

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การรับรู้ของเวลาและมิติลวง

PERCEPTION OF TIME AND DIMENSIONAL ILLUSION



T129123



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 129123
รับ. เดือน. ปี. 27 มิ.ย. 2556

b. 12539822
i.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2556
KMITL-2013-AR-M-005-031

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PERCEPTION OF TIME AND DIMENSIONAL ILLUSION



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENT FOR THE
DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN FINE ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2013
KMITL-2013-AR-M-005-031

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2013

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การรับรู้ของเวลาและมิติลวง
PERCEPTION OF TIME AND DIMENSIONAL ILLUSION
นักศึกษา นางสาวสุธาสินี อรัณยะपाल
รหัสประจำตัว 54620917
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์กัญจณา ดำโสภี
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์กัญจณา ดำโสภี	
รองศาสตราจารย์อลิศา จันผิงเพ็ชร	
ศาสตราจารย์เดชา วราชน	
รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 3 พฤษภาคม 2556 เวลา 10.00 น.

สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(รองศาสตราจารย์บุญสนอง รัตนสุนทรากุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่... 31... เดือน... พฤษภาคม... พ.ศ. 2556

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การรับรู้ของเวลาและมิติลวง
นักศึกษา	นางสาวสุภาสิณี อรัณยะपाल
รหัสประจำตัว	54620917
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2556
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ. กันจณา คำไสกี

บทคัดย่อ

เอกสารศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นการรวบรวมแนวความคิดที่ประกอบด้วยเนื้อหา รูปแบบและกระบวนการทางเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อเรื่อง “การรับรู้ของเวลาและมิติลวง (Perception of time dimension illusion)” นำเสนอในเรื่องของ ทัศนคติ ความหลงเชื่อ และการยึดติดกับสิ่งต่างๆ ของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกันออกไป สิ่งเหล่านั้นจะแปรเปลี่ยนไปตามประสบการณ์ของแต่ละคน จากปัจจัยดังกล่าว ในเรื่องของความหลงเชื่อและการยึดติดก่อให้เกิดสภาวะการลุ่มหลง ซึ่งสิ่งนี้อาจเกิดขึ้นจากการเผชิญกับเหตุการณ์นั้นๆ และไม่สามารถตัดขาดได้ เกิดเป็นความลุ่มหลงในจินตนาการที่สร้างขึ้นเอง โดยสิ่งนั้นไม่เคยเกิดขึ้นเลย การรับรู้และเวลาที่ผ่านมาอันอาจถูกชักพาเข้าสู่ภาพลวง หากขาดสติ สิ่งนั้นอาจกลายเป็นอีกมิติหนึ่งที่หลาย ๆ คนมักสร้างขึ้นเอง ไม่มากนักน้อย โดยแนวความคิดได้ถูกนำมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะในลักษณะของ วิดีโออาร์ต (Video Art) ภาพสามมิติ เสมือนกับว่าสิ่งนั้นจับต้องได้ แต่จับต้องไม่ได้ตามรูปแบบของแนวความคิดที่กำหนดขึ้น

Thesis	Perception of time dimention illusion
Student	Miss. Sudhasene Aranyapala
Student ID	54620917
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2013
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Kunjana Dumsopee

ABSTRACT

This art thesis is the collection of concepts, consisted of content, forms, and technical process called 'Perception of Time Dimension Illusion', representing attitudes, lures, and possession which are different for each individual. These can be changed by the experiences of individual. Lure and possession can cause preoccupation which can occur after a person has faced a situation and couldn't cut it down. That person's mind will create imagination and he/she will be preoccupied with it. Perceptions and time dimensions might drag that person to illusions if he/she is not fully conscious of it. There might be another world created by that person, more or less. I used video art techniques and 3D art so that the artwork seems to be touchable but actually is not.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณและน้อมรำลึกถึงคุณบิดา มารดา และครอบครัวอรัญยะपाल ผู้มอบและหล่อหลอมความเป็นคนในแบบฉบับที่เป็นตัวเองสูงสุดแก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ กัณจนดา ดำโสภี ผู้ซึ่งให้คำปรึกษาที่แนะที่ดี และเสียสละเวลาให้แก่ข้าพเจ้าในการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี รวมทั้งคณาจารย์สาขาวิชาทัศนศิลป์ทุกท่าน ที่มอบความรู้ทางด้านศิลปะและให้ความอนุเคราะห์ทางด้านความคิดในการทำงานวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

สุธาสิณี อรัญยะपाल



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 ความสำคัญของโครงการ.....	2
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	3
บทที่2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์.....	4
2.1 ข้อมูลอ้างอิงในการสร้างสรรค์.....	4
2.1.1 ข้อมูลเชิงศาสนา.....	4
2.1.2 ข้อมูลเชิงวิเคราะห์ทางสังคม.....	5
2.1.3 ข้อมูลทฤษฎีการรับรู้.....	6
2.2 อิทธิพลที่ได้รับทางศิลปะ.....	10
2.2.1 ศิลปะ Op Art.....	10
2.2.1.1 ลักษณะของศิลปะแบบออปอาร์ต.....	11
2.2.1.2 วิเคราะห์ข้อมูลหลังจากการศึกษาศิลปะออปอาร์ต.....	13
2.2.1.3 วิคเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely).....	25
2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันระหว่างการมองเห็นที่สัมพันธ์กับศิลปะออปอาร์ต.....	27
2.3.1 การรับรู้ทางการมองเห็น.....	27
2.4 การรับรู้.....	31
2.4.1 ลำดับขั้นของกระบวนการรับรู้.....	32
2.4.2 กลไกของการรับรู้.....	33
2.4.3 องค์ประกอบของการรับรู้.....	34
2.4.4 การจัดระบบการรับรู้.....	34
2.4.5 ความคงที่ของการรับรู้.....	34

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.4.6 ปัจจัยกำหนดการรับรู้.....	35
บทที่3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์.....	54
3.1 การหาข้อมูลและการรวบรวมข้อมูล	54
3.2 การสร้างภาพร่างและภาพต้นแบบ.....	63
บทที่4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	65
4.1 วิเคราะห์ผลงาน.....	66
4.1.1 เส้น (Line).....	67
4.1.2 รูปร่าง (Shape).....	67
4.1.3 รูปทรง (Form).....	68
4.1.4 สี (Colour).....	68
4.1.5 น้ำหนัก (Value).....	69
4.1.6 ที่ว่าง (Space).....	69
4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	70
4.2.1 ความกลมกลืน (Harmony).....	70
4.2.2 ความสมดุล (Balance).....	70
4.2.3 สัดส่วน (Proportion).....	71
4.2.4 ความเป็นเด่น (Dominance).....	71
4.2.5 ความเคลื่อนไหว (Movement).....	71
4.2.6 การจำกัด (Economy).....	71
บทที่5 บทสรุป.....	72
บรรณานุกรม.....	77
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	76
ประวัติผู้เขียน.....	79

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพผลงานศิลปินบริดจ์ ไรลีย์ (Bridget Riley) Movement in Squares.....	12
2.2 ภาพผลงานศิลปินวิกเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely).....	12
2.3 ภาพผลงานศิลปินวิกเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely).....	13
2.4 ภาพผลงานศิลปินโจเซฟ อัลเบิร์ต (Josef Albers).....	16
2.5 ภาพผลงานศิลปินวิกเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely).....	16
2.6 ภาพผลงานศิลปินวิกเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely).....	17
2.7 ภาพผลงานศิลปินวิกเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely).....	17
2.8 ภาพผลงานศิลปินวิกเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely).....	18
2.9 ภาพผลงานศิลปินโซโต (Jesús Soto).....	18
2.10 ภาพผลงานริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra).....	19
2.11 ภาพผลงานศิลปินแลร์รี พูนส์ (Larry Poons).....	20
2.12 ภาพผลงานศิลปินแลร์รี พูนส์ (Larry Poons).....	21
2.13 ภาพผลงานศิลปินแฟรงค์ สเตลล่า (Frank Stella).....	21
2.14 ภาพผลงานศิลปินมอร์ริส หลุยส์ (Morris Louis).....	22
2.15 ภาพผลงานศิลปินเอลส์เวิร์ท เคลลี (Ellsworth Kelly).....	22
2.16 ภาพผลงานศิลปินเอลส์เวิร์ท เคลลี (Ellsworth Kelly).....	23
2.17 ภาพผลงานศิลปินเคนเนท โนแลนด์ (Kenneth Noland).....	23
2.18 ภาพผลงานศิลปินบริดเจต ไรลีย์ (Bridget Riley).....	24
2.19 ภาพผลงานศิลปินบริดเจต ไรลีย์ (Bridget Riley).....	24
2.20 ภาพประกอบปัจจัยกำหนดการรับรู้.....	37
2.21 ภาพประกอบหัวข้อลักษณะของสิ่งเร้า.....	43
2.22 ภาพประกอบหัวข้อการแปลความหมายและการรับรู้.....	46
2.23 ภาพประกอบหัวข้อการแปลความหมายและการรับรู้.....	47
2.24 ภาพประกอบเรื่องการตัดกันของเส้นและการเกิดมุมมองรับรู้.....	47
3.1 ภาพผลงานผีตตะในภาพลวง 1 (Illusion Perception 1).....	55
3.2 ภาพผลงานผีตตะในภาพลวง 2 (Illusion Perception 2)	55
3.3 ภาพผลงานผีตตะในภาพลวง 3 (Illusion Perception 3).....	56

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.4 ภาพประกอบผลงาน.....	57
3.5 ภาพประกอบผลงาน.....	57
3.6 ภาพประกอบผลงานจัดวาง.....	58
3.7 ภาพประกอบผลงานจัดวาง.....	59
3.8 ภาพประกอบผลงานจัดวาง.....	59
3.9 ภาพประกอบผลงานจัดวาง.....	60
3.10 ภาพประกอบผลงานจัดวาง.....	60
3.11 ภาพประกอบผลงานจัดวาง.....	61
3.12 ภาพประกอบผลงานจัดวาง.....	62
3.13 ภาพประกอบผลงานจัดวาง.....	62
3.14 ภาพร่างในการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 1.....	64
4.1 ภาพผลงานชุดที่ 1.....	66
4.2 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง เส้น.....	67
4.3 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง รูปร่าง.....	67
4.4 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง รูปทรง.....	68
4.5 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง สี.....	68
4.6 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง น้ำหนัก.....	69
4.7 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง ที่ว่าง.....	69
4.8 ภาพศิลปนิพนธ์ (ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1).....	70
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	76
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	77
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	78

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

การรับรู้ของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ตั้งแต่วัยเยาว์ และเมื่อขณะที่เรายังเยาว์ ชีวิตเราล้วนถูกเติมแต่งจากผู้มากประสบการณ์ เรื่องจริงบางอย่างอาจถูกสอนผ่านนิทานที่มีผู้เขียนได้ประพันธ์มันขึ้นผ่านกระบวนการในวิธีของเขา ตัวอย่างเช่น นิทานอีสปเรื่อง ชาววนักบังเห่า (ที่ยกตัวอย่างนิทานเรื่องนี้เพราะ ต่อมาภายหลังได้มีศิลปินนำเรื่องราวของนิทานเรื่องนี้มาแต่งเป็นเพลงแทนความรู้สึกของตน ตามประสบการณ์ของตัวศิลปินและโด่งดังมากในขณะนั้น) นิทานเรื่องนี้ได้รับรางวัล หนังสือคัดเลือกกลุ่มสาระภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1 – ประถมศึกษาปีที่ 2) โครงการอบรมห้องสมุดชีวิตสัญจรฯ จัดโดยสำนักงานอุทยานเรียนรู้ (TK.Park) นิทานเรื่องนี้ต้องการสอนให้ผู้อ่านตระหนักถึงการช่วยเหลือผู้ที่ไม่รู้จักบุญคุณ ซึ่งโดยเนื้อหาหลักค่อนข้างจริงจัง แตกต่างจากสื่อที่แสดงออกมาเพื่อถ่ายทอดคำสอน จะเห็นได้ว่า ตั้งแต่เด็กเราจะถูกสอนสิ่งต่างๆ ผ่านนิยาย นิทาน คำเปรียบเปรย แต่เคยสงสัยไหมว่า เด็กจะรับรู้สิ่งที่ผู้ใหญ่สอนผ่านสิ่งพวกนี้ไปในทางไหน เพราะในเมื่อสุดท้ายเราทุกคนก็ยังเรียกสิ่งเหล่านั้นว่านิทาน และต่อมาเมื่อเด็กเติบโตขึ้นก็ถูกสอนด้วยคำพูดที่ว่า คนโบราณเขาว่าอย่างนั้น คนโบราณเขาว่าอย่างนี้ คนโบราณเขาถือ เมื่อเทียบกับนิทานแล้วย่อมไม่ต่างกัน เพราะไม่อาจหาข้อพิสูจน์ได้ ความเชื่อจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเวลาเป็นตัวกำหนด บุคคลที่เคยเผชิญสิ่งใดมาก็ย่อมเชื่อมั่นในสิ่งๆ นั้นไม่เว้นแต่ผู้ถูกสอน เพราะในบางครั้งการที่เราเชื่ออะไรบางอย่างด้วยใจ ความรู้สึกที่อยู่ในใจมันอาจซับซ้อนกว่าความจริงนัก อาจกลายเป็นความรู้สึกหลอกตัวเองก็ว่าได้ เพราะเมื่อโดนผู้ถูกสอนยอนสอนกลับเราด้วยความจริง ผู้สอนอาจไม่เข้าใจ อาจด้วยวัย วุฒิภาวะตั้งแต่เด็กจนเป็นผู้ใหญ่ ทำให้รู้สึกได้ว่า มากประสบการณ์ทั้งที่ทุกอย่างเรียนรู้ได้ แต่หาเหตุผลไม่ได้

กาลเวลาผ่านไปความสุขของคนเราเริ่มมีขอบเขต ขอบเขตในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการคิดอยู่ในขอบเขต แต่เป็นขอบเขตที่ไม่สามารถให้ผู้อื่นล่วงล้ำเข้ามาได้ เพราะในเมื่อความสุขในปัจจุบันหาไม่ได้อีกแล้วหากพ้นจากช่วงวัยเด็กมา จึงไม่แปลกที่เราต้องสร้างสุขนั้นขึ้นมาเอง แต่สิ่งที่สำคัญคือ เมื่อคนเรามีความสุขมักจะจากมันไม่ได้ ยิ่งอยู่กับมันนานเท่าไร ก็ยากที่จะลืมตามองความจริงว่าเรากำลังเผชิญกับสิ่งใดอยู่

เมื่อก้าวเข้ามาสู่วัยที่รู้สึกอึดต่อการเรียนรู้จากสิ่งรอบข้าง เมื่อนั้นคนเราส่วนใหญ่มักจะเลือกอยู่กับความสุขจากสิ่งที่เรียกว่าจินตนาการมากขึ้น สุดท้ายก็กลายเป็นวังวนหรือภาพลวงตาที่เราสร้างขึ้นเอง เพื่อที่จะประสบแต่ความสุข ณ เวลานั้น หากเราลองเอาใจเราพุ่งไปกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเวลานาน ณ ขณะนั้นในมโนภาพที่เราสร้างขึ้นไม่ใช่วัตถุแค่เรานึกถึงหรือสถานที่ที่ประทับใจ แต่มันกลับกลายเป็นว่าเราเริ่มจินตนาการ ต่อยอดจากประสบการณ์จริงให้กลายเป็นความฝันและหลงติดอยู่กับภาพลวงตาเหล่านั้น กลายเป็นวังวนที่แม้แต่ตัวเราเองยังหาจุดสิ้นสุดไม่ได้

1.2 ความสำคัญของโครงการ

มนุษย์ทุกคนเรียนและอยู่บนโลกด้วยกิเลสตัณหา น้อยคนนักที่จะยืนอยู่บนพื้นฐานแห่งความเป็นจริง บางคนทะเยอทะยานอยากได้อะไรก็มี เบียดเบียนผู้อื่นด้วยไม่รู้ตัว แต่ประเด็นที่ข้าพเจ้าหยิบยกมาก็คือ ความลุ่มหลงมัวเมาในวัตถุและสิ่งเร้ารอบข้าง ทำให้เกิดความอยากได้อะไรก็มี สร้างกรอบความคิดบนพื้นที่ส่วนตัวของตัวเอง ลุ่มหลงอยู่กับสิ่งที่ไม่เป็นจริง จึงก่อให้เกิดภาพลวงตา ลวงทั้งกาย ลวงทั้งใจ ดึงตัวเองให้เข้าไปเสพสุขในพื้นที่นั้นนั้น ไม่แปลกที่คนเราจะมีชีวิตที่ฝัน ไม่ผิดที่คนเราต้องการสิ่งที่ฝันไว้ แต่ใครกันที่จะสามารถใช้ชีวิตจริงกับฝันที่เป็นภาพลวงตาเหล่านั้นได้อย่างสมบูรณ์

คนพวกนี้จะสร้างภาพลวงตาเพื่อหลอกตัวเองทั้งหมด และเมื่อเข้าสู่โลกแห่งความลวง พวกเขาเหล่านั้นก็จะอยู่ในพื้นที่ที่ว่างเปล่าแต่เต็มไปด้วยสิ่งลวงตาที่จับต้องไม่ได้ และจมอยู่กับมิติที่ตนสร้างขึ้นในที่สุด

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.3.1. เพื่อสะท้อนความลุ่มหลงของมนุษย์ที่มีต่อวัตถุและสิ่งเร้ารอบข้างจากนามธรรมเป็นรูปธรรมให้ออกมาในรูปแบบของตัวเอง
- 1.3.2. เพื่อเสนอผลงานในทฤษฎีที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรมมากขึ้นในกระบวนการศิลปะ
- 1.3.3. เพื่อเรียนรู้และศึกษาปฏิกิริยาของมนุษย์ที่มีผลต่อภาพลวงตา

1.4 ขอบเขตของโครงการ

- 1.4.1. ผลงานศิลปะจำนวน 3 ชิ้น
- 1.4.2. ขนาดผลงาน ผันแปรตามพื้นที่
- 1.4.3. เทคนิค Video Art เป็นการสร้างวิดีโอโมชันกราฟฟิก (Motion Graphic) เป็นงานกราฟฟิกที่เคลื่อนไหวได้ โดยการนำมาจัดเรียงต่อๆ กัน หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการผสมผสานระหว่างงานดีไซน์กับภาพเคลื่อนไหว โดยนำศิลปะ Op Art ที่มีลวดลายที่ลวงตาเป็นตัวหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งนำไปสู่กระบวนการเสมือนบทบาทสอดบททางสายตามผสมผสานกับแนวความคิดในแง่ของความไม่มีอยู่จริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ศิลปะเป็นผลงานการสร้างสรรค์ที่เป็นไปตามนิยามและเจตคติของผู้สร้างผลงาน แต่สิ่งที่สำคัญก่อนจะสร้างผลงานนั้นไม่ใช่ทำตามอารมณ์ส่วนตนเท่านั้น แต่ในเมื่อเรามีสิ่งที่เราต้องการจะสร้างแม้กระทั่งเพื่อตัวเอง ก็ต้องมีเหตุผล ไม่เช่นนั้น คุณค่าของศิลปะก็จะหายไป ผลงานศิลปะต้องการหลายสิ่งเพื่อยืนยันเจตคติที่แน่นอน ดังนั้นข้าพเจ้าจึงเริ่มศึกษาหาข้อมูลที่มีทั้งเนื้อหาภาพประกอบ หรือแม้แต่คำสอนทางพระพุทธศาสนา และบวกกับประสบการณ์ของตัวข้าพเจ้าเอง โดยได้จำแนกแหล่งที่มาของข้อมูล วิธีการค้นหาและรวบรวมข้อมูล เพื่อประโยชน์ของการสร้างสรรค์ผลงานไว้ดังนี้คือ

2.1 ข้อมูลอ้างอิงในการสร้างผลงาน

คนเราย่อมมีความลุ่มหลงอยากได้อยากมีอยู่เหมือนกัน แต่ใครจะมากจะน้อย เห็นความพอดี อยู่กับความเป็นจริงมากแค่ไหน บางคนถึงขั้นกับเพื่อฝันตกอยู่ในภวังค์กลายเป็นวังวนของภาพลวงตา นานวันเข้าสิ่งเหล่านั้นยิ่งเป็นรูปเป็นร่าง (ในมโน) มากขึ้นเรื่อยๆ กลับกลายเป็นว่าถ้าตื่นมาแล้วต้องเผชิญกับความจริง กลายเป็นการยอมรับไม่ได้ว่า เราไม่มี ว่าเป็นเพียงแค่ภาพลวงตา วันเวลานั้นสำคัญยิ่งเดือนสติตัวเองมากเท่าไร เราจะรู้สึกตัวเร็วมากเท่านั้น เหมือนคนที่หลุดเข้าไปอยู่ในวังวนแล้วหาทางออกไม่เจอ ทั้งที่จริงแล้ววังวนนั้นเป็นภาพที่เราสร้างขึ้นเองทั้งหมด

2.1.1 ข้อมูลเชิงศาสนา

จากการศึกษาข้อมูลต่างๆ นั้น ทำให้ข้าพเจ้าได้เข้าใจสิ่งที่ข้าพเจ้าเองกำลังลงมือทำเป็นอย่างมาก เพราะเมื่อประสบที่ผ่านมาเพียงคนเดียว ไม่สามารถเทียบได้กับประสบของหลายๆ คน ที่ได้พบเจอมาหลากหลายรูปแบบ หรือแม้กระทั่งผู้อยู่ภายใต้ศาสนาที่อธิบายสิ่งในเชิงศาสนาว่า “อดีตมันไม่มี มันผ่านไปแล้วก็เหลือแต่ความทรงจำ อนาคตก็ไม่มีจริง เพราะมันเป็นเพียงเรื่องปรุงแต่ง บ้าบอไปเอง และในความเป็นจริงปัจจุบันก็ไม่มีจริง ที่มีปัจจุบันขึ้นมาก็เพราะมีเราเข้าไปรับรู้ เข้าไปยอมรับความมีอยู่ของสิ่งสมมุติ เข้าไปยึดว่ามันเป็นแบบนั้น เข้าไปสัมผัสความมีอยู่ของมันผ่าน ผัสสะ อายตนะ โลกของสรรพสิ่งทั้งหลายมันเป็นระบบอ้างอิงสมมุติทั้งนั้น อ้างอิงจากทิวถูลี อ้างอิงจากอายตนะ ซึ่งมันไม่มีอยู่จริง มันเป็นแค่มายา (กรรม) ทั้งนี้ การยึดติดกับทุกข์ (กรรม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มันมีจริงที่ไหน เดียวผ่านไปมา แวบผ่านตลอด เร็วมาก เร็วพอๆ กับจิต มันเลยจับต้องไม่ได้ การที่
ให้รู้ให้อยู่ในปัจจุบัน มันก็เป็นเพียงดูเงาของปัจจุบันเท่านั้น ในเมื่อทุกอย่างในสังสารวัฏมันเกิดดับ
พร้อมกัน เหตุการณ์ที่ถูกรู้และจิตรู้มันเกิดดับพร้อมกัน นี่คือเหตุผลที่ทำให้ผู้ภาวนาเอาสติไปจดจ่อ
หรือ “คอย” ดู “คอย” รู้ อย่างเอาเป็นเอาตายด้วยการฝึกแบบนี้แหละ ที่ทำให้ผู้ภาวนาเข้าไปติดอยู่
ในสังสารวัฏ ไปหลงสร้างวิภวณอยู่ภายใน สร้างความมืดมิดในจิตใจให้ตัวเองโดยไม่รู้ตัว ดังนั้น
ปัจจุบันก็ไม่เอา เพราะมันเอาไม่ได้ ที่เอาได้นั้นโหมะอุปาทานทั้งนั้น หลอกตัวเองทั้งนั้น ใ้อปัจจุบัน
จริงๆ “ไม่มีใครอยู่กับมันได้สักคน เพราะเดี๋ยวมันก็ผ่านไป ถ้าเข้าไปคอยอยู่กับปัจจุบันก็ถือว่ายึด
แล้ว เป็นอุปาทานไปแล้ว ปล่อยมันไปเลย รู้หรือไม่รู้ก็ไม่เอา แล้วเดี๋ยวมันก็จะคลายจากการรู้ โดย
เจตนาไปเอง ฉะนั้นทั้งเลยปัจจุบันก็ไม่เอา ใ้อความพยายามเอาสิ่งที่มีมันแวบผ่านๆ อย่างรวดเร็วมัน
มันสร้างแต่ความจดจ่อรอคอย ต้องไปแช่อยู่กับมัน มันเป็นต้นเหตุที่อยากจะอยู่กับปัจจุบัน พอ
ไม่ได้มันก็ตั้ง มันก็เครียด ถ้าลดหรือหลีกเลี่ยงจากภาวะนั้น มันก็คลายจริงไปเอง ดูแล้วไม่ได้อะไร
นอกจากเข้าไปติดจนอยู่ข้างใน” (กลุ่มธรรมโพธิธรรม 04/06/2009 <http://blog.blog.blog.rombodidhama.net>)

จากข้อมูลเบื้องต้น ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่า ไม่ว่าเราจะอยู่ในด้านไหนของสังคม ย่อม
ก่อให้เกิดความลุ่มหลงทั้งนั้น แม้กระทั่งศาสนาที่สอนให้มนุษย์รู้จักความสงบ มีสติปัญญา ผู้คนก็
ยังหลงไปกับสิ่งปฏิบัติจนกลายเป็นคนโง่ม บางสิ่งที่เกิดขึ้นบนโลกนี้ห้ามกิเลสไม่ได้ ไม่ว่าจะทั้ง
ทางกายหรือทางใจ ขนาดบุคคลที่ปฏิบัติอยู่บนพื้นฐานของศาสนายังมีความลุ่มหลง ลุ่มหลงอยาก
นิพพาน ลุ่มหลงอยากสุขสบาย ลุ่มหลงในใจที่สงบ (เป็นการสร้างใจด้วยความนึกคิดของตนว่า ฉัน
นี่และสงบ) และความลุ่มหลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นล้วนเกิดจากความพึงพอใจส่วนตน ที่พอใจโดยไร้เหตุ
และผล ทำทุกสิ่งภายใต้ความรู้สึกโดยไม่ใช้สมองไตร่ตรอง

2.1.2 ข้อมูลเชิงวิเคราะห์ทางสังคม

“พฤติกรรมการบริโภควัตถุนิยม (สินค้าฟุ่มเฟือย) ได้ฝังรากลึกลงในวิถีชีวิตของผู้คนใน
สังคมไทยเสมือนหนึ่งเป็นปัจจัยที่ห้า ถ้าใครไม่ใช้ก็ถือว่าตกยุค ไม่ทันสมัย ซึ่งรูปแบบรูปทรงของ
สินค้าที่ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาได้สร้างความพึงพอใจอย่างสูงสุด โดยสามารถแตะต้องสัมผัสได้ถึง
ความมีตัวตน มีสีสัน โฉบเฉี่ยวดูทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหรา ชีวิตที่ภูมิฐาน และสร้างความ
ภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของได้อย่างลงตัว จนไม่อาจจะปฏิเสธว่าไม่มีความต้องการจะบริโภคสินค้านั้น
นั้น ทั้งกลุ่มคนที่มีอำนาจซื้อและไม่มี ดังนั้น ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมจึงเจริญเติบโตอยู่บนพื้นฐาน
ความอ่อนแอทางจิตใจของคนไทยผู้บริโภค

เมื่อความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของคนไทย ซึ่งก็คืออุปสงค์ (ความต้องการซื้อ) ได้รับการตอบสนองจากอุปทาน (ความต้องการขาย) ที่ต้องการกำไรสูงสุด ก็ก่อให้เกิดดุลยภาพของตลาดคนไทย ผู้ซื้อก็กลายเป็นทศกัณฐ์ทำงานกันตัวเป็นเกลียวเพื่อหาเงินมาซื้อสินค้าตอบสนองความต้องการของตน” (มติชน วันอาทิตย์ ที่ 14 มกราคม พ.ศ.2550 10:48 น., สิทธิรินทร์ คงสง คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า การบริโภควัตถุนิยมมันได้เกิดขึ้นมานานแล้วและนับวันมันยิ่งก่อตัวเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนบางครั้งในสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเห็นเองนั้นก็รู้สึกถึงความประหลาดต่อบุคคลกลุ่มนั้น เช่น ปกติการใช้ชีวิตของมนุษย์มักจะมีปัจจัยที่ต้องพกเพื่อใช้สอยยามฉุกเฉินอยู่ตลอดเวลา แต่เมื่อเวลาผ่านไป สิ่งเหล่านั้นกลายเป็นของสวยงาม กลายเป็นแฟชั่น กล่าวคือ “เจอผู้ชายคนหนึ่งถือกระเป๋าที่เป็นแบรนด์ดังภายใต้แบรนด์เดียวกันถึงสองใบ และถือคู่กันในมือข้างเดียวกัน” ตัวเขาเอาคงคิดว่าเขามี เขาสามารถหามาได้ แต่ในมุมมองของผู้อื่นเมื่อมองเข้าไปบุคคลนั้นอาจดูเหมือนเป็นคนบ้า ที่ทำในสิ่งที่เกินตัว เพราะเมื่อเทียบกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมันดูไม่เข้ากันเอาซะเลย เขาอาจจะมีส่วนของเขา แต่คนเราเริ่มขาดความพอดี ความพอดีที่สามารถเดินอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงได้ ทั้งหมดนี้ที่ได้กล่าวมา ไม่ใช่ว่าซื้อไม่ได้ แต่ควรใช้วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจ เพื่อความพอดีเหมาะสม ฟังตระหนักถึงชีวิตความเป็นอยู่และสังคมรอบข้าง และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือฟังตระหนักถึงตนเองว่าสิ่งที่เราอยากได้อาจจะมี มันจำเป็นแล้วหรือที่จะต้องสูญเสียให้กับสิ่งของเหล่านั้น ก่อนที่จะหลุดเข้าไปอยู่ในมิติที่หลอกลวง

จากข้อมูลเหล่านี้ เรื่องผู้บริโภคนิยมก็ได้เข้าไปอยู่ในคำสอนทางพระพุทธศาสนา เพื่อเตือนสติมนุษย์ให้ยืนอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง...

