

กระบวนการศึกษาศิลปะสร้างสรรค์ผลงาน Momentarily

“ชั่วขณะหนึ่ง”

วิชัย โยธาวงค์¹, ณัฐกมล ฤกษ์สุวรรณ²

^{1,2}คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Email: wichai.yo@spu.ac.th¹, nattakamol.to@spu.ac.th²

Received: May 10, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

บทคัดย่อ

กระบวนการศึกษาศิลปะสร้างสรรค์ผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อการศึกษาแนวคิดและทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงในสภาวะไร้การควบคุมผ่านรูปแบบงานศิลปะดิจิทัล 2) เพื่อการวิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยทัศนธาตุทางศิลปะที่สื่อและแสดงถึงแนวความคิดผ่านรูปแบบและเทคนิค และ 3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ ที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ในการสื่อสารแนวความคิดและความงาม วิธีดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะโดยผลการวิจัยได้ออกมาเป็นผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ ในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากรูปที่ได้เตรียมไว้และนำไปทดลองทำต่อในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว การวิเคราะห์ตัวผลงานด้วยหลักองค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีศิลป์ด้วยทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศสมมุติโดยใช้โครมสีเอกรงค์ (Monochrome) ผสานกับรูปทรงที่เลือกนำมาใช้ในการสื่อสารแนวความคิดและวิเคราะห์นามธรรมที่แฝงในตัวงานที่เสร็จสมบูรณ์ที่สามารถสื่อสารแนวความคิดและสร้างการรับชมที่แปลกใหม่ การประเมินผลงานที่สามารถสื่อสารแนวความคิดและรูปแบบการนำเสนอผลงานด้วยเทคนิคการทำงานที่แตกต่าง สามารถสื่อความหมายแนวความคิดและเนื้อหาที่แฝงในเชิงสัญลักษณ์คติทางเทวนิยมที่เลือกมาใช้เสนอทางความเชื่อที่แสดงออกได้มาซึ่งรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” และมีการต่อยอดผลงานศิลปะเพื่อนำเสนอผลงานผ่านการสื่อสารในแบบ Immersive Art หรืองานแสดงศิลปะแบบคำติง ซึ่งเป็นการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงงานศิลปะได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนาตัวผลงานและรูปแบบการสร้างผลงานและนำเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์แนวคิดและรูปแบบที่ผู้ชมสามารถสัมผัสประสบการณ์ได้แตกต่างออกไปต่อไป

คำสำคัญ : ทัศนธาตุทางศิลปะ, ดิจิทัลคอลลาจ, ศิลปะแห่งการคำติง

The study on the creation of the work entitled 'Momentarily'

Wichai Yothawong¹, Nattakamol Toongsuwan²

^{1,2}School of Digital Media, Sripatum University

Email: wichai.yo@spu.ac.th¹, nattakamol.to@spu.ac.th²

Received: May 10, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

Abstract

The process of studying creative works 'Momentarily' explore concepts and experiment with creating works that express a state of uncontrollability through digital art forms; 2) analyze the artworks created with visual elements that convey and reflect concepts through forms and techniques; and 3) create 2-dimensional paintings using computer programs in the form of digital collage to communicate ideas and aesthetics. The research methodology involves studying relevant concepts, theories, and artworks, as well as creating the artwork itself. The research findings are presented in the form of 2-dimensional paintings in the form of digital collage, created using computer programs. The prepared images were edited and further experimented with in the form of animation. The analysis of the artwork uses principles of art composition and visual elements, which are crucial for creating an imagined atmosphere through the use of a monochrome color scheme combined with selected shapes to communicate ideas and analyze the abstract elements embedded in the completed work. The evaluation of the artwork, using distinct techniques, successfully conveys the conceptual meanings and symbolic content related to theism. Furthermore, the study explores the development of the artwork to be presented through immersive art, allowing viewers to engage with the art more deeply. This approach serves as a guideline for future development of artworks and creative presentation forms, offering viewers a unique and different experience. This comprehensive process focuses on creating new experiences for viewers through digital art, using techniques and formats that can deeply and clearly communicate the intended concepts.

