

Research Articles

Received : 03 August 2022

Revised : 01 June 2023

Accepted : 27 June 2023

งานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยใช้แอปพลิเคชัน Snapchat The Creation of Short Film for Family by Using ‘Snapchat’ Application

บัณฑิต สัตย์เพริศพราย

Bundit Satpretpy

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Faculty of Mass Communication, Ramkhamhaeng University

E-mail: bundit@rumail.ru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ด้านสุนทรียะ ศิลปะเรื่อง “ภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยใช้แอปพลิเคชัน Snapchat” เป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์จากการนำความรู้ ความเชี่ยวชาญในการผลิตภาพยนตร์ ร่วมกับแรงดลใจที่เห็นเทคโนโลยีจากแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือที่สามารถเปลี่ยนหน้าเป็นเด็ก, ผู้ใหญ่, คนชรา, ผู้หญิง, ผู้ชาย ฯลฯ รวมถึงความชื่นชอบในการทำกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว เพื่อสัมผัสภาพครอบครัว จึงได้เกิดผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์ดังกล่าวขึ้นมา โดยได้ศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชัน Snapchat เพื่อถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ เป็นผลงานที่มุ่งเน้นทางด้านการทำกิจกรรมภายในครอบครัวเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีโดยเป็นผลิตผลทางศิลปะ ที่เน้นกระบวนการเพื่อให้ทุกคนภายในครอบครัวมีส่วนร่วมในการผลิตภาพยนตร์ ผลสรุปออกมาว่าผลงานที่ผลิตออกมานั้นเป็นเพียงเรื่องรอง แต่ที่สำคัญที่สุดคือการได้มีส่วนร่วมของทุกคนในครอบครัว ซึ่งส่งผลต่อความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวที่เกิดขึ้นด้วย

ดังนั้นผลงานที่ผลิตออกมานั้นเป็นเพียงเรื่องรอง ที่รองรับความภาคภูมิใจของทุกคนในครอบครัวที่ได้มีส่วนร่วมในผลงานสร้างสรรค์ด้านสุนทรียะ ศิลปะชิ้นนี้

คำสำคัญ : ภาพยนตร์สั้น, ภาพยนตร์ครอบครัว, สแนปแชท

Abstract

The article analyze an aesthetic and art creative work titled “Short Film for Family by Using ‘Snapchat’ Application” is a creative piece based on knowledge and expertise in film production combined with the inspiration form smartphone application technology that can turn faces to kid, adult, woman, man, etc., as well as a passion for family activities for family relationship. The creation of this short film is an art that focuses on family activities to shape good relationships by using the work of art which emphasize on process to lets everyone in the family participate in the production of the film. The result came out that film production is secondary, but the most important is to have the participation of the whole family which affects the good relationship in the family.

Keyword : short film, family film, Snapchat

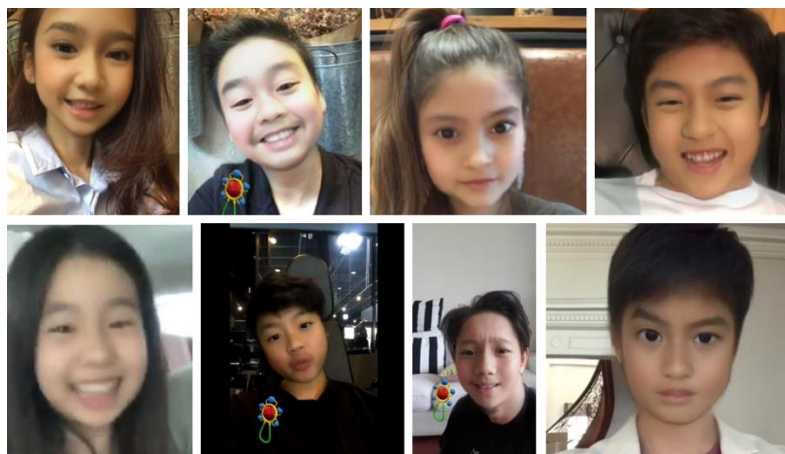
1. บทนำ

ที่มาของแรงบันดาลใจในการผลิตผลงานสร้างสรรค์เรื่องนี้ เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ชื่นชอบในการผลิตภาพยนตร์สั้น และในบางครั้งก็นำบุคคลในครอบครัวเช่นภรรยาและลูก ๆ มาร่วมแสดง อีกทั้งลูก ๆ ในปฐมวัยก็ชื่นชอบการใช้เวลาว่างในการชมสื่อออนไลน์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง YouTube จึงเห็นเป็นโอกาสอันดีที่ทุก ๆ คนในครอบครัวจะได้มาผลิตผลงานสร้างสรรค์ร่วมกัน โดยผ่านกระบวนการการศึกษาทางด้านการผลิตภาพยนตร์บูรณาการกับแนวคิดสัมพันธภาพภายในครอบครัว เพื่อประโยชน์ในการเลี้ยงดูและพัฒนาการของเด็ก ๆ ภายในครอบครัว

ปัจจุบัน การถ่ายทำวิดีโอ หรือภาพยนตร์มิใช่เรื่องยากอีกต่อไป เพราะอุปกรณ์การถ่ายภาพยนตร์นั้นสามารถหาได้ง่าย และราคาไม่แพง ไม่ว่าจะเป็นกล้องดิจิทัล หรือโทรศัพท์มือถือก็สามารถถ่ายภาพยนตร์ได้ทั้งสิ้น โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือ ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถรับส่งข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว รวมถึงมีแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่สามารถเติมแต่งสีสันให้กับภาพถ่ายภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น อันได้แก่ฟิลเตอร์ (Filter) ต่าง ๆ ที่สามารถปรับแต่งภาพให้ดูดีขึ้นได้อย่างง่ายดาย

แอปพลิเคชัน Snapchat (Snap Inc., 2019) เป็นแอปพลิเคชันสำหรับโทรศัพท์ Smart phone และ Tablet ประเภทรูปและวิดีโอ ซึ่งสามารถโหลดได้ทั้งระบบปฏิบัติการ iOS และ Android แอปพลิเคชันนี้สามารถเปลี่ยนใบหน้าของผู้ถูกถ่ายให้กลายเป็นเด็ก หรือเป็นคนแก่ จากผู้ชายกลายเป็นผู้หญิง และผู้หญิง กลายเป็นผู้ชาย ได้อย่างแนบเนียน โดยไม่ต้องอาศัยการแต่งหน้าใด ๆ และสามารถส่งไปยังเพื่อน ๆ ภายในแอปพลิเคชันโดยข้อมูลดังกล่าวจะหายไปภายใน 24 ชั่วโมง อีกทั้ง

สามารถ download เก็บลงในเครื่องได้อีกด้วย ในช่วงกลางปี พ.ศ. 2562 มีดาราดาราหลายคนโพสต์ภาพของตนเองลงในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่ให้ผู้คนหันมาสนใจแอปพลิเคชันนี้ทันที



รูปที่ 1 รูปหน้าเด็กของดาราดาราจากโปรแกรม Snapchat

ที่มา : Sanook, 2562 : <https://www.sanook.com/hitech/1476013/>

สัมพันธภาพภายในครอบครัวเป็นสิ่งที่สำคัญต่อทุกคนภายในครอบครัว เพราะเป็นการส่งเสริมคุณภาพชีวิตจากความสุขทางอารมณ์ ทำให้ทุกคนในครอบครัวมีคุณภาพทางอารมณ์ (EQ) ที่ดี การสร้างสัมพันธภาพอันดีภายในครอบครัวย่อมได้มาจากการที่สมาชิกในครอบครัวมีเวลาอยู่ร่วมกัน ร่วมสุข ร่วมทุกข์ไปด้วยกัน และการให้เกียรติซึ่งกันและกัน (วนัญญา แก้วแก้วปาน, 2560) ซึ่งสิ่งหนึ่งที่สามารถสร้างสัมพันธภาพครอบครัวได้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่สมาชิกทุกคนควรเคารพและยอมรับซึ่งกันและกัน รวมถึงมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองได้รับมอบหมาย (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2556)