2.1.3 ข้อมูลทฤษฎีการรับรู้

การรับรู้เป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์ใช้อวัยวะรับสัมผัส (Sensory motor) ซึ่งเรียกว่าเครื่องรับ (Sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากการวิจัยมีการค้นพบว่า การรับรู้ของคนเกิดจากการเห็น 75% จากการได้ยิน 13% การสัมผัส 6% กลิ่น 3% และรส 3% การรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพล หรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้ ลักษณะของสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องมีการรับรู้เกิดขึ้นก่อน เพราะการรับรู้เป็นหนทางที่นำไปสู่การแปลความหมายที่เข้าใจกันได้ ซึ่งหมายถึงการรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ถ้าไม่มีการรับรู้เกิดขึ้น การเรียนรู้อย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ การรับรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด ทักษะคติของมนุษย์อันเป็นส่วนสำคัญยิ่งในกระบวนการเรียนการสอนและการใช้สื่อการสอนจึงจำเป็นต้องให้เกิดการรับรู้ที่ถูกต้องมากที่สุด ดังคำกล่าวของ อดองซัย สุรวัฒนบุรณ (2528) และ วไลพร ภวภูตานนท์ ณ มหาสารคาม (ม.ป.ป.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

: 125) ที่กล่าวว่า การที่จะเกิดการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องอาศัยการรับรู้ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์ การรับรู้มีขอบเขตการที่ทำให้เกิดการรับรู้ โดยการนำความรู้เข้าสู่สมองด้วยอวัยวะสัมผัส และเก็บรวบรวมจดจำไว้สำหรับเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดมโนภาพและทัศนคติ ดังนั้นการมีสิ่งเร้าที่ดีและมีองค์ประกอบของการรับรู้ที่สมบูรณ์ถูกต้อง ก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีด้วยซึ่งการรับรู้เป็นส่วนสำคัญยิ่งต่อการรับรู้

นอกจากนี้ กระบวนการรับรู้ยังสามารถใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนด้วย ซึ่ง เฟรมมิ่ง (Fleming) (1984: 3) ให้ข้อเสนอแนะว่ามีเหตุผลหลายประการที่นักออกแบบเพื่อการเรียนการสอนจำต้องรู้และนำหลักการของการรับรู้ไปประยุกต์ใช้ กล่าวคือ

1. โดยทั่วไปแล้วสิ่งต่าง ๆ เช่น วัตถุ บุคคล เหตุการณ์ หรือสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน ถูกรับรู้ ดีกว่า มันก็ย่อมถูกจดจำได้ดีกว่าเช่นกัน

2. ในการเรียนการสอนจำเป็นต้องหลีกเลี่ยงการรับรู้ที่ผิดพลาด เพราะถ้าผู้เรียนรู้ข้อความ หรือเนื้อหาผิดพลาด เขาก็จะเข้าใจผิดหรืออาจเรียนรู้บางสิ่งที่ผิดพลาดหรือไม่ตรงกับความเป็นจริง

3. เมื่อมีความต้องการสื่อในการเรียนการสอนเพื่อใช้แทนความเป็นจริงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องรู้ว่าทำอะไร จึงจะนำเสนอความเป็นจริงนั้นได้อย่างเพียงพอที่จะให้เกิดการรับรู้ ตามความมุ่งหมาย

กฤษณา ศักดิ์ศรี (2530: 487) กล่าวถึง บทบาทของการรับรู้ที่มีต่อการเรียนรู้ว่า บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ได้ดี และมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับ การรับรู้และการรับรู้สิ่งเร้าของบุคคล นอกจากจะขึ้นอยู่กับตัวสิ่งเร้าและประสาทสัมผัสของผู้รับรู้แล้ว ยังขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้รู้และพื้นฐานความรู้เดิมที่มีต่อสิ่งที่เรียนด้วย **จิตวิทยาการเรียนรู้** เมื่อทราบถึงความสัมพันธ์ของการรับรู้ ที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแล้ว ผู้บรรยายจึงต้องเป็นผู้กระตุ้น หรือเสนอสิ่งต่างๆ ให้ผู้เรียน เพราะการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในตัว ผู้เรียนซึ่ง จำเนียร ช่วงโชติ (2519) ให้ความหมายไว้ว่า "...การ เรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเกิดจากประสบการณ์ที่มีขอบเขตกว้าง และสลับซับซ้อนมากโดยเฉพาะในแง่ของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม..."

รกวิน (2523: 56-60) การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งหมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนแสดงออก และสามารถสังเกตและวัดได้ การศึกษากระบวนการเรียนรู้จึงต้องศึกษาเรื่องของพฤติกรรมมนุษย์ที่เปลี่ยนไปในลักษณะที่พึงประสงค์ การศึกษาพฤติกรรมต่าง ๆ จะต้องมีระบบระเบียบ วิธีการ และอาศัยความรู้ต่างๆ เช่น จิตวิทยา การศึกษา สังคมวิทยา มนุษยวิทยา เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ กระบวนการสื่อความและสื่อความหมาย การพิจารณาการเรียนรู้ของผู้เรียนจำเป็นต้องสังเกตและวัดพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป การศึกษาพฤติกรรมต่างๆ นำไปสู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำหนดทฤษฎี การเรียนรู้ต่าง ๆ ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มพฤติกรรมร่วมกันระหว่างครูและ ผู้เรียนรวมทั้งวิธีการจัดระบบการเรียนการสอนที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ไป ตามวัตถุประสงค์ การเรียนรู้เป็นพื้นฐานของการดำเนินชีวิต มนุษย์มีการเรียนรู้ตั้งแต่แรกเกิดจนถึง ก่อนตาย จึงมีคำกล่าวเสมอว่า "No one too old to learn" หรือ ไม่มีใครแก่เกินที่จะเรียน การ เรียนรู้จะช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี

การเรียนรู้ของคนเรา จากไม่รู้ไปสู่การเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอนดังที่ กฤษณา ศักดิ์ศรี (2530) กล่าวไว้ดังนี้ "การเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อสิ่งเร้า (Stimulus) มาเร้าอินทรีย์ (Organism) ประสาทที่ตื่นตัว เกิดการรับสัมผัส หรือเพนนาการ (Sensation) ด้วยประสาททั้ง 5 แล้วส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบ ประสาทส่วนกลาง ทำให้เกิดการแปลความหมายขึ้นโดยอาศัยประสบการณ์เดิมและอื่น ๆ เรียกว่า สัญชา นหรือการรับรู้ (Perception) เมื่อแปลความหมายแล้ว ก็จะมีการสรุปผลของการรับรู้เป็น ความคิดรวบยอดเรียกว่า เกิดสังกัป (Conception) แล้วมีปฏิกิริยาตอบสนอง (Response) อย่าง หนึ่งอย่างใดต่อสิ่งเร้าตามที่รับรู้ เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แสดงว่าการเรียนรู้ได้ เกิดขึ้นแล้วประเมินผลที่เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้แล้ว"

การเรียนรู้เป็นพื้นฐานของการดำเนินชีวิต มนุษย์มีการเรียนรู้ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงก่อน ตาย จึงมีคำกล่าวเสมอว่า "No one too old to learn" หรือ ไม่มีใครแก่เกินที่จะเรียน การเรียนรู้จะ ช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี ธรรมชาติของการเรียนรู้ มี 4 ขั้นตอน คือ

1. ความต้องการของผู้เรียน (Want) คือ ผู้เรียนอยากทราบอะไร เมื่อผู้เรียนมีความ ต้องการอยากรู้หรืออยากเห็นในสิ่งใดก็ตาม จะเป็นสิ่งที่ยั่วยุให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้
2. สิ่งเร้าที่น่าสนใจ (Stimulus) ก่อนที่จะเรียนรู้ได้ จะต้องมึสิ่งเร้าที่น่าสนใจ และน่า สัมผัสสำหรับมนุษย์ ทำให้มนุษย์ดิ้นรนขวนขวาย และใฝ่ใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่น่าสนใจนั้นๆ
3. การตอบสนอง (Response) เมื่อมีสิ่งเร้าที่น่าสนใจและน่าสัมผัส มนุษย์จะทำการ สัมผัสโดยใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตาหู ลิ้นชิม จมูกดม ผิวหนังสัมผัส และสัมผัส ด้วย ใจ เป็นต้น ทำให้มีการแปลความหมายจากการสัมผัสสิ่งเร้า เป็นการรับรู้ จำได้ ปร ะ ส า น ความรู้เข้าด้วยกัน มีการเปรียบเทียบ และคิดอย่างมีเหตุผล
4. การได้รับรางวัล (Reward) ภายหลังจากการตอบสนอง มนุษย์อาจเกิดความพึงพอใจ ซึ่งเป็นกำไรชีวิตอย่างหนึ่ง จะได้นำไปพัฒนาคุณภาพชีวิต เช่น การได้เรียนรู้ ในวิชาชีพชั้นสูง จน สามารถออกไปประกอบอาชีพชั้นสูง (Professional) ได้ นอกจากจะได้รับรางวัลทางเศรษฐกิจเป็น เงินตราแล้ว ยังจะได้รับเกียรติยศจากสังคมเป็นศักดิ์ศรี และความ ภาคภูมิใจทางสังคมได้ ประการหนึ่งด้วย

ลำดับขั้นของการเรียนรู้

ในกระบวนการเรียนรู้ของคนเรานั้น จะประกอบด้วยลำดับขั้นตอนพื้นฐานที่สำคัญ 3 ขั้นตอนด้วยกัน คือ (1) ประสบการณ์ (2) ความเข้าใจ และ (3) ความนึกคิด

1. ประสบการณ์ (Experiences) ในบุคคลปกติทุกคนจะมีประสบการณ์อยู่ด้วยกันทั้งนั้น ส่วนใหญ่ที่เป็นที่เข้าใจก็คือ ประสบาสัมผัสทั้งห้า ซึ่งได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ประสบาสัมผัสเหล่านี้จะเป็นเสมือนช่องประตูที่จะให้บุคคลได้รับรู้และตอบสนองต่อสิ่งเร้า ต่าง ๆ ถ้าไม่มีประสบการณ์เหล่านี้แล้วบุคคลจะไม่มีโอกาสรับรู้หรือมีประสบการณ์ใด ๆ เลย ซึ่งก็เท่ากับเขาไม่สามารถเรียนรู้สิ่งใดๆ ได้ด้วยประสบการณ์ต่างๆ ที่บุคคลได้รับนั้น ย่อมจะแตกต่างกัน บางชนิดก็เป็นประสบการณ์ตรงบางชนิดเป็นประสบการณ์แทน บางชนิดเป็นประสบการณ์รูปธรรม และบางชนิดเป็นประสบการณ์นามธรรม หรือเป็นสัญลักษณ์

2. ความเข้าใจ (Understanding) หลังจากบุคคลได้รับประสบการณ์แล้ว ขั้นต่อไปก็คือ ตีความหมายหรือสร้างมโนคติ (Concept) ในประสบการณ์นั้น กระบวนการนี้เกิดขึ้นในสมองหรือจิตของบุคคล เพราะสมองจะเกิดสัญญาณ (Percept) และมีความทรงจำ (Retain) ขึ้น ซึ่งเราเรียกกระบวนการนี้ว่า "ความเข้าใจ" ในการเรียนรู้ นั้น บุคคลจะเข้าใจประสบการณ์ที่เขาประสบได้ ก็ต่อเมื่อเขาสามารถจัดระเบียบ (Organize) วิเคราะห์ (Analyze) และสังเคราะห์ (Synthesis) ประสบการณ์ต่างๆ จนกระทั่งหาความหมายอัน แท้จริงของประสบการณ์นั้นได้

3. ความนึกคิด (Thinking) ความนึกคิดถือว่าเป็นขั้นสุดท้ายของการเรียนรู้ ความนึกคิดที่มีประสิทธิภาพนั้น ต้องเป็นความนึกคิดที่สามารถจัดระเบียบ (Organize) ประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับให้เข้ากันได้ สามารถที่จะค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ทั้งเก่าและใหม่ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่จะทำให้เกิดบูรณาการการเรียนรู้อย่างแท้จริง

2.2 อิทธิพลที่ได้รับทางศิลปะ

2.2.1 ศิลปะ Op Art

ออปอาร์ต เริ่มในอเมริกา และขยายไปทั่วยุโรปอย่างรวดเร็ว ศิลปินมุ่งเน้นตามทฤษฎีการมองเห็น (Visual Theory) เกี่ยวข้องกับประสาทตา บางทีก็เรียกว่า ทฤษฎีของการรับรู้ ซึ่งมีหลักสำคัญ 3 ประการ

1. ทฤษฎีแสงและเงา (Light and Shade)
2. ทฤษฎีรูปและพื้น (Figure and Ground)
3. ทฤษฎีสอดคล้อง และตัดกัน (Balance and Contrast)

การมองเห็นทั้ง 3 วิธีนี้มีการคิดค้นเพื่อเขียนภาพกันมากจนทำให้ศิลปะออปอาร์ตได้รับความนิยมกว้างขวางไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว ศิลปะออปอาร์ต คำนึงถึงสีเป็นสิ่งสำคัญที่สุด นิยมใช้สีที่มีความเข้มมาก หรือมีความสดใสมาก แสดงให้เห็นว่าตัดกัน ทับกัน หรือเหลื่อมล้ำกัน เพื่อให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและสะดุดตา บางครั้งทำให้ดูตื่น ลึกลับ ด้วยเส้น หรือ รู้สึกงูวาบ เคลื่อนไหวคล้ายคลื่น ล้อสายตาอยู่ สีที่ศิลปินออปอาร์ต นิยมใช้มากที่สุดคือ สีดำกับสีขาว ผู้บุกเบิกศิลปะออปอาร์ต คือ วิคเตอร์ วาซารี (Victor Vasarely) ได้รับความสำเร็จอย่างมากในอเมริกา

ศิลปะออปอาร์ต เป็น ศิลปะที่มุ่งถึงสายตา การมองเห็น เรื่องตาเป็นเรื่องสำคัญของศิลปะแบบนี้ การรับรู้ทางตาเป็นปัญหาที่พยายามค้นคว้ากันอยู่เสมอ นักจิตวิทยาบางคนพยายามที่จะทดลองหาข้อเท็จจริงว่า ตาหรือสมองกันแน่ ที่เป็นสื่อกระตุ้นประสาทการรับรู้ต่างๆ ของมนุษย์ โดยพยายามที่จะหาข้อมูลเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการเห็น การคิด ความรู้สึกและความจำ แต่ก็ไม่สามารถวิเคราะห์ออกจากกันได้ว่าอันไหนสำคัญกว่า...เมื่อยัง หาข้อสรุปไม่ได้ว่าตาหรือสมองสำคัญกว่ากัน ศิลปินออปอาร์ตจึงเลือกเชื่อตามความคิดของตนว่า ตามีความสำคัญกว่า เน้นการเห็นด้วยตาเป็นข้อสมมติฐานในการแสดงออกทางศิลปะ แนวคิดของงานอยู่บนความเชื่อที่ว่า จิตกรรมประกอบด้วยเส้น และสี ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญ เส้นและสีต้องมีการแสดงออกอย่างเสรี โดยไม่เลียนแบบธรรมชาติ เส้นและสีต้องมีความกลมกลืนกัน จิตกรรมปรากฏบนระนาบผิวหน้าของผ้าใบ ซึ่งเป็นบริเวณที่รวบรวมรูปแบบและความรู้สึกของจิตกรรม ดังนั้นระนาบผิวหน้าจะต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ ต้องไม่ลอกเลียนแบบธรรมชาติไม่ลอกเลียนวิชาเปอร์สเปคตีฟ (เป็นเรื่องของเส้น สายตาที่มองใกล้ ไกล สิ่งที่อยู่ใกล้ใหญ่ สิ่งที่อยู่ไกลเล็กเป็นต้น) แต่จะต้องรู้สึกตื่นลึกลับด้วยตัวมันเอง

ศิลปินที่พยายามแสดงความรู้สึกของตนอย่างเสรี จะยึดรูปทรงง่ายๆ เป็นหลัก ยิ่งง่ายยิ่งเป็นสากล สียิ่งบริสุทธิ์ก็ยิ่งเป็นสากล สีที่บริสุทธิ์คือแม่สีเบื้องต้นที่ไม่ได้เกิดจากการผสมจากสีอื่น

ออปอาร์ตได้รับอิทธิพลจากกลุ่มฟิวเจอริสม์ ซึ่งย้ำเน้นถึงความเคลื่อนไหว ความเร็ว และวิทยาศาสตร์แขนงฟิสิกส์เป็นอันมาก ออปอาร์ตจะเน้นความเคลื่อนไหวของรูปแบบให้เป็นจิตรกรรม โดยวิธีการซ้ำๆ กันของส่วนประกอบทางศิลปะ เพื่อให้ผู้ดูตระหนักในความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบศิลปะที่สะท้อนภาพสังคม ปัจจุบัน แบบอย่างของออปอาร์ต นอกจากจะเป็นจิตรกรรมแล้ว ในวงการอุตสาหกรรมแบบอย่างของออปอาร์ตก็มีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันอยู่มาก ในรูปแบบของลายผ้า การตกแต่ง เวที การจัดร้านต่างๆ เป็นต้น

ศิลปะยังคงดำเนินต่อไปอย่างสอดคล้องต่อชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงคือนิรันดร์ การจะโยยหาให้อุรักษ์แต่ของดั้งเดิมอย่างไม่ลืมหูลืมตานั้นเพราะขาดความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะ หากจะอนุรักษ์แบบนั้นก็ต่ออนุรักษ์วิถีชีวิตด้วย เมื่อวิถีชีวิตเปลี่ยน ศิลปะจะไม่เปลี่ยนได้อย่างไร มันทิดลัทธิธรรมชาติของมนุษย์ ปัญหาจึงอยู่ที่จะปรับเปลี่ยนศิลปะไปในทิศทางใด เพื่อให้สอดคล้องกับชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้นๆ อย่างดีที่สุดต่างหาก

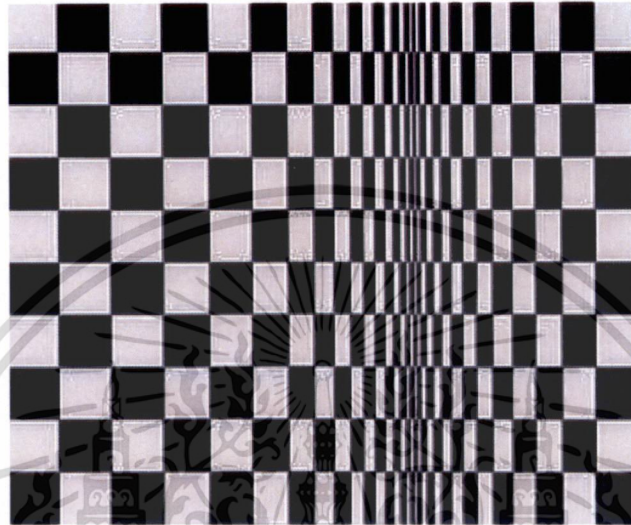
2.2.1.1 ลักษณะของศิลปะแบบออปอาร์ต

ศิลปะทุกลัทธิ ในช่วงศตวรรษที่ 20 ต่างก็มีลักษณะของตนโดยเฉพาะ ตามความคิดเห็น ความเชื่อ และวิธีการของศิลปินกลุ่มนั้นๆ โดยตรง ศิลปะแบบออปอาร์ตมีลักษณะเด่นๆ ที่น่าสนใจพอประมวลได้ 6 ประการ คือ

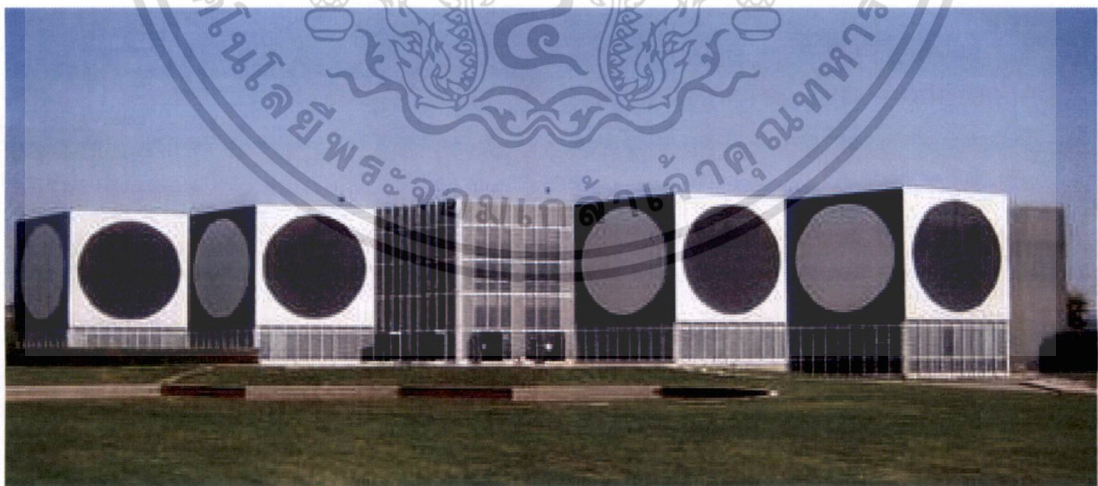
1. เป็นจิตรกรรมที่แสดงภาพด้วยสี (The Color Image) ในวงการจิตรกรรมสีถือว่าเป็นองค์ประกอบอันสำคัญ แบบอย่างของออปอาร์ตนิยมใช้สีเข้ม สีสดๆ และหลายๆสีในภาพเดียวกัน เพื่อให้เห็นความรู้สึกแก่ผู้พบเห็นโดยตรง ทางด้านวิธีการ ศิลปินจะพยายามนำสีและรูปแบบมาประกอบใกล้ๆ กัน ทับกัน หรือล้ำเหลื่อมกัน เพื่อให้รู้สึกเคลื่อนไหวและสะดุดตามากที่สุด
2. เป็นจิตรกรรมปราศจากรูป (Visble Image) ภาพตามแบบออปอาร์ตไม่ได้หมายความว่าไร้รูป แต่หมายถึงว่าจะไม่เป็นภาพที่เคยเห็นทั่วๆ ไป เช่น ภาพวิว ภาพโต๊ะ ภาพคน ฯลฯ แต่จะเป็นภาพที่เกิดจากสี เส้น และส่วนประกอบต่างๆ เท่านั้น โดยยึดถือความง่าย และสะดุดตาเป็นแนวการสร้างงาน ผู้ดูจะรู้สึกจากสีที่มองเห็นตามความกลมกลืนและตัดกันจากการสลับตำแหน่งของรูปและความเข้มของสี
3. เป็นจิตรกรรมทางตาโดยตรง (Optical) กล่าวคือ มุ่งให้ผู้ดูรู้สึกตื่นเต้น จากจังหวะสัมผัส และถือว่าประสาทตามีความสำคัญมากที่สุด ผลงานของศิลปะแบบออปอาร์ตนั้น ประเมินค่าตามปริมาตรของการสะดุดตาผู้พบเห็น
4. เป็นจิตรกรรมที่นิยมใช้สีดำและสีขาวมากที่สุด และพยายามให้รู้สึกใกล้ไกล เลื่อมพรายด้วยสีดำและสีขาวตามการตัดกันของรูปและพื้นมากที่สุด

5. เป็นจิตรกรรมที่มีรูปแบบเลื่อมวูบวาบ (Moire Pattern)

6. เป็นจิตรกรรมที่มีลักษณะสูงต่ำและแสดงโครงสร้าง (Relief and Construction) ซึ่งมีส่วนได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของ กาโบ (Gabo) ศิลปินในกลุ่ม Constructivism แต่ไม่เน้นโครงสร้างจนเกินไปนัก)

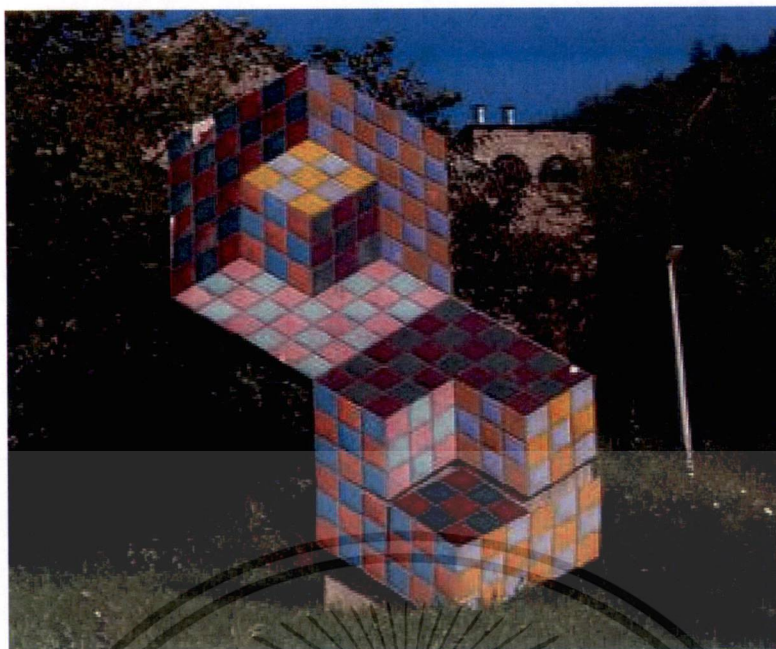


ภาพที่ 2.1 บริดจ์ ไรลีย์ (Bridget Riley) Movement in Squares, 1961. Staffnut.
2010-02-03 23:15:14
[Online].Available: <http://learning.eduzones.com/topic.php?id=66595>



ภาพที่ 2.2 วิคเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely), Museum Fondation Vasarely, in Aix-en-Provence, C. 2005. Staffnut. 2010-02-03 23:15:14
[Online].Available: <http://learning.eduzones.com/topic.php?id=66595>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 วิคเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely), Outdoor Vasarely artwork at the church of Pálos, in Pécs, 2005. Vurdlak on November 12, 2006
 [Online]. Available : <http://www.moillusions.com/2006/11/victor-vasarelys-hungary-installation.html>

2.2.1.2 วิเคราะห์ข้อมูลหลังจากการศึกษาศิลปะออปอาร์ต (Op Art)

จอห์น จูเลียส (John Julius) ได้กล่าวถึงความหมายของศิลปะแบบออปอาร์ตว่า “เป็นรูปแบบผลงานศิลปะนามธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางสายตา ผลของมันทำให้เกิดการสั่นสะเทือนและก่อให้เกิดจังหวะของภาพ Op Art ยืนอยู่บนพื้นฐานของการสร้างภาพลวงที่มีผลต่อการรับรู้โดยตรง รูปแบบนี้ได้รับการพัฒนาอย่างชัดเจนในช่วงกลางปี 1960 ผู้นำกลุ่มที่มีอิทธิพลอย่างมากคือ วาซาลี (Vasarely) และ บริดเจต ไรลีย์ (Bridget Riley)” (John Julius. 1990:328)

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงลักษณะของศิลปะแบบ Op Art และที่มาของผลงานวิคเตอร์ วาซาลีว่า ขบวนการศิลปะนามธรรม ออปอาร์ตพัฒนาขึ้นในช่วงศตวรรษ 1960 คำว่า “Op Art” มาจากคำเต็มว่า Optical Art เป็นงานที่ให้ความรู้สึกหลอกตา ศิลปินพยายามสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้นกับผู้ดู สร้างภาพให้รู้สึกระยับพราวพราย หรือ เต้นพลิวอยู่บนผิวหน้า (Shimmer and Pulsale) เป็นเพียงความรู้สึกหรือการรับรู้จากพื้นภาพที่คงที่ รูปทรงและสีเป็นตัวแปรในการสร้างภาพหลอนตา (Optical Illusion) ศิลปินนำในกลุ่ม เช่น ไรลีย์ (Riley), วาซาลี (Vasarely) (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2543 : 62-63)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อัศนีย์ ชูอรุณ กล่าวถึงศิลปะแบบ ออปอาร์ตว่า "ศิลปะออปอาร์ต (Op Art) นั้นเป็นการพัฒนางานในข่ายภาพนามธรรมเรขาคณิตที่แพร่หลายมากที่สุด ศิลปะชนิดนี้ใช้รูปร่างที่ชัดเจนแน่นอน และแสดงการลวงตาให้เกิดผลความเคลื่อนไหวและความเปลี่ยนแปลงเสมอ" (อัศนีย์ ชูอรุณ.2530 : 239)

กำจร สุนพงษ์ศรี กล่าวถึง ลักษณะงานศิลปะแบบ ออปอาร์ต ว่า คือ ชื่อเรียกขบวนการศิลปะแบบหนึ่ง ซึ่งมีอุดมคติอยู่บนพื้นฐานในงานมีผลต่อดวงตา ชักนำให้ผู้ชมเห็นภาพที่ลวงตา และการลวงตานี้มีการสร้างให้เกิดได้หลายวิธีด้วยกัน ดังเช่น ผลงานของ วาซาลี และ บริดเจท ไรลีย์ นั้น วาดบนแผ่นภาพสีเหลี่ยมจัตุรัสพื้นแบนราบและอยู่หนึ่งกับที่เหมือนภาพทั่วๆ ไป แผ่นของภาพทำให้ผู้ชมบังเกิดอาการพร่ามัวขึ้นตา คล้ายกับภายในภาพนั้นมีการเคลื่อนไหวได้หรือดังเช่นผลงานของ อริค ออลเซน หรือ ฟรานซิสโก โซบริโน ซึ่งระบายสีใส่ๆ ทับกันไปมาหลายชั้น ทำให้ภาพบังเกิดความลึกอย่างน่าพิศวง ทั้งๆ ที่ผลงานทั้งหมดที่กล่าวนี้มีลักษณะเหมือนภาพจิตรกรรมทั่วไปคือ มีความกว้างยาว มีการนั่งอยู่กับที่ แต่ทว่า ผลของการออกแบบจากการใช้สี ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญ มีการใช้สีที่สดหลายสี หรือไม่ก็ขาว-ดำตัดกัน มีการใช้เส้นที่ประสานกลมกลืนกัน ไม่ลอกเลียนรูปทรงในธรรมชาติ ส่วนประกอบทั้งหมดเหล่านี้ต้องการผลลัพธ์ในขั้นสุดท้าย คือ "ก่อให้เกิดผลแก่นัยนิตาของผู้ชมมากกว่าก่อปฏิริยาทางอารมณ์ (กำจร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 414)

ศิลปินที่สร้างผลงานศิลปะที่มีผลต่อการรับรู้ทางสายตามีหลายคนด้วยกัน หนึ่งในนั้นที่เรานับได้ว่าเป็นผู้บุกเบิก และได้รับการกล่าวถึงอย่างมาก ว่ามีรูปแบบการสร้างผลงานเฉพาะตนคือ วิคเตอร์ วาซาลี. กำจร สุนพงษ์ศรี ยังกล่าวถึง วิคเตอร์ วาซาลี ว่าถ้าเอ่ยถึงผู้ที่มีบทบาทและเป็นผู้ที่มีความสำคัญของ อีฟ อาร์ต ผู้ที่ได้รับการยกย่องผู้หนึ่งคือ วิคเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely , 1908) วาซาลี เกิดที่เมืองเปดส์ ประเทศฮังการี เขาเดินทางไปหาชื่อเสียงในประเทศฝรั่งเศส เขาคิดค้นแนวทางของเขาเอง จากหลักการสังเคราะห์ศิลปะปกรมในอดีต เขาบันทึกว่า "ร่องรอยของศิลปะซึ่งเป็นแบบมีรูปร่างให้เห็นปรากฏอยู่ในงานศิลปะแบบนามธรรมระยะแรก เช่น หลักทัศนียภาพแบบศิลปะปกรมโบราณ ชาวอิตาเลียน เบื้องหลังของภาพยังคงเล่นบรรยากาศและไม่แสดงความบริสุทธิ์แท้ๆ ของความกินที่ในอากาศของวัสดุ นอกจากนี้ผลงานยังคำนึงถึงน้ำหนัก ขาว-ดำ ของภาพ ทุกสิ่งทุกอย่างนี้ได้ถูกข้าพเจ้าปล่อยให้มันอยู่เบื้องหลังเสียแล้วโดยเข้าสู่ "เมืองใหม่" นั่นคือเส้นเรขาคณิต แสงแดดหรือสีซึ่งเป็นศิลปะของความเคลื่อนไหวมีลักษณะทางมิติวางภาพองค์ประกอบที่บริสุทธิ์ขึ้น โดยเนื้อหาของสี-รูปของแต่ละหน่วยที่เกี่ยวข้องกัน มีแง่มุมการมองที่ขัดแย้งกัน ทำให้หน่วยหนึ่งหยุดนิ่ง แต่อื่นๆ เคลื่อนไหว หลักการสร้างสรรคงานของ วาซาลีมีอยู่ด้วยกันหลายแบบหลายวิธีด้วยกัน ดังเช่น กฎของการใช้เส้นตรง การสร้างรูปทรงที่มีลักษณะบวก (Positive) และลบ (Negative) ไม่เท่าเทียมกันในสูตร $1 = 2, 2 = 1$ ดังนั้นจึงมีสายผูกพัน

