

การประชุมวิชาการ งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ทางนิเทศศาสตร์ ครั้งที่ ๘

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
และเครือข่ายนิเทศศาสตร์ “ยินดีต้อนรับ”
อาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษา
สู่การประชุมวิชาการงานวิจัยและงาน
สร้างสรรค์ทางนิเทศศาสตร์ครั้งที่ ๘

“ขอขอบพระคุณ”

ผู้ทรงคุณวุฒิอภิปรายงานวิจัย

- รองศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญเรือน กิตติวัฒน์
- รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช
- รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์
- รองศาสตราจารย์ เมตตา วิวัฒนานุกูล
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา มีศิลปวิภักย์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมานิษฐ์
- รองศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัดนา ทิมเมือง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ
- คุณจักรพันธ์ ฐ สงขลา
- คุณนิธิวัฒน์ ธาราธ

The Proceedings of the 8th Academic Conference
on Communication Research and Creative Works

วันศุกร์ที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑

เวลา ๐๘.๓๐ น. - ๑๖.๓๐ น.

สถานที่

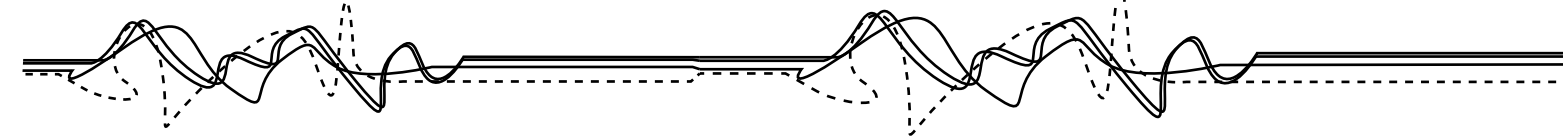
- ห้องประชุมมิลลิเนียม ชั้น ๑๙
- ห้องออডিทอเรียม ชั้น ๑๙

- ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์ ชั้น ๗
- ห้อง ๑๙-๗๐๒/๑ ชั้น ๗
- ห้อง ๑๙-๗๐๒/๒ ชั้น ๗

อาคารเฉลิมพระเกียรติ ๑๙ มหาวิทยาลัยสยาม

การสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลชุด “วัดเซนโซจิ 2018”

Digital Painting Series “Sensoji Temple 2018”



สุริยะ ฉายะเจริญ *

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการอธิบายการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลชุด “วัดเซนโซจิ 2018” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลอันนำไปสู่การปฏิบัติการผลิตจิตรกรรมดิจิทัล และเพื่ออธิบายกระบวนการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอน

ผลงานสร้างสรรค์ในชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากวัดเซนโซจิ โดยผู้เขียนได้วิเคราะห์ออกมาเป็นแนวความคิดการสร้างสรรค์ที่สื่อถึงการบูรณาการระหว่างพื้นที่ทางจิตวิญญาณกับพื้นที่ท่องเที่ยวในสังคมร่วมสมัยของญี่ปุ่นที่โดดเด่น รูปแบบของผลงานเป็นภาพภูมิทัศน์ที่ประกอบไปด้วยสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง และภาพคน โดยใช้แอปพลิเคชันออโต้เดสก์ สเก็ชต์ ในไอแพด เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์

ผลงานที่สำเร็จมีจำนวน 3 ภาพ โดยต้องรู้ 6 ประการ ได้แก่ (1) จิตรกรรมดิจิทัลชุดนี้สามารถสื่อถึงวัดเซนโซจิในบริบทของพื้นที่ทางจิตวิญญาณท่ามกลางโลกวัตถุนิยม (2) ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลด้วยไอแพดสามารถทำได้ง่ายและไม่จำกัดสถานที่ (3) การใช้ไอแพดผลิตงานจิตรกรรมดิจิทัลทำได้เร็วและสะดวกเหมาะสำหรับการผลิตเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ (4) ผลงานที่สำเร็จสามารถนำไปสู่กระบวนการผลิตซ้ำในสื่อต่างๆ ได้ง่าย และ (5) สามารถประยุกต์ใช้การสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลด้วยไอแพดได้ทั้งงานด้านศิลปกรรมและงานทางด้านประยุกต์ศิลป์ได้

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ / จิตรกรรมดิจิทัล / วัดเซนโซจิ

Abstract

This article describes the creation of digital painting in “Sensoji Temple 2018”. The purpose is to study the creative process of digital painting, leading to the production of digital painting and to describe the process of creative work in step.

