



กระบวนการการสร้างสรรค์ผลงาน 'อนิจจัง'

Process of Creation of Works in 'Impermanence' Project

วิชัย โยธาวงศ์

Wichai Yothawong

*¹สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ คณะดิจิทัลมีเดีย สังกัดมหาวิทยาลัยศรีปทุม จังหวัดกรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์10900

*¹สาขาวิชาDigital Arts คณะDigital Media สังกัดSriprathum University จังหวัด Bangkok รหัสไปรษณีย์10900

Received : Revised : Accepted :

บทคัดย่อ

กระบวนการการสร้างสรรค์ผลงาน“อนิจจัง”เป็นการเสนอการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลในรูปแบบงานจิตรกรรม2มิติที่มีการถ่ายทอดแนวความคิดในการทำงานผ่านรูปแบบผลงานผลงานจิตรกรรมเทคนิคการปะติดคอลลาจ (collage)จากไฟล์ที่ได้เตรียมไว้ด้วยการทำในคอมพิวเตอร์ที่ผ่านจากแรงบันดาลใจและแนวความคิดจากกระบวนการทางความคิดเป็นที่มาของรูปแบบของผลงานถ่ายทอดในเป็นผลงานที่แตกต่างจากการสร้างงานจิตรกรรมแบบประเพณีในการใช้วัสดุพื้นฐานทางทัศนศิลป์เช่น สี เฟรมผ้าใบ กระจกหรือเทคนิคที่เคยทำกันมาถ่ายทอดออกมาในรูปแบบที่ร่วมสมัยที่สื่อสารด้วยหลักองค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีศิลป์ ทัศนธาตุทางศิลปะ (Visual Eniment) ที่นำมาใช้ในการทำงานรวมถึงการวิพากษ์การประเมินผลงานในชุดนี้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาในรูปแบบผลงานทั้งในแง่ที่มาของแนวความคิดในเชิงนามธรรมและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในเชิงรูปธรรมที่พร้อมพัฒนาและที่จะนำเสนอผ่านการแสดงงานผลงานนิทรรศการศิลปะในโอกาสต่อไป

คำสำคัญ : กระบวนการ,องค์ประกอบศิลป์,ทัศนธาตุ

E-mail : wichai.yo@spu.ac.th

Abstract

The creation process of works in 'Impermanence' project is the presentation of the creation of 2D digital painting works that reflects the concept of works through 'Collage' Technique from files that have been prepared in computer with inspiration and concept that are the patterns of works that are different from traditional ones in term of the use of basic materials of visual arts, namely, colors, canvas frames and paper, or conventional techniques that have been used before by applying the principles of art components, art theories and visual eminence to creating and criticizing and evaluating the works in the project in order to give direction for the development of works in terms of intangible concepts and tangible works that are ready to be developed and present in later art exhibitions.

Keywords : Process, artistic element, Visual Element

* Wichai Yothawong (Corresponding Author)

1. บทนำ

ผลงานการสร้างสรรค์ผลงาน INACCURATE “อนิจจัง”จากแนวคิดการดำรงอยู่ของสรรพสิ่งด้วยอ้อมอาศัยปัจจัยในการดำรงชีวิตเช่นความต้องการพื้นฐาน

อากาศ น้ำ อาหารแม้กระทั่งสิ่งมีชีวิตเล็กๆที่เป็นหนึ่งในสิ่งมีชีวิตรวมถึงสัตว์ใหญ่และมนุษย์ในวงจรของธรรมชาติการสืบเผ่าพันธุ์ ปรับปรับตัวตามธรรมชาติ สภาพแวดล้อมรวมถึงการเสื่อมสลายทุกสรรพสิ่งเกิดมา



ยอมเสื่อมสลายเป็นธรรมดาไม่ว่าจะช้าหรือจะเร็ว กระดูกเป็นสิ่งที่แข็งและเป็นแกนหลักในร่างการเป็นสิ่งสุดท้ายของการยืนย่นของการมีอยู่ นามธรรมของชีวิตคือจิตต้องเวียนว่ายต่อไปตามความเชื่อทางศาสนาในหลายศาสนาในเรื่องชีวิตหลังความตาย ข้าพเจ้าได้แสดงสภาวะถึงการมีอยู่ที่ล่องลอยไร้จุดหมายเกินกว่าที่ใครจะอยู่ได้ในสภาวะเว้งว่าง หาสาระหรือแก่นสารไม่ในในสภาวะหรือรูปทรงของการรับรู้ต่างๆจากแนวความคิดดังกล่าวเป็นการพัฒนาสู่รูปแบบของตัวผลงานและการสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคที่แตกต่าง