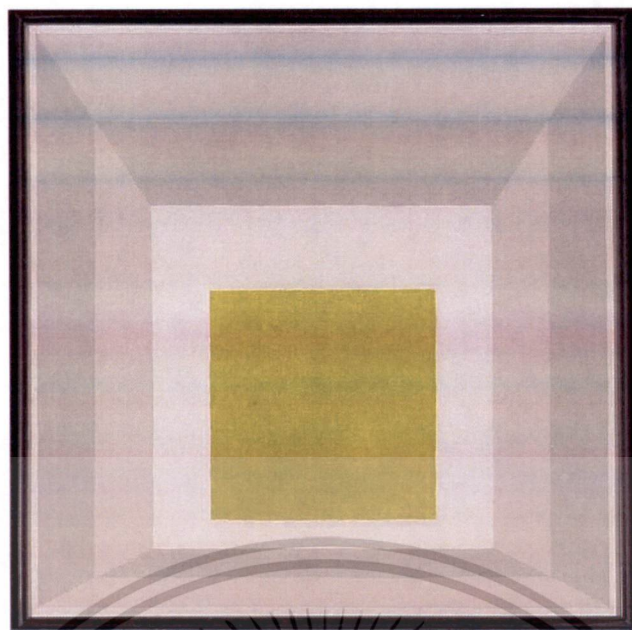
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระหว่างกัน วาซาร์ลีได้ค้นคว้าบุกเบิก เรื่องรูปทรงและสี ให้มีผลต่อจักขุประสาทอย่างมาก เขาได้บันทึกไว้ตั้งแต่ปี ค.ศ.1948 เป็นต้นมา ข้าพเจ้าได้ค้นพบความเป็นเอกภาพของการก่อรูปทรง ข้าพเจ้าได้เฝ้าสังเกตว่ามีสภาพคล้ายสิ่งดึงดูดระหว่าง “อะตอม” กับสิ่งที่เหมือนลูกคลื่น (Undulatory)

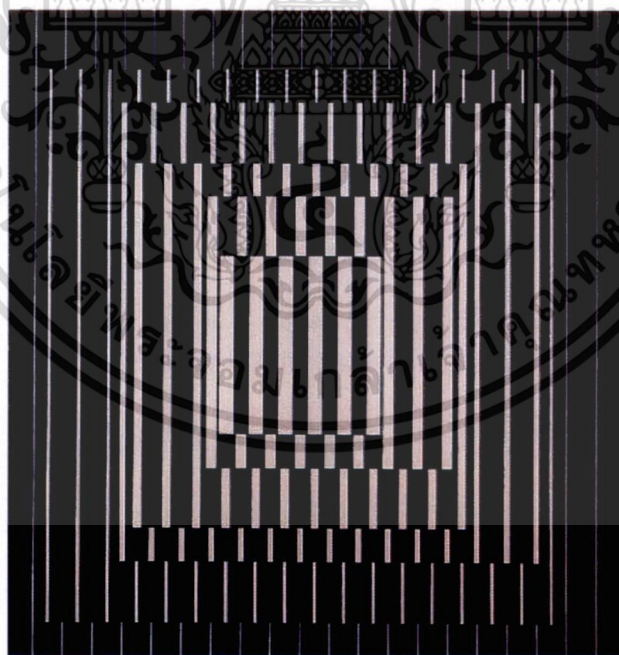
วาซาร์ลียอมรับความจริงเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางกรรมวิธีของวิชาการต่างๆ ซึ่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันในสังคม เขากล่าวว่ารูปแบบของกรรมวิธีเหล่านั้นเป็นสัจธรรมของยุคปัจจุบันและเขาให้ความกระจ่างต่อไปว่า “จุดมุ่งหมายในศิลปะของข้าพเจ้าคือศิลปะของสังคม ศิลปะคือกระจกเงาของชุมชน ความมีสติปัญญาไม่จำกัดเรื่องชนชั้นจิตกรรมที่แท้จริงมิใช่เป็นเรื่องแสวงสิทธิพิเศษของมนุษย์ ผลงานของวาซาร์ลีพอจะกล่าวสรุปได้คือ เขาเน้นในเรื่องของเหตุและผลปฏิเสธรการแสดงออกอย่างฉับพลันของสัญชาติญาณภายในใจตามแบบฉบับของพวกเขาแอ็บสเตรกท์เอ็กซ์เพรสชันนิสต์ เขาเดินไปตามแนวทางของมองเดรียนและมัดเลวิช เดินไปบนเส้นขนานระหว่างโลกของศิลปะและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความคิดและผลงานของศิลปินผู้นี้มีอิทธิพลอย่างสูงต่อศิลปินรุ่นเยาว์ของยุโรปที่สนใจ (กัจจร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 414)

กระบวนแบบและลักษณะอันเด่นชัด ได้สร้างกลุ่มของศิลปินที่มีรูปแบบในการทำงานคล้ายกันคือ ให้เกิดผลลัพธ์ต่อการลงตาของผู้ชม เราสามารถแบ่งกลุ่มของศิลปินได้ดังนี้ จิตรกรชาวยุโรปผู้ได้ชื่อว่าเป็นผู้บุกเบิกศิลปะแบบออปอาร์ต คือ “โจเซฟ อัลเบอर्स (Josef Allbers, 1888) แม็ก เนลลี (Mag nelli, 1888) วิคเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely, 1908) โซโต (Jesus – Rafael Soto, 1923) ริชาร์ด อานุสเกวิช (Richard Anuszkievics, 1930)” (กัจจร สุนพงษ์ศรี. 2523: 415-428) และจิตรกร อเมริกันที่สร้างผลงานศิลปะแบบออปอาร์ต “ลาร์รี พูนส์ (Larry Poons, 1937-) แฟรงค์ สเตลลา (Frank Stella, 1936) มารีส์ หลุยส์ (Morris Louis, 1921 – 1962) เอลสเวิร์ท เคลลี่ (Ellsworth Kelly, 1923-) เคนเนธ โนแลนด์ (Kenneth Noland, 1924) บริดเจต ลีเลย์ (Bridget Riley, 1931-) เบนจามิน เอฟ คันนิงแฮม (Benjamin F. Cunningham, 1904-)” (สงวน รอดบุญ. 2553 : 110-111)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 โจเซฟ อัลเบอร์ส (Josef Albers) Study for Homage to the Square: in Stucco, 1959. Oil on masonite 24 x 24 in. Private collection, Boston [Online]. Available: <http://www.bu.edu/art/2010/02/05/the-shape-of-abstracton/josef-albers-study-for-homage-to-the-square-in-stucco>



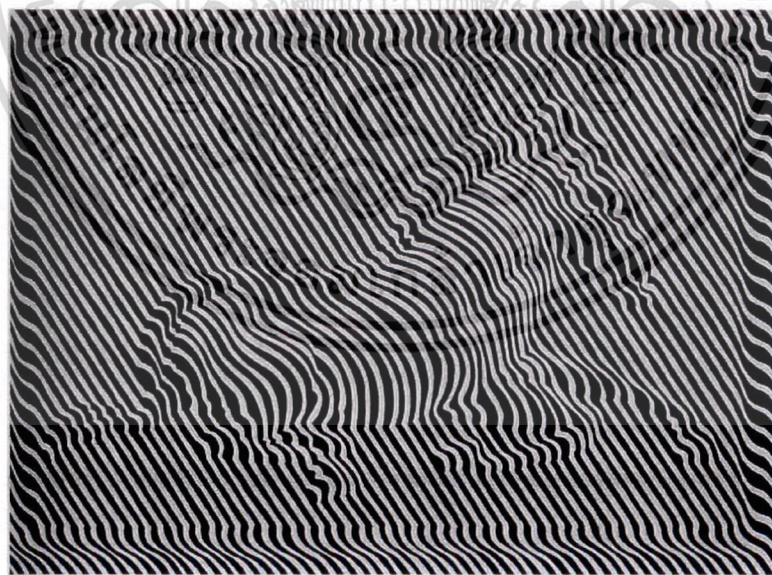
ภาพที่ 2.5 วิคเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely), 1964 Bora III, Oil on canvas-149.2 x 141 cm [Online]. Available : <http://www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/bora-iii>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 วิคเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely), 1951 Meandres Belle-Isle, Oil on canvas – 150 x 102 cm

[Online]. Available : <http://www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/meandres-belle-isle>

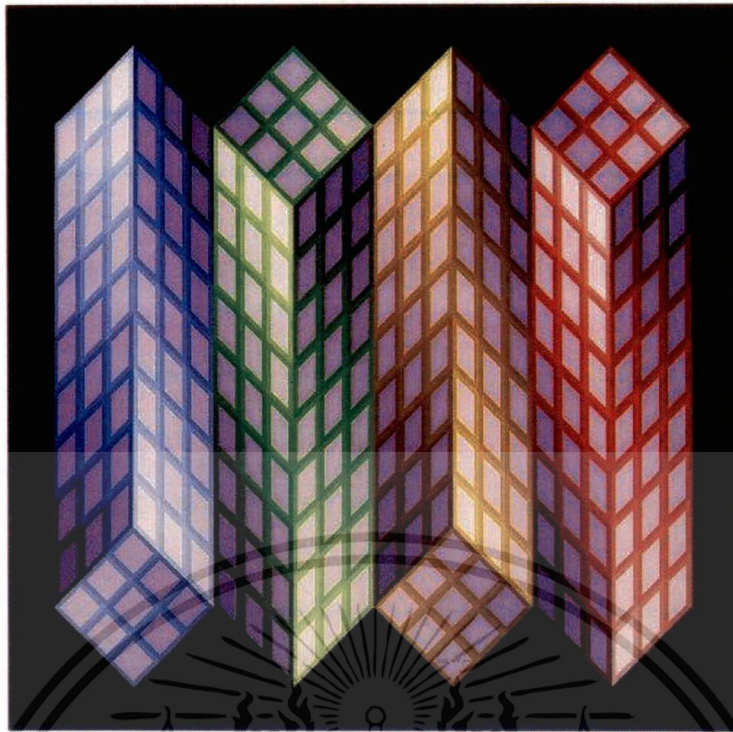


ภาพที่ 2.7 วิคเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely), 1950. Zebre Gouache on board 20 x 36cm

[Online]. Available : <http://www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/zebre-1950>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

129123

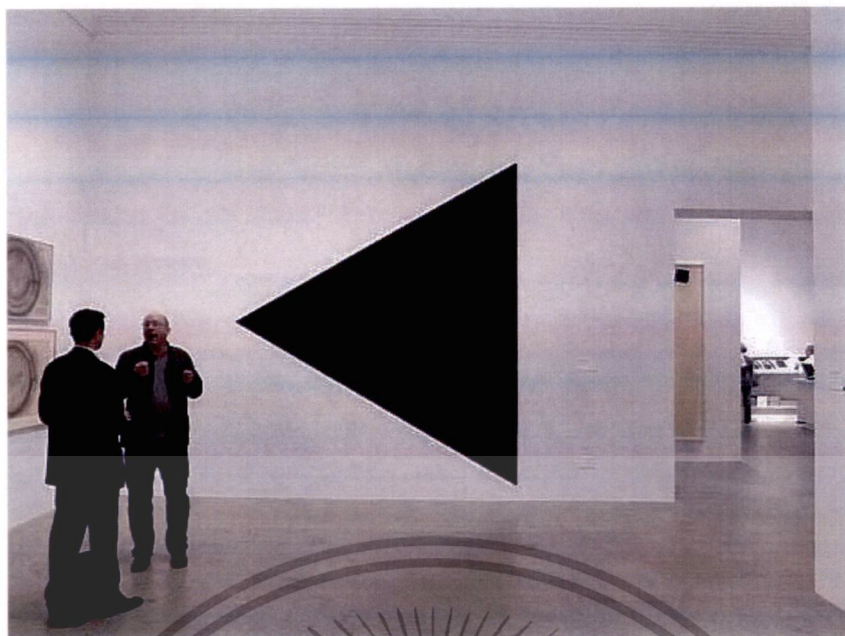


ภาพที่ 2.8 วิคเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely), 1969. Torony-Nagy, Acrylic on Canvas
 [Online]. Available : <http://www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/torony-nagy>



ภาพที่ 2.9 โซโต (Jesús Soto), *Petite Écriture Noire*, 1968
 [Online]. Available : <http://www.artnet.com/magazineus/news/artnetnews/jesus-soto-survey-at-grey-art-gallery.asp>

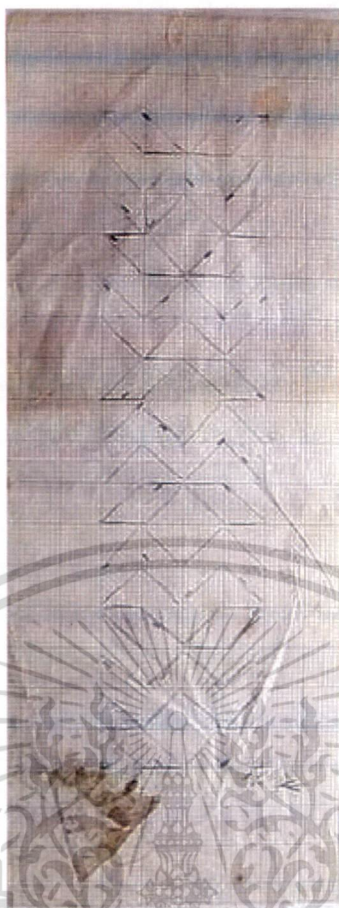
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 ริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra), *Triangle*, 1974/2011, paintstick on Belgian linen, private collection, in "Richard Serra Drawing: A Retrospective" at the Metropolitan Museum of Art

[Online]. Available : <http://www.artnet.com/magazineus/reviews/robinson/richard-serra-4-11-11.asp>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 แลร์รี่ พูนส์ (Larry Poons), 1964 Works on Paper (Drawings, Watercolors etc.)

Pencil on graph paper h: 21.5 x w: 8.5 in / h: 54.6 x w: 21.6 cm

[Online]. Available: <http://www.artnet.com/artwork/426179424/140983/larry-poons-untitled.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 แลร์รี พูนส์ (Larry Poons), Rook, 1978 Paintings, Acrylic on canvas :

88.8 x w: 57.1 in / h: 225.6 x w: 145 cm

[Online]. Available : <http://www.artnet.com/artwork/426196300/425933625/larry-poons-rook.html>



ภาพที่ 2.13 แฟรงค์ สเตลล่า (Frank Stella), Les Indes Galantes I – V, 1973. Prints and

Multiples set of 5 offset lithographs on J. Green mould-made paper Edition

of 100, 20 AP's. h: 16 x w: 22 in / h: 40.6 x w: 55.9 cm

[Online]. Available : <http://www.artnet.com/artwork/426231089/971/frank-stella-les-indes-galantes-i---v.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



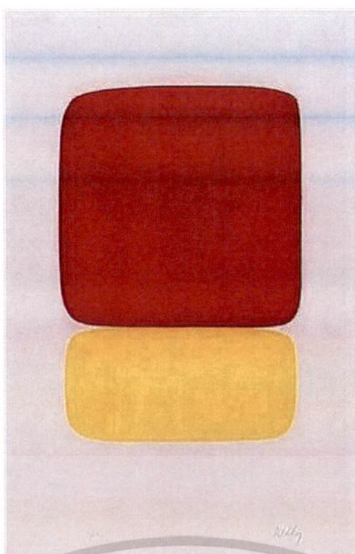
ภาพที่ 2.14 มอริส หลุยส์ (Morris Louis), Number 32, 1961. Paintings, Magna on canvas h: 82.5 x w: 41.8 in / h: 209.6 x w: 106.2 cm
 [Online].Available : <http://www.bu.edu/art/2010/02/05/the-shape-of-abstractation/josef-albers-study-for-homage-to-the-square-in-stucco>



ภาพที่ 2.15 เอลส์เวิร์ท เคลลี (Ellsworth Kelly), Blue, 2001. Prints and Multiples, Colored lithography. h: 94 x w: 73 in / h: 238.8 x w: 185.4 cm

[Online].Available <http://www.artnet.com/artwork/426241133/674/ellsworth-kelly-blue.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

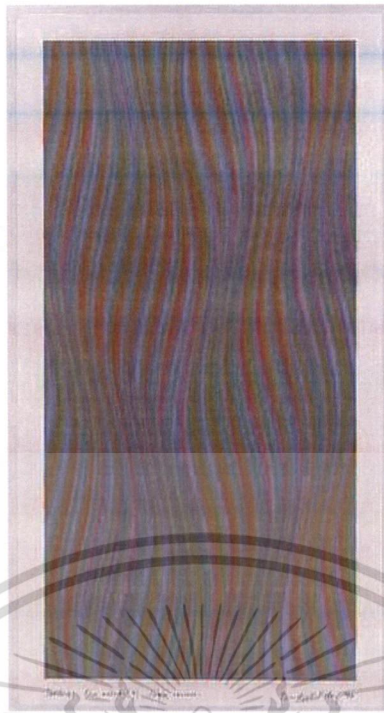


ภาพที่ 2.16 เอลส์เวิร์ท เคลลี (Ellsworth Kelly), Red over Yellow, 1964 - 1965 Prints and Multiples Lithograph in color h: 35.4 x w: 23.6 in / h: 89.9 x w: 59.9 cm [Online]. Available : <http://www.artnet.com/artwork/426233759/425932439/ellsworth-kelly-red-over-yellow.html>



ภาพที่ 2.17 เคนเนท โนแลนด์ (Kenneth Noland), Mysteries: Pollock and Ryder 2002. Paintings, Acrylic on canvas. h: 26 x w: 26 in / h: 66 x w: 66 cm [Online]. Available : <http://www.artnet.com/artwork/426208679/761/kenneth-noland-mysteries-pollock-and-ryder.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

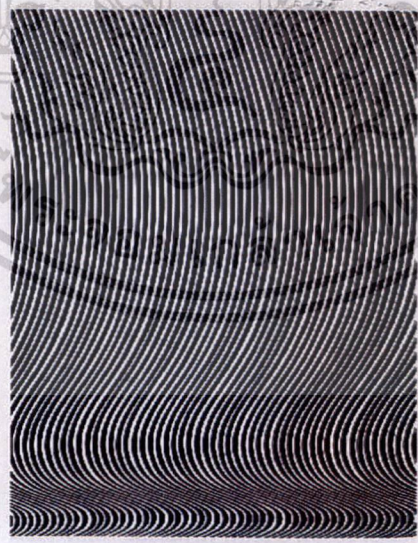


ภาพที่ 2.18 บริดเจต ไรลีย์ (Bridget Riley), Series 41 Blue Added (b) single reverse, 1980.

Works on Paper (Drawings, Watercolors etc.), Gouache on paper. h: 100.3

x w: 53.3 cm / h: 39.5 x w: 21 in

[Online]. Available : <http://www.artnet.com/artwork/426235909/152753/bridget-riley-series-41-blue-added-b-single-reverse.html>



ภาพที่ 2.19 บริดเจต ไรลีย์ (Bridget Riley), From Fragment-Signed, 1965. Prints and

Multiples Lithograph. h: 18 x w: 15 in / h: 45.7 x w: 38.1 cm

[Online]. Available : <http://www.artnet.com/artwork/426217423/185022/bridget-riley-from-fragment-signed.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.1.3 วิคเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely)

ข้าพเจ้าเลือกศึกษาวิเคราะห์ภาพผลงานของ วิคเตอร์ วาซาร์ลี เพราะเป็นผู้ที่ถูกยอมรับว่าเป็นศิลปินผู้บุกเบิกที่ประสบความสำเร็จ ได้รับการอ้างอิงในตำราวิชาการ และเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง หากกล่าวถึงศิลปะแบบออปอาร์ต ตามคำกล่าวของนักวิชาการทุกท่านที่ข้าพเจ้ารวบรวมไว้ในเอกสารฉบับนี้ วิคเตอร์ วาซาร์ลีมีความโดดเด่นในเรื่องการใช้รูปทรงและสีอย่างมา โดยเฉพาะในช่วงปี ค.ศ.1961-1970 ผลการวิเคราะห์และศึกษาของเขาใน ค.ศ.1955 ได้สะท้อนออกมาอย่างชัดในเรื่องของการใช้รูปทรงที่บริสุทธิ์และวิธีการใช้สีที่หลากหลายให้ปรากฏบนพื้นภาพที่คงที่ แต่ดูมีความเคลื่อนไหวด้วยหน่วยย่อย (Unit) และหน่วยใหญ่คือเอกภาพ (Unity)

วิกเตอร์ วาซาร์ลี เกิดที่ เปคส์ ประเทศฮังการี ในปี 1906 หลังที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีในปี 1925 เขาได้เริ่มศึกษาศิลปะที่ Podolini Volkman ใน Budapest ในปี 1928" (Alex. 1999 : 15-18) เขาได้ย้ายไปเรียนที่ Muhely Academy ภายใต้การสอนของอเล็กซานเดอร์ บอร์ตันด์ ผู้ได้ชื่อนำวิธีการของสถาบันเขาเข้าสู่ไปได้อย่างได้ผล เขาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะร่วมสมัยที่วิจัยในเรื่องสีและการมองเห็นโดย โจฮานเนส อิตเตน (Johannes Itten), โจเซฟ อัลเบอร์ (Josef Albers) และศิลปะแบบโครงสร้างของมัลเลวิช (Malevich) และ เคนดินสกี (Kandinsky) หลังจากการแสดงผลงานเดี่ยวครั้งแรกในปี 1930 ที่ Kavacs Akos แกลเลอรีในบูดาเปสต์ วาซาร์ลีได้ย้ายไปปารีส 13 ปี ต่อมา เขาอุทิศตัวเขาให้กับการศึกษาลักษณะงานกราฟิก เขาค้นพบว่าสิ่งที่มีผลต่องานของเขาอย่างมากคือ เส้นและผ่านระนาบ รูปร่างและรูปแบบที่เป็นนามธรรม เขาสร้างสรรค์ผลงานออกเป็นชุดๆ เช่น ชุดสี่เหลี่ยมและม้าลาย ระหว่างที่เขาได้ทำงานในช่วงเวลานี้ เขาได้คิดสร้างเรื่องราวที่เกี่ยวกับมิติของผลงาน โดยมีการกำหนดอย่างชัดเจนเกี่ยวกับแผนระนาบที่ทับซ้อนกันของแผ่นสีที่มีมากกว่าหนึ่งชั้น เพื่อก่อให้เกิดความลึกของการมองเห็นภาพในปี 1943 วาซาร์ลี เริ่มที่จะทำงานไปในลักษณะสีน้ำมัน ทั้งคิดลักษณะนามธรรมและเรื่องราวที่เป็นรูปร่างบนพื้นผ้าใบ นิทรรศการครั้งแรกในปารีสเป็นครั้งที่ตามมาจากการแสดงที่ Galerie Denise Rene มันทำให้เขามีชื่อเสียงและเป็นแกนนำในกลุ่ม avant-gard ของศิลปินที่เข้าร่วมแสดงกับเขาที่แกลอรีดังกล่าวในปี 1955 แกลอรี Denise Rene จัดตั้งกลุ่มแสดงนิทรรศการที่มีลักษณะงานคล้ายกับ วาซาร์ลี เป็นการแสดงความเคลื่อนไหวของกลุ่มศิลปินแนวนี้ และนี่เป็นการปรากฏครั้งแรกของศิลปะกลุ่มไคเนติก อาร์ต (Kinetic art) และรวมถึงผลงานโดย Yaacn Agam, Pol Bur, Soto, และ Jean Tinguely amany others. ในระหว่างปี 1950 วาซาร์ลีสร้างสรรค์ถึงผลงานในชุดเปิดเผยให้เห็นถึงการใช้ผลการลวงตาในการทำงานมันเป็นจุดสำคัญที่ส่งผลต่อศิลปินในรุ่นใหม่ต่อมา ในบันทึกของศิลปิน ในทำนองเดียวในการวิเคราะห์รูปภาพ-เนื้อหา ในการจัดองค์ประกอบอันบริสุทธิ์ปรากฏแก่ฉัน เป็นตัวเชื่อมให้เกิดกลุ่มของศิลปินโดยมันฉายความงามและจบในตัวของตัวเอง แต่มันก็เป็นได้มากกว่าการระบายภาพ รูปทรงและสี

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างรูปแบบ แต่พลาสติกก็เป็นเหมือนไถป้อนที่จะหล่อหลอมให้ทุกอย่างมุ่งไปข้างหน้า ด้วยเหตุนี้มันเหมือนจบลง แต่แล้วอาจเป็นการเริ่มต้น และเป็นความสำเร็จในอนาคต

แรงจูงใจและกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงาน

ถ้าจะกล่าวถึงแรงจูงใจ และความเชื่อในการสร้างสรรค์ผลงานของ วิคเตอร์ วาซาร์ลี เราอาจจะกล่าวได้ว่า วิคเตอร์ วาซาร์ลี เป็นจิตรกรคนสำคัญของ ออปอาร์ต ผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้นำคนสำคัญคนหนึ่ง เกิดที่เมืองเปคส์ ประเทศฮังการี เขาเคยเป็นนักศึกษาแพทย์ที่มหาวิทยาลัยในเมืองบูดาเปสต์ ได้เคยมีโอกาสเข้าฟังโมโฮลลี-นาگی ปาฐกถา แนะนำผลงานของศิลปินร่วมสมัยคนสำคัญ เช่น มัลเลวิช, มงเดรียง, แคนดินสกี ฯลฯ ก่อความสนใจที่จะค้นคว้าแนวทางศิลปะใหม่ๆ ให้แก่เขา มา ดังนั้น วาซาร์ลี จึงหันมาทำการศึกษาศิลปะที่สถาบันศิลปะฮังการี ภายใต้การสอนของ อเล็กซานเดอร์ บอร์ตนิต ผู้ได้ชื่อว่า นำวิธีการของสถาบันเบาแฮร์สไปใช้อย่างได้ผล คือหลักสูตรที่สอนให้ศิลปินและช่างฝีมือเป็นบุคคลคนเดียวกัน ต่อมาวาซาร์ลีเดินทางไปทำงานหาชื่อเสียงในประเทศฝรั่งเศส เขาได้คิดค้นแนวทางของเขาเองจากหลักการสังเคราะห์ศิลปกรรมในอดีต เขาบันทึกว่า ร่องรอยของศิลปะซึ่งเป็นแบบมีรูปร่างให้เห็นปรากฏอยู่ในงานศิลปะแบบนามธรรมระยะแรก เช่น การใช้หลักทัศนียภาพแบบศิลปินโบราณชาวอิตาเลียน เบื้องหลังของภาพยังคงเล่นบรรยากาศ และไม่แสดงความบริสุทธิ์แท้ๆ ของความตันที่ในอากาศของวัสดุ นอกจากนี้ผลงานยังคำนึงถึงน้ำหนักขาว-ดำ ของภาพ ทุกสิ่งทุกอย่างนี้ได้ถูกปล่อยให้มันอยู่เบื้องหลังเสียแล้ว โดยเข้าสู่เมืองใหม่ นั่นคือ เส้นเรขาคณิต แสงแดดหรือสีซึ่งเป็นศิลปะของความเคลื่อนไหวมีลักษณะทางมิติ เป็นนามธรรมและใกล้ชิดกับวิทยาศาสตร์จาก ค.ศ. 1955 เขาได้พัฒนาแนวคิดและปฏิบัติด้วยการใช้ การจัดภาพองค์ประกอบที่บริสุทธิ์ขึ้น โดยมีเนื้อหาของสี-รูปทรง ของแต่ละหน่วยที่เกี่ยวข้องกัน มีแง่มุมการมองซึ่งขัดแย้งกัน ทำให้หน่วยหนึ่งหยุดนิ่ง แต่อื่นๆ เคลื่อนไหว เขาได้ให้ข้อคิดเห็นต่อไปว่า คำว่า จิตรกรรม หรือ ประติมากรรม กลายเป็นความหมายของคำที่ผิดกาลเทศะไปเสียแล้ว มันควรจะพูดต่อว่าเป็นแบบสองมิติ หรือ สามมิติ หรือมากกว่านั้น เราไม่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างในเรื่องความรู้สึกของการสร้างสรรค์แต่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความเป็นเอกภาพของการรับรู้วัตถุที่อยู่ในสภาวะการแตกต่างกันในอากาศต่างหาก หลักการสร้างสรรคงานของวาซาร์ลีมีอยู่ด้วยกันหลายแบบ หลายวิธีด้วยกัน ดังเช่น กฎของการใช้เส้นตรง การสร้างรูปทรงที่มีลักษณะบวก(Positive) และลบ (Negative) ไม่เท่าเทียมกัน ใส่ลงในสูตร $1=2, 2=1$ ดังนั้นจึงมีสายผูกพันระหว่างกัน วาซาร์ลีได้ค้นคว้าบุกเบิกเรื่องรูปทรงและสีให้มีผลต่อจักขูตาเป็นอย่างมาก เขายังบันทึกว่า “นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1948 เป็นต้นมา

ก่าจร สุนพงษ์ศรี กล่าวถึง แรงจูงใจ ความเชื่อในการสร้างสรรค์ผลงานของ วิตเตอร์ วาซาร์ลี ว่า ข้าพเจ้าได้ค้นพบความเป็นเอกภาพของการก่อรูปทรงข้าพเจ้าได้เฝ้าสังเกตว่ามีสภาพคล้ายสิ่งดึงดูดระหว่าง “อะตอม” กับ “สิ่งที่เหมือนลูกคลื่น” (Undulatory) ข้าพเจ้าได้แบ่งการสร้างงานระหว่างพื้นที่ทั้งสอง นับเป็นปีของหัวเลี้ยวหัวต่อซึ่งข้าพเจ้าได้ทุ่มเทสร้างงานจำนวนมากไปในเรื่อง ความสัมพันธ์ คลื่นทางกลศาสตร์ที่ว่าด้วยคุณลักษณะทางกายภาพ และทางเคมีของดาวต่างๆ (ก่าจร สุนพงษ์ศรี.2528 : 419-420)

สรุป ความเชื่อในการสร้างผลงานของ วิตเตอร์ วาซาร์ลี ดังนี้

1. การใช้หลักทัศนียภาพและการใช้บรรยากาศเบื้องหลังของภาพ ไม่สามารถแสดงออกถึงความบริสุทธิ์อย่างแท้จริง ของความกินพื้นที่ในอากาศของวัตถุ
2. ให้ความสำคัญกับเรื่องมิติของการมองเห็นโดยควรเรียกภาพผลงานว่าเป็น 2 มิติหรือ 3 มิติมากกว่าจิตรกรรมหรือประติมากรรม
3. สิ่งต่างๆ ที่ล้อมรอบตัวเรามีลักษณะที่สัมพันธ์กันจากหน่วยย่อยที่เล็กรวมกันเป็นหน่วยใหญ่คือ เอกภาพ

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวเนื่องกันระหว่างการมองเห็นที่สัมพันธ์กับศิลปะออปอาร์ต