The creative work in this series was inspired by Sensoji Temple. The author analyzes the concept of creativity, which communicates the integration between spiritual space and the tourist space in contemporary Japanese society. The work is landscape-based, featuring buildings, architectures, and human imagery. Using the Autodesk Sketchbook Application in iPad is a creative tool.

The work is completed in 3 images with 6 knowledge: (1) this digital paintings can convey the Sensoji Temple in the context of a spiritual space amid materialistic worlds. (2) The process of creating digital painting with the iPad is simple and unlimited. (3) Using iPads to produce digital artwork is fast and easy to produce for publishing in social media. (4) Successful completion can lead to easy reproduction in various media and (5) applied digital painting by iPad, both in the field of fine arts and applied art.

Keyword: creativity, digital painting, Sensoji Temple

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

บทนำ

จิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting) หมายถึง ผลงานจิตรกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยระบบของ คอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ จิตรกรรมดิจิทัลเป็นการ สร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยที่เป็นที่นิยมในกลุ่มศิลปิน นักวาดภาพประกอบ และนักออกแบบรุ่นใหม่ทั่วโลก จิตรกรรมดิจิทัลมีรูปแบบที่ไม่จำกัดและหลากหลาย

ศิลปินและจิตรกรระดับโลกอย่างเดวิด ฮอคนีย์ (David Hockney) ที่ปัจจุบันแม้อยู่ในวัยชราแล้ว แต่ยังคงทดลองสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลในรูปแบบ เฉพาะตัว งานจิตรกรรมดิจิทัลของเขาดึงเป็นการใช้ เครื่องมือสื่อสารร่วมสมัยมาสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบของสื่อใหม่ แม้ว่ามีความวิจารย์ว่าผลงานที่สร้างจาก การวาดในไอแพด (iPad) ของเขานั้น มีคุณสมบัติของการ เป็นศิลปะหรือไม่ แต่ก็มีนักวิจารณ์หลายคนที่ยืนยันใน การประโยชน์จากเครื่องมือสมัยใหม่ให้เกิดเป็นผลงาน สร้างสรรค์ในรูปแบบเฉพาะตัวไม่ต่างจากผลงาน จิตรกรรมบนผืนผ้าใบของเขา (Claire Cain Miller,2014: ออนไลน์)

สำหรับในบทความนี้ผู้เขียนมีเป้าหมายใน การนำเสนอกระบวนการสร้างจิตรกรรมดิจิทัลด้วย แท็บเล็ต (Tablet) ประเภทไอแพด (iPad) ซึ่งผู้เขียนตั้ง คำถามกับการปฏิบัติการว่า การวาดภาพบนไอแพดจะ สามารถสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบการวาด ภาพร่างเมือง (Urban Sketch) ชุด “วัดเซนโซจิ 2018” ของผู้เขียนได้หรือไม่ การสร้างสรรค์นี้มีกระบวนการ อย่างไร และมีองค์ความรู้อะไรที่เกิดขึ้นบ้าง

วัตถุประสงค์การสร้างสรรค์

- (1) เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรม ดิจิทัลอันนำไปสู่การปฏิบัติการ
- (2) เพื่อผลิตผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบ จิตรกรรมดิจิทัลด้วยไอแพดที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัด เซนโซจิ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น
- (3) เพื่ออธิบายผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบของ วิชาการ โดยอธิบายถึงแรงบันดาลใจ แนวความคิด รูปแบบการนำเสนอ เทคนิคการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ ผลงานที่สำเร็จ และองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น