Keywords : Visual Elements of Art, Digital Collage, Immersive Art

บทนำ

กระบวนการศึกษาการสร้างสรรคผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” ไม่เพียงแคเป็นกระบวนการที่ผสมผสานการสร้างสรรคผลงานด้วยเทคนิคดิจิทัลคอลลาจ (Collage) แต่ยังเน้นไปที่การแสดงเนื้อหาที่แฝงปรัชญาสู่รูปแบบการสร้างสรรคผลงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจเพราะช่วยให้ผู้ชมผลงานได้สัมผัสประสบการณ์ที่หลากหลายและน่าสนใจในขณะเดียวกัน โดยเฉพาะในเรื่องของสภาวะชั่วขณะของการทำงานของจิตซึ่งเป็นสถานะที่มีความคล้ายคลึงกับภาพฝันที่ได้รับอิทธิพลรูปแบบศิลปะเซอร์เรียลลิสม์และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ ในเรื่องของความไม่สมเหตุสมผลไร้แก่นสารแต่เนื้อหาในการแสดงออกของผู้วิจยจะมุ่งเน้นแสดงออกจากความรู้สึกที่ต้องการสร้างผลงานในสภาวะล่องลอยจำลองสถานที่แห่งหนึ่ง สร้างคำถามชวนคิดตั้งกล่าวจึงได้สร้างสรรคเป็นผลงาน “Momentarily” โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ในการการสร้างผลงานศิลปะงานดิจิทัลอาร์ตส์ เป็นกระบวนการที่ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ การวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์จากตัวผลงานที่สร้างสรรคด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบผลงานดิจิทัล 2 มิติ ด้วยเทคนิคการปะติดหรือ (Collage) มีความหลากหลายและน่าสนใจ ซึ่งการวิเคราะห์ตัวผลงานด้วยหลักองค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีศิลป์ ช่วยให้เราเข้าใจถึงความหมายและความลึกซึ้งที่ซ่อนอยู่ในผลงานนั้น ๆ การนำเสนอแนวคิดและเนื้อหาที่แฝงไว้ในตัวงานที่สามารถสื่อสารความหมายและแนวคิดได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังเป็นการแสดงการนำเสนอสภาพการทำงานของจิตที่น่าสนใจอย่างมีเสน่ห์ และใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตัวผลงานและรูปแบบการสร้างผลงานอื่น ๆ อย่างเช่นงาน (Immersive Art) ที่เป็นแนวทางใหม่ในการนำเสนอผลงานสื่อสารและสร้างสรรคผลงานให้กับผู้ชมในลักษณะที่น่าสนใจและเต็มไปด้วยประสบการณ์ที่หลากหลาย (บุษกร บุษปธำรง, 2565) ซึ่งผลงานชิ้นนี้เป็นการพัฒนารูปแบบจากแนวความคิดภายใน (นามธรรม) สู่ภาพผลงาน (รูปธรรม) จากแนวความคิดภายใน

เรื่องของการทำงานของจิตไร้สำนึกที่ได้รับอิทธิพลความผันแปรการรับแนวความคิดทางทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์เป็นส่วนในแรงบันดาลใจการสร้างรูปแบบและการสร้างสรรคผลงานที่ศึกษาแนวความคิดในการออกแบบผลงานและรูปแบบทางศิลปะจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ในการต่อ ยอดการสร้างสรรคผลงาน

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

กรอบทฤษฎีและแนวความคิดปรัชญาที่เกี่ยวข้อง เป็นขั้นตอนในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างผลงาน Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” มุ่งเน้นประเด็นการแสดงออกถึงสภาวะไร้การควบคุมการอยู่ ณ สถานที่แห่งหนึ่งอาจจะเป็นสภาวะหรือสถานที่ในจินตภาพ การแสดงเชิงสัญลักษณ์และหลักการทฤษฎีในการอ้างอิงโดยมีรายละเอียดดังนี้ได้แก่

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ข้อมูลที่มาแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานที่ได้จากการศึกษาตามบันทึกของซิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาชาวออสเตรียเจ้าของทฤษฎี “จิตวิเคราะห์” โดยซิกมันด์ ฟรอยด์ได้ใช้เวลาค้นคว้าจริงในเรื่องของความฝัน โดยใช้เรื่องการรวบรวมข้อมูลจากความฝันในเรื่องเดียวซึ่งเกี่ยวกับความฝัน 700 กว่าเล่ม ซึ่งซิกมันด์ ฟรอยด์กล่าวว่าความฝันผันแปรซึ่งเป็นศาสตร์อันลึกลับเป็นศาสตร์อีกอย่างหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์และเป็นลางบอกเหตุในอดีตและอนาคต จากแรงบันดาลใจและสิ่งคล้อยภายในและจากการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ เป็นเรื่องที่เป็นนามธรรมภายในที่เป็นแรงบันดาลใจในการทำงานที่เป็นรูปธรรมเป็นการสร้างผลงานที่มีเนื้อหาตามจินตนาการผ่านการบวนการทำงานทดลองทางจิตกรรมดิจิทัลที่ใช้ทัศนธาตุทางศิลปะในการทำงานโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างผลงานได้วางไว้และให้ผู้รับชมผลงานมีส่วนร่วมในการสร้างจินตนาการตามแบบเฉพาะบุคคล ในส่วนการทำงานเป็นการ