2.3.1 การรับรู้ทางการมองเห็น

ในจำนวนประสาทสัมผัสต่างๆ ซึ่งได้แก่ การได้ยิน การสัมผัส การรู้รส การได้กลิ่น และการมองเห็น เราจะใช้ประสาทมองเห็นมากกว่าประสาทอื่นๆ เพราะนัยน์ตาเป็นแหล่งที่ให้ข้อมูลแก่เราได้มากที่สุด ดังนั้น สมองส่วนที่รับข้อมูลจากนัยน์ตา และจัดเรียงข้อมูล ให้ถูกต้องแก่การปฏิบัติ จึงมีพื้นที่มากตามไปด้วย สำหรับข้อมูลที่นัยน์ตาได้รับมานั้น หากจะส่งเข้าสมองทั้งหมด โดยไม่มีการกลั่นกรอง หรือปรับปรุงเสียก่อน ก็จะมีจำนวนมากเกินกว่า ที่สมองจะรับไว้ได้ทั้งหมด ไบรอัน อาร์.วาร์ต ได้อธิบายถึงกระบวนการเชื่อมโยงในการมองเห็นตามหลักวิทยาศาสตร์ และการแปรภาพของสมองไว้ดังนี้

นัยน์ตามีรูปร่างค่อนข้างกลม โครงสร้างของนัยน์ตามีลักษณะอ่อนนุ่ม บริเวณด้านหน้าของนัยน์ตามีกระจกตา (Cornea) ซึ่งมีลักษณะแผ่นใสครอบคลุมนัยน์ตา (Pupil) และม่านตา (Iris) ไว้ โดยม่านตาจะทำหน้าที่ควบคุมปริมาณแสงที่จะผ่านเข้าสู่แก้วตา (Lens) ทำให้เกิดภาพขึ้นที่จอตาซึ่งอยู่ด้านหลังของนัยน์ตา ลำแสงที่ผ่านแก้วตาเข้าไปนี้จะเกิดการหักเห ทำให้เกิดภาพขึ้นที่จอแก้วแล้วเปลี่ยนเป็นสัญญาณปะจุไฟฟ้า วิ่งผ่านเส้นประสาทไปสู่สมอง ข้อมูลจากการมองเห็นจะผ่านจากประสาทตาทั้งสองข้างมารวมกันที่สมอง โดยข้อมูลที่รับมาจากจอตาด้านซ้าย จะเข้าสู่

สมองด้านซ้าย ส่วนข้อมูลที่ได้รับมาจากจอตาด้านขวาจะเข้าสู่สมองทางด้านขวาและข้อมูลทั้งสองข้างนี้จะมาบรรจบกันพอดีที่จุดที่เรียกว่า อ็อพติค ไชแอสมา (Optic Chiasma) เมื่อข้อมูลการเห็นได้ผ่านเข้าไปในสมองแล้ว ก็จะผ่านไปยังเส้นใยประสาทอื่น เพื่อไปสู่คอร์เทกซ์เกี่ยวกับการมองเห็น ซึ่งจะอยู่บริเวณทางขวาของด้านหลังสมองและ ณ ที่นี้ข้อมูลซึ่งเป็นสัญญาณไฟฟ้าจะมารวมกัน และถูกเปรียบเทียบเพื่อสร้างภาพที่สมบูรณขึ้น โดยความเป็นจริงแล้ว ภาพที่เรามองเห็นจะไปปรากฏด้านในตรงข้ามเสมอ เช่น เมื่อเราวัตถุที่อยู่ตรงขวามือ และสมองด้านซ้ายจะเป็นผู้รับข้อมูลก่อนจะส่งต่อไปยังสมองที่เกี่ยวกับการมองเห็นเพื่อแก้ไขข้อมูลนั้น และสร้างภาพที่ถูกต้องขึ้นมา (ไบรอัน อาร์.วาร์ด. 2536 : 44)

การแปรสภาพของสมองขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เพื่อให้การมองเห็นนั้นสมบูรณ โดยแยกแยะวัตถุ ความหมายของวัตถุ เพราะตามข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นว่า สมองจะเลือกรับรู้ได้เฉพาะบางสิ่ง มิสามารถแปรสภาพของวัตถุทุกชนิดที่เห็นได้ทั้งหมดพร้อมๆ กัน ซึ่งการเลือกรับรู้นั้นถือเป็นการสั่งสมประสบการณ์ในแต่ละบุคคล สุชาติ สนิธิได้กล่าวถึงประสบการณ์การเรียนรู้ทางการมองเห็นที่เชื่อมโยงกับการแปลความหมายจากสิ่งที่มนุษย์พบเห็นว่า

การมองเห็นเป็นศักยภาพของประสาทสัมผัสเบื้องต้นทางหนึ่งที่น่ามาสู่ความรู้สึกทางการรับรู้ ด้วยการเห็นของเรากรรับรู้ทางการเห็น ก็คือ การที่เราได้รับรู้ภาพลักษณะต่างๆ จากสิ่งที่เป็นปรากฏการณ์รอบตัวเราและยิ่งกว่านั้นภาพลักษณะจากที่เห็นยังทำหน้าที่เป็นตัวสื่อความหมายจากที่เห็น ให้เราได้รับรู้และแปลความหมายได้ว่า สิ่งที่เราเห็นนั้นมีลักษณะอย่างไร และหมายถึงอะไร การรับรู้ทางการเห็นที่กล่าวมานี้ โดยสามัญสำนึกแล้วจะถือกันว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่มีอยู่และเป็นอยู่สำหรับทุกคน แต่เมื่อใดที่เรานำมากล่าวถึงในลักษณะของการเรียนรู้แล้วทุกคนย่อมตระหนักได้ว่า นอกจากจะเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับตัวเราเองแล้วยังมีความสำคัญในการเรียนรู้อีกด้วย แต่ความสำคัญของการรับรู้ทางการเห็นจะมีมากน้อยเพียง ไດนั้น ขึ้นอยู่กับความสำนึกของผู้ที่ได้เรียนรู้ในแต่ละระบบของการเรียนรู้และความรู้ของผู้เรียน ในทัศนะของผู้ที่เรียนรู้ในความรู้แบบทั่วไป หรือเรียกในอีกความหมายหนึ่งว่า ความรู้แบบสามัญนั้นจะมียึดเอาการรับรู้ที่เกิดจากการเห็นหรือการแปลความหมายโดยตรงอื่นๆ มาเป็นสาระสำคัญ เพราะถือว่าการรับรู้เป็นเพียงปฏิบัติการของการสัมผัสเบื้องต้น ทางความรู้สึกอันเป็นสภาวะการณ์ที่ได้รับรู้สิ่งรอบตัวมาเป็นข้อมูล เพื่อป้อนเข้าสู่การกลั่นกรองด้วยความคิดความจำและความเข้าใจที่จะได้มาซึ่งเหตุผลด้วยกระบวนการทางสมองเป็นหลักสำคัญหรือเป็นกระบวนการของการนำสิ่งที่รับรู้มาผ่านตัวแปรให้เกิดเป็นความรู้ขึ้นมา ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดระบบเชิงวิเคราะห์ (Analytic) ทางสมอง และระบบการเรียนรู้ที่กล่าวนี้เป็นที่ยอมรับนับถือกันโดยทั่วไปว่า เป็นความรู้ที่ผ่านประสบการณ์ทางเซาร์วิญญา แต่จริงๆ แล้วเป็นความรู้ที่ยึดการวิเคราะห์จากกระแสความคิด ความจำ และความเข้าใจทางสมอง เป็นตัวแปรสิ่งๆ นั้นเป็นเพียงแบบความรู้เชิงการคิด ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียนรู้ และเป็นเพียงความรู้แบบหนึ่งในจำนวนหลายๆแบบที่รวมอยู่ด้วยกันในขอบข่ายของระดับความรู้เชิงพุทธิปัญญาเท่านั้น แต่ในขณะที่เดียวกัน ในทัศนะของผู้ที่เรียนรู้ในความรู้แบบเฉพาะ ซึ่งเป็นอีกลักษณะหนึ่งของการเรียนรู้ นั้นจะไม่ยึดเอาเงื่อนไขของความคิด และเหตุผลที่ตายตัวจากกระแสของการวิเคราะห์ทางสมองเป็นหลักเพราะจะถือเสียว่าเป็นศักยภาพที่มีติดตัวอยู่แล้ว สำหรับเราทุกคน ดังนั้นจึงกลับมามองว่าการเรียนรู้ มิได้เกิดขึ้นด้วยระบบทางสมองเพียงส่วนเดียว แต่การเรียนรู้ยังต้องการวัตถุดิบภายนอกมาป้อนข้อมูลเข้าสู่ระบบสมองอีกด้วย สิ่งนั้นก็คือประสบการณ์ตรงของตนเอง ที่หมายถึงประสบการณ์ทางการสัมผัสที่รู้สึกได้โดยตรงจากสิ่งที่เป็นจริง (Reality) ที่มีอยู่และเกิดขึ้นรอบตัวเรา มาเป็นวัตถุดิบของการเรียนรู้ผ่านศักยภาพของความรู้สึกทางการรับรู้เป็นตัวสังเคราะห์ (Synthetic) สิ่งที่อยู่ออกมาเป็นลักษณะข้อเท็จจริงที่ยืนยันได้ว่ามีความรู้ในสิ่งที่ได้รู้ แต่ลักษณะของความรู้ดังกล่าวจะพิสูจน์ได้ด้วยการเผชิญหน้าโดยตรงกับกิริยาที่แสดงออกมาให้เห็น (Performance) หรือผลของการกระทำที่แสดงออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ทางการสร้างสรรค์ (Creative Product) ให้ปรากฏว่ามีความรู้ โดยไม่ต้องผ่านการบอกเล่าหรือคำอธิบายแต่อย่างใด ลักษณะของการเรียนรู้ที่จะกล่าวถึงนี้จะมี การรับรู้ เป็นตัวสื่อและทั้งยังเป็นตัวแปรสิ่งที่ถูกรับรู้ ให้เกิดเป็นความรู้ขึ้นมา ความรู้ที่กล่าวนี้คือ ความรู้ทางศิลปะ (Artistic Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ทางการเห็น (Knowledge of vision) โดยตรงนั้นคือความรู้ทัศนศิลป์ (Visual Arts) เพราะฉะนั้นการรับรู้ทางการเห็นจึงมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้เฉพาะทางทัศนศิลป์

การรับรู้ทางการเห็น คือ สื่อและตัวแปรความหมายของการเรียนรู้ สิ่งแรกที่ควรสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการของการรับรู้ทางการเห็นไว้เป็นพื้นฐานอย่างง่าย ๆ ว่าเป็นกระบวนการการเห็นได้เลือกสรรสิ่งที่เห็นมาเป็นข้อมูลของการรับรู้แล้วป้อนเข้าสู่ความรู้สึกนึกคิดทางสมองและจิตใจเป็นตัวแปรออกมา ให้เป็นความหมายจากสิ่งที่เห็นว่าเป็นอะไร หรือ หมายถึงอะไรชั่วขณะที่เห็น กระบวนการดังกล่าวนี้ปกติแล้วจะเป็นคุณสมบัติที่มีอยู่แล้วสำหรับทุกคน แม้จะมีข้อแตกต่างที่สำคัญอยู่บ้างก็เพียงอย่างเดียวคือ มุมมองและประสบการณ์ทางการเห็นที่เป็นส่วนตนของแต่ละบุคคล

ปรากฏการณ์ของภาพลักษณ์รอบตัวเราที่สะท้อนเข้าสู่การรับรู้ทางการเห็นของสิ่งเหล่านั้นมีความหลากหลายสลับซับซ้อนซึ่งจริงๆแล้วมีมากเกินไปความต้องการของเราในชั่วขณะที่เห็นแต่การรับรู้จะเลือกสรรเอาเฉพาะข้อมูลที่มีความหมายและต้องการแต่ละอย่างในชั่วขณะหนึ่งๆ ของการเห็นเท่านั้น ทั้งนี้ก็เพราะการรับรู้ไม่สามารถนำเอาทุกข้อมูลที่ซับซ้อนจากการเห็นมาแปลให้เป็นความหมายพร้อมๆ กันได้หรือกล่าวสรุปอีกนัยหนึ่ง เพื่อให้ความเข้าใจง่ายขึ้นก็คือ เราเห็นทุกอย่างที่ปรากฏ แต่ไม่สามารถรับรู้ทุกอย่างที่ปรากฏพร้อมกันได้ความเป็นจริงที่กล่าวนี้ อาจพิจารณาจากเหตุการณ์ที่พบเห็นได้จากปรากฏการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันของเขา จึง

สรุปว่า การรับรู้ทางการเห็นมีอยู่ 2 ลักษณะใหญ่คือ 1. ลักษณะการรับรู้ทางการเห็นที่เป็นเจตนาหรือจำเป็นที่เกิดขึ้นกับตัวเราเองโดยสัญชาตญาณที่ใช้เพื่อความอยู่รอดของชีวิตที่มีติดตัวอยู่แล้วโดยไม่ต้องฝึกฝน 2. ลักษณะของการรับรู้ทางการเห็นที่เกิดจากประสบการณ์หรือมีสิ่งภายนอกมาดึงดูดความสนใจไปจากตัวเรา ซึ่งการรับรู้ลักษณะหลังนี้ นอกจากจะต้องฝึกฝนให้เป็นประสบการณ์แล้วจะต้องเรียนรู้กระบวนการของมันอีกด้วย (สุชาติ สุทธิ.2535)

ปรากฏการณ์ต่างๆ รอบตัวเรามีสภาพแตกต่างกันออกไปการรับรู้สิ่งต่างๆ เป็นประสบการณ์ในการฝึกฝนการมองเห็น ประสบการณ์ในการมองเห็นที่มากขึ้น จะทำให้เราสามารถจำแนกลักษณะและสิ่งต่างๆ ที่เราพบเห็นและสรุปได้ว่าสิ่งนั้นคืออะไรมีรูปลักษณะอย่างไร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และการสังเกตสิ่งที่เราพบเห็น ซึ่งการมองเห็นมักมีลำดับการเรียนรู้ ตั้งแต่การมองเห็นที่เราถือได้เป็นลำดับขั้นต้นในการรับรู้ทางสายตาคือการมองเห็น ผู้รับรู้อาจจะมองเฉยไม่ได้ใส่ใจหรือให้ความสำคัญแต่อย่างใด เพียงแต่ให้รับรู้ว่ามีวัตถุชิ้นๆ มีรูปร่างสภาพทางกายภาพอย่างไร เชื่อมสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม อย่างไร อยู่ ณ ตำแหน่งไหนเป็นต้น หากการมองเห็นมนุษย์ให้ความสำคัญมาก และมีผลต่อเขา อาจเป็นทางความรู้สึกหรือความสนใจ ลำดับขั้นการมองเห็นก็จะถูกพัฒนาเป็นการเห็น การเห็นที่พัฒนาขึ้นนี้จะถูกผสมผสานกับความรู้ ประสบการณ์ และความพึงพอใจส่วนบุคคล รวมถึง ทำให้บุคคลสามารถแยกแยะประเมินผลและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้จากการรับรู้ทางการมองเห็นซึ่ง อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวถึงลักษณะของการมองเห็น รวมทั้งองค์ประกอบในการฝึกฝนการรับรู้ทางการมองเห็นว่า การมองเห็นถือได้ว่าเป็นสื่อระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมที่สำคัญประการแรก เพราะจะส่งผลให้เกิดปฏิกิริยาโต้กลับหรือตอบสนองต่างๆ กัน นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดพฤติกรรมและรูปแบบต่างๆ มากมาย การมองเห็น ถ้าจะแยกตามรูปของคำก็อาจแยกได้ 2 ประเภท คือ การมองและการมองเห็น นอกจากนี้ยังมีอีกหลายคำต่อจากการมองเห็นและการเห็น คือการพินิจพิจารณาใคร่ครวญหาเหตุผล และการรู้แจ้งเห็นจริงทะลุปรุโปร่ง การมอง (Looking) และการเห็น (Seeing) มีลักษณะต่างกัน กล่าวคือการมอง เป็นการรับรู้เบื้องต้น อันเกิดจากปรากฏการณ์ทางการแทรกแซง โดยที่เราไม่ได้มีความมุ่งหมายหรือความตั้งใจในสิ่งนั้นมาก่อน เช่น ขณะที่เรากำลังข้ามถนนเราเพียงแค่อู้อายคิดว่ามีรถผ่านมาหรือไม่ ถ้าไม่มีถนนว่างเราก็ข้าม เพราะเรามีความตั้งใจจะข้าม พฤติกรรมเช่นนี้เรียกว่าเป็นการมอง สำหรับการเห็นนั้นมีความตั้งใจสมอยู่ด้วยเพราะเหตุว่าเมื่อเราข้ามถนนไปแล้ว มีคนถามว่ารถคันนั้นสีอะไร มีคนนั่งอยู่ที่คน เราสามารถบอกได้ พฤติกรรมนี้เรียกว่า เป็นการเห็นและเมื่อใช้คำว่า การมองเห็น จึงใช้รวมกันทั้งสองประการคือ พฤติกรรมตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ การมองเห็นแบ่งออกได้เป็นประเภทต่างๆ 3 ประการ คือ 1.การมองเห็นธรรมดา(Operation Seeing) 2.การมองเห็นตามปริมาณความสัมพันธ์ (Associational Seeing) 3.การมองเห็นทะลุปรุโปร่ง(Pure seeing) เมื่อเรามองเห็นลูกกลมตั้งอยู่หน้าห้อง เรามองเห็นมันกลมเพราะมีแสงและมีเงาตกทอด เราอาจไม่คิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อะไรเดินผ่านเข้าห้องไป ซึ่งเป็นการเห็นธรรมดา แต่ถ้าเราเห็นลูกกลมแล้วเรานึกถึงความกลมของสิ่งต่างๆ นึกถึงความสมดุลของวัตถุกับแรงดึงดูดของโลก เป็นการเห็นตามปริมาณความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมที่เราเคยทราบ เคยรับรู้มาก่อน และถ้าหากว่าเรามองเห็นว่าลูกกลมนั้นตั้งอยู่ได้ มีความงาม แสงเงาตกทอดได้สัดส่วน ทำให้รู้สึกกลมจริงๆ และรูปทรงกลมเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ที่สุด เรามองเห็นทะเลปูรูปร่างเกี่ยวกับรูปทรงกลมนั้น ดังนั้นเรื่องของ การมองเห็นจึงมีปริมาณของความแตกต่างดังกล่าวโดยสรุปนี้ นอกจากประเภทของการมองเห็นทั้ง 3 ประการนี้แล้วยังมีสาเหตุที่ทำให้เกิดการมองที่สำคัญๆ 3 ประการคือ 1. ที่มองเห็นได้เพราะวัตถุสิ่งของนั้นอยู่ในบริเวณว่างที่มีส่วนอื่นแวดล้อมเป็นรูปอยู่ในบริเวณว่างของพื้น นอกจากสาเหตุของการมองเห็นทั้ง 3 ประการนี้แล้วยังมีองค์ประกอบของการมองเห็น (Visual Elements) ที่สำคัญอีก 7 ประการ คือ 1. ตำแหน่ง (Position) 2. ขนาด (Size) 3. สี (Color) 4. รูปร่าง (Shape+Form) 5. เส้น (Line) 6. ลักษณะผิว (Texture) 7. ความหนาแน่น (Density)

อย่างไรก็ดี องค์ประกอบของการมองเห็นทั้ง 7 ประการนี้ เมื่อนำมาผสมผสานกันเป็นผลงานทางทัศนศิลป์แล้วมักจะเน้นไปเฉพาะองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง หรือทั้งหมดก็ได้ เพราะเหตุว่าในผลงานทัศนศิลป์นั้นมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่สามารถแยกส่วนใดออกจากกันได้ (อารีย์ สุทธิพันธุ์, 2532 : 75-79)

2.4 การรับรู้ (Perception)

การรับรู้ หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่ การมีสิ่งเร้ามา กระทับกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาท ไปยังสมอง เพื่อการแปลความกระบวนการของการรับรู้ (Process) เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision Making)

Sensing -----> Memory -----> Learning -----> Decision Making

กระบวนการของการรับรู้ เกิดขึ้นเป็นลำดับ ดังนี้

สิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ มาเร้าอินทรีย์ ทำให้เกิดการสัมผัส (Sensation) และเมื่อเกิดการสัมผัสบุคคล จะเกิดมีอาการแปล การสัมผัสและมีเจตนา (Conation) ที่จะแปลสัมผัสนั้น การแปลสัมผัส จะเกิดขึ้นในสมอง ทำให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ เช่น การที่เราได้ยินเสียงดัง บิ่ง บิ่ง ๆ สมองจะแปลเสียงดัง บิ่ง บิ่ง โดยเปรียบเทียบกับเสียง ที่เคยได้ยินว่าเป็น เสียงของอะไร เสียงปืน เสียงระเบิด เสียงพลุ เสียงประทัด เสียงของท่อไอเสียรถ เสียงเครื่องยนต์ระเบิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือเสียงอะไร ในขณะที่เปรียบเทียบ จิตต้องมีเจตนา ปนอยู่ ทำให้เกิดแปลความหมาย และ ต่อไปก็รู้ว่า เสียงที่ได้ยินนั่นคือ เสียงอะไร อาจเป็นเสียงปิ่น เพราะบุคคลจะแปลความหมายได้ ถ้าบุคคลเคย มีประสบการณ์ในเสียงปิ่นมาก่อน และอาจแปลได้ว่า ปิ่นที่ตั้งเป็นปิ่นชนิดใด ถ้าเขาเป็นตำรวจ จากตัวอย่างข้างต้นนี้ เราอาจสรุป กระบวนการรับรู้ จะเกิดได้จะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีสิ่งเร้า (Stimulus) ที่จะทำให้เกิด การรับรู้ เช่น สถานการณ์ เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อม รอบกาย ที่เป็น คน สัตว์ และสิ่งของ

2. ประสาทสัมผัส (Sense Organs) ที่ทำให้เกิดความรู้สึกสัมผัส เช่น ตาหู จมูกได้กลิ่น ลิ้นรับรส และผิวหนังรับร้อนหนาว

3. ประสบการณ์ หรือความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่เราสัมผัส

4. การแปลความหมายของสิ่งที่เรารับสัมผัส สิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วย่อมจะอยู่ในความทรงจำของสมอง เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้า สมองก็จะทำหน้าที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิมว่า สิ่งเร้านั้นคืออะไรเมื่อมนุษย์เราถูกเร้าโดยสิ่งแวดล้อม ก็จะเกิดความรู้สึกจากการสัมผัส (Sensation) โดยอาศัยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา ทำหน้าที่ดูคือ มองเห็น หูทำหน้าที่ฟังคือ ได้ยิน ลิ้นทำหน้าที่รับรส จมูกทำหน้าที่ดมคือได้กลิ่น ผิวหนังทำหน้าที่สัมผัสคือรู้สึกได้ อย่างถูกต้อง กระบวนการรับรู้ ก็สมบูรณ์แต่จริงๆ แล้วยังมีการสัมผัสภายในอีก 3 อย่าง ด้วยที่จะช่วยให้เรารับสัมผัสสิ่งต่างๆ

2.4.1 ลำดับขั้นของกระบวนการรับรู้

ขั้นที่ 1 สิ่งเร้า (Stimulus) มากระทบอวัยวะสัมผัสของอินทรีย์

ขั้นที่ 2 กระแสประสาทสัมผัสวิ่งไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ซึ่งมีศูนย์อยู่ที่สมองเพื่อสั่งการ ตรงนี้เกิดการรับรู้ (Perception)

ขั้นที่ 3 สมองแปลความหมายออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจโดยอาศัยความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม ความจำ เจตคติ ความต้องการ ปทัสถาน บุคลิกภาพ เซาว์นปัญญา ทำให้เกิดการตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งการรับรู้ (Perception)

ตัวอย่าง ขณะนอนอยู่ในห้องได้ยินเสียงร้องเรียกเหมียวๆรู้ว่าเป็นเสียงร้องของสัตว์ และรู้ต่อไปว่าเป็นเสียงของแมว เสียงเป็นเครื่องเร้า (Stimulus) เสียงแล่นมากระทบหูในหูมีปลายประสาท (End organ) เป็นเครื่องรับ (Receptor) เครื่องรับส่งกระแสความรู้สึก (Impulse) ไปทางประสาทสัมผัส (Sensory nerve) เข้าไปสู่สมอง สมองเกิดความตื่นตัวขึ้น (ตอนนี้เป็นสัมผัส) ครั้นแล้วสมองทำการแยกแยะว่า เสียงนั้นเป็นเสียงคนเป็นเสียงสัตว์ เป็นเสียงของแมวสาวเป็นเสียงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แมวเหมียว ร้องทำไมเราเกิดอาการรับรู้ ตอนหลังนี่เป็น การรับรู้ เมื่อเรารู้ว่าเป็นเสียงของแมวเรียก ทำให้เราต้องการรู้ว่าแมวเป็นอะไร ร้องเรียกทำไมเราจึงลุกขึ้นไปดูแมวตาม ตำแหน่งเสียงที่ได้ยิน และขานรับ สมอภก็สั่งให้กลั้มเนื้อปากทำการเปล่งเสียงขานรับ ตอนนีทางจิตวิทยาเรียกว่า ปฏิกริยาหรือการตอบสนอง (Reaction หรือ Response) เมื่อประสาทตื่นตัวโดยเครื่องเร้า จะเกิด มีปฏิกริยา คือ อาการตอบสนองต่อสิ่งเร้า

2.4.2 กลไกของการรับรู้

กลไกการรับรู้เกิดขึ้นจากทั้ง สิ่งเร้าภายนอกและภายในอินทรีย์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม อวัยวะรับสัมผัส (Sensory Organ) เป็น เครื่องรับสิ่งเร้าของมนุษย์ ส่วนที่รับรู้ความรู้สึกของอวัยวะ รับสัมผัสอาจอยู่ลึกเข้าไปข้างใน มองจากภายนอกไม่เห็น อวัยวะรับสัมผัส แต่ละอย่างมีประสาท รับสัมผัส (Sensory Nerve) ช่วยเชื่อมอวัยวะรับสัมผัสกับเขตแดนการรับสัมผัสต่าง ๆ ที่สมอง และ ส่งผ่านประสาทมอเตอร์ (Motor Nerve) ไปสู่อวัยวะมอเตอร์ (Motor Organ) ซึ่งประกอบไปด้วย กล้ามเนื้อและต่อมต่างๆ ทำให้เกิดปฏิกริยาตอบสนองของอวัยวะมอเตอร์ และจะออกมาในรูปใด ขึ้นอยู่กับ การบังคับบัญชาของระบบประสาท ส่วนสาเหตุที่มนุษย์เราสามารถไวต่อความรู้สึกก็ เพราะ เซลประสาทของประสาทรับสัมผัส แบ่งแยกแตกออกเป็นกิ่งก้านแผ่ไปติดต่อกับ อวัยวะรับ สัมผัส และที่อวัยวะรับสัมผัสมีเซลล์รับสัมผัส ที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวจึง สามารถทำให้มนุษย์รับ สัมผัสได้ จิตใจติดต่อกับโลกภายนอกได้โดยการสัมผัส คนตาบอดแม้อธิบายให้ฟังว่าสีแดง สีเขียว เป็นอย่างไร เขาก็จะเข้าใจให้ถูกต้องไม่ได้เลย เพราะเรื่องสีจะต้องรู้ด้วยตา เครื่องมือสัมผัสอย่าง หนึ่งก็ทำหน้าที่อย่างหนึ่ง คนหูหนวกย่อมไม่รู้ถึงลีลาความไพเราะของเสียงเพลง ดังนั้นการสอน จึงเน้นว่า "ให้สอนโดยทางสัมผัส" การรับรู้นับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ การรับรู้ที่ถูกต้อง จึงจะส่งผล ให้ได้รับ ความรู้ที่ถูกต้อง นักเรียนต้องได้การรับรู้ที่ถูกต้อง มิฉะนั้นความรู้ที่รับไปก็ผิด หมด อวัยวะสัมผัส กับการรับรู้

มนุษย์ย่อมมีพฤติกรรม สมองตอบสนองสิ่งแวดล้อมกระบวนการของการรับรู้เป็นสิ่งแรกที่ มนุษย์สนองตอบต่อสิ่งแวดล้อมและระบบประสาท อวัยวะสัมผัส เป็นปัจจัยสำคัญของ กระบวนการรับรู้ต้องมีความสมบูรณ์จึงจะสามารถรับรู้สิ่งเร้าได้ดีเพราะอวัยวะสัมผัสรับสิ่งเร้า ที่มา กระทบประสาทรับสัมผัสส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อให้สมองแปลความหมายออกมา เกิด เป็นการรับรู้ และอวัยวะสัมผัสของมนุษย์ มีขีดความสามารถจำกัด กลิ่นอ่อนเกินไป เสียงเบาเกินไป แสงน้อยเกินไปย่อมจะรับสัมผัสไม่ได้ ดังนั้นประเภท ขนาด คุณภาพของสิ่งเร้าจึงมีผลต่อ การรับรู้และการตอบสนอง สิ่งเร้าบางประเภทไม่สามารถกระตุ้นอวัยวะสัมผัสของเราได้ เช่น คลื่นวิทยุ

2.4.3 องค์ประกอบของการรับรู้

2.4.3.1 สิ่งเร้าได้แก่วัตถุ แสง เสียง กลิ่น รสต่างๆ

2.4.3.2 อวัยวะรับสัมผัส ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง ถ้าไม่สมบูรณ์จะทำให้สูญเสียการรับรู้ได้

2.4.3.3 ประสาทในการรับสัมผัสเป็นตัวกลางส่งกระแสประสาทจากอวัยวะรับสัมผัสไปยังสมองส่วนกลาง เพื่อการแปลความต่อไป

2.4.3.4 ประสบการณ์เดิม การรู้จัก การจำได้ ทำให้การรับรู้ได้ดีขึ้น

2.4.3.5 ค่านิยม ทัศนคติ

2.4.3.6 ความใส่ใจ ความตั้งใจ

2.4.3.7 สภาพจิตใจ อารมณ์ เช่น การคาดหวัง ความดีใจ เสียใจ

2.4.3.8 ความสามารถทางสติปัญญา ทำให้รับรู้ได้เร็ว

2.4.4 การจัดระบบการรับรู้

มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลักดังนี้

2.4.4.1 หลักแห่งความคล้ายคลึง (Principle of Similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกัน จะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

2.4.4.2 หลักแห่งความใกล้ชิด (Principle of Proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้กันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

2.4.4.3 หลักแห่งความสมบูรณ์ (Principle of Closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ขึ้น

2.4.5 ความคงที่ของการรับรู้ (Perceptual constancy)

ความคงที่ในการรับรู้มี 3 ประการ ได้แก่

1. การคงที่ของขนาด
2. การคงที่ของรูปแบบ รูปทรง
3. การคงที่ของสีและแสงสว่าง

การรับรู้ที่ผิดพลาด แม้ว่ามนุษย์มีอวัยวะรับสัมผัสถึง 5 ประเภทแต่มนุษย์ก็ยังรับรู้ผิดพลาดได้ เช่น ภาพลวงตา การรับฟังความบอกเล่า ทำให้เรื่องบิดเบือนไป การมีประสบการณ์และค่านิยมที่แตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้ถ้าจะให้ถูกต้อง จะต้องรับรู้โดยผ่าน ประสาทสัมผัสหลายทาง ผ่านกระบวนการคิดไตร่ตรองให้มากขึ้น