1.1 การพัฒนารูปแบบทางนามธรรมสู่รูปธรรม

1.1.1 จากความรู้สึกที่เป็นนามธรรมในความเสื่อมสลายที่ได้รับอิทธิพลความเชื่อมาจากพุทธศาสนา

1.1.2 จากการรับแนวความคิดทางทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

1.1.2 จากการรับแนวความคิดทางศิลปะจาก ลัทธิเซอร์เรียลลิสต์

1.2 ในการทบทวนวรรณกรรมทั้งกรอบทฤษฎีและแนวความคิดปรัชญาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดทั้งทางด้านศาสนาและรูปแบบทางศิลปะหรือทางประวัติศาสตร์ศิลป์ หลักจิตวิทยาเป็นขั้นตอนในเนื้อหาเกี่ยวข้องกับข้าพเจ้ามุ่งเน้นประเด็นแสดงออก”อนิจจัง”ถึงสภาวะไร้การควบคุม ที่แสดงออกจากรูปทรงโครงกะโหลกที่เป็นสัญลักษณ์ของการรับรู้ในเรื่องของความตายในการแสดงเชิงสัญลักษณ์ตลอดจนใช้ทฤษฎีในการอ้างอิงโดยมีรายละเอียดดังนี้ได้แก่

1.3 มีการอ้างอิงแนวคิด/ทฤษฎีที่มีความน่าเชื่อถือสืบค้นจากแหล่งข้อมูลได้จริง

1.3.1 **ทฤษฎีจิตวิเคราะห์**ข้อมูลที่มาแรงบันดาลใจจากการศึกษาตามบันทึกของ ซิกมันด์ ฟรอยด์นักปราชญ์ชาวออสเตรียเป็นนักจิตวิทยาและแพทย์ที่ใช้เวลาค้นคว้าจริงในเรื่องของความฝัน โดยใช้เรื่องการรวบรวมข้อมูลจากความฝันในเรื่องเดียวซึ่งเกี่ยวกับความฝัน 700 กว่าเล่ม ซึ่งซิกมันด์ ฟรอยด์ยอมรับว่าความฝันแปร ศาสตร์อันลึกลับเป็นศาสตร์อีกอย่างหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์และเป็นกลางบอกเหตุในอดีตละอนาคต

1.3.2 **ทฤษฎีความไม่เที่ยงแท้แน่นอน** หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในเรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในเรื่อง ไตรลักษณ์ ซึ่งหมายถึงสามัญลักษณ์ ประการ 3 เป็นกฎธรรมดาของสรรพสิ่งทั้งปวงไตรลักษณ์นี้ในอรรถใน ฐานะเป็น ”สามัญลักษณ์” “ ถาบางที่เรียกว่า ลักษณะร่วม ที่มีแก่สิ่งทั้งหลายเป็นสามัญเสมอเหมือนกัน คือ ทุกอย่างที่เป็นสังขตะ เป็นสังขาร ล้วนไม่เที่ยงคงทนอยู่มิได้เสมอ เหมือนกันทั้งหมด ทุกอย่างที่เป็นธรรม ไม่ว่าสังขตะคือสังขาร หรือ อสังขตะคือวิสังขาร ก็ล้วนมิใช่ตนไม่เป็นอิตตาเสมอกันทั้งสิ้น เพื่อความเข้าใจง่าย ๆ จะแสดงความหมายของไตรลักษณ์ (The Three Characteristics of Existence) โดยย่อดังนี้

1.3.2.1 **อนิจจตา (Impermanence)** ความไม่เที่ยง ความไม่คงที่ ความไม่ยั่งยืน ภาวะที่เกิดขึ้นแล้วเสื่อมและสลายไป

1.3.2.2 **ทุกขตา (Stress and Conflict)** ความ เป็นทุกข์ภาวะที่ถูกบีบคั้น ด้วยการเกิดขึ้นและสลายตัว