ขอบเขตการสร้างสรรค์

- (1) ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลชุดนี้สร้างสรรค์ขึ้น โดยใช้ภาพภูมิทัศน์ที่ประกอบไปด้วยสถาปัตยกรรมและ สิ่งก่อสร้างของวัดเซนโซจิ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เป็น แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์
- (2) ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลชุดนี้สร้างสรรค์ด้วย แท็บเล็ตประเภทไอแพด
- (3) ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลชุดนี้เผยแพร่ผ่านสื่อ สังคมในช่องทางของเฟสบุ๊ค (Facebook) และอินสตา แกรม(Instagram)

ประโยชน์ที่ได้รับ

- (1) มีความรู้ในเรื่องกระบวนการสร้างสรรค์ จิตรกรรมดิจิทัลอันนำไปสู่การปฏิบัติการอย่างสังเขป
- (2) เป็นการผลิตผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบ จิตรกรรมดิจิทัลด้วยไอแพดที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัด เซนโซจิ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น
- (3) เป็นการอธิบายผลงานสร้างสรรค์กระบวนการ สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบเพื่อแสดงคุณสมบัติของผล งานสร้างสรรค์ในบริบทวิชาการ

แรงบันดาลใจ

ผู้เขียนได้รับแรงบันดาลใจการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมดิจิทัลชุดนี้จากการเดินทางไปเก็บข้อมูล ณ วัด เซนโซจิ หรืออาซากุสะคันนง (Asakusa Kannon) หรือ รู้จักในชื่อ วัดอาซากุสะ ณ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ใน เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561 ซึ่งวัดเซนโซจิเป็นวัดใน ศาสนาพุทธที่เก่าแก่ที่สุดในภูมิภาคคันโต (Kanto) และ เป็นสถานที่นิยมสำหรับนักท่องเที่ยวทั่วโลก เพราะฉะนั้น วัดเซนโซจิจึงคาลาคล่าไปด้วยผู้คนหลากหลายที่เข้ามา เยือน ทั้งจากการเข้ามาแสวงบุญและการท่องเที่ยว ทั้งนี้ จึงเป็นมีแหล่งการค้าและบริการด้านต่างๆ รายรอบพื้นที่ เพื่อจากรองรับผู้คนทั่วโลกที่เข้ามา

ความโดดเด่นวัดเซนโซจิตามทัศนะของผู้เขียน ในกรณีนี้ศึกษา นี้ คืออัตลักษณ์ของรูปแบบทาง สถาปัตยกรรมของวัดที่ประกอบไปด้วยมิติของพื้นที่ทาง จิตวิญญาณให้กับนักแสวงบุญทั่วโลกและมิติของพื้นที่ การท่องเที่ยวที่สำคัญของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งการบูรณาการ ระหว่างร่องรอยของอารยธรรมโบราณกับอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวที่เป็นเศรษฐกิจที่สำคัญในยุคปัจจุบัน เป็น

ปัจจัยสำคัญให้วัดเซนโซจิเป็นศูนย์กลางที่สำคัญของกรุง โตเกียวที่มีคุณสมบัติที่โดดเด่นที่สุดในด้านของพื้นที่ทาง ศิลปวัฒนธรรมและพื้นที่ทางเศรษฐกิจสำหรับนักท่องเที่ยว ทั่วโลกปรารถนาไปเยือน