2.4.6 ปัจจัยกำหนดการรับรู้

สิ่งเร้าอย่างเดียวกัน อาจจะทำให้คนสองคน สามารถรับรู้ต่างกันได้ เช่น คนหนึ่งมองว่า คนอเมริกันน่ารัก แต่อีกคนมองว่า เป็นคนอเมริกัน เป็นชาติที่น่ารักน้อยหน้อยก็ได้ เพราะในใจเขา อาจชอบคนอังกฤษก็ได้ เลยชอบชาวอเมริกันน้อยกว่า ซึ่งก็แล้วแต่มุมมองของแต่ละคน แล้วแต่ การรับรู้ของแต่ละคน การที่มนุษย์สามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง และจะรับรู้ ได้ดีมาน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อ การรับรู้ เช่น ประสบการณ์ วัฒนธรรม การศึกษา เป็นต้น ดังนั้นการที่บุคคล จะเลือกรับรู้สิ่งเร้าใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ในขณะใดขณะหนึ่งนั้นจึงขึ้นอยู่กับ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้มี 2 ประเภท คือ

อิทธิพลที่มาจากภายนอก ได้แก่ ความเข้มและขนาดของสิ่งเร้า (Intensity and Size) การกระทำซ้ำ ๆ (Repetition) สิ่งตรงกันข้าม (Contrast) การเคลื่อนไหว (Movement) และ อิทธิพลที่มาจากภายใน ได้แก่ แรงจูงใจ (Motive) การคาดหวัง (Expectancy) ความสนใจ อารมณ์ ความคิดและจิตนาการ ความรู้สึกต่างๆ ที่บุคคลได้รับ เป็นต้นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ยังแบ่งออกได้อีกเช่นแบ่งปัจจัยของการรับรู้ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ประการแรกลักษณะของผู้รับรู้ กับ ประการที่สองลักษณะของสิ่งเร้า ดังจะอธิบายดังนี้คือ ปัจจัยการรับรู้มี 2 ประเภทคือ

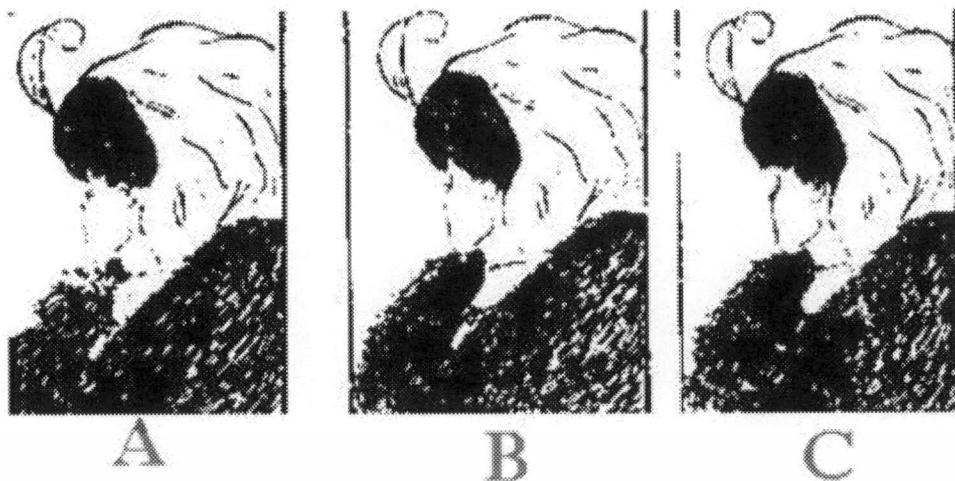
1. **ลักษณะของผู้รับรู้** พิจารณาจากการที่บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งใดก่อนหรือหลัง มาก หรือน้อยอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้รับรู้ด้วยเป็นสำคัญประการหนึ่ง ปัจจัยที่เกี่ยวกับผู้รับรู้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ด้าน คือ ด้านกายภาพกับด้านจิตวิทยา ดังอธิบาย

1.1 ด้านกายภาพ หมายถึง อวัยวะสัมผัส เช่น หู ตา จมูก และอวัยวะสัมผัสอื่น ๆ ปกติหรือไม่ มีความรู้สึกสัมผัสสมบูรณ์เพียงใด เช่น หูตึง เป็นหวัด ตาเอียง บอดสี สายตาวาว สายตาสั้น ผิวนางงา ตายด้าน ความชรา ถ้าผิดปกติหรืออ่อนสมรรถภาพ ก็ย่อมทำให้ การรับ สัมผัส ผิดไป ด้อยสมรรถภาพในการรับรู้ลงไป ความสมบูรณ์ของอวัยวะสัมผัส จะทำให้รับรู้ได้ดี การรับรู้บางอย่าง เกิดจากอวัยวะสัมผัส 2 ชนิดทำงานร่วมกัน เช่น ลิ้นและจมูกช่วยกันรับรู้ รส การรับรู้จะมีคุณภาพดีขึ้น ถ้าเราได้รับสัมผัสหลายทาง เช่น เห็นภาพและได้ยินเสียงในเวลา เดียวกัน ทำให้เราแปลความหมาย ของสิ่งเร้าได้ ถูกต้องขึ้นอีกประการหนึ่งต้องขึ้นกับ ขอบเขต ความสามารถในการรับรู้ด้วยคือ ขอบเขต ความสามารถโดยธรรมชาติในการรับรู้ของคน ซึ่งขึ้นอยู่กับ ความสามารถในการรับ สัมผัสและ ความสามารถในการแปลความหมายของสิ่งเร้า ความสามารถของอวัยวะสัมผัสมีขอบเขตจำกัด ไม่สามารถรับสัมผัสสิ่งเร้าได้ทุกชนิด แสงที่มีความเข้มน้อยเกินไป วัตถุขนาดเล็กมากเราไม่สามารถมองเห็นได้ พวกรังสี คลื่นวิทยุ ประสาท หูรับไม่ได้ เสียงที่เบาเกินไปจนไม่ทำให้ แก้วหูสั่นสะเทือนเราก็ไม่ได้ยิน นักลี้ยงกระเป่า กระทำ

อย่างแผ่วเบา มาก เราก็รับสัมผัสไม่ได้ ขนาดหรือ ความเข้มของสิ่งเร้า ที่สามารถทำให้ อวัยวะสัมผัสเกิด ความรู้สึกได้ เรียกว่า Threshold การเปลี่ยนแปลงความเข้ม หรือขนาดของสิ่งเร้า เพื่อให้ บุคคลสามารถรับรู้ได้ เรียกว่า The differential threshold ดังนั้นลักษณะของผู้รู้ด้านกายภาพ หรือสรีระวิทยาของบุคคล จะต้องสมบูรณ์การรับรู้จึงจะสามารถแปลความ ออกมาได้

1.2 ด้านจิตวิทยา ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาของคนที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ นั้น มีหลายประการ เช่น ความจำ อารมณ์ ความพร้อม สติปัญญา การสังเกตพิจารณา ความสนใจ ความตั้งใจ ทักษะค่านิยม วัฒนธรรม ประสบการณ์เดิม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นผลจากการ เรียนรู้เดิม และ ประสบการณ์เดิมทั้งสิ้น นักจิตวิทยา ถือว่า การรับรู้ นั้นเป็นสิ่ง ที่บุคคล เลือกสรรอย่างยิ่ง (High Selective) เริ่มตั้งแต่รับสัมผัส เลือกเอาเฉพาะที่ต้องการและ แปลความ ให้เข้ากับตนเอง บุคคลจึงจะเลือกรับรู้สำหรับลักษณะของผู้รับรู้นั้น จิตวิทยานั้น ยังมีปัจจัยด้านจิตวิทยาที่ เกี่ยวข้องกับการรับรู้ อีก 14 ข้อ คือ ความรู้เดิม ความต้องการหรือความปรารถนา สภาวะของจิตหรืออารมณ์ เจตคติ อิทธิพลของสังคม ความตั้งใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลินที่มีผลต่อการรับรู้ แรงจูงใจ คุณค่าและความ สนใจที่มีผลต่อการรับรู้ ความดึงดูดในทางสังคม สติปัญญา การพิจารณาสังเกต ความ พร้อมหรือการเตรียมพร้อมที่จะรับรู้ และการคาดหวัง ดังจะอธิบายเป็นข้อ ๆ โดยละเอียด ดังนี้

1.2.1 ความรู้เดิม และประสบการณ์ (Experience) ของแต่ละบุคคลจะทำให้ บุคคลเข้าใจ รับรู้เหตุการณ์ต่างๆ หรือภาพต่างๆ แตกต่างกัน ออกไปโดยที่ กระบวนการรับรู้ เมื่อ บุคคล รับสัมผัสแล้วจะแปลความหมายอาจแปลในรูป สัญลักษณ์หรือภาพต่างๆ การแปลความหมายนี้ จะต้องอาศัยความรู้เดิม และ ประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เราจะรับรู้ ฉะนั้นถ้าหากไม่มีความรู้เดิม ไม่มี ประสบการณ์เดิม ในเรื่องนั้นๆ มาแต่ก่อน ก็ย่อมจะทำให้ การรับรู้ผิดไปจากความเป็นจริง เมื่อถามคนกลุ่มนี้ว่า เป็นภาพหญิงแก่ หรือสาว 40 % ตอบว่า เป็นหญิงชรา 60 % ว่าเป็นหญิงสาว แต่กลุ่มทดลองที่ 2 ให้ดูภาพหญิงสาวจนพอใจเสียก่อน จึงถามว่าภาพข้างบนนี้เป็นหญิงสาวหรือชรา ปรากฏว่ากลุ่มที่ 2 ทั้งหมดตอบว่าเป็นภาพของหญิงสาว แต่กลุ่มที่ทดลองกลุ่มที่ 3 ก่อนให้ดูภาพปริศนา ได้ให้ดูภาพคนชราจนเป็นที่พอใจแล้ว เมื่อให้กลุ่มนี้ดูภาพปริศนา 95% ของกลุ่มตอบว่าเป็นภาพหญิงชรา นี้เป็นหลักฐานยืนยันว่า ประสบการณ์เดิมมีอิทธิพลต่อการรับรู้ภาพ



ภาพ A เป็นภาพสองนัย ภาพ B เป็นภาพหญิงสาว ภาพ C เป็นภาพหญิงชรา

ภาพที่ 2.20 ภาพประกอบปัจจัยกำหนดการรับรู้

นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างการสนทนา ที่ทำให้การรับรู้ของบุคคลต่างกัน เช่น ผู้คุมถามนักโทษประหารว่า อาหารมื้อสุดท้ายอยากกินอะไร นักโทษตอบว่า "ฉันจะกินเค้ก" ผู้คุมตอบว่า "คุณไม่มีเงินซื้อเค้กอีกตั้ง 8 เดือนจึงจะมี" นักโทษตอบว่า "ไม่เป็นไรผมคอยได้ครับ" หรือ ลูกแดงตาเจ็บจึงไปถามหมอว่า "หมอรู้ไหมลูกเป็นอะไร" หมอตอบว่า "ไม่ใหญ่โต อะไรหรอก ก็เป็นตาแดงธรรมดาเท่านั้นแหละ" ลูกแดงไม่พอใจถามว่าจะเอาไปทำอะไร หมอตอบว่า "เดี๋ยวก็รู้" หรือ พ่อเห็นลูกป่วยจึงอุ้มไปหาหมอ หมอตอบว่า ลูกคุณไม่ได้เป็นโรคร้ายแรงอะไร "เป็นไข้จับสั่นไม่นาน ก็หาย" พ่อก็เลยจับลูกสั่นจนร้องจ้า หมอถามว่า "ทำอะไรนั่น" พ่อเด็กก็ร้อง "อ้าว ! ก็หมอบอกว่าลูกผมเป็นไข้ ต้องจับสั่น ผมอยากให้คุณหายเร็ว ๆ จึงรีบจับมันสั่น"

1.2.2 ความต้องการ ความปรารถนา (Need) หรือแรงขับ ใครต้องการอะไรก็สนใจแต่สิ่งนั้น เช่น 2 คนไปซื้อของด้วยกัน คนที่จะซื้อหนังสือก็ดูแต่หนังสือ คนที่จะซื้อเครื่องกีฬาก็ดูแต่เครื่องกีฬา คนที่หิวก็มองแต่ร้านอาหารและต้องการรายการอาหาร คนที่ต้องการช้อปปิ้งก็มองหาแต่เสื้อผ้า คนกำลังกระหายสนใจรายการเครื่องดื่ม ซูภาพให้ 3 คนดู แล้วถามทีละคนว่าเห็นอะไร ก. กำลังหิวเห็นอาหาร ข. กำลังเห็นเบียร์ เพราะกำลังอยากดื่ม ค. เห็นเด็ก เพราะกำลังคิดถึงลูก

1.2.3 สภาพของจิตใจหรือภาวะของอารมณ์ คนเราขณะอารมณ์ดี มักจะไม่พิจารณารายละเอียดของสิ่งที่เร้ามากนัก มองไม่เห็นข้อบกพร่อง มองเห็นสิ่งนั้นสิ่งนี้ดีไปหมด แต่ถ้าหากอยู่ในภาวะอารมณ์ไม่ดีไม่พอใจ เช่น หิว กระหาย เหนื่อยล้า เครียด กังวล ทุกข์ ขุนมัว เจ็บป่วย กังวลหรือได้รับอิทธิพลจากสารเคมีบางชนิด เช่น กินยาระงับประสาท ยานอนหลับ ดื่มสุรา ยาเสพติด ฯลฯ มักจะมองอะไรไม่พอใจไปหมด หากว่ามีอารมณ์เสียมาก ๆ อาจจะไม่รับรู้อะไรเลย หรือรับรู้ผิดพลาดมาก เมื่อคนมีอารมณ์เครียดมากกล้ามเนื้อและประสาทจะมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านทานการวนเวียนกระแสประสาทสูง ทำให้การแปลความหมายผิดพลาด เกิดการรับรู้ไม่ได้ ถ้าจิตใจแจ่มใส กระพุ่มกระชวย ใจคอปลอดโปร่ง การแปลความหมายย่อมจะดีและถูกต้องขึ้น

1.2.4 เจตคติ มีผลต่อการแปลความหมาย คนที่เรามีเจตคติไม่ดี ย่อมให้เรา เราก็รู้ว่ายิ้มเยาะ ถ้าเขาหกล้มก็ว่าเซ่อ คนที่เราเคารพรัก รับประทานได้มาก ก็รับรู้ว่าเป็น เจริญอาหาร คนรับใช้กินมากกว่าตะกละ

1.2.5 อิทธิพลของสังคม (Social Factor) สภาพความเป็นอยู่ของสังคม และลักษณะของวัฒนธรรมปทัสถาน (Norm) เป็นกรอบของการอ้างอิง (Frames of Reference) จารีตประเพณี ค่านิยม เป็นเครื่องกำหนดค่านิยม เป็นเครื่องกำหนดการรับรู้ของคน ทำให้คนแต่ละกลุ่มรับรู้สิ่งต่าง ๆ แตกต่างกันไป เช่นเด็กชนบทรับรู้เรื่องสัตว์ และการเพาะปลูกได้ดีกว่าเด็กในเมือง ซึ่งเด็กในเมือง จะรับรู้เรื่องเครื่องยนต์และไฟฟ้าได้ดีกว่าเด็กในชนบท คนไทยเห็นชายหญิงเดินคล้องแขน เกี่ยวก้อยกันไม่ว่าดู แต่ฝรั่งหรือคนต่างชาติ การแสดงพฤติกรรม ความรักต่อหน้าสาธารณชน เป็นเรื่องปกติและไม่สนใจว่าใครจะมอง ในเรื่องการรับรู้ อิทธิพลของสังคม อันได้แก่สภาพความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ปทัสถาน ระเบียบประเพณี กฎหมายของแต่ละสังคมก็มีความแตกต่างกัน ดังนั้นบุคคลควรทำความเข้าใจและศึกษาในเรื่องเหล่านี้ ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจยิ่งขึ้นว่ากรอบวัฒนธรรมของสังคมมีความแตกต่างกันอย่างไร และเมื่อเรานำมาใช้สามารถใช้ได้ในระดับใดจึงจะเหมาะสมและดีงาม

1.2.6 ความตั้งใจ (Attention) ที่จะรับรู้ และความสนใจสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรามีมากมาย ล้วนแต่มีโอกาสก่อให้เกิดการรับรู้ขึ้นในตัวเราได้ แต่ในขณะหนึ่ง ๆ เราไม่ได้รับรู้ทุกสิ่งทุกอย่างในสิ่งแวดล้อมรอบตัวเราพร้อม ๆ กัน เราจะเลือกรับรู้ ไม่ได้รับรู้ในทุกสิ่งที่ผ่านเข้าทางประสาทสัมผัส บางสิ่งบางอย่างเข้าหูซ้ายไปทะลุออกหูขวาโดยไม่มีกรรับรู้ หรือตระหนักถึงสิ่งนั้นเลย มีปฏิกริยาต่อสิ่งต่าง ๆ มากน้อยต่างกันไม่เสมอเหมือนกัน คนที่ซื้อล็อตเตอรี่ได้ยินประกาศว่า เลขท้าย 2 ตัวออกเลขอะไร ได้ยินเสียงเด็กขายสลากตรวจล็อตเตอรี่ แต่เพื่อนที่คอยรถจะไปหาต๋ใหญ่ ซึ่งยืนอยู่ด้วยกันได้ยินเด็กกระเป๋ารถร้องถามว่า "ใหญ่มัยใหญ่" และก็รับรู้เข้าถามว่า จะไปหาต๋ใหญ่ไหม และเพื่อนอีกคนที่กำลังจ้องจะซื้ออาหาร ได้ยินเสียงร้องขายซัดเจนว่า "เหนียวเนื้อครีบ" "เลี้ยงมัยเลี้ยง" "เป้ามัย เปา" "ปิ่นมัยปิ่น" คนที่ตั้งใจจะอ่านหนังสืออยู่แม้รอบ ๆ ตัวจะมีเสียงต่าง ๆ ก็จะไม่รับรู้ เช่น มีคนคุยโกธ ๆ ก็ได้ยินเสียงแต่ไม่รับรู้เรื่องอะไร แม้มีเสียงเพลงจากวิทยุ เสียงเด็กเล่นอยู่ข้าง ๆ เสียงรถวิ่ง เสียงสัตว์ร้อง ก็อยู่ในลักษณะเข้าหูซ้ายทะลุหูขวา ถ้าเราอยากรู้เรื่องอะไรเป็นอะไรก็ต้องหยุดอ่านหนังสือแล้วตั้งใจฟัง การรับรู้สิ่งใดก็ตาม ถ้าหาที่มีความสนใจหรือตั้งใจที่จะรับรู้ มักจะเห็นหรือได้ยินสิ่งนั้นก่อน สิ่งเรามีอิทธิพลต่อการรับรู้ เราจะเลือกรับรู้สิ่งใดขึ้นอยู่กับสิ่งเร้า เช่น ชั่วโมงแรกที่ครูเข้าไปสอน ครูจะเห็นนักศึกษาคนที่โกนหัว (เพราะเพิ่งลาสิกขา) นั่งอยู่โต๊ะหน้าห้องเหยียดเท้าที่สวมรองเท้าผ้าใบ มีลวดลายสีเดียว แดง ก่อ น สิ่ง เร้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายนอก ได้แก่ ขนาด ความเข้ม เคลื่อนไหว กระทบซ้ำ สี การตัดกัน (Contrast) และสิ่งเร้าภายใน ได้แก่ ความพร้อมความสนใจ และความต้องการของผู้ที่จะ รับรู้ บุคคลย่อมจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าเฉพาะที่ตั้งใจจะรับรู้ นักจิตวิทยาให้หลักการว่า มนุษย์เรานั้นมีแนวโน้มที่จะเลือกรับรู้เฉพาะสิ่งที่ไม่ขัดกัน หรือไม่ทำลายสถานการณ์ สิ่งใดที่คิดว่าจะทำลายชื่อเสียงเกียรติคุณก็จะไม่รับรู้สิ่งนั้นๆ ทั้งๆ ที่สิ่งนั้น เข้าสู่ประสาทสัมผัสแล้วก็ตาม ซิลลิแวน (HS Sullivan) กล่าวว่า "เราไม่ยอมรับของสิ่งดี ๆ หลายอย่างที่เรารู้ เราได้ยิน เราคิดเราทำหรือเราพูด ทั้งนี้ไม่ใช่เป็นเพราะว่า สิ่งนั้น ๆ อยู่ในนอกเหนือวงเขต ความสามารถที่เราจะรับรู้ได้แต่เป็นเพราะเราวิเคราะห์และอนุมานแล้วเห็นว่า สิ่งนั้นๆ มัน ขัดแย้งกับระบบตัวตนของเรา"

1.2.7 ความสนุกสนานเพลิดเพลินมีผลต่อการรับรู้ เพราะเมื่อมีความสนุกสนาน ก็ จะรู้สึกสบายใจช่วย ทำให้บุคคลเกิด การรับรู้ได้เร็ว และได้ดี เช่น การเล่นเกมต้องจำทั้งกติกา และชนิดของตัวไฟมามากมาย แต่คนก็จำทั้งตัวไฟและวิธีการเล่นได้อย่างรวดเร็ว ทั้งนี้เพราะมี ความสนุกสนานเพลิดเพลินแฝงอยู่ด้วย จึงก่อให้เกิดการรับรู้ได้ดี

1.2.8 แรงจูงใจ (Motivation) มีผลต่อการรับรู้ แรงจูงใจ กระตุ้นให้เกิด ความต้องการ (Needs) ในสิ่งใด จะทำให้บุคคลเกิดการรับรู้สิ่งนั้นเป็นอย่างดี

1.2.9 คุณค่า (Value) และความสนใจที่มีผลต่อการรับรู้ เมื่อเห็นคุณค่าก็เพิ่มความสนใจใส่ต่อการที่จะรับรู้ คนเราสนใจต่อสิ่งใด มักจะบังเกิดความตั้งใจทันที เช่น สนใจพระหรือเหรียญ ใครพูดคุยหรือดูกันอยู่ที่ไหนก็ตั้งใจจะรับรู้ ผู้หญิง สนใจแหวนเพชร พบที่ไหนก็ขอดู ผู้ชายไม่ตั้งใจจะรับรู้ นอกจากคนที่กำลังจะซื้อแหวนหมั้นความสนใจ ตั้งใจ ช่วยให้การแปลความหมาย ถูกต้องยิ่งขึ้น สิ่งเร้าภายในแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ

ความสนใจชั่วขณะ (Momentary Interest) ได้แก่ความสนใจที่มีอยู่ในขณะนั้น เช่น นักกีฬาที่กำลังจะถูกปล่อยตัว ยอมสนใจฟังสัญญาณมากกว่าที่จะฟังเสียง เ ชี ย ร นักศึกษาสนใจฟังขานชื่อมากกว่าเสียงอื่น คนกำลังตรวจข้อสอบเดือรี สนใจ ฟังประกาศตัวเลขมากกว่าราคาสินค้า

ความสนใจที่ติดเป็นนิสัย (Habitual Interest) คือ ความสนใจเดิมที่มีติดตัวจนเป็นนิสัยมารดาได้ยินเสียงลูกร้องจะรีบตื่นทันที ทั้ง ๆ ที่มีเสียงวิทยุอยู่ใกล้ ๆ

บรูเนอร์และกูดแมน (Bruner และ Goodman) "ได้ทดลองเกี่ยวกับค่านิยมที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ โดยให้เด็กอายุ 10 ขวบ จากครอบครัวที่มีฐานะยากจน กับครอบครัวที่ร่ำรวย วาดภาพของเหรียญที่ใช้เป็นเงินตรา ให้มีขนาดใกล้เคียงของจริง ปรากฏว่าเด็กจาก คร อ บ ค ร วั ย ยากจนวาดรูปเหรียญใหญ่กว่าของจริง ยิ่งกว่าเด็กจากครอบครัวร่ำรวยมาก

1.2.10 ความดึงดูดในทางสังคม ถ้าคนส่วนใหญ่หรือกลุ่มสนใจอะไร เราจะสนใจบ้าง คนมุงดูอะไร ก็อยากดูบ้าง ทั้งบ้านชอบดู โทรทัศน์รายการใด เราก็ดูบ้าง ถ้าครอบครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องนี้ น่าสนใจ กำลังเป็นที่สนใจของสังคม ครูเล่าให้ฟัง นักเรียนจะเพิ่มความสนใจขึ้น การรับรู้จะดีขึ้นมาก

1.2.11 สถิติปัญญา คนที่เฉลียวฉลาดรับรู้ได้ดี เร็วและถูกต้องกว่าผู้มีสติปัญญาต่ำ แปลความหมายได้ดีมีเหตุผล

1.2.12 การสังเกตพิจารณา ช่วยการแปล ทำให้รับรู้แม่นยำขึ้น รู้ละเอียดลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น ตำรวจเห็นบั้งก็รู้ว่าที่เดินผ่านไปนั้นเป็นคนผู้ชาย แต่สังเกตพิจารณาดูก็รู้ว่า เป็นคนเมา

1.2.13 ความพร้อมหรือการเตรียมพร้อมที่จะรับรู้ (Pre Paratory Set) นักกีฬาได้ยินให้ "ระวัง" ทันทีที่ได้ยินเสียงสัญญาณ เขาจะออกจาก เส้นสตาร์ททันที คนที่ยืนคอยรถเมล์ เขาพร้อมจะขึ้นรถได้ทันทีที่รถจอด คนกำลังหาของหายพบอะไรที่คล้ายกัน ก็อาจคิดไปว่าพบของที่ต้องการแล้ว คนที่กำลังคอยใครคนหนึ่ง เห็นคนอื่น ๆ เป็นคนที่เรากำลังคอยบ่อย ๆ แม่ที่ห่วงลูก ได้ยินเสียงแมวคราง อยู่ที่หน้าประตูก็คิดไปว่าลูกร้อง คนที่กลัวผีมักจะเห็นอะไร ๆ เป็นผีไปหมด นุ่น 1 กก. กับเหล็ก 1 กก. ทั้ง ๆ ที่น้ำหนักเท่ากัน แต่เวลายกเราจะรู้สึกกลัวเหล็กหนักกว่า เพราะเรามีการเตรียมใจไว้พร้อมแล้วว่าเหล็กเป็นของหนัก

1.2.14 การคาดหวัง (Expectancy) บางครั้งคนเราก็มีการคาดหวังล่วงหน้าซึ่งเป็นการทำให้คนเราเตรียมพร้อมในการรับรู้สิ่งใหม่ เช่น คนกลุ่มที่ทำงานเกี่ยวกับตัวเลขอยู่เสมอ โดยเฉพาะจะต้องพบกับเลข 13 เสมอ ทำให้คนกลุ่มนี้ลากเส้นตามภาพบนหน้า เขาจะลากเป็นตัวเลข 1 กับ 3 เป็น 13 แต่ถ้าให้คนกลุ่มที่ทำงานเกี่ยวกับตัวอักษรเป็นประจำ โดยเฉพาะอักษร B คนกลุ่มนี้จะลากเส้นตามภาพเป็น B

2. ลักษณะของสิ่งเร้า

ลักษณะของสิ่งเร้านั้นพิจารณาจากการที่บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งใดก่อนหรือหลัง มากหรือน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับว่าสิ่งเร้าดึงดูด ความสนใจ ความตั้งใจมากน้อยเพียงใด หรือไม่ ลักษณะของสิ่งเร้าที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้มีดังนี้

2.1 สิ่งเร้าภายนอกที่ดึงดูดความสนใจและความตั้งใจ ได้แก่คุณสมบัติและคุณลักษณะของสิ่งเร้าที่จะทำให้เกิดการรับรู้ตนเอง ซึ่งถ้าสิ่งเร้ามีคุณสมบัติและลักษณะที่สนองธรรมชาติในการรับรู้ของคนเรา ก็จะทำให้มีความตั้งใจในการรับรู้ดีขึ้น

2.1.1 ขนาดความเข้มข้นหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า ถ้าสิ่งเร้ามีความเข้มข้นมากก็รับรู้ได้มาก บังเกิดการรับรู้ได้ชัดเจน ความชัดเจน ของสิ่งที่มองเห็นก็ดี ความดังของเสียงก็ดี การสัมผัสทางผิวหนังอย่างหนักก็ดี กลิ่นที่ฉุนจัดก็ดี เหล่านี้เป็นความเข้มข้นที่ทำให้เกิด ความรู้สึกจากการสัมผัสที่จัดแจ้งทั้งสิ้น ในสิ่งเร้าชนิดเดียวกันบุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นมากกว่า ก่อนสิ่งที่มีความเข้มข้นน้อยกว่า เช่น ป้ายโฆษณาสีสดใสดึงดูดความตั้งใจดีกว่าสีที่ไม่เด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขณะนั่งเขียนหนังสือเพลินอยู่ มีเสียงคนคุยกัน เสียงนกร้อง จิ้งจกร้อง เสียงพิมพ์ดีดและเสียงพลุดังที่สุด เราจะเลือกรับรู้เสียงพลุก่อนเสียงอื่น และถ้ามีคนมาถามว่าเราได้ยินเสียงอะไรบ้าง คำตอบแรกคือ ได้ยินเสียงพลุ ครูที่สอนเสียงดังๆ น่าสนใจมากกว่าครูที่สอนด้วยเสียงค่อยๆ แผ่วเบา เพื่อเรียกร้องความสนใจ และให้รับรู้ ต้องจัดให้อยู่ในลักษณะเด่นกว่าเพื่อน แสงไฟจ้าย่อมได้รับความสนใจกว่าแสงไฟอ่อนๆ ภาพที่มีแสงและเงาชัดเจน จะมองเห็นเด่นกว่าส่วนที่ใช้แสงและเงาที่มีความเข้มข้น

2.1.2 ความเปลี่ยนแปลงหรือความเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีการเปลี่ยนแปลง จะ ดึงความตั้งใจได้ดีกว่าสิ่งเร้าที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง สิ่งเคลื่อนไหวดึงความตั้งใจได้ดีกว่าของที่อยู่ในลักษณะหยุดนิ่ง ภาพยนตร์มีประสิทธิภาพในการทำให้คนตั้งใจดูได้มากกว่าภาพนิ่ง แฉงไฟโฆษณาที่มีไฟกระพริบ หรือเปลี่ยนที่กระพริบเหมือนวิ่งวนอยู่เสมอ ย่อมได้รับความสนใจมากกว่า ไฟดวงที่เปิดอยู่เฉยๆ เรายืนบนตึก 10 ชั้น จะเห็นรถที่กำลังวิ่งอยู่ในถนนได้ง่ายกว่าคนที่จอดอยู่เฉยๆ ตึกตาโหลานเรียกร้องความสนใจได้ดีกว่าตัวที่ตั้งอยู่เฉยๆ บนโต๊ะ

2.1.3 การกระทำซ้ำ ๆ ของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่เกิดขึ้นซ้ำซาก เรียกร้องให้เราสนใจได้มาก เช่น การโฆษณาสินค้าซ้ำบ่อย ๆ จะเป็นทางวิทย์ โทรทัศน์ก็ตามทำให้เกิดความสนใจ บีบแตร รถถีบ หลายๆ ครั้งทำให้คนหันมาดู กริ่งที่ประตูบ้านดังถี่ๆ ติดกันทำให้รีบร้อนออกไปเปิดประตูมากกว่าดังครั้งเดียว

2.1.4 ความกว้างขวางหรือขนาดของสิ่งเร้า ถ้าสิ่งเร้ามีขอบเขตจำกัดเกินไป เราก็รับสัมผัสได้ยาก เราจะรับสัมผัสได้ดีถ้าสิ่งเร้ามีขนาด หรือมีอาณาเขตกว้างขวางพอสมควร สิ่งเร้าที่มีขนาดใหญ่ น่าสนใจกว่าที่มีขนาดเล็ก เช่น คนอันใหญ่คนมักมองป้ายโฆษณาที่มีขนาดใหญ่ ย่อมดึงดูดความสนใจได้มากกว่าป้ายโฆษณาที่มีขนาดเล็ก ๆ

