BURAPHA
artso
JOURNAL วารสาร
ศิลปกรรมบูรพา
Faculty of Fine & Applied Arts
ปีที่ 21 ฉบับที่ 1-2 ปีการศึกษา 2561 มิถุนายน - ธันวาคม 2561
ISSN 0859-8800

๐๑-๐๒
๖๑

ประเพณีพิธีกรรมเรื่องข้าวของชาวไทยอีสานรอบวัดเหนองในเหนือ
อำเภอเมือง จังหวัดสรรพุรี
ปัยชาญ จายุกลัส / กรณี เพ็ญกุลกร

สภาวะเหนือความจริงในศิลปะแนวคิดต่าง : กรณีศึกษานิทรรศการ
"อินไดร เออร์ลิช : การเกิดและเติบโต" ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะโมริ
สุรัย ชายเจริญ

ความคิดแบบวิศวกรรมอุตสาหการพัฒนาการผลิตยางมัดของ
เพื่อวรรณกรรมไทย : กรณีศึกษาจากเรื่องแม่นาค
Wu Shengyang / Li Bingbing

วารสารศิลปกรรมบูรพา
ปีที่ 21 ฉบับที่ 1-2 : มิถุนายน – ธันวาคม 2561

ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม	สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อิทธิพล ตั้งโฉลก	ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว	ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (การออกแบบอุตสาหกรรม) พุทธศักราช 2558
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร	ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เถาทอง	สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ศาสตราจารย์กิตติคุณ วัฒนะ จูฑะวิภาต	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.พิสิฐ เจริญวงศ์	นักวิชาการอิสระ
ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง	ภาควิชานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์	ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรรุ่งโรจน์	นักวิชาการอิสระ
ศาสตราจารย์ ดร.เดชา วรชุน	ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ พุทธศักราช 2550
ศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง	ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์รสลิน กาสต์	คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์	สาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะมัณฑณศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง	ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ภรดี พันธุภากร	สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ ปริญญา ตันติสุข	ภาควิชาศิลป์ไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรม ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง	สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์	ภาควิชานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.วิชิต สุรัตน์เรืองชัย	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์เสกสรร ตันยาภิรมย์	สาขาเซรามิกซ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ภารดี มหาขันธ์	สาขาวิชาไทยศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์ทอง ทองนพคุณ	คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง	ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล	ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร	ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกรัชต์	นักวิชาการอิสระ
รองศาสตราจารย์ ดร.เนื้ออ่อน ขรัวทองเขียว	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสักก์ สินธุภัค	ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หัตชา อุทิศวรรณกุล	ภาควิชานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนธร กิตติกานต์	ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บรรณาธิการที่ปรึกษา
รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ — คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ศาสตราจารย์ ภรดี พันธุภากร — สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการ
อาจารย์ ดร.ภูวษา เรืองชีวิน — มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ผกามาศ สุวรรณนิภา — มหาวิทยาลัยบูรพา
อาจารย์ ดร.มนัส แก้วบูชา — มหาวิทยาลัยบูรพา
อาจารย์ ดร.เชิดชาติ หิรัญโร — มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
อาจารย์ ดร. ปรารถนา แซ่อึ้ง — มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
อาจารย์ ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระติง — มหาวิทยาลัยขอนแก่น
อาจารย์ ดร. ณรงค์ฤทธิ์ สุขสวัสดิ์ — มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อาจารย์ ดร.นันทา ทองทวีวัฒนะ — มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
อาจารย์ ดร.นฤมล ศิลปชัยศรี — วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

กองบรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จักรกริศน์ บัวแก้ว — มหาวิทยาลัยบูรพา

กองการจัดการฝ่ายประสานงาน
คุณวีณา ศรีสวัสดิ์
คุณนิกร กาเจริญ
คุณจุลเดช ธรรมวงษ์
คุณวิมลรัตน์ อึ้งสกุล

เจ้าของ : สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
169 ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131
โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516
โทรสาร 038 391042
website : www.journal.fineartbuu.org
email : fineartbuu_editer@gmail.com

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ฉบับนี้ทางวารสารขอปรับเป็นฉบับที่รวมบทความประจำปีการศึกษา 2561 โดยรวมฉบับที่ 1 และฉบับที่ 2 เข้าไว้ด้วย เนื่องจากในปี 2562 นี้ทางวารสารจะมีการเปลี่ยนแปลงระยะเวลาในการกำหนดการออกวารสารใหม่โดยตามรูปแบบศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ที่กำหนดช่วงเวลาเผยแพร่ของวารสารให้ตรงภายในรอบปีที่กำหนด จากที่เคยเผยแพร่ฉบับ 1 ประจำเดือน พฤศจิกายน – เมษายน และฉบับที่ 2 ประจำเดือนพฤษภาคม - ตุลาคม และเพื่อให้เข้าเกณฑ์ในรอบปี จึงต้องปรับฉบับที่ 1 ให้อยู่ในช่วงเดือนมกราคม – เดือนมิถุนายน และฉบับที่ 2 ในช่วงเดือนกรกฎาคม – เดือนธันวาคม ทำให้ต้องรวมวารสารทั้ง 2 ฉบับในปีนี้ ให้อยู่ภายในเดือนธันวาคม รวมถึงการเตรียมการปรับปรุงคุณภาพของวารสารในหลาย ๆ ด้าน เพื่อเข้าสู่การประเมินคุณภาพในปี 2563 และพัฒนาเพื่อเข้าสู่การเป็นวารสารในกลุ่ม 1 ต่อไป

การส่งบทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานั้น มีการกำหนดรูปแบบของการตีพิมพ์ โดยทางวารสารได้ดาวน์โหลด หลักเกณฑ์การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ สำหรับพิจารณาตีพิมพ์ สามารถเข้าไปดาวน์โหลดได้ที่ http://journal.fineartbuu.org/howto รวมทั้งทางกองบรรณาธิการกำลังเตรียมจัดทำรูปแบบสำหรับการส่งบทความผ่านระบบ Thai Journals Online (ThaiJO) ซึ่งเป็นระบบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย เพื่อให้ผู้สนใจสามารถส่งผ่านข้อมูลได้รวดเร็วและสะดวกมากขึ้น

ด้วยนโยบาย การสนับสนุนส่งเสริมในการวิจัยสร้างสรรค์และผลงานวิจัยและงานวิชาการนั้น ถือเป็นสิ่งสำคัญของคณะศิลปกรรมศาสตร์ และจะต้องมีการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทางคณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารศิลปกรรมบูรพาจะเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ข้อมูลวิชาการทั้งทางด้านศิลปะทุกแขนง รวมถึงดนตรี วัฒนธรรม เทคโนโลยี และจะเป็นประโยชน์ต่อนักวิชาการ นักวิจัย และนิสิตผู้สนใจ อีกทั้งเป็นช่องทางของฐานข้อมูลเพื่อการค้นคว้าต่อยอดได้ในอนาคต

บรรณาธิการ

สารบัญ

แนวทางการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงานของนักออกแบบในบริบทสังคมดิจิทัล 9
โกวิทย์ ทะลิ

บทบาทของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร กับการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน 29
เกรียงไกร ย่องเฮงเส็งติ

เยี่ยมยาม...เบิ่งหีบห่อลาว 49
สุพิศ เสียงก้อง

การทำความเข้าใจชีวิต : อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ 71
ปิติวรรธน์ สมไทย

จิตรกรรม : จิตวิญญาณความเชื่อทางศาสนาต่อรูปเคารพของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 93
CHEPRAKOV OLEG
ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์ / เทพศักดิ์ ทองนพคุณ

การจัดทำทะเบียนวัตถุและการสื่อความหมายเพื่อออกแบบนิทรรศการ ณ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน วัดบางแตน อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี 111
มณีรัตน์ อินคง / มนัส แก้วบูชา

ความคิดแบบปิตาธิปไตยกับการพัฒนาภาพลักษณ์ของผีในวรรณกรรมไทย : กรณีศึกษาจากเรื่องแม่นาก 131
Wu Shengyang / Li Bingbing

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ชุด "ดินแดนเลือด" 149
เกรียงไกร กงกะนันทน์

สภาวะเหนือความจริงในศิลปะแนวจัดวาง : กรณีศึกษานิทรรศการ "อันโดร เออร์ลิช : การเห็นและเชื่อ" ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะโมริ 165
สุริยะ ฉายะเจริญ

การเปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกสู่สัญลักษณ์ทางศิลปะด้วยผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ CHIRA CHIRA 187
ปรารถนา จิรปสิทธินนท์

ประเพณีพิธีกรรมเรื่องข้าวของชาวไทยวนรอบวัดหนองโนเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี 201
ชัยชาญ จารุกลัส / ภรดี พันธุภากร

การสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมกับสื่ออินเทอร์แอคทีฟ กรณีศึกษา: สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR สำหรับสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม 229
ณัฐกมล ถุงสุวรรณ

สภาวะความเปลี่ยนแปลงกายและจิตของสตรี : ความรู้สึกจากวัสดุเส้นใยธรรมชาติ 249
ผกามาศ สุวรรณนิภา
พงษ์เดช ไชยคุตร / ภรดี พันธุภากร

"แมลงในดินแดนจินตนาการ" 263
อิสระ สิงห์โตแก้ว

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ชุด "ดินแดนเลือด"

The Creation of Fine Arts : Blood Lands

เกรียงไกร กงกะนันทน์ [1]

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงสภาวะอารมณ์ ความรู้สึก ของจิตที่เป็นอกุศลซึ่งคล้ายกับเป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ สภาวะอันตกต่ำหยั่งไม่ถึง มันมักครอบงำจิตวิญญาณของมนุษย์ สภาวะซึ่งเหมือนจุดให้เราตกไปสู่อีกภพหนึ่ง เป็นความรู้สึกที่ต่อต้านระหว่างความดีกับความชั่ว กลายเป็นอาการต่อสู้เหมือนมีการผลักไส บีบรัด วุ่นวาย บ้าคลั่ง รุนแรง สิ่งเหล่านี้เป็นสภาวะที่ถูกกระทำอย่างสุดโต่งของมนุษย์ที่หลงผิด

สภาวะดำดิ่งที่อยู่ในใจมนุษย์เปรียบเสมือนสภาวะที่จุดกระชาก ให้ตกต่ำ จมลงสู่ก้นบึ้งของจิตที่เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น หนาวเหน็บ สับสน บ้าคลั่ง ร้อนรุ่ม ทุกสิ่งทุกอย่างถูกหลอมรวมเข้าด้วยกันจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ รวมทั้งสิ่งที่เป็นสิ่งผิดปกติทั้งอาจเกิดขึ้นในจินตนาการและเกิดขึ้นจริง

ข้าพเจ้าได้ใช้รูปแบบและเรื่องราวที่ใช้จินตนาการสร้างโลกของอบายภูมิขึ้น โดยได้ดัดแปลงรูปทรงจากที่เคยรับรู้เรื่องราวของมนุษย์ สัตว์ประหลาด และสัตว์เดรัจฉาน จากเรื่องราวของพุทธศาสนา เช่น คำสอนในไตรภูมิกถา เพื่อแสดงออกถึงผลของกรรมที่เกิดขึ้น เป็นสภาวะนามธรรม อันได้แก่ ความเกลียด ความโกรธ ความโลภ ความอิจฉาริษยา กิเลส รูปทรงต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่อยู่ในความหลงผิด อันมีทั้งจากเรื่องราวในอดีตและสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นนี้ก็ยังคงเกิดขึ้นในปัจจุบัน

ข้าพเจ้าจึงสร้างรูปทรงขึ้นจากในจินตนาการ เช่น สัตว์ร้ายที่ต่อสู้กัน จ้องทำลายฆ่าฟันกันด้วยมีต้นแบบมาจากงานศิลปะไทยโบราณ แต่ได้พัฒนาเรื่องราวและการแสดงออกในบุคลิกภาพของตนเอง รวมไปถึงเทคนิควิธีการที่แสดงทัศนะธาตุที่ดูรุนแรง ใช้แต่น้ำหนักที่ตัดกันเช่นขาวกับดำ

คำสำคัญ : มนุษย์, กิเลส

[1] คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาลัยบูรพา

Abstract

I want to express the emotions and minds that still have sins as fundamental emotions of human beings. The status of being deeply low possesses human spirits. It is like that this status pulls use to another world. It is the fight between goodness and badness which pushes and resists each other in the frantic and violent manner. Such things are the status of being extremely done of human beings that go in the path of wrong-doing.

The status that is deep down inside human mind is the status of being pulled down to the bottom of the mind that is full of emotions such as fear, doubt, coldness, confusion, frenzy and heat. Everything is merged together until they cannot be separated with one another. This also includes unusual things that may occur in the imagination and in reality. I use the forms and stories from imaginations in order to build the world down under by modifying the forms that have been known before from the stories of human beings, monsters and animals, and from the stories in Buddhism such as the Teachings of the Three Worlds in order to show the results from Karma or what one has done in the abstract statuses such as hatred, anger, greed and jealousy. Forms that I have created symbolize human beings that are lost in the path of badness from bad things they have experienced in the past and the ones happening nowadays.

Therefore, I create forms from my imaginations such as beasts that are fighting one another with the aim of killing one another, which are based on the style of ancient Thai arts. However, the stories and expression are based on my ideas and characteristics. The technique of creation is to show visual elements that look violent with contrasting hues such as black and white.

Keywords : Human Beings, Lust

บทนำ

ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องต่อสู้กับปัญหาและอุปสรรคนานัปการ ทั้งเรื่องการใช้ชีวิต หน้าที่การงาน และเรื่องต่าง ๆ มากมาย การดิ้นรนแสวงหาทำให้คนตกอยู่ภายใต้ความอยาก การถูกบีบคั้นด้วยแรงปรารถนาภายใน ทำให้คนส่วนใหญ่มักพ่ายแพ้ต่อความต้องการที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดแรงปรารถนาที่ไม่มีที่สิ้นสุด

พระพุทธเจ้าทรงพบว่าความทุกข์ของคนเรานั้นมิได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่มีสาเหตุอยู่เบื้องหลัง

เช่นเดียวกับปรากฏการณ์ทั้งหลาย ก็ล้วนแต่มีเหตุอันเป็นที่มาทั้งสิ้น กรรม คือกฎของเหตุและผลนี้เป็นกฎสากลและเป็นกฎพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ซึ่งสาเหตุเหล่านี้ก็ไม่ได้อยู่นอกเหนือการควบคุมของเราเลยทีเดียว (วิลเลียม อาร์ท, 2553, หน้า 49)

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิวัฒนาการของสมองคนและสังคมนานมาแต่โบราณกาล แบ่งแยกความดี ความชั่ว ความยุติธรรมออกชัดเจน การก้าวพ้นจากสภาวะสัตว์เป็นคนเกิดขึ้นจากสำนึกแล้วกำจัดหรือปิดบังคุณลักษณะที่เป็นด้านลบของเราออกไป รวมทั้งเรื่องเพศแต่เนื่องจากความรู้สึกเหล่านี้ไม่ใช่รอยดินสอที่ลบได้ง่าย ๆ ด้วยยางลบ ระบบอะไรบางอย่างจึงต้องถูกประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อควบคุมมัน เช่น ระบบคุณธรรม ศีลธรรมและกฎหมาย

การสร้างระบบศีลธรรมจึงเป็นก้าวแรกก้าวใหญ่ของคนที่พ้นจากความเป็นมนุษย์หินมาเป็นมนุษย์ปัจจุบัน การพัฒนาของสังคมทั้งตะวันออกตะวันตกล้วนมีระบบศีลธรรม ที่มีศาสนาเป็นอาวุธผสมผสานกับความเชื่อ พิธีกรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี แม้กระทั่งกฎหมาย จนบางทีแยกกันไม่ออก จะว่าไปแล้วในโบราณศีลธรรมก็คือกฎหมายชนิดหนึ่ง แม้ไม่มีบทลงโทษโดยตรงสำหรับคนที่ไม่เชื่อ แต่ก็อาจมีระบบอื่นที่ต่อต้านทางอ้อม การผิดศีลธรรมในระดับหนึ่ง มักเป็นการผิดกฎหมายด้วยเช่น การฆ่าคน การขโมย การเป็นชู้กับผู้อื่น (วินทร์ เลียววาริณ, 2542, หน้า 19)

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.แสดงออกถึงจิตวิญญาณตามแนวทางความเชื่อคติไทย

2.แสดงออกถึงรูปแบบ สภาวะหายนะแห่งจิตวิญญาณ ด้วยรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ของความเชื่อเฉพาะตัว เป็นสื่อแทนอารมณ์ความรู้สึก และพัฒนาเรื่องราวคติความเชื่อของไทยให้เป็นเรื่องร่วมสมัย

3.แสดงออกด้วยเรื่องราวองค์ประกอบ โดยเน้นบรรยากาศตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกและเรื่องราวที่สามารถรับใช้แนวความคิดและรูปแบบการแสดงออกได้อย่างดี

4.แสดงออกด้วยเทคนิควาดเส้น

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

การสร้างระบบศีลธรรมเป็นการพัฒนาก้าวใหญ่ที่ทำให้คนพ้นจากความเป็นมนุษย์ยุคหินมาเป็นมนุษย์ปัจจุบัน ด้วยความชาญฉลาดของคนโบราณ หลักธรรมคำสั่งสอนในพุทธศาสนาได้ถูกนำเสนอผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้คนได้เกรงกลัวต่อบาป เช่น ความรู้สึกทุกข์ทรมาน ถูกแทน

ค่าด้วยนรก ความโง่ที่ทำให้เป็นทุกข์ ถูกแทนค่าด้วยเตรัจฉาน ความหิวด้วยกิเลส ถูกแทนค่าด้วยเปรต ความกลัวอย่างไม่มีเหตุผล ถูกแทนค่าด้วยอสุรกาย สิ่งเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาใช้เพื่อการสั่งสอนให้มนุษย์รู้จักการใช้ชีวิตที่ถูกต้อง ไม่ตกอยู่ในบาปกรรม อันเป็นผลจากการกระทำมาแต่ในอดีต

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

สรรพสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวเราทั้งรูปธรรมและนามธรรมล้วนก่อให้เกิดการรับรู้บางสิ่งเราสามารถจดจำไว้ได้ แต่บางสิ่งอาจลืมเลือนทุก ๆ สิ่งที่ผ่านมาล้วนแต่ถูกเก็บไว้ในส่วนใดส่วนหนึ่งของจิตใจ ศิลปินจำเป็นต้องนำสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านการรับรู้มารวบรวม สรุป และผสมผสานกับอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว เพื่อถ่ายทอดให้เกิดงานศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคน อิทธิพลและแรงบันดาลใจเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์และพัฒนา

อิทธิพลจากแนวความคิดและปรัชญา

แนวความคิดและปรัชญาทางพระพุทธศาสนามีส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก ท่านพุทธทาสภิกขุเป็นพระภิกษุไทยที่มีการเผยแพร่ผลงานทางศาสนามากมาย หลักธรรมคำสั่งสอนของท่านเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

ภาพที่ 1 ท่านพุทธทาส
ที่มา : Buddhavihara, พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ) เข้าถึงเมื่อ 15 มิ.ย. 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237

พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ) วัดธารน้ำไหล (สวนโมกขพลาราม) อ.ไชยา จ.สุราษฎร์ธานี เป็นผู้ริเริ่มก่อตั้งสวนโมกขพลารามเพื่อให้เป็นสถานที่ปฏิบัติธรรมและสถานที่เผยแผ่พระพุทธศาสนา นอกจากนี้ผลงานของท่านพุทธทาสภิกขุยังมีปรากฏอยู่มากมายทั้งในรูปพระธรรมเทศนาและในงานเขียน โดยท่านตั้งใจทำการถ่ายทอดพระพุทธศาสนาให้อยู่ในฐานะที่เป็นพุทธะ

ศาสนาอย่าง แท้จริง นั่นคือเป็นศาสนาแห่งความรู้ ไม่เจือปนไปด้วยความหลงผิดที่เข้าแทรกจนกลายเป็นเนื้อร้ายที่คอยกัดกิน ได้แก่ เรื่อง พุทธพาณิชย์, ไสยศาสตร์ และเรื่องความหลงใหลในลาภยศของพระสงฆ์ ฯลฯ อีกทั้งคำสอนของท่านพุทธทาสภิกขุก็ได้ถูกถ่ายทอดให้อยู่ในรูปแบบที่คนทั่วไป สามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ โดยที่ยังคงเนื้อหาสำคัญไว้ได้อย่างครบถ้วน ซึ่งคำสอนของท่านยังรวมไปถึงเรื่องทั่ว ๆ ไปด้วย เช่น การทำงาน, การเรียน ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับชีวิตประจำวัน (พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ),2560, เข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237)

อิทธิพลจากภาพยนตร์

ภาพยนตร์อะนิเมชั่น เรื่อง Spirited Away เป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้าทั้งด้านแนวความคิดและรูปแบบ Spirited Away เป็นภาพยนตร์อะนิเมชั่นแนวผจญภัยแฟนตาซี แฝงไปด้วยปรัชญาตะวันออก เขียนบทและกำกับโดย ฮะยะโอะ มิยะซะกิ (Hayao Miyazaki) และผลิตโดยสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibi) ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลต่าง ๆ มากมาย ซึ่งรวมไปถึงรางวัลอะนิเมชั่นยอดเยี่ยมจากเวทีออสการ์ ครั้งที่ 5

ภาพที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away
ที่มา : bokunosekai, Spirited Away, accessed 15 Jun 2018, available fromhttps://goo.gl/x67tdH

Spirited Away (2000) เริ่มต้นเหมือนภาพยนตร์การ์ตูนอีกหลายเรื่องของ Hayao Miyazaki กล่าวคือ การเปลี่ยนแปลงที่อยู่ การเดินทางมาถึงและค้นพบสิ่งต่าง ๆ (My Neighbor Totoro, Kiki's delivery service) นอกจากนี้ Miyazaki ยังคงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ หรืออนิเวศวิทยา ซึ่งปรากฏบ่อยครั้งในผลงานอื่น (Princess Mononoke, My Neighbor Totoro) Spirited Away ผสานเนื้อหาและอรรถรสจากความบันเทิงได้โดยไม่สูญเสียคุณภาพ "ปม" ถูกผูกไว้แต่ต้น โดยมีตัวละครเอกเป็นเด็กผู้หญิงที่จะดำเนินเรื่องทั้งหมดเพื่อคลี่คลายปัญหาต่าง ๆ เรื่องราวอันเป็นเหมือนการหาทางออกให้ผู้อื่น (ช่วยเหลือพ่อแม่ ฮากุ หรือวิญญาณไร้หน้า) ขยายและเชื่อมโยงไปยังวงกว้างของ

สังคมแต่ยังสามารถวกกลับมาแก้ปัญหาของตนที่ค้างคาไว้ได้อย่างแยบยลในโลกของสิ่งเหลือเชื่อ จำต้องมุ่งมั่น ศรัทธา แสวงหาความหมายจากทุกอย่างที่ประสบเหมือนในมิติของภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่ง Miyazaki รู้ที่จะให้ "เห็น" และแนะให้ "เข้าใจ" โดยไม่ทิ้งความสำราญจากตัวภาพ (สายัณห์ แดงกลม, 2546, หน้า 96)

การเดินทางเพื่อค้นพบสิ่งต่างๆ การเรียนรู้เพื่อที่จะเติบโต การมองและพิจารณาชีวิต รวมถึงสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว ทั้งรูปธรรมและนามธรรม ภายนอกและภายในจิตใจ สิ่งเหล่านี้คือ แก่นของภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away

อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม

สมุดภาพไตรภูมิ เป็นสมุดภาพไม่เย็บเล่ม พับกลับไปกลับมา มีความหนา ภายในเป็นผลงานจิตรกรรมไทยประเพณี เขียนเรื่องไตรภูมิ และอาจประกอบด้วยเรื่องอื่น ๆ เช่น เรื่องทศชาติ โดยสร้างขึ้นจากศรัทธาที่มีต่อวรรณกรรมเรื่องไตรภูมิพระร่วง ซึ่งเป็นวรรณคดีชั้นเยี่ยมทางพระพุทธศาสนา โดยเชื่อกันว่าเป็นบทพระราชนิพนธ์ของพญาลิไทย พระมหากษัตริย์แห่งกรุงสุโขทัย ทรงพระราชนิพนธ์ สมุดภาพไตรภูมิที่มีความสำคัญและได้รับการยกย่องว่ามีรูปแบบของจิตรกรรมไทยที่งดงาม คือสมุดภาพไตรภูมิสมัยกรุงศรีอยุธยาและสมัยกรุงธนบุรี

เรื่องไตรภูมิมีความสำคัญต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยเนื้อหาเน้นให้คนเกิดความเกรงกลัวต่อบาป สอนให้รู้ถึงผลของการกระทำความชั่ว ให้คนยึดมั่นอยู่ในพระพุทธศาสนา โดยสมุดภาพไตรภูมินี้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติแสดงถึงภูมิปัญญาของบรรพชนชาวไทย

ภาพที่ 3 ภาพมหาโรรุวะนรก
ที่มา : กรมศิลปากร, สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1 (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2542), 46.