แนวความคิด

ผู้เขียนมีแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ชุดนี้ว่า วัดเซนโซจิแห่งอาซากุสะเป็นสัญลักษณ์อันสำคัญ ของกรุงโตเกียวที่ผสมผสานระหว่างมิติของพื้นที่ทางจิต วิญญาณและความศรัทธาเดิมกับพื้นที่ทางเศรษฐกิจใหม่ ที่มาพร้อมกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นการ จัดการเชิงบูรณาการระหว่างรากเหง้าของอารยธรรมที่ สืบทอดมาจากอดีตกับทุนนิยมในสภาวะสมัยใหม่ของ ญี่ปุ่นด้วยการประกอบสร้างความหมายใหม่ทางภูมิทัศน์ วัฒนธรรม โดยปรับพื้นที่ทางจิตวิญญาณไปสู่พื้นที่ของ การท่องเที่ยวอันสอดคล้องกับอำนาจทางเศรษฐกิจที่เป็น ลูกผสมอย่างลงตัวจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของความเป็น ญี่ปุ่นในโลกสมัยใหม่

รูปแบบการนำเสนอ

รูปแบบการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้อยู่ ในรูปแบบของจิตรกรรมดิจิทัลที่แสดงรูปลักษณ์ของภูมิ ทัศน์ที่ประกอบด้วยสถาปัตยกรรมและสิ่งก่อสร้างที่ สัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของวัดเซนโซจิ โดยมีแรงบันดาลใจ จากรูปแบบการวาดของของกลุ่ม“เออร์เบนสเก็ตเชอร์ส” (Urban Sketcher) ที่นำเสนอภาพภูมิทัศน์เมืองผ่านภาพ วาดเส้นหรือจิตรกรรมในรูปแบบที่หลากหลายและเผยแพร่ผลงานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ (Marc Taro Holmes, 2014: 8)โดยสร้างสรรค์ภาพวาดที่บันทึก สิ่งที่เห็นเพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่ปรากฏอันเป็นการบันทึก เวลาและสถานที่ผ่านรูปแบบการสร้างสรรค์เฉพาะตัว แล้วแบ่งปันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (โรมัส ธอร์สเปคเคน, 2558: 9)

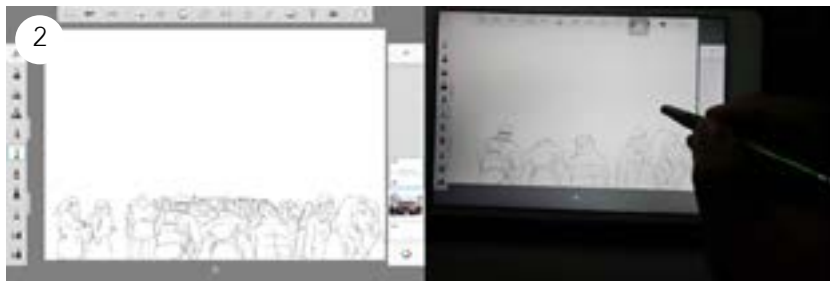
นอกจากนี้ยังได้รับอิทธิพลของรูปแบบการ สร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลของ เดวิด ฮอคนีย์ ที่วาดภูมิ ทัศน์ต่างๆ ด้วยสีสันสดใสด้วยเครื่องมือโนโปรแกรมของ ไอแพด ซึ่งไม่ได้เจาะจงไปที่ความเหมือนจริงของวัตถุ แต่ สร้างสรรค์เส้นและสีที่ประทับใจไปบนภาพที่ประกอบ ไปด้วยพิกเซลนับล้าน (Pixel) ไม่ต่างจากการปาดป้ายสี ด้วยพู่กันลงบนผืนผ้าใบ

เทคนิคการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ใช้เทคนิคการวาดภาพ บนหน้าจอไอแพดซึ่งเป็นแท็บเล็ตรูปแบบหนึ่ง ผู้เขียนใช้ปากกาสำหรับการวาดบนหน้าจอไอแพดประเภทหัวชิลิ โคนและยังใช้นิ้วมือผสมผสานสำหรับการวาดภาพด้วย การใช้แอปพลิเคชันออโต้เดสค์ สเก็ชบุ๊ก (Autodesk Sketchbook Application) โดยใช้ชุดเครื่องมือแบบพื้นฐานในแอปพลิเคชันนี้ในการปฏิบัติการบนหน้าจอไอแพด ทั้งนี้ข้อดีของการปฏิบัติการวาดภาพบนหน้าจอ ไอแพดสามารถปรับแก้ไขโดยการย้อนกระบวนการ ทำงานได้ ทำให้กระบวนการทำงานสามารถแก้ไขได้ตลอด เวลา ซึ่งต่างจากปฏิบัติการสร้างสรรค์จิตรกรรมในรูปแบบ เดิมที่ไม่สามารถย้อนกระบวนการได้ เพราะฉะนั้น ความโดดเด่นทางด้านเทคนิคการสร้างสรรค์เช่นนี้ จึงเป็น ปัจจัยสำคัญที่มีผลให้การปฏิบัติงานมีความสะดวกและ สร้างสรรค์ได้รวดเร็วแม่นยำตามความประสงค์ของผู้ สร้างสรรค์ได้

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

- (1) เดินทางเก็บข้อมูล ณ วัดเซนโซจิ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2561 (ภาพที่ 1)
- (2) สำรวจและสังเกตสภาพแวดล้อมในพื้นที่วัด เซนโซจิเพื่อค้นหามุมมองที่เป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญตามที่ ตั้งเป้าหมายไว้
- (3) ใช้การถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลในการเก็บ ข้อมูล ณ สถานที่จริง
- (4) นำข้อมูลภาพผสมผสานกับประสบการณ์มา ประมวลเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์
- (5) วิเคราะห์แรงบันดาลใจสู่การประกอบสร้าง เพื่อให้ได้เป็นแนวความคิด
- (6) เลือกภาพถ่ายที่มีรูปและความหมายที่ สัมพันธ์กับแนวความคิดมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์
- (7) สร้างจินตภาพสมมุติเพื่อพัฒนาองค์ ประกอบของภาพโดยตัดทอนหรือสร้างเสริมให้ภาพที่ ปรากฏสามารถสื่อได้ตรงเป้าหมายตามแนวความคิด
- (8) การสร้างภาพลายเส้นด้วยแอปพลิเคชันออโต้ เดสค์ สเก็ชบุ๊ก โดยใช้เครื่องมือบนหน้าจอเพื่อให้เกิดรูปร ่าง (ภาพที่ 2)
- (9) การวาดเพิ่มเติมหรือลดทอนรูปร่างลายเส้น ที่ไม่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดเอกภาพและดุลยภาพในผลงาน



ภาพที่ 1 ผู้เขียนเดินทางเก็บข้อมูล ณ วัดเซนโซจิ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2561
ภาพที่ 2 ลักษณะการทำงานในแอปพลิเคชันไดคอสต์ สเก็ชบุ๊ก บนหน้าจอไอแพด รุ่น iPad mini 04
ภาพที่ 3 ขั้นตอนการวาดภาพจิตรกรรมดิจิทัล ชื่อ “Five-Storeyed pagoda”
ภาพที่ 4 ขั้นตอนการวาดภาพจิตรกรรมดิจิทัล ชื่อ “Main Hall”
ภาพที่ 5 ขั้นตอนการวาดภาพจิตรกรรมดิจิทัล ชื่อ “Hozomon Gate”

(10) ใช้แอปพลิเคชันไดคอสต์ สเก็ชบุ๊ก ระบายสีด้วยสีเส้นสดใสโดยอ้างอิงกับสีจริงของวัตถุในภาพ แต่ไม่แสดงความเหมือนจริงเชิงสี (Realistic) แต่เป็นความเหมือนจริงตามทัศนียภาพและความรู้สึกของผู้เขียนเพื่อให้เกิดสุนทรียะตามรูปแบบเฉพาะตัว

