

## การจัดการความรู้ ครั้งที่ 4/2563 เรื่อง “การผลิตเนื้อหาในยุคหลอมรวม ครั้งที่ 2”

การทำความเข้าใจการผลิตเนื้อหาในยุคหลอมรวมเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ด้วยว่าปรากฏการณ์การเล่าเรื่องหรือการสร้างเนื้อหาในปัจจุบันมีลักษณะที่แตกต่างจากยุคก่อนหน้าโดยสิ้นเชิง

การเล่าเรื่องข้ามสื่อเป็นมโนทัศน์หนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเนื้อหาถูกพูดถึงมากในยุคปัจจุบัน มโนทัศน์ดังกล่าวนี้ถูกนำเสนอโดย “Henry Jenkins” นักวิชาการสื่อชาวอเมริกัน ให้นิยามความหมายคำว่า “Transmedia Storytelling” ว่า คือภาพแทนองค์ประกอบพื้นฐานเรื่องราวย่อยต่างๆ ที่ดูเหมือนจะกระจัดกระจาย แต่จริงๆ ได้ถูกบูรณาการเข้าไว้ด้วยกัน ผ่านช่องทางสื่อที่หลากหลาย โดยที่แต่ละเรื่องจะมีวัตถุประสงค์จำกัดเฉพาะอย่างของมันเอง เพื่อสร้างประสบการณ์ความบันเทิงให้กับผู้ชม, ในทางอุดมคติแล้ว แต่ละสื่อจะทำหน้าที่นำพาสารและคลี่คลายพัฒนาเนื้อหาสาระเรื่องราวนั้นได้ด้วยตัวมันเอง โดยมีกรณีที่ “ต้อง” ศึกษาคือ “เดอะแมทริกซ์”

The Matrix: (1999) ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นตัวอย่างที่มักใช้อ้างอิงและสมบูรณ์แบบที่สุดเวลาที่พูดถึงการเล่าเรื่องข้ามสื่อ แม้มันจะตั้งในฐานะหนังไซไฟแอ็คชั่น, ทว่าในทางการผลิตสื่อข้ามสื่อ “เดอะแมทริกซ์” นั้นมักถูกยกเอามาอ้างเสมอ ก็เพราะว่ามันมีทั้งเรื่องราวที่ถูกเล่าผ่านหนัง 3 ภาค The Matrix (1999), The Matrix Reloaded (2003) และ The Matrix Revolution (2003)

นอกจากนี้แล้ว ผู้ผลิตยังนำเอาหนังเรื่องนี้ไปพัฒนาต่อเป็นวิดีโอเกมส์ ชื่อ “Enter the Matrix” ซึ่งเอาตัวละครประกอบจากหนังบางตัว มากลายเป็นตัวละครเด่นในเกม, จากนั้น จึงมีภาพยนตร์ อนิเมชันวาดลายเส้นมือชื่อ “Animatrix” 13 ตอน ที่เล่าเรื่องโลกก่อนเกิด “เดอะแมทริกซ์” และเรื่องราวอีกเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับตัวละครหลักจากหนัง และนำเสนอด้วยเนื้อหาที่แถมออกไปเป็นแนวทางของตนเอง มีตัวการ์ตูนใหม่ๆ ที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ และมากกว่านั้น ผู้ผลิตยังทำหนังสือการ์ตูนฉบับวาดลายเส้น เรื่อง The Matrix ซึ่งเนื้อหาก็ละม้ายคล้ายคลึงกับภาพยนตร์แต่เป็น “คนละเรื่องเดียวกัน” คือมีตอนพิเศษ และเรื่องราวที่ละเอียดมากกว่าเดิม

Transmedia Story: The Matrix