อิทธิพลจากวรรณกรรมและภาพประกอบวรรณกรรม

บทประพันธ์เอง The Divine Comedy หรือ สุขนาฏกรรมของพระเจ้า เป็นวรรณกรรมอุปมานิทัศน์ ที่เขียนโดยกวี ดันเต้ อลิกิเอริ (Dante Alighieri) ระหว่างปี ค.ศ. 1380 จนกระทั่งเสียชีวิตในปี 1321 ดิไวน์ คอเมดี เป็นกวีนิพนธ์ที่เป็นจินตนิยายและอุปมานิทัศน์ของคริสเตียน สะท้อนให้เห็นถึง

วิวัฒนาการของปรัชญายุคกลางในเรื่องเกี่ยวกับโรมันคาทอลิก บทประพันธ์นี้ได้รับการยกย่องว่าเป็นมหากาพย์ชิ้นสำคัญของอิตาลีและเป็นวรรณกรรมชิ้นเอกของโลก

ดิไวน์ คอเมดี ประกอบไปด้วยสามภูมิ คือ Inferno (นรก), Purgatorio (แกนชำระบาป) และ Pardiso (สวรรค์) เรื่องเล่านี้เป็นการเดินของตัวกวีเองผ่านนรก ผ่านการชำระบาป และสุดท้ายไปสู่สวรรค์ อันเป็นที่มาของชื่อ Comedy ที่ต้องการสะท้อนว่าเรื่องนี้จบลงด้วยความสุข

ภาพที่ 4 ภาพผลงานของ Gustave Doré
ที่มา : แบล็คเมจิก, สายน้ำแห่งวิญญาณ (กรุงเทพฯ : แบล็คเมจิก), 58.

ภาพประกอบของบทประพันธ์นี้เป็นผลงานภาพพิมพ์โลหะ (Engraving) ของศิลปินชาวฝรั่งเศส ชื่อ กุสตาฟ โดเร (Gustave Doré) งานของเขาเต็มไปด้วยจินตนาการ กุสตาฟ โดเร ได้ทำงานภาพประกอบหนังสือหลายเล่ม รวมไปถึงพระคัมภีร์ไบเบิล แต่ที่สร้างชื่อเสียงให้มากที่สุดคือภาพประกอบเรื่อง ดิไวน์ คอเมดี

วิธีการดำเนินการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า มีลักษณะการสร้างรูปทรงที่เกิดจากจินตนาการ ผสมผสานกับอารมณ์ความรู้สึก เพื่อแสดงถึงจิตที่เป็นอกุศล สภาวะดำดิ่งที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น หนาวเหน็บ ซึ่งอารมณ์ความรู้สึกเหล่านี้เป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ซึ่งเกิดมาช่วงขณะหนึ่งแล้วก็ดับไป

การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

1.ข้อมูลนามธรรม เกิดจากการหยุดคิด พิจารณาความรู้สึกของตนเอง ที่เกิดจากประสบการณ์การรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น สื่อต่าง ๆ วรรณกรรม บทกวี ภาพยนตร์ ตลอดไปจนถึงการกระทำของตัวเอง สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า

2. ข้อมูลรูปธรรม ในผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าสามารถแบ่งได้ดังนี้คือ

2.1 ข้อมูลจากธรรมชาติ รูปทรงในผลงานของข้าพเจ้ามาจากสิ่งมีชีวิตทางธรรมชาติ และชีวภาพเป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) โดยเลือกรูปทรงของคน สัตว์ และพืชที่น่าสนใจ ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการอันไร้ขอบเขต นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์

2.2 ข้อมูลจากงานศิลปกรรม งานศิลปกรรมต่าง ๆ ทุกแขนง เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ทั้งสมัยโบราณจนถึงร่วมสมัย ข้อมูลเหล่านี้มีผลต่อจินตนาการและแนวความคิด โดยข้าพเจ้าได้นำข้อมูลเหล่านี้มาประมวล วิเคราะห์ และถ่ายทอดด้วยอารมณ์ความรู้สึกผสมผสานกับจินตนาการและความเชื่อ

การสร้างภาพร่าง (Sketch)

กระบวนการสร้างภาพร่างของข้าพเจ้า แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การสร้างรูปทรง จะเริ่มต้นจากการนำหมึกจีนผสมน้ำ มาสาดและหยดลงบนกระดาษสาที่เตรียมไว้ ให้เกิดเป็นรูปทรงต่าง ๆ เริ่มจินตนาการรูปและเรื่องราวจากภาพที่ปรากฏขึ้น หลังจากนั้นก็เริ่มต้นออกแบบรูปทรงหลัก

2. การออกแบบรูปทรง (Character Design) โครงสร้างของรูปทรงหลัก ๆ ในงานได้จากการศึกษาหาข้อมูลรูปทรงจากธรรมชาติ ตลอดจนงานศิลปกรรมโบราณและร่วมสมัย นำมาคลี่คลายให้สอดคล้องกับเนื้อหาโดยใส่อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวเข้าไป รูปทรงใหม่ที่ได้จะเป็นรูปทรงกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ที่มีลักษณะเฉพาะตัว

3. นำเอารูปทรงที่ออกแบบไว้มาเป็นโครงสร้างหลักในภาพร่าง จัดวางองค์ประกอบและเพิ่มเติมเนื้อหาลงไป ในภาพร่างของข้าพเจ้าจะมีโครงสร้างหลัก ๆ ของภาพ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับภาพร่าง แต่งานของข้าพเจ้ารูปทรงกับพื้นที่ว่างเป็นส่วนสำคัญมาก การทำเหมือนภาพร่างทุกอย่าง ทำให้งานของข้าพเจ้าขาดอารมณ์ความรู้สึก หลังจากร่างโครงสร้างใหญ่ ๆ ในงานจริงแล้ว ข้าพเจ้าก็จะสังเกตพื้นที่ว่างที่เหลืออยู่หลังจากนั้นก็จะจินตนาการรูปทรงใส่เข้าไปตามลักษณะของที่ว่างที่ปรากฏ

วัสดุอุปกรณ์

1. หมึกจีน
2. กระดาษสา 150 แกรม

3. สีอะคริลิค
4.ไม้แหลม
5. มีเดียมสีอะคริลิคยี่ห้อ LIQUITEX, Pouring Medium
6. พู่กัน
7. สีไม้สีขาว
8. กระป๋องใส่น้ำ
9. ปากกาหมึกดำ

ขั้นตอนและกระบวนการทำงาน

1. การสร้างรูปทรง ใช้หมึกจีนผสมน้ำ สาดและหยดลงบนกระดาษสา 150 แกรม เมื่อกระดาษแห้งดีแล้ว ข้าพเจ้าก็จะดูลักษณะรูปทรงและพื้นที่ว่างที่เหลืออยู่ แล้วก็วิเคราะห์จินตนาการรูปทรงต่าง ๆ ใส่เข้าไปในส่วนของรูปทรงและพื้นที่ว่าง

2. การออกแบบรูปทรง (Character Design) ข้าพเจ้าจะจินตนาการรูปทรงและเรื่องราวจากรอยที่เกิดจากการหยดและสาดหมึกจีน หลังจากนั้นจะใช้พู่กันจุ่มหมึกจีนแล้วสร้างรูปทรงเพิ่มจากรูปทรงเดิมที่เกิดจากการสาดหมึกจีน

3. ขั้นตอนการสร้างรูปทรงของดอกไม้ในงานเมื่อได้รูปทรงสีดำที่เกิดจากการสาดหมึกและใช้พู่กันวาดแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการระบายสีดอกไม้สีแดง ใช้สีอะคริลิคผสมมีเดียม(Pouring Medium) และน้ำนิดหน่อย คนให้เข้ากัน เตรียมสีที่ผสมไว้ 3 สี คือ สีส้มแดง สีแดง สีแดงเข้ม

4. ขั้นตอนการเขียนรายละเอียดด้วยสีไม้ ใช้สีไม้สีขาวเขียนรายละเอียดต่าง เช่น ขนนก หน้า ปาก แสงเงา

5. ขั้นตอนการเขียนรายละเอียดด้วยปากกา ใช้ปากกาเขียนรายละเอียดต่าง เช่น ขนนก หน้า ปาก แสงเงา

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ คือ แนวความคิด รูปแบบและการแสดงออกทางทัศนธาตุ

1.แนวความคิด

รูปทรงจะเกิดขึ้นได้ต้องมีแนวความคิด (Concept) ที่มาจากแรงบันดาลใจซึ่งก่อให้เกิดความหมาย งานของข้าพเจ้าเป็นเสมือนการสำรวจสภาวะของมนุษย์ โดยสะท้อนจากสภาวะแห่งอมนุษย์ แสดงถึงมโนภาพแห่งบาป ดินแดนแห่งจินตนาการ ที่มีการต่อสู้ การต่อต้านระหว่างความดีกับความชั่ว โดยใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนสภาวะนามธรรม อันได้แก่ ความเกลียด ความโกรธ ความโลภ ความอิจฉาริษยา อาทิเช่น

งูตัวใหญ่ เปรียบเสมือน การที่คนบริโภคเกินพอดี ปล่อยให้ความโลภเข้าครอบงำจิตใจ

เกิดความกระหายอยากอยู่ตลอดเวลา แม้จะได้กลืนกินสิ่งต่าง ๆ เข้าไปแล้วแต่ก็ไม่ได้ทำให้เกิดความรู้สึกอิ่ม นัยน์ตาที่จ้องเขม็ง เตรียมพร้อมที่จะกลืนกินสิ่งต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา บ่งบอกถึงแรงปรารถนา ความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์

คนมีปีกซึ่งกำลังหลับใหลอยู่ในห้องแพะ บ่งบอกถึงสภาวะของจิต ปีกเปรียบเหมือนสติ คนมีสติสามารถที่จะโบยบินออกจากห้วงอบายภูมิได้แต่กลับปล่อยให้กิเลสครอบงำให้หลับใหลและจมลงสู่สภาวะต่ำต้อย

2. รูปแบบและการแสดงออกทางทัศนธาตุ

การสร้างงานศิลปะนั้นความคิดและอารมณ์ที่ศิลปินต้องการแสดงออกนับเป็นส่วนสำคัญที่สุด ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น (ชลูด นิ่มเสมอ, 2539, หน้า 27) ในงานศิลปะของข้าพเจ้าสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบทางทัศนธาตุได้ดังนี้

2.1 รูปทรง (Form) เป็นส่วนสำคัญที่สุดในงานของข้าพเจ้า โดยเลือกรูปทรงที่มีลักษณะเป็นรูปทรงทางธรรมชาติ ได้แก่พืช คน สัตว์ รูปทรงส่วนใหญ่เป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) ของสิ่งมีชีวิตใต้ท้องทะเล โดยข้าพเจ้าอ้างอิงจากธรรมชาติทางชีวภาพ ผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว เพื่อให้รูปทรงเป็นไปตามแนวความคิดและแสดงออกทางความรู้สึกอย่างชัดเจน

2.2 เส้น (Line) ในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้า เส้นที่ปรากฏในงานแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

2.2.1 เส้นที่เกิดจากดินสอสีขาว เป็นเส้นที่เกิดจากการวาดเส้นสีขาวลงบนสีดำ ทำให้เกิดน้ำหนักและแสงเงา ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในงาน อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศของภาพเกิดความน่าสนใจมากขึ้น

2.2.2 เส้นที่เกิดจากการใช้ไม้แหลมขีดไปบนสีอะคริลิค ช่วยทำให้สีมีความกลมกลืนและทำให้เกิดน้ำหนัก

2.2.3 เส้นที่เกิดจากการใช้ปากกา เส้นที่เกิดจากการวาดเส้นโดยปากกาสีดำ ทำให้ภาพมีความเคลื่อนไหว

2.3 สี (Color) สีมีส่วนทำให้งานมีความสมบูรณ์มากขึ้น ข้าพเจ้าเลือกใช้โทนสีขาว-ดำ-แดง ในงานเนื่องจากสีดำเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความน่าหวาดกลัว เร้นลับ ด้านมืด สิ่งที่ซ่อนเร้น ข้าพเจ้าจึงเลือกสีดำมาเป็นสีหลักในงานส่วนสีแดงทำให้ความรู้สึกถึงชีวิต

2.4 พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในงานของข้าพเจ้า ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มีที่สิ้นสุด พื้นที่ว่างช่วยทำให้รูปทรงเกิดการเคลื่อนไหว และยังช่วยเน้นรูปทรงทำให้รูปทรงชัดเจนและมีพลังมากขึ้น

2.5 น้ำหนักแสงและเงา (Tone-Light and Shadow) ข้าพเจ้าให้น้ำหนักตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างรูปทรงและพื้นที่ว่าง เนื่องจากต้องการบรรยากาศ ซึ่งก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของรูปทรงและสร้างความรู้สึกที่ดูรุนแรง ลึกลับ น่าหวาดกลัว ตลอดจนความรู้สึกถึงการดิ้นรนที่ไม่มีที่สิ้นสุด

2.6 พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวในงานเกิดขึ้นจากการสาดหมึกจีนผสมน้ำทำให้เกิดลักษณะของคราบและร่องรอย พื้นผิวที่เกิดขึ้นในงานของข้าพเจ้ายังทำให้งานมีความกลมกลืนกันมากขึ้นอีกด้วย

2.7 การกำหนดองค์ประกอบ (Composition) ข้าพเจ้าขยายรูปทรงหลักให้มีขนาดใหญ่เพื่อให้รูปทรงดูมีพลังและเกิดแรงปะทะกับผู้ดู รูปทรงขนาดกลางและเล็ก ช่วยทำให้งานมีความกลมกลืน และทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในงาน

3.เทคนิควิธีการ

"ประสบการณ์ทางความงามหรือทางสุนทรียะ" ของมนุษย์นั้นจำเป็นต้องมีผลงานอันเกิดจากการสร้างสรรค์หรือเรียกว่า "สุนทรียวัตถุ" เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในประสบการณ์ดังกล่าว นับตั้งแต่ยุคหิน "Stone Age" มนุษย์ก็เริ่มรู้จักการสร้างสรรค์ผลงานของตน เช่น การสร้างเครื่องประดับด้วยหิน อาวุธในการล่าสัตว์ ซึ่งผลงานดังกล่าวมีการวาดลวดลายเพื่อความสวยงาม จวบจนถึงยุคปัจจุบันมนุษย์ยิ่งมีการสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (สกนธ์ ภู่งามดี, 2547, หน้า 12) การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคและกรรมวิธีของการวาดเส้นในการแสดงออก เนื่องจากมีกระบวนการที่ไม่ซับซ้อน ถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมา และสามารถสร้างน้ำหนักได้ชัดเจนหนักแน่น

เทคนิคและวิธีการของงานวาดเส้น สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ที่สอดคล้องกับแนวความคิดในผลงานของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดีคราบหมึกและเส้นที่เกิดจากดินสอสีขาวที่เขียนลงไปนั้นทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกถึงความลึกลับ ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น สับสน บ้าคลั่ง ร้อนรุ่ม ในขณะเดียวกันดอกไม้สีแดง ที่เกิดจากการใช้ไม้แหลมขีดลงไปบนสีอะคริลิค ตอนที่สียังไม่แห้งนั้นก็ทำให้รู้สึกถึง ชีวิต เลือด ความตาย อารมณ์ต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้นและก็ดับไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นตลอดเวลาในช่วงชีวิตมนุษย์

ผลการวิจัย

ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกย่อมมีการเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปตามกาลเวลา งานของศิลปินก็เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวส่งผลให้อารมณ์ความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ความมุ่งมั่นที่ไม่มีที่สิ้นสุดดูเหมือนจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดความก้าวหน้าและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เมื่อมองย้อนกลับไปโดยผ่านกระบวนการทางความคิด วิเคราะห์และพิจารณาก็ย่อมจะเห็นการเจริญเติบโต จุดเด่นจุดด้อยตลอดจนข้อผิดพลาดต่าง ๆ อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น สิ่งเหล่านี้ถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์และพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่อยู่เสมอ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของข้าพเจ้าก็เช่นกัน

ผลงานชุด Blood Lands

สภาวะภายในจิตใจของมนุษย์นั้นลึกจนเกินจะหยั่งถึง สภาวะดำดิ่งมักจะครอบงำจิตใจของเรา บางครั้งเราไม่สามารถควบคุม อารมณ์ปรารถนาของเราได้ สภาวะดำดิ่งหยั่งไม่ถึง ก็มักครอบงำภาพของนรกในใจเรา ในสเปซนั้น มีรูปคล้ายคนและรูปคล้ายสิ่งมีชีวิต วูบไหวไปมา, หันเหินบิดเค้น ปรากฏเป็นอาการรนแร่งเพื่อสลายกลายหนีจากทุกข์ รยางค์ต่างขวักไขว่ออกจากกาย ไปทิ้ง ถีบ รัด ผลักไส วุ่นวายบ้าคลั่ง พลังฤทธิ์โฉดเหี้ยม ฉายชัดให้เห็นขั้วตรงข้าม ทุกสิ่งกลับตาลปัตร ผิดเพี้ยนไปทุกมิติ: อวัยวะข้างในทั้งสิ้นถูกปอกปลิ้นกลับเป็นผิวนอก; จุดตายของชีวิตปกติ พลิกกลับเป็นจุดเกิดของชีวิตวิปริต; ที่เคย "สูงศักดิ์" ที่เคย "สามานย์" ต่างผันพลิกขั้วพลิกความหมาย สภาพพันทาง อันก่อรูปขย้อนวอนอาเจียน ปรากฏดาดาษกลาดเกลื่อนไปทุกซอก หลืบ, ทุกสิ่งล้วนทะลวงจักษุและผัสสะทั้งมวล สะกดตรึงอยู่อย่างนั้น (ไบรอัน เคอร์ติน, 2553, หน้า 5)

ผลงานระยะนี้เกิดจากการวิเคราะห์และพัฒนาในหลายๆ ด้าน ทั้งทางด้านแนวความคิด เทคนิคตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของงาน โดยผลงานชุด "Blood Lands" นี้ แสดงให้เห็นถึงมโนภาพแห่งบาปที่ถูกปกปิดซ่อนเร้นภายในจิตใต้สำนึกของมนุษย์ อารมณ์ปรารถนาอันเป็นนิรันดร์ที่ผุดขึ้นจากจิตใต้สำนึกและมนุษย์ไม่อาจสะกดกลั้น แม้จะพยายามใช้ความดีข่มไว้ก็ตาม สภาวะที่กลับตาลปัตร รูปทรงที่บิดเบือน ภาพที่เลือนรางและชัดเจน

หลังจากที่ได้รวบรวมข้อมูล ประมวล และวิเคราะห์จากประสบการณ์และการพัฒนาผลงานในช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 แล้ว ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลงานที่ได้สร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านแนวความคิด รูปแบบ และอารมณ์ความรู้สึกในงาน ผลงานมีความละเอียดซับซ้อนและมีพลังมากยิ่งขึ้น กลุ่มของรูปทรงในช่วงนี้ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ รูปทรงที่มีอยู่จริงและรูปทรงที่จิตนาการขึ้นมา ซึ่งทั้ง 2 ส่วนนี้เปรียบเหมือนโลกแห่งความจริงและโลกในจิตนาการ กลุ่มของรูปทรงมีความน่าสนใจและมีความเป็นเอกภาพมากขึ้น ประสบการณ์ การเรียนรู้ต่างๆ สามารถเป็นแนวทางการศึกษาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง

ภาพที่ 5 ชื่อภาพ : King Cobra เทคนิค :Mixed Technique
ขนาด : 80 x 60 ซม. ปีที่สร้าง : 2514

วิเคราะห์ภาพ King Cobra

1. แนวคิด

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการเสนอถึงราคะที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งเป็นอารมณ์ปรารถนาที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของทุกคน โดยข้าพเจ้าเลือกใช้งูแทนสัญลักษณ์ของราคะ

งู มีปรากฏอยู่อย่างแพร่หลายทั่วไปในประวัติศาสตร์ และมักเป็นสัญลักษณ์แห่งความชั่วร้าย งูตัวผู้มักจะถูกจัดว่าเกี่ยวกับราคะ และมักจะทิ้งคู่ของมันไปหาปลาไหลตัวเมีย ซึ่งลื่นไหลกว่าและกระหายการร่วมเพศมากกว่า งูมากมาย จะกระโจนขึ้นมาจากไขสันหลังของคนตายที่มีพฤติกรรมผิดศีลธรรมระหว่างมีชีวิตอยู่ (สิงห์คำ โต๊ะงาม, 2521, หน้า 264)

ปีก ในงานข้าพเจ้า หมายถึง จิตที่โบยบิน ซึ่งสามารถบินออกจากภาวะกิเลสได้ แต่กลับถูกหล่อลวงให้อยู่ในวังวนของราคะ ในขณะเดียวกันปีกก็เปรียบเหมือนสติ คนมีสติสามารถที่จะโบยบินออกจากห้วงอบายภูมิได้แต่กลับปล่อยให้กิเลสครอบงำให้หลับไหลและจมลงสู่สภาวะดำดิ่ง

ถูกไฟ เป็นเหมือนสัญลักษณ์แสดงถึงความเร่าร้อนแห่งอารมณ์บ่งบอกถึงอารมณ์ปรารถนาทางเพศที่ถูกปลดปล่อย โดยไม่สามารถควบคุมและเก็บไว้ภายใน

2. การจัดองค์ประกอบ

รูปทรง (Form) ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าอ้างอิงจากธรรมชาติทางชีวภาพ ผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว เพื่อให้รูปทรงเป็นไปตามแนวความคิดและแสดงออกทางความรู้สึกอย่างชัดเจน โดยข้าพเจ้าเลือกรูปทรงของงูเป็นรูปทรงหลักเพื่อสื่อความหมายถึง ราคะ ภายในจิตใจของมนุษย์

เส้น (Line) เป็นเส้นที่เกิดจากการวาดเส้นสีขาวลงบนสีดำ ช่วยทำให้งานมีปริมาตรและระยะ ทำให้เกิดน้ำหนักและแสงเงา ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในงาน

สี (Colour) สีมีส่วนทำให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น ข้าพเจ้าเลือกใช้โทนสีขาว-ดำ-แดงในงานเนื่องจากสีดำเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความน่าหวาดกลัว เร้นลับ ด้านมืด สิ่งที่ซ่อนเร้น ข้าพเจ้าจึงเลือกสีดำมาเป็นสีหลักในงานส่วนสีแดงทำให้ความรู้สึกถึงชีวิต

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในงานของข้าพเจ้า ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มีที่สิ้นสุด พื้นที่ว่างช่วยทำให้รูปทรงเกิดการเคลื่อนไหว และยังช่วยเน้นรูปทรงทำให้รูปทรงชัดเจนและมีพลังมากขึ้น

น้ำหนักแสงและเงา (Tone-Light and Shadow) ข้าพเจ้าให้น้ำหนักตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างรูปทรงและพื้นที่ว่าง เนื่องจากต้องการบรรยากาศ ซึ่งก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของรูปทรงและสร้างความรู้สึกที่ดูรุนแรง ลึกลับ น่าหวาดกลัว ตลอดจนความรู้สึกถึงการดิ้นรนที่ไม่มีที่สิ้นสุด

พื้นผิว (Texture)ในงานของข้าพเจ้าจะช่วยเชื่อมระหว่างน้ำหนักอ่อนและเข้ม ลักษณะพื้นผิวในงานเกิดขึ้นจากการสาดหมึกจีนผสมน้ำ ทำให้เกิดลักษณะของคราบและร่องรอย

การกำหนดองค์ประกอบ (Composition) ข้าพเจ้าวางรูปทรงขนาดใหญ่ไว้ส่วนกลางของภาพ เพื่อให้รูปทรงสามารถสื่อความหมายตามแนวความคิดได้อย่างชัดเจน

สรุปและอภิปรายผล

เมื่อเราสามารถหลุดลอยออกไปจากอำนาจของความดีความชั่วที่โลกพากันยึดถืออยู่ แล้วออกไปยืนดูความดีความชั่วที่กำลังป่วยอยู่กับโลก มาจากที่ ๆ ความดีความชั่วตามไปไม่ถึง เมื่อนั้นเราจะเห็นความดีความชั่วในโลกนี้เป็นเพียงสังขารอย่างเดียวกัน เป็นของหลอก ๆ เป็นของสมมติ เป็นของเปื่อยเน่าได้อย่างเดียวกัน ต่างพากันวิ่งแข่งกันไปสู่ความเปลี่ยนแปลง ด้วยอำนาจแห่งเวลาอย่างเดียวกัน เป็นโลกียธรรมด้วยกัน เป็นของมีเหตุมีปัจจัยปรุง และเป็นไปตามอำนาจแห่งเหตุแห่งปัจจัยนั้น ๆ โดยไม่แตกต่างกันเลย จะผิดกันบ้างก็ต่อเมื่อมองด้วยความรู้สึกที่ยังยึดถือ หรือเพราะจิตใจนั้นยังถูกกักขังอยู่ภายใต้ความยึดถือ ยังมีจิตใจต่ำพอที่จะฟูขึ้นหรือแฟบลงด้วยอำนาจแห่งโลกธรรม กล่าวคือ ยังไม่รู้จักสิ่งอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งอยู่พ้นอยู่เหนือไปจากนั้น หรือที่ตรงข้ามกับความคดีความชั่วนั้นจริง ๆ (พุทธทาสภิกขุ, 2555, หน้า 48)

ผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้าเริ่มต้นจาก "ปม" ที่อยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ การตั้งคำถามกับตัวเองและขยายเชื่อมโยงไปยังวงกว้างของสังคม และสุดท้ายวกกลับมาเพื่อแก้ปัญหาของตัวเอง ผลงานชุดนี้เปรียบเสมือนการค่อย ๆ คลี่คลายปมในใจของข้าพเจ้า โดยการคิดพิจารณาถึงตัวตน สภาวะขัดแย้งภายใน มโนภาพที่ถูกซ่อนเร้น ข้าพเจ้าสื่อความหมายของกิเลสโดยถ่ายทอดเรื่องราวผสมผสานแนวความคิดและอารมณ์ความรู้สึกผ่านสิ่งมีชีวิตซึ่งเป็นนัยยะของมารจากดินแดนแห่งวิญญาณ เพื่อกระตุ้นเตือนถึงสิ่งที่รอคอยเหล่าคนบาปในดินแดนอบายภูมิ

การใช้เรื่องราวจากคัมภีร์โบราณ ไตรภูมิ อีกทั้งการใช้สัญลักษณ์ของสัตว์นรกต่างๆ มีทั้งการนำมาใช้โดยตรงและการพัฒนาจนมีลักษณะเป็นส่วนตัว ส่งผลให้ได้รับความสำเร็จที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกลึกลับ และสามารถสอนให้ผู้ที่ได้ติดตามชื่นชมในผลงานของข้าพเจ้าได้เข้าถึงแนวคิดหรือพุทธปรัชญา เพื่อพัฒนาให้ชีวิตได้เปลี่ยนแปลงไปสู่ภพภูมิที่ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

หนังสือ

กรมศิลปากร. (2542). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.