(11) ขั้นตอนการระบายสีใช้การเคลื่อนไหวปากกาและนิ้วมือตามอิสระโดยอ้างอิงรูปลักษณ์จากภาพวัตถุจริง และระบายสีแบบไม่เกลี่ยเรียบ (Painterly Style) เพื่อแสดงลักษณะของร่องรอยแปรง (Brush Stroke) คล้ายงานจิตรกรรมแบบเอกเพรสชันนิสม์ (Expressionism) (ภาพที่ 3 - 5)

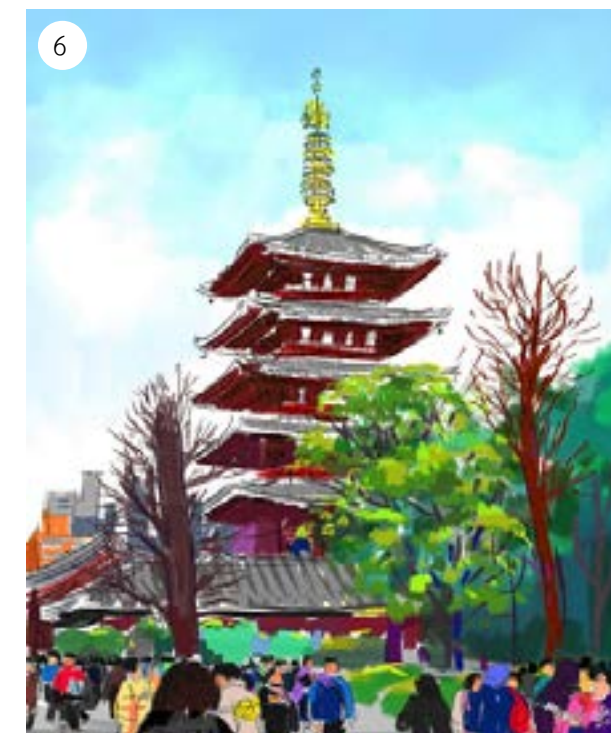
(12) เมื่อสร้างสรรค์ผลงานเสร็จแล้ว (ภาพที่ 6 - ภาพที่ 8) ให้เก็บไฟล์ภาพไว้ทั้งในหน่วยความจำไอแพดและเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันการไฟล์สูญหายหรือสูญหาย

(13) นำไฟล์ภาพเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมประเภทเฟสบุ๊กและอินสตาแกรม (ภาพที่ 9 - 10)

(14) เก็บไฟล์ต้นแบบไว้ให้ปลอดภัยเพื่อเผยแพร่ผ่านการจัดแสดงนิทรรศการต่อไป



ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลที่สำเร็จ



ภาพที่ 6 ภาพจิตรกรรมดิจิทัล ชื่อ “Five-Storeyed pagoda”
ภาพที่ 7 ภาพจิตรกรรมดิจิทัล ชื่อ “Main Hall”
ภาพที่ 8 ภาพจิตรกรรมดิจิทัล ชื่อ “Hozomon Gate”



องค์ความรู้ที่เกิดขึ้น

(1) ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลชุดนี้สามารถสื่อถึงวัดเซนโซจิในความหมายของการเป็นสถานที่ทางจิตวิญญาณท่ามกลางโลกวัตถุนิยมได้ตามเป้าหมาย

(2) การสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลด้วยไอแพดสามารถทำได้ง่ายและสามารถสร้างสรรค์ได้โดยไม่จำกัดสถานที่เพราะมีขนาดเล็ก น้ำหนักเบา สามารถเคลื่อนย้ายสถานที่อย่างง่าย เพราะฉะนั้น การใช้ไอแพดจึงมีข้อจำกัดในการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลที่น้อยกว่าการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลในแบบต่างๆ

(3) การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยไอแพดมีความเร็วและสะดวก เหมาะสำหรับการผลิตเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์