2.1.5 ความแปลกใหม่ สิ่งเร้าที่ไม่เป็นไปตามปกติทำให้เกิดความตั้งใจมากกว่า เช่น แกะ ดำในฝูงแกะสีน้ำตาล ควายเผือกในฝูง ควายสีดำ คนมี 2 ศีรษะ สินค้าที่ออกใหม่คนสนใจใคร่รู้ ฝรั่งนิโกรเดินอยู่ในกลุ่มคนไทย คนไทยเห็นแปลกจะสนใจ มองดูมากกว่าดูคนไทย

2.1.6 ความคงทน สิ่งเร้าที่เร้าในระยะเวลายาวนานจะทำให้เรารับสัมผัสได้ยาก เรา จะรับสัมผัสได้ ถ้าสิ่งเร้านั้นเร้าอยู่นานพอสมควร ตัวอย่าง เช่น การยกบัตรคำให้เด็กอ่าน ถ้ายกให้ดูแป๊บเดียวระยะเวลายาวนานเกินไป เด็กจะมองเห็นไม่ชัดเจนและมักเกิดการรับรู้ ที่คลาดเคลื่อน

2.1.7 ระยะทาง เป็นระยะทางพอสมควรไม่ใกล้หรือไกลเกินไป

2.1.8 ลักษณะการตัดกัน (Contrast) ของสิ่งเร้า ตามปกติภาพ (Figure) ควรให้สีเด่นขึ้นพื้น (Ground) สีจางลง สิ่งเร้าที่ตัดกัน จะดึงดูดความสนใจได้มากกว่าสิ่งที่คล้ายคลึงกัน การพาดหัวข่าวของหนังสือพิมพ์ใช้ตัวอักษรขนาดโตกว่าปกติ และหรือใช้สีต่าง ๆ เพื่อเรียกร้องความสนใจของผู้อ่าน

2.1.9 สี แต่ละสีมีประสิทธิภาพในการดึงดูดสายตาได้ต่างกัน สีที่เกิดจากคลื่นช่วงยาว เช่น สีแดง เหลือง ย่อมดึงดูดความตั้งใจได้ดีกว่า สีที่มีช่วงสั้น เช่น สีม่วง สีฟ้า

2.2 การจัดลักษณะหมวดหมู่ของวัตถุที่เป็นสิ่งเร้า Gestalt Psychologis เช่น เวิร์ทไธเมอร์ (Wertheimer) และกอฟฟ์กา (Koffka) ได้ให้ความสนใจกับการรับรู้ (Perception) อย่างมาก ได้ให้หลักเกณฑ์ในการที่คนเรามีแนวโน้มที่จะจัดภาพที่มองเห็น โดยจัดกลุ่มวัตถุเรียงตามกฎ 4 ประการดังต่อไปนี้

2.2.1 กฎแห่งความคล้ายคลึง (The Law of Similarity) ว่าสิ่งใดก็ตามที่มีลักษณะเหมือนกัน หรือมีลักษณะสำคัญร่วมกัน อาจเป็นรูปร่างหรือขนาดหรือสีเหมือนกันคนเรามักจะรับรู้รวมกันเป็นสิ่งเดียวกัน รับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน กล่าวคือจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เช่น นักฟุตบอลที่แต่งกายเหมือนกัน ถูกจัดเป็นพวกเดียวกัน เราจะรับรู้ภาพที่แล่นนี้ในแบบเรียงเป็นแถวนอน (Rows) มากกว่าในแนวตั้ง (Columns) เราจะรับรู้ว่ารูปนี้มีอยู่ 2 พวก คือ ตัวอักษร ก และ ตัวเลข 1 เพราะเราพิจารณาความคล้ายคลึงเป็นหลัก

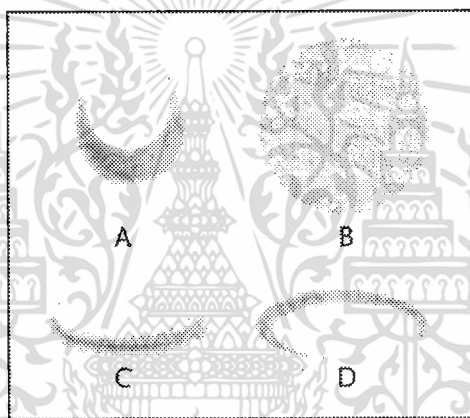
2.2.2 กฎแห่งความใกล้ชิด หรืออยู่ภายในขอบเขตที่ใกล้เคียงกัน (The Law of Proximity) ว่าสิ่งที่อยู่ใกล้กันคนเรามักจะรับรู้ว่ามี ความเกี่ยวข้องกันมากกว่าสิ่งที่เหมือนกัน แต่อยู่ไกลกันออกไป คนเรามีแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งที่ใกล้กันให้เป็นภาพเดียวกัน หรือเป็นหมวดหมู่เดียวกัน พวกเดียวกัน เช่น เราจะรับรู้ว่า อักษรมีอยู่ 2 พวกคือ พวกแนวนอน กับพวกแนวตั้งเรามักจะจัดเส้น หรือจุดที่อยู่ใกล้กันเข้าด้วยกัน และดูจำนวนที่อยู่ห่างไกลออกไป เป็นคนละพวกเสียงก็เช่นกัน ถ้าเราได้ยินเสียงปี่นติด ๆ กัน 2-3 น้ด เรามักจะเข้าใจว่าเป็นเสียงปี่นกระบอกเดียวกัน หรือเป็นเสียงที่มาจากแห่งเดียวกัน ในชีวิตจริงจึงถือเป็นธรรมดา ถ้าเราใกล้ชิดไปไหนมาไหนกับเจ้านาย หรือหญิง - ชายคนใดคนจะเข้าใจว่า สนทนิตชิดเชื้อและเป็นพวกเดียวกัน กฎของความใกล้ชิด

2.2.3 กฎแห่งความสมบูรณ์ หรือกฎแห่งความสิ้นสุด (The Law of Closure) เป็นไปตามแนวคิดของ Gestalt Psychology ที่ว่า มนุษย์เรารับรู้เป็นส่วนรวม มากกว่าที่จะรับรู้ เป็นส่วนย่อยๆ ส่วนรวมมีความสำคัญมากกว่าสิ่งที่ย่อยที่มารวมกัน และการรับรู้ประเภทนี้ ต้องอาศัยประสบการณ์เดิม จิตใจของคนเราจะรู้สึกผิดปกติเมื่อมองเห็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดขาดตกบกพร่องไปจากสิ่งที่เราคิด และความคิดของเรา ก็จะหลอกให้เรารับรู้ว่ามันเต็มสมบูรณ์โดยที่เราไม่ได้ตั้งใจ

2.2.4 กฎแห่งความต่อเนื่อง (The Law of Good Continuation) ถ้าไม่มีอะไรมาขัดขวางแล้ว คนเรามักจะรับรู้ในลักษณะเดียวกัน ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ ถ้าเราเห็นเส้นตรงตั้งแต่ต้น เราก็มักสรุปเอาว่า มันเป็นเส้นตรงตลอด ความต่อเนื่อง (Continuity) เกิดจากสิ่งเร้ามีทิศทางไปทางเดียวกัน เช่น เราดูไฟกระพริบตามป้ายโฆษณา

2.3 การรับรู้เกี่ยวกับระยะทางหรือความลึก (Distance of Depth Perception) มนุษย์เรานอกจากจะรับรู้ภาพ 2 มิติบน แขนงระดาศแล้ว ยังสามารถรับรู้ภาพที่มี 3 มิติด้วย คือ สามารถรับรู้ระยะทางหรือความลึกได้จากภาพ ความสามารถนี้เกิดจาก การเรียนรู้ของมนุษย์ นักจิตวิทยาใช้วิธีการต่าง ๆ ทางการรับรู้เชิงลึกเป็นความสามารถในการรับรู้ระยะทางของวัตถุ (Monocular cues) มีความหลากหลายของสิ่งที่เราใช้ในการตัดสินใจว่าห่างไกลวัตถุคือเป็น บางส่วนของตัวชี้นำเหล่านี้จะสามารถประมวลผลโดยเพียงดวงตาข้างหนึ่งซึ่งเป็นเหตุผลที่พวกเขาจะเรียกเป็นตัวชี้นำตาข้างเดียว

2.3.1 ภาพทิวทัศน์ที่เห็นไกล (Perspective) หมายถึงสิ่งที่อยู่ห่างออกไป เราจะรู้สึกว่ขนาดของมันค่อย ๆ เล็กกลง ๆ เช่น ภาพทางรถไฟ หรือถนน ถ้าเรามองดูภาพต่าง ๆ ในพื้นที่ราบจะเห็นว่าวัตถุไกลสูงกว่าวัตถุที่อยู่ใกล้



ภาพที่ 2.21 ภาพประกอบหัวข้อลักษณะของสิ่งเร้า

[Online]. Available : <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/Perception.htm>

2.3.2 แสงและเงา (Light and Shadow) แสงและเงาช่วยในการรับรู้เกี่ยวกับความลึกของภาพ ช่วยทำให้ภาพเป็นสามมิติ โดยทำให้ภาพนั้นเว้าเข้าไปหรือนูนเด่นออกมา ดูรูปดังนี้ แสดงเรื่องแสงและเงา

2.3.3 การเคลื่อนที่ (Movement) เราสามารถใช้การเคลื่อนไหวสัมพันธ์ (Relative Motion) มาเป็นเครื่องตัดสินใจระยะวัตถุได้ เช่น เวลาเรานั่งรถไฟ เราจะเกิดความรู้สึกเหมือนว่วัตถุที่อยู่ใกล้เคลื่อนที่ในทิศทางตรงกันข้ามกับตัวเรา แต่วัตถุที่อยู่ไกล ๆ รู้สึกว่เหมือนเคลื่อนไหวตามตัวเรา ทิศทางเคลื่อนที่ของวัตถุจึงมีส่วนช่วยในการตัดสินใจระยะทางไกลใกล้ได้

ลอเรนซ์ (M. Lawrence) ได้พยายามค้นคว้าทดลองและสรุปว่ คนเราจะมีการรับรู้เกี่ยวกับระยะทางได้ในกรณีต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก. วางวัตถุขนาดหนึ่งไว้เป็นที่คุ้นเคยกับตาเราดีแล้ว ถ้าเราเปลี่ยนขนาดให้ใหญ่ขึ้น จะรู้สึกว่าอยู่ใกล้มากกว่าความจริง และถ้าเราเปลี่ยนวัตถุที่ขนาดเล็กกว่าวัตถุอันที่ชินตาวางไว้ วัตถุแทนจะรู้สึกว่าอยู่ไกลออกไป

ข. วัตถุชนิดเดียวกัน อยู่ห่างจากเราในระยะทางเท่ากัน เราจะรู้สึกว่าวัตถุใหญ่อยู่ใกล้เรามากกว่าวัตถุที่เล็ก

ค. วัตถุชนิดเดียวกัน ขนาดเท่ากัน แต่ความสว่างไม่เท่ากัน เราจะรู้สึกว่าวัตถุที่สว่างเคลื่อนที่เข้าหาตัวเรา ส่วนวัตถุที่มีด จะเคลื่อนที่ห่างออกไป

ง. วัตถุ 2 ชิ้น มีขนาด และความสว่างไม่เท่ากันถ้าทั้งใหญ่และสว่าง จะรู้สึกว่าวัตถุ นั้น เคลื่อนเข้ามาใกล้ตัวเรา มากขึ้นกว่าวัตถุที่มีขนาดใหญ่อย่างเดียว แต่ถ้าวัตถุ นั้นใหญ่แต่ สว่างน้อยเราจะรู้สึกว่าวัตถุ นั้นเคลื่อนที่น้อยลงกว่าครั้งแรก

3. ความผิดพลาดของการรับรู้

การรับรู้ผิดพลาด เกิดขึ้นได้จากสาเหตุหลายประการ เช่น เนื่องจาก

1. สภาวะบางประการของสิ่งเร้า คนปกติอาจรับรู้ผิดพลาดเพราะภาวะของสิ่งเร้า หรือเนื่องจากคุณสมบัติของสิ่งเร้า หรือส่วนประกอบที่แตกต่าง หรือความเชื่อที่บุคคลมีต่อการรับรู้ ภาพมายา หรือทัศนมายา หรือภาพลวงตา (Illusion) คือภาพที่มีสิ่งใดสิ่งหนึ่งทำให้การรับรู้ของเรา เบี่ยงเบน หรือผิดพลาดไปจากความจริงการเติมสิ่งหนึ่งสิ่งใด (Embedded ness) คือการต่อเติม สิ่งหนึ่งสิ่งใดลงไป ทำให้ภาพที่มองเห็นผิดไปจากความเป็นจริง ขนาดสัมพันธ์ (Relative Size) หรือขนาดเปรียบเทียบ (Size Contrasts) การตัดสินขนาดอาจผิดไปจากความเป็นจริงได้ เนื่องจากตำแหน่งเปรียบเทียบของสิ่งเร้า นั้น ๆ ซึ่งแท้จริงสิ่งเร้า นั้นมีขนาดเหมือนและเท่ากัน แต่ถ้า สิ่งเร้า นั้นอยู่ในตำแหน่ง ที่มีสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน หรืออยู่ใกล้ไกลสิ่งแวดล้อมที่ต่างกันก็จะเกิดภาพ ลวงตาขึ้นได้ การเกิดมุมหรือการตัดกันของเส้นตรง (Angle of Interesting Lines) จากการ ประสานกัน และการตัดกันของเส้นตรง จะทำให้เกิดภาพลวงตาขึ้นได้ ทำให้การรับรู้ผิดจากความ เป็นจริงไป

2. ความเชื่อที่ผิด ๆ (Delusions)

3. ความไม่สมบูรณ์ของประสาทและอวัยวะสัมผัส ภาวะของอินทรีย์ของผู้รับรู้ผิดไป เช่น กินเหล้า กินยาบางอย่างเข้าไป จะเกิดความผิดพลาดของการรับรู้ การรับรู้เช่นนี้ เรียกว่า Hallucination ประสาทสัมผัสไม่ดี คนชราตาฝ้าฟาง คนชราตาฝ้าฟาง คนกินหมากสูบบุหรี่ แม้อายุยังน้อยก็อาจรู้สึกว่ารสไม่เข้มข้น สรุปได้ว่า อายุ สารเคมี และความเหนื่อยล้า (Fatigue) มีผลต่อการรับรู้ ความพิการ เช่น หูตึง ตาบอดสี มีผลให้รับรู้ ผิดพลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. อุปทานของตนเอง เช่น ไปปาล์มสัตว์เห็นคนตะคุ่ม ๆ นึกว่าแก้ง เขาป็นยิงโป้งเข้าให้

5. การแปลสัมผัสผิด เพราะประสบการณ์น้อยมีความรู้ไม่พอ เช่น เด็กเห็นแพะบอกว่าเป็นแกะ เพราะแปลสัมผัสไม่ถูก ไม่เห็นความแตกต่าง ระหว่างแพะกับแกะ บางคนคิดว่าแมงป่องเป็นตุ๊กแตนจึงจับเล่น คนนอกเมืองเห็นบุรุษไปรษณีย์ก็คิดว่าเป็นตำรวจ

6. บุคลิกภาพอุปนิสัย และเจตคติ (Attitude) คนมองโลกในแง่ดี มักเห็นส่วนดีของสิ่งเร้ามากกว่าที่จะมองเห็นส่วนเสียของมัน แต่คนที่มองโลกในแง่ร้ายมักมองไม่เห็นส่วนดี ถ้าเรามีเจตคติไม่ดีต่อหัวหน้า เขาพูดดั่งที่ว่าดู ถ้าเรามีเจตคติที่ดี เราก็มักพูดดั่งฟังซัดดี

7. ความต้องการ คนที่มีความต้องการแตกต่างกัน ถ้าถูกเร้าด้วยสิ่งเร้าเดียวกันก็อาจเกิดการรับรู้ต่างกัน คนที่กำลังหิวกับ คนที่กำลังอิ่ม จะมีการรับรู้ต่อร้านอาหารต่างกัน คนที่กำลังหิวจะทำอะไรจะเจ็ยหูฟัง เมื่อได้ยินข่าวว่าที่ไหนรับเข้าทำงาน

8. อารมณ์ เป็นตัวแปรทำให้การรับรู้ผิดพลาดได้ ขณะอารมณ์เสียใครมาพูดจาติดต่อก็ไรด้วย อาจไม่รับรู้หรือรับรู้ไปทางลบ แต่ถ้าอารมณ์ดี อะไร ๆ ก็รับรู้ไปในทางดี

9. ความใส่ใจ (Attention) คือ ความตั้งใจเลือกเฟ้นรับรู้เฉพาะสิ่งที่ตรงกับความต้องการหรือความสนใจของเรา ครูพลละเวลาอ่านหนังสือพิมพ์ มักเฟ้นหาข่าวเกี่ยวกับกีฬา ครูประวัติศาสตร์ชอบอ่านเหตุการณ์ปัจจุบัน นักเรียนมักจะอ่าน และจำตรงที่ครูบอกว่า จะออกสอบมากกว่าที่อื่น และจะจำได้ดีเมื่ออ่านตอนใกล้ ๆ จะสอบในกลุ่มคนมากมายเรามักจะมองหาและเห็นแต่พรรคพวก ลูกศิษย์ของเรา

10. วัฒนธรรม เป็นกรอบของการอ้างอิง (Frames of Reference) ในยุโรปกับในเมืองไทยรับรู้เรื่องการหย่าร้าง กอดจูบในที่สาธารณะแตกต่างกัน

11. มองในแง่มุม ทิศทาง บรรยากาศต่างกันจะเห็นตรงกัน

4. การแปลความหมายและการรับรู้ (Interpretation & Perception)

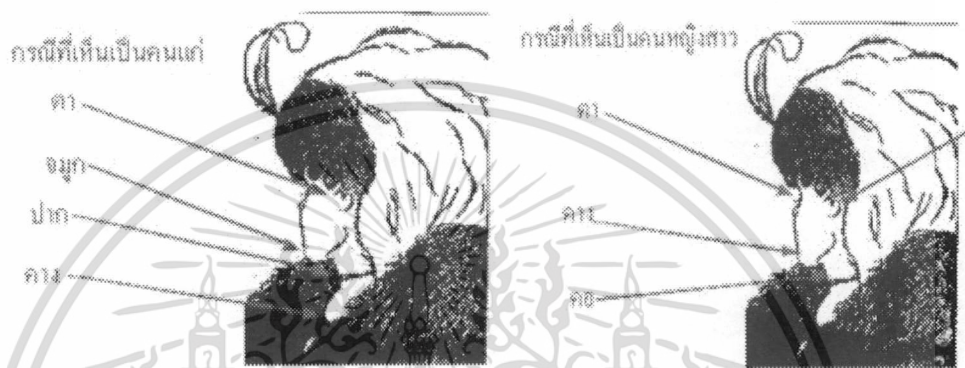
เป็นกระบวนการขั้นที่สามของการรับรู้ องค์ประกอบที่มีผลต่อการแปลความหมายในการรับรู้มีหลายอย่าง เช่น ความคาดหวัง (Expectation) แรงจูงใจ (Motivation) ประสบการณ์เก่า (Early Experience) วัฒนธรรม (Culture) เป็นต้น

ความคาดหวัง ลองดูภาพขวามือ คุณเห็นภาพเปิดไหม ? ลองดูอีกที เห็นภาพกระต่ายไหม ? เห็นไหมว่าถ้าคุณคาดหวังอย่างไรคุณก็จะตีความหมาย หรือรับรู้ได้ตามนั้น ดังนั้นจะเห็นว่าความคาดหวังมีอิทธิพลต่อการรับรู้

แรงจูงใจ แรงจูงใจพื้นฐานต่าง ๆ เช่น ความหิว ความกระหาย และความต้องการทางเพศ จะมีผลโดยตรงต่อการแปลความหมายสิ่งที่รับสัมผัสได้ คนที่กำลังหิวจะรับรู้กลิ่นอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้ไวกว่าคนที่ไม่หิว คนที่ดูภาพยนตร์สยองขวัญ หรือฟังข่าวอาชญากรรมอาจมีแรงจูงใจมากขึ้นที่จะกลัวสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย การรับสัมผัส เสียง หรือภาพต่าง ๆ จะทำให้เขาแปลความหมายไปตามความกลัวนั้นได้ **ประสบการณ์เก่า** การทดลองของ โรเบิร์ต ลีเปอร์ (Robert Leeper) แสดงให้เห็นชัดเจนถึงผลประสบการณ์ที่มีต่อการรับรู้ โดยทำการทดลองกับคนสองกลุ่ม ให้กลุ่มหนึ่งมีประสบการณ์โดยดูภาพ หญิงสาว แต่อีกกลุ่มหนึ่ง ให้อุ่นเคยหรือมีประสบการณ์กับภาพหญิงชรา จากนั้น ให้ทั้งสองกลุ่มดูภาพที่เป็นสองนัย (Ambiguous)



ภาพที่ 2.22 ภาพประกอบหัวข้อการแปลความหมายและการรับรู้

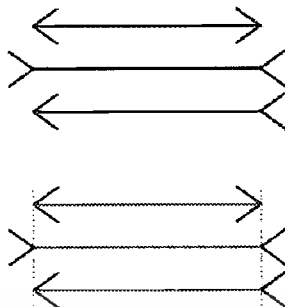
คือ ดูเป็นภาพหญิงสาว หรือหญิงชราก็ได้ ผลปรากฏว่า กลุ่มที่มีประสบการณ์กับภาพหญิงสาว ตอบว่าเห็นภาพหญิงสาวทุกคน และกลุ่มที่คุ้นเคย กับภาพหญิงชรา ตอบว่าเห็นภาพหญิงชราถึง 95 % (Crider & others 1983, p. 110)

วัฒนธรรม (Culture) ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา และเชื้อชาติ ที่แตกต่างกัน จัดเป็นพื้นฐานทางด้านวัฒนธรรม ที่ทำให้บุคคลมีความเชื่อ ค่านิยม และทัศนคติในเรื่องต่าง ๆ แตกต่างกันไป แล้วแต่สภาพของสังคม พฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกเหมือนกัน อาจถูกแปลความหมายไปคนละด้านได้ เพราะอิทธิพลของวัฒนธรรม เช่น คนไทยที่แสดงความรักกันในที่สาธารณะมักจะถูกแปลความหมายทางด้านลบมากกว่า ในขณะที่คนในสังคมตะวันตกเห็นเป็นเรื่องปกติธรรมดา เป็นต้น

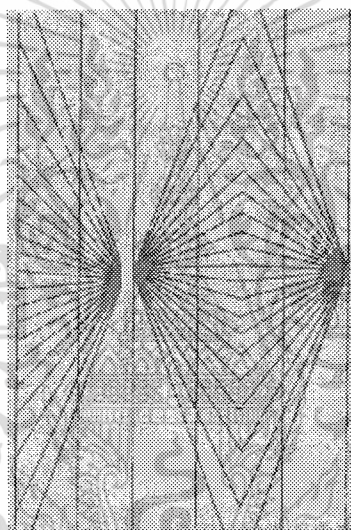
ภาพลวงตา (Illusions) ในบางครั้งการรับรู้ของบุคคลไม่ตรงกับความเป็นจริงตามสภาพของสิ่งเร้า ปรากฏการณ์นี้เรียกว่าภาพลวงตา ซึ่งเกิดจากการที่สมองแปลความหมายผิดไปหรือคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง สาเหตุของการเกิดภาพลวงตามีได้หลายกรณี เช่น แสงลักษณะของสิ่งเร้ามีการต่อเติม การเปรียบเทียบ หรือการเกิดมุมต่าง ๆ การต่อเติมสิ่งเร้า ภาพข้างล่างนี้เป็นภาพลวงตาของ มุลเลอร์-ไลเออร์ (Muller – Lyer illusion) เราจะรับรู้ว่าเป็นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยาวกว่าเส้นที่ 2 ทั้งแนวตั้งและแนวนอน เพราะผลจากการต่อเติมลูกศรเข้าไป จริง ๆ แล้วเส้นตรง 2 เส้นนี้ยาวเท่ากัน



ภาพที่ 2.23 ภาพประกอบหัวข้อการแปลความหมายและการรับรู้
<http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/Perception.htm>



ภาพที่ 2.24 ภาพประกอบเรื่องการตัดกันของเส้นและการเกิดมุมเรารับรู้ว่าเป็นเส้นตรงแต่ละเส้นไม่
 ขนานกัน

[Online].Available : <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/Perception.htm>

เราจะรับรู้ว่าเป็นเส้นตรงสองเส้นตรงกลางกางออก แต่จริง ๆ แล้วทั้งสองเส้นขนานกัน
 ตลอด นักศึกษาคิดว่าเส้นตั้งหรือเส้นนอนยาวกว่ากัน ? เรายังจะรับรู้ว่าเป็นเส้นตั้งยาวกว่า ความจริง
 แล้ว ทั้งสองเส้นมีความยาวเท่ากัน เส้นไหนระหว่าง X, Y, Z ที่ต่อเนื่องกับเส้น W ? ส่วนใหญ่จะ
 เลือกเส้น X แต่ที่ถูกต้องคือเส้น Y ลองใช้ไม้บรรทัดวัดดูก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การรับรู้ด้วยสัมผัสพิเศษ (Extra Sensory Perception)

ปกติโดยทั่วไป มนุษย์ต้องใช้อวัยวะรับสัมผัส เช่น หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง ในการรับรู้สิ่งเร้าภายนอกแต่ในชีวิตประจำวัน บางครั้งจะมีปรากฏการณ์บางอย่างที่มนุษย์บางคนสามารถรับรู้ได้โดยไม่ต้องใช้อวัยวะรับสัมผัสปกติ นักจิตวิทยาเรียก การรับรู้ประเภทนี้ว่า การรับรู้ด้วยสัมผัสพิเศษ (Extra Sensory Perception) หรือเรียกย่อๆ ว่า E.S.P. ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณี คือ

1. ไทโรจิต (Telepathy) เป็นความสามารถในการรับรู้ความคิดของผู้อื่น โดยไม่ต้องใช้ประสาทสัมผัสปกติ เช่น นายดำ กับนายแดง อยู่กันคนละที่แต่นายดำสามารถรับรู้ความคิดของนายแดงได้ถูกต้อง เป็นต้น

2. ประสาททิพย์ (Clairvoyance) เป็นการรับรู้เหตุการณ์ปัจจุบันที่นอกเหนือระบบรับสัมผัสปกติ ตัวอย่าง เช่น นาย ก. สามารถรับรู้ได้ว่า นาย ข. กำลังได้รับบาดเจ็บเล็กน้อยจากอุบัติเหตุรถชนกันที่ต่างจังหวัด

3. ลางสังหรณ์ (Precognition) เป็นการรับรู้เหตุการณ์ในอนาคต โดยไม่ต้องใช้อวัยวะสัมผัสทั้งห้า เช่น รับรู้ได้ว่าอาทิตย์หน้าจะมีการปฏิวัติใน ต่างประเทศและปรากฏว่ามีเหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นจริง การรับรู้สัมผัสพิเศษ ไรน์ (Rhine) และทีมงานของเขาได้ทำการทดลองในห้องปฏิบัติการ โดยใช้ภาพ 5 ลักษณะ คือ ภาพกากบาท ภาพดาว ภาพวงกลม ภาพเส้นโค้ง และภาพสี่เหลี่ยมโดยใช้ลักษณะ 5 ภาพ รวมทั้งหมดเป็น 25 ภาพ เพื่อเป็นเครื่องมือในการทดสอบ E.S.P. ของบุคคลในการทดสอบ E.S.P. ประเภท Telepathy ก็ให้ผู้ถูกทดลองดูภาพที่ละภาพ และตอบว่าภาพใดที่ผู้ทดลองอีกคนหนึ่งเลือกไว้ เป็นการทดสอบ การล่วงรู้ความคิด ของผู้อื่น ทั้งนี้ผู้ถูกทดลองกับผู้ทดลองที่เลือกภาพได้ต้องไม่เผชิญหน้ากันเด็ดขาด เพื่อป้องกันการรับสัมผัสแบบปกติอื่นๆ หากเป็นการทดลอง E.S.P. ประเภท Clairvoyance ผู้ทดลองคนหนึ่งจะหยิบภาพหนึ่งภาพมาคว่ำไว้บนโต๊ะ ไม่มีใครทราบว่าเป็นภาพอะไร ให้ผู้ถูกทดลองทายว่าเป็นภาพอะไร ซึ่งเป็นการทดสอบการรับรู้เหตุการณ์ในอนาคต โดยไม่ต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า สำหรับการทดลองประเภท Precognition ก็ให้ผู้ถูกทดลองเดาล่วงหน้าก่อนที่ผู้ทดลองจะหยิบภาพขึ้นมาโดยทายว่า เป็นภาพอะไร เป็นการทดสอบการรับรู้เหตุการณ์ในอนาคต ในการทดลองแต่ละครั้ง ไรน์และทีมงานของเขาต้องทำการทดลองหลายๆ ครั้ง เพื่อขจัดอิทธิพลของตัวแปรเกินต่างๆ อย่างไรก็ตาม ผลการทดลองก็สรุปไม่ได้อย่างชัดเจน ดังนั้นนักวิทยาศาสตร์และนักจิตวิทยา จึงไม่สามารถสรุปได้ว่า E.S.P. เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงๆ เนื่องจากการรับรู้ในลักษณะพิเศษที่ไม่สามารถพิสูจน์ทดสอบให้เห็นชัดเจนได้ จึงเป็น เรื่องที่จะต้องศึกษากันไป เพราะในชีวิตประจำวันการดำเนินชีวิตบางอย่างก็มีปรากฏการณ์แปลกๆ ที่เรหาคำอธิบายไม่ได้ว่าบุคคลผู้นั้นรับรู้ได้อย่างไร (Wittig, 1984, p.340)

5.1 การรับรู้ตนเอง (Self Concept) การรับรู้ตนเอง หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ว่าเป็นคนอย่างไร มีความสามารถด้านไหน ถนัดอะไร เป็นต้น นักจิตวิทยาากลุ่มมนุษยนิยม เชื่อว่าการรับรู้ตนเองพัฒนามาจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ และอิทธิพลของวัฒนธรรม

คาร์ล โรเจอร์ (Carl Rogers) ได้อธิบายไว้ว่า ตัวตน (Self) มี 2 ชนิด คือ ตัวตนที่เป็นจริง (Real Self) ได้แก่ตัวตนที่ปรากฏออกมาภายนอก กับ ตัวตนในอุดมคติ (Ideal Self) ซึ่งเป็นตัวตนที่บุคคลคิดว่าตนเองเป็นหรืออยากจะเป็น โรเจอร์ ย้ำว่าสัมพันธภาพที่ดีในวัยเด็ก กับครอบครัว คือได้รับความรัก ความอบอุ่น และการเอาใจใส่จากพ่อแม่ที่เพียงพอจะทำให้บุคคลเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง สามารถรู้จักและเห็นภาพตนเองได้ตรงกับความเป็นจริงทำให้การรับรู้ตนเองของบุคคลนั้น มีตัวตนในอุดมคติกับตัวตนในความเป็นจริง ที่ตรงกัน ซึ่งจะไม่มีปัญหาในการปรับตัว บุคคลลักษณะนี้จะสามารถปรับตัวได้ดี มีศักยภาพภายในที่จะพัฒนาตนเองได้ถึงการประจักษ์ตนเอง (Self - actualization) แต่ในทางตรงกันข้าม หากบุคคลใดมีสัมพันธภาพกับครอบครัวที่ไม่ดี ทำให้บุคคลเหล่านั้นมีปัญหาความคับข้องใจ หรือความวิตกกังวล ทำให้ภาพของ ตนในอุดมคติกับตนในความเป็นจริงอาจเป็นคนละภาพ และไม่สอดคล้องกัน อันอาจทำให้มี ปัญหาในการปรับตัว และก่อให้เกิดอาการผิดปกติทางบุคลิกภาพต่างๆ หรือ โรคประสาท และโรคจิตได้ อย่างไรก็ตาม การรับรู้ตนเองของบุคคลจะมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามวุฒิภาวะ และการเรียนรู้ของบุคคลนั้นด้วย