_____ . (2542). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 2. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.

จอร์จ เฟอร์กูสัน. (2549). เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสตศิลป์.กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง..

ซลูด นิ่มเสมอ. (2539). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

เทพรัตน์ สงเคราะห์. (2551). ตรงกลางที่ต่างกัน.กรุงเทพฯ : แอบโซลูท พับลิชชิ่ง.

แบล็คเมจิค. สายน้ำแห่งวิญญาณ. กรุงเทพฯ : แบล็คเมจิค.

ไบรอัน เดอร์ตัน. (2553). Spiritual Disease. กรุงเทพฯ : พิมดี.

พุทธทาสภิกขุ. (2549). ว่างจากกิเลส. กรุงเทพฯ : เพชรประกาย.

_____. (2513). สมุดภาพปริศนาธรรมไทย. กรุงเทพฯ : อรุณวิทยา.

_____. (2555). อัศจรรย์แห่งนิพพาน. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง.

พีรพล เทพประสิทธิ์. (2549). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล.

วินทร์ เลียววาริณ. (2538). เดือนซ่วงดวงเด่นฟ้า ดาดาว. กรุงเทพฯ : ดอกหญ้า.

_____. (2542). สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน. กรุงเทพฯ : ดับเบิ้ลนายน์.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2531). สาระน่ารู้ในศิลปะ. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พริ้นติ้งเฮ้าส์.

สกนธ์ ภู่งามดี. (2547). ธุรกิจศิลปะ. กรุงเทพฯ : เอเชีย แปซิฟิคออฟเซ็ทจำกัด.

_____. (2547). พื้นฐานทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : บุ๊คพอยท์.

สายัณห์ แดงกลม. (2546). การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 20. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สิงห์คำ โต๊ะงาม. (2521). ไสยเวท อาถรรพณ์ ลึกลับ อานุภาพแห่งมายิก. กรุงเทพฯ : อินทรีย์.

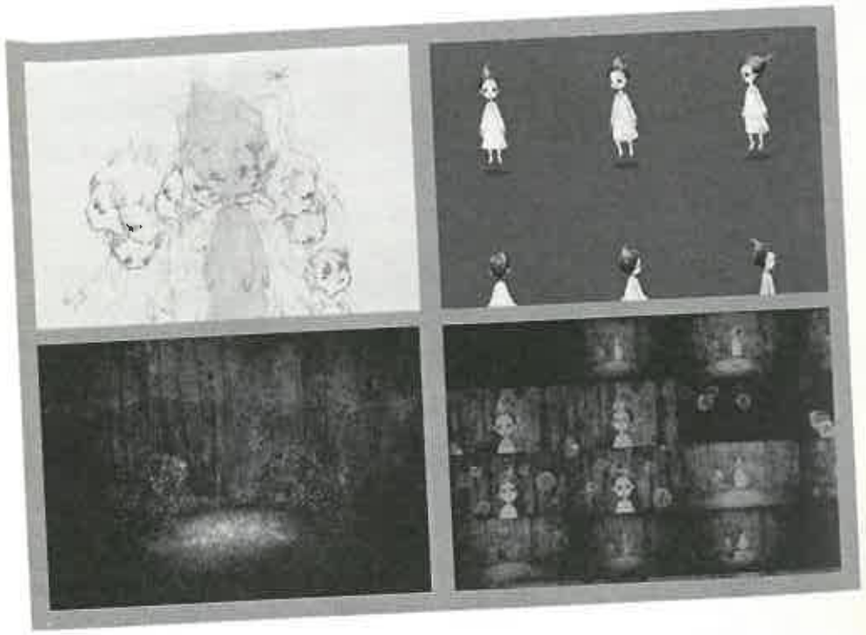
อัศนีย์ ชูอรุณ. (2537). ประวัติศาสตร์ศิลปะยุคฟื้นฟูและยุคใหม่. กรุงเทพฯ : โอ เอส.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Buddhavihara, พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ). เข้าถึงเมื่อ 15 มิ.ย. 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237

Amazon. Spirited Away. Accessed 15 Jun 2018, available fromhttp://goo.gl/qoSG4k

Bokunosekai. Spirited Awa. Accessed 15 Jun 2018, available fromhttps://goo.gl/x67tdH



การเปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกสู่สัญลักษณ์ทางศิลปะ ด้วยผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ CHIRA CHIRA

Transition from Emotions to Art Symbols with the Creation of 2D animation: Chira Chira

ปรารถนา จิรปสิทธินนท์ [1]

บทคัดย่อ

ผลงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ 2) เพื่อศึกษาการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติในการถ่ายทอดผลงานศิลปะ 3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนถึงภาวะในจิตใจ โดยการสร้างสรรค์ผลงาน Chira Chira (Uncertainty) ในเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพเคลื่อนไหวในห้วงหนึ่งของสภาวะจิตใจ ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้ารอบกาย ทั้งความสุข และความทุกข์ ด้วยการศึกษาทฤษฎีทางด้านสัญศาสตร์ร่วมกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์มาเป็นข้อมูลเพื่อส่งเสริมในการถ่ายทอดและตีความหมาย ผู้วิจัยได้เปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกนั้น ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาภาพ ด้วยการใช้รูปลักษณ์ และสัญลักษณ์มาใช้อธิบายปรากฏการณ์ จินตนาการ ความหมาย ทั้งในรูปแบบที่เป็นสากลทางด้านทัศนธาตุในทางศิลปะ และรูปแบบของรูปทรงเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการหรือประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินผู้สร้างสรรค์เอง การนำเสนอผ่านเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ เป็นกระบวนการที่สามารถสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำงานได้หลากหลายทั้ง การวาดเส้น จิตรกรรมสีน้ำ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถสื่อสารรายละเอียดสีหน้า ท่าทางของตัวละคร ผ่านลายเส้นจากการวาด การลงสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านทีแปรง พื้นผิว สามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์และความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ การเข้าถึงความหมายของผู้ชมผลงานนั้น จะมีทั้งส่วนที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย และบางส่วนจะแตกต่างกันตามจินตนาการ ประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ชมเอง

คำสำคัญ : ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ, สัญลักษณ์, สภาวะจิตใจ

[1] อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Abstract

The objectives of this research project are 1) to study on the expression of emotions through art Symbols; 2) to study on the use of 2D animation technique to present art works; and 3) to create an art work that reflects statuses in minds through the creation of Chira Chira (Uncertainty), which is a 2D animation. This animation represents a status of mind that varies in accordance with arousing factors in the environments, such as happiness and sadness. Both semiotics and art compositions theories provide fundamental data that support the dissemination and construction of meanings. I, the researcher, transform such emotions into images using signs and symbols for explaining phenomena, imaginations and meanings in the forms of international visual elements in arts and in the specific forms from imaginations or personal experiences of mine. The work is presented as 2D animation which includes several creative techniques such as line drawing, water colour painting, and the use of computer technologies in order to be able to communicate details, facial expressions and gestures of characters through drawn lines and colours that manifest emotions through brush strokes and textures. Ambience, emotions and feelings can be built and expressed well. In addition, symbols are also used. As for the audiences' understanding of the work, some audiences can get the ideas that I, the researcher, want to deliver whilst some others will perceive the ideas differently in accordance with their own imaginations, experiences and emotions.

Keywords: 2D Animation, Symbols, Statuses in Minds

บทนำ

จิตใจประกอบด้วยความรู้สึก นึกคิด จดจำ และการรับรู้เรื่องต่างๆที่เกิดขึ้น อารมณ์ เป็นภาวะของจิตใจ หรือความรู้สึกต่าง ๆ ทางจิตใจ ขณะที่นึกคิดสิ่งต่าง ๆ และเปลี่ยนแปลงไปตามความคิดปรุงแต่ง กระบวนการในการเกิดอารมณ์ แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ การรับรู้สิ่งกระตุ้น สิ่งกระตุ้นส่วนใหญ่เกิดจากการรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์หรือการกระทำของสิ่งเร้าภายนอก อาจจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวเรา หลังจากนั้นคือ การปรุงแต่ง บางครั้งการปรุงแต่งเกิดจากจินตนาการของตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องมีสิ่งเร้าจากภายนอกเข้ามา แต่อารมณ์ส่วนใหญ่มักจะได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งกระตุ้นจากภายนอกก่อน แล้วสิ่งกระตุ้นนั้นจะถูกปรุงแต่งโดยความเชื่อ ทัศนคติ ความรู้สึก ประสบการณ์เดิม และอุปนิสัยของตัวเอง สิ่งเหล่านี้ที่เราเรียกว่า

"การปรุงแต่งทางอารมณ์"และขั้นตอนสุดท้าย พฤติกรรมการแสดงออก เมื่อสิ่งกระตุ้นได้รับการปรุงแต่งเรียบร้อยแล้ว คนก็มักจะกำหนดทางเลือกในการแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งส่วนใหญ่มักจะแสดงออกให้เห็นทางพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นทางสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียง หรืออากัปกิริยาต่าง ๆ (ณรงค์วิทย์ แสนทอง. 2547, หน้า 26)

ซึ่งศิลปะก็ถือว่าเป็นอีกภาษาหนึ่งของมนุษย์ ที่เป็นตัวแทนในการถ่ายทอดทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความรู้สึกภายในจิตใจ ขึ้นอยู่กับความพอใจของศิลปินแต่ละบุคคล แต่การแสดงอารมณ์ในทางศิลปะนั้นจำเป็นต้องมีความรู้สึกทางสุนทรียภาพประกอบอยู่ด้วย "กล่าวคือนักสุนทรียศาสตร์มีความเห็นว่าสุนทรียภาพอาจจะไม่ใช้ความสวยงามเพียงอย่างเดียว ความเศร้าโศก (tragic) ความน่าเกลียด (ugly) ความขบขัน (comic) และความน่าพิศวง (sublime) ก็ทำให้เกิดอารมณ์สุนทรียได้เช่นเดียวกัน" (ฐานิศวร์ เจริญพงศ์. 2543, หน้า 58) และในการสื่อสารความหมายที่หลากหลายเหล่านี้ มนุษย์เราก็มีความสามารถที่จะใช้สิ่งต่าง ๆ มาเป็นตัวแทนส่งต่อความรู้สึกนอกเหนือไปจาก คำพูด สีหน้า ท่าทางร่างกาย เช่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การโกนผม ควันไฟ แสงสี จากง่ายไปถึงซับซ้อน หลากหลายมิติ

การสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ในผลงาน Chira Chira (Uncertainty) ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพในห้วงหนึ่งของสภาวะจิตใจของตนเอง ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้าที่เข้ามาในแต่ละช่วงเวลา ความเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนของสิ่งใดที่เกิดขึ้นและจางไป โดยผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจาก พระไพศาล วิสาโล ที่ได้กล่าวถึงความหมายของอายตนะภายนอกไว้ว่า "อายตนะภายนอก หมายถึง สิ่งที่ถูกรู้ ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง สิ่งที่ต้องกาย และอารมณ์ ที่เกิดขึ้นกับใจหรือที่จิตไปรับรู้ ส่วนอายตนะภายใน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายและใจ เมื่อตากระทบรูปและเกิดการรับรู้รูป หรือเห็นรูป จึงเรียกว่าเกิดผัสสะ"

ผู้วิจัยมีความสนใจการตีความหมายทางสัญศาสตร์ ที่สามารถส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สึกที่อยู่ในสภาวะจิตใจได้ดี รวมถึงการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) ที่สื่อสารในรูปแบบภาพประกอบ ดำเนินเรื่องราวด้วยการแสดงออกของตัวละคร บรรยากาศของฉาก ที่ถือว่าเป็นเทคนิคที่มีส่วนช่วยในการสร้างอารมณ์ และความรู้สึกร่วม สามารถส่งเสริมแนวความคิดในการสร้างผลงานของผู้วิจัยได้ ทั้งยังมีความน่าสนใจในกระบวนสร้างสรรค์เฉพาะตัว (อนุชา เสรีสุชาติ. 2548. หน้า 1) กล่าวไว้ว่า แอนิเมชัน (animation) เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่าย เป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงคนต่างชาติต่างภาษาที่มีวัฒนธรรมต่างกัน ให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชัน ทั้งเนื้อหา เรื่องราวแม้แต่แนวคิดนามธรรมยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจง่าย เมื่อถูกสื่อสารเป็นแอนิเมชันทั้งนั้น โดยคุณสมบัติของแอนิเมชันที่สามารถพรรณนา หรือบรรยาย กระบวนการที่ซับซ้อนให้เห็นได้อย่างเข้าใจง่าย เช่น การทำงานของเครื่องจักรกล อีกทั้งยังเน้นส่วนที่สำคัญ โดยสี หรือเสียง และใช้จินตนาการอย่างไม่มีขอบเขตจึงส่งเสริมจินตนาการ และการตีความหมายที่เป็นนามธรรมของผู้ชม ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ Chira Chira (Uncertainty)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ
2. เพื่อศึกษาการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติในการถ่ายทอดผลงานศิลปะ
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนถึงภาวะในจิตใจ

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยเน้นการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกที่สะท้อนมาจากภายในจิตใจของผู้วิจัยเอง มีการศึกษาทฤษฎีสัญศาสตร์มาเป็นข้อมูลเพื่อส่งเสริมในการถ่ายทอดและตีความหมาย และสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่ผสมผสานกันระหว่างการวาดมือและคอมพิวเตอร์

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว เรื่อง Chira Chira (Uncertainty) ผู้วิจัยได้อาศัยข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัว และกรอบแนวความคิดจากทฤษฎีต่างๆเพื่อเป็นแรงบันดาลใจ แนวทางในการศึกษา และวิเคราะห์ โดยมีกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ดังนี้

1.1. การหาและรวบรวมข้อมูล

1.1.1 เรียบเรียงข้อมูล

ข้อมูลสำคัญในส่วนเนื้อหาหลักของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้มาจากประสบการณ์ส่วนตัว ที่มีต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดพฤติกรรม อาการตอบสนองสิ่งเร้าด้วยอารมณ์ความรู้สึก ความคิด และจินตนาการ แทนค่า ด้วยรูปทรงที่มาจากสิ่งผูกพันรอบตัว และจากธรรมชาติ

1.1.2 กรอบทฤษฎี

ในส่วนทฤษฎีสนับสนุนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้

ทฤษฎีสัญศาสตร์

สัญศาสตร์เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาว่า "สิ่งแทนความ" อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เรา "เข้าใจความหมาย" ของสิ่งใดๆ หรือกระบวนการที่เรา "ให้ความหมาย"แก่สิ่งใด ๆ หากพิจารณาสัญศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับภาพ (visual images) หรือขยายกรอบการพิจารณาออกไปถึง ทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) สัญศาสตร์หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (symbolism)

เราอาจนิยามสัญศาสตร์ผ่านศัพท์เฉพาะของสัญศาสตร์ได้ว่า สัญศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ศึกษา สัญญะ (sign) และการอ้างอิงความหมาย (signifying practices) สัญญะ หมายถึง สิ่งใด ๆ

(คำ ภาพ วัตถุ ฯลฯ) ที่อ้างอิงความหมายถึงสิ่งอื่น (เถกิง พัฒโนภาษ. 2551) ตามที่พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) ให้ความหมายของ สัญญา (สัญญะ) ไว้ว่า การกำหนดหมาย ความจำได้ หมายรู้ คือ หมายรู้ไว้ซึ่งรูป เสียง กลิ่น รส โผฏฐัพพะ และอารมณ์ที่เกิดกับใจว่า เขียว ขาว ดำ แดง ดัง เบา เสียงคน เสียงระฆัง เป็นต้น และจำได้ คือ รู้จักอารมณ์นั้นว่าเป็นอย่างนั้น ๆ ในเมื่อไปพบเข้าอีก(ข้อ 3 ในขันธ์ 5) ความหมายสำคัญในภาษาบาลีว่า เครื่องหมาย ที่สังเกตความสำคัญว่าเป็นอย่างนั้น ๆ ในภาษาไทยมักใช้หมายถึง ข้อตกลง คำมั่น St.Augustine นักคิดศาสนาคริสต์พูดไว้ชัดว่า "สัญญะคือบางสิ่งซึ่งนอกเหนือจากตัวเนื้อหาที่สัมผัสได้โดยผัสสะ (senses)แล้วยังเกิดการระลึกถึงสิ่งอื่นขึ้นในจิตใจเราด้วย" (ธีรยุทธ บุญมี. 2551) เฟอร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ได้นิยาม สัญญะ (sign) ว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัย ได้แก่ สัญญาณ (the signifier) คือ สิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมาย กับ สัญญัติ (the signified) คือตัวความหมาย (เถกิง พัฒโนภาษ. 2551)

มีการแบ่งประเภทของสัญญะ มีการแบ่งได้ไว้หลากหลาย ตามแนวคิดของนักคิด นักทฤษฎีทั่วโลก แต่ในที่นี้ ผู้วิจัยได้อ้างอิงมาจากแนวคิดของของนักสัญญะวิทยาชาวอเมริกัน ชาร์ลส แซนเดอร์ส เพียร์ซ (Charles Sanders Peirce ที่แบ่งประเภทของสัญญะออกเป็น ชนิดหลัก ๆ ดังนี้ รูปแบบเสมือน (icon) เครื่องมือสื่อสารที่อาศัยความเหมือน ความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ถูกสื่อสาร เช่น รูปปั้น ภาพเหมือน รูปแกะสลัก เช่น พระพุทธรูป ภาพถ่าย ภาพเขียน แต่เครื่องมือประเภทนี้ไม่จำกัดเฉพาะที่เป็นรูปวัตถุ อาจเป็นดนตรี หรือ sound effect ในภาพยนตร์ ละครวิทยุ เพลง

ดัชนี (index) หมายถึง เครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่ "บ่งชี้" สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง มีลักษณะเป็นเหตุเป็นผลกัน เช่น เข็มนาฬิกาเป็นตัวบ่งชี้เวลาเงาแดดก็บ่งชี้เวลา เพียร์ซมองว่า ดัชนีต่างไปจาก รูปแบบเสมือน ตรงที่ดัชนีเป็นเครื่องบ่งชี้ "สิ่งที่มีอยู่" เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นจริง (genuine relations) ระหว่างดัชนีกับวัตถุที่มันบ่งชี้โดยไม่ขึ้นอยู่กับ "การตีความ" และวัตถุหรือสิ่งดังกล่าวก็มีอยู่จริง (ดัชนีต่างจากรูปแบบเสมือนตรงที่ รูปแบบเสมือน อาจจะอ้างถึงสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงก็ได้ เช่น ภาพเหมือนของมังกร มนุษย์ต่างดาว) ความสัมพันธ์ระหว่างดัชนีกับสิ่งที่มันบ่งชี้ไม่จำเป็นต้องอาศัยความเสมือน แต่อาจอาศัยความเกี่ยวเนื่องบางอย่าง ซึ่งอะไรก็ได้ที่ตรึงความสนใจ หรือทำให้เราเพ่งความสนใจก็ล้วนเป็นดัชนีทั้งสิ้น

สัญญะ (Sign) และสัญลักษณ์ (symbol) คือเครื่องมือสื่อสารที่มักใช้สื่อความหมายที่ปกติมักไม่เกี่ยวเนื่องกับตัวมันเองเลย เช่น สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ โดยที่ตัวมันเองไม่มีจุดใดที่เชื่อมโยงถึงภาวะความทุกข์หรือความเศร้าโศกเลย ในสัญลักษณ์นั้นต้องเป็นข้อตกลง ความยินยอมพร้อมใจระหว่าง ผู้ใช้ เช่น สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เพียร์ซมองว่าสัญลักษณ์เป็นข้อตกลงร่วมกันระหว่างมนุษย์ ด้วยเหตุนี้เขาจึงรวมสัญญะภาษา (linguistic sign) เป็นส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์ด้วย แต่ตามแนวคิดของโซซูร์ ไม่ยอมใช้คำสัญลักษณ์ เพราะเขามองว่าสัญลักษณ์ไม่มีลักษณะเป็นข้อตกลงแท้ ๆ แบบสัญญะทางภาษา แต่มีลักษณะเกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่มันอ้างอิงอยู่บ้าง เช่นตราชั่ง หมายถึงความยุติธรรม เพราะมันมีลักษณะสมดุลเท่าเทียมกันสองข้าง จึงเหมาะจะใช้

แทนความยุติธรรม ดอกกุหลาบ อาจจะเหมาะใช้แทนความรัก เพราะมันมีความสวยงามมีความหอม โดยทั่วไปในทางมานุษยวิทยามักจะแบ่งว่า สัญญะ หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษา ที่มีจุดมุ่งหมายสื่อเนื้อหาการรับรู้โดยตรง แต่สัญลักษณ์หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษาที่สร้างความรับรู้บางอย่าง และรวมถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อด้วย (ธีรยุทธ บุญมี. 2551 , หน้า 60)

ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์เป็นทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญสำหรับผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เกี่ยวเนื่องกับทฤษฎีการจัดวาง และการออกแบบ โดยการตีความจากความหมายของศิลปะ มีองค์ประกอบหลักอยู่ 2 ส่วน คือ รูปทรง (form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม เป็นส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ โครงสร้างทางวัตุที่มองเห็น และรับรู้ได้ ในทางทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น ค่าน้ำหนัก ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว ส่วนที่สองคือ เนื้อหา (content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม ที่เป็นส่วนแสดงออก แสดง ความหมาย เรื่องราว ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากรูปทรงทางศิลปะ กล่าวคือ องค์ประกอบศิลป์ก็คือ ความสัมพันธ์กันระหว่าง รูปทรง กับ เนื้อหา อันเป็นแก่นในการก่อเกิดความงามทางศิลปะ เป็นสิ่งที่ศิลปินพึงคำนึงถึง และเป็นหลักปฏิบัติ ในการสร้างงสรรค์ผลงาน

1.2.ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

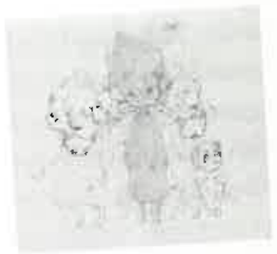
ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงานได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆดังนี้

1.2.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (Preproduction)

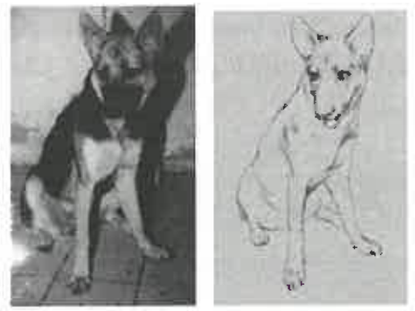
เป็นขั้นตอนสำคัญเริ่มแรก อันเป็นหัวใจของผลงานทั้งหมด เป็นการกำหนดทิศทางของเนื้อหา อารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละคร รวมถึง ความกลมกลืนทางด้านสุนทรียภาพ โดยมีขั้นตอนย่อยดังนี้

การออกแบบตัวละครและฉาก (Character Design & Scene Design)

ผู้วิจัยได้เริ่มสร้างสรรค์ จากการศึกษาเรื่องรูปทรง และสีสันต่าง ๆ ในธรรมชาติ สิ่งของรอบตัว ที่เป็นสัญลักษณ์แทนความหมาย ผสานกับอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว ลงในตัวละครหลักที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง คือ รูปทรงของเด็กผู้หญิง สุนัข รวมถึงการวางขอบเขตรูปแบบของฉาก ที่เปรียบแทนโลกในความรู้สึกของตัวละคร



ภาพที่ 1 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 2 ภาพต้นแบบการสร้างสรรค์ตัวละคร

ภาพที่ 3 ภาพต้นแบบความคิดสำหรับการทำบทภาพ

การทำบทภาพ (storyboard)

เป็นขั้นตอนการวางลำดับเนื้อหาที่ได้จากบทเรื่อง ผ่านมุมกล้อง ออกมาเป็นบทภาพ ด้วยลายเส้นคร่าว ๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วางผัง (Layout) ควบคู่ไปกับการทำบทภาพ โดยการกำหนดมุมภาพ ตำแหน่งของตัวละคร จุดเข้าฉาก การเคลื่อนไหว สีหน้าอารมณ์ของตัวละคร ในแต่ละเฟรม