ผู้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้จึงเล็งเห็นถึงคุณภาพของครอบครัวในการทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งอยากจะสอดแทรกกิจกรรมทันสมัยผ่านเทคโนโลยีแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นคนในครอบครัวได้ร่วมกันทำกิจกรรมผลิตภาพยนตร์สั้นด้วยมือถือที่มุ่งเน้นการทำกิจกรรมร่วมกันมากกว่าเน้นที่ปลายทางของผลงานภาพยนตร์สั้น

ด้วยเหตุนี้ผู้ผลิตงานสร้างสรรค์จึงเห็นถึงความโดดเด่นของแอปพลิเคชัน Snapchat ที่สามารถแปลงโฉมของนักแสดงให้เป็นเด็ก หรือเป็นผู้ใหญ่ได้ รวมถึงผู้ผลิตงานสร้างสรรค์ก็ได้ศึกษาการผลิตช่อง YouTube สำหรับเด็ก โดยใช้ครอบครัวของตนเองซึ่งประกอบไปด้วย ผู้ผลิตงานสร้างสรรค์, ภรรยา และลูกสาววัยประถมศึกษา 2 คน จึงเป็นแรงบันดาลใจในการทำกิจกรรมในครอบครัวโดยการผลิตภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยใช้แอปพลิเคชัน Snapchat เป็นหลักในการแปลงโฉมให้กับนักแสดงในครอบครัว เพื่อสร้างกระแสความน่าสนใจให้กับภาพยนตร์สั้นดังกล่าว

2. วัตถุประสงค์ของงานสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาการสร้างสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว
2. เพื่อศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชัน Snapchat ในการสร้างภาพยนตร์สั้น
3. เพื่อสร้างภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัว

3. ขอบเขตของงานสร้างสรรค์

1. ด้านประชากร ผู้เข้าร่วมงานสร้างสรรค์นี้ ต้องเป็นบุคคลภายในครอบครัวเดียวกันเท่านั้น
2. ด้านพื้นที่ เนื่องจากเป็นการศึกษาทางด้านความสัมพันธ์ภายในครอบครัว จึงกำหนดให้ใช้พื้นที่ภายในบริเวณบ้านของผู้สร้างสรรค์
3. ด้านเนื้อหา เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสัมพันธ์อันดีในครอบครัวจึงสร้างสรรค์เนื้อหาที่มุ่งเน้นไปทางคุณธรรม เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมหลักที่ยังเป็นเด็ก
4. ด้านระยะเวลา เป็นภาพยนตร์สั้นที่มีความยาวไม่เกิน 10 นาที โดยการทำภายใน 1 วัน
5. ด้านแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นการศึกษาภายใต้กรอบแนวคิด 4 แนวคิด ดังนี้

- 5.1 แนวคิดการใช้งานแอปพลิเคชัน Snapchat
- 5.2 แนวคิดการผลิตภาพยนตร์
- 5.3 แนวคิดสัมพันธ์ภาพครอบครัว
- 5.4 แนวคิดในการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
- 5.5 แนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม

4. วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ดำเนินการโดยการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ แล้วนำแนวคิดดังกล่าวไปสร้างเป็นภาพยนตร์สั้นเพื่อเผยแพร่ลงบน YouTube ซึ่งถือว่าเป็นสื่อหลักในการเผยแพร่ของสื่อเคลื่อนไหวในปัจจุบันเพราะสามารถทำได้รวดเร็ว และได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

จากแรงดลใจ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาทบทวนวรรณกรรมต่าง ๆ ร่วมกับการสำรวจความต้องการและความสามารถของสมาชิกในครอบครัว โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. แนวคิดการสร้างสรรค์
2. กระบวนการสร้างสรรค์

1. แนวคิดการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวยุคใช้แอปพลิเคชัน Snapchat นี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาศึกษา และประยุกต์องค์ความรู้ดังกล่าวเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้น ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดการใช้งานแอปพลิเคชัน Snapchat
2. แนวคิดการผลิตภาพยนตร์
3. แนวคิดสัมพันธ์ภาพครอบครัว
4. แนวคิดในการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
5. แนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม

1. แนวคิดการใช้งานแอปพลิเคชัน Snapchat

Snapchat (Snap Inc., 2019) เป็นแอปพลิเคชัน สัญชาติอเมริกัน สำหรับโทรศัพท์มือถือ หรือ Tablet ที่สามารถ โพสต์ หรือ รับ ส่ง ข้อความและมัลติมีเดียแบบทันที (instant messaging multimedia) ที่พัฒนาโดย Snap Inc. หรือชื่อเดิมคือ Snapchat Inc. หนึ่งในคุณสมบัติหลักของ Snapchat คือโดยปกติแล้วรูปภาพ คลิปวิดีโอ และข้อความจะพร้อมใช้งานในช่วงเวลาสั้นๆ ก่อนที่ผู้รับจะไม่สามารถเข้าถึงได้

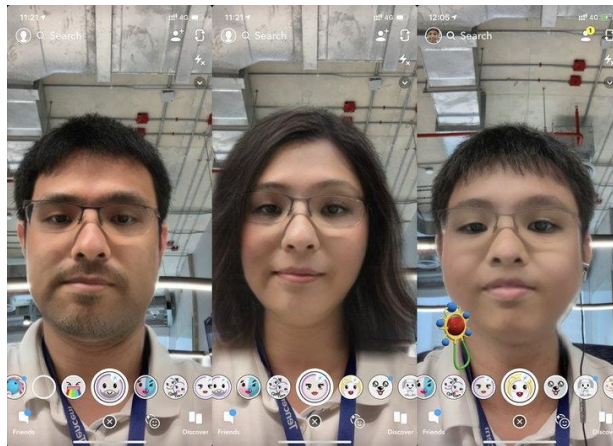


รูปที่ 2 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน Snapchat

ที่มา : Snap Inc., 2019

ในการใช้งาน สามารถเริ่มต้นจากการโหลดแอปพลิเคชันจาก App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Play Store สำหรับระบบปฏิบัติการ Android ซึ่งเมื่อโหลดมาแล้วให้ทำการสมัครสมาชิก ให้เรียบร้อยโดยกรอกข้อความตามคำขอของแอปพลิเคชัน (Sanook, 2562)

เมื่อสมัครสมาชิกเสร็จแล้วจะพบหน้าจอ 3 โหมด ได้แก่ Friends (เพื่อน), Discover (ค้นพบ) และ Camera (กล้อง) (Jordan Wahl, 2018) ซึ่งโหมดที่สำคัญคือโหมด Camera (กล้อง) ซึ่งเป็นโหมดที่เอาไว้ถ่ายภาพ หรือคลิปวิดีโอเพื่อส่งต่อไปให้เพื่อน ๆ ซึ่งในส่วนนี้มีลักษณะเฉพาะที่สำคัญคือการเพิ่มเลนส์ (Lens) หรือแอปพลิเคชันอื่น ๆ เรียกว่าฟิลเตอร์ (Filter) คือการเปลี่ยนหรือเติมแต่งใบหน้าให้มีลักษณะแปลกใหม่ เช่น แปลงจากผู้ใหญ่ให้มีใบหน้าเด็ก หรือจากเด็ก ให้มีหนวด มีเครา หรือจากผู้ชายกลายเป็นผู้หญิง หรือผู้หญิงให้กลายเป็นผู้ชายได้ หรือแม้แต่ทำให้กลายเป็นตัวการ์ตูนแอนิเมชันก็สามารถทำได้ รวมถึงการเปลี่ยนทรงผม ใส่หมวก ใส่วิก หรือแต่งหน้าให้ดูดี หรือดูแปลกตา (Emily Stolberg, 2018)