เป็นการทำงานภายใต้กรอบแนวความคิดแล้วนำมาสู่การออกแบบ การทดลองการทำงาน แก้ไขปัญหาทางทัศนศาสตร์ ลักษณะตัวผลงานมีลักษณะการได้รับอิทธิพลรูปแบบศิลปกรรมจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ในแง่กลวิธีการสร้างรูปทรงและกรอบแนวคิดในการดำเนินงาน โดยประกอบด้วยความคิดฝันการแสดงออกในสิ่งที่นึกคิดจากภายในที่ไม่จำเป็น “รูปทรงที่ปรากฏจึงไม่จำเป็นต้องยึดหลักเหตุผลตามความเป็นจริงตามสภาพปกติผู้ทำงานสร้างสรรค์มีความอิสระที่ปรับเปลี่ยนจากการใช้รูปทรง อาศัยมโนภาพในจินตนาการที่เป็นรูปทรงที่รับรู้ทางสัญลักษณ์ที่รับรู้โดยทั่วไปให้แสดงแบบเหนือจริงที่ใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์” (Six Facets Press, 2019)

ศึกษาจากผลงานงานของศิลปิน

โดยนำการศึกษาในรูปแบบศิลปะจากกลุ่มศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ เข้ามาประยุกต์ใช้ในตัวผลงานอีกทั้งยังได้รับแรงบันดาลใจและอิทธิพลจากผลงานของศิลปินลัทธิเซอร์เรียลลิสม์และนักออกแบบที่ทำงานที่มีแนวความคิดที่เกี่ยวข้องของในเรื่องของแนวคิดและการใช้แบบสัญลักษณ์ รูปทรงที่มีเนื้อหาในเรื่องของความหมายในเรื่องของรูปแบบ เช่น งานของซัลบาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินที่ทำงานศิลปะแบบเหนือจริง เป็นการใช้ศิลปะในฐานะการสื่อสารกับจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) โดยเป็นสภาวะทางห้วงความคิดที่ไม่ถูกกรองด้วยสติและความตระหนักหรือสามัญสำนึก ทำให้ศิลปะกับจิตนั้นสามารถสื่อสารสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระเสมือนการปลดปล่อยจากจิตใต้สำนึกส่วนลึกภายในจิตใจออกมาที่นำเสนอการทำงานสร้างสรรค์โดยอิสระเป็นการปลดปล่อยจิตใต้สำนึกให้ทำงานโดยไม่อ้างอิงหลักการหรือตรรกะเหตุผลเป็นการทำงานที่จำลองสถานที่ และวัตถุที่ไม่เชื่อมโดยกันด้วยเหตุผลเป็นสภาวะไร้การควบคุมคล้ายกับความฝันแสดงภาพออกมาได้อย่างอิสระ (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539) ผลงานทางศิลปะแบบเหนือจริงภาพ “ความคงอยู่ ของความทรงจำ” (*The Persistence of*

Memory) เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของทฤษฎีความนุ่มนวลและความแข็งของดาลี ซึ่งเป็นศูนย์กลางความคิดของเขาในขณะนั้น โดย ดอว์น อะเดส นักประวัติศาสตร์ศิลป์กล่าวไว้ว่า “นาฬิกาที่อ่อนนุ่ม เป็นสัญลักษณ์โดยไม่รู้ตัวของสัมพัทธภาพของอวกาศและเวลา การตีความนี้ทำให้เชื่อกันว่าดาลีพยายามเชื่อมโยงภาพนี้เข้ากับทฤษฎีสัมพัทธภาพพิเศษของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ นาฬิกาที่อ่อนนุ่มนั้นไม่ได้รับแรงกดดันจากทฤษฎีสัมพัทธภาพ แต่มาจากการรับรู้แบบเหนือจริงเกี่ยวกับวัตถุหรือนาฬิกาที่กำลังละลายการย่อยสลายการเสื่อมโทรมและการละลายจากดวงอาทิตย์ซึ่งแสดงออกจากจิตไร้สำนึก ซึ่งได้รับอิทธิพลของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์” (อชิตพนธ์ เพียรสุขประเสริฐ, 2565)

ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) “ความทรงจำ” ของงานศิลปะ “ความทรงจำ” ของ Magritte ที่สร้างขึ้นในปี 1942 งานศิลปะนี้ได้แสดงความสัมพันธ์นี้อย่างชัดเจนผ่านภาพวาดในภาพนี้ศิลปินมุ่งเน้นที่การเชื่อมโยงกับความรู้สึกและการรับรู้ของบุคคลเมื่อพบเจอกับวัตถุที่อยู่โดดเดี่ยวการนำเสนอของเขาทำให้เราเห็นถึงความคิดเดิม ๆ ในเรื่องสงครามและไม่มีเหตุการณ์เฉพาะเจาะจงใด ๆ ภายในนั้น เราเพียงแค่อ่าน และสิ่งนี้สัมพันธ์ไปกับผลงานทั้งหมดของเขา ความสำคัญมีเพียงการตีความชั่วคราวเพื่อทำความเข้าใจแนวคิดหลักของงานในสัญลักษณ์ของตัวศิลปินมักจะพบลูกบอลที่เป็นสัญลักษณ์ของจิตสำนึก ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งในการรับรู้ของตนเองชีวิตประจำวัน ในขณะเดียวกัน ศิลปินก็ใช้ทรงกลมที่แบ่งแยกในความรู้สึกที่แตกต่างกันในงาน “การกระทำรุนแรงเป็นการเล่นสองความหมายในการตีความผ่านตัวผลงานที่ให้คนที่ได้ชมงานมีส่วนร่วมกับตัวผลงาน” (Bunyan, A. D. M., 2017)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาแนวคิดและทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงในสภาวะไร้การควบคุมผ่านรูปแบบงานศิลปะดิจิทัล

2. เพื่อการวิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยทัศนธาตุทางศิลปะที่สื่อและแสดงถึงแนวความคิดผ่านรูปแบบและเทคนิค

3. สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ ที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ในการสื่อสารแนวความคิดและความงาม

ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีการวิจัยแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ

ขั้นตอนที่ 1 - การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานด้วยทัศนธาตุทางศิลปะ ในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ และการสร้างสรรค์งานในรูปแบบ Immersive Art ทั้งในส่วนของเอกสารและตัวงานสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทาง ในการนำเสนอผลงาน

ขั้นตอนที่ 2 - การเตรียมงานเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม 2 มิติ

การดำเนินงานสร้างสรรค์เริ่มต้นเริ่มต้นจากรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ สู่การดำเนินงานโดยกำหนดรูปแบบของผลงานจากการศึกษาและการค้นคว้ารูปแบบการนำเสนอในส่วนของทัศนธาตุที่จะนำมาใช้ในการสร้างผลงานและกำหนดรูปทรง

ในการกำหนดเชิงสัญลักษณ์ที่จะนำมาใช้ในการทำงาน โดยการตีความทางความและการเลือกใช้รูปทรงศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ประมวลผลข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการร่างภาพออกแบบการทดลองการร่างภาพ กำหนดสัดส่วนของภาพและองค์ประกอบโดยรวมของภาพการประกอบกันของทัศนธาตุต่าง ๆ รูปทรงรวมถึงพื้นที่ว่าง (Space) ก่อนที่จะนำมาสรุปภาพรวมหลักของงาน โดยขั้นตอนการดำเนินงานเริ่มจากการเตรียมการดำเนินงานการจัดแสงถ่ายภาพหุ่นรูปปั้นเดวิด เด็กหนุ่มผู้ล้มยักษ์ โกลิแอธ (David & Goliath) ที่ใช้ในเชิงสัญลักษณ์เนื้อหาของเรื่องเล่าคัมภีร์ภาคพันธสัญญาเดิมเพื่อเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดเรื่องราวที่รับรู้โดยทั่วไปที่เป็นสัญลักษณ์ผลงานต้นฉบับของศิลปิน มิเกลันเจโล (Michelangelo) ที่รับคตินิยมในการใช้รูปแบบทางประติมากรรมแบบอย่างกรีกโรมันแต่มาแสดงเนื้อหาเรื่องเล่าคัมภีร์ทางศาสนาในเรื่องของความกล้าหาญความเท่าเทียมการต่อสู้กับสิ่งที่ไม่อาจชนะได้ซึ่งเป็นความหมายแฝงทางเนื้อหาผู้วิจัยผลงานสร้างสรรค์รับมาทางรูปแบบโดยเลือกรูปทรงของเดวิดมาใช้ในการถ่ายทอดเพื่อต้องการแสดงถึงความไม่สมเหตุสมผลในการสร้างรูปแบบผลงานเพื่อตอบสนองแนวความคิดภายใน (สมัยศ นาวิกการ, 2018)



รูปที่ 1 ภาพถ่ายหุ่นการเตรียมข้อมูลในการทำงาน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 3 - การสร้างสรรค์ผลงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ดำเนินงานจากการเตรียมไฟล์งานมาสู่กระบวนการทำงานในการจัดองค์ประกอบภาพและแต่งโทนสีของภาพด้วยเทคนิคและโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ และการดำเนินงานสร้างสรรค์กระบวนการทำงานเริ่มต้นจากรวบรวมข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบด้วยข้อมูลที่ศึกษามาการเตรียมชิ้นส่วนต่าง ๆ ของไฟล์ภาพเพื่อในการทำงานจัดองค์ประกอบจากภาพถ่ายโดยการจัดวางใน

โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งการเตรียมไฟล์ของรูปทรงที่จากการถ่ายภาพเลือกชิ้นส่วนที่นำไปใช้ทำงานโดยด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยเทคนิคการปะติดภาพหรือปะติดภาพโดยการแต่งภาพ ซึ่งในการทำงานจะเป็นการแก้ปัญหาทางทัศนธาตุที่นำมาประกอบกันของรูปทรงที่กับพื้นที่ว่าง (Space) ของตัวผลงานซึ่งเป็นส่วนที่ทำงานร่วมกันกับรูปทรง

ในการดำเนินงานสร้างภาพผลงานดิจิทัลที่ใช้เครื่องมือและฟังก์ชันต่าง ๆ มีส่วนช่วยให้สามารถแก้ไขและปรับแก้ตัวผลงานได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น อีกทั้งยังให้เห็นภาพรวมของผลงานที่ผู้วิจัยผลงานต้องการสื่อสารรูปแบบงานศิลปะที่ผ่านแนวความคิดในรูปแบบผลงานจิตรกรรมดิจิทัล



รูปที่ 2 ภาพตัวอย่างไฟล์และภาพพื้นที่ว่าง (Space) ในการเตรียมสำหรับการสร้างผลงาน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างผลงานในรูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) โดยจัดวางให้รูปทรงแสดงเรื่องราวเนื้อหาตามขนาดและสัดส่วนรวมถึงทิศทางของรูปทรงที่จะเป็นสื่อที่แสดงภาพตามที่คุณออกแบบได้วางไว้ตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบ จากการออกแบบการจัดองค์ประกอบภาพจากนั้นเติมความสำคัญในส่วนต่าง ๆ ของภาพเพื่อความสมบูรณ์การแต่งโทนสีภาพทำให้คลุมบรรยากาศภาพอยู่ในสภาพแวดล้อมเดียวกับรูปทรงกันตามที่ได้กำหนดเอาไว้ในเรื่องโครงรวมซึ่งการทำงานในส่วนนี้จะทำงานโดยแบ่งชั้นของไฟล์งาน (Layer) ของการทำงานเพื่อสะดวกในการปรับแก้งานในทุกขั้นตอนให้รูปที่ได้ได้แสดงตัวได้ตรงตามแนวความคิดที่ต้องการถ่ายทอดเพื่อการต่อยอดในการพัฒนาผลงานในรูปแบบ Immersive Art ต่อไปซึ่งเป็นการนำเสนองานศิลปะในรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมจะรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่หรือเป็นส่วนหนึ่งของงาน และเพื่อให้เป็นการเข้าถึงงานศิลปะที่จะดึงดูดให้ผู้ชมได้รู้สึกดึงดูดไปกับผลงาน

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมดิจิทัลพื้นที่ 2 มิติ ในชื่อ “ช่วงขณะหนึ่ง” ในรูปแบบงานดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) เป็นการสร้างสรรค์ที่แสดงออกความเชื่อความคิดเชิงอุดมคติและการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงสภาวะรูปแบบไร้การควบคุมถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์เชิงสัญลักษณ์ ในการสร้างบรรยากาศ สี และรูปทรงในเชิงสัญลักษณ์ที่เลือกมาสร้างสรรค์และถ่ายทอดเนื้อหาที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ (Photoshop) การทดลองในการปรับค่าของสี พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง บรรยากาศเพื่อให้ได้อารมณ์ความรู้สึกตามที่ต้องการสื่อสารในการแสดงออกทางทัศนธาตุ เป็นแนวทางในการหา รูปแบบของงานสร้างสรรค์ซึ่งผลจากการทำงานสร้างสรรค์ในชุดนี้ พอจะประเมินได้ทั้งในส่วนนามธรรมในส่วนเนื้อหาสาระที่มา และในส่วนรูปธรรมในส่วนทัศนธาตุที่ปรากฏในส่วนของตัวเองตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ได้ดังนี้

การวิเคราะห์ของการศึกษาและทดลองสร้างสรรค์ผลงานในส่วนรูปแบบแนวคิด

1. ในแง่ความหมายทางศิลปะแนวความคิดการนิยามของอยู่ในความงามของทัศนธาตุที่ปรากฏในตัวงานโดยการจัดวางองค์ประกอบของรูปทรงและพื้นที่ว่างจัดวางร่วมกับเนื้อหาหรือบรรยากาศของสีที่ผสมความหมายของรูปทรงที่เลือกมาทำงาน