1.3.2.3 **อนัตตตา (Soullessness หรือ Non-Self)** ความเป็นอนัตตา ความไม่ใช่ตัวตน ความไม่มีตัวตนจริงแท้ที่จะเป็นเจ้าของ ครอบครองสิ่งบังคับให้เป็นไปอย่างไร ๆ ได้

ปยุตโต .อ .พระพรหมคุณาภรณ์ ป.(2555:4ทฤษฎี)

1.3.3 **จากการศึกษาผลงานจากศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสต์** เป็นการศึกษาแบบแนวความคิดและรูปแบบผลงานซึ่งผลงานในกลุ่มนี้จะมีเอกลักษณ์ของศิลปะเซอร์เรียลลิสต์ก็คือ การใช้สิ่งที่เรียกว่า ความบังเอิญ (Chance) มาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงานโดยเฉพาะการหยิบเอาสิ่งของสองอย่างหรือมากกว่านั้นซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกันมาวางไว้ด้วยกัน เหมือนเป็นการพบกันโดยบังเอิญที่ก่อให้เกิดความหมาย แม้แต่ละอย่างจะไม่มีมีความเกี่ยวเนื่องกันเลย แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน ก็ยอมจะกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและความรู้สึกถึงเอกภาพแบบใหม่ ซึ่งไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือตรรกะใด ๆ ในโลกกายภาพ รูปแบบผลงานศิลปะจะใช้วิธีการนำเอาสิ่งที่เป็นสภาวะปกติวิสัยตั้งแต่ 2 สิ่งที่อยู่เข้ากันไม่ได้มาจัดรวมประกอบกัน และแต่งเติมผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งเดียวกันอย่างกลมกลืน รวมถึง



การเชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิด เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่



ภาพที่ 1 René Magritte, The Hesitation Waltz, 1950, Oil on canvas; 35x 46cm. ข้อมูลจาก : <https://shorturl.asia/1dR5N>

1.4 การประยุกต์แนวคิดรูปแบบเอกลักษณ์ของศิลปะเซอร์เรียลลิซึมก็คือการใช้สิ่งที่เรียกว่า ความบังเอิญ (Chance) มาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงาน โดยเฉพาะการหยิบเอาสิ่งของสองอย่างหรือมากกว่านั้นซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกันมาวางไว้ด้วยกัน เหมือนเป็นการพบกันโดยบังเอิญที่ก่อให้เกิดความหมาย แม้แต่ละอย่างจะไม่มี ความเกี่ยวข้องกันเลย แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน ก็ย่อมจะกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและความรู้สึกถึงเอกภาพแบบใหม่ ซึ่งไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือตรรกะใด ๆ ในโลกกายภาพ รูปแบบผลงานศิลปะจะใช้วิธีการนำเอาสิ่งที่เป็นสภาวะปกติวิสัยตั้งแต่ 2 สิ่งที่อยู่เข้ากันไม่ได้มาจัดรวมประกอบกัน และแต่งเติมผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งเดียวกันอย่างกลมกลืน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิด เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่ ที่มีส่วนสอดคล้องในการประยุกต์แนวคิดของซิกมันด์ ฟรอยด์ในเรื่องทฤษฎีจิตวิเคราะห์ จากแรงบันดาลใจภายในและการศึกษาข้อมูลต่างๆที่เป็นเรื่องราวที่เป็นนามธรรมภายในสู่การทำงานที่เป็นรูปธรรมเป็นการสร้างผลงานที่มีเนื้อหาตามจินตนาการผ่านการบวนการทำงานทางผลงานจิตรกรรม รูปแบบ 2 มิติที่ใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ ในการทำงานและการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ขึ้นงานเพื่อให้เห็นแสดงออกตามที่ผู้สร้างผลงานได้วางไว้และให้ผู้รับชมมีส่วนร่วมจินตนาการในตัวผลงานตามจินตนาการเฉพาะ