(4) เครื่องมือวาดเขียนในแอปพลิเคชันไดคอสต์ สเก็ชบุ๊ก บนหน้าจอไอแพดมีความสามารถในการเลือกสรรเส้นและสีที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการจำลองผลปฏิบัติการร่องรอยการวาดรูปแบบอุปกรณ์จริง แม้ว่าผลปฏิบัติการที่เกิดขึ้นเป็นร่องรอยเสมือนที่เกิดขึ้นด้วยการทำงานของฟีกเซล และไม่มีคุณสมบัติของลักษณะพื้นผิว



ภาพที่ 9 ภาพจิตรกรรมดิจิทัล ชื่อ “Hozomon Gate”
เผยแพร่ผลงานผ่านอินสตาแกรม (Instagram)

ดังเช่นงานจิตรกรรมที่สร้างสรรค์บนผ้าใบก็ตาม หากแต่ก็มีคุณสมบัติของเส้นและสีเฉพาะที่แสดงความสวยงาม และสามารถนำไปสู่กระบวนการผลิตซ้ำผ่านกระบวนการพิมพ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ หรือการแบ่งปันภาพในสื่อสังคมออนไลน์ได้ด้วย



ภาพที่ 10 เผยแพร่ผลงานผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook)

ต่างๆ ที่สามารถนำไปปรับใช้กับงานสร้างสรรค์ในสาขาที่หลากหลาย ทั้งในระดับมืออาชีพและในระดับมหาชนผู้ใช้โดยทั่วไป
ข้อเสนอแนะ

บทความนี้เป็นกรณีศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด ซึ่งอยู่ระหว่างกระบวนการศึกษาในกรณีต่างๆ เพราะฉะนั้น ในกระบวนการขั้นตอนของการเผยแพร่และประเมินคุณค่าของผลงานจึงยังไม่สมบูรณ์ และยังมีอีกหลายกรณีศึกษาที่ควรนำรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลดังกล่าวนี้ ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำไปสู่การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เพื่อหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ทางวิชาการและงานสร้างสรรค์ในสาขาที่หลากหลายต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

- ธอร์สเปคเคน, โทมัส. (2558). พื้นฐานและเทคนิคสำหรับสเก็ตซ์ภาพ [Urban sketching : The complete guide to techniques] (ธเนศ สังข์สุวรรณ, ผู้แปล). นนทบุรี : ไอทีซี พรีเมียร์.
- Holmes, Marc Taro. (2014).The Urban Sketcher: Techniques for Seeing and Drawing on Location. Ohio: North Light Books
- Miller, Claire Cain. (2014). iPad Is an Artist's Canvas for David Hockney. เข้าถึงได้จาก <https://bits.blogs.nytimes.com/2014/01/10/the-ipad-is-an-artists-canvas-for-david-hockney/>

(5) การสร้างจิตรกรรมดิจิทัลด้วยเครื่องมือวาดเขียนในแอปพลิเคชันอโต้เดสก์ สเก็ชบุ๊ก ที่ปฏิบัติการบนหน้าจอไอแพดสามารถผลิตทั้งในรูปแบบของงานทางด้านศิลปกรรมร่วมสมัย (Fine Art) ที่แสดงคุณลักษณะทางสุนทรียภาพเฉพาะตัวได้ และยังสามารถปรับใช้กับงานทางด้านประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) ในรูปแบบต่างๆ ได้ เช่น การเผยแพร่ในสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ หรือการแสดงนิทรรศการศิลปะ

สรุป บทความนี้เป็นการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลอันนำไปสู่การปฏิบัติการ โดยผู้เขียนได้รับความรู้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลมากขึ้นจากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ด้วยเครื่องมือในไอแพด ซึ่งผลงานในชุด “วัดเซนโซจิ 2018” ได้รับแรงบันดาลใจจากการที่ผู้เขียนได้เดินทางไปเยือนวัดเซนโซจิ ณ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น โดยได้วิเคราะห์แรงบันดาลใจออกมาเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ที่สื่อถึงการบูรณาการของวัดเซนโซจิระหว่างมิติของพื้นที่ทางความเชื่อความศรัทธาอันเป็นพื้นที่ทางจิตวิญญาณกับพื้นที่ท่องเที่ยวในสังคมร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น

