป็นระบบผ่านวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ
- การเปรียบเทียบแอนิเมชันอินสตอลเลชันกับสื่อศิลปะรูปแบบอื่นในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม
- การเชื่อมโยงแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์กับการออกแบบสถาปัตยกรรมและภูมิสถาปัตยกรรมร่วมสมัย

5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์

ในเชิงการสร้างสรรค์ การพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชันในอนาคตอาจทดลองใช้เทคโนโลยีแบบอินเทอร์แอกทีฟหรือระบบสื่อดิจิทัลที่ทำให้ผู้ชมมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงภาพหรือบรรยากาศของพื้นที่

แนวทางดังกล่าวอาจช่วยให้ประสบการณ์ของผู้ชมมีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น และเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสำรวจประเด็นเรื่องสิ่งแวดล้อมและการอยู่อาศัยร่วมกับผลงาน

5.4 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์แอนิเมชันอินสตอลเลชัน SIMULANNA ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการระหว่างการศึกษาศีลภาพเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรม และแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย โดยองค์ความรู้ดังกล่าวสามารถอธิบายได้ผ่านสามมิติสำคัญ ได้แก่ การพัฒนากรอบแนวคิดในการบูรณาการ ทฤษฎี การพัฒนารูปแบบการนำเสนอแอนิเมชันในลักษณะอินสตอลเลชันเชิงพื้นที่ และการตีความ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในบริบทของการอยู่อาศัยเชิงนิเวศ

ประการแรก งานวิจัยนี้เสนอแนวทางในการบูรณาการแนวคิดจากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน ปรากฏการณ์วิทยาของการรับรู้ และแนวคิดด้านนิเวศวิทยาเชิงวัฒนธรรมเข้าด้วยกันในกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ แนวคิดของปรากฏการณ์วิทยา โดยเฉพาะในงานของ เมอร์โล-ปงตี ชี้ให้เห็นว่าการรับรู้ของมนุษย์ มิได้เกิดขึ้นจากการมองวัตถุเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย พื้นที่ และสิ่งแวดล้อมที่ มนุษย์ดำรงอยู่ภายใน (Merleau-Ponty, 1945/2012) การนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชันช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นสื่อเล่าเรื่อง หากกลายเป็นส่วน หนึ่งของสภาพแวดล้อมเชิงประสบการณ์ที่ผู้ชมสามารถรับรู้ผ่านการเคลื่อนที่ การมอง และการมีส่วนร่วมกับ พื้นที่จัดแสดง

นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ของบรรยากาศ (atmosphere) ซึ่งเสนอโดย เบอเมอ ได้ช่วย สนับสนุนความเข้าใจว่าความหมายของพื้นที่ศิลปะไม่ได้เกิดจากวัตถุหรือภาพเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจาก ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อม วัตถุ และผู้รับรู้ (Böhme, 2017) การนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ใน งานวิจัยนี้ทำให้การออกแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถสร้างบรรยากาศของเมืองและสภาพแวดล้อมที่ ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ในระดับประสบการณ์จริง ส่งผลให้แอนิเมชันกลายเป็นพื้นที่ของการใคร่ครวญเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เมือง และธรรมชาติ มากกว่าการเป็นเพียงสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อความบันเทิง

ประการที่สอง งานวิจัยนี้มีส่วนพัฒนารูปแบบการนำเสนอแอนิเมชันในลักษณะอินสตอลเลชันที่ผสาน ระบบภาพเคลื่อนไหวสองลักษณะเข้าด้วยกัน ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมีเนื้อเรื่องและภาพยนตร์ แอนิเมชันแบบมอนตาจเชิงบรรยากาศ โครงสร้างดังกล่าวทำให้ภาพเคลื่อนไหวสามารถทำงานในสองระดับ พร้อมกัน กล่าวคือ ในระดับหนึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจความหมายของผลงานผ่านโครงสร้างของเรื่องเล่า ตัวละคร และลำดับเหตุการณ์ ขณะเดียวกันภาพแบบมอนตาจช่วยสร้างบรรยากาศของพื้นที่และภาวะของเมืองที่ผู้ชม สามารถรับรู้ผ่านประสบการณ์เชิงสุนทรียะ

รูปแบบการนำเสนอดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของศิลปะอินสตอลเลชันร่วมสมัยที่มองว่า สื่อภาพเคลื่อนไหวสามารถขยายออกจากกรอบของจอภาพยนตร์ไปสู่พื้นที่ทางสถาปัตยกรรม และทำให้ผู้ชม กลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การรับชม (Bishop, 2005) ในทำนองเดียวกัน จูเลียนา บรูโน (Giuliana Bruno) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพเคลื่อนไหวกับสถาปัตยกรรมของพื้นที่ โดยชี้ให้เห็นว่า ภาพเคลื่อนไหวสามารถสร้าง “ภูมิทัศน์ของประสบการณ์” ที่ผู้ชมต้องเคลื่อนที่ผ่านและตีความด้วยตนเอง (Bruno, 2002) การประยุกต์แนวคิดดังกล่าวในงานวิจัยนี้ช่วยขยายขอบเขตของแอนิเมชันจากสื่อเชิงเวลาไป สู่สื่อเชิงพื้นที่ ซึ่งทำให้การรับชมกลายเป็นประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนที่ การมอง และการมีส่วนร่วม ของผู้ชมภายในพื้นที่จัดแสดง

ประการที่สาม งานวิจัยนี้มีส่วนเสนอการตีความใหม่ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะรูปแบบ การอยู่อาศัยที่สามารถตั้งคำถามต่อแนวทางการพัฒนาเมืองร่วมสมัย บ้านล้านนาในผลงาน SIMULANNA มิได้

ถูกนำเสนอเพียงในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรถูกอนุรักษ์ แต่ถูกตีความใหม่ในฐานะตัวอย่างของรูปแบบการอยู่อาศัยที่มีความสัมพันธ์กับภูมิอากาศ วัสดุ และระบบนิเวศ แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องจิตสำนึกทางนิเวศวิทยาซึ่งเน้นว่ามนุษย์ควรตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับระบบนิเวศของโลก (Bateson, 1972)

การนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปะช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาเมืองร่วมสมัยกับภูมิปัญญาการอยู่อาศัยในวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งมีศักยภาพในการเสนอแนวทางของการอยู่อาศัยที่สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมและแนวคิดของสถาปัตยกรรมยั่งยืน

องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากงานวิจัยนี้อยู่ที่การเสนอแนวทางในการใช้แอนิเมชันอินสตอลเลชันเป็นพื้นที่ของการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างสื่อภาพเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ผ่านการบูรณาการแนวคิดจากปรัชญาปรากฏการณ์วิทยา สุนทรียศาสตร์ของบรรยากาศ และแนวคิดด้านนิเวศวิทยา เข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผลงาน SIMULANNA แสดงให้เห็นว่าภาพเคลื่อนไหวสามารถทำหน้าที่มากกว่าสื่อเล่าเรื่อง หากสามารถถูกออกแบบให้เป็นสภาพแวดล้อมของประสบการณ์ที่ผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้เชิงพื้นที่และบรรยากาศของการจัดแสดง แนวทางดังกล่าวช่วยขยายบทบาทของแอนิเมชันจากสื่อเชิงเวลาไปสู่สื่อเชิงพื้นที่ พร้อมทั้งเสนอการตีความสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะกรอบความคิดที่เชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับแนวคิดเรื่องการอยู่อาศัยอย่างยั่งยืนในบริบทของเมืองร่วมสมัย ซึ่งช่วยเปิดแนวทางใหม่ในการวิจัยด้านศิลปะสื่อใหม่และการออกแบบสภาพแวดล้อมในอนาคต

5.5 ข้อจำกัดของการวิจัย

แม้งานวิจัยนี้จะสามารถพัฒนาแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ผสมผสานแนวคิดด้านศิลปะ ภาพยนตร์ และสถาปัตยกรรมเข้าด้วยกันได้ แต่กระบวนการวิจัยยังมีข้อจำกัดบางประการที่ควรได้รับการพิจารณา

ประการแรก การศึกษาประสบการณ์ของผู้ชมในงานวิจัยนี้ได้มีการเก็บข้อมูลเชิงประจักษ์ผ่านแบบสอบถามมาตรฐานค่าแบบลิเคิร์ต อย่างไรก็ตาม การเก็บข้อมูลดังกล่าวมุ่งเน้นไปที่กลุ่มผู้เข้าชมนิทรรศการโดยตรง ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างเฉพาะ (specific audience) ที่มีประสบการณ์ร่วมกับผลงานในบริบทของพื้นที่จัดแสดงจริง จึงอาจยังไม่ครอบคลุมมุมมองของผู้ชมในบริบทที่หลากหลายมากนัก อีกทั้งลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ยังอยู่ในระดับของการประเมินเชิงปริมาณเป็นหลัก ดังนั้น การวิจัยในอนาคตอาจขยายแนวทางการศึกษาประสบการณ์ของผู้ชมให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น โดยผสมผสานวิธีการเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตพฤติกรรม หรือการวิเคราะห์การมีส่วนร่วมของผู้ชมในพื้นที่ เพื่อทำความเข้าใจมิติของการรับรู้ความรู้สึก และกระบวนการสร้างความหมายของผู้ชมต่อผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน รวมถึงผลกระทบต่อตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมได้อย่างละเอียดและรอบด้านยิ่งขึ้น

ประการที่สอง การสร้างสรรค์ผลงานในงานวิจัยนี้เน้นบริบทของจังหวัดเชียงใหม่และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาเป็นหลัก แม้บริบทดังกล่าวจะมีความสำคัญต่อการตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นกับสิ่งแวดล้อม แต่การตีความในลักษณะนี้อาจมีข้อจำกัดเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับบริบทของเมืองหรือวัฒนธรรมอื่น ๆ การวิจัยในอนาคตอาจขยายกรอบการศึกษาไปสู่ภูมิภาคหรือรูปแบบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นอื่น เพื่อเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องการอยู่อาศัยและความยั่งยืนในบริบทที่แตกต่างกัน

ประการที่สาม การสร้างสรรค์ผลงานอินสตอลเลชันยังมีข้อจำกัดด้านเทคโนโลยี พื้นที่จัดแสดง และทรัพยากรในการผลิต ซึ่งอาจส่งผลต่อขนาดและรูปแบบของการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวในพื้นที่จริง หากมีการพัฒนาเทคโนโลยีหรือพื้นที่แสดงงานที่รองรับระบบสื่อหลายจอได้มากขึ้น อาจช่วยเปิดโอกาสให้การทดลองเชิงสุนทรียะและเชิงพื้นที่ที่มีความหลากหลายยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดเหล่านี้ไม่ได้ลดทอนคุณค่าของงานวิจัย หากสะท้อนให้เห็นทิศทางของการพัฒนาการวิจัยและการสร้างสรรค์ในอนาคต ซึ่งสามารถต่อยอดแนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชันอินสตอลเลชัน สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมในบริบทที่กว้างขึ้น

โดยสรุป งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าแอนิเมชันอินสตอลเลชันสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทดลองเชิงสุนทรียะสำหรับการตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เมือง และสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีนัยสำคัญ ผ่านการบูรณาการการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน แนวคิดทางปรัชญา และกระบวนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ผลงาน SIMULANNA ได้พัฒนาโครงสร้างการนำเสนอที่ทำให้ภาพเคลื่อนไหวทำงานทั้งในระดับของเรื่องเล่าและในระดับของใหม่ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนาในฐานะรูปแบบการอยู่อาศัยที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เชิงพื้นที่ พร้อมทั้งเสนอการตีความมนุษย์ ธรรมชาติ และระบบนิเวศ ในบริบทของวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

การสร้างสรรค์ดังกล่าวจึงมิได้มีความสำคัญเพียงในฐานะผลงานศิลปะ หากยังเป็นกระบวนการวิจัยที่เปิดพื้นที่ให้พิจารณาศักยภาพของสื่อภาพเคลื่อนไหวในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านศิลปะ สถาปัตยกรรม และสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน พร้อมทั้งชี้ให้เห็นว่าการกลับมาทบทวนภูมิปัญญาการอยู่อาศัยในวัฒนธรรมท้องถิ่นอาจเป็นหนึ่งในแนวทางสำคัญในการจินตนาการอนาคตของเมืองและการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืนในโลกปัจจุบัน

บรรณานุกรม

- ทรงวาด สุขเมืองมา. (2023). ภาพแทนคุณลักษณะล้านนาในงานออกแบบสถาปัตยกรรมโรงแรมขนาดเล็
จังหวัดเชียงใหม่. *หน้าจั่ว สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม*, 37(2), 47–74.
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NAJUA-Arch/article/view/269427/181713>
- พรรณจิรา ทิศาวิภาต. (2007). บทวิจารณ์หนังสือ: Architecture in a climate of change: A guide to
sustainable design. *Journal of Architectural/Planning Research and Studies*, 5(1), 203–
210. <https://doi.org/10.56261/jars.v5i1.169252>
- ภิญญาพันธุ์ พจนะลาวิทย์. (2013). ไทย-ลานนา ล้านนา-ไทย: ประวัติศาสตร์นิพนธ์ สถาปัตยกรรมล้านนา
(พุทธศตวรรษที่ 25–พ.ศ. 2549). *NAJUA: History of Architecture and Thai Architecture*,
10(1), 26–59. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmitl/article/view/78691/63050>
- ศิริชัย ธนทิพย์. (2016). การรับรู้อัตลักษณ์ล้านนาผ่านทางสถาปัตยกรรมในจังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.*, 23(2), 31–41.
- อนันตภาพ กิจติกาศ, & ระวีวรรณ โอฬารรัตน์มณี. (2021). พลวัตสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น: กรณีศึกษาเรือนไต้
บ้านห้วยเม็ง จังหวัดเชียงราย. *เจดี: วารสารวิชาการการออกแบบสภาพแวดล้อม*, 8(2), 148–170.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jed/article/view/251583/170816>
- อนุวิทย์ เจริญศุภกุล. (1982). ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมไทยศึกษา. *NAJUA: History of Architecture and
Thai Architecture*, 2(1), 42–54.
- Amyl. (2021). How does Pixar animate films so realistically? *Medium*.
<https://amyl2.medium.com/how-does-pixar-animate-films-so-realistically-152f88042baa>
- Bateson, G. (1972). *Steps to an ecology of mind*. University of Chicago Press.
- Bezerra, J. (2022). Deleuze and Merleau-Ponty: Cinema in its continuous rebirth. *Matrizes*,
16(2), 99–118. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v16i2p99-118>
- Bergson, H. (1889/1910). *Time and free will: An essay on the immediate data of consciousness*
(F. L. Pogson, Trans.). George Allen & Unwin.
- Bergson, H. (1907/1911). *Creative evolution* (A. Mitchell, Trans.). Henry Holt.
- Berton, G. (2021). *The works of Hayao Miyazaki: The master of Japanese animation*. Third
Editions.
- Bishop, C. (2005). Installation art and experience. *Tate Papers*, 4. [https://www.tate.org.uk/
research/tate-papers/04/installation-art-and-experience](https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/04/installation-art-and-experience)
- Böhme, G. (2017). *The aesthetics of atmospheres*. Routledge.
- Bovill, C. (2015). *Sustainability in architecture and urban design*. Routledge.
- Brown, J. (2020). Film review: Porco Rosso (1992). <https://midlifegamergeek.com/>
- Bruno, G. (2002). *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film*. Verso.
- Cavallaro, D. (2006). *The anime art of Hayao Miyazaki*. McFarland.
- Denison, D. (2013). *30-second architecture*. Ivy Press.
- Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image*. University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of
Minnesota Press.

- Dufrenne, M. (1973). *The phenomenology of aesthetic experience* (E. S. Casey, Trans.). Northwestern University Press.
- Edwards, B. (2014). *Rough guide to sustainability*. RIBA Publishing.
- Eisenstein, S. (1949). *Film form: Essays in film theory* (J. Leyda, Trans.). Harcourt, Brace & Company.
- Eliasson, O. (2015). *Experience*. Phaidon Press.
- Ferencz-Flatz, C., & Hanich, J. (Eds.). (2016). *Film phenomenology and film experience*. Amsterdam University Press.
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance* (S. I. Jain, Trans.). Routledge.
- Foster, J. B. (2000). *Marx's ecology*. Monthly Review Press.
- Glimpse of details. (2021). *Pom Poko: One last glimpse into the past* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fQwZhJIZt3I>
- Heidegger, M. (1927/1962). *Being and time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Harper & Row.
- Heidegger, M. (1950/1971). *Poetry, language, thought* (A. Hofstadter, Trans.). Harper & Row.
- Heise, U. K. (2014). Plasmatic nature. *Public Culture*, 26(2), 301–318.
- Hoffman, N. (1998). Goethean phenomenology. In D. Seamon & A. Zjunc (Eds.), *Goethe's way of science*. SUNY Press.
- Husserl, E. (1913/1982). *Ideas pertaining to a pure phenomenology* (F. Kersten, Trans.). Martinus Nijhoff.
- Husserl, E. (1970). *The crisis of European sciences* (D. Carr, Trans.). Northwestern University Press.
- Joson, J. (2022). Architecture in animation. <https://www.archdaily.com/>
- Köymen, E. (2023). An architectural-based study of the animated film.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(140), 1–55.
- Mahcar, F., Durak, S., Benabbou, R., & Arslan, T. (2024). Urban sustainability of Laghouat city. *Heritage Science*, 12, 191.
- Merleau-Ponty, M. (1945/2012). *Phenomenology of perception* (D. A. Landes, Trans.). Routledge.
- Moran, D. (2000). *Introduction to phenomenology*. Routledge.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci*. Rizzoli.
- Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin* (3rd ed.). Wiley.
- Parry, J. (2024). The phenomenology of animation. *Animation*, 19(2–3), 83–100.
- Pérez Art Museum Miami. (2021). *Marco Brambilla: Heaven's Gate* [Exhibition brochure].
- RobotsWiki. (2020). Robots. <https://robotcity.fandom.com/wiki/Robots>
- R/disney. (2024). Frame of Japan from “Monster's Inc”. <https://www.reddit.com>
- Schmuckli, C. (2019). Q+A with Lisa Reihana. <https://www.famsf.org>
- Sinnerbrink, R. (2024). *New philosophies of film*. Bloomsbury Academic.
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye*. Princeton University Press.

- Stang, A., & Hawthorne, C. (2005). *The green house*. Princeton Architectural Press.
- Sweeney, M. (2023). Property Brothers release new animated series.
<https://www.todaysparent.com>
- Tarkovsky, A. (1986). *Sculpting in time* (K. Hunter-Blair, Trans.). University of Texas Press.
- teamLab. (2012). Flower and corpse glitch. <https://www.teamlab.art>
- United Nations Environment Programme. (2020). *Global status report for buildings and construction*. UNEP.
- Wallace, S. (2020). Castle in the Sky review. <https://thirdimpactanime.com>
- Walt Disney Animation Studios. (2014). *Big Hero 6* [Film].
- Wegner, P. (2008). Anime's coming communities. <https://imagetextjournal.com>
- White, P. (2009). A phenomenological exploration of ecological consciousness development.
- WikiShrek. (2021). Shrek (character). [https://shrek.fandom.com/wiki/Shrek_\(character\)](https://shrek.fandom.com/wiki/Shrek_(character))
- Wood, A. (2018). What comes over the sea in pursuit of Venus.
- Zahavi, D. (2003). *Husserl's phenomenology*. Stanford University Press.
- Zahroh, F. (2022). The architecture of Howl's Moving Castle. <https://issuu.com>

ภาคผนวก

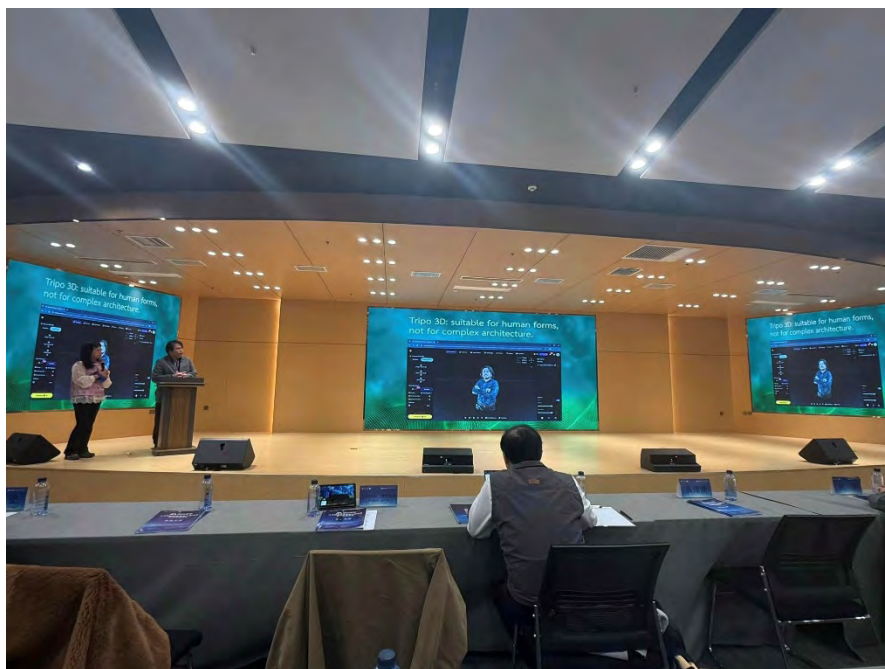
ภาคผนวก ก : ภาพผู้ชมเข้าร่วมวันเปิดนิทรรศการ