1.2.2 ขั้นตอนการทำ (Production)

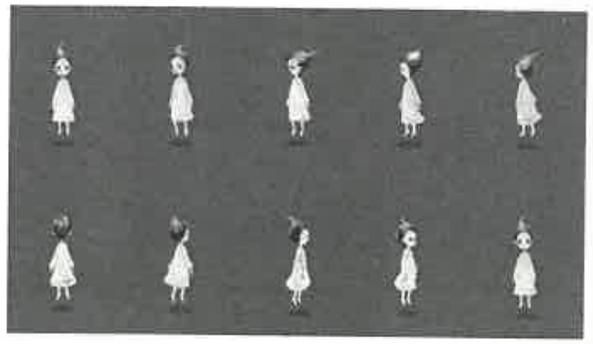
ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการขยายแบบจากภาพร่างสู่ผลงานจริง ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเป็นการนำบทภาพและ Layout ที่กำหนดไว้ มาสร้างสรรค์ดังนี้

ทำให้เคลื่อนไหว (animate)

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) เป็นการวาดด้วยลายเส้นดินสอ ลงบนกระดาษแบบดั้งเดิม ผสมกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในด้านของการลงสีเริ่มต้นโดย การกำหนดอิริยาบถหลัก หรือคีย์ภาพ (key) ของตัวละครในแต่ละวินาทีให้ครบทั้งเรื่องตามบทภาพที่ได้กำหนดไว้ ต่อมาจึงวาดลำดับการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่ง ไปสู่อีกคีย์ภาพหนึ่งเรียกว่า ภาพช่วงกลาง (In-betweens) เป็นจำนวน 24 ภาพต่อ 1 วินาที หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการวาดเส้นแล้วจึงนำภาพ เข้าสู่คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมแสกนภาพ (scan) และเข้าสู่กระบวนการลงสีด้วยโปรแกรม Photoshop ในเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

(Digital Paint) ให้ครบทุกภาพ และนำภาพทั้งหมดที่ลงสีสมบูรณ์ เข้าสู่โปรแกรม After Effects เพื่อทำให้ภาพเคลื่อนไหว โดยแบ่งสร้างทีละคัต (Cut) แยกเป็นไฟล์ไว้เพื่อสะดวกในการจัดการในขั้นตอนต่อไป

ภาพที่ 4 ภาพวาดลายเส้นตัวละครก่อนการลงสี



ภาพที่ 5 ภาพตัวละครที่ผ่านกระบวนการลงสีด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

ฉากหลัง (background)

ในการสร้างฉากหลังผู้วิจัยได้ใช้เทคนิควาดสีน้ำโดยต้องการคงคุณลักษณะพื้นผิวจากสีน้ำกับ เทคนิคดิจิทัลเพ้นท์ (Digital Paint) ในการซ้อนภาพพื้นผิว และเพ้นท์เพิ่มในส่วนของแสง เงาต่าง ๆ รวมถึงสี ที่ปรับเปลี่ยนไปตามอารมณ์ในแต่ละช่วงของเนื้อหา

ภาพที่ 6 ภาพวาดฉากหลังด้วยเทคนิคสีน้ำ

ภาพที่ 7 ภาพวาดฉากหลังที่ผ่านกระบวนการซ้อนภาพ

1.2.3 ขั้นตอนหลังการทำ(Postproduction)
เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการรวบรวมทุกส่วนที่สร้างสรรค์ไว้ให้เป็นเนื้อเดียวกัน ดังนี้

การประกอบภาพรวม (compositing)

คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมาตัดต่อ ซ้อนให้เป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและตกแต่งสีของภาพ ให้ผลงานมีความกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน

การใส่เสียงประกอบ (Sound)

ผู้วิจัยได้คัดเลือกเสียงดนตรีประกอบให้สอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละคร การดำเนินเรื่องและฉากต่าง ๆ ในผลงาน ซึ่งเป็นเสียงเพลงที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกคิดคำนึง โหยหาถึงอดีต ความสุข ความเศร้า รวมทั้งการสร้างเสียงประกอบสังเคราะห์มาประกอบขึ้นเป็นทำนองเพลงด้วย เช่น เสียงของน้ำหยด เสียงเดิน เสียงหายใจ ของตัวละคร ซึ่งเสียงประกอบที่ดี จะช่วยสร้างอารมณ์และเพิ่มอรรถรสในการชมภาพยนตร์แอนิเมชันมากขึ้น

2.ผลงานสร้างสรรค์

ภาพที่ 8 ภาพผลงาน CHIRA CHIRA 2D Animation. Length 3:51 Min.

3.วิเคราะห์ผลงาน

สำหรับผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวของสภาวะจิตใจ ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้ารอบกาย จากความทรงจำในอดีต จากความสุข ความทุกข์ มุ่งเน้นในการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย ถ่ายทอดความรู้สึกและความคิดต่อผู้ชมผลงาน โดยมีผลจากการศึกษาดังนี้

3.1 การแปรค่าอารมณ์สู่สัญลักษณ์ทางศิลปะ

สัญลักษณ์ด้านรูปทรง

รูปทรงที่ปรากฏขึ้นในผลงานชิ้นนี้ เป็นรูปทรงที่ได้จากธรรมชาติ สิ่งที่ผูกพันจากประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้วิจัยเอง ได้แก่

ภาพที่ 9 ภาพรูปทรงเด็กผู้หญิง

รูปทรงเด็กผู้หญิง เป็นตัวแทนตัวตนของผู้วิจัยเอง เป็นผู้รับและผู้แสดงภาวะทางอารมณ์ ที่ได้แรงบันดาลใจในการออกแบบจากเทียนและเปลวเทียน ความวูบไหว สะบัดไปตามแรงลม ดับและติดขึ้นมาใหม่ เปรียบกับสภาพจิตใจที่ไม่มั่นคงของมนุษย์

รูปทรงกลมจากฟองสบู่ แทนหมายถึง ความสุข ที่ได้ผ่านเข้ามาในแต่ละช่วงเวลาของชีวิต ก่อให้เกิดความยินดี อารมณ์ที่เป็นสุข สมหวัง แต่ความรู้สึกนั้นก็คงอยู่ได้เพียงไม่นาน

รูปทรงสุนัข ได้แรงบันดาลใจมาจากสุนัขที่เคยเลี้ยง ผูกพันกันเป็นเวลานาน จนกระทั่งได้ตายจากไป เปรียบแทนสังขารที่ไม่จีรัง แทนสิ่งที่ผ่านเข้ามาในชีวิตและสูญเสียไป สร้างความอาวรณ์ ความห่วงหา และเพื่อย้ำเตือนถึงความไม่แน่นอนในชีวิต

รูปทรงหยดน้ำ เป็นรูปทรงที่กลายสภาพมาจากรูปทรงสุนัขที่จากไป ในคัตก่อนหน้า เพื่อแทนผลกระทบจากความสูญเสียที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อสภาวะทางอารมณ์ และจิตใจให้จ่อมจมอยู่กับความเศร้าหมอง

สัญลักษณ์ด้านการใช้สีและแสง

สี นั้นสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้พบเห็นเสมอ และ แสงจากแหล่งกำเนิดต่างชนิดจะให้อารมณ์ที่ต่างกัน ในกรณีนี้ผู้วิจัยได้ใช้คุณลักษณะของแสงที่ได้จากเปลวเทียน

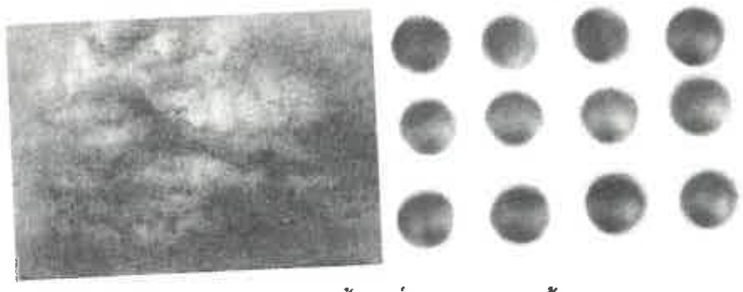
ที่วูบไปไหวมาแสดงถึงสภาวะจิตใจที่อ่อนไหวของมนุษย์ และแสงจากเทียนที่ย้อมสีในฉาก ให้เป็นสีโทนอุ่น แทนความอบอุ่น แทนอารมณ์ที่เป็นสุข ส่วนในฉากที่แทนอารมณ์ที่เป็นทุกข์ หดหู่ เยือกเย็น ผู้วิจัยจะค่อย ๆลดแสงที่มีในงานลง บวกกับการปรับโทนสีในงานให้กลายเป็นโทนเย็นหม่น การกระจายแสงที่ค่อย ๆ น้อยลงช่วยเพิ่มศักยภาพในการถ่ายทอดความรู้สึกสะเทือนใจ และช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมได้มากขึ้น

ภาพที่ 10 ภาพสัญลักษณ์ด้านการใช้สีและแสง

สัญลักษณ์ด้านการใช้พื้นที่ว่างและพื้นผิว

พื้นที่ว่างเป็นตัวแทนของการสร้างบรรยากาศและความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างแผ่วเบาของรูปทรงอิสระโดยรอบ พื้นที่ว่างเป็นบริเวณกว้างทั้งหมดเสมือนเป็นอากาศที่โอบล้อมรูปทรงของตัวละครหลักที่อยู่กึ่งกลางภาพ และจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกที่เวิ้งว้างในขณะที่ตัวละครหลักจากไป

ส่วนของพื้นผิว ผู้วิจัยได้สร้างรอยคราบ รอยด่าง ที่เป็นผลจากเทคนิคการลงสีน้ำ เปรียบเสมือนเป็นร่องรอยจากภาวะอารมณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมาในอดีต เป็นร่องรอยแห่งความทรงจำ และยังคงไม่หายไป ส่งผลกระทบมาสู่สภาพจิตใจในปัจจุบัน



ภาพที่ 11 ภาพพื้นผิวที่ได้จากงานวาดเส้น

3.2 การใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ

ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวสองมิติคือ มีความเป็นศิลปะ สามารถใส่คุณลักษณะทางทัศนธาตุได้ครบถ้วน สามารถสร้างความสวยงาม น่าชม ส่งเสริมถ่ายทอด สุนทรียะทางด้านอารมณ์ความรู้สึกเข้าไปในผลงานได้อย่างเต็มที่ สามารถคงความพิเศษของงานทำมือไว้ได้ ทั้งลายเส้นจากการวาดด้วยดินสอ ทีแปรงที่ได้จากสีน้ำ รวมไปถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้การทำงานสะดวกมากขึ้น ตั้งแต่ การตกแต่ง ลงสี การทำให้ภาพทั้งหมดเคลื่อนไหว การตัดต่อ ใส่เสียง จนกระทั่งผลงานเสร็จสมบูรณ์

สรุปผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ในผลงาน Chira Chira หรือ Uncertainty มีแรงบันดาลใจมาจากสภาวะอารมณ์ และจิตใจของมนุษย์ที่สามารถผันแปรได้เสมอตลอดเวลา ตามสิ่งเร้าต่าง ๆ รอบกายที่ผ่านเข้ามา ทั้งจากในอดีต และปัจจุบัน โดยการศึกษาข้อมูลทฤษฎีทางด้านสัญศาสตร์ ร่วมกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ โดยผู้วิจัยได้เปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกนั้น ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาภาพ ด้วยการใช้รูปลักษณ์ และสัญลักษณ์ มาใช้อธิบายปรากฏการณ์ จินตนาการ ความหมาย ทั้งในรูปแบบที่เป็นสากลทางด้านทัศนธาตุในทางศิลปะ และรูปแบบของรูปทรงเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการหรือประสบการณ์ของศิลปินผู้สร้างสรรค์เอง

การวัดผลด้วยการพูดคุยสอบถาม จากผู้ที่ได้รับชมผลงาน การนำเสนอด้วยเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สามารถสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำงานได้หลากหลาย ทั้งการวาดเส้น จิตรกรรมสีน้ำ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถสื่อสารรายละเอียดสีหน้าท่าทางของตัวละคร ผ่านลายเส้นจากการวาด การลงสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านทีแปรง พื้นผิว สามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์และความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้การเข้าถึงความหมายของผู้ชมผลงานนั้น จะมีทั้งส่วนที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย และบางส่วนจะแตกต่างกันตามจินตนาการ ประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ชมเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวละครให้มีความลึกซึ้งเข้าถึงอารมณ์ผู้ชมให้มากขึ้นได้ ด้วยการศึกษาข้อมูลทางการแสดงออก จากนักแสดงละครเวที หรือคลิปวิดีโอการแสดงละครใบ้

2. สัญลักษณ์ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ถ้าเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นสากล อยู่ในวัฒนธรรม สังคมเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมายจะสามารถสื่อสารได้ดีมากขึ้น

3. การเลือกใช้เสียงประกอบที่สอดคล้องกับอารมณ์ภาพ และการเคลื่อนไหว จะสามารถช่วยส่งเสริมการสื่อสารความรู้สึกสู่ผู้ชมได้

บรรณานุกรม

ณรงค์วิทย์ แสนทอง. (2547).EQ ดี อารมณ์ดี ชีวีสดใส. (น. 26) กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ฐานิศวร์ เจริญพงศ์. (2543). เกี่ยวกับสุนทรียภาพในทฤษฎีสถาปัตยกรรม. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 55-81.

อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). การบริหารการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น. รายงานโครงการเฉพาะบุคคล ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาบริหารสื่อสารมวลชน

เถกิง พัฒโนภาษ. สัญศาสตร์กับภาพแทนความ. (2551). วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 35-50.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2551). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์. (น. 423). กรุงเทพฯ: คณะผู้ศรัทธาร่วมกันจัดพิมพ์เป็นธรรมทาน.

สมหมาย ตามประวัติ. (2555). ภาพเคลื่อนไหว(Animation), 26 ตุลาคม 2561. https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation

ธีรยุทธ บุญมี. (2551). การปฏิวัติสัญศาสตร์ของโซซูร์เส้นทางสู่โพสต์โมเดอร์นิสม์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 5 ตุลาคม 2561. ขั้นตอนในการทำแอนิเมชั่น. http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail04.html

การสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมกับสื่ออินเทอร์แอคทีฟ กรณีศึกษา : สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR สำหรับสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม

The Public Relations Media Creation Cooperation with Print Media and Interactive Media: The Case Study of Public Relations Media in form of AR Game for Interactive and Game Departmen

ณัฐกมล ถุงสุวรรณ [1]

บทคัดย่อ

การวิจัยจากผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาการออกแบบ และการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โดยการใช้สื่อในรูปแบบเกม AR (Augmented Reality หรือความจริงเสริม) 2. เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม 3. เพื่อสร้างสรรค์สื่อที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูล และส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้ วิธีดำเนินการวิจัย คือการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย จากการศึกษาทางด้านทฤษฎี และผลงานอื่นๆที่เกี่ยวข้องทางด้านการออกแบบ และเทคโนโลยี รวมถึงการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชากรในกลุ่มเป้าหมาย จากการพูดคุย สัมภาษณ์ความคิดเห็น เกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ของสาขา ที่เคยใช้ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งได้ผลออกมาเป็นงานสร้างสรรค์นี้ และผลความพึงพอใจจากการใช้สื่อ มีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับพอใจมาก ถึง พอใจมากที่สุด (4.13 – 4.80) ในหัวข้อหลักของการวัดผล คือด้านความสวยงาม ด้านการสื่อสาร ด้านการนำเสนออัตลักษณ์ของสาขา ด้านการใช้งาน และการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ

คำสำคัญ : สื่ออินเทอร์แอคทีฟและเกม สื่อประชาสัมพันธ์ เกม เทคโนโลยีความจริงเสริม

[1] อาจารย์ประจำ, คณะดิจิทัลมีเดีย สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Abstract

The purpose of this research is to: 1) create an advertising media application. Utilizing AR technology (deployed by The Department of Interactive and Game Design, School of Digital Media, Sripatum University). 2) to study the pedagogical potential of AR technology in advertising media that might be demonstrated and 3) to develop a design framework to guide the creation of an AR application that could enhance users' learning capability through 'experiential learning'. Research methods and data collection procedures of the target group(s) include, but not limit to, content analysis, demographic analysis, design and augmented technology theories. Further data collection methods include open-end interview, opinion elicitation (on department's advertising strategy) to gain insights on how the AR application design could be improved further. Preliminary outcomes ranged from 'Satisfied' to 'Very Satisfied' (4.13-4.80). The main categories responsible for high score include: artistic style, communicability, department's identity, usability, and presenting technology.

Keywords : Interactive and game media, Public Relations media, Game, Augmented Reality

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การใช้สื่อ เพื่อการประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม รูปแบบหนึ่งที่ใช้คือการสื่อสารผ่านสื่อสิ่งพิมพ์อย่างแผ่นพับ หรือโบร์ชัว (Brochure) ที่สาขาสามารถสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างสวยงาม พร้อมเนื้อหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสาขาเบื้องต้นที่สำคัญ แต่หลายครั้งมักได้รับความสนใจแค่ทางด้านความสวยงาม หรือไม่ค่อยมีคนสนใจอ่านข้อความที่ต้องการสื่อสาร เช่นเนื้อหาของสาขาวิชา หรือวิชาที่จะต้องเรียน เป็นต้น หรือไม่สามารถเข้าใจถึงรูปแบบและเนื้อหาการเรียนได้อย่างชัดเจน เพราะไม่สามารถสื่อสารให้เข้าใจถึงลักษณะเด่นว่าอะไรคืออินเทอร์แอคทีฟ จึงต้องมีการกลับมาศึกษาว่ารูปแบบการสื่อสารใดที่จะสามารถสร้างให้เกิดการรับรู้กับกลุ่มเป้าหมายได้ชัดเจนขึ้น

พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนมัธยมปลายที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของการใช้สื่อ ถูกจัดอยู่ในกลุ่ม Generation Z ซึ่งภาพรวมโดยสรุปจากเอกสารเผยแพร่ของ TCDC ชื่อ Trend 2018 ในเรื่องของเจเนชั่นโฟกัส มีลักษณะที่ต้องการเข้าถึงข้อมูล ในรูปแบบที่ไม่ใช่การโฆษณา หรือการถูกป้อนข้อมูล พึงพอใจในการค้นหา และเลือกจะเชื่อในข้อมูลใดๆด้วยตัวเอง สนใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆรวมถึงการชื่นชอบในการใช้งานเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมถึงมีความ

คุ้นเคยกับการเล่นเกมเป็นอย่างดี ดังนั้นการสื่อสารเพื่อให้เข้าถึงกับกลุ่มนี้ จึงต้องใช้สื่อที่ตอบสนองพฤติกรรมดังกล่าวได้

ด้วยจุดเด่นของสื่ออินเทอร์แอคทีฟ คือการที่ผู้ใช้สามารถปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หรือตอบโต้กับสื่อเพื่อการเข้าถึงเนื้อหา หรือในการรับรู้ข้อมูลได้ เป็นการรับรู้ข้อมูลด้วยการมีส่วนร่วมที่สามารถสร้างให้เกิดประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience) ที่ดี (https://www.slideshare.net/jenleetaylor/the-effect-of-interactive-and-traditional-media-on-relationship-building) อันจะเป็นการสร้างความประทับใจ และสร้างความผูกพันธ์กับแบรนด์ได้ การใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟร่วมกับเกมในการประชาสัมพันธ์เนื้อหาข้อมูล จึงเป็นวิธีการที่น่าจะตอบสนองต่อพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย และเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของสาขา คือความทันสมัย และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้

งานวิจัยเสร้างสรรค์นี้จึงเป็นการศึกษา เพื่อการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ที่เป็นการใช้งานร่วมกันระหว่างสื่อดั้งเดิม คือโบรชัวร์ และสื่อใหม่ คือสื่ออินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบ AR เป็นงานสร้างสรรค์เชิงทดลอง เพื่อเป้าหมายในการสื่อสารให้รับรู้ถึงอัตลักษณ์ (Identity) และข้อมูลการเรียนของสาขา ผ่านสื่ออินเทอร์แอคทีฟและเกม อันจะก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์การใช้งานที่น่าประทับใจ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ (Image) ที่ดีของสาขาต่อกลุ่มเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาการออกแบบ และสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โดยการใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบเกม AR
2. เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม
3. เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูล และส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้

กรอบแนวคิดในการ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้ตั้งอยู่บนแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี ในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ตอบสนองต่อพฤติกรรม และรูปแบบในการรับรู้ของคนในกลุ่ม Generation Z ที่อยู่ในช่วงอายุ 16 – 19 ปี โดยนำเทคโนโลยีอินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบ AR (Augmented Reality) มาเป็นส่วนสำคัญของการนำเสนอข้อมูล โดยใช้หลักแนวคิดจากทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) ที่บอกถึงการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับการรับรู้ และการรับรู้ที่ดีก็เกิดจาก

การแปลความหมายจากสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพเช่นกัน รวมถึงการศึกษาจากแนวคิดทางด้านสัญญะวิทยา (Semiology) หรือสัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นเรื่องของการก่อเกิดความหมาย ที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวคน กับสิ่งแทนความทั้งหลาย เพื่อสร้างงานในรูปแบบของการออกแบบกราฟิก ที่สามารถสื่อสารต่อผู้รับให้เข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อสารได้

การดำเนินงานวิจัยและการทำงานสร้างสรรค์

การดำเนินงานวิจัยจากผลงานสร้างสรรค์นี้มีขั้นตอนหลักที่ต้องดำเนินการเกี่ยวข้องกับการทำงาน แบ่งออกได้เป็น 6 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะ และพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นประชากรในกลุ่ม Gen Z โดยการสรุปจากเอกสาร บทความ และความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ของสาขาด้วยการสอบถามความคิดเห็นด้วยวิธีการสัมภาษณ์ ทั้งแบบตัวต่อตัว และเป็นกลุ่ม รวมถึงการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีอินเทอร์แอคทีฟประเภทต่างๆจากเอกสาร และผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยสร้างสรรค์นี้ ประกอบด้วยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่มีช่วงอายุระหว่าง 16 -19 ปี และนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 16 -19 ปี จากโรงเรียนที่คณะดิจิทัลมีเดียได้ออกไปทำกิจกรรมแนะแนวการศึกษาต่อ

2. การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม เพื่อวิเคราะห์ และสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบภาพลักษณ์ที่จะนำเสนอ และเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอผ่านกราฟิก

2.1 ศึกษาลักษณะของนักศึกษาในสาขาทั้งหญิง ชาย และลักษณะการเรียนการสอน เพื่อกำหนดอัตลักษณ์ของสาขา และความเป็นตัวตนของนักศึกษาที่เรียนในสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม

2.2 ศึกษาในรายละเอียดของเนื้อหาการเรียนของแต่ละรายวิชาในสาขา เพื่อนำคำสำคัญ (Key Message) ของแต่วิชา มาสร้างรูปไอคอนกราฟิก (Graphic Icon) ที่สื่อสาร เชื่อมโยงถึงแต่ละรายวิชาได้

3. ออกแบบ และพัฒนาโบร์ชัวร์โดยใช้รูปถ่ายของนักศึกษา และอุปกรณ์ทางด้านอินเทอร์แอคทีฟ เช่นแว่น VR เกมคอนโทรลเลอร์ หูฟังสำหรับแข่งเกม เป็นต้น เพื่อแสดงออกถึงลักษณะการเรียน และบุคลิกภาพของนักศึกษาในสาขา

3.1 คัดเลือกนักศึกษาที่มีบุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารความเป็นตัวตนของนักศึกษา และสื่อถึงอัตลักษณ์ของสาขาได้

3.2 พัฒนาโบร์ชัวร์โดยใช้รูปถ่ายของนักศึกษา และอุปกรณ์ทางด้านอินเทอร์แอคทีฟ เป็นจุดเด่น หรือจุดดึงดูดความสนใจในงาน

3.3 ออกแบบโดยใช้องค์ประกอบกราฟิก (Design Elements) แบบ 2 มิติ เพื่อใช้ในการจัดองค์ประกอบในโบร์ชัวร์ร่วมกับภาพถ่ายของนักศึกษา

4. ออกแบบ และพัฒนากราฟิกแบบ 2 มิติ และรูปทรง (Model) 3 มิติ สำหรับสร้างเป็นภาพความจริงเสริม

4.1 ออกแบบ และพัฒนาไอคอนกราฟิก 2 มิติ ที่สื่อความหมายแทนเนื้อหาของแต่ละรายวิชา จำนวน 14 รายวิชา แบ่งเป็นของวิชาชีพเลือกอินเทอร์แอคทีฟ 4 รายวิชา วิชาชีพเลือกเกม 4 รายวิชา และรายวิชาที่เป็นทักษะพื้นฐาน 6 รายวิชา

4.2 สร้างตัวละคร (Character) 3 มิติ ที่มีบุคลิกลักษณะเชื่อมโยงกับภาพนักศึกษาที่ใช้ในโบร์ชัว

4.3 ออกแบบ และพัฒนาองค์ประกอบ 3 มิติต่างๆ เพื่อจะใช้สร้างเป็นฉากในการเล่นเกม

4.4 ออกแบบ และพัฒนากราฟิก 2 มิติ สำหรับใช้เป็นองค์ประกอบการแสดงผลใน AR

5. ระบบของเกม และ AR

5.1 นำทั้งกราฟิก 2 มิติ กราฟิก 3 มิติ ตัวละคร 3 มิติ และองค์ประกอบของรูปทรง 3 มิติต่าง ๆ มาจัดวางเพื่อสร้างเป็นโลกเสมือนในระบบ AR