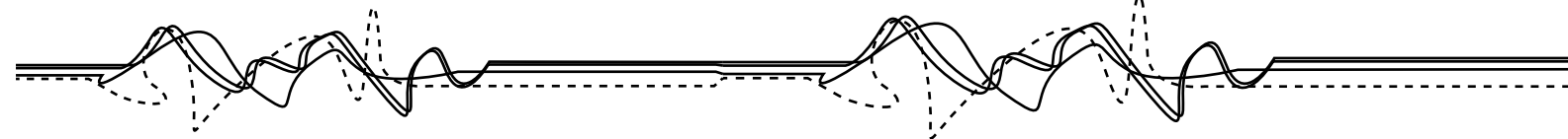
ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลในชุดนี้ มีรูปแบบเป็นภาพภูมิทัศน์ที่ประกอบไปด้วยทางด้านสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้างและภาพคน ในส่วนของเทคนิคนั้น ผู้เขียนใช้ไอแพดและแอปพลิเคชันอโต้เดสก์ สเก็ชบุ๊ก เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบดังที่กล่าวมาแล้ว และองค์ความรู้ที่เกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ คือการอธิบายถึงคุณประโยชน์ของการใช้ไอแพดในการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลในมิติ

เทคนิคในการกำกับภาพยนตร์สั้นของนักศึกษา

โครงการภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2560 :

กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่องเช็ดแล้วคราวนี้

Short Film's Directing Technics of Film Project 2017 : Case Study No More Bet



มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ * สมคน วรรณวิวัฒน์ *

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง “เทคนิคในการกำกับภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาโครงการภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2560: กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่องเช็ดแล้วคราวนี้” มีจุดมุ่งหมายเพื่อทราบถึงเทคนิคในการกำกับภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาโครงการภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2560 เรื่องเช็ดแล้วคราวนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในลักษณะการบริหารงานในตำแหน่งผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

ผลการวิจัยพบว่าเทคนิคในการกำกับภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ได้แก่ ประเด็นแรกคือการกำกับภาพยนตร์ด้วยการใช้อุดมการณ์ และ ความคิดของตนเอง ผู้กำกับภาพยนตร์มีความชัดเจนในแนวทางเนื่องจากเป็นคนเขียนบทภาพยนตร์เอง จึงสามารถสื่อสารให้กับผู้ร่วมงานให้เข้าใจและทำงานในส่วนของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี อีกประเด็นหนึ่งคือการกำกับภาพยนตร์อย่างชัดเจนในแนวทางของการนำเสนอ นั่นคือการกำกับภาพยนตร์ตลกร้ายที่ผู้กำกับภาพยนตร์ได้ศึกษาเนื้อหา รูปแบบ ลักษณะเด่นของภาพยนตร์ตลกร้าย แล้วนำมาสร้างภาพยนตร์เรื่องเช็ดแล้วคราวนี้อย่างชัดเจน และ ตรงรูปแบบ

Abstract

This research article aims to study Short Film's Directing Technics of Film Project 2017 : Case Study No More Bet. This is qualitative research by using participant observation as an executive producer. The result found that there are 2 techniques: ideology and self was clearly shown since screenplay was written by the director, also director's direction was clear since he studied the content and form of bad humorous film eloquently.

บทนำ

เนื่องจากในปัจจุบันภาพยนตร์มีกระบวนการผลิตที่รวดเร็ว และ เอื้ออำนวยต่อการผลิตโดยใช้ทีมงานที่น้อยลงกว่าสมัยที่ผู้วิจัยได้สร้างในเชิงอาชีพเมื่อประมาณ 10 กว่าปีก่อน ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาในปัจจุบันในส่วนของกรรมวิธีก็สามารถผลิตได้ในศักยภาพที่สอดคล้องกับ



ภาพที่ 1 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เช็ดแล้วคราวนี้”

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม