

ผลงานดิจิทัลอาร์ตจากงานวิจัยกรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์จากการ สันนิษฐานรูปลักษณะโบราณสถาน

Digital Art from Researching into Ruins Reconstruction

สุริยะ ฉายะเจริญ *

บทคัดย่อ

ดิจิทัลอาร์ตเป็นงานสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่มีขอบเขตการแสดงออกที่หลากหลาย เทคโนโลยีดิจิทัลจึงมีส่วนช่วยให้การสร้างสรรค์งานศิลปะมีกลวิธีในการนำเสนอแบบใหม่ที่ได้ผลเสมือนจริงมากขึ้น ในกรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์จากการสันนิษฐานรูปลักษณะโบราณสถานของศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตที่มีที่มาจากงานวิจัยทางประวัติศาสตร์ศิลปะ และทำให้ภาพผลงานที่ปรากฏเกิดความหมายที่ชัดเจนตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์

Abstract

Digital art is a contemporary creative expression to the extent that diversity. Digital technology allows for the creation of art is a new way of presenting the results more realistic. In the case study, “Art, created from a researching into ruins reconstruction of Professor Emeritus Dr. Santi Lek-sukhum” is to demonstrate the use of digital technology to create digital works of art with art historical research. And make a significant contribution to the clarity of the objectives of the initiative.

ดิจิทัลอาร์ต

“ดิจิทัลอาร์ต” (Digital Art) เป็นงานสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่มีเทคนิคในการนำเสนอที่หลากหลาย วิวัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ศิลปินหัวก้าวหน้าในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1970 เริ่มหันไปใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการใช้งานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีความสะดวกและใช้งานง่าย จึงทำให้ดิจิทัลอาร์ตได้เข้ามามีบทบาทในปริมนทลของศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) มากขึ้น นับแต่นั้น ผลงานที่เรียกว่าดิจิทัลอาร์ตนั้นมีลักษณะที่เกิดจากกระบวนการผลิตขึ้นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หรือจากการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ในช่วงแรก (ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1970) เกิดศัพท์ที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์อาร์ต” (Computer Art) และ “มัลติมีเดียอาร์ต” (Multimedia Art) แต่หลังการสิ้นสุดของศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบันนี้ดิจิทัลอาร์ตอยู่ภายใต้ร่มเงาของคำว่า “นิวมีเดียอาร์ต” (New Media Art) ซึ่งครอบคลุมถึงผลงานภาพยนตร์ (Film) วิดีโอ (Video) ซาวด์อาร์ต (Sound Art) และไฮบริดฟอร์ม (Hybrid Forms) (Christiane Paul 2008: 7)

*สุริยะ ฉายะเจริญ

อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ทั้งนี้ช่วงหลังคริสต์ทศวรรษ 1990 การใช้งานคอมพิวเตอร์ง่ายขึ้นและมีการเขียนโปรแกรมที่สะดวก เหมาะกับการใช้ปรับแต่งภาพกราฟิกได้ง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม จึงทำให้ศิลปินจำนวนมากน้อยหันมาเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ศิลปินเลือกใช้สื่อดิจิทัลควบคู่ไปกับสื่อแบบเดิมสำหรับเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ศิลปะที่เป็นรูปแบบใหม่และมีพื้นที่เฉพาะโดยตัวมันเอง เช่น การสร้างประติมากรรม 3 มิติ ในพื้นที่โลกดิจิทัล (Jean Robertson & Craig McDaniel 2005: 16) เป็นต้น

สำหรับในวงการศิลปะสมัยปัจจุบันในประเทศไทยนั้น ผลงานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลระยะแรกเริ่มไม่ปรากฏเป็นที่เด่นชัดว่ามีผู้ใดนำเสนอผลงานในลักษณะดังกล่าวที่โดดเด่น ในขณะที่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมักจะเข้ามามีบทบาทที่เด่นชัดกับงานประเภทภาพนิ่ง สื่อผสม (Mixed Media) วิดีโออาร์ต (Video Art) และอินสตอลเลชัน อาร์ต (Installation Art: ศิลปะที่สื่อความหมายโดยอ้างอิงกับบริบทของพื้นที่)