รูปที่ 3 โหมดกล้อง (Camera) และเลนส์ต่าง ๆ

ที่มา : Sanook, 2562 : <https://www.sanook.com/hitech/1476013/>

2. แนวคิดการผลิตภาพยนตร์

การผลิตภาพยนตร์ประกอบด้วยกระบวนการต่าง ๆ ที่ช่วยในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เช่นการพัฒนาความคิด การจัดลำดับเนื้อหา การเตรียมบท การถ่ายทำ การตัดต่อลำดับภาพ และการเผยแพร่ เป็นต้น ในแต่ละขั้นตอน ล้วนมีความสำคัญและมีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่งสำหรับการผลิตภาพยนตร์ (ดารา รัชนิวัต, 2556, น.33-45)

กระบวนการผลิตภาพยนตร์โดยทั่วไป สามารถแบ่งเป็นขั้นตอนใหญ่ ๆ ได้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ มีความสำคัญต่อการผลิตภาพยนตร์เป็นอย่างมาก เพราะเป็นขั้นตอนที่จะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้เวลา แรงงานและงบประมาณในการปฏิบัติงานถ่ายทำ ในขั้นตอนนี้จึงเป็นขั้นตอนการวางแผนหรือการเตรียมงานก่อนการถ่ายทำที่จะเกิดขึ้นนั่นเอง

2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นขั้นตอนของการดำเนินการถ่ายทำจริง เป็นงานที่เริ่มตั้งแต่การตั้งกล้อง การปรับตั้งหน้ากล้อง การกำหนดขนาดภาพ การเคลื่อนไหวของกล้อง การจัดไฟ ตลอดจนการกำกับแสดง ซึ่งในขั้นตอนนี้ควรต้องดำเนินการให้เสร็จตามตารางการถ่ายทำที่ได้วางแผนเอาไว้

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)

ภาพยนตร์ที่เตรียมงานและถ่ายทำตามแผนงานที่วางไว้จนเสร็จสมบูรณ์ ก่อนที่จำหน่ายออกฉายได้นั้น ต้องปฏิบัติงานหลังการถ่ายทำทันที หรือถ้ามีความพร้อมอาจจะทำควบคู่กับการถ่ายทำไปด้วยก็ได้ โดยจะมีกิจกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่การลำดับภาพ การใส่เสียง ใส่เอฟเฟกต์ รวมถึงการเผยแพร่

3. แนวคิดสัมพันธ์ภาพครอบครัว

สัมพันธ์ภาพในครอบครัวเป็นเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และลูก ระหว่างพี่น้อง หรือระหว่าง สมาชิกในครอบครัว รวมถึงการสื่อสารในครอบครัว แบบแผนความสัมพันธ์ การกำหนดบทบาทและอำนาจใน การตัดสินใจ (วนัญญา แก้วแก้วปาน, 2560 อ้างถึงใน กุลภา วจนสาระ, 2554) และยังสามารถสังเกตได้จากความผูกพันทางอารมณ์ที่สมาชิก ในครอบครัวมีต่อกัน ความร่วมมือระหว่างกัน และการปรับตัวของสมาชิกในครอบครัวต่อสถานการณ์ต่าง ๆ (วนัญญา แก้วแก้วปาน, 2560 อ้างถึงใน McCubbin, 1996)

สัมพันธ์ภาพในครอบครัวจึงถือเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัวซึ่งมีความผูกพันต่อกัน ด้วยสายสัมพันธ์อันลึกซึ้งทางสายเลือด เป็นเครื่องช่วยให้สมาชิกของครอบครัวรักใคร่ สัมผัสกลมเกลียวต่อกัน โดยทุกคนถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว ประกอบด้วยลักษณะพฤติกรรม ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ความผูกพัน การสนับสนุนระหว่างกัน ความเชื่อถือและชื่นชมคุณค่าของกันและกัน ซึ่งการกระทำและคำพูดควรมีความสอดคล้องกันอย่างยิ่งรวมถึงการมีความผูกพัน ความรักใคร่สามัคคี สมาชิกในครอบครัวมีความเข้าใจและช่วยเหลือกัน การได้ทำกิจกรรมที่พึงพอใจร่วมกันก็เป็นส่วนสำคัญยิ่ง การติดต่อสื่อสารที่ดีระหว่างสมาชิก บนพื้นฐานที่บิดามารดาเลี้ยงดูบุตรโดยให้อิสระ ทางความคิดและการแสดงออก ไม่คอยควบคุม หรือบังคับบุตรมากเกินไป

4. แนวคิดในการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2556) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ โดยได้อธิบายถึงหลักการกลุ่มสัมพันธ์ว่าเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ช่วยให้มีการปรับตัว ปรับ ความสัมพันธ์ต่อกันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะมีผลต่อความรู้สึกบรรยากาศภายในกลุ่ม และกลุ่มจะช่วยอธิบายถึงธรรมชาติ และพฤติกรรมของบุคคลที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มโดยส่วนรวม ซึ่งจะก่อให้เกิดการเรียนรู้และถ่ายทอดวิธีการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5 แนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม

จากการสร้างผลงานที่สูงส่งมีความวิจิตรกลายเป็น การสะท้อนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากงาน “Dancing Samba” ของ He’lio Oiticica งาน “Funk” ของ Adrian Piper งาน “Drinking Beer” ของ Tom Marioni และ งาน “organizing a garage sale” ของ Martha Rosler เป็นต้น งานศิลปะเหล่านี้ เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินและผู้ชม โดยศิลปินจะเชิญผู้ร่วมงานให้เข้ามา เดินร่ำตามแบบพื้นเมือง หรือเชิญทุกคนเข้ามาพูดคุยระหว่างการดื่มเบียร์ ซึ่งผลที่ได้จากการเข้าชมนงาน “ศิลปะ” นี้ จะไม่ใช่ผลงานจิตรกรรมหรือรูปปั้นในลักษณะประติมากรรมแบบเดิม แต่ผู้ชมงานจะได้รับประสบการณ์ที่ได้จากการพูดคุย การพบปะบุคคลอื่นๆ ที่อาจไม่เคยรู้จักมาก่อน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าผลงานศิลปะในรูปแบบงานศิลปะเช่นนี้ก็คือประสบการณ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล (พรรัก เชาวนโยธิน, 2561, น.16)

ศิลปะเชิงกิจกรรมเป็นแนวคิดที่มีการผสมผสานระหว่าง การมีส่วนร่วม (Participatory) ศิลปะชุมชนแบบดั้งเดิม (Community art tradition) และ การทดลองศิลปะแบบความล้ำสมัย (Avant-garde experimentation in art) (พรรัก เชาวนโยธิน, 2561 อ้างถึงใน Sholette, 2017) อนึ่งศิลปะที่อาศัยการมีส่วนร่วม ของผู้คนที่ต้องมีความจำเป็นที่ต้องใช้จินตนาการจากผู้เข้าร่วมมากที่สุด รวมทั้งผู้ร่วมกิจกรรม ต้องเป็นศูนย์กลางในการจินตนาการของตนเอง (Self-Imagining) เพื่อให้เกิดผลทางสุนทรียะการที่ศิลปินเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนได้มีประสบการณ์ตรงกับการเข้าร่วมสร้างสรรค์ศิลปะ (พรรัก เชาวนโยธิน, 2561 , น.17 อ้างถึงใน Brown, 2016) โดยให้สิทธิและอิสระในการเลือกหรือคิดที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวของเขาเอง ทำให้เป็นช่องทางหนึ่งในการนำเสนอความคิด ข้อคิดเห็นต่างๆ สู่สาธารณะได้ (พรรัก เชาวนโยธิน, น.17, 2561 อ้างถึงใน Holt, 2015)

สรุปแนวคิดการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดทั้ง 5 แนวคิด โดยการนำแอปพลิเคชัน Snapchat ไปใช้ในการถ่ายทำ โดยการเปลี่ยนหน้าตาของนักแสดงในฉับพลัน โดยแบ่งเป็นขั้นตอนการผลิตเป็น 3 ขั้นตอน นั่นคือ ขั้นตอนของการเตรียมการถ่ายทำ, การถ่ายทำ และขั้นหลังการถ่ายทำ โดยให้เป็นศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) ที่เน้นถึงสัมพันธ์ภาพครอบครัวเป็นหลัก โดยให้ทุกคนในครอบครัวมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็น และรับฟัง เพื่อผลิตภาพยนตร์สั้นแบบกิจกรรมการกลุ่มสัมพันธ์ โดยไม่เน้นถึงผลงานที่ออกมา แต่เน้นเรื่องกระบวนการผลิตเป็นหลัก เพื่อความสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว

ผู้สร้างสรรค์จึงกำหนดแนวคิดในการผลิตภาพยนตร์สั้นร่วมกับครอบครัวตนเองเพื่อสัมพันธ์ภาพครอบครัวอันดีงาม และโดยการทำกิจกรรมร่วมกัน ผ่านกระบวนการถ่ายภาพยนตร์ด้วยแอปพลิเคชัน อันทันสมัย Snapchat ที่สามารถเปลี่ยนแปลงใบหน้าให้เด็กหลง หรือแก่ขึ้น หรือเปลี่ยนเพศสภาพได้ เพื่อให้เกิดความอบอุ่นภายในครอบครัวและเป็นการสอนลูกผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติอย่างมีส่วนร่วม

2. กระบวนการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ด้านสุนทรียะ ศิลปะ เรื่อง “ภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยใช้แอปพลิเคชัน Snapchat” เป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์ที่มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวที่มีความน่าสนใจเป็นพิเศษ และเพื่อการสร้างสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว โดยมีกระบวนการดำเนินงานแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)
 - 1.1 การวางแผนงาน
 - 1.2 การเตรียมการถ่ายทำ
2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)
3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)
 - 3.1 การลำดับภาพ
 - 3.2 การตรวจสอบ
 - 3.2 การนำเสนอ

5. ประโยชน์ของงานสร้างสรรค์

1. ได้ผลงานภาพยนตร์สั้นที่แปลกใหม่โดยการเปลี่ยนหน้านักแสดงด้วยแอปพลิเคชัน Snapchat
2. ได้วิธีการสร้างกิจกรรมกลุ่มภายในครอบครัวในรูปแบบที่ทันสมัยโดยใช้เทคโนโลยีจากโทรศัพท์มือถือ
3. เข้าใจวิธีการใช้งานแอปพลิเคชัน Snapchat เพื่อการสร้างศิลปะในรูปแบบใหม่

6. การวิเคราะห์/ผลงานสร้างสรรค์

ในการผลิตผลงานสร้างสรรค์เรื่อง “ภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยใช้แอปพลิเคชัน Snapchat” สามารถวิเคราะห์ได้เป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา
2. ด้านกระบวนการผลิต

1. ด้านเนื้อหา

ผลงานที่ออกมามีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กน้อย 2 คน ในปฐมวัย กำลังทำการบ้านกันอยู่ แล้วเกิดเบื่อ จึงแอบหยิบเกมขึ้นเล่นกันเอง เพื่อแก้เบื่อ ทันใดนั้นคุณแม่ซึ่งตากผ้าอยู่บอกบ้าน ก็กลับเข้ามาในบ้านพอดี จึงเห็นว่าลูก ๆ ทั้งสอง ไม่ได้ทำการบ้านอยู่อย่างที่ตกลงกันไว้ จึงดุลูก ๆ ทั้งสองคน ทำให้ลูก ๆ

ทั้งสองคนไม่พอใจ เพราะเห็นว่า เพราะในมุมมองของเด็กนั้น ผู้ใหญ่นั้นสบายมาก ไม่ต้องทำการบ้าน ไม่ต้องถูกสั่งให้ทำนั่น ทำนี่จึงอยากเป็นโตผู้ใหญ่

เด็กทั้งสองเคยได้ยินมาว่าจะสามารถขอพรพิเศษได้ถ้านับ A ถึง Z ถอยหลังได้ ทั้งสองจึงลองทำการนับ Z Y X ไปเรื่อย ๆ จนถึง A แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ น้องเล็กจึงเสนอว่าให้ลองวิธี นับ A ถึง Z แบบธรรมดา แล้วเดินถอยหลังไปด้วย ทั้งสองตัดสินใจทำเช่นนั้น ปรากฏว่าด้วยปาฏิหาริย์ จึงมีนางฟ้าปรากฏตัวขึ้นมา ทั้งสองจึงขอพรให้กลายเป็นผู้ใหญ่ ทั้งสองจึงมีใบหน้าเป็นผู้ใหญ่ ทำหน้าที่เป็นผู้นำครอบครัวแทนคุณพ่อและคุณแม่

คุณแม่ที่อยู่ในห้องครัวกำลังทำกับข้าวอยู่นั้น ได้กลายเป็นเด็ก มีฐานะเป็นลูกสาวแทน พี่สาวที่กลายเป็นแม่จึงเข้าครัวไปทำอาหารแทน แต่เพราะไม่มีความสามารถในการปรุงอาหาร จึงทำให้อาหารมีรสชาติไม่ดี ไม่สามารถทานได้ ส่วนน้องสาวก็ต้องไปทำหน้าที่ซักผ้าแทนคุณแม่เช่นกัน ในตอนแรกน้องสาวก็คิดว่าตนเองจะซักผ้าได้ แต่ด้วยแรงอันน้อยนิด และขาดประสบการณ์จึงทำให้ซักผ้าไม่สำเร็จ

หลังจากนั้นน้องสาวที่มีใบหน้าเป็นผู้ใหญ่แล้ว ก็พยายามทำตัวเป็นแม่อีก โดยการพยายามจะสอนการบ้านคณิตศาสตร์ให้กับคุณแม่ที่มีใบหน้าเป็นเด็ก แต่เพราะไม่มีทักษะอีกเช่นกัน ก็เลยไม่สามารถสอนการบ้านชิ้นนี้ได้ อีกทั้งคุณแม่ที่มีใบหน้าเป็นเด็ก ก็มีความสามารถทางคณิตศาสตร์มากกว่า จึงทำให้ทำการบ้านได้อย่างง่ายดาย

เมื่อพี่สาวไม่สามารถทำอาหารได้ จึงตัดสินใจไปซื้ออาหารแทน ซึ่งในตอนแรกจะออกไปโดยการขับรถเหมือนผู้ใหญ่ ถึงแม้ว่าหน้าตาจะเป็นผู้ใหญ่ แต่ยังมีร่างกายที่ยังเป็นเด็กอยู่จึงทำให้ไม่สามารถขับรถได้เพราะขาไม่ถึง พี่สาวจึงชวนน้องซึ่งจักรยานไปซื้ออาหารแทนการขับรถ