บุคคล ในส่วนการทำงานเป็นการทำงานเป็นการทำงานภายใต้กรอบแนวความคิดแล้วนำมาสู่การออกแบบการทำงานการแก้ไขปัญหาทางทัศนธาตุเป็นผลงานทางจิตรกรรมที่แสดงรูปทรงในตัวผลงาน ลักษณะตัวผลงานมีลักษณะการได้รับอิทธิพล ศิลปกรรมลัทธิเซอร์เรียลลิซึมในแง่กลวิธีการสร้างรูปทรงโดยประกอบด้วยความคิดฝันการ แสดงออกในสิ่งที่นึกคิดจากภายในที่ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยตาปกติ รูปทรงที่ปรากฏจึงไม่จำเป็นต้องยึดหลักเหตุผลและความจริงตามสภาพปกติผู้ทำงานสร้างสรรค์มีความอิสระที่ปรับเปลี่ยน ดัดแปลงรูปทรงไปตามความรู้สึกภายในตามที่ได้กำหนดไว้ จากการสร้างรูปทรงซ้ำพเจ้าอาศัยมโนภาพในจินตนาการที่เป็นรูปทรงจากธรรมชาติเศษซากชิ้นส่วนในร่างกายมนุษย์เหนือจริงที่ใช้จินตนาการเสรีในการสร้างสรรค์โดยนำการศึกษาจากกลุ่มศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิซึม เข้ามาประยุกต์ใช้ในตัวผลงาน อีกทั้งยังได้รับแรงบันดาลใจและอิทธิพลจากผลงานจิตรกรรมและงานประติมากรรมของศิลปินลัทธิเซอร์เรียลลิซึม

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดและสร้างสรรค์ที่แสดงออกถึงความไม่เที่ยงแท้ไม่มีแก่นสารในชีวิตในสภาวะไร้การควบคุม

2.2 เพื่อวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงถึงรูปทรงที่รับรู้ในสภาวะในรูปแบบงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อแสดงถึงความเว้งว่างการดำรงอยู่ของรูปทรงที่ไร้แก่นสารและเหตุผล

2.3 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจกับงานในแบบประเพณี

3. กรอบแนวคิดการทำงาน

วิเคราะห์แหล่งที่มาจากสิ่งดลใจและข้อมูลในการทำงานเพื่อการสร้างสรรคผลงานจากแนวความคิดและข้อมูลจากแหล่งต่างๆสื่อสารการทำงานในรูปแบบดิจิทัลโดยคอมพิวเตอร์ศึกษาและประเมินผลงานในตัวผลงานและวิพากษ์ผลจากการนำเสนอผลงาน



4. วิธีการดำเนินการวิจัย

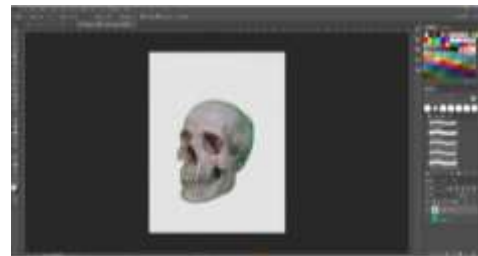
4.1 การรวบรวมข้อมูลและกำหนดรูปแบบของตัวผลงาน จากการศึกษาและการค้นคว้ารูปแบบการนำเสนอ ในส่วนของทัศนธาตุที่จะนำมาใช้ในการสร้างผลงานและ กำหนดรูปทรงที่จะนำมาใช้ในการทำงานโดยการสังเกต ทางด้านกายภาพโดยการวาดเส้น และการจัดแสง ถ่ายภาพ และศึกษาข้อมูลจากตำราและประมวลผลข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสกัดข้อมูลแบบโดยการ ลดทอนตัดทอนรูปทรง (Simplify Form) และทดลอง การสกัดซ์เป็นรูปทรงและภาพร่าง ของสัดส่วนของภาพ และรูปทรง รวมถึงพื้นที่ว่าง(space) ก่อนที่จะนำมา ทำงานโดยการจัดองค์ประกอบภาพและแต่งโทนสีของ ภาพด้วยเทคนิคโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขยายเป็นชิ้นงาน จริงต่อไป



ภาพที่ 2 ภาพถ่ายการหารูปทรงโดยการถ่ายภาพจากรูป กะโหลกศีรษะ

5.2 เทคนิค วัสดุ และ การดำเนินงานสร้างสรรค์ กระบวนการทำงานเริ่มต้นจากรวบรวมความประทับใจสู่ กระบวนการคิดการออกแบบด้วยข้อมูลที่ศึกษามาและ การเตรียมชิ้นส่วนต่างๆของไฟล์ภาพในการทำงาน เทคนิคสกัดซ์ออกแบคร่าวๆการทดลองการจัดเพื่อหา องค์ประกอบจากภาพถ่ายโดยการจัดวางในโปรแกรมทาง คอมพิวเตอร์ ซึ่งการเตรียมไฟล์ของรูปทรงที่นำมาใช้เริ่ม จากการถ่ายภาพกะโหลกในรูปทรงต่างๆที่จะนำไปทำงาน โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยเทคนิคการปะติดภาพหรือ คอลลาจภาพและการแต่งภาพซึ่งในการทำงานจะเป็นการ แก้ปัญหาเพื่อการหารูปทรงที่จะนำมาทำงานในขั้นตอน

สุดท้าย ดึงนั้นในการหาคู่ประกอบในช่วงของการ ถ่ายภาพเปรียบเทียบเป็นการทำงานสกัดซ์เพื่อหารูปทรงไป พร้อมกันและเป็นการกำหนดขนาดและขอบเขตของ รูปทรงตัวผลงานที่จะทำ ส่วนเทคนิคและวิธีการเป็นการ บวนการทำงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โฟโตชอป ซึ่งเป็นโปรแกรมพื้นฐานในการทำงานและเป็นวิธีการ กระบวนการในการสร้างภาพผลงานดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร รูปแบบงานศิลปะที่ผ่านแนวความคิดในรูปแบบผลงาน จิตรกรรมดิจิทัลในรูปแบบงานคอลลาจอาร์ต หรือเทคนิค ภาพปะติด



ภาพที่ 3 ภาพการตัดภาพเพื่อเตรียมรูปทรงสำหรับการ ทำงานชิ้นต่อไป

การเตรียมไฟล์งานสำหรับการการทำงานในขั้นตอนต่อไป จาก การที่ถ่ายภาพข้อมูลที่จะนำมาทำงานโดยการหามุมในการ ถ่ายเพื่อการนำไปจัดองค์ประกอบรวมถึงการจัดแสง เพื่อให้ได้แสงเงาตามที่ต้องการมากที่สุดเพื่อจะได้สะดวก ในการนำไปแต่งภาพผลงานโดยทำงานในโปรแกรมโฟ โทชอป โดยการตัดขอบรูปทรงที่ไม่ต้องการและเป็นการ เตรียมไฟล์รูปทรงงานที่จะนำไปจัดองค์ประกอบภาพ และ ในส่วนของพื้น ฉีในการ ทำงาน รวมถึง แสงและสี ในการ ตกแต่งไฟล์ภาพเพื่อทำให้คลุมบรรยากาศภาพเป็นงานชุด เดียวกันตามที่ได้วางเอาไว้ในเรื่องโครงสร้างรวมของภาพ



ภาพที่ 4 ภาพการจัดองค์ประกอบและตกแต่งภาพในส่วน ต่างๆ อนิจจัง1



ภาพที่5 การจัดองค์ประกอบและตกแต่งภาพในส่วนต่างๆ
อนิจจัง 2

นำไฟล์ภาพงานที่เตรียมไว้นำมาจัดองค์ประกอบภาพตามที่ได้ออกแบบตามองค์ประกอบที่ได้วางไว้โดยจัดวางให้รูปทรงแสดงเรื่องราวเนื้อหาตามขนาดและสัดส่วน รวบรวมทิศทางของรูปทรงที่จะเป็นตัวส่งในทิศทางของภาพตามทีผู้ออกแบบได้วางไว้ตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบ จากการออกแบบการจัดองค์ประกอบภาพจากนั้นเพิ่มความสำคัญในส่วนต่างๆของภาพเพื่อความสมบูรณ์ในภาพรวม จนถึง ขั้นตอนการปรับค่าสีที่ต้องการแสดง ทั้งในส่วนของ สีของรูปทรงและสีของบรรยากาศโดยรวมของภาพ ในการทำงานในส่วนนี้จะทำงานโดยแบ่งเลเยอร์ของการทำงานเพื่อสะดวกในการปรับแก้งานในทุกขั้นตอนเพื่อให้ภาพได้แสดงตัวตรงตามแนวความคิดมากที่สุด

6. ผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลเพ้นท์ มิติ ใน 2 หัวข้อชื่อ “INACCURATE” อนิจจังในรูปแบบงานคอลลาจอาร์ตเป็นการสร้างสรรค์ที่แสดงออกและการศึกษาความไม่เที่ยงแท้ไม่มีแก่นสารในชีวิตในสภาวะไร้การควบคุม ความเว้งว่างการดำรงค้อยู่ของรูปทรงที่ไร้แก่นสารและเหตุผล เป็นการทดลองในการสร้างบรรยากาศ และรูปทรงที่เลือกมาเพื่อสร้างสรรค์และถ่ายทอดเนื้อหาด้วยทัศนธาตุทางศิลปะที่ทำด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ และการทดลองในการปรับค่าของสีพื้นผิว รูปร่าง รูปทรง บรรยากาศ เพื่อให้ได้อารมณ์ความรู้สึกตามที่ได้วางเอาไว้ในการปรับค่าและการทดลองในการจัดองค์ประกอบเพื่อให้ภาพสื่อสารได้ตรงอารมณ์

และความรู้สึกในการถ่ายทอดมากที่สุดในการเป็นแนวทางในการหารูปแบบของงานสร้างสรรค์



ภาพที่6 ภาพ การทดลองก่อนและหลังการปรับค่า

บรรยากาศ และสีในผลงาน “อนิจจัง2”

ซึ่งผลจากการทำงานสร้างสรรค์ในชุดนี้พอจะประเมินได้ทั้งในส่วนนามธรรมในส่วนเนื้อหาสาระที่มา และในส่วนรูปธรรมในส่วนทัศนธาตุที่ปรากฏในส่วนของตัวเองงาน

6.1การวิเคราะห์ตัวงานในส่วนรูปแบบแนวคิด

6.1.1 ในแง่ความหมายทางศิลปะแนวความคิด

การนิยามของการสื่อสารประเภทของงานศิลปะที่น่าเสนอการรับอิทธิพลการพัฒนาแบบให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

6.1.2 การสื่อสารและการสื่อความหมายนามธรรมในงานศิลปะที่ซ่อนอยู่ในรูปทรงและบรรยากาศสี

6.1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน ที่เรื่องราวที่ต้องการจะสื่อสาร ในแง่สุนทรียศาสตร์ด้านความงามอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดในการสร้างสรรค์

6.2 การวิเคราะห์ตัวงานในส่วนทัศนศิลป์

6.2.1 ความหมายทางศิลปะแนวความคิด

6.2.2 องค์ประกอบของศิลปะ ในส่วนของรูปทรง เนื้อหา ความสำคัญที่มีต่อเนื้อหา

6.2.3 ทัศนธาตุ ในการใช้การประเมินในการ

ทำงานในเรื่องของจุด เส้น ค่าน้ำหนัก พื้นทว่าง สี พื้นผิว รวมถึงหลักเอกภาพและ ดุลยภาพ



6.2 สรุปผลและการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์“อนิจจัง” การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เป็นการสร้างสรรค์ภายใต้ แนวความคิดที่ผสมความรู้สึกภายในผ่านทัศนธาตุทาง ทัศนศิลป์ในการถ่ายทอดผ่านเนื้อหาทางทัศนธาตุและ ที่มาจากแนวความคิดในการใช้ รูปทรง สี บรรยากาศของ สี พื้นที่ว่างและหลักการจัดองค์ประกอบต่างๆในการ ทำงานโดยได้ใช้หลักทางทัศนศิลป์ในการประเมินและการ ตีความหมายในตัวผลงานทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงาน จึงทำให้ได้ผลงานที่สามารถนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ใน เวทีการประชุมวิชาการด้านศิลปะและนิทรรศการทาง ศิลปะที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานภายนอกได้



ภาพที่7 ภาพ Inaccurate อนิจจัง2

จากการแสดงนิทรรศการ การประชุมออนไลน์วิชาการ ด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการ ออกแบบ ระดับชาติครั้งที่ 3 จัดโดย Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University



ภาพที่8 ภาพ Inaccurate อนิจจัง1

จากงานแสดง International Art, Design and Architecture Exhibition 2022

7. สรุปผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมดิจิทัล มิติ 2 เทคนิค การปะติด “คอลลาจ” ในหัวข้อชื่อ “INACCURATE” อนิจจัง ในรูปแบบงานดิจิทัลอาร์ตเป็นการสร้างสรรค์ที่ แสดงออกที่ต้องการถ่ายทอดทางนามธรรมและการศึกษา ความไม่เที่ยงแท้ไม่มีแก่นสารในชีวิตในสภาวะไร้การ ควบคุม ความเว้งว่างการดำรงอยู่ของรูปทรงที่ไร้แก่น สารและเหตุผล เป็นการทดลองในการสร้างบรรยากาศ และรูปทรงที่เลือกมาเพื่อสร้างสรรค์และถ่ายทอดเนื้อหา และทัศนธาตุทางศิลปะที่ทำได้ด้วยโปรแกรมทาง คอมพิวเตอร์ ในผลงานในชุดนี้ของข้าพเจ้าเป็นการทดลอง ในการสร้างสรรค์ผลงานจากความรู้สึกจากข้างในใน รูปแบบศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสต์ที่ให้ผลทางความรู้สึกและ ทางสายตาและสื่อสารได้ตรงตามที่ตัวผู้สร้างผลงาน ต้องการแสดงออก

8. อภิปรายผลการวิจัย

จากการได้ทำงานจิตรกรรมในรูปแบบงานจิตรกรรมดิจิทัล ในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติที่มีเทคนิควิธีการแตกต่าง จากงานในรูปแบบประเพณีหรืองานจิตรกรรม 2 มิติทั่วไป ซึ่งผลจากการสร้างสรรค์ผลงานในแง่ของการสร้างสรรค์ จากแนวความคิดที่มาสืบคลานใจแสดงออกทางทัศนธาตุทาง ศิลปะจากการประเมินในรูปแบบผลที่ได้รับไม่แตกต่างกัน สามารถที่จะต่อยอดในการสร้างสรรค์เพื่อค้นหาแบบ ควบคุมกันไปทั้งงานจิตรกรรมดิจิทัลและงานแบบประเพณี และจากการได้รับการคัดเลือกในได้รับการประเมินจาก ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกแสดงผลงานได้ผลการประเมินในชั้น ดี และ ดีเยี่ยมให้นำเสนอในการแสดงผลงาน จากการ แสดงนิทรรศการ การประชุมออนไลน์วิชาการ ด้าน ความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบ ระดับชาติครั้งที่ 3 จัดโดย Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University ปี 2021 และ งาน International Art, Design and Architecture Exhibition 2022



9. ข้อเสนอแนะ

การทำงานผลงานที่มีการเปรียบเทียบการทำงานทั้งในรูปแบบงานจิตรกรรมแบบดั้งเดิมแบบประเพณี และการทำงานเทคนิคด้วยคอมพิวเตอร์ที่สามารถสื่อสารเนื้อหาแนวความคิดความรู้สึกในงานจิตรกรรมได้ออกมาใกล้เคียงกันในเทคนิควิธีการที่ต่างกันออกไปจากการทำงานในงานจิตรกรรมชุดนี้การกระบวนการในการทำงานที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงานเป็นการช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานเห็นภาพรวม อาจเป็นการช่วยในการพัฒนาผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรมแบบดั้งเดิมในแบบประเพณีในการใช้วัสดุพื้นฐานทางจิตรกรรมในการเห็นภาพรวมก่อนการทำงานจริงและเป็นแนวทางในการพัฒนางานสร้างสรรค์ต่อไป

10. เอกสารอ้างอิง

ออนไลน์

Kathy Buckert (2015). WAITING FOR CHANGE.
ค้นเมื่อ มีนาคม 3, 2564, จาก
<https://shorturl.asia/1dR5N>

วารสาร

ณ.ปากน้ำ.(2535)ศิลป์ พีระศรี:บิดาแห่งศิลปะไทยร่วม
สมัย.วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 35, (100),
หน้า 266

หนังสือ

ชลูด นิ่มเสมอ. (2553). **องค์ประกอบของศิลปะ**.
กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง:
.สำนักพิมพ์อมรินทร์

สดชื่น ชัยประสาธน์. (2539). **จิตรกรรมและวรรณกรรม
แควยเซอร์เรียลลิสม์ในประเทศไทยพ.ศ.2507-
2527**. กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุทธการพิมพ์
จำกัด.,

อิทธิพล ตั้งโฉลก (2550). **แนวการสอนและการ
สร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง**. กรุงเทพฯ:
อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่งสำนักพิมพ์:
.อมรินทร์