การปรากฏตัวขึ้นของงานศิลปะไทยร่วมสมัยที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือมักจะอยู่ในขอบเขตของศิลปินที่ไปศึกษาต่อต่างประเทศเป็นส่วนใหญ่ในระยะแรก (คริสต์ทศวรรษ 1990) และเป็นลักษณะผลงานที่เน้นการรับรู้เชิงสุนทรีย์มากกว่าการค้นคว้าทางวิชาการ เช่น ผลงานภาพถ่ายและวิดีโอของอำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ (สุธี คุณาวิชยานนท์ 2546: 201) หรือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Adobe Photoshop) เข้ามาปรับแต่งภาพในผลงานชุด Pink Man หรือปีศาจสีชมพู (Horror of Pink) (ชญาบุญตม์ ศิลปศาสตร์ 2550: 101) เป็นต้น ดังนั้นผลงานดิจิทัลอาร์ตในประเทศไทยส่วนใหญ่ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวอยู่ภายในขอบข่ายของศิลปะที่ใช้สื่อใหม่มากกว่าจะล่วงเข้าสู่วงวิชาการอย่างชัดเจนเท่ากับปัจจุบัน

หากจะพิจารณาดิจิทัลอาร์ตในลักษณะของศิลปะภาพนิ่งแล้ว ผลงานดิจิทัลอาร์ตรวมไปถึงผลงานภาพถ่ายดัดแปลงด้วยคอมพิวเตอร์ (Manipulate Photography) หมายถึงผลงานภาพถ่ายที่นำมาสร้างหรือตกแต่งดัดแปลงด้วยคอมพิวเตอร์ การนำเสนอจะเป็นภาพนิ่งไม่มีความเคลื่อนไหว (ชญาบุญตม์ ศิลปศาสตร์

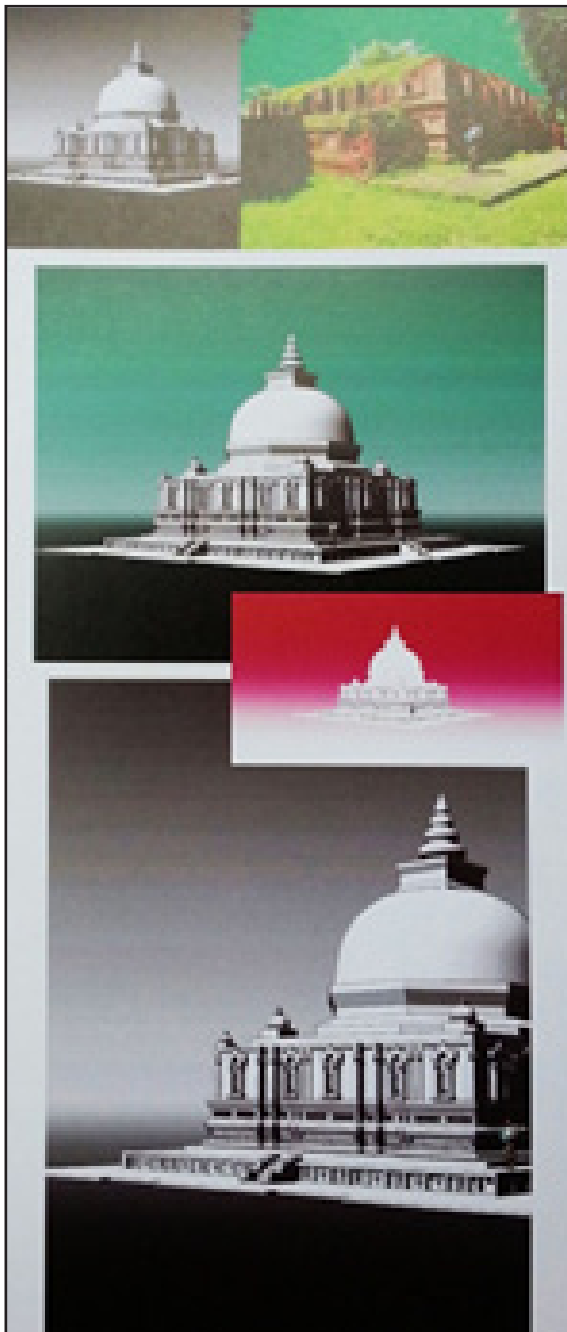
2550:20) ซึ่งในปัจจุบันก็ถือเป็นลักษณะผลงานที่มีความนิยมเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เนื่องด้วยวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานง่ายและสะดวกรวดเร็วขึ้น ประกอบกับการเปลี่ยนสถานะของคอมพิวเตอร์ที่เดิมเป็นเพียงอุปกรณ์สำนักงานสู่การเป็นอุปกรณ์สำหรับเฉพาะรายบุคคล ก็ยังมีส่วนผลักดันให้สื่อแบบดิจิทัลกลายเป็นสื่อกระแสหลักที่ทรงอิทธิพลที่สุดในปัจจุบัน

ดิจิทัลอาร์ตจากการสันนิษฐานรูปลักษณะโบราณสถาน ผลงาน “ศิลปะสร้างสรรค์จากการสันนิษฐานรูปลักษณะโบราณสถาน” ของศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม ถือเป็นกรณีศึกษาในการใช้ผลจากงานวิจัยซึ่งเป็นงานวิชาการมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานงานด้วยระบบดิจิทัล ซึ่งผลที่ปรากฏไม่เพียงนำไปเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทางวิชาการเท่านั้น หากแต่ยังมีคุณค่าในทางศิลปะอีกด้วย

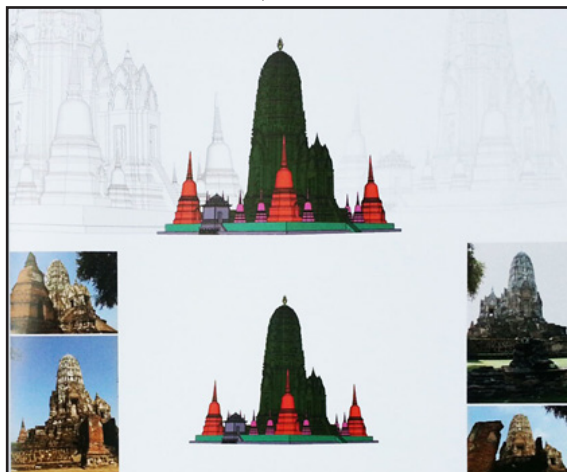
แม้ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม จะเป็นนักวิชาการทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะไทยที่มีผลงานทางด้านวิชาการที่มากมายและโดดเด่นที่สุดคนหนึ่งในปัจจุบัน แต่กลับสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ได้อย่างน่าสนใจ ทั้งนี้อาจด้วยดร. สันติศึกษาทางด้านศิลปะในระดับปริญญาตรี ก่อนที่จะเปลี่ยนไปศึกษาต่อทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์จนจบปริญญาเอก ณ กรุงปารีส สาธารณรัฐฝรั่งเศส ดังนั้นพื้นฐานด้านศิลปะจึงพัฒนาควบคู่ไปกับงานด้านวิชาการ ซึ่งจะเห็นได้จากกรณีศึกษา “ศิลปะสร้างสรรค์จากการสันนิษฐานรูปลักษณะโบราณสถาน” ของท่าน

แรงบันดาลใจ

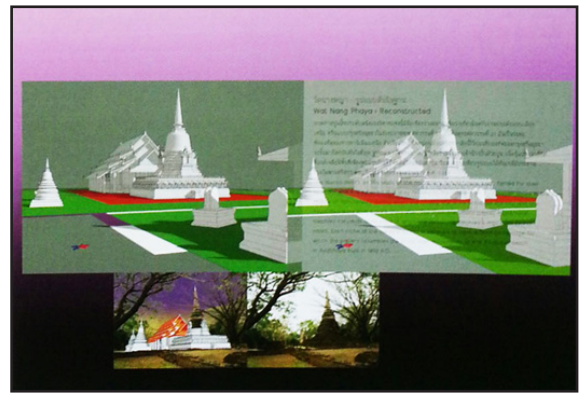
ผลงานในชุด “ศิลปะสร้างสรรค์จากการสันนิษฐานรูปลักษณะโบราณสถาน” นี้ ดร. สันติได้นำผลจากการวิจัยทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์โดยการสันนิษฐานรูปทรงของสถาปัตยกรรมมาสร้างเป็นภาพแบบดิจิทัลขึ้นและนำเสนอในรูปแบบดิจิทัลอาร์ตที่เป็นภาพถ่ายที่ดัดแปลงและสร้างรูปทรงเสมือนด้วยคอมพิวเตอร์ (Manipulate Photography)



ภาพที่ 1 เจดีย์จุลประโทน นครปฐม 1



ภาพที่ 2 วัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 3 วัดนางพญา ศรีสะเกษนาลัย

ดร. สันติได้เขียนไว้ว่า “...ข้าพเจ้าได้วิจัยเพื่อหาทางพัฒนาภาพรูปแบบสันนิษฐานเหล่านั้น...โดยเพิ่ม ลด ถัด ตัดทอนด้วยรสนิยมทางศิลปะส่วนตัวของข้าพเจ้า นำมาสู่แนวคิดและแนวทางใหม่ ทั้งการสร้างและการนำเสนอศิลปกรรมที่ผสมผสานผลจากการวิจัยด้านประวัติศาสตร์ศิลปะกับรสนิยมทางศิลปะ...อนุรักษ์ควบคู่กับการพัฒนา...” (สันติ 2555: 3)

แนวคิด

ผลงานในชุดนี้มีที่มาจากภาพในใจ ใช้จินตนาการทำให้ความตลึงบังเกิดเป็นแนวความคิด (ปรีชา เถาทอง ใน สันติ 2555: 3) ซึ่งจากผลงานที่ปรากฏทำให้วิเคราะห์ได้ว่า ดร.สันติไม่ได้มุ่งหมายให้ผลงานเป็นเพียงภาพหนึ่งในการนำเสนอเพื่อสนับสนุนงานวิจัยเท่านั้น หากแต่กลับเป็นการเอาแนวคิดรวบยอดจากการวิจัยอันประกอบไปด้วยหลักฐานยืนยันถึงทฤษฎีในการสันนิษฐานนั้นมาสร้างเป็นผลงานศิลปะในรูปของดิจิทัลอาร์ต ทั้งนี้เนื่องด้วยผลงานที่ปรากฏได้มีลักษณะการจัดวางองค์ประกอบและการใช้ทัศนธาตุ (Visual Element) ต่างๆ เพื่อขบขันให้เกิดความงามแบบเฉพาะ ผลงานที่ออกมาจึงไม่ใช่เพียงแค่ผังแสดงข้อมูลในการนำเสนอ แต่รวมไปถึงการแสดง ความหมาย และประสบการณ์ทางสุนทรียะให้กับผู้ดูมากเท่ากับที่ผู้ดูสามารถที่จะเข้าใจความหมายหรือเนื้อหาที่ปรากฏในภาพ

กระบวนการสร้าง

ผลงานชุดนี้สร้างภาพนิ่งด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ (ระบบดิจิทัล) ด้วยโปรแกรมสเก็ตซ์อัพ (Sketch Up) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างรูปทรงจำลองแบบ 3 มิติ (3D) โดยเฉพาะงานทางด้านออกแบบสถาปัตยกรรม (Architecture) ในกรณีดังกล่าวนี้เป็น การสร้างภาพจำลองจากจินตนาการ (สันนิษฐาน) ของ โบราณสถานให้ปรากฏขึ้นจริงหลังจากนั้นนำไปจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Composition) ด้วยโปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) อันเป็นโปรแกรมกราฟิก (Graphic) ที่จัดการภาพแบบเรสเตอร์ (Raster based) ซึ่งทำงานด้วยการเรียงจุดสีเหลี่ยมเล็กๆ (Pixel) ที่มีค่าของสีที่ต่างกันและให้ผลของภาพออกมามีน้ำหนักและความจัดของสีที่เสมือนจริง

ลักษณะการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ของดร.สันตินั้นเป็นการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลไปสู่การสร้างภาพจำลองรูปทรงสันนิษฐานขึ้นเป็นอันดับแรก (โดยที่ใช้ข้อมูลจากพื้นที่จริงที่เป็นเพียงซากปรักหักพังเท่านั้น) หลังจากนั้นจึงนำภาพจำลองรูปทรงสันนิษฐานมาประกอบเข้ากับภาพถ่ายของพื้นที่จริงมีลักษณะของภาพที่ทับซ้อนและวางเคียงกันเพื่อให้ผู้เห็นการเปรียบเทียบระหว่างภาพสถานที่จริงกับภาพที่เกิดจากการสันนิษฐาน องค์ความรู้

นอกจากผลงานชุดผลงาน “ศิลปะสร้างสรรค์จากการสันนิษฐานรูปลักษณ์โบราณสถาน” จะเป็นผลงานแบบดิจิทัลอาร์ตร่วมสมัยที่ต่างจากผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินท่านอื่นแล้ว ผลงานชุดนี้ ดร. สันติ ยังนำไปใช้สอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคสนามได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างยิ่งซึ่งถือว่าไม่เพียงเป็นการบูรณาการระหว่างการวิจัยกับการสร้างสรรค์เท่านั้น หากแต่ยังบูรณาการร่วมด้วยกับการนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้ในการเรียนการสอนอีกด้วย

ในฐานะนักวิชาการทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์แล้ว ผลงานในชุดดังกล่าวนี้ถือว่ามีความท้าทายอย่างยิ่งหากเกิดกรณีที่มีข้อมูลทางวิชาการหรือความคิดเห็นที่แตกต่างในข้อสันนิษฐานของรูปลักษณ์โบราณสถาน ดังนั้น ดร.สันติจึงใช้คำว่า “สันนิษฐาน” ซึ่งหากมีข้อมูลใหม่มาคัดค้านในข้อสันนิษฐานนั้น ก็ย่อมถือเป็นการแสดงทัศนะกันทางวิชาการมากกว่าจะถือเป็นความขัดแย้งที่จะต้องเกิดข้อหักล้าง