5.2 พัฒนาใส่ระบบการเล่นเกมให้กับตัวละคร และฉาก 3 มิติ

5.3 พัฒนาระบบโดยใช้ซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างการแสดงผลในรูปแบบ AR

5.4 แอพพลิเคชั่นสำหรับใช้เพื่อการเข้าถึงระบบ AR ในสมาร์ตโฟน

6. ทดลองใช้งาน

6.1 นำต้นแบบไปทดลองใช้ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม และผู้เชี่ยวชาญทางด้านอินเทอร์แอคทีฟและเกม เพื่อสังเกตุการใช้งาน ความพึงพอใจ และข้อคิดเห็น

6.2 นำผลการทดลองมาสรุป วิเคราะห์ เพื่อปรับ และพัฒนาเป็นผลงานจริง

7. นำผลงานไปใช้ประโยชน์

7.1 ใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ในโรงเรียนที่คณะดิจิทัลมีเดียได้ออกไปแนะแนวการศึกษา

8. สรุป และประเมินผล

8.1 สรุป และประเมินผลงานจากการแบบสอบถามความพึงพอใจ ของกลุ่มเป้าหมาย

8.2 สรุป และประเมินผลงานจากการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการใช้งานสื่อของกลุ่มเป้าหมาย และจากการสอบถามพูดคุย

การสร้างสรรค์ผลงาน

1. โบร์ชัว

ความสำคัญของแผ่นโบร์ชัวนี้ นอกจากจะมีต้องการออกแบบให้สวยงาม และมีรูปแบบ (Style) ที่เข้ากับวัย และไลฟ์สไตล์ เพื่อกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมายแล้ว ยังมีความสำคัญ ใน 2 ด้าน คือ

1) เป็นที่แสดงข้อมูลเบื้องต้นของสาขา

2) โบร์ชัวนี้เป็น "Marker" สำหรับการประมวลผลเพื่อนำเสนอข้อมูลแบบ AR เมื่อใช้ดูผ่านกล้องบนโทรศัพท์มือถือ

แนวความคิดในการออกแบบ (Concept Design) โบร์ชัว จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อ ควรให้ความสำคัญของการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายจากโบร์ชัวด้วยเช่นกัน จากการออกแบบครั้งแรกที่เป็นเพียงการใช้รูปนักศึกษา จึงได้ปรับตามคำแนะนำโดยการออกแบบเพิ่มการแสดงให้เห็นถึงตัวตนของการเรียนในสาขามากขึ้น เป็นแนวคิดของการ์ดเกม (Game Card) ซึ่งมีที่มาจากเกมกระดาน (Board Game) อันเป็นที่นิยมเล่นในเด็กกลุ่มเป้าหมายนี้ด้วย และสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดของการใช้โบร์ชัวนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม AR ด้วย โดยแนวทางในการออกแบบเน้นที่การใช้สีที่สด และไล่ค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน ร่วมกับการใช้เส้นตรงบาง ๆ เพื่อนำสายตาไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ในโบร์ชัว

ภาพที่ 1 การออกแบบ และจัดองค์ประกอบภาพ

การใช้ตัวอักษรในโบร์ชัวมีการใช้งาน 2 รูปแบบ คือ

- ส่วนที่เป็นหัวเรื่อง (Heading) หรือข้อความสำคัญ จะเน้นให้มีความโดดเด่นมากที่สุดด้วยการใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ และ ในกรณีของตัวหนังสือในโบร์ชัวนี้ คือในส่วนของชื่อสาขาคือคำว่า Interactive and Game Design ซึ่งเป็นชื่อสาขา และชื่อของวิชาชีพเลือกที่แบ่งเป็น Interactive และ Game

- ส่วนที่เป็นข้อความ หรือเนื้อหา (Content) จะใช้รูปแบบของตัวอักษรที่มีรูปแบบเรียบง่าย เพราะต้องเป็นส่วนที่อธิบายข้อความที่มีขนาดยาว และมีขนาดตัวอักษรที่เล็กกว่า จึงต้องเลือกใช้ตัวอักษรในประเภทที่ไม่มีหัวสามารถอ่านได้ง่าย

นอกจากจะใช้ขนาดของตัวอักษรมาเป็นลักษณะในการจัดวางองค์ประกอบแล้ว สิ่งที่คำนึงถึงในการออกแบบให้เห็น และอ่านออกได้ชัดเจน คือเรื่องของการใช้สี เพื่อให้เห็นชัดเจน และอ่านง่าย โดยการใช้หลักการจัดองค์ประกอบในเรื่องของการตัดกัน (Contrast) โดยใช้รูปแบบ ดังนี้

- การใช้การตัดกันด้วยความเข้มความอ่อนของสี (Dark and Light Colors) นั่นคือ การใช้สีที่มีความสว่างกับความเข้ม ใช้กับสีของตัวอักษร และสีของด้านหลัง (Background)

ภาพที่ 2 การตัดกันด้วยความเข้มความสว่างของสี ระหว่างสีตัวอักษรและสีพื้นหลัง

- การใช้การตัดกันด้วยพื้นผิว (Texture) ในส่วนที่เป็นโลโก้ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม และโลโก้ของคณะดิจิทัลมีเดีย เพื่อให้ตัวโลโก้ชัดเจนขึ้นมาจากสีของแบคกราวด์

ภาพที่ 3 การตัดกันด้วยพื้นผิว

2. โลกความจริงเสริม 3มิติ

ข้อมูลที่จะได้จากในโลกของความจริงเสริม คือรายวิชาที่ต้องเรียนของแต่ละกลุ่มวิชาชีพเลือก โดยมีการใส่ระบบของเกมเข้าไป เพื่อสร้างประสบการณ์ (Experience) การรับรู้ที่เข้ากับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย และเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วม (Engagement) ของกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะเป็นผู้เล่นเกมในการค้นหาข้อมูล

ขั้นตอนการดำเนินงานจะแบ่งได้เป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่

1. ขั้นตอนการสร้างเนื้อหา (Content) ที่เป็นงาน 3มิติ

2. ขั้นตอนการพัฒนางาน AR โดยการเขียนโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ โดยมีในเรื่องของระบบการแสดงผลของ AR และระบบการเล่นเกม

1. ขั้นตอนการสร้างเนื้อหา (Content) ที่เป็นงาน 3มิติ

- การสร้างภาพกราฟิก 3 มิติ จากเนื้อหารายวิชา

จากข้อมูลรายวิชาของสาขาทั้งหมด เพื่อไม่ให้เยอะเกินไป และให้เหมาะสมกับการนำมาใช้ในสื่อ จึงเลือกเฉพาะรายวิชาที่จะสามารถสื่อสารได้ชัดเจนถึงวิชาชีพอินเทอร์แอคทีฟ และวิชาชีพเกม โดยรายวิชาที่เลือกนำมาใช้เหล่านี้ จะถูกนำมาปรับชื่อเรียกให้ง่ายขึ้นเพื่อเป็นข้อความสำคัญหรือ Key Message สั้นๆ และออกแบบการสื่อสารให้อยู่ในรูปแบบกราฟิก 2 มิติ ก่อนในขั้นแรก และแปลงรูปทรงให้เป็น 3 มิติ เพื่อนำไปใช้ประกอบร่วมกับฉากในเกม

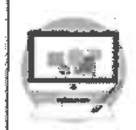
รูปแบบของกราฟิกที่ใช้ ใช้ในรูปแบบของไอคอน (Graphic Icon) ซึ่งไอคอนแปลแบบตรงตัว คือรูปสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมาย ไอคอนกราฟิกจึงเป็นการสื่อความหมายด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นกราฟิก แทนการอธิบายด้วยตัวหนังสือ

ตารางที่ 1 ทักษะทางวิชาชีพอินเทอร์แอคทีฟและเกม

ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก	ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก
1	Interactive Design	สามารถคิด และออกแบบเพื่อสร้างสรรค์งานอินเทอร์แอคทีฟ ด้วยการใช้ทั้งด้านศิลปะ และเทคโนโลยีได้		1	Game Design	สามารถออกแบบและสร้างสรรค์เกมที่มีรูปแบบการเล่นและแนวคิดของเกมที่ดีได้	
2	Web & Application Design	สามารถออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่นได้อย่างดี		2	Digital Paint	สามารถสร้างสรรค์งานจิตรกรรมบนคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในงานเกมได้อย่างสวยงาม	
3	Interactive Programming	สามารถเรียนโปรแกรมเสริมและเทคนิคต่างๆ เพื่อสร้างงานอินเตอร์แอคทีฟได้		3	Character & Scene Design	สามารถออกแบบออกแบบตัวละครและฉาก ทั้งแบบ 2 และ 3มิติ เพื่อใช้ในเกมได้	
4	Interactive Installation	สามารถสร้างงานอินเทอร์แอคทีฟอินสตอลเลชั่น ที่ตอบ		4	Game Programming	สามารถเรียนโค้ดเกม เพื่อสร้างสรรค์เกมที่มีระบบ	

ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก	ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก
		มีคับผู้ใช้งานได้มีประสิทธิภาพ				ซับซ้อนได้อย่างไร้ขีดจำกัด	

ตารางที่ 2 ทักษะทางวิชาชีพพื้นฐาน

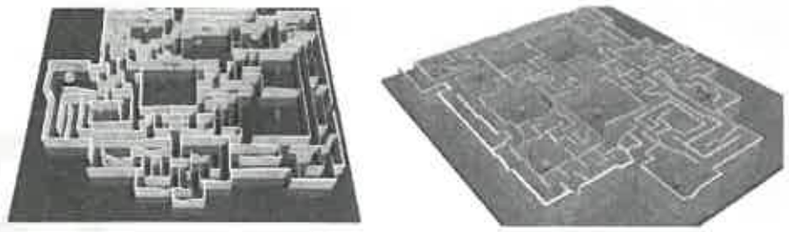
ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก	ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก
5	Design Thinking	การสามารถออกแบบ โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล ทางมีความคิดที่เชื่อมโยงสิ่งต่างๆได้ และสามารถนำมาพัฒนาใช้ในการออกแบบได้เป็นอย่างดี		8	2D Animation	สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ทั้งแสดงสิ่งของ ตัวละคร หรือสถานที่ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์	
6	Computer Graphic	สามารถใช้คอมพิวเตอร์ในสร้างงานกราฟิก ได้เป็นอย่างดี และสามารถสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบกราฟิกได้		9	3D Animation	สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ทั้งในมุมมองด้านศิลปะ และด้านเทคโนโลยี	
7	Script & Storyboard	สามารถสื่อสารถึงเรื่องราวจากแนวบันเทิงใจ และเนื้อหาของงานต่างๆ ได้ด้วยภาพ เพื่อนำไปเรียบเรียงในการสร้างงานสื่อปฏิสัมพันธ์ และเกมได้		10	Motion Graphics	สามารถนำเสนอแนวความคิด และคอมพิวเตอร์ สร้างผลงานโดยใช้เทคนิคในงานกราฟิกเคลื่อนไหวต่างๆ	

- การสร้างตัวละครที่มีความเชื่อมโยงกันกับภาพนักศึกษาที่ใช้ในโบร์ชัว และการสร้างรูปทรง 3 มิติ

การสร้างตัวละครที่จะใช้ในโลกความจริงเสริม จะมีรูปร่างหน้าคล้ายกันกับภาพของนักศึกษาที่อยู่ในโบร์ชัว เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้สึกเชื่อมโยงกัน

ภาพที่ 4 ภาพตัวละครกับภาพในโบร์ชัว

- การสร้างรูปทรง (Model) 3มิติ เพื่อจะใช้เป็นสถานที่สำหรับเล่นเกมในโลกความจริงเสริมด้วยระบบการการเล่น และการบังคับตัวละครที่ไม่อาจทำให้ซับซ้อนมากได้ การสร้างสรรค์ฉากจึงออกแบบให้เหมาะสมกับรูปแบบในการบังคับทิศทางของตัวละคร คือวิ่งไปข้างหน้า วิ่งไปข้างหลัง เลี้ยวซ้าย เลี้ยวขวา แบบที่ลงตัวที่สุดคือการใช้พื้นที่ที่มีแนวคิดมาจากเขาวงกต (Maze) โดยการออกแบบเขาวงกตนี้จะมีเหมือนเป็นห้องลับ ที่จะเป็นเหมือนที่พัฒนาทักษะ ความสามารถ ที่ซ่อนอยู่ ต้องหาเส้นทางที่จะไปสู่ห้องต่าง ๆ ให้ได้ ซึ่งก็ผสมผสานแนวคิดกับการดัดแปลงมาจากลักษณะของห้องเรียนแต่ละห้องของคณะ ที่จะเป็นที่ที่นักศึกษาจะได้รับความรู้ และได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เมื่อเข้ามาเรียน



ภาพที่ 5 ฉากเขาวงกตแบบ 3 มิติ

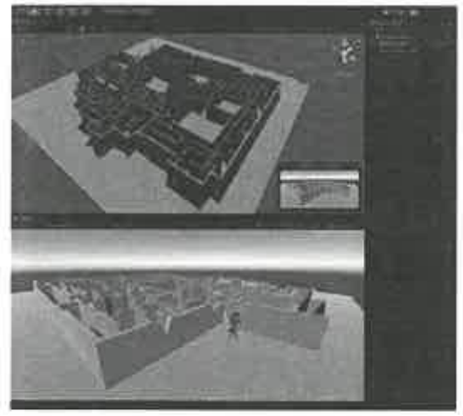
2. ขั้นตอนการพัฒนางานในระบบ AR

- ระบบการแสดงผลใน AR แบบ 3 มิติ

ในขั้นตอนของการพัฒนาเพื่อการแสดงผลภาพความจริงเสริมบนหน้าจอ จะแบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ การพัฒนาในส่วนของภาพที่จะใช้เป็น Marker และการพัฒนาในส่วนของแอพพลิเคชั่น

1) การพัฒนาเพื่อการแสดงผลของระบบ AR

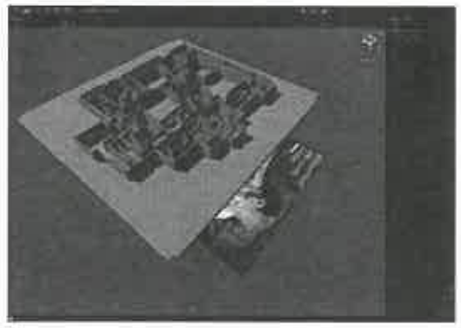
ในขั้นตอนนี้จะเป็นการพัฒนาในส่วนของการส่งข้อมูลออก นั่นคือการแสดงผล เป็นการนำเอาข้อมูลที่เป็นโมเดลทั้งหมดที่สร้างไว้เพื่อให้แสดงผลเป็นภาพความจริงเสริมใน AR นั้นคือ ตัวละคร โมเดลฉาก และองค์ประกอบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ อื่น ๆ มาประกอบร่วมกันโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างให้เกิดการแสดงผลแบบ AR ได้



ภาพที่ 6 การทำงานในคอมพิวเตอร์ 1

2) การพัฒนาในส่วนของภาพที่จะใช้เป็น Marker

ขั้นตอนในส่วนนี้เป็นการพัฒนาในส่วนของการรับข้อมูลเข้า คือการนำภาพที่จะใช้เป็น Marker ในที่นี้คือภาพของโบร์ชัวทั้ง 2 ด้าน มาใส่เป็นฐานข้อมูลเพื่อให้แอพพลิเคชั่นจดจำภาพ Marker นั้นไว้ เมื่อเปิดการใช้งาน และส่องไปที่ Marker นั้น แอพพลิเคชั่นจะสามารถจดจำภาพได้ และแสดงผลเป็นภาพที่ตั้งค่าเอาไว้



ภาพที่ 7 การทำงานในคอมพิวเตอร์ 2

3) การพัฒนาในส่วนของแอพพลิเคชั่น

การพัฒนาในส่วนของแอพพลิเคชั่นเพื่อเป็นส่วนสำหรับผู้ใช้ ได้ใช้งานเพื่อการแสดงผลแบบ AR แอพพลิเคชั่นถูกพัฒนาเพื่อการใช้งานในระบบปฏิบัติการ Android เท่านั้น โดยในตัวแอพพลิเคชั่นจะทำงานเชื่อมโยงกับกล้องในโทรศัพท์มือถือ ที่มีข้อมูลต่าง ๆ และตัวเกม 3มิติ บันทึกไว้ในฐานข้อมูลของแอพ

ระบบการเล่นเกม

ระบบของเกมใน AR จะเป็นแบบแตะหน้าจอเพื่อบังคับทิศทางการเดิน หรือวิ่งของตัวละครเพื่อตามเก็บไอเท็ม การทำงานในขั้นตอนนี้จะนำตัวละครมาใส่ร่วมกับมโมเดล 3 มิติ ที่จะเป็นสถานที่ในโลกความจริงเสริม โดยใช้ Game Engine ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เมื่อสิ้นสุดการเล่น ระบบของเกมจะคำนวณการแสดงผลสุดท้าย จากผลการเล่นของผู้เล่นที่ประมวลผลจากรูปแบบของไอเทมแต่ละชิ้นที่เก็บได้ มาแปลงเป็นภาพที่แสดงถึงทักษะ เป็นพลังความสามารถที่ผู้เล่นสะสมได้ ซึ่งพลังความสามารถนี้ก็มาจากสิ่งที่จะได้เรียนรู้เมื่อเข้ามาศึกษาที่สาขานี้นั่นเอง

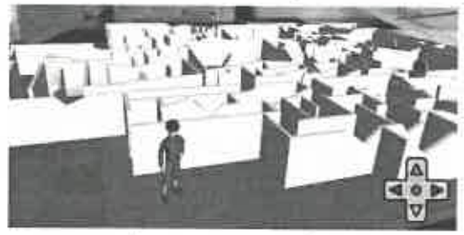
การมีส่วนร่วมของผู้เล่นกับเกม AR

การใช้งานสื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและกม ในรูปแบบเกม AR นี้ มีขั้นตอนการใช้งานดังนี้ คือ

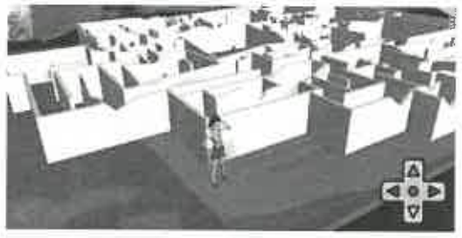
1. การใช้งานจะทำได้สมบูรณ์แบบจะต้องมีองค์ประกอบดังนี้ คือแผ่นโบร์ชัว และโทรศัพท์มือถือที่เป็นสมาร์ตโฟนในระบบ Android ที่ได้รับการติดตั้ง AR แอพพลิเคชั่นแล้ว

ภาพที่ 8 แผ่นโบร์ชัว และสมาร์ตโฟน ที่ได้รับการติดตั้ง AR แอพพลิเคชั่นแล้ว

2. เปิดแอพพลิเคชั่น เลือกใช้เมนู AR จะเปิดระบบกล้องของโทรศัพท์มือถือ ถือโทรศัพท์ในแนวนอนแล้วจึงส่องกล้องไปที่แผ่นโบร์ชัวที่สามารถวางราบกับพื้น หรือบนโต๊ะ จะเห็นเป็นภาพความจริงเสริม 3 มิติ เกิดซ้อนขึ้นมาบนสิ่งแวดล้อมจริงขณะนั้นผ่านโทรศัพท์ โดยที่เมื่อส่องไปยังโบร์ชัวด้านของ Interactive ก็จะปรากฏเป็นฉาก พร้อมด้วยตัวละครที่เป็นผู้หญิง และไอเทมที่ต้องเก็บจะเป็นข้อมูลของวิชาชีพเลือกอินเทอร์แอคทีฟ เมื่อส่องไปยังโบร์ชัวด้านของ Game ก็จะปรากฏเป็นฉาก พร้อมด้วยตัวละครที่เป็นผู้ชายเหมือนในโบร์ชัว และไอเทมที่ต้องเก็บจะเป็นข้อมูลของวิชาชีพเลือกเกม



ภาพที่ 9 ฉากและตัวละครฝั่งเกม

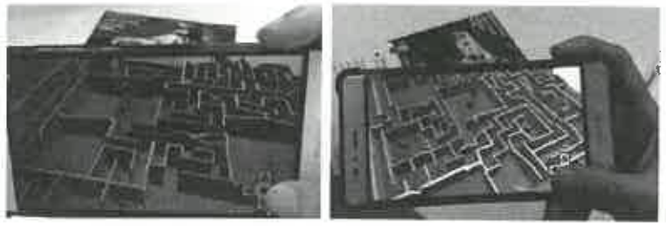


ภาพที่ 10 ฉากและตัวละครฝั่งอินเทอร์แอคทีฟ

3. ผู้เล่นจะต้องบังคับทิศทางการวิ่งของตัวละคร โดยใช้ปุ่มคอนโทรลที่จะปรากฏอยู่ทางขวาของจอโทรศัพท์ ทิศทางที่ใช้คือ บน ล่าง ซ้าย ขวา

ภาพที่ 11 ปุ่มคอนโทรล

4. ระบบการเล่น คือผู้เล่นจะต้องบังคับตัวละครให้วิ่งไปเก็บไอเทมต่างๆ ซึ่งจะกระจายกันอยู่ภายในพื้นที่ 3 มิติ ที่เปรียบเสมือนเป็นเขาวงกต ที่จะมีห้องลับซึ่งจะเป็นที่เก็บของไอเทมทั้ง 10 ชิ้น ผู้เล่นจะต้องหาทางเพื่อวิ่งไปเก็บไอเทมเพื่อเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 1 นาที



ภาพที่ 12 ระหว่างเล่นเกม

5. เมื่อหมดเวลา ระบบจะคำนวณ และประมวลผลจากรูปแบบของไอเทมที่เก็บได้ และแสดงผลออกมาเป็น ความสามารถของตัวละครที่เพิ่มขึ้นตามจำนวนไอเทม โดยจะนำเสนอเป็นชื่อของทักษะที่เพิ่มขึ้น ที่ปรับมาจากรายวิชาเรียนของสาขา โดยจำนวนทักษะความสามารถมีทั้งหมด 10 ด้าน ผู้เล่นสามารถเก็บไอเทมได้เท่าไหร่ ระบบก็จะแสดงผลของทักษะที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร ตามไอเทมที่เก็บได้ ผู้เล่นสามารถเล่นซ้ำได้เรื่อย ๆ เมื่อเล่นหลายรอบ ก็จะสามารถพัฒนาการเล่น ด้วยการใช้เส้นทางที่สั้นที่สุด ในการเก็บไอเทมทั้งหลายได้ สิ่งนี้จะเป็นกุศโลบาย เพื่อสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายด้วยว่าการจะเชี่ยวชาญในด้านใดใดก็ตามจะต้องใช้ความพยายาม และการฝึกฝนซ้ำ ๆ เปรียบกับการเรียนก็ต้องมีความพยายามเช่นกัน

ภาพที่ 13 ความสามารถของตัวละครแต่ละด้าน

การนำผลงานไปใช้ประโยชน์

การเผยแพร่โดยผ่านทีมงานแนะแนวของมหาวิทยาลัยศรีปทุม และอาจารย์ของคณะดิจิทัลมีเดีย ในโอกาสที่ได้เข้าไปแนะแนวตามโรงเรียนต่าง ๆ

ภาพที่ 14 ภาพบรรยากาศการใช้สื่อตามที่ต่าง ๆ

สรุป และอภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัย สามารถนำมาซึ่งการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ที่ทำการสอนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Digital Media) และเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content) ด้วยการบูรณาการองค์ความรู้ทางวิชาการหลาย ๆ ด้าน

ในด้านของการวิจัยเชิงปริมาณได้จัดทำแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจ 5 ระดับ (Likert Scale) ของผู้ใช้สื่อที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มตัวอย่าง จะเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 16 -19 ปี จากโรงเรียนที่คณะดิจิทัลมีเดีย ได้ออกไปทำกิจกรรมแนะแนวการศึกษาต่อจำนวน 210 คน ด้วยวิธีสุ่มโดยบังเอิญ (Accidental sampling) (นิรัช สุดสังข์. 2559 : 50) และได้นำข้อมูลมาประมวลผล โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคำตอบของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสรุปข้อมูลได้ดังนี้

ด้านความสวยงาม

1. สื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้ มีความสวยงาม และดึงดูดให้สนใจได้ใน ระดับ 4.60

2. ความสวยงาม และความน่าสนใจของการออกแบบโบรชัวร์ เช่น สี กราฟิก ตัวอักษร และการใช้รูปภาพประกอบ อยู่ใน ระดับ 4.59

3. ความสวยงาม ความน่าสนใจของการออกแบบ และการสร้างสรรค์องค์ประกอบทั้งหลายในเกม อยู่ใน ระดับ 4.70

ด้านการสื่อสาร

1. เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อประชาสัมพันธ์ที่เป็นแผ่นโบรชัวร์ธรรมดา หรือการเข้าไปหาข้อมูลในเว็บไซต์ กับสื่อในรูปแบบเกม AR นี้ ท่านรู้สึกว่าการเข้าถึงข้อมูลมีความน่าสนใจมากกว่าหรือไม่ ถ้ามากกว่า มากกว่าใน ระดับ 4.80

2. เนื้อหามีได้รับรู้ความน่าสนใจ และตรงกับความต้องการ ใน ระดับ 4.15

3. ความเข้าใจเนื้อหาที่นำเสนอ อยู่ใน ระดับ 4.16

ด้านการนำเสนออัตลักษณ์ (ตัวตน) ของสาขา

1. หลังจากได้เล่นเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้แล้ว ท่านเข้าใจถึงรูปแบบ หรือแนวทางของการเรียนได้มากขึ้น ระดับ 4.30

2. หลังจากได้เล่นเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้แล้ว ท่านรับรู้ถึงความเป็นตัวตน หรืออัตลักษณ์ของสาขาได้มากขึ้น ระดับ 4.29

3. หลังจากได้เล่นเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้แล้ว ท่านมีความรู้สึกที่ดี หรือมีภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย ได้มากขึ้นระดับ 4.20

4. หลังจากได้เล่นเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้แล้ว ท่านมีความสนใจอยากทราบข้อมูลเกี่ยวกับสาขามากขึ้นใน ระดับ 4.13

ด้านการใช้งาน และการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ

1. ท่านคิดว่าการใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟและเกม ในการเป็นเครื่องมือของการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการศึกษาทางด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และการใช้เทคโนโลยี มีความเหมาะสมในระดับ 4.60

2. ท่านคิดว่าการใช้อินเทอร์แอคทีฟเทคโนโลยีแบบ AR กับสื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้ มีความเหมาะสมใน ระดับ 4.50

3. ท่านคิดว่าการใช้รูปแบบของการเล่นเกม กับสื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้ มีความเหมาะสมใน ระดับ 4.50

ทุกข้อได้ค่าระดับความพึงพอใจโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับพอใจมาก ถึง พอใจมากที่สุด (4.13 – 4.80) แสดงให้เห็นถึงการได้รับความสนใจ และการตอบรับที่ดีจากการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง

ผลจากการวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โดยการใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบ AR สามารถสรุปออกมาได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการออกแบบ และการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โดยการใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบเกม AR

- ได้ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่สามารถตอบสนองพฤติกรรมการบริโภคสื่อของกลุ่มเป้าหมายได้

- ได้ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่มีความสวยงาม ทันสมัย ทั้งกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ ที่แสดงออก

2. เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม

- ได้ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ของสาขา ที่เป็นความทันสมัย และสร้างสรรค์ ผ่านการออกแบบ และใช้งานด้วยเทคโนโลยี สามารถสร้างการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย ด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ และทำให้เกิดเป็นภาพลักษณ์ที่ดี

3. เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูล และส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้

- ได้ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการได้มาซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อผ่านการเล่นเกม และอินเทอร์แอคทีฟเทคโนโลยี AR ซึ่งเหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มคน Gen Z ที่ชอบการเรียนรู้ในแบบของการมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี

- การเล่นเกมจะสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมต่อการรับรู้เนื้อหาที่อยู่ในเกม ได้อย่างดี เพราะจะต้องมีการตอบโต้รูปแบบต่างเพื่อการก้าวหน้าไปในเกมนั้น ๆ การใช้รูปแบบของทั้งเทคโนโลยี AR และรูปแบบของการเล่นเกม มาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร สามารถตอบวัตถุประสงค์ข้อนี้ได้

- สื่อประชาสัมพันธ์นี้สามารถสร้างให้เกิดประการณ์เรียนรู้ได้ เนื่องจากผู้เล่นสามารถได้ลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ต้องการ

ในด้านของการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้มีการเก็บผลการวิจัยจากการสังเกตุพฤติกรรมในระหว่างการใช้งานสื่อของกลุ่มเป้าหมาย และจากการสอบถามพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึก ความเข้าใจในข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ พบว่า ในระหว่างการเล่นเกม นอกจากจะเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับสื่อแล้ว ระหว่างกลุ่มเป้าหมายด้วยกันก็มีการปฏิสัมพันธ์กันด้วยเช่นกัน เช่น การแนะนำเส้นทาง การส่งเสียงเชียร์ผู้เล่น เป็นต้น

โดยในภาพรวม ถือเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับข้อมูลของสาขาโดยที่กลุ่มเป้าหมายไม่รู้สึกว่าถูกยัดเยียดให้ต้องอ่าน หรือสืบค้นข้อมูล และให้ความสนใจที่จะสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมกันระหว่างกลุ่มเป้าหมายที่พูด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น คุยกันเองอย่างสนุกสนานในเรื่องของเกม และข้อมูลที่ได้รับ และระหว่างกลุ่มเป้าหมายกับผู้ให้คำแนะนำ (อาจารย์ และนักศึกษาของคณะ) ในการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม สร้างให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มเป้าหมาย และคณะได้ และที่มากไปกว่านั้นการมีประสบการณ์ที่ดี ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของการใช้งานสื่อ จะสร้างให้เกิดการรับรู้ (Brand Awareness) ต่อสาขา คณะ และมหาวิทยาลัยได้ต่อไป

และในส่วนตัวเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นซ้ำได้นั้น การที่ผู้เล่นไม่สามารถเก็บไอเทมได้ทั้งหมดหรือไม่สามารถเก็บได้มากอย่างที่ต้องการ เพราะยังงงอยู่กับการที่ต้องหาเส้นทาง ทำให้ต้องเสียเวลาวิ่งวนไปวนมา ผู้เล่นในกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะเกิดความรู้สึกอยากเอาชนะ และเล่นซ้ำจะทำให้เกิด

การมีส่วนร่วมกับผลงาน (Engagement) และรับรู้ข้อมูลที่ใส่ไว้ให้โดยที่กลุ่มเป้าหมายเหล่านั้นไม่รู้สึกว่าถูกยัดเยียดให้ต้องรู้

ข้อเสนอแนะ

จากการเผยแพร่ผลงานสู่กลุ่มเป้าหมาย สิ่งที่ได้รับกลับมา คือจะรู้สึกพึงพอใจ และรู้สึกแปลกใหม่ที่ได้เล่นเกมที่เกี่ยวกับการเรียน ซึ่งจริง ๆ แล้วสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบ AR นี้ ก็ไม่ได้ถือว่าเป็นสื่อที่แปลกใหม่อะไร กลุ่มเป้าหมายหลายๆคนก็เคยเล่นเกมในรูปแบบนี้มาก่อน แต่ที่ทำให้รู้สึกน่าสนใจเพราะถูกนำมาใช้กับการสื่อสารด้านการให้ข้อมูลการศึกษา ซึ่งยังไม่มีที่ไหนทำ จึงได้รับความสนใจเป็นอย่างดี (สรุปผลจากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายที่ได้ทดลองใช้เป็นจำนวน 100 คน โดยมีความพึงพอใจเป็น 100%)

ทั้งนี้ก็ยังมีข้อเสนอแนะที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลงานต่อไป ที่ได้รับจากกลุ่มเป้าหมาย มีในเรื่องของเนื้อหาที่อยากให้มีให้ค้นหามากขึ้น ระยะเวลาในการเล่นเกมนานขึ้น และอยากให้สามารถเล่นร่วมกันหลายคนได้

ในส่วนของการเก็บข้อมูลเพื่อการนำไปใช้ในการพัฒนาผลงานในครั้งต่อไป ที่สำคัญจะเป็นเรื่องของเนื้อหาซึ่งถึงแม้ผลความพึงพอใจจะอยู่ในระดับพอใจมาก แต่ก็น้อยกว่าเรื่องอื่น ๆ จึงจะต้องมีการพัฒนาเนื้อหาเพื่อการสื่อสารให้มากขึ้น หรือมีชัดเจนมากขึ้น และจากการที่สังเกตุพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายหลังจากเล่นเกมจบแล้ว จะมีความอยากรู้ และเกิดคำถามต่อในเรื่องของรูปแบบการเรียน รายละเอียดการเรียนในรายวิชาต่างๆ จึงเป็นข้อที่ควรพัฒนาได้ว่าควรเสริมในเรื่องของการที่สามารถกดลิงก์ (Link) จากในเกมเพื่อเข้าถึงข้อมูลในเว็บไซต์ได้โดยตรง หรือลิงก์ไปที่ผลงานนักศึกษา เพื่อการเข้าถึงข้อมูลที่ครบวงจรมากขึ้น รวมถึงการสร้างความผูกพันธ์ต่อเนื่องกับสาขาโดยสามารถให้เข้ามาแชร์ หรือทำกิจกรรมต่อเนื่องในเฟสบุ๊ค เพื่อสร้างให้เกิด Engagement มากขึ้นได้ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

จิราภรณ์ ปกรณ์. (2561). AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง. สืบค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: http://www.scimath.org/article-technology/item/7755-ar-augmented-reality

ธีรยุทธ บุญมี. (2558). การปฏิวัติสัญศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดอร์นิสม์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.

นิรัช สุดสังข์. (2559). ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

พสุ เดชะรินทร์. (2559). Gen Z คนรุ่นใหม่ที่น่าติดตาม. สืบค้นเมื่อ 5 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/637939

วิทวัฒน์ ขัตติยะมาน. ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory). สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: https://prezi.com/bereprynpule/gestalt-theory/

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). การออกแบบกราฟิก Graphic Design. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สันติสิริ

EMOJOEZ. (2015). 12 สิ่งที่บอกว่า Design ดูดีหรือยัง?. สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2561, จากเว็บไซต์: https://idxw.net/2015/12/13/12-สิ่งที่บอกว่า-design-ดูดีหรือ/

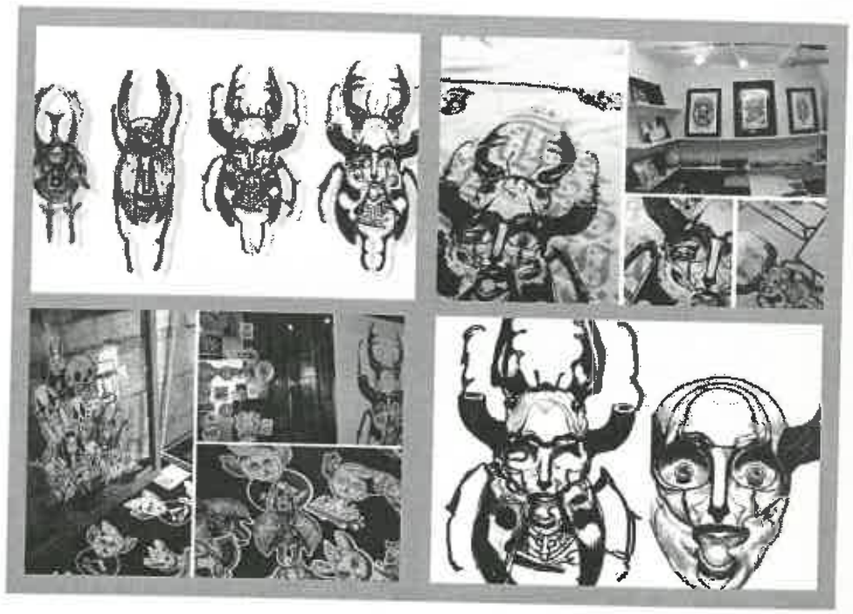
Janie Kliever. Designing with contrast: 20 tips from a designer. สืบค้นเมื่อ 14 ธันวาคม 2560, จากเว็บไซต์: https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/

Jenleetaylor. (2012). Interactive Media Definition. สืบค้นเมื่อ 14 ธันวาคม 2560, จากเว็บไซต์: https://www.slideshare.net/jenleetaylor/the-effect-of-interactive-and-traditional-media-on-relationship-building

PM Research [Nakhonsawan]. (2559). สัญญะวิทยา (Semiology). สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: http://nakhonsawanresearch.blogspot.com/2017/06/semiology.html

Pompong Soponsakulrat. (2017). User Experience (UX) คืออะไร?. สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: https://uxlabth.com/2017/04/13/user-experience-ux-คืออะไร/

TCDC. (2560). Generation Focus. เจาะเทรนด์โลก 2018 โดย TCDC, 24-27.



"แมลงในดินแดนจินตนาการ"

"Insect in imaginationland"

อิสระ สิงห์โตแก้ว [1]

บทคัดย่อ

ช่วงชีวิตในวัยเด็กของข้าพเจ้าที่ได้ซึมซับกับธรรมชาติอย่างเต็มที่ แมลงเป็นสิ่งที่ยังคงอยู่ในความทรงจำของข้าพเจ้าเป็นแรงบันดาลใจที่ได้รับจากรูปทรงที่แปลกประหลาดตา ท่าทาง สีสันลวดลาย หรือแม้กระทั่งเสียงร้องพฤติกรรมการเอาตัวรอด การพรางตัว พลังอันมหาศาล และการสร้างสรรค์รังที่อยู่อาศัยที่สวยงามมหัศจรรย์ แม้กระทั่งมนุษย์ก็ยังเลียนแบบแมลง

แมลงในดินแดนจินตนาการนั้นรูปร่างหน้าตาจะเปลี่ยนไปจากแมลงที่เราเคยเห็นได้ โดยทั่ว ๆ ไป แมลงในดินแดนจินตนาการนั่นอาจจะมี สีสันสวยงามกว่าเดิม แปลกกว่าเดิม น่ารักกว่าเดิม หรือ น่ากลัวกว่าเดิม ก็อาจจะเป็นไปตามความรู้สึก และประสบการณ์ร่วมของแต่ละบุคคลที่พบเห็น

โดยแมลงในจิตนาการนี้ส่วนใหญ่จะพบเจอได้ในดินแดนจินตนาการของข้าพเจ้าดินแดนในจิตนาการนั่น เป็นสถานที่ ๆ หนึ่ง ที่ข้าพเจ้าเป็นผู้สร้างขึ้นมาด้วยจิตนาการเพื่อเป็นสถานที่ ๆ สงบภายในจิตใจ หลบหลีก ปลีกหนี พักผ่อน พักฟื้น สภาวะจิตใจ ซ่อนตัวให้ห่างจากโลกแห่งความเป็นจริง ที่มีแต่ความสับสนวุ่นวาย

ดินแดนในจินตนาการเกิดจากธรรมชาติ รอบ ๆ ตัวข้าพเจ้า โดยของข้าพเจ้าได้ใช้ประสบการณ์ที่ได้รับรู้โดยจากสภาวะแวดล้อมรอบตัวทั้งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และสภาวะแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นเป็นภาพแสดงให้เห็นถึงจินตนาการกับความ สัมพันธ์ ระหว่างจินตนาการของข้าพเจ้าต่อ สิ่งแวดล้อมที่มีอยู่จริงสะท้อนมาเป็นสถานที่ขึ้นมาใหม่ จนเกิดพื้นที่ตรงกลางระหว่างจินตนาการกับความเป็นจริง เป็นความสมดุลย์ของกันและกัน

คำสำคัญ : แมลงในจินตนาการ

[1] อาจารย์ประจำ, สาขาดิจิทัลอาร์ต คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Abstract

My childhood life in rural area of western part was surrounded by nature. Insects have always been crucial part of my memories.

Their quaint shapes, movements, various colors, wing patterns, voices, powerful strengths, as well as how they build their shelters, hide and struggle to survive have become the strong inspiration. Even for human, sometimes we imitate their behaviours and appearances.

In fantasy world, insects can look different from what they actually look like. They can be either in stranger form, more colorful, more beautiful, or even more frightful. This is, however, based on different background experiences and emotions of each individual.

These insects are met in my fantasy world where I created to be a peaceful world where my soul can rest from the real world which is full of hassle and bustle.

The fantasy world is built from nature around me. I use my experiences and perceptions from not only natural but also man-made environment. It reflects the Imagination that creates a new territory that balances between dream and real world.

Keywords : Bug , Insects , Imaginationland

ที่มาและความสำคัญ

แมลงปีกแข็ง เป็นสิ่งเล็ก ๆ ที่ข้าพเจ้าสนใจในความแตกต่างกันไปในธรรมชาติ แมลงเป็นตัวดัชนีชี้วัดถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติสภาวะแวดล้อมและระบบนิเวศ แมลงเป็นส่วนสำคัญและจุดเริ่มต้นของการกำเนิดต่างๆเช่นแมลงที่ช่วยผสมเกสร ให้พืชขยายสายพันธุ์ ในธรรมชาติ ช่วยให้ระบบนิเวศสมบูรณ์ธรรมชาติเกิดความ สมดุลย์

แมลงปีกแข็ง ที่ข้าพเจ้าสนใจ ปีกที่แข็งแกร่ง และเงางาม เพื่อปกป้องอวัยวะภายในที่อ่อนนุ่ม

เขา และ งา

เพื่อเอาไว้ต่อสู้ป้องกันตัวและหาอาหารดำรงชีพ

รูปทรงสีสัน

ที่ถูกออกแบบมาอย่างดีให้สามารถใช้ชีวิตในธรรมชาติได้อย่างคล่องตัว สีสันเพื่อดึงดูดล่อลวงและพรางตัวให้กลมกลืนกับธรรมชาติ

ลักษณะท่าทาง

แมลงปีกแข็งบางพวกมีท่าทางที่น่าขำแปลกประหลาด บางพวกเลียนแบบท่าทางของธรรมชาติเพื่อล่อเหยื่อ บางพวกเลียนแบบเพื่อเอาตัวรอด ทำให้เห็นถึงความน่าพิศวงของแมลง ว่ามีวิธีการต่าง ๆ ในการเอาตัวรอดในธรรมชาติของมัน

วัตถุประสงค์

1. การนำเสนอความงานของแมลงในรูปแบบต่าง ๆ ดำรงชีวิต วิธีพรางตัว รูปทรง สีสันมาเป็นแรงบันดาลใจ ร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานผลงานศิลปะ ผ่านทางสื่อ และด้วยเทคนิคทางวิธีการทำงานต่าง ๆ และด้วยโปรแกรม Photoshop สำหรับนำมาจัดแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะส่วนตัว "แมลงในดินแดนจินตนาการ" และ ผ่านสื่อผลงานในรูปแบบต่าง ๆ มีความมุ่งหมาย ให้ผู้ที่รับชมผลงานสามารถเรียนรู้ เข้าใจ และเห็นถึงจินตนาการถึงแมลงในรูปแบบต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ได้

2. นำความรู้ความเข้าใจพื้นฐาน ขององค์ประกอบศิลป์ ผสมกับการใช้เทคนิคทางดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำเสนอผลงานศิลปะ ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. เป็นการเปรียบเทียบระหว่างการดำรง ชีวิตของแมลง กับข้าพเจ้า "คือการปรับตัว เพื่อการอยู่รอดในธรรมชาติ มนุษย์ก็ต้องปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมเช่นกัน"

การนำเสนอรูปแบบผลงานศิลปะ ดิจิทัลอาร์ตส์ มาประยุกต์และพัฒนาต่อยอดในรูปแบบ โมชั่นกราฟฟิก

วัตถุประสงค์

ศึกษาจากแมลงปีกแข็งหลากหลายสายพันธุ์ที่สนใจและนำข้อมูลมารวบรวม ลักษณะต่าง ๆ ทั้งหมดของแมลง จนได้แมลงปีกแข็งที่ตรงตามความต้องการมากที่สุด ในที่นี้จะขอศึกษาด้วง ที่มีลักษณะเฉพาะตัว คือ งาที่ใหญ่แข็งแรง มันวาว น่าเกรงขาม ปีกหลังที่แข็งแรงใหญ่ ปกป้องร่างกายอวัยวะได้ทั้งตัว และป้องกันการต่อสู้จากสัตว์หรือแมลงอื่น ๆ จากข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้นำมาร่วมสร้างสรรค์กับรูปแบบแมลงในอุดมคติ ของข้าพเจ้า จนเกิดเป็นแมลงในรูปแบบใหม่ของข้าพเจ้าเอง

สรุปความสำคัญของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ หาข้อมูล นำมาวิเคราะห์ เพื่อช่วยสนับสนุนให้การสร้างสรรค์บรรลุตามความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ นำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ ซึ่งนำมาสนับสนุนการสร้างสรรค์ทางกายภาพ เพื่อให้ได้ผลงานตรงตามที่กำหนดไว้

วิธีการดำเนินการ

1. ทางความคิด เป็นการเปรียบเทียบระหว่างการดำรงชีวิตของแมลงกับข้าพเจ้า "คือการปรับตัว แมลงปรับตัวเพื่อการอยู่รอดในธรรมชาติ มนุษย์ก็ต้องปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมเช่นกัน " โดยใช้แนวความคิดเป็นตัวกำหนดลักษณะของผลงานชุดนี้ เพื่อกำหนดขอบเขตในการหาข้อมูล ขอบเขตในการออกแบบ มาสังเคราะห์ใช้ในการสร้างผลงาน คือการนำเอา ลักษณะการพรางตัวของแมลงในสภาวะ แวดล้อมต่าง ๆ ของลักษณะภายนอก ด้วยการเปลี่ยนสี ให้ดู กลมกลืนกับสิ่งรอบข้าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิด

2. ทางกายภาพ เป็นผลงานสร้างสรรค์ด้วย เทคนิค และวิธีการต่างๆ ผ่านกระบวนการ อันก่อให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ แสดงศูนทรีย์ภาพความงาม ทางทัศนศิลป์ ในรูปแบบ ศิลปะที่หลากหลายรูปแบบ เช่น ผลงานด้านดิจิทัลอาร์ตส์ ผลงานจิตรกรรม ผลงานปะติมากรรม และผลงานศิลปะการจัดวาง อย่างมีเอกภาพ แสดงความเป็นปัจเจกบุคคล การใช้วัสดุ และกระบวนการทางเทคนิค การนำลักษณะ ของ เปลือก ปีก ขา ข้อต่อ ลวดลาย ความมันวาวที่เป็นสัญลักษณ์ ของแมลงมาเชื่อมโยงกับความหมายถึงการปกป้องป้องกันการพรางตัว ตามวัตถุประสงค์ โดยนำเอา ทัศนธาตุ ทฤษฎีทางองค์ประกอบศิลป์ มาสนับสนุนในการสร้างผลงาน ซึ่งลักษณะทางกายภาพนั้นมีความสอดคล้องกับตรงตามแนวคิด โดยเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่นำมาจัดแสดง เรื่อง "แมลงในจินตนาการ (insect in immagination)" สร้างสรรค์ผลงานผ่านวิธีการต่างๆ ทั้งผลงาน 2 และ 3 มิติ

3. นำข้อมูลทั้ง 2 ส่วน คือ ทางกาย และทางความคิด ตามที่ได้มากำหนดไว้มาทำงานผสมผสานด้วยเทคนิคทางดิจิทัลอาร์ต คือการใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ Photoshop เพื่อสร้างผลงานแมลงในจินตนาการให้ต่างจากแมลงที่อยู่ในธรรมชาติจริง แมลงที่ถูกจัดแสดง และแมลงจากแหล่ง

อินเทอร์เน็ตทั่วไป ให้เกิดแมลงในรูปแบบใหม่ขึ้นมา ที่มีความเฉพาะตัวของข้าพเจ้ามากที่สุด และสามารถสื่อสารเข้าถึงผู้ที่รับชมผลงานได้อย่างชัดเจน

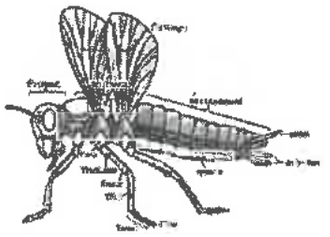
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

แมลงในธรรมชาติมีหลากหลายสายพันธุ์ที่มีความสวยงาม สีสันลวดลายแปลกตา และมีความหลากหลายกันแม้แต่ในสายพันธุ์เดียวกันซึ่งความหลากหลายต่าง ๆ ของแมลงมีอิทธิพลต่องานของข้าพเจ้า แมลงยังเป็นสัตว์ที่ต่างจากสัตว์ทั่ว ๆ ไปด้วยลักษณะทางกายภาพ โดยสัตว์ทั่วไปจะมีผิวหนังห่อหุ้มอวัยวะภายใน ซึ่งต่างจากแมลงที่มีเปลือกหรือกระดองที่คอยห่อหุ้มอวัยวะที่อ่อนนุ่มภายใน ซึ่งลักษณะเด่นนี้จึงเป็นที่มาของแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า

1.1 ส่วนประกอบของแมลง

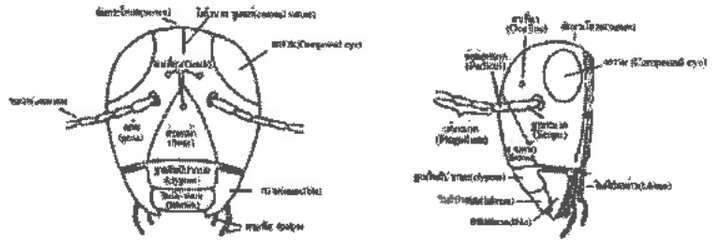
แมลงเป็นสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลังที่มีลำตัว และขาแบ่งเป็นปล้อง ๆ เรียงติดต่อกัน ลำตัวทั้งซีกซ้ายและซีกขวาจะมีลักษณะสมมาตร (Bilateral symmetry) และแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ หัว (Head) อก (Thorax) และ ท้อง (Abdomen) (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 ส่วนประกอบของแมลง

1.2 หัว

หัว (Head) ของแมลงประกอบด้วยแผ่นแข็งหลายแผ่นเชื่อมต่อกัน เห็นเป็นร่องลึกลงไปในผนังของส่วนหัว มีลักษณะ คล้ายรูปตัว "Y" หัวกลับ และเป็นที่ตั้งของอวัยวะสำคัญ



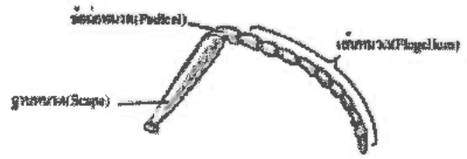
ภาพที่ 2 ส่วนหัวของแมลง

1.3 ตา

ตา (Eyes) ตารวม หรือตาประกอบ (Compound eyes) จำนวน 1 คู่ ซึ่งเป็นเลนส์เล็ก ๆ ที่เรียก "Facets" ต่อกัน ทำหน้าที่ในการมองภาพ ซึ่งส่วนใหญ่จะพบในตัวเต็มวัย ตาเดี่ยว (Simple eye หรือ Ocelli) ซึ่งมีจำนวนแตกต่างกันไป โดยทั่วไปตาเดี่ยวของตัวเต็มวัยจะอยู่ ระหว่างตารวม ส่วนตาเดี่ยวของหนอนผีเสื้อจะอยู่ที่บริเวณด้านข้างของส่วนหัว มีชื่อเรียกโดยเฉพาะว่า "ตาเดี่ยวด้านข้าง (Lateral ocelli หรือ Stemmata)"

1.4 หนวด

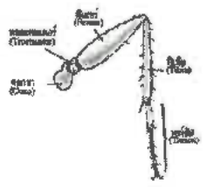
แมลงมีหนวด (Antennae) 1 คู่ อยู่ระหว่าง หรือใต้ตารวม หนวดแมลงประกอบด้วย 3 ส่วน เรียงติดต่อกันคือ ฐานหนวด (Scape) ข้อต่อหนวด (Pedicel) และเส้นหนวด (Flagellum) (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 หนวดของแมลง

1.5 ขา

แมลงมีขา (Legs) 3 คู่ ตั้งอยู่ที่อกแต่ละปล้อง ปล้องละ 1 คู่ โดยทั่วไปขาของแมลงเป็นปล้อง จำนวน 6 ปล้องเรียงติดต่อกัน (ภาพที่ 1-5) แมลงจะดัดแปลงปล้องขาให้มีรูปร่างแตกต่างกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน



ภาพที่ 4 ขาของแมลง

1.6 ปีก

โดยทั่วไปแมลงมีปีก (Wings) 2 คู่ อยู่บนอกปล้องกลางและปล้องสุดท้าย ปล้องละ 1 คู่ ปีกของแมลง ส่วนใหญ่จะมีรูปร่างคล้ายสามเหลี่ยม แมลงหลายชนิดมีอวัยวะพิเศษช่วยเกี่ยวปีกทั้ง 2 คู่ ให้ยึดติดกันในขณะที่ ทำการบิน เช่น ผีเสื้อ ผึ้ง ต่อ แตน เนื้อปีกของแมลงมี 4 แบบ ได้แก่

Elytra เนื้อปกที่แข็งมาก ไม่มีเส้นปีกและไม่สามารถโค้งงอได้ จึงไม่ใช้ในการบิน พบในปีกคู่หนา ของด้วง

Hemelytra คือเนื้อปีกมีความหนาบางไม่เท่ากันโดยโคนปีกจะมีความแข็งและหนากว่าบริเวณปลายปีก เช่นปีก คู่หน้าของแมลงม้วน

2 การร่างภาพต้นแบบและการจัดองค์ประกอบของผลงาน

- รูปทรง(Form) ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากแมลงในธรรมชาติที่แทรกตัวอยู่อย่างกลมกลืนในธรรมชาติ ข้าพเจ้าได้นำแมลงเหล่านั้นมาคลี่คลายดัดแปลงจากแมลงที่มีอยู่ในธรรมชาติของความเป็นจริง ก่อให้เกิดแมลงในรูปแบบใหม่ ตามจินตนาการของข้าพเจ้าเพื่อให้เกิดมิติความหลากหลายความแตกต่างระหว่างรูปทรงของแมลงในจินตนาการของข้าพเจ้า แต่ในบางส่วนก็ยังคงไว้ซึ่งความเป็นจริงเพื่อแสดงออกถึงความเคารพในธรรมชาติของแมลง

- การจัดองค์ประกอบ (Composition)

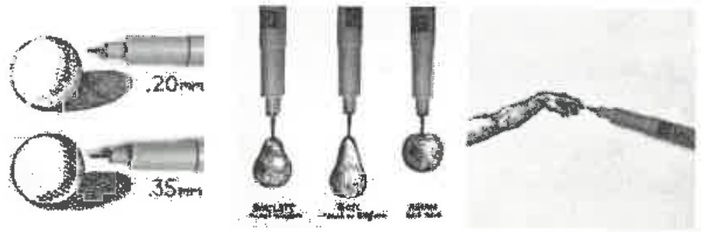
การนำเอาชิ้นส่วนประกอบต่าง ๆ ของแมลงที่ได้ศึกษามาจัดวางองค์ประกอบใหม่การแทรกรูปทรงใหม่และแทรกรูปทรงใบหน้าของมนุษย์เข้าไปในตัวแมลง ในที่นี้เป็นใบหน้าคล้ายกับข้าพเจ้าเป็นการบ่งบอกเชิงสัญลักษณ์ แฝงไว้ด้วยนัยยะบางอย่าง เปรียบเปรยกับการแทรกตัวตนการพรางตัวของมนุษย์กับแมลงในสังคมเพื่อการอยู่รอด

3 การสร้างสรรค์ผลงาน

เริ่มจากสเก็ตแมลงต่าง ๆ แล้วนำมาตัดทอนโดยเน้นรายละเอียดของลายเส้นที่แตกต่างกันและเพิ่มความเฉพาะตัวของลายเส้นของข้าพเจ้าเข้าไปในรูปทรงของตัวแมลง เป็นรูปแบบการวาดรูปด้วยลายเส้นปากกาแบบโบราณ

ภาพที่ 5 รูปการวาดเส้นปากกาแบบสมัยโบราณลายเส้นของการแกะไม้woodcut

ภาพที่ 6 รูปของลายเส้นในลักษณะของงานภาพพิมพ์การแกะไม้
และมีพัฒนาการมาสู่ศิลปะยุคกลางและใหม่ที่วาดรูปด้วยปากกาเคมี(picma)



ภาพที่ 7 รูปของลายเส้นในลักษณะการวาดด้วยปากกาเคมี(picma)

- หลังจากได้ภาพสแก็ตแล้วนำเข้าเครื่องสแกน เพื่อนำไปสู่กระบวนการขั้นตอนในการวาดด้วยโปรแกรม Photoshop (ใส่รูป)

สรุป

เปรียบเหมือนเป็นการทำงานแบบย้อนกลับกระบวนการ การเลียนแบบจากรูปแบบของงานTraditionโบราณ มาสู่งานดิจิตอล แต่ให้รูปแบบของงาน Digital กลับไปเป็นเหมือนงาน Tradition แสดงให้เห็นว่าแม้เทคโนโลยีจะก้าวล้ำไปขนาดไหนแต่คุณค่าเสน่ห์ ของงานศิลปะที่ดีก็ยังคงมีผลและมีอิทธิพลต่อการทำงานศิลปะเสมอ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะในรูปแบบไหนก็ตาม

อุปกรณ์ในการทำงาน

- สมุดดินสอปากกา ใช้ในการร่างต้นแบบของผลงานแมลงชุดนี้
- คอมพิวเตอร์โปรแกรม Photoshop เป็นการประยุกต์ใช้โปรแกรมในการทำงานสร้างสรรค์จากงานวาดรูปปกติสู่งานDigital อาร์ต
- เม้าท์ปากกา Wacom เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่สามารถตอบสนองผลงานในด้านดิจิตอลอาร์ต โดยผลงานที่ออกมามีความเสมือนผลงานที่ทำจากงาน สร้างสรรค์ด้วยมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

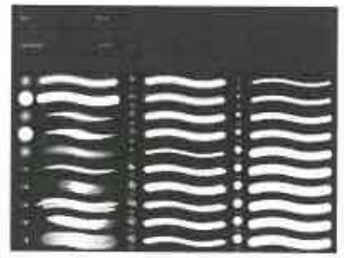
วิเคราะห์เทคนิค

เป็นการค้นคว้าหาเทคนิคเฉพาะตัวเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ด้วยกระบวนการวิธีทำงานต่าง ๆ ของข้าพเจ้าจนทำให้เกิดผลสำเร็จของการทำงานที่สอดคล้องตามแนวความคิดของข้าพเจ้า กระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบ ดิจิตอล อาร์ตทำให้เกิดผลงานที่สมบูรณ์สอดคล้องตามแนวความคิดมากที่สุดด้วยโปรแกรม Photoshop จึงทำให้สามารถ นำผลงานมาสร้างสรรค์ปรับปรุงแก้ไข ประหยัดเวลา ในการทำงานและยังสามารถนำไปใช้กับงานและสื่ออื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รูปเครื่องมือที่ใช้ในโปรแกรม Photoshop

ภาพที่ 8 รูปเครื่องมือในโปรแกรม Photoshop

- Tool bar เป็นชุดเครื่องมือในการจัดการกับรูปทรงในโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 9 รูปเครื่องมือBlushต่าง ๆ ในโปรแกรม Photoshop

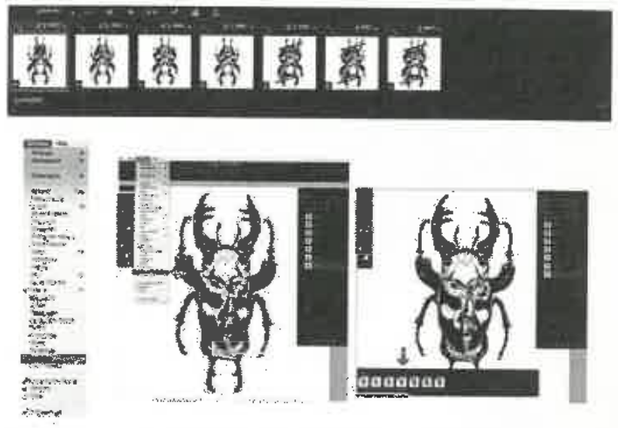
- Blush เป็นเครื่องมือสำหรับการวาดการลงสี โดยในพื้นฐานของโปรแกรมก็จะมีลักษณะของฟู่กันหรือแปรงในลักษณะต่าง ๆ มากมายเราควรหาและเลือกใช้ลักษณะที่เฉพาะตัวของ Blush ในการสร้างสรรค์ผลงานของเราเอง

ภาพที่ 10 รูปเครื่องมือLayerในโปรแกรม Photoshop

- Layer ชุดเครื่องมือสำหรับการลำดับชั้นภาพผลงาน การแยก การจัดวาง (edit) เครื่องมือนี้ช่วยให้ในการทำงาน digital art มีความสะดวกสบายรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 11 รูปเครื่องมือเมาท์ปากกา (wacom)ที่ใช้ในการสร้างผลงาน

- เครื่องมือเมาท์ปากกา (wacom) เป็นเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกมากในการทำงานด้านดิจิทัลอาร์ต นี้ สามารสร้างสรรค์ผลงานได้ออกมาเสมือนหรือเกินกว่าผลงานต้นฉบับหรืองานในรูปแบบผลงานที่วาดด้วยมือ



ภาพที่ 12 รูปเครื่องมือเครื่อง Animate ในโปรแกรม Photoshop

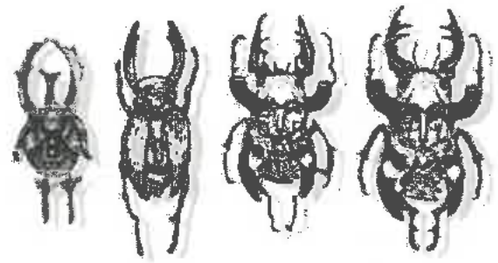
- รูปเครื่องมือในโปรแกรม Photoshop Animate เป็นชุดเครื่องมือที่สามารถทำให้ผลงานจากภาพนิ่งให้เป็นภาพขยับ หรือเคลื่อนไหวได้โดยผู้ใช้สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวได้ตามความต้องการ

ผลงานสร้างสรรค์

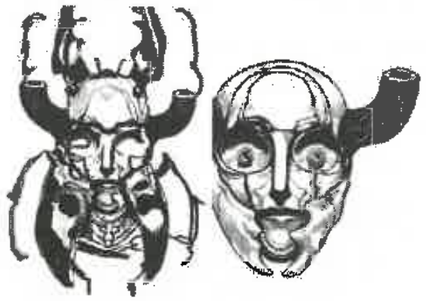
เริ่มจากนำรูปภาพร่างรูปที่วาดด้วยปากกาเคมี (picma) หลาย ๆ ภาพมาวาดในโปรแกรม Photoshop จากสเก็ตแมลงต่าง ๆ แล้วค่อยนำมาตัดทอน รูปทรง พัฒนาโดยเน้นรายละเอียดของลายเส้นต่าง ๆ ที่เฉพาะตัว จนเกิดความสมบูรณ์ของผลงานตัวแมลง

"มนุษย์อ่อนนอกแข็งใน แมลงแข็งนอกอ่อนใน"

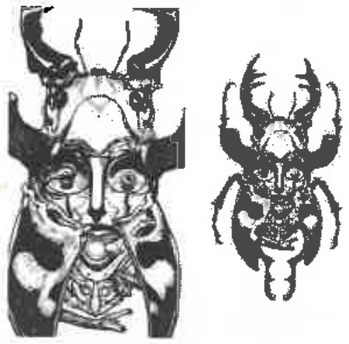
อิสระ



ภาพที่ 13 รูปขั้นตอนการทำงานในช่วงที่กำลังวาดแมลงในโปรแกรม Photoshop การวาดเก็บรายละเอียดส่วนต่าง ๆ เช่น หน้า งา ขา และปีก ของแมลง



ภาพที่ 14 รูปขั้นตอนการทำงานในช่วงที่กำลังวาดแมลงในโปรแกรม Photoshop การวาดเก็บรายละเอียดส่วนต่าง ๆ เช่น หน้า งา ขา และปีก ของแมลง

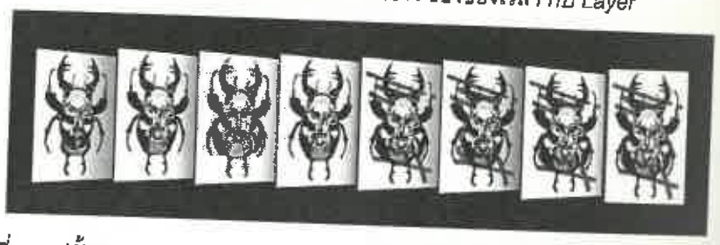


ภาพที่ 15 รูปสมบูรณ์ของแมลงที่วาดในโปรแกรม Photoshop การวาดเก็บรายละเอียดส่วนต่าง ๆ เช่น หน้า งา ขา และปีก ของแมลง

"ผีเสื้อยิ่งสวยงามยิ่งเป็นภัยต่อตัวมันเอง"

อิสระ

ภาพที่ 16 รูปขั้นตอนของการทำงานภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop โดยใช้เครื่องมือ Animate เป็นชุดเครื่องมือที่สามารถทำให้ผลงานจากภาพนิ่งให้เป็นภาพขยับ หรือเคลื่อนไหวได้ โดยผู้ใช้สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวได้ตามความต้องการ จากภาพจะเห็นการทำงานต่าง ๆ ของเครื่องมือที่มีความสัมพันธ์กัน ระหว่าง ช่องของเวลา กับ Layer



ภาพที่ 17 รูปขั้นตอนของการทำงานภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop โดยใช้เครื่องมือ Animate โดยนำภาพทั้งหมดของขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวมาจัดเรียงเพื่อให้เกิดความเข้าใจโดยง่ายของในขั้นตอนการทำงาน

วิเคราะห์ผลงาน

ผลงานชุดนี้ เป็นผลงานที่มาจากการนำลักษณะของผลงานจิตรกรรมแบบประเพณี (traditionel) มาผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Photoshop และใช้ทฤษฎีในการจัดองค์ประกอบศิลป์ทางศิลปะ ในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำไปต่อยอดได้

รูปร่างรูปทรง เป็นโครงสร้างที่เกิดจากการจัดวาง เพิ่มเติม และ ลดทอน รายละเอียดจากรูปทรงของแมลงทั่ว ๆ ไป โดยให้เป็นรูปร่างรูปทรงใหม่ที่เกิดขึ้นแต่ยังคงความเป็นแมลงไว้ และมีการแทรกรูปร่างลักษณะของใบหน้าของข้าพเจ้าเข้าไปอยู่ด้วยกัน ทับซ้อนกัน แสดงถึงการอยู่ร่วมกัน กลมกลืนกัน กับแนวความคิด

เนื้อหา แสดงเรื่องราวจากแนวคิดความงาม การพรางตัวของแมลงและข้าพเจ้า ผ่านรูปร่างรูปทรงของแมลง เป็นเรื่องราว และเนื้อหาแนวความคิดที่แทรกอยู่ภายในตัวผลงานไว้ อย่างชัดเจนลงตัว คือการนำเสนอความงามของแมลงในรูปแบบต่าง ๆ วิธีพรางตัวของแมลง การดำรงชีวิต มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน "แมลงปรับตัวเพื่อการอยู่รอดในธรรมชาติ มนุษย์ก็ต้องปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมเช่นกัน "

ทัศนธาตุ

- เส้น (Line) มีการใช้ลักษณะของ เส้นโค้ง เส้นที่มีความหนา เส้นที่มีความ บาง เกิดจากการเลียนแบบลักษณะของแมลงโครงสร้างของรูปร่างแมลงที่ความแตกต่างกันไป และผสมรวมกันกับลักษณะเฉพาะตัว ของลายเส้นของข้าพเจ้าเข้าไปในตัวผลงาน แมลงที่จะถูกสร้างขึ้นมาใหม่ จึงได้ผลงาน ดิจิทัลอาร์ต ที่มีความผสมกันระหว่าง เส้นจากการสังเกตเส้นที่มีอยู่ในธรรมชาติ กับเส้นที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นมาอยู่ในผลงานชิ้นนี้ ซึ่งทั้ง 2 ส่วน ผสมผสานกันอย่างลงตัว

- น้ำหนัก (Value) ในที่นี้หมายถึง การใช้ความหนา-บาง ของลายเส้นจนก่อให้เกิดเป็นค่าน้ำหนักตามความรู้สึกสู่สายตาที่สามารถมองเห็นและรับรู้ได้ว่า รูปร่างรูปทรงนี้ มีที่มาจากรูปทรงของแมลง โดยการสังเกตรายละเอียดจากส่วนต่าง ๆ ของแมลง ได้อย่างชัดเจน สมบูรณ์

- พื้นผิว (Texture) นำเส้นในรูปแบบต่าง ๆ มาวาดประกอบขึ้นให้เหมือนกับลักษณะของพื้นผิวของแมลง เช่นส่วนที่มันวาว แข็ง ขรุขระ หยาบ หรือลักษณะที่เป็นปล้องขา ข้อต่อ ตามที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ

- เอกภาพ (Unity) คือความลงตัวกันของ ทั้ง 2 ส่วน

1. ความลงตัวของแนวความคิด
2. ความลงตัวกันของทางกายภาพ

ผลงานมีความเป็นเอกภาพ โดยการนำทั้ง 2 ส่วนนี้มาประกอบเข้าด้วยกันจนก่อให้เกิดเป็นผลงานที่กลมกลืนสมบูรณ์ลงตัวโดยในรูปทรงที่มีความแตกต่างกัน ระหว่างรูปทรงของหน้าข้าพเจ้าและรูปทรงของแมลง แต่สามารถสร้างความเป็นเอกภาพได้ ด้วยประสบการณ์

ภาพที่ 18 รูปผลงานที่จัดร่วมแสดงกับศิลปินท่านอื่น ณ At The canteen Chiang mai Thailand.

ภาพที่ 19 รูปผลงานที่จัดร่วมแสดงกับศิลปินท่านอื่น ณ Atbros nakano 5-60-2 Lionsplaza107, Nakano-ku, Tokyo, Japan 164-0001

ภาพที่ 20 รูปผลงานการจัดการแสดงศิลปะเดี่ยว ณ GOJA Gallery Café Sukhumvit71 Pridee-banomyong soi3 Phrakanong Bangkok Thailand.

ภาพที่ 21 รูปผลงานที่ได้รับการเผยแพร่จากทางเว็บไซต์ GM webpage Limkhttps://www.gmlive.com/insects-from-imagination-art-project-of-isara

บทสรุป

ผลงานสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ แบ่งเป็น ผลงานภาพประกอบ 1 ชิ้นและภาพเคลื่อนไหว 1 ชิ้น ที่ได้ผ่านกระบวนการทำงานทั้งทางแนวความคิด ทางกายภาพ และการนำข้อมูลทั้ง 2 ส่วนมาสร้างสรรค์ผ่านเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ จนได้ผลงานที่สมบูรณ์ และได้นำมาใช้ร่วมจัดแสดงในนิทรรศการศิลปะ "แมลงในดินแดนจินตนาการ Insect in imaginationland" และอื่นๆ โดยปรับใช้ตัวผลงานให้เข้ากับนิทรรศการอื่น ๆ อย่างลงตัว แต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์เฉพาะตัว และ ยังสามารถนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ ต่าง ๆ เช่น การนำไปพิมพ์ลงบนเสื้อผ้า โปสเตอร์ จำหน่ายผ่านเว็บไซต์ บนอินเทอร์เน็ต

แมลงมีเกราะเพื่อเอาไว้ใช้ปกป้อง ป้องกันตัวจากการเอาตัวรอด การพรางตัว เปรียบเหมือนกับข้าพเจ้าก็เช่นกัน การนำใบหน้าเข้าไปแทรกในตัวแมลงก็เป็นวิธีการพรางตัวเหมือนกันกับแมลงเพื่อใช้เกราะและเปลือกแข็งในการปกป้องจากสิ่งต่าง ๆ ภายนอกที่จะเข้ามากระทบภายในจิตใจ

แมลงในดินแดนจินตนาการนั้นจึงเป็นแมลงที่มีรูปแบบ และลักษณะเฉพาะตัว มากกว่าแมลงทั่วไป แมลงในดินแดนจินตนาการนั่นจึงเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของจินตนาการของข้าพเจ้าที่โบยบิน โลดแล่น ในดินแดนจิตนาการแห่งนี้ ซึ่งเป็นสถานที่ ๆ หนึ่งที่ข้าพเจ้าเป็นผู้สร้างขึ้นมาเพื่อหวังว่าจะเป็นสถานที่ไว้ สื่อสาร เชื่อมต่อ บอกเล่า เรื่องราวความคิดความรู้สึกต่าง ๆ ของข้าพเจ้า ต่อผู้ที่สนใจเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องราวต่อกัน

การอภิปรายผล

รูปแบบของการทำงานสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาอย่างรวดเร็ว รูปแบบดิจิตอลอาร์ต มีประโยชน์อย่างมากทางด้านการประหยัดเวลา รวดเร็ว ลดเวลาในการทำงานและค่าใช้จ่ายแก้ไขปัญหาผลงานได้ตามความต้องการ และเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายของการทำงานศิลปะรูปแบบใหม่ๆ ในยุคปัจจุบัน และด้วยการทำงานสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม photoshop ครั้งนี้ประโยชน์ที่ได้รับอย่างชัดเจน คือข้าพเจ้าสามารถส่งผลงานนำไปแสดงในห้องแสดงงานศิลปะ แกลอรี่ สถานที่จัดงานแสดงศิลปะต่าง ๆ ไม่ว่าจะในและต่างประเทศ

เป็นการต่อยอดของการทำงานศิลปะแบบ ดิจิทัลอาร์ต มาประยุกต์ใช้ให้เกิดผลงานในรูแบบใหม่ ด้านอื่น ๆ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย เป็นเปิดประสบการณ์การทำงาน และเรียนรู้งานศิลปะในรูปแบบใหม่ของข้าพเจ้า โดยในรูปแบบของการนำเสนอผลงานศิลปะที่มีการร่วมการทำงานกับศิลปินท่านอื่น ๆ ในการทำงานชิ้นนี้ ไม่ใช่เพียงแต่นำเอางานศิลปะมาจัดแสดงโชว์เพียงอย่างเดียว ยังเป็นการนำศาสตร์องค์ความรู้ด้านอื่น ๆ นำเข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์เพิ่มเติมให้ผลงานศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย เกิดเป็นผลงานที่สมบูรณ์

โดยการจัดเรียงการนำเสนอผลงานทั้งรูปแบบ 2 และ3 มิติ ในรูปแบบตู้จัดแสดงโชว์ และ

ศิลปะการจัดวาง จำลองเหตุการณ์สถานที่ สภาวะแวดล้อม หรือระบบนิเวศน์ของแมลงนั้น ๆ ที่ต้องการนำเสนอ เป็นรูปแบบใหม่ของการให้ความสำคัญกับสิ่งเล็ก ๆ เรื่องเล่าขนาดเล็ก (small narrative) ให้เกิดการสังเกตในส่วนต่าง ๆ ของผลงาน ไม่ใช่เพียงแต่ให้ความหมายเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการ เปิดประเด็นให้ผู้รับชมผลงานเกิดข้อสงสัยประเด็น และคำถาม ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผลงาน ก่อให้เกิดบรรยากาศใหม่ของผลงานศิลปะ

เอกสารอ้างอิง

เกรียงไกร สุวรรณ. (2559). Thailand Insect guide. กรุงเทพมหานคร : สารคดีความหลากหลายของแมลง. วารสารวิทยาศาสตรและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร 11(1): 42 – 51.