2. การสื่อสารและการสื่อความหมายทางนามธรรมที่แฝงสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นผสมผ่านการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะที่สามารถสื่อความหมายทางเนื้อหาที่เสนอผ่านรูปของเดวิด เด็กหนุ่มผู้ล้มยักษ์โกโลแอธ ซึ่งรูปแบบเนื้อหาของรูปทรงที่ได้รับอิทธิพลการสร้างแบบกรีกโรมันโดยนัยยะแสดงเนื้อหาเรื่องเล่าคัมภีร์ทางศาสนาในเรื่องของความกล้าหาญความเท่าเทียมการต่อสู้กับสิ่งที่ไม่น่าที่ชนะได้คือยักษ์โกโลแอธกล่าวคือได้สร้างวีรบุรุษที่เป็นสิ่งสมมุติซึ่งผู้วิจัยเองได้เอารูปทรงเดวิดมานำเสนอในสภาวะหรือสถานที่สงบปราศจากการต่อสู้เหมือนอยู่ในภวังค์คล้ายภาพฝันในลักษณะของความไม่สมเหตุสมผล

3. จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน ที่เรื่องราวที่ต้องการจะสื่อสารในแง่สุนทรียศาสตร์

ด้านความงามที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกในการสร้างสรรค์ผลงานตามประสบการณ์ของผู้ที่ได้รับชมงานการสื่อสารแนวความคิดที่ผ่านเนื้อหาทางรูปทรงและทัศนธาตุต่าง ๆ ทางศิลปะในสื่อที่แตกต่างออกไปยังคงสื่อสารในด้านความงามตามหลักองค์ประกอบศิลป์ส่วนเนื้อหาและประสบการณ์ของผู้ชมงานอาจมีส่วนในจินตนาการเมื่อได้รับชมผลงานแล้วแต่จินตนาการของผู้ชมงานจะมีส่วนร่วมกับการแสดงผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยทัศนธาตุทางศิลปะ

1. ความหมายทางที่แสดงออกทางทัศนธาตุทางศิลปะโดยการประสานและขัดกันกันของเส้น สี บรรยากาศ รูปร่าง รูปทรง ที่ทำให้เกิดโครงสร้างขององค์ประกอบหลักของงาน

2. การจัดวางองค์ประกอบของตัวงาน ในการทำงานของรูปทรงที่สื่อความหมายตามเนื้อหาที่ผู้วิจัยผลงานต้องการนำเสนอเช่นการจัดวางหลักที่จะทำให้เกิดตามสภาวะของการไม่สมเหตุสมผลไร้การควบคุมไม่สื่อสารหรือบ่งบอกนอกเหนือจากการที่ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับการแสดงผลงาน



รูปที่ 3 ภาพทดลองบรรยากาศของภาพผลงาน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

โดยรวมของการจัดองค์ประกอบเนื้อหาของผลงานผลงานใช้การแสดงออกของโทนสีบรรยากาศของภาพโดยใช้โครงในภาพรวมเป็นสีเอกรงค์ (Mono Chrome) และการแสดงออกของรูปทรงที่สื่อความหมายในตัวเองและสื่อความหมายเมื่อมารวมกันที่กระจายขนาดน้อยใหญ่ในภาพให้ความรู้สึกของถึงสภาวะของสถานที่ในจินตนาการ ณ ที่แห่งหนึ่ง

อาจจะเป็นที่จริงหรือที่สร้างขึ้นมาจากมนโสำนึกภายในแสดงถึงความไม่สมเหตุสมผลของความหมายของรูปทรงที่ถูกสร้างขึ้นมาใหม่

3. ทัศนธาตุทางศิลปะของตัวงานในการวิเคราะห์ประเมินในการทำงานในการจัดวางและการผสมกันของทัศนธาตุ เช่น

จุด - กระจายของจุดที่มีขนาดเล็กใหญ่ตาม
จังหวะของพื้นที่ว่างและประกอบกันเป็นรูปร่างที่
สื่อสารความรู้สึกและความหมายบางอย่าง

เส้น - ให้ความรู้สึกสงบมั่นคงในส่วนของเส้น
แบ่งน้ำและภูเขาและจังหวะของเส้นของรูปทรงที่ให้
ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวในส่วนล่างของภาพ

สี - ใช้สีแบบคลุมโทนแบบสีเอกรงค์ (Mono
Chrome) ที่แสดงอิทธิพลครอบคลุมทั้งหมดของ
ชิ้นงานให้เกิดความรู้สึกสงบและมีการใช้สีคู่ตรงกัน
ข้ามในการประกอบกันแสดงนัยยะรูปทรงที่ปรากฏ
ที่สื่อสารถึงความขัดกันแต่ยังคงความงามทาง
สุนทรียะทางศิลปะ