6. การรับรู้บุคคล (Person Perception)

6.1 การรับรู้บุคคล หมายถึง การประเมินหรือตัดสินบุคคลอื่นว่าเป็นคนอย่างไร โดยทั่วไปการรับรู้บุคคลอื่นจะใช้ลักษณะ ทางกายภาพ ของบุคคลนั้น เช่น หน้าตา ผิวพรรณ รูปร่าง หรือคุณลักษณะต่างๆ เช่น นิสัยใจคอและการพูดจา เป็นต้น เสียขจริม ช่างคุย ใจดี ใจร้าย พูดเพราะพูดหยาบ เป็นต้น การรับรู้บุคคลจะถูกต้องแม่นยำจำเป็นต้องพิจารณารายละเอียดอื่นๆ ประกอบด้วย เพราะมนุษย์มีอารมณ์ มีแรงจูงใจ และทัศนคติที่แตกต่างกัน อันเป็นผลของการเรียนรู้และวัฒนธรรม ปัจจัยต่าง ๆ ที่สามารถทำให้การรับรู้บุคคลอื่น ผิดพลาดได้ เช่นอคติ (Prejudice) เป็นการสรุปหรือตัดสินบุคคลอื่นโดยที่มีข้อมูลสนับสนุนไม่เพียงพอ ซึ่งทำให้เกิดการรับรู้บุคคลในลักษณะทางลบ การเกิดอคติอาจเกิดขึ้นเป็นการส่วนตัว เพราะมีผลกระทบกับตนเองโดยตรง หรือเกิดอคติตามสังคม เนื่องจากการยึดมั่นในบรรทัดฐาน (Norms) บางอย่าง เช่น คนไทยที่อนุรักษ์วัฒนธรรมไทยจะมีอคติกับพฤติกรรมของชาวตะวันตกได้ง่ายมาก เพราะปราศจากการพิจารณาข้อมูลอย่างอื่น

6.2 ภาพพจน์ (Stereotype) โดยทั่วไป บุคคลจะจัดคนที่เขารู้จักให้เป็นพวก เพื่อเข้าใจง่าย และลดความสับสนเนื่องจากบุคคลไม่สามารถรู้จักคนได้ทุกคน ภาพพจน์จึงเป็นวิธีลัดที่

จะยื่นย่อลักษณะต่าง ๆ หรือคุณสมบัติบางประการที่มีส่วนร่วมกันให้เป็นพวกเดียวกัน ภาพพจน์นี้ได้หลายอย่าง เช่น ภาพพจน์ทางด้านเชื้อชาติ ภาพพจน์ทางอาชีพ ภาพพจน์ทางเพศ ภาพพจน์ทางศาสนา ฯลฯ อย่างไรก็ตาม ภาพพจน์เป็นการจัดบุคคลเข้าเป็นพวกเดียวกับพวกที่เรามีประสบการณ์มาก่อน โดยใช้ลักษณะร่วม ซึ่งอาจถูกต้องหรือไม่ก็ได้ เพราะเป็นการสรุปแบบเหมารวมโดยไม่ได้พิจารณาความแตกต่างของคนเหล่านั้นเลย ภาพพจน์แบ่งเป็น 2 ประการ คือ

1. Public Stereotype หรือ Social Stereotype เป็นการสรุปเหมารวมคนในสังคมที่มีลักษณะร่วมกันบางอย่างเป็นพวกเดียวกัน เช่น มีภาพพจน์ทางเชื้อชาติว่า คนไทยใจดี คนญี่ปุ่นรักชาติ เป็นต้น หรือมีภาพพจน์ทางอาชีพว่า หมอต้องเก่งและฉลาด เป็นต้น

2. Private Stereotype เป็นการสรุปคนแต่ละคนว่า ถ้ามีลักษณะอย่างหนึ่งแล้วน่าจะมีลักษณะอย่างอื่นร่วมอยู่ด้วย เป็นต้นว่า คนเปิดเผย ควรจะเป็นคนร่าเริง คุยสนุก คนเรียบร้อย ควรจะเป็นคนที่อ่อนน้อมถ่อมตน และขี้อาย

6.3 การรับรู้บุคคลในด้านเดียว แบ่งเป็น

6.3.1 Halo Effect เป็นการรับรู้บุคคลในด้านดีด้านเดียว เพราะเกิดความภูมิใจ จึงเกิดการรับรู้ด้านอื่น ๆ ของบุคคลนั้นดีไปด้วย

6.3.2 Horns Effect เป็นการรับรู้บุคคลในด้านไม่ดี เพราะไม่ชอบ ไม่ภูมิใจ จึงมีแนวโน้มที่จะรับรู้ด้านอื่น ๆ ของบุคคลนั้นไม่ดีไปหมดทั้ง Halo Effect และ Horns Effect เกี่ยวข้องกับความประทับใจครั้งแรก โดยเฉพาะการรับรู้ครั้งแรก (Primacy Effect) ก่อให้เกิดความรู้สึกทางบวก ข้อมูลที่ตามมาในช่วงหลังมีแนวโน้มจะเป็นบวกหมด แต่ถ้า การเริ่มต้นเป็นลบ บุคคลจะไม่สนใจและ ละเลยข้อมูลช่วงหลัง ๆ

6.4 การหลงเผ่าพันธุ์ (Ethnocentrism) เป็นการยึดมั่นในชั้นชนหรือเผ่าพันธุ์ของตนว่าดีกว่าบุคคลอื่น ความรู้สึกเช่นนี้ ทำให้การรับรู้บุคคลอื่นผิดพลาดได้ เพราะคนเหล่านี้ จะเกิดภาพพจน์ของกลุ่มตน (Auto Stereotype) ไปในทางบวกเป็นอันมากอย่างไรก็ตามการมองเห็นจากกระบวนการรับรู้ทางกายภาพได้ส่งผลต่อการแปรสภาพและความหมายในสมองของมนุษย์มนุษย์จะจดจำและสั่งสมประสบการณ์ตามที่ตามองเห็น แต่ในบางกรณี การมองเห็นของมนุษย์อาจเกิดข้อผิดพลาด เพราะเกิดความขัดแย้งระหว่างปรากฏการณ์จากประสบการณ์เดิมทางการมองเห็น กับความบิดเบือนของวัตถุที่เห็น ที่เราเรียกว่าการลวงตา ซึ่งในการลวงตานี้มีวิธีการลวงตาได้หลายวิธี อาจใช้วิธีที่ได้จาก พฤติกรรมการมองเห็นของมนุษย์, การรับรู้ทางสัมผัส, การมองเห็นสีของวัตถุ การปรับขนาดรูปร่างและรูปทรง, การกำหนดตำแหน่งฯ วิธีที่กล่าวมาทั้งหมด อาจเลือกใช้วิธีหนึ่งวิธีใด หรืออาจถูกนำมาใช้ร่วมกันหลายวิธี แต่สิ่งเดียวที่ต้องการคือเป้าหมายให้เกิดการลวงตา ในกรณีนี้ รัชนี นพเกตุ กล่าวถึงการรับรู้ทางการเห็นและทฤษฎีการลวงตาว่าทฤษฎีการรับรู้ของมนุษย์ไม่ได้เป็นการจำลองแบบจากตัวกระตุ้นเสมอไป หรือเป็นอย่างง่าย ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตรงไปตรงมา บางครั้งการรับรู้ครุฑหรือบิดเบือนไปจากลักษณะทางกายภาพการศึกษาการรับรู้ที่ผิดไปจากความเป็นจริงนี้จะทำให้เราเข้าใจกลไกต่างๆ ในการรับรู้ได้ดียิ่งขึ้น

ทฤษฎีการลวงตา

ทฤษฎีการลวงตาของเอมส์ (Ames Illusion Theory) บทบาทของการเรียนรู้และประสบการณ์มีส่วนสำคัญมาก การรับรู้ในสภาพการณ์ที่จำกัด หรือในสภาพการณ์ที่ไม่เป็นไปตามปกติธรรมดา เช่น ไม่มีตัวชี้นำระยะทางหรือความลึก ฯลฯ และถ้าตัวกระตุ้นกับความเป็นจริงไม่ตรงกันการลวงตาจะเกิดตามเพื่อให้สอดคล้องกับประสบการณ์ที่เคยมีมา เอมส์ได้พิสูจน์ทฤษฎีการลวงตาของเขาดังนี้

หน้าต่างสี่เหลี่ยมคางหมู (Trapezoidal Window) เอมส์ ได้สร้างหน้าต่างสี่เหลี่ยมคางหมูที่กรุด้วยกระจกแผ่นเล็กๆ และทาสี จนทำให้ดูเหมือนหน้าต่างสี่เหลี่ยมปกติธรรมดาที่อยู่ในแนวเฉียง ตรงกลางหน้าต่างมีแกนที่ต่อเข้ากับเครื่องหมุน ทำให้สามารถหมุนได้รอบตัวในแนวนอนด้วยอัตราเร็วที่สม่ำเสมอ เมื่อนำหน้าต่างนี้หมุนรอบตัวเองจะเกิดการลวงตาเห็นเป็นแกว่งกลับไปมาในแนว 180 องศา ทั้งนี้เพราะจากประสบการณ์และการเรียนรู้ขอบหน้าต่างในแนวตั้งด้านยาวจะตั้งอยู่ใกล้ตัวผู้มองเสมอ ส่วนด้านสั้นจะอยู่ห่างออกไป ฉะนั้นเมื่อด้านยาวถูกหมุนห่างออกไปด้านสั้นใกล้เข้ามาเพื่อคงประสบการณ์เรียนรู้ที่เคยมีมา จึงเกิดการลวงตาเห็นขอบหน้าต่างด้านยาวยังคงอยู่ใกล้แกว่งผ่านแกนกลางกลับไปกลับมา

ห้องบิดเบือน (The distortion room) เอมส์ได้สร้างห้องขึ้นห้องหนึ่งมีลักษณะความลึกของห้องไม่เท่ากันทำให้พื้นที่ของห้องไม่เป็นสี่เหลี่ยมมุมฉาก นอกจากนั้นผนังด้านหลังห้องก็ไม่มีสี่เหลี่ยมมุมฉากแต่เป็นสี่เหลี่ยมคางหมู ลักษณะห้องนอกจากจะทำให้ผนังห้องด้านขวาอยู่ตื้นกว่าด้านซ้ายแล้ว เพดานห้องด้านขวายิ่งต่ำกว่าด้านซ้ายด้วย ถ้าให้คนสองคน สูงเท่ากันยืนที่ผนังด้านหลังห้อง ศรีระคนยืนด้านขวาจะอยู่ติดเพดานห้องมากกว่าคนด้านซ้ายทำให้เกิดการขัดแย้งกันระหว่างการรับรู้ 2 ชนิด คือ คนที่สองอยู่ห่างออกไปไม่เท่ากัน (รับรู้ระยะทาง) หรือคนที่ 2 สูงไม่เท่ากัน (รับรู้ขนาด) แต่จากประสบการณ์ห้องจะต้องเป็นสี่เหลี่ยมมุมฉาก นั่นคือ คนทั้ง 2 คนจะต้องอยู่ห่างออกไปเท่ากัน จึงจะเกิดการลวงตาขึ้นว่าคนทั้ง 2 สูงไม่เท่ากัน

ทฤษฎีการเคลื่อนไหวลูกนัยน์ตา (Eye – Movement Theory) ทฤษฎีนี้อธิบายการลวงตาที่เกิดจากเส้นแนวนอนเปรียบเทียบกับเส้นแนวตั้ง (Horizontal – Vertical Illusion) โดย วิลเฮล์ม วุนด์ท์ (Wilhelm Wundt) ในปี ค.ศ. 1958 กล่าวคือ ถ้ามีเส้นตรง 2 เส้นยาวเท่ากัน เส้นหนึ่งวางตั้งฉาก ณ ตำแหน่งกึ่งกลางของอีกเส้นหนึ่ง จะเกิดการลวงตามองเห็นเส้นตั้งยาวกว่าเส้นนอน ถ้าจะทำให้การมองเห็นเส้นตั้งยาวเท่ากับเส้นนอน เส้นนอนจะต้องยาวกว่าเส้นตั้งไม่ต่ำกว่า 30% การลวงตาชนิดนี้เชื่อว่าเกิดจากการเคลื่อนไหวลูกนัยน์ตา เส้นในแนวตั้งต้องใช้เวลาพยายามใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเคลื่อนไหวลูกนัยน์ตามากกว่าเส้นในแนวนอนจึงทำให้มองดูยาวกว่า แต่ในปี ค.ศ. 1966 อีแวนส์และมาร์สเดน (Evans and Marsden) ได้ใช้วิธีทำให้เกิดภาพติดตาที่ภาพชนิดนี้ ซึ่งแสดงว่าเมื่อมองเห็นภาพไม่มีการเคลื่อนไหวนัยน์ตาก็ยังปรากฏว่ามีการลวงตาเกิดขึ้น นอกจากนี้ใน ค.ศ. 1974 ชิฟฟ์แมน และ ทอมป์สัน (Schiffman and Thompson) ได้ใช้ภาพลวงตาชนิดนี้แต่มีขนาดเล็กมากฉายให้ปรากฏบนจอในระยะเวลาเพียง 0.05 วินาที เพื่อควบคุมไม่ให้เกิดการเคลื่อนไหวนัยน์ตาขึ้น แต่การลวงตาก็ยังเกิดขึ้นอีกเช่นกัน

ทฤษฎีขอบเขตของสายตา (Visual Field Theory) ขอบเขตการมองเห็นของนัยน์ตาเป็นรูปวงรี หรือรูปไข่ ซึ่งมีแกนยาวอยู่ในแนวนอน ดังนั้นถ้าเรามองภาพลวงตาในแนวนอนเปรียบเทียบกับแนวตั้ง ปลายเส้นในแนวตั้งจะอยู่ใกล้ขอบเขตของสายตามากกว่าในแนวนอน และจากการวิจัยพบว่า การรับรู้ขนาดของเส้น จะขึ้นอยู่กับขนาดของพื้นหลังของเส้นนั้น ถ้าพื้นหลังยังมีขนาดใหญ่เส้นก็จะยิ่งดูสั้นลง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดการลวงตามองเห็นเส้นตั้งยาวกว่าเส้นนอน แต่ถ้าเราให้ผู้รับรู้อมองภาพลวงตานี้โดยเอียงคอไป 90 องศา หรือใส่แว่นพิเศษซึ่งจะมีการกำหนดขอบเขตของสายตาคือ แกนยาวจะอยู่ในแนวตั้งและแกนสั้นจะอยู่ในแนวนอน การลวงตาที่เกิดขึ้นจะกลับกัน คือจะมองเห็นเส้นนอนยาวกว่าเส้นตั้ง แม้ว่าทฤษฎีนี้จะน่าเชื่อถือและสามารถพิสูจน์ให้เห็นได้ดังกล่าวมาแล้ว แต่ก็ยังมีการลวงตาบางอย่างที่ทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายได้ เช่น ถ้าความสัมพันธ์ของเส้นตั้งเส้นนอน และขอบเขตของสายตาถูกควบคุมให้คงที่ แต่เปลี่ยนแปลงเรื่องขนาดเลื่อนตำแหน่งในจอร์รับภาพ จะทำให้มีผลต่อปริมาณการลวงตาเกิดขึ้น ซึ่งถ้าเป็นไปตามทฤษฎีขอบเขตสายตาแล้ว ปริมาณการลวงตาไม่ควรจะเปลี่ยนแปลง

ทฤษฎีเกี่ยวกับมุม (Angle - of - Regard Theory) ในปี ค.ศ. 1940 ฮอลเวย์ และ บอริง (Holway and Boring) ได้ให้ผู้รับรู้เรื่องดวงไฟขนาดต่างๆ กัน ฉายไปบนจอว่า ดวงไหนมีขนาดเท่าพระจันทร์เมื่ออยู่ที่ขอบฟ้า เปรียบเทียบกับเมื่อพระจันทร์ขึ้นมาพ้นขอบฟ้าแล้วเป็นมุม 30 องศา ปรากฏว่าขนาดของดวงไฟที่ถูกเลือกครั้งแรกจะมีขนาดใหญ่กว่าดวงไฟที่ถูกเลือกครั้งหลัง บอริงสรุปว่าการลวงตานี้มีความสัมพันธ์กับมุมเงย (คือมุมระหว่างเส้นสายตากับเส้นแนวนอน) ถ้าตำแหน่งของตัวกระตุ้นทำให้เกิดมุมเงยใหญ่มาก ตัวกระตุ้นจะยิ่งเล็กลงเมื่อเทียบกับตำแหน่งของตัวกระตุ้นที่อยู่ในแนวนอน ดังนั้นถ้าให้ผู้รับรู้นอนหงายมองตัวกระตุ้นที่อยู่ตรงขึ้นไป กับมองตัวกระตุ้นตัวเดิมที่อยู่ในแนวเดียวกับขอบโต๊ะ มุมเงยจะกลับกัน ทำให้ตัวกระตุ้นที่อยู่ตรงขึ้นไปดูใหญ่กว่าเมื่ออยู่ในระดับเดียวกับขอบโต๊ะ

ทฤษฎีระยะปรากฏ (Apparent Distance Theory) ขนาดของวัตถุจะมีความสัมพันธ์กับระยะทาง ถ้ายังอยู่ไกลออกไปขนาดของวัตถุจะยิ่งเล็กลง ฉะนั้นถ้าขนาดของวัตถุคงที่วางอยู่ไกลออกไปเป็นระยะต่างๆ กัน จะเกิดการลวงตามองเห็นวัตถุนั้นมีขนาดใหญ่ขึ้นตามระยะทาง (รัจวี นพเกตุ.2540 : 175-178)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพราะฉะนั้นเราอาจสรุปได้ว่า การมองเห็นของมนุษย์ เกิดจากสภาพการรับรู้ทางกายภาพ ที่มีต่อวัตถุที่เราพบเห็น มนุษย์ไม่สามารถแปรสภาพหรือให้ความหมายกับสิ่งที่พบเห็นพร้อมๆ กันได้ทั้งหมด สิ่งที่มีมนุษย์แปรสภาพจากการรับรู้ และให้ความหมายได้ คือสิ่งที่มนุษย์เลือกสรรแล้วว่าจะรับรู้ และนั่นจะเป็นการสังสมประสบการณ์การรับรู้ในแต่ละคน ประสบการณ์และความชำนาญจะทำให้มนุษย์ทราบว่า วัตถุที่รับรู้นั้นมีองค์ประกอบเป็นอย่างไร เช่น สีของวัตถุ ขนาดของวัตถุ หรืออื่นๆที่จะทำให้เขาสามารถแยกแยะ ให้ลำดับชั้นความงามทางการมองเห็นได้ แต่สภาพการรับรู้ในบางครั้ง อาจเกิดข้อบิดเบือนหากวัตถุที่เราพบเห็นมีสภาพลวงตา การรับรู้ทางการมองเห็นก็อาจเกิดลักษณะที่แปลกและผิดไปจากประสบการณ์เดิม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

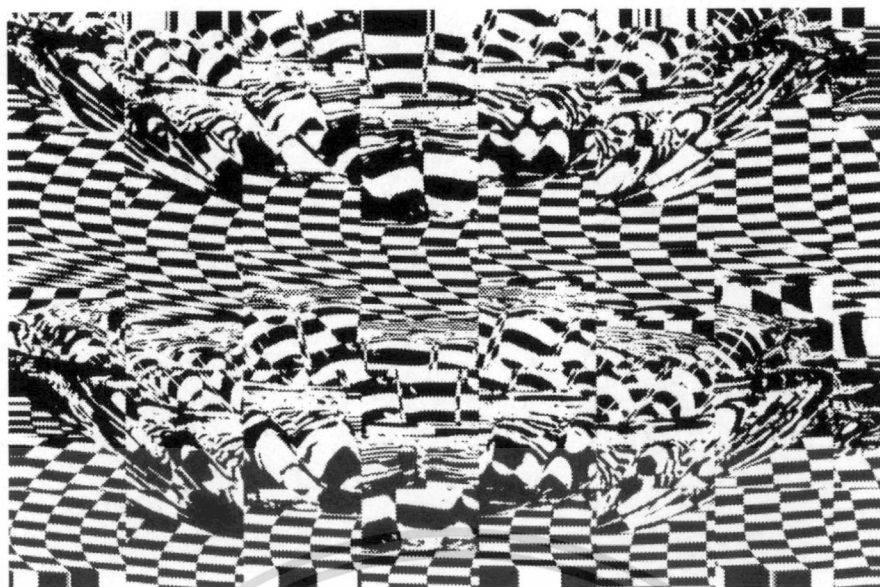
บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

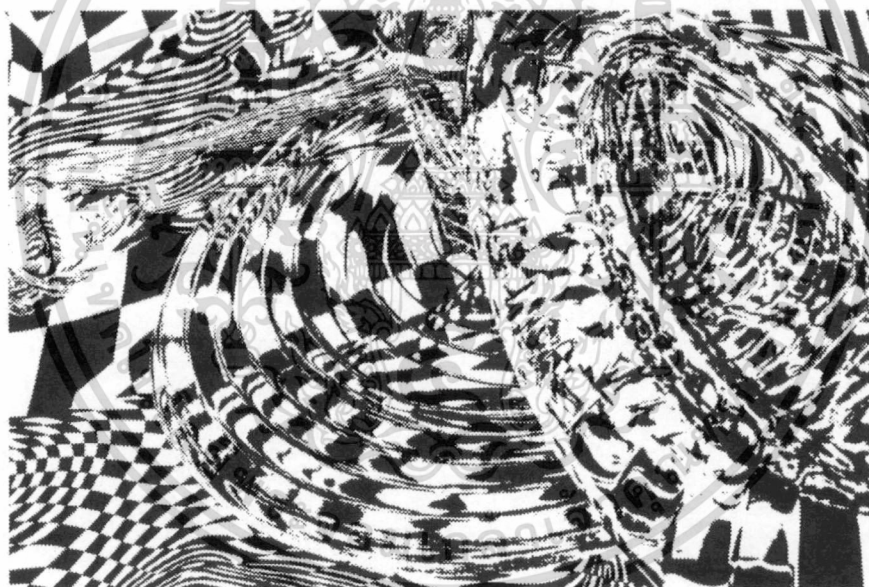
การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เกิดจากมุมมองที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน ซึ่งใกล้จนหลายคนอาจมองข้าม ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้นจากมุมมองที่ข้าพเจ้าไม่ได้ตั้งใจ ให้มันเกิดขึ้น มันเกิดขึ้นโดยธรรมชาติ และหลักของวิทยาศาสตร์ที่แสดงตกกระทบลงยังวัตถุ ทำให้เกิดการหักเห ทั้งรูปและสี อาจมองให้เกิดบางอย่างที่อาจไม่ใช่สิ่งที่ตั้งอยู่ ณ จุดนั้น (ประสบการณ์โดยตรง) แต่บางคนก็อาจรับรู้เป็นอีกอย่าง ข้าพเจ้าจึงได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งนั้น เพราะศิลปะคือการสร้างสรรค์ ซึ่งบางที่อาจไม่ได้เกิดจากผู้สร้างงานเพียงคนเดียวก็เป็นได้ ในเมื่อศิลปะทำให้ทุกคนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าจึงนำจุดนี้เป็นจุดเริ่มต้นของแนวความคิดนี้ และได้พัฒนาแนวความคิดไปเรื่อยๆจนให้เกิดความเป็นรูปธรรมมากขึ้นจนถึงปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้ประสบการณ์บางอย่างจากบุคคลรอบตัวที่ไม่สนิท แต่แค่นั้นก็พอทำให้ข้าพเจ้า รู้สึกถึงความลุ่มหลงของคนพวกนั้นอย่างไม่น่าเชื่อ คนพวกนั้นมองเห็นชีวิตเป็นค่านิยม หากชีวิตนี้ไม่มีสิ่งเหล่านั้นก็ดูเหมือนจะอยู่ไม่ได้ และเห็นค่าของวัตถุนั้นที่ราคา เขาจึงตก อยู่ในสภาพความลุ่มหลงต่อสิ่งนั้นๆ โดยไม่ได้มองความจริง กลับสร้างมิติให้ตัวเองด้วย ภาพลวงตา

3.1 การหาข้อมูลและการรวบรวมข้อมูล

จุดเริ่มต้นก่อนที่ผลงานของข้าพเจ้าได้เปลี่ยนมาจนถึงปัจจุบันนั้น แบบร่างและผลงาน ดังต่อไปนี้ เป็น มุมมองแรกที่กล่าวไว้ข้างต้นว่า เป็นมุมมองที่ทุกคนสามารถรับรู้ได้ เป็นสิ่งใกล้ตัวที่หลาย ๆ คนมองข้าม

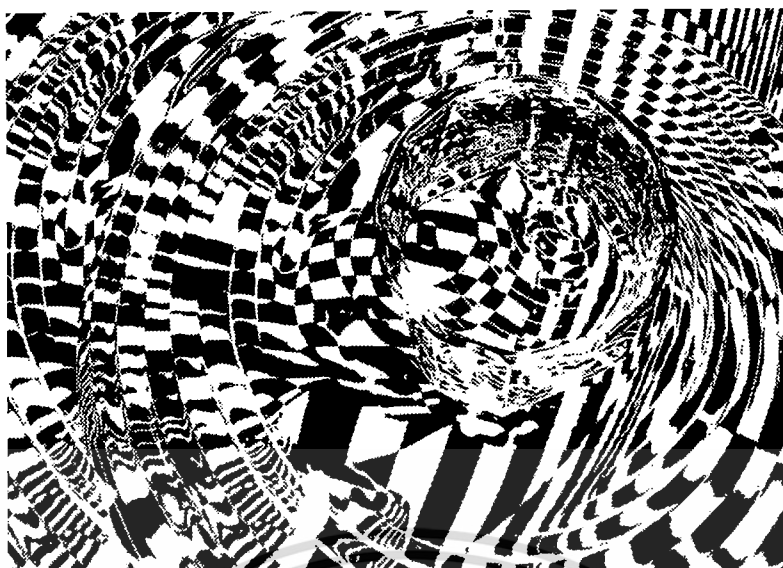


ภาพที่ 3.1 ผัสสะในภาพลวง 1 (Illusion Perception 1), Silk screen 100 x 67 cm.



ภาพที่ 3.2 ผัสสะในภาพลวง 2 (Illusion Perception 2), Silk screen 100 x 67 cm.

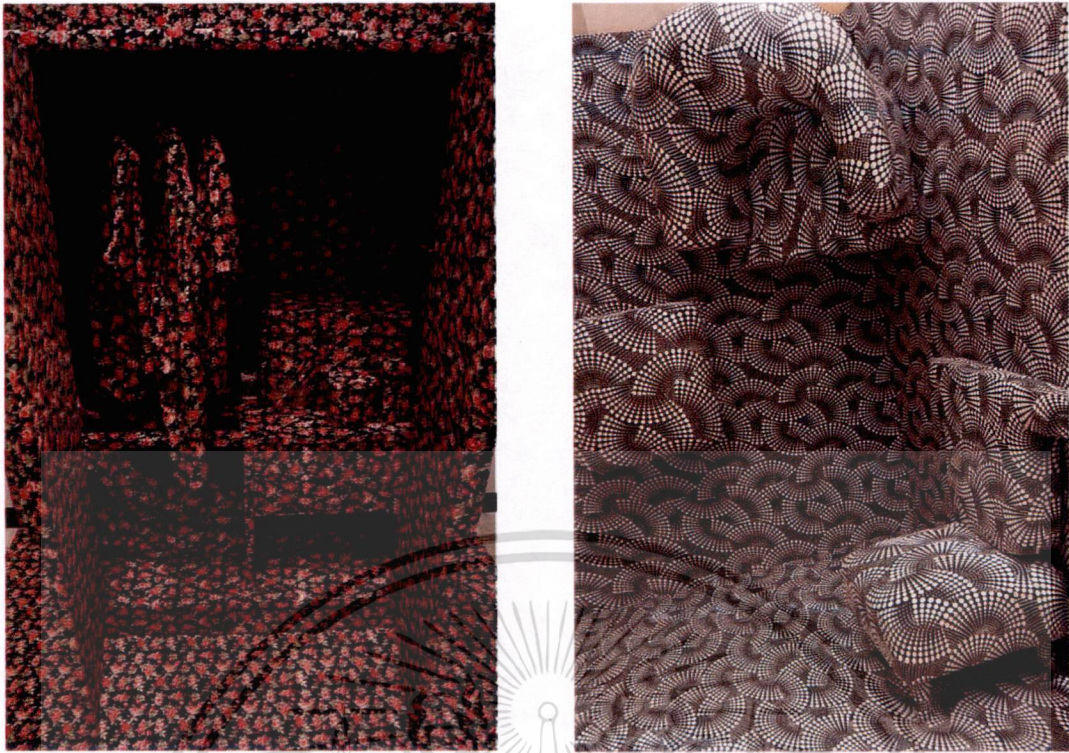
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ผัสสะในภาพลวง 3 (Illusion Perception 3), Silk screen 100 x 67 cm.