ในแง่มุมของงานสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต ในชุดนี้ได้ทำให้ภาพของการวิจัยและงานสร้างสรรค์มีความชัดเจน เนื่องด้วยเป็นการสร้างรูปทรงของซากโบราณสถานให้คืนสู่สภาพเดิม (ตามการสันนิษฐาน) และนำมาเสนอด้วยวิธีการที่อาศัยเทคนิคทางดิจิทัลทำงานที่เป็นวิชาการทางประวัติศาสตร์กลายเป็นงานศิลปะที่ให้อารมณ์ทางสุนทรีย์ (ชลูด นิมเสมอใน สันติ 2556: 48) ผลที่เกิดขึ้นจึงเป็นงานสร้างสรรค์ที่มีกลิ่นอายของการวิเคราะห์ทางวิชาการซึ่งต่างจากผลงานสร้างสรรค์ที่ใช้เพียงแง่มุมของความงามและอารมณ์ความรู้สึกเท่านั้น

สรุป

ในบริบทของศิลปะร่วมสมัยแล้วดิจิทัลอาร์ตถือเป็นผลงานสร้างสรรค์กระแสหลักที่ถูกนำไปใช้ในรูปแบบที่หลากหลาย การแสดงออกเพื่อผลทางสุนทรีย์ในงานแบบดิจิทัลอาร์ตจึงมีความแตกต่างมากมายเช่นเดียวกัน ซึ่งการจำกัดขอบเขตแบบตายตัวในงานที่เรียกกันว่าดิจิทัลอาร์ตย่อมเป็นสิ่งที่ยากจะระบุอย่างตายตัว ในกรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์จากการสันนิษฐานรูปลักษณ์โบราณสถานทำให้เห็นถึงความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ (ดร.สันติ) ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างผลงานมากกว่าจะใช้กระบวนการสร้างสรรค์แบบเก่า (โดยการวาดด้วยมือ) ทั้งนี้เพราะการสร้างภาพที่มีสัดส่วนชัดเจนตามสภาพของความเหมือนจริงนั้นย่อมทำให้ภาพที่ปรากฏขึ้นในจินตนาการของผู้ดูมีความชัดเจนมากขึ้น ทั้งนี้เกิดจากความสามารถของผู้สร้างสรรค์ที่มีพื้นฐานความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยมาส่งเสริมการสร้างสรรคให้ชัดเจนและลุ่มลึกยิ่งขึ้น (อิทธิพลตั้งโฉลก ใน สันติ 2555: 7) นั้นหมายถึงผู้ที่สร้างสรรค์ต้องมีความเข้าใจกระจ่างชัดในสิ่งที่ต้องการสื่อสารมากเท่ากับการตั้งสมมุติฐานว่าผู้ดู (ผู้รับสาร) จะเกิดความเข้าใจมากน้อยเพียงใดกับผลงานที่ปรากฏ ดิจิทัลอาร์ตจึงถือเป็นสื่อใหม่ที่ไม่เพียงจำเพราะเจาะจงอยู่กับศาสตร์ใดๆ อย่างคงที่ หากแต่การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นจะมีความเหมาะสมในการตอบโต้กับสิ่งที่ต้องการแสดงออกและการสื่อสารให้ประสบผลสำเร็จอย่างที่สุด

บรรณานุกรม

ชญาอนุตม์ ศิลปศาสตร์. “from Message to Media: มองผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะไทยร่วมสมัย” สูจิบัตรนิทรรศการ from Message to Media: มองผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะไทยร่วมสมัย. ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ 22 กันยายน – 10 พฤศจิกายน 2550, 2550.

สันติ เล็กสุขุม,ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สูจิบัตรนิทรรศการเชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส พุทธศักราช 2556: ซากโบราณสถาน สูจิตรกรรมดิจิทัล. ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า, กรุงเทพฯ 4– 30 สิงหาคม 2556, กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2556.

สันติ เล็กสุขุม,ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สูจิบัตรนิทรรศการศิลปะสร้างสรรค์จากการสันนิษฐานรูปลักษณะโบราณสถาน. ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า, กรุงเทพฯ 6 – 30 มกราคม 2555, กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2555.

สุธี คุณาวิชยานนท์. จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่: ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บ้านหัวแหลม, 2546.

Christiane Paul. Digital Art. London; New York: Thames & Hudson, c2008.

Jean Robertson, Craig McDaniel. Themes of contemporary art: visual art after 1980. New York: Oxford University Press, c2005.