รูปทรง - เป็นรูปทรงที่ปรากฏในธรรมชาติ เช่น
ดอกไม้ พื้นน้ำ ท้องฟ้า ภูเขา ร่วมกับรูปทรงหุ่นเดวิด
สร้างขึ้นในสื่อสารความหมายบางอย่างซึ่งในการ
ดำเนินงานต้องคำนึงถึงพื้นที่ว่างจะเกิดขึ้นคู่กันกับ
รูปทรง

พื้นที่ว่าง - การให้พื้นที่ว่างที่ (Space) แสดง
ความเว้าแหว่งแสดงความรู้สึกและถ่ายทอดอารมณ์
งานตามแบบอย่างศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)
ใช้พื้นที่ว่างให้เกิดสภาวะล่องลอยหรือสถานที่แห่งใด
แห่งหนึ่งในสถานที่คล้ายดินแดนแห่งทิพย์และ
จินตนาการ (ชูลุด นิมเสมอ, 2553)



รูปที่ 4 ภาพแสดงการแบ่งองค์ประกอบจุดตัด 9 ช่อง
ที่มา : โดยผู้วิจัย

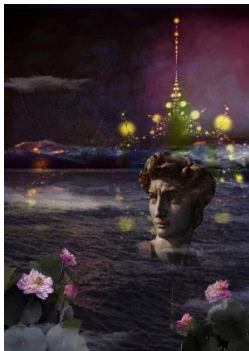
ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการจัดองค์ประกอบผลงานเป็นการจัดแบบ
การใช้จุดตัด 9 ช่อง และมีรูปทรงที่ต้องการแสดงออก
อยู่ตรงเส้นแนวจุดตัด ใช้บรรยากาศสีอมม่วงมี
บรรยากาศใช้สีทึบคู่ตรงข้ามเป็นการขัดกันของคู่
สี เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับภาพและมีรูปทรงหลักที่
ต้องการแสดงเพื่อเป็นจุดเด่นอยู่ตามแนวเส้นแบ่ง
จุดตัด 9 ช่องในการสร้างองค์ประกอบโดยรวมของ
ภาพสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใน
รูปแบบดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ในการ
สื่อสารแนวความคิดและสุนทรียทางความงามและ
จะเป็นแนวทางในการพัฒนาแนวความคิดและ
รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานที่จะต่อยอด
สามารถพัฒนาได้ต่อไป

สรุปและข้อเสนอแนะ

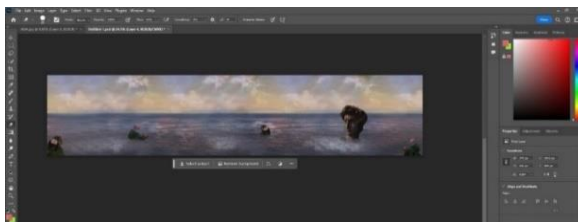
การเสนอกระบวนการในสร้างสรรค์ผลงาน
Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” ในการดำเนินการ
สร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ภายใต้แนวความคิดที่
ผสานความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาภายใน
จากจินตนาการสิ่งใดในกายของผู้วิจัยผ่านทัศนธาตุ
ทางศิลปะและสื่อที่ร่วมสมัยในโลกปัจจุบันโดย
ถ่ายทอดเนื้อหาทางทัศนธาตุที่มาจากแนวความคิด
ผ่านการใช้ เส้น รูปทรง สี บรรยากาศของสี พื้นที่
ว่าง รวมถึงหลักการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ในการ
ทำงานโดยการประเมินในการจัดการทางด้านทัศน
ธาตุในการสื่อสารความงามทางทัศนศิลป์และการ
ตีความหมายเชิงนามธรรมในตัวผลงานได้ใช้หลัก
ทางทัศนธาตุทางศิลปะในการวิเคราะห์ตัวผลงาน
และความหมายหรือนัยยะที่แฝงในการสร้างสรรค์
ผลงานดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ที่แฝงจาก
รูปทรงที่ปรากฏต่าง ๆ ที่ประกอบกันจะแสดงให้เห็น
เนื้อหาที่แฝงจากการตีความการประเมินคุณค่าทาง
สุนทรียภาพจากประสบการณ์ในการรับชมและการ
เข้าถึงงานศิลปะตามแบบเฉพาะปัจเจกบุคคล ผู้โดย
สร้างสรรค์ผลงานหวังว่าจะสร้างความพอใจให้กับ
ผู้ได้ชมผลงานไม่มากนักน้อยในแง่ของสุนทรียภาพ
ทางความงามของตัวผลงานหรือการใช้จินตนาการ

ร่วมกับตัวงานที่ส่งต่อในเรื่องของแง่คิดหรือการใช้จินตนาการร่วมกับตัวผลงานซึ่งในการหารูปแบบของการแสดงออกดังกล่าวสามารถที่จะต่อยอดผลงานไปนำเสนอในรูปแบบอื่น ๆ ตามยุคสมัยนิยมปัจจุบันในการเข้าถึงงานศิลปะที่หลากหลาย โดยผลงานได้ถูกคัดเลือกให้ร่วมแสดงในการแสดงผลงานศิลปะ ออกแบบ และสถาปัตยกรรม นานาชาติ 2023 International Art, Design and Architecture Exhibition 2023 ในวันที่ 26 พฤษภาคม 2567 จัดโดยสถาบันราชชมงคลเทคโนโลยีรัตนโกสินทร์

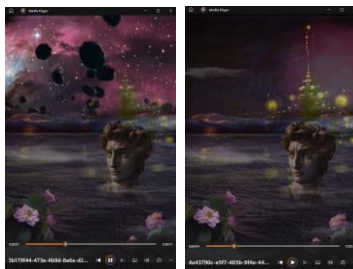


รูปที่ 5 ภาพผลงาน “ชั่วขณะหนึ่ง” (Momentarily)
ที่มา : โดยผู้วิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมดิจิทัล 2 มิติ เทคนิคการปะติดคอลลาจ (Digital Collage) ในชื่อ Momentarily “ชั่วขณะหนึ่ง” ในรูปแบบงานดิจิทัลอาร์ตเป็นการสร้างสรรค์ที่แสดงออกถึงเป็นการถ่ายทอดสาระทางนามธรรมการทดลองในการสร้างบรรยากาศและรูปทรงที่เลือกมาสร้างสรรค์ที่ทำด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์การทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบผลงานเซอร์เรียลิสต์ที่ให้ผลทางความรู้สึกและสื่อสารได้ตรงตามที่ต้องการแสดงออกผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานสามารถต่อยอดพัฒนารูปแบบต่อยอดสู่สื่อดิจิทัลอื่น ๆ หรือประกอบติดตั้งกับสถานที่ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบสื่อ Immersive Art ซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอแบบใหม่ รวมถึงทดลองนำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphics) ในสัดส่วนของภาพแบบพาโนรามาผ่านเครื่องฉายภาพโปรเจคเตอร์ (Projector) โดยทดลองใช้ร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่น ๆ เช่น Resolume Arena เพื่อช่วยการพัฒนา รูปแบบผลงานแนวคิดโดยหวังว่าการดำเนินงานจะเป็นจุดเริ่มต้นของการที่จะทำงานต่อยอดรูปแบบการทำงานและนำเสนอผลงานที่จะพัฒนาต่อไป



รูปที่ 6 ภาพการเตรียมไฟล์การทำงานในการต่อยอดทดลองทำงานในรูปแบบ Immersive Art
ที่มา : โดยผู้วิจัย



รูปที่ 7 รูปที่ทำเป็นภาพเคลื่อนไหวเชิงทดลองโดยมีการทดลองใส่เอฟเฟคต่าง ๆ ที่แสดงผ่านจอมือถือ
ที่มา : โดยผู้วิจัย



รูปที่ 8 ภาพผลงานที่ทดลองในการจัดองค์ประกอบภาพพื้นหลังและบรรยากาศของภาพ เพื่อทดลองนำไปต่อยอดในรูปแบบ Immersive Art
ที่มา : โดยผู้วิจัย



รูปที่ 9 ภาพผลงานที่ทดลองในการทำงานรูปแบบ Immersive Art ในสถานที่ปฏิสัมพันธ์กับคน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

References

- Achitphorn, P. (2022). *Salvador Dali: An artist who awakens the surrealism of the subconscious into artworks*. Retrieved January 11, 2024, from <https://shorturl.asia/uMbtA>
- Bunyan, A. D. M. (2017, November 12). *Magritte and the cinema – Art Blart _ art and cultural memory archive*. Art Blart _ Art and Cultural Memory Archive. Retrieved January 11, 2024, <https://artblart.com/tag/magritte-and-the-cinema/>
- Busakorn, B. (2022). *Understanding Immersive Art: Vibrating or promoting art?*. Retrieved January 11, 2024, from https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=33497
- Chalood, N. (2010). *Elements of Art*. Bangkok: Amarin Printing and Publishing.
- Six Facets Press. (2019). *Sigmund Freud's Psychoanalytic Theory: The Father of Psychoanalysis*. Retrieved January 3, 2024, from <https://shorturl.asia/KflmW>
- Sodsuen, C. (1996). *Psychological and aesthetic realism literature in Thailand B.E. 2507-2527*. Bangkok: Dan Su Thara Printing Company Limited.
- Somyos Naveekran. (2018). *Review: Malcolm Gladwell: David and Goliath*, from. Retrieved January 3, 2024, <http://www.inewhorizon.net/aa11/>