ทั้งคู่ไปซื้อกับข้าว และกลับมาก็ใกล้ค่ำแล้ว อีกทั้งเมื่อถึงบ้านยังหาคุณแม่ไม่เจออีก จึงทำให้เกิดความเครียด และเศร้าใจกับสิ่งที่เป็นอย่างนี้ เพราะเข้าใจแล้วว่า การเป็นผู้ใหญ่นั้นไม่ใช่เรื่องยาก ต้องมีความรับผิดชอบสูงกว่าเด็กมาก จึงทำให้รู้สึกถึงคุณค่าของแม่มากยิ่งขึ้น ทั้งคู่จึงขอพรนางฟ้าให้กลับมาอีกครั้ง ตอนแรกคิดว่านางฟ้าจะไม่กลับมาแล้ว แต่ด้วยความปรารถนาที่ดีของเด็กทั้งสอง นางฟ้าจึงกลับมาอีกครั้ง เพื่อสรุปบทเรียนที่ทั้งสองได้รับ หลังจากนั้นจึงเสกให้ลูกทั้งสองและแม่กลับคืนร่างของตนเองอีกครั้ง หลังจากนั้น แม่ก็กลับเข้ามาพอดี ทำให้ทั้งสองคนวิ่งโผล่เข้าไปกอดแม่ด้วยความรักและคิดถึง รวมถึงความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองในการเป็นลูกที่ดี

ลูกสาวทั้งสองก็ได้กล่าวถึงพ่อด้วยว่า วันนี้ไม่เจอพ่อเลย ไม่รู้พ่อไปไหนตั้งแต่เช้า และเรื่องราวก็จบแบบตลกปนจบแบบปริศนาปลายเปิดไว้ที่พ่อกลับมา แต่หน้าพ่อกลายเป็นเด็กเสียแล้ว ซึ่งอาจจะหมายถึงการมีภาคต่อที่ต้องมาแก้ปัญหาที่พ่อกลายเป็นเด็กก็เป็นได้

แต่ทั้งเรื่องก็แสดงให้เห็นว่า การเข้าใจในหน้าที่ของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นบทบาทใด ไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่ หรือเด็กก็มีความสำคัญในการเติบโตเป็นสังคม และในสังคมครอบครัว ซึ่งเป็นสังคมที่เล็กที่สุด ก็ต้องมีความรัก ความอบอุ่น รวมถึงการยอมรับและเข้าใจซึ่งกันและกัน จึงจะทำให้สังคมครอบครัวนั้นมี

ความสุขได้ ซึ่งเรื่องราวนี้ สามารถสร้างคติสอนใจให้กับผู้ชมในปฐมวัยได้เป็นอย่างดี เพราะเด็กในวัยนี้ ควรเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในครอบครัวด้วยความรัก ความร่วมมือ (Giftoun, 2560)

2. ด้านกระบวนการผลิต

ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นการผลิตภาพยนตร์โดยสามารถแบ่งเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

ในขั้นตอนนี้ผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งเป็นสองส่วนคือ การวางแผนงาน และการเตรียมการถ่ายทำ

1.1 การวางแผนงาน หลังจากผู้สร้างสรรค์ได้แรงดลใจในการใช้แอป Snapchat ในการแปลงหน้าตาของนักแสดงให้กลายเป็นเด็ก หรือผู้ใหญ่ได้แล้ว จึงได้วางแผนงานว่าจะทำในรูปแบบใด และได้เสนอความคิดเห็นดังกล่าวต่อครอบครัว และรับฟังข้อเสนอแนะจากทุกคนภายในครอบครัว และเห็นพ้องต้องกันว่าจะใช้ศักยภาพของการเปลี่ยนแปลงใบหน้าจากแอป Snapchat ในการผลิตภาพยนตร์สั้น ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กและครอบครัว หลังจากนั้น จึงได้เริ่มศึกษาและทดลองใช้งานแอป Snapchat จึงพบข้อจำกัดบางอย่างในการใช้งานดังนี้

1.1.1 ในการใช้เลนส์ (Lens) บางอย่าง ไม่สามารถถ่ายเป็นแนวนอนได้ เช่น การแปลงเป็นใบหน้าเด็ก เพราะว่ามีสติ๊กเกอร์แบบเคลื่อนไหวรูปของเล่นเด็กค้างไว้อยู่ที่มุมซ้ายล่าง



รูปที่ 4 ตัวอย่างการถ่ายแนวตั้ง และแนวนอน ด้วยแอปพลิเคชัน Snapchat

ที่มา : บัณฑิต สัตย์เพชรพราย, 2565. (ภาพจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือ)

1.1.2 ในเลนส์หลายประเภท ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงใบหน้าของนักแสดง 2 คนในเฟรมเดียวกันได้



รูปที่ 5 ตัวอย่างการถ่ายนักแสดงสองคนในเฟรมเดียวกันด้วยแอปพลิเคชัน Snapchat

ที่มา : บัณฑิต สัตย์เพริศพราย, 2565. (ภาพจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือ)

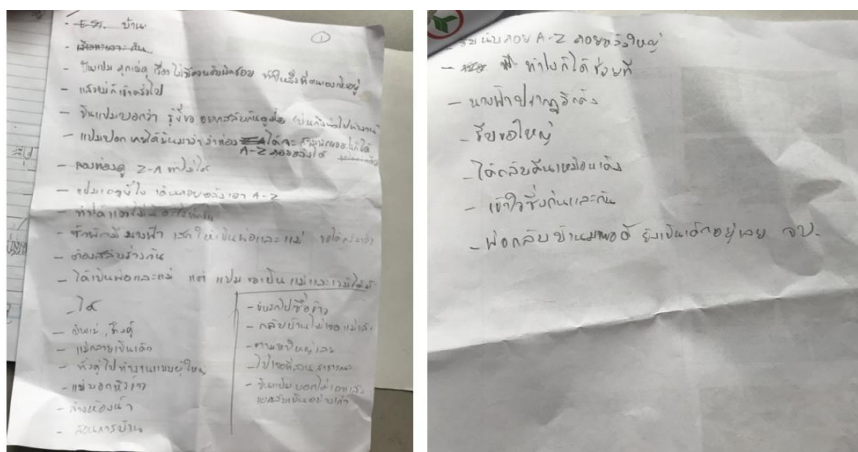
1.1.3 ความยาวของแต่ละคลิปจำกัดสูงสุดที่ 1 นาที

1.1.4 เมื่อถ่ายเสร็จแล้วต้องกดเซฟทุกครั้ง มิเช่นนั้นคลิปถ่ายไปแล้วจะไม่ได้ถูกบันทึกลงในเครื่อง

1.2 การเตรียมการถ่ายทำ ในการเตรียมการถ่ายทำผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญกับบทภาพยนตร์มากที่สุด เพราะบทภาพยนตร์คือส่วนที่สำคัญที่สุดของภาพยนตร์ จึงได้ให้สมาชิกภายในครอบครัว ร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยกำหนดให้คนใดคนหนึ่งเป็นหัวหน้าในการคิดบท และที่เหลือเป็นผู้เสนอ ซึ่งเป็นการทำกิจกรรมร่วมกันที่ดีในครอบครัว แสดงถึงความให้เกียรติซึ่งกันและกันไม่ว่าจะเป็นบิดา มารดา หรือบุตร ก็สามารถเสนอแนะความคิดเห็นกันได้ ทำให้ทุกคนต่างมีส่วนร่วมและภูมิใจในสิ่งที่ทำ

เนื้อหาของเรื่องนำมาจากความรู้สึกของเด็ก ๆ ที่รู้สึกว่าการเป็นผู้ใหญ่ดีกว่าการเป็นเด็ก ในช่วงแรกของเรื่องจึงกำหนดให้ลูก ๆ ไม่พอใจในความเป็นเด็ก และต้องการเป็นผู้ใหญ่ หลังจากการได้รับความช่วยเหลือจากนางฟ้า จึงทำให้ลูก ๆ และพ่อแม่สลับร่างกัน และลูก ๆ ก็ได้ลองใช้ชีวิตแบบผู้ใหญ่ และได้เรียนรู้ว่า การเป็นผู้ใหญ่ก็ลำบากเหมือนกัน และเข้าใจถึงหน้าที่ของตนเอง