แหล่งอ้างอิง

- พิพิธภัณฑ์ผีเสื้อและฟอสซิล (พิพิธภัณฑ์แมลง โรงเรียนเซนต์คาเบรียล) โรงเรียนเซนต์คาเบรียล
- สวนสัตว์แมลงสยาม (Siam Insect Zoo)
- พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และฟาร์มแมลงมีชีวิต (Discovery Museum & Live Insect Breeding Farm) เชียงใหม่

หลักเกณฑ์การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ
สำหรับพิจารณาตีพิมพ์ใน วารสารศิลปกรรมบูรพา

วารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) เป็นวารสารวิชาการของคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทางด้านวิชาการ การค้นคว้าวิจัย และการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ โดยตีพิมพ์ เผยแพร่บทความวิจัย (Research articles) และบทความวิชาการ (Review articles) รวมทั้งผลงานวิทยานิพนธ์ งานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และงานศิลปวัฒนธรรมหลากหลายสาขา จากคณาจารย์ นิสิต นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ต่างๆ รวมทั้งคณาจารย์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งของการบริหารทางวิชาการแก่สังคม

บทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานี้จะมีคณะกรรมการ และผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการเป็นผู้พิจารณากลั่นกรองโดยมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ

ฉบับภาคต้น (ฉบับที่ 1 มิถุนายน - พฤศจิกายน)
ฉบับภาคปลาย (ฉบับที่ 2 ธันวาคม - พฤษภาคม)

ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

1. รายงานการวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เป็นบทความวิจัยหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม และด้านวัฒนธรรม (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ โบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ์

2. บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ์

3. บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

รูปแบบการเขียนบทความ

รายงานการวิจัย บทความวิจัย และงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม ควรมีความยาวตั้งแต่ 5,000 คำ แต่ไม่ควรเกินกว่า 15,000 คำ (จำนวนคำถือตามการนับจำนวนคำใน Microsoft Word) หรือ จำนวนหน้า ตั้งแต่ 15 หน้า แต่ไม่ควรเกิน 25 หน้า (ไม่รวมบรรณานุกรม ภาพประกอบ และคำบรรยายภาพ) ลงในกระดาษ A4 ระยะห่างจากขอบกระดาษ ทั้งด้านบนและด้านล่าง 1.5 นิ้ว ด้านซ้ายและด้านขวา 1 นิ้ว โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New ขนาด 16 point เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิคทั้งหมด และมีข้อมูลสำคัญตามลำดับต่อไปนี้

- บทคัดย่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง ตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานที่สังกัด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- เชิงอรรถและบรรณานุกรม

คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

ผู้ส่งผลงานสามารถนำเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์ได้ ต้องมีหลักเกณฑ์ดังนี้

1.บทความที่ได้รับการพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ ในเวลาเดียวกัน

2. บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขานั้นๆ อย่างน้อย 2 คน

3.บทความที่ได้รับการตีพิมพ์นี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และสามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงสำนวนและรูปแบบ ตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร

4.ผู้ประเมินบทความจะเป็นผู้ให้ความเห็นและข้อแนะนำ ว่าบทความนั้นๆ จะได้รับการยอมรับ โดยไม่มีเงื่อนไข หรือให้แก้ไข หากมีการแก้ไขผู้เขียนจะต้องส่งบทความแก้ไขอีกครั้งและต้องแก้ไขบทความนั้นให้เสร็จภายใน 10-15 วันหลังจากได้รับผลการประเมิน

5.บทความที่นำเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในฉบับภาคต้น ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนกุมภาพันธ์และในฉบับภาคปลาย ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนสิงหาคม

การเตรียมต้นฉบับในการตีพิมพ์

1. บทความ

เอกสารบทความวิชาการ/วิจัย จำนวน 3 ชุด พร้อมแบบนำส่งต้นฉบับ จำนวน 1 ชุด ซีดี-รอม จำนวน 1 แผ่น ประกอบด้วย

(1) ไฟล์บทความ นามสกุล .doc หรือ .docx และ pdf.

(2) ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 Pixel / High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500KB

บทความสามารถจัดทำเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ และในกรณีที่เป็นภาษาอังกฤษ บทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจากเป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุกคำให้ขึ้นต้นด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

2. การพิมพ์

ให้จัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word โดยจัดหน้ากระดาษขนาด A4 (8.5 X11 นิ้ว) ตั้งค่าหน้ากระดาษสำหรับการพิมพ์ ห่างจากของกระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านอื่น ๆ ด้านละ 1 นิ้ว เว้นบรรทัดใช้ระยะ No spacing ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิคทั้งหมด ซึ่งมีขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่งดังนี้

- แผ่นปก ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางของหน้าแรกด้วยอักษรขนาด 16 และพิมพ์ชื่อผู้เขียน คุณวุฒิ ตำแหน่ง และสถานที่ทำงาน (Institutional Affiliation(s)) ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บอกหน่วยงานที่สังกัด ชื่อสถาบัน คณะ สาขา และที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ทางไปรษณีย์ เบอร์โทรศัพท์ และ E-mail address ใต้ชื่อเรื่องชิดขอบกระดาษด้านขวา

- ต้องมีเลขหน้ากำกับ ในเนื้อหาทุกหน้าโดยมีขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิดขอบบนกระดาษด้านขวา ยกเว้นแผ่นปกไม่ต้องใส่

- ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาใต้ชื่อเรื่อง ถ้าผู้เขียนเป็นชาวต่างประเทศให้นำชื่อสกุลขึ้นก่อนชื่อต้น

- ระบุข้อมูลว่า เป็นบทความวิชาการ หรือ บทความวิจัย หรือวิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ และระบุที่อยู่หรือหน่วยงานสังกัด (มหาวิทยาลัย / คณะ / สาขา) ของผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาใต้ชื่อผู้เขียน

- บทความวิชาการให้เขียนบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษก่อนนำเสนอเนื้อหา

- บทความและมีการกำหนดคำสำคัญไม่เกิน 5 คำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การเรียงหัวข้อของเนื้อเรื่องให้พิจารณา ตามความเหมาะสม

- บทคัดย่อภาษาอังกฤษ(Abstract) ใช้อักษรตัวตรง ความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด

- หัวข้อเรื่อง ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย

- หัวข้อย่อย ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อยโดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่งเว้น 1 Tab (0.5 นิ้ว) จากขอบกระดาษด้านซ้าย

- เนื้อหา ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้าน

- จำนวนหน้าต้นฉบับ ควรมีความยาวระหว่าง 15-25 หน้า

3. **การเรียงลำดับ**

รูปแบบของรายงานการวิจัย ควรเรียงลำดับเรื่องดังนี้

- บทคัดย่อภาษาไทย /ภาษาอังกฤษ
- คำสำคัญภาษาไทย 2-5 คำ / ภาษาอังกฤษ
- ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- กรอบแนวคิดและ สมมติฐาน (ถ้ามี)
- วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
- วิธีการดำเนินการวิจัย
- ผลการวิจัย เสนอให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย แต่ไม่ใช่สรุปเป็นข้อๆ
- ใช้ตารางเมื่อจำเป็นคำอธิบายตารางเสนอเฉพาะที่ต้องการชี้ประเด็นสำคัญ
- สรุปและอภิปรายผล เสนอเป็นความเรียงชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลที่ได้กับกรอบแนวคิดและงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายตามสมมติฐานเป็นข้อๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ใช้ศึกษาทั้งหมด
- ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
- เชิงอรรถ/เอกสารอ้างอิง/ บรรณานุกรม

4. **ภาพประกอบ**

ผู้เขียนสามารถวางภาพประกอบแทรกไว้ในเนื้อหา โดยขึ้นบรรทัดใหม่และจัดวางภาพไว้ ้อความที่เกี่ยวข้อง และมีคำบรรยายใต้ภาพ การบรรยายภาพให้พิมพ์ใต้ภาพ หากเป็นภาพที่มี ลิขิทธิ์(เช่น จากหนังสือวารสารต่างๆ เป็นต้น) ต้องได้รับการอนุญาตก่อน และต้องมีการอ้างอิง erence ด้วยโดยระบุดังนี้ ตามรูปแบบ ดังนี้

ภาพที่ 1 :

(ที่มา : ชื่อ และ พ.ศ.)

ให้ใช้คำว่า ภาพที่ 1 โดยเป็นตัวหนา ตามด้วยเครื่องหมายทวิภาค (:) และข้อความ ยายภาพ บรรทัดต่อมาเป็นที่มาของภาพ โดยระบุ แหล่งที่มา และปี พ.ศ.ไฟล์ภาพที่ส่งมาจะ สีหรือขาวดำ ก็ได้ แต่ภาพในวารสารที่ตีพิมพ์แล้วจะเป็นภาพขาวดำ เท่านั้น โดยให้ส่งเป็นไฟล์ ่ นามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด โดยปรับขนาดของไฟล์รูป ไม่ควรต่ำ 300 Pixel/High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB โดยต้องระบุชื่อภาพ ให้ตรงกับลำดับ ที่แทรกไว้ในข้อมูลเนื้อหา

5. **การอ้างอิงเอกสาร**

ในเนื้อเรื่อง ใช้ระบบนาม ปี เป็นการอ้างอิงที่อยู่รวมกันกับเนื้อหาไม่แยกส่วน โดยอาจ ชื่อผู้แต่งที่ใช้อ้างอิงให้กลมกลืนไปกับเนื้อหาหรือจะแยกใส่ในวงเล็บท้ายข้อความอ้างอิงก็ได้

1. นามของผู้เขียนและการอ้างอิงที่เป็นตัวเลข

- นามของผู้เขียนภาษาไทย ให้เขียนชื่อ และให้ใช้พุทธศักราช ตัวเลขหน้าเป็นเลขอารบิกทั้งหมด เช่น

• พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543, 48) กล่าวว่า.....(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งแรก) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) กล่าวว่า..... .(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งต่อมา) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) (ตามหลังข้อความที่อ้างอิงถึง)

• ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีของ เบสต์ ที่กล่าวไว้ว่าการแปลความหมายระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ (Best, 1986 อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์ , 2543, 48)

• การผสมผสานระหว่างรูปแบบชิ้นส่วนแต่ละชิ้นในจินตนาการ ให้เกิดรูปลักษณ์ใหม่ที่ยังคงความรู้สึกถึงประโยชน์ในการประดับตกแต่งตัวอาคาร (นวลน้อย บุญวงษ์, 2539, 59)

- นามของผู้เขียนภาษาต่างประเทศ ให้เขียนเฉพาะนามสกุล (last name) ให้ใช้คริสต์ศักราช และเลขหน้าเป็นเลขอารบิค ทั้งหมด เช่น

• Smith and Thomas (1989, 38-42) introduced.....หรือ .....(Smith and Thomas 1989, 38-42)

2. เรื่องที่มีผู้เขียนมากกว่า 3 คนขึ้นไป

- ภาษาไทย ใช้ชื่อแรกแล้วตามด้วยคำว่า และคณะ แล้วจึงเป็น พุทธศักราชและเลขหน้า เช่น

•.....(นวลน้อย บุญวงษ์ และคณะ 2539, 117-121)

- ภาษาต่างประเทศ ใช้เฉพาะนามสกุลคนแรก แล้วตามด้วย et al. และ ค.ศ. เช่น

•.....(Brown et al. 1978, 58)

3. ผู้เขียนเดียวกัน เสนอเอกสารปีเดียวกัน ให้กำกับตัวอักษรตามลำดับ เช่น ก, ข, ค,... A, B, C,... ต่อจากปีพิมพ์ เช่น

• (ไพศาล เหล่าสุวรรณ และคณะ 2535ก, 199) หรือ (Brown1991A, 299)

4. กรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทนและใช้ตัวเอน เช่น

• (ทัศนศิลป์ 2550, 15) เอกสารจากเว็บไซต์ เช่น หลักเกณฑ์การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่าย

• เสียง (2542, ออนไลน์) หมายความว่า ..... **หรือ** .....

• ..... (Therapeutic Goods Administration, online)

6. **การเขียนบรรณานุกรม**

เอกสารอ้างอิงทุกเรื่องที่ปรากฏในรายการอ้างอิง ให้นำมาเขียนเป็นบรรณานุกรมทุกรายการ มีหลักเกณฑ์ดังนี้

6.1 จัดทำรายการสิ่งพิมพ์ภาษาไทยก่อน ตามด้วยรายการสิ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศ
6.2 การอ้างอิงที่เป็นตัวเลขใช้เลขอารบิกทุกกรณี
6.3. เรียงลำดับตามตัวอักษรของผู้แต่ง

• เขียนชื่อทุกคนที่ร่วมเขียนเอกสารภาษาไทย ให้เขียนชื่อ ทุกคนเรียงกันไป คั่นด้วยจุลภาค (,) คนสุดท้ายให้เชื่อมด้วย "และ" เช่น พวงรัตน์ ทวีรัตน์, จิตรแก้ว สว่างราช, และชูศักดิ์ เตชะณรงค์ .

• เอกสารที่มีผู้เขียนชุดเดียวกัน ให้เรียงลำดับตามปี จากปีที่พิมพ์ก่อน-ปีที่พิมพ์ หลังต่อๆ มา แต่หากเป็นปีเดียวกันให้ใส่ ก ข ค กำกับไว้ที่พุทธศักราช หรือ A B C กำกับไว้ที่คริสต์ศักราชโดยเรียง ตามลำดับของเล่มที่พิมพ์ก่อน-หลังและตามลำดับตัวอักษรของชื่อเรื่องสำหรับชื่อเรื่องให้ใช้ตัวเอน

• ชื่อผู้แต่งในรายการถัดจากรายการแรกให้แทนชื่อผู้เขียนด้วยการขีดเส้นใต้จำนวน 16 เคาะ (8 ตัวอักษร) ตามด้วยจุด (.)

6.4 บรรณานุกรมที่มีความยาวเกิน 1 บรรทัด ในการพิมพ์/เขียนบรรทัดที่ 2 ให้เยื้องเข้าประมาณ ½ นิ้ว เช่น

ตัวอย่างหนังสือผู้แต่งเป็นผู้เขียน

เสรี วงษ์มณฑา. (2540). ครบเครื่องเรื่องการสื่อสารทางการตลาด . กรุงเทพฯ : วสิทธิ์พัฒนา.

ณรงค์ รัตนะ. (2528ก). การครอบครองและการรอบรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.

_____. (2528ข). คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการถ่ายทอดเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.

American Psychological Association. (2010). Publication manual of the American Psychological Association (6th ed.). Washington, DC: American Psychological Association.

ตัวอย่างหนังสือที่มีบรรณาธิการ

พิเชษฐ รุ้งลาวัลย์, บรรณาธิการ. (2553). คนละไม้คนละมือ. ราชบุรี: ศูนย์ประสานงานชมรมศิษย์เก่าสามเณรลัยแม่พระนิรมล.

Diener, H. C., &Wilkinson, M., Eds. (1988). Drug-induced headache. New York: Springerverlag.

6.5 ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุรพบทและสันธาน
6.6 หากไม่ปรากฏเมืองที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ท. หรือ n.p. หากไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ให้ใช้คำว่า ม.ป.ป. หรือ N.d.
6.7 ในกรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทน
6.7ลำดับการเขียนและเครื่องหมายวรรคตอนให้ใช้ดังนี้

หนังสือ : ผู้เขียน.//ปี.//ชื่อหนังสือ.//ชื่อเมือง:/สำนักพิมพ์.

ณรงค์ รัตนะ. (2530). เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.

Wyatt, David K. 1984. Thailand: A Short History. New Haven: Yale University Press.

การเขียนอ้างอิงจากปริญญานิพนธ์/ วิทยานิพนธ์

ผู้เขียน.//ปี.//ชื่อเรื่อง.//วิทยานิพนธ์ ชื่อปริญญา ชื่อคณะ ชื่อมหาวิทยาลัย หรือสถาบัน

โกเมศ คันธิก (2557). การออกแบบบล็อกผนังเครื่องเคลือบดินเผาด้วยเรื่องราวจากทะเล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

ผู้เขียน.//ปี.//"ชื่อเรื่อง."//ชื่อวารสาร เลขปีที่,/ฉบับที่/(เดือน),/เลขหน้า.

นวลพรรณ อ่อนน้อม. (2557). การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณาด้านแนวคิด. วารสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 22(2), 1-14.

การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ

ผู้เขียน.// ปี.//"ชื่อเรื่อง."//ใน ชื่อสัมมนา วัน สัมมนา.//สถานที่:/หน่วยงานที่จัด

วสันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบและองค์ประกอบในงานศิลปกรรม." ใน การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชนครินทร์ วิชาการและวิจัย ครั้งที่ 3 วันที่ 25-26เมษายน 2556. ฉะเชิงเทรา: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.

การเขียนบรรณานุกรมจากเว็บไซต์

ผู้เขียน.//(ปีที่บันทึกข้อมูล/หรือปีที่ค้นข้อมูล).//ชื่อเรื่อง.//หน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์,/URL./(สืบค้นวันที่ เดือน ปี ภาษาไทย) (accessed เดือน วันที่, ปี ภาษาต่างประเทศ)

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2554).แผนพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมแห่งชาติฉบับที่ 5 (พ.ศ.2550 – 2554). สืบค้นวันที่ 29 มกราคม 2554, จาก http://www.ldd.go.

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2555). สถิติการส่งออก (Export)ข้าวหอมมะลิ: ปริมาณและมูลค่าการส่งออกรายเดือน. สืบค้นวันที่ 30 สิงหาคม 2557,จากhttp://www.oae.go.th/oae_report/export_import/export_result.php

ลิขสิทธิ์

ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา ห้ามนำข้อความทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำเว้นเสียแต่ว่าจะได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยฯ เป็นลายลักษณ์อักษร

ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาด อันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณากลั่นกรองบทความและจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

2. ฝ่ายประสานงานจะดำเนินการจัดรูปแบบของบทความให้เป็นระบบเดียวกันทุกบทความก่อนนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) พิจารณา จากนั้น จึงส่งบทความที่ได้รับการพิจารณาในเบื้องต้นให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) จำนวน 2 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ โดยใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความไม่เกิน 1 เดือน

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด จากนั้น จึงส่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่งกองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา

3. ฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและแก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบเรียงพิมพ์และการตีพิมพ์ โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2-3 เดือน

4. ผู้ส่งบทความจะได้รับ "วารสารศิลปกรรมบูรพา" จำนวน 2 เล่มเป็นการตอบแทนภายใน 1 เดือนนับตั้งแต่วารสารศิลปกรรมบูรพาได้รับการเผยแพร่การส่งต้นฉบับ

การจัดส่ง

ผู้เขียนต้องนำส่งเอกสารต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ Word พร้อมแผ่น CD ตามข้อกำหนดของรูปแบบวารสาร จำนวน 3 ชุด ส่งด้วยตนเอง หรือทางไปรษณีย์ลงทะเบียนมาที่

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)
บัณฑิตวิทยาลัย สำนักงานคณบดี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 **ต่อ** 2510, 2511, 2516
โทรสาร 038 391042

แบบฟอร์มนำส่งบทความเพื่อพิมพ์เผยแพร่ใน
วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา
(ส่งพร้อมกับบทความ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....
(Mr./Mrs./Ms.).....
คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....
ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) .....
ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....
ขอส่ง ☐ บทความจากงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ☐ บทความวิชาการ
☐ บทความปริทัศน์ (review article) ☐ บทวิจารณ์หนังสือ (book review)
ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) .....
.....
ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) .....
.....
คำสำคัญ (ภาษาไทย) .....
Keyword (ภาษาอังกฤษ).....
ที่อยู่สามารถติดต่อได้สะดวก.....หมู่ที่.....ซอย.....ถนน.....
ตำบล/แขวง.....อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....
รหัสไปรษณีย์.....โทรศัพท์.....โทรศัพท์มือถือ.....
โทรสาร.....
E-mail.....
ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าเพียงผู้เดียว
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่ระบุชื่อในบทความ

บทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และจะไม่นำส่งไปเพื่อพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารอื่นๆ อีก นับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

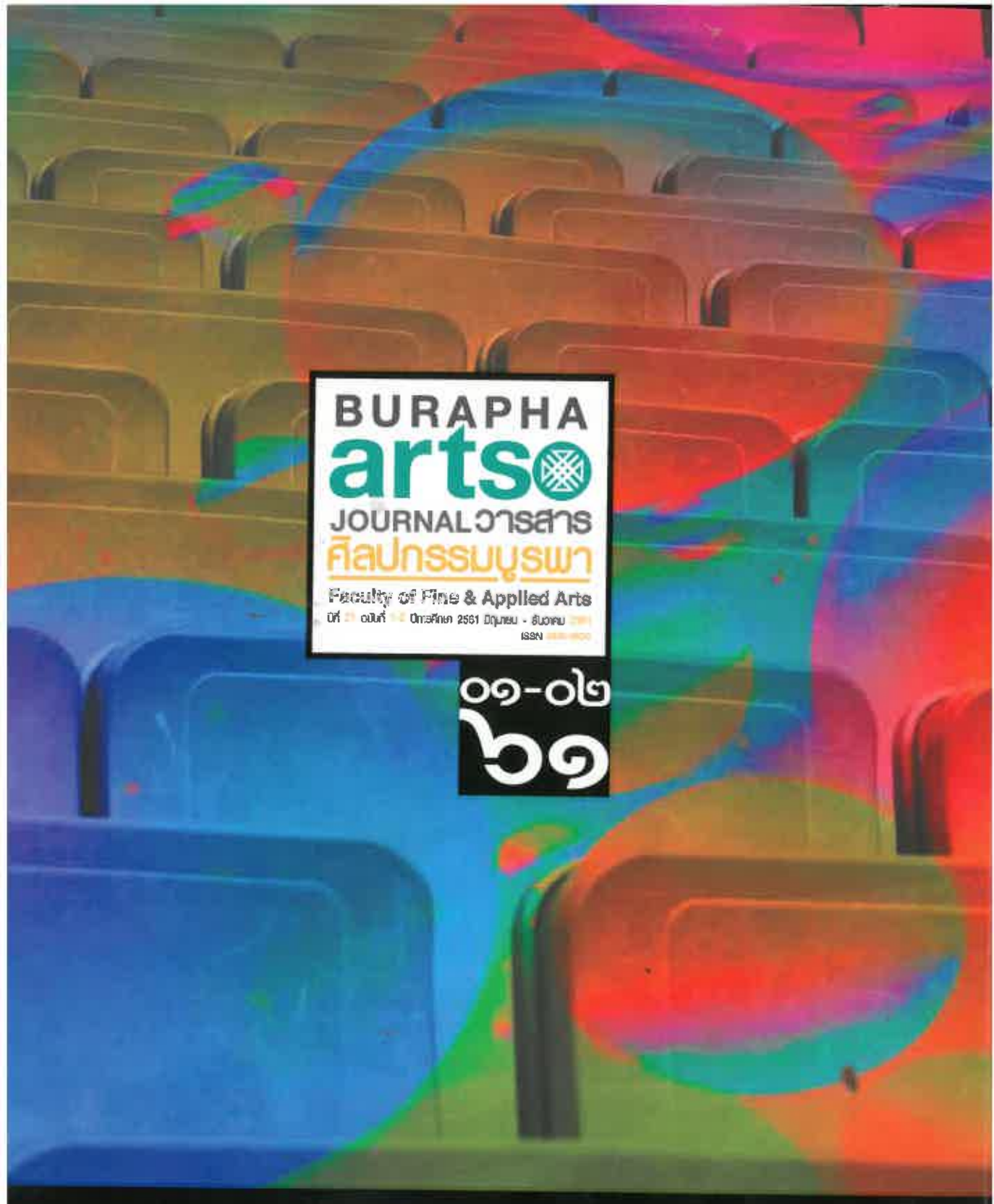
ลงนาม.....
(.....)

ข้อมูลผู้ร่วมเขียนบทความ
(ส่งแนบพร้อมกับบทความ)

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 1
ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....
(Mr./Mrs./Ms.).....
คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....
ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) .....
ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก.....หมู่ที่.....ซอย.....
ถนน.....ตำบล/แขวง.....อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....
รหัสไปรษณีย์.....โทรศัพท์.....โทรศัพท์มือถือ.....
โทรสาร.....Email.....
ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 2
ข้าพเจ้า (นาย/นาง/.นางาว).....
(Mr./Mrs./Ms.).....
คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....
ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) .....
ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....
ที่อยู่สามารถติดต่อได้สะดวก.....หมู่ที่.....ซอย.....
ถนน.....ตำบล/แขวง.....อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....
รหัสไปรษณีย์.....โทรศัพท์.....โทรศัพท์มือถือ.....
โทรสาร.....Email.....
ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

หมายเหตุ : ถ้ามีผู้เขียนบทความมากกว่า 2 ท่าน กรุณากรอกรายละเอียดของผู้เขียนบทความร่วมท่านอื่น ๆ ด้วย



BURAPHA arts JOURNAL วารสาร ศิลปกรรมบูรพา

Faculty of Fine & Applied Arts

ปีที่ [illegible] ฉบับที่ [illegible] ปีการศึกษา 2561 มิถุนายน - พฤศจิกายน [illegible]
ISSN [illegible]

๐๑-๐๒
๒๑

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
169 ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131
โทรศัพท์ : 0-3810-2510 โทรสาร : 0-3839-1042
Email : finearts.buu@gmail.com

Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
169 Long-Hard Bangsaen Road, Saen Sook Sub-district, Mueang District,
Chonburi 20131 , Tel : 0-3810-2510 Fax : 0-3839-1042
Email : finearts.buu@gmail.com