ภาคผนวก ข : การนำเสนอหนึ่งของงานวิจัยนำเสนอในที่ประชุมวิชาการระดับนานาชาติ หัวข้อเรื่อง “Reconstructing Lana’s House Digitally: Eco-Conscious Architecture in Storytelling Animation”

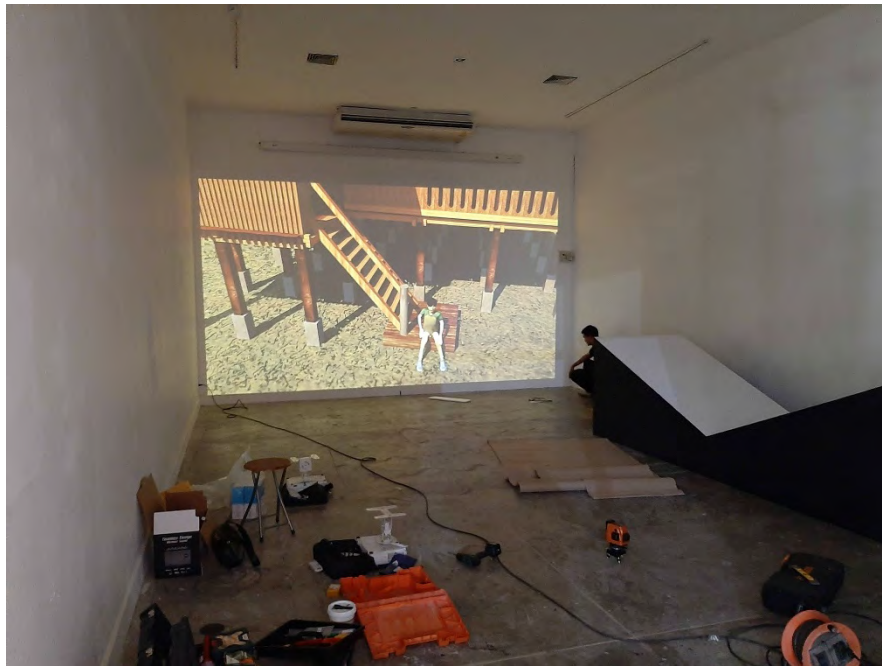
ณ the Hebei Academy of Fine Arts during the Artificial Intelligence and Future Living Environment Conference 30 พฤศจิกายน 2025







ภาคผนวก ค : การติดตั้งผลงาน





ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย

หัวหน้าโครงการ

รศ.ดร. กรกฎ ใจรักษ์

อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปประดิษฐ์บัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Name Mr.Korakot Jairak
Current position Associate Professor, Doctor
Faculty of Fine Arts Chiang Mai University
PHD program in Arts and Design

Education

2018 D.F.A Arts and Design
Chiang Mai University
2011 M.A. Animation and Design, obtained merit award
University of Sunderland, UK
2006 M.A. Media Arts and Design
Chiang Mai University
2002 B.A. Visual Communication Design 1st honors degree,
Chiang Mai Rajabhat University

Areas of Specialization:

- Animation Design and Storytelling
- Visual Communication and Media Arts
- Installation Art through Moving Images and Animation.
- Cultural Representation in Digital Media
- Interactive Media and New Media Technologies
- Thai and Lanna Aesthetics in Contemporary Art
- Virtual Reality (VR) and Game-based Cultural Promotion
- Neo-Baroque Aesthetics in Animation