ในการเขียนบท ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการเขียนเป็นโครงเรื่อง (Story Spine) โดยไม่มีบทสนทนา เพราะในการถ่ายทำละครสั้นสำหรับเด็กนั้น มักใช้การถ่ายทำโดยการบอกบทให้เด็ก ๆ พูดตามเพราะเด็ก ๆ ไม่สามารถจำบทยาว ๆ ได้ โดยโครงเรื่องนี้ เอาไว้ทำความเข้าใจขณะถ่ายทำ



รูปที่ 6 บทภาพยนตร์สั้นเรื่อง อายากโตต้องได้โต

ที่มา : บัณฑิต สัตย์เพริศพราย, 2562

ในขณะที่เขียนบทภาพยนตร์ก็จำเป็นต้องคำนึงถึงสถานที่ถ่ายทำและอุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถหาได้ภายในบ้าน เพราะจะทำให้สะดวกในการจัดหาเพื่อเตรียมการถ่ายทำ โดยในขั้นตอนนี้ก็มีการแบ่งงานให้สมาชิกในครอบครัว ช่วยเสนอแนะ และจัดหาอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการถ่ายทำอีกด้วย

2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในครอบครัวเป็นอย่างยิ่ง โดยผู้สร้างสรรค์รับหน้าที่ถ่ายทำ และกำกับ ส่วนแม่และลูก ๆ รับหน้าที่เป็นนักแสดง แต่ถ้าผู้สร้างสรรค์รับหน้าที่เป็นนักแสดงในฉากใด ๆ ลูก ๆ ก็จะได้รับหน้าที่เป็นตากล้องแทนผู้สร้างสรรค์ ทำให้เด็ก ๆ ได้มีส่วนร่วมกับการสร้างสรรค์สำหรับครอบครัวเป็นอย่างยิ่ง

ด้วยข้อจำกัดในการใช้แอป Snapchat ที่ไม่สามารถถ่าย 2-shot (สองคนในเฟรมเดียวกัน) จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องทำการแตกช็อต (Break down shot) อย่างละเอียด โดยอาศัยขนาดภาพที่แตกต่างกัน ในการเล่าเรื่องด้วยภาพเพื่อที่จะสื่อความหมายต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องให้ได้ ดังนั้นการจัดตำแหน่งนักแสดง และตำแหน่งกล้อง ก็เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานนี้เป็นอย่างยิ่ง เพราะในการถ่ายทำบางฉาก ไม่สามารถสลับด้านไปมาตามเนื้อเรื่องได้ จำเป็นต้องถ่ายเฉพาะนักแสดงคนใดคนหนึ่งก่อน จึงต้องอาศัยทักษะในการกำกับการแสดง ที่ต้องอาศัยความละเอียดในการบอกบท

ในขณะที่เดียวกันต้องคำนึงถึงภาพรวมของเนื้อเรื่องด้วย อีกทั้งนักแสดงเองก็เป็นคนในครอบครัว ซึ่งเป็นลูก จึงต้องหาความสมดุลของคุณภาพของการถ่ายทำ และสัมพันธ์ภายในครอบครัวให้ได้ โดยเปิดรับความคิดเห็นจากคนในครอบครัวตลอดเวลาเพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมที่แท้จริงในงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ คำชื่นชมก็เป็นสิ่งสำคัญในการให้กำลังใจกับนักแสดงที่เด็ก เพราะมิใช่ส่งผลต่องานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ เท่านั้น ยังส่งผลต่อคุณค่าของครอบครัว และสัมพันธ์ภายในครอบครัวด้วยเช่นกัน

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)

ในขั้นตอนนี้สามารถแบ่งแยกออกเป็น 2 ส่วนคือการลำดับภาพ และการนำเสนอ

3.1 การลำดับภาพ

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้การลำดับภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro (Adobe Inc., 2019) จากคอมพิวเตอร์ เพราะว่าการตัดต่อจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถทำได้ละเอียดกว่าแอปพลิเคชันบนมือถือ เช่นสามารถเลื่อนดูภาพทีละเฟรมได้สะดวกกว่าเป็นต้น จึงตัดสินใจทำการลำดับภาพจากโปรแกรมดังกล่าว

ในขั้นแรก ผู้สร้างสรรค์ทำการวางคลิปต่าง ๆ ตามบทภาพยนตร์อย่างคร่าว ๆ ก่อน แล้วจึงทำการตัดต่ออย่างละเอียด โดยคำนึงถึงตำแหน่งและความยาวนานของคลิปแต่ละคลิปเพื่อความต่อเนื่องและสมจริงเป็นสำคัญ ในขณะเดียวกันก็คำนึงถึงการเชื่อมต่อภาพ (Transition) ในแต่ละคลิป โดยส่วนใหญ่แล้วจะใช้วิธีการตัด (Cut) ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเชื่อมต่อภาพ เพื่อเปลี่ยนมุมมอง หรือเพิ่มเติมข้อมูลใหม่ ๆ ให้กับผู้ชม โดยอาศัยเทคนิคการตัดขณะเคลื่อนไหวของตัวละคร (Cut on action) เพื่อทำให้ภาพยนตร์มีความลื่นไหลมากยิ่งขึ้น โดยในบางฉาก มีการทำสีท็องฟ้าเพื่อแสดงให้เห็นถึงระยะเวลาที่เปลี่ยนไป

ต่อมา ผู้สร้างสรรค์ได้หาเพลงบรรเลงที่เข้ากับอารมณ์ (Mood & Tone) ของเรื่องในแต่ละฉาก เพื่อเพิ่มอารมณ์ และความต่อเนื่องในการรับชม โดยเพลงทุกเพลงต้องเป็นเพลงที่ฟรีลิขสิทธิ์ โดยนำมาจาก คลังเพลงและเสียง (Audio library) ของ YouTube หลังจากนั้นก็ใส่เสียงเอฟเฟ็กต์ (Sound Effect) โดยเน้นเป็นเสียงสนุกสนาน เช่นเสียงการ์ตูน และตลกขบขัน เพื่อกลุ่มผู้ชมหลักที่เป็นเด็ก

3.2 การตรวจสอบ

เมื่อการตัดต่อเสร็จแล้ว ผู้สร้างสรรค์ก็ได้ให้สมาชิกในครอบครัวรับชมภาพยนตร์ที่ตัดเสร็จแล้ว เพื่อร่วมกันตรวจสอบคุณภาพของภาพยนตร์ และได้ให้สมาชิกเสนอแนะ ให้คำแนะนำ ตีชม และยอมรับคำติชมดังกล่าวเพื่อไปปรับปรุง ทำให้ทุกคนในครอบครัวมีส่วนร่วม และภูมิใจกับกิจกรรมนี้

ผู้สร้างสรรค์จึงได้ย้อนกลับไปในขั้นตอนการตัดต่ออีกครั้งหนึ่ง แล้วกลับมาตรวจสอบ ทำอย่างนี้วนไปมา จนภาพยนตร์เป็นที่น่าพอใจของทุกคนในครอบครัว จึงดำเนินการในขั้นตอนถัดไป

3.3 การนำเสนอ

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอผลงานผ่านช่อง YouTube ที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นกับครอบครัว ชื่อช่องว่า “ปัน ปาม โชว์ Pun Pam Show” ซึ่งเป็นชื่อของลูกสาวทั้งสองคน นับว่าเป็นการสร้างความภูมิใจให้กับเด็กทั้งสองได้เป็นอย่างดี โดยการนำเสนอผลงานนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบหน้าปก (Thumbnail Cover) ของภาพยนตร์ดังกล่าว เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ใช้งาน YouTube ได้มีโอกาสเลือกชม ด้วยข้อกำหนดของ YouTube ที่หน้าปกจะต้องเป็นแนวนอน ในอัตราส่วน 16:9 ผู้สร้างสรรค์จึงต้องออกแบบเป็นแนวนอนตามข้อกำหนดดังกล่าว หลังจากนั้นจึงได้เผยแพร่แบบสาธารณะ รวมถึงนำลิงค์จาก YouTube ไปเผยแพร่ในช่องทางอื่น ๆ เช่น Facebook เป็นต้น



รูปที่ 7 ภาพหน้าปกของคลิปทาง YouTube

ที่มา : บัณฑิต สัตย์เพชรพราย. [Pun Pam Show] YouTube, 2562

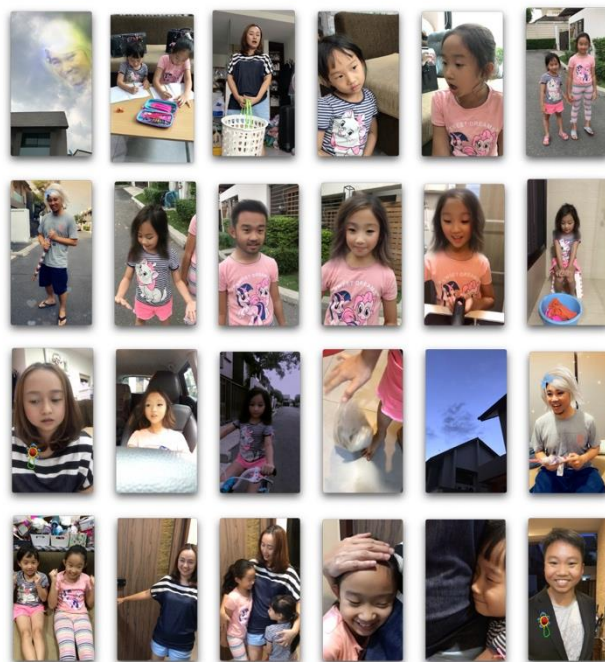
ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ด้านสุนทรียะ ศิลปะ ภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยใช้แอปพลิเคชัน Snapchat นี้ ใช้ชื่อเรื่องว่า “อยากโต ต้องได้โต” โดยได้ชื่อเรื่องมาจากความต้องการของกลุ่มผู้ชมหลักที่เป็นเด็กที่มีความอยากเป็นผู้ใหญ่ตัวโต โดยผลงานชิ้นนี้มีความยาวทั้งสิ้น 9:08 นาที ทาง YouTube ตามลิงค์ดังนี้ https://youtu.be/x76MLQYj_8



รูปที่ 8 QR code แสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์

ที่มา : the-qrcode-generator.com, 2021



รูปที่ 9 ตัวอย่างภาพจากผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์ เรื่อง อยากโตต้องได้โต

ที่มา : บัณฑิต สัตย์เพริศพราย. [Pun Pam Show] YouTube, 2562

โดยรวมแล้วกระบวนการผลิตเป็นสิ่งสำคัญ ตามลำดับขั้นตอนทั้ง 3 ของกระบวนการผลิต ตั้งแต่ขั้นตอนเตรียมการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต โดยทั้งสามขั้นตอน ควรให้บุคคลในครอบครัวได้ใช้จินตนาการมากที่สุด เพื่อร่วมแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ตามแนวคิดของศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) โดยเน้นที่การมีส่วนร่วม (Participatory) รวมทั้งผู้ร่วมกิจกรรมต้องเป็นศูนย์กลางในการจินตนาการของตนเอง (Self-Imagining) เพื่อให้เกิดผลทางสุนทรีย์ (พรวรรก เขวอนโยชิน, 2561)

7. การสรุปและการอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยการใช้แอปพลิเคชัน Snapchat ผู้สร้างสรรค์ขอสรุปและอภิปรายจากข้อค้นพบ ดังนี้

สรุปผล

ผู้สร้างสรรค์ผลงานขอสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์สั้นดังนี้

1.1 เพื่อสร้างภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวที่มีความน่าสนใจเป็นพิเศษ

ภาพยนตร์สำหรับเด็กนั้นควรมีเนื้อหาที่สมวัย เช่นความรักความสัมพันธ์ภายในครอบครัวภายในครอบครัว, ความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค, และการยอมรับความแตกต่าง (Giftoun, 2560)

ดังนั้นในการสร้างภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวที่มีเด็กเป็นผู้ชมหลัก นอกจากเนื้อเรื่องที่ควรให้คุณค่าแก่ความดีงาม เพื่อสร้างจิตสำนึกอันดี และเป็นการปลูกฝังเด็กและเยาวชนให้ประพฤติดีแล้ว การใช้เทคนิคพิเศษก็สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับภาพยนตร์ได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องมือที่ต้องอาศัยทักษะความชำนาญระดับมืออาชีพ เพียงแค่ใช้แอปพลิเคชัน Snapchat จากมือถือ รวมกับความเข้าใจในการผลิตภาพยนตร์ ก็สามารถสร้างภาพยนตร์สำหรับครอบครัวที่มีความน่าสนใจเป็นพิเศษขึ้นมาได้

1.2 เพื่อศึกษาการสร้างสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว

ความรักความผูกพันภายในครอบครัวเป็นพื้นฐานอันดีต่อทุกคนในครอบครัว โดยเฉพาะเด็กเล็ก เพราะจะทำให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีทักษะทางอารมณ์ที่ดี สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ ดังนั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ภายในครอบครัวจึงเป็นเครื่องมือที่จะส่งเสริมสัมพันธ์ภาพในครอบครัวให้ดียิ่งขึ้น โดยการใช้ทำกิจกรรมที่ครอบครัวมีความชอบร่วมกัน (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2556) ก็เป็นสิ่งที่ช่วยผลักดันให้เกิดการติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว และร่วมกันแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ระหว่างกิจกรรม รวมถึงการเคารพความคิดเห็นต่าง ๆ ของสมาชิกในครอบครัวทุกคนโดยคำนึงถึงคุณค่าของกระบวนการ มากกว่าคุณค่าของผลผลิต ยิ่งทำให้สัมพันธ์ภาพในครอบครัวดีขึ้น (วันัญญา แก้วแก้วปาน, 2560)

1.3 เพื่อศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชัน Snapchat ในการสร้างภาพยนตร์สั้น

จากการศึกษา และการใช้ Snapchat เป็นแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นมาเพื่อการใช้งานในการรับส่งข้อความ, ภาพ และวิดีโอของเหตุการณ์ปัจจุบันเป็นหลัก โดยกำหนดให้ข้อความ, ภาพ และวิดีโอเหล่านั้น หายไปภายใน 24 ชั่วโมง ส่วนของการเปลี่ยนแปลงใบหน้านั้น เป็นเพียงลูกเล่นที่อยู่ภายในแอป โดยมีให้เลือกหลายแบบทั้งแปลงเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ คนแก่ ผู้หญิง ผู้ชาย หรือแต่งหน้า ทาปากเพิ่มเติมก็สามารถทำได้ ตามข้อจำกัดของเลนส์ที่แอปให้มา นอกจากนั้นแล้วยังมีข้อจำกัดบางประการที่ควรคำนึงถึงในการนำมาใช้สร้างภาพยนตร์ เช่นความยาวแต่ละคลิปไม่สามารถบันทึกได้เกิน 1 นาที และต้องกดเซฟเพื่อบันทึกคลิปวิดีโอลงโทรศัพท์มือถือหลังการถ่ายในแต่ละครั้ง รวมถึงข้อจำกัดในเลนส์หลายประเภทที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เพียงแค่นคนเดียวถึงแม้จะถ่ายนักแสดงสองคนร่วมเฟรมกัน (Snap Inc., 2019)

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์

การสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์สามารถสรุปข้อค้นพบองค์ความรู้ใหม่ คือ การสร้างภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยการใช้เทคนิคพิเศษอันทันสมัยของแอปพลิเคชันจากโทรศัพท์มือถืออันเป็นเครื่องมือที่ดีในการทำกิจกรรมภายในครอบครัวเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพครอบครัวอันดี เพราะเด็ก ๆ สามารถมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันโดยการรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และทำตามความคิดของทุกคนเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยการลดความมาตรฐานของคุณภาพภาพยนตร์ และให้ความสำคัญต่อกระบวนการปฏิบัติ มากกว่าความสมบูรณ์แบบ จะทำให้ทุกคนในครอบครัวมีความภูมิใจ

เป็นอย่างยิ่งในผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์ที่ออกสู่สาธารณะดังเช่นศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) (พรั๊ก เซวานโยธิน, 2561 อ้างถึงใน Bishop, 2006)

การอภิปรายผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ เป็นผลงานที่มุ่งเน้นทางด้านการทำกิจกรรมภายในครอบครัวเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีโดยเป็นผลิตผลทางศิลปะ (the work of art) (พรั๊ก เซวานโยธิน, 2562) เพื่อสังคมครอบครัว ให้ทุกคนภายในครอบครัวมีส่วนร่วมในการผลิตภาพยนตร์ ดังนั้นผลงานที่ผลิตออกมานั้นเป็นเพียงเรื่องรอง ที่รองรับความภาคภูมิใจของทุกคนในครอบครัวที่ได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ชิ้นงานนี้ขึ้นมา

การปรับลดมาตรฐานในเชิงคุณภาพของชิ้นงานก็เป็นสิ่งสำคัญในผลิตผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ เพราะถ้าพิถีพิถันในทุกรายละเอียด ก็จะสร้างความเครียดในการทำงานของสมาชิกในครอบครัว อาจทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งกันในครอบครัว ดังนั้นการไม่ตั้งมาตรฐานของผลงานให้สูงก็เป็นสิ่งจำเป็น และการให้ความสำคัญต่อกระบวนการผลิต และความคิดเห็นของสมาชิกในครอบครัว จึงเป็นคุณค่าของผลงานสร้างสรรค์ สุนทรียะ ศิลปะ เรื่องภาพยนตร์สั้นสำหรับครอบครัวโดยการใช้แอปพลิเคชัน Snapchat ชิ้นนี้

8. ข้อเสนอแนะงานสร้างสรรค์

การใช้งานแอปพลิเคชัน Snapchat เป็นเครื่องมือหนึ่งในผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์ชิ้นนี้ ที่จะสามารถพัฒนาต่อยอดขีดความสามารถในการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพยนตร์ในรูปแบบอื่น ๆ โดยสามารถหาแอปพลิเคชันอื่น ๆ ที่มีความสามารถในการเพิ่มเทคนิคพิเศษมาแทนแอปพลิเคชัน Snapchat รวมถึงอาจนำแอปพลิเคชันการลำดับภาพด้วยโทรศัพท์มือถือ ก็สามารถทำได้ และอาจสะดวกกับคนส่วนใหญ่ที่ไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงาน ดังนั้นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์ชิ้นนี้ สามารถพัฒนาต่อยอดต่อไปได้ในหลากหลายแนวทาง ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมกลุ่มสำหรับการทำความรู้จักเพื่อนใหม่ในชั้นเรียน และที่ทำงาน หรือเป็นแนวปฏิบัติในการแก้ไขปัญหาครอบครัวที่ขาดความรักความสามัคคี หรือเป็นแนวทางในการศึกษาต่อยอดการปฏิบัติการศิลปะบำบัด เช่นการตั้งโจทย์ให้กลุ่มคนในครอบครัวได้มีส่วนร่วม นำเสนอความคิด สร้างเป็นบทภาพยนตร์ และได้ร่วมกันผลิตแบบพึ่งพาอาศัยกัน เป็นต้น

9. เอกสารอ้างอิง

ดารา รัชนิวัต. (2556). *ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 33-45.

บัณฑิต สัตย์เพริศพราย. (2565). *ตัวอย่างการถ่ายนักแสดงสองคนในเฟรมเดียวกันด้วยแอปพลิเคชัน*

Snapchat. กรุงเทพฯ : ภาพจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือ

- บัณฑิต สัตย์เพริศพราย. (2565). ตัวอย่างการถ่ายแนวตั้ง และแนวนอน ด้วยแอปพลิเคชัน Snapchat. กรุงเทพฯ : ภาพจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือ
- บัณฑิต สัตย์เพริศพราย. (2562). บทภาพยนตร์สั้น เรื่องอยากโตต้องได้โต. กรุงเทพฯ
- บัณฑิต สัตย์เพริศพราย. [Pun Pam Show]. (2562). ตัวอย่างภาพจากผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ ภาพยนตร์ เรื่อง อยากโตต้องได้โต. สืบค้นจาก YouTube. https://youtu.be/x76MlQAYj_8
- บัณฑิต สัตย์เพริศพราย. [Pun Pam Show]. (2562). ภาพหน้าปกของคลิปทาง YouTube. สืบค้นจาก YouTube. https://youtu.be/x76MlQAYj_8
- บัณฑิต สัตย์เพริศพราย. [Pun Pam Show]. (2562). หนังสือ อยากโตต้องได้โต | Snapchat | ปันแปมโชว์ [Video]. YouTube. https://youtu.be/x76MlQAYj_8
- พรรัก ชาวนโยธิน. (2561). การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูปลา วายดั่งนก [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 16-20.
- พรรัก ชาวนโยธิน, กมลเฝ้าสวัสดิ์ และเกษม เพ็ญนิรันดร์. (2562). รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย กรณีศึกษา Tino Sehgal. *Veridian E-Journal*, 12(4), 588-605.
- วนัญญา แก้วแก้วปาน. (2560). สัมพันธภาพครอบครัวกับปัญหาการกระทำผิดในวัยรุ่น. *Veridian E-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 10(1), 361-371.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2556). คู่มือการจัดกิจกรรมเสริมทักษะเยาวชนชอบเล่นเกมสำหรับผู้ปฏิบัติงานสุขภาพจิตวัยรุ่นในชุมชน. กรุงเทพฯ : บริษัท ดีน่าดู มีเดีย พลัส จำกัด
- Adobe Inc., (2019). *Adobe Premiere Pro (Version 13)*. [Computer software]. Retrieved from <https://adobe.com/>
- Emily Stolberg. (2018). *How to Use Snapchat: The Complete Beginner's Guide*. G2. Retrieved 25 May 2019, from <https://learn.g2.com/how-to-use-snapchat#snapchat-terms>
- Giftoun. (2560). 10 อันดับหนังที่เหมาะกับเด็ก. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2562, จาก <https://www.parentsones.com/10-movie-for-kid/>
- Jordan Wahl. (2018). *What is Snapchat Discover: Fresh Content at Your Fingertips*. G2. Retrieved 25 May 2019, from <https://learn.g2.com/snapchat-discover>
- Sanook. (2562). สอนเล่นแอป Snapchat แอปฮิตมาแรงที่ทำให้เราหน้าเด็ก. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2562, จาก <https://www.sanook.com/hitech/1476013/>
- Snap, Inc.. (2019). *Snapchat (Version 10.57.1.5)*. [Mobile application software]. Retrieved from <https://apps.apple.com/th/app/snapchat/id447188370>
- the-qrcode-generator. (2021). *QR code แสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์*. Retrieved from <https://www.the-qrcode-generator.com/>