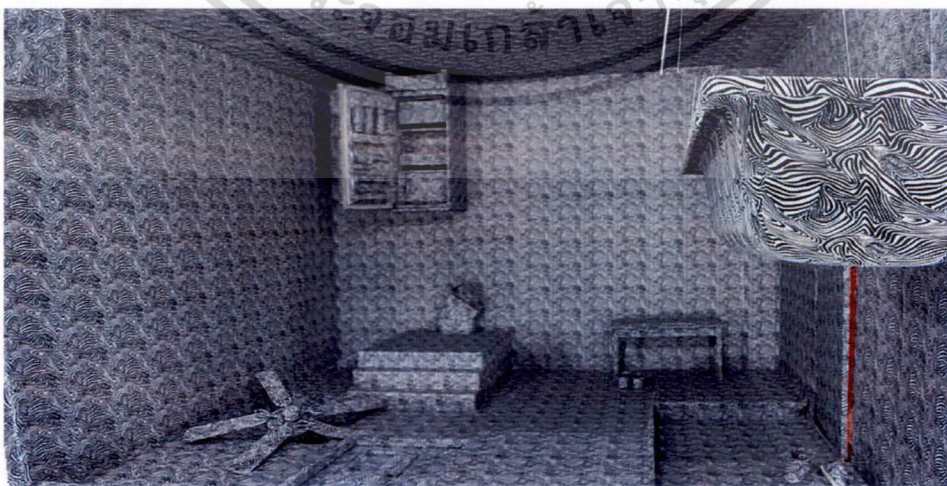
ผลงานเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจแรกที่ทำให้ข้าพเจ้าเข้าสู่ศิลปะภาพลวงตาอย่างเต็มตัว ภาพเหล่านี้เกิดจากการนำวัสดุที่มีความโปร่งแสง, โปร่งใส ด้วยรูปทรงของวัตถุตัวนี้ทำให้ลายที่ตกกระทบยังวัตถุเกิดความผิดเพี้ยนไปจากเดิม เหตุการณ์หนึ่งที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกประสบความสำเร็จกับงานชุดนี้คือ ในวันที่ข้าพเจ้าได้แสดงผลงานวิทยานิพนธ์ มีผู้ชายคนหนึ่งเดินเข้าไปดูงานแล้วเอ่ยขึ้นมาว่า “ดูเหมือนพลังเสียงที่แผ่ออกเป็นวงเลย” ซึ่งอันที่จริงมันเป็นเพียงงานแก้วที่เกิดจากการจัดวางเท่านั้น สิ่งนี้ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มสนุกกับการทำงาน แล้วพัฒนางานในลำดับต่อไป

หลังจากนั้นเมื่อได้ศึกษาในระดับปริญญาโท ก็เกิดความคิดขึ้นว่า ภาพลวงตาและศิลปะออปอาร์ตนั้น หากมันถูกดึงออกมาจากแผ่นกระดาษแล้วให้ผู้คนสัมผัสกับผลงานได้โดยตรงผลนั้นจะเป็นอย่างไร จึงเกิดผลงานในลำดับต่อไป



ภาพที่ 3.4 ภาพประกอบผลงาน

ผลงาน 2 ชั้นนี้เป็นงานที่ถูกพัฒนาออกจากงานสองมิติเป็นครั้งแรกโดยเปลี่ยนทั้งวิธีการทางเทคนิคและวิธีการการนำเสนอ ผลเสียของงานครั้งนี้คือวัตถุที่วางไว้ มีพื้นที่ไม่พอสำหรับการควบคุมความรู้สึกให้รู้สึกถึงการนึกคิดภายในช่วงเวลาการดูงานได้ จึงได้พัฒนางาน โดยให้มีพื้นที่ใหญ่พอสำหรับการเดินเข้าไปเล่นกับผลงานได้อย่างเต็มตัว พร้อมทั้งดึงแนวความคิดขอโครงสร้างของวัตถุให้เกิดการผิดแปลกไปจากเดิมด้วยการทำให้วัตถุนั้นผิดที่ผิดทาง โดยออกแบบลวดลายครอบคลุมทั้งพื้นที่ว่างและวัตถุทั้งหมด



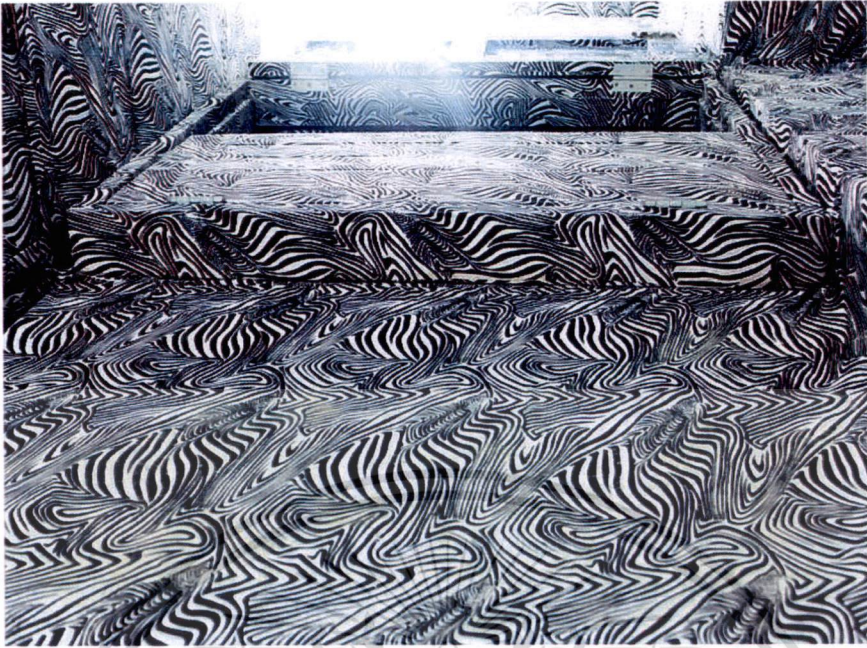
ภาพที่ 3.5 ภาพประกอบผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 ภาพประกอบผลงานจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

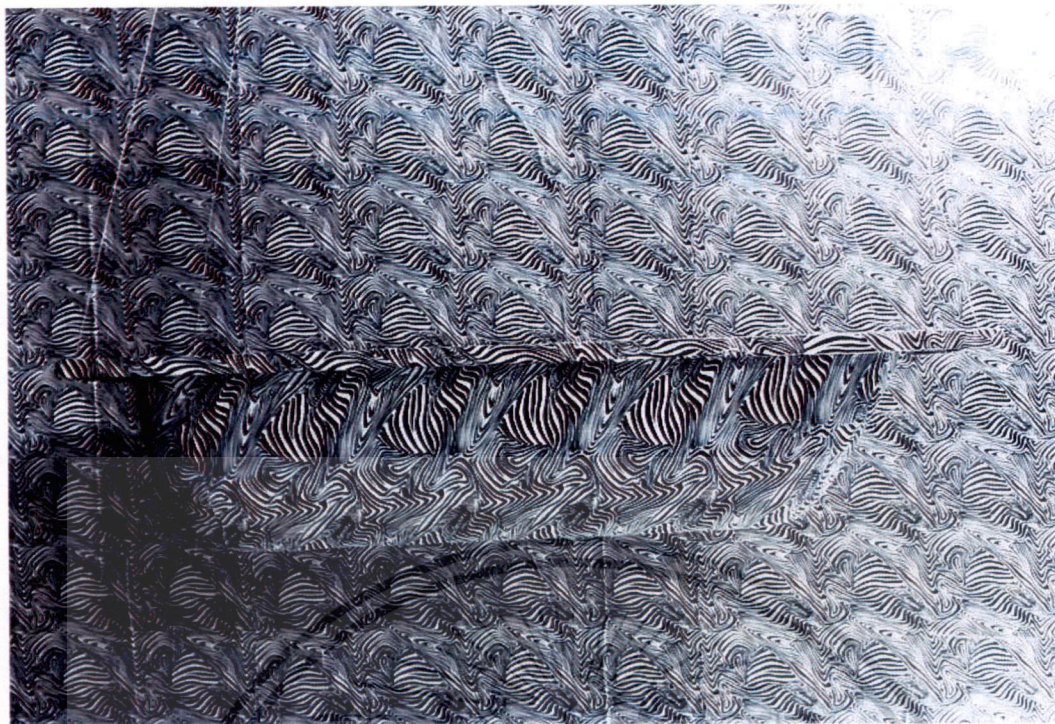


ภาพที่ 3.7 ภาพประกอบผลงานจัดวาง

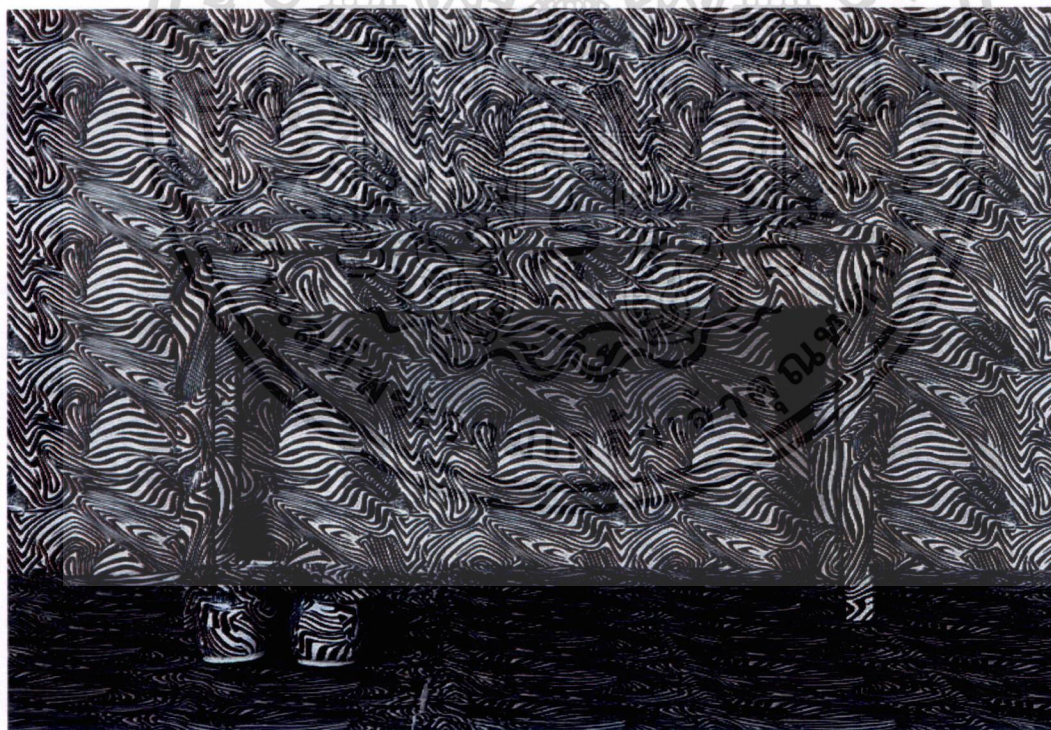


ภาพที่ 3.8 ภาพประกอบผลงานจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 ภาพประกอบผลงานจัดวาง



ภาพที่ 3.10 ภาพประกอบผลงานจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นนี้ได้มีการจัดวางตามหลักทฤษฎีของ Deconstruction ในทางภาษาศาสตร์ คำว่า Deconstruction ถูกกำหนดโดยนักปรัชญาชาวฝรั่งเศสชื่อ แจคควีส เดอริดา (Jacques Derrida) ในราวปี 1960's ทฤษฎี Deconstruction สรุปได้ดังนี้

1. เป็นการมองแนวทางที่ไม่ใช่แบบเดิม โดยการมองถึงรากของมัน ไม่ใช่แค่การปฏิเสธสิ่งที่เป็นอยู่ ณ วันนี้ แต่ย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้นกันใหม่ โดยเชื่อว่าไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามที่เป็นอยู่ ณ วันนี้เช่นกัน

2. รักษาารากและร่องรอยเดิมผสมผสานกับความใหม่ จึงออกมาในเรื่องของ Space Circulation การแบ่งแยก Function โดยมองในมิติใหม่ เช่น ผังเฉียง การเชื่อมระหว่าง Space การรับรู้ถึง Effect ของที่ว่าง การรวมโปรแกรม (Cross Programming)(ทำแย้งกฎระเบียบและวิธีการทำแบบเดิมให้แตกต่าง รื้อทิ้งแล้วจัดใหม่)

3. ดร.สุวนิศร์ กล่าวว่ Deconstruction นั้นใช้วิธีขบขั้หรือเกณฑ์เดิมของการคิดเดิมทั้งหลาย เช่น การย้ายหมุน การซ้อนทับ ทำให้ได้รูปทรงภายนอกที่ดูแปลก ซับซ้อนกว่าเดิมโดยไม่คำนึงถึงบริบทที่คงที่ของที่ตั้ง แต่จะสนองการย้ายเปลี่ยนแปลงเสมอๆ แม้แต่คุณค่าทางสถาปัตยกรรม แต่เดิมเพื่อการอยู่อาศัยหรือใช้สอยนั้น เดอริดา แย้งว่าน่าจะเป็นคุณค่ารอง และสถาปัตยกรรมน่าจะเป็นเรื่องการสนองตอบทางการเสพปัญญาและอารมณ์ของมนุษย์ด้วย

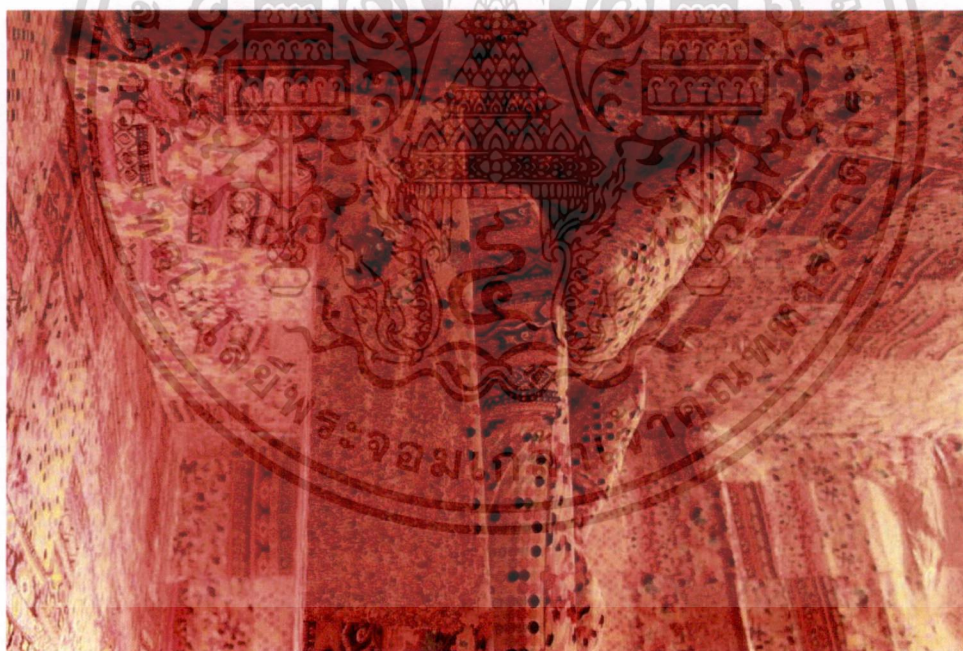


ภาพที่ 3.11 ภาพประกอบผลงานจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ภาพประกอบผลงานจัตวาง



ภาพที่ 3.13 ภาพประกอบผลงานจัตวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

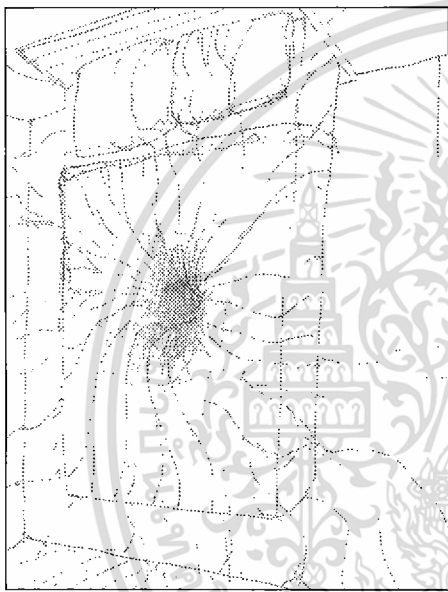
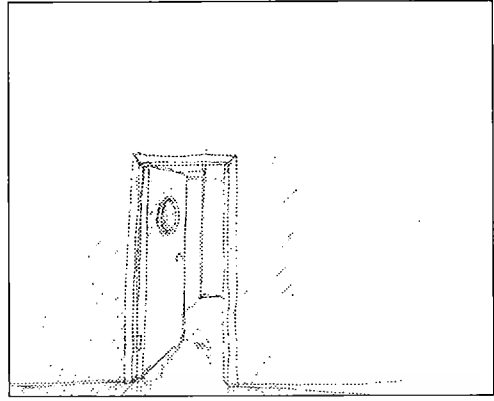
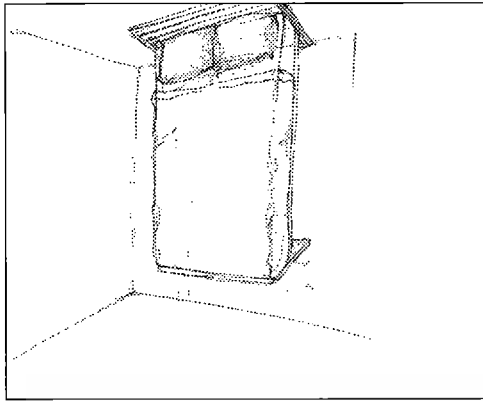
3.2 การสร้างภาพร่างและภาพต้นแบบ

ผลงานของข้าพเจ้าในครั้งนี้เป็นการสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการทางเทคนิคในด้านคอมพิวเตอร์ เป็นการสร้างลวดลายแล้วนำเนื้อหาจากข้อมูลที่รวบรวมมาทั้งหมดมาสร้างเป็นเรื่องราว



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างในการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

องค์ประกอบศิลป์ของผลงานศิลปะ คือ การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงามสิ่งต่างๆ ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน ส่วนประกอบต่างๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิดคุณค่า ทางความงาม เราเรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

การจัดองค์ประกอบ เป็นหลักที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใดๆ ก็ตาม ล้วนมีจุดเด่นที่เน้นเป็นหลักใหญ่ๆ เป็นเรื่อง que ผู้เรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ให้เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบโครงสร้างหรือรูปร่างของภาพ องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของศิลปะก็คือรูปทรงกับเนื้อหาหรืออาจใช้คำว่า รูปแบบกับเนื้อหาจึงถูกสร้างขึ้นด้วยส่วนประกอบต่างๆ ดังกล่าวมาแล้วเช่นกัน ส่วนประกอบเหล่านั้นสามารถแยกวิเคราะห์ออกเป็นข้อๆ ได้โดยละเอียดดังนี้

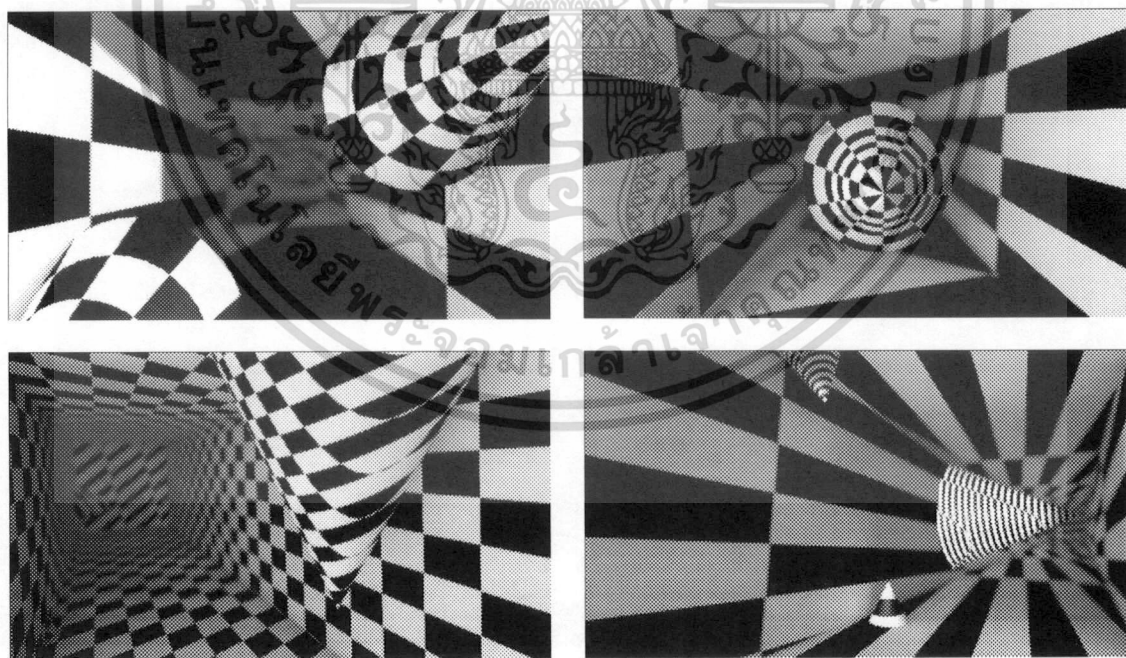
- หัวข้อวิทยานิพนธ์ : การรับรู้ของเวลาและมิติลวง
Perception of time dimension illusion
- เรื่องราว – เนื้อหา : นำเสนอในเรื่องของ ทักษะคิด ความหลงเชื่อ และการยึดติดกับสิ่งต่างๆ ของมนุษย์ย่อมมีความแตกต่างกันออกไป สิ่งเหล่านั้นจะแปรเปลี่ยนไปตามประสบการณ์ของแต่ละคน จากปัจจัยดังกล่าว ในเรื่องของความหลงเชื่อและการยึดติดก่อให้เกิดสภาวะการลุ่มหลง ซึ่งสิ่งนี้อาจเกิดขึ้นเพราะเกิดเผชิญกับสิ่งเหล่านี้แล้วตัดขาดไม่ได้ หรือเป็นความลุ่มหลงในจินตนาการที่สร้างขึ้นเอง โดยสิ่งนั้นไม่เคยเกิดขึ้นเลย การรับรู้และเวลาที่ผ่านมานั้นอาจถูกชักพาเข้าสู่ภาพลวง หากขาดสติ สิ่งนั้นอาจกลายเป็นอีกมิติหนึ่งที่หลายๆ คนมักสร้างขึ้นเอง ไม่มากก็น้อย
- รูปแบบ : โดยแนวความคิดได้ถูกนำมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะในลักษณะของ วิดีโออาร์ต (Video Art) ข้าพเจ้าได้นำเสนอวิดีโอในรูปแบบของสามมิติเสมือนกับว่าสิ่งนั้นจับต้องได้ แต่จับต้องไม่ได้ตามรูปแบบของแนวความคิดที่ได้ถูกกำหนดขึ้น โดยข้าพเจ้ากำหนดพื้นที่ขึ้นมาเองเพื่อการแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทัศนธาตุทางศิลปะ

ส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้ผลงานทางทัศนศิลป์ สามารถทำให้ผู้สัมผัสเกิดอารมณ์และความรู้สึกประทับใจได้นั้นแสดงถึงการสร้างสรรค์อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ของการจัด อันเป็นพื้นฐาน ของความงามทางด้านศิลปะ ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยๆ ประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดมุ่งหมาย การเกิดคุณค่าทางศิลปะจะต้องมีความรู้ความเข้าใจให้ถ่องแท้ถึงคุณลักษณะ ความสำคัญ ความหมาย และการนำไปใช้ ซึ่งทัศนธาตุแต่ละอย่างก็จะให้คุณสมบัติและความรู้สึกแตกต่างกันไป ผลงานในแต่ละชิ้น จะประกอบด้วยทัศนธาตุที่หลากหลาย ในทุกๆ ทัศนธาตุที่นำมาใช้นั้น จะต้องสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเกิดจากการประสานกลมกลืน แต่ในการวิเคราะห์นั้น จำเป็นต้องแยกทัศนธาตุออกเป็นส่วนๆ เพื่อศึกษาการทำงานและคุณลักษณะเฉพาะของแต่ละ ทัศนธาตุ รวมถึงการทำงานร่วมกัน ดังนั้น ผลงาน จึงประกอบด้วยทัศนธาตุต่างๆ หลากหลาย ลักษณะ ดังจะแยกออกมาเพื่อการวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ภาพผลงาน

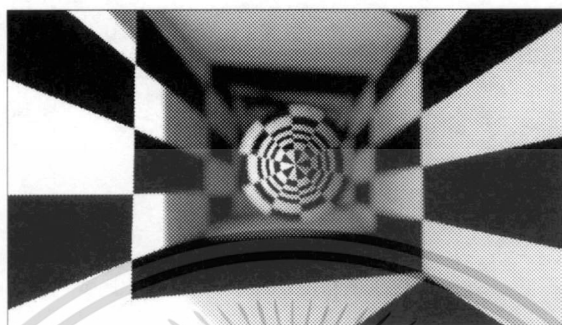


ภาพที่ 4.1 ภาพผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 เส้น (Line)

เส้นเฉียงในภาพ เป็นการสร้างให้ตัวผลงานรู้สึกถึงระยะและความลึกที่ถูกสร้างขึ้น และยังเป็นเส้นนำสายตาเมื่อขณะชมผลงาน เส้นเฉียงที่พุ่งเข้าไป ทำให้รู้สึกถึงความไม่สิ้นสุด เมื่ออ้างอิงถึงแนวความคิดที่จินตนาการถูกสร้างเองจากสิ่งลวง โดยไม่มีทางสิ้นสุด



ภาพที่ 4.2 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง เส้น

4.1.2 รูปร่าง (Shape)

รูปร่างเรขาคณิตที่เกิดขึ้นดังภาพเป็น รูปร่างสี่เหลี่ยม แต่รายละเอียดของสี่เหลี่ยมแต่ละรูปนั้นจะต่างกัน ขึ้นอยู่กับระยะและการบิดเพื่อให้เกิดรูปร่างใหม่เพื่อเพิ่มมุมมองของผลงานให้มากขึ้น รูปร่างสี่เหลี่ยมนำมาต่อกันเพื่อสร้างลวดลายในความซ้ำและเกิดภาพลวงตา

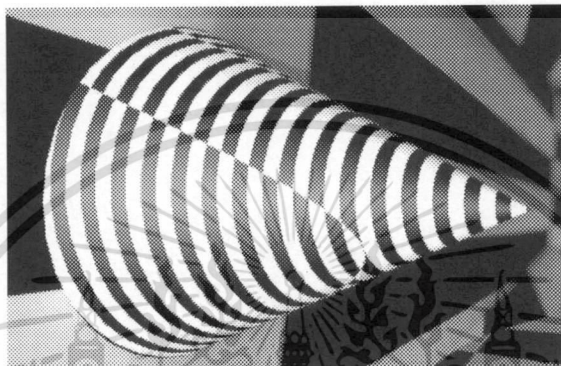


ภาพที่ 4.3 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง รูปร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 รูปทรง (Form)

รูปทรงกรวยให้ความรู้สึกถึงการที่มแท่งการปะทะ จากสิ่งที่ต้นสร้างขึ้นในความลวงเมื่อรู้สึกโดนกระทำจากแวดล้อมภายนอก รูปทรงกรวยถูกผสมเข้ากับการจัดตำแหน่ง และช่วงเวลาต่างๆ ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคล้ายตาม ซึ่งในผลงานชุดนี้ เป็นชุดที่เน้นเรื่องการปะทะ และความรู้สึกที่ถูกกระทำจากสิ่งรอบข้างตามความรู้สึกส่วนตัวรูปทรงกรวยจึงเป็นตัวดำเนิน เรื่องตั้งแต่ต้นจนจบผลงาน



ภาพที่ 4.4 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง รูปทรง

4.1.4 สี (Colour)

สีขาว - ดำภายในงานทำให้เกิดการตัดกันของสี สีที่ตัดกันมาอยู่ใกล้กันตามทฤษฎีสีแล้ว มักจะมีผลต่อสายตาให้ความรู้สึกวูบวาบ บางครั้งอาจดูเคลื่อนไหว ล้อสายตาให้บิดเบือนจากสิ่งที่ เป็นอยู่

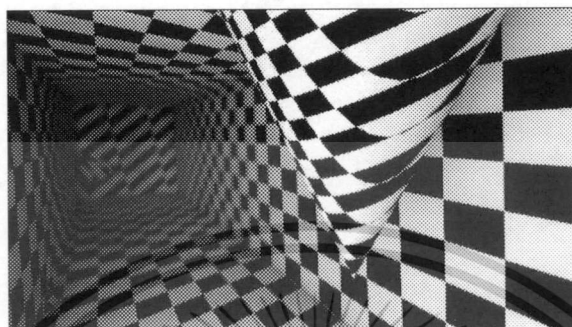


ภาพที่ 4.5 ภาพวิเคราะห์ผลงานเรื่อง สี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5 น้ำหนัก (Value)

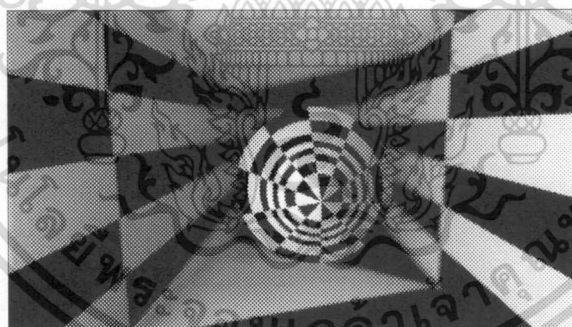
น้ำหนักในผลงานทำให้เกิดแสงเงา ให้ความรู้ตื้นลึกในชิ้นงาน ทำให้เกิดระยะ คือ จุดที่มืดที่สุดจะดูลึกที่สุด จุดที่สว่างที่สุดจะให้ความรู้สึกใกล้ที่สุด และแสงเงายังช่วยทำให้ตัววัตถุที่พุ่งเข้ามาหา มีความโดดเด่น ชัดเจนมากขึ้นด้วย



ภาพที่4.6 ภาพจิตรกรรมผลงานเรื่องน้ำหนัก

4.1.6 ที่ว่าง (Space)

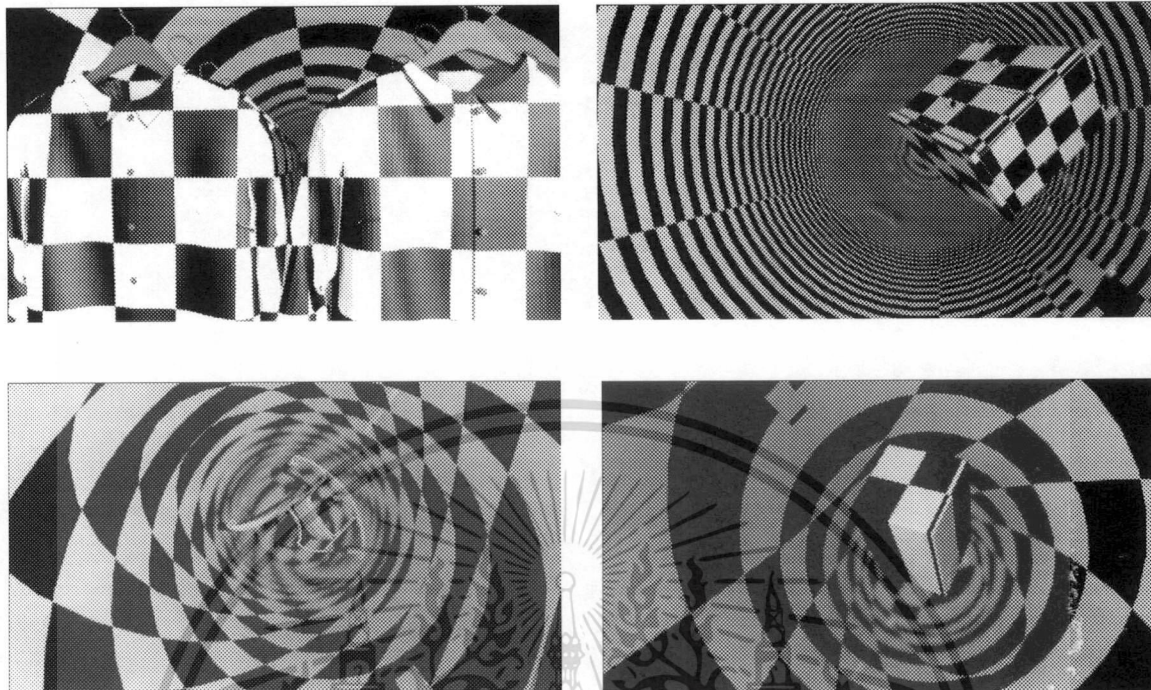
อากาศที่โอบล้อมรูปทรง เป็นพื้นที่ของอากาศ ไม่มีความหนาแน่น ทำให้ตัววัตถุที่พุ่งเข้ามาดูมีความเป็นอิสระ และให้ความรู้สึกที่สมจริงของการเคลื่อนไหวมากขึ้น



ภาพที่4.7 ภาพจิตรกรรมผลงานเรื่อง ที่ว่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์



ภาพที่ 4.8 ภาพศิลปะปนิพจน์ (ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1)

4.2.1 ความกลมกลืน (Harmony)

เป็นความกลมกลืนที่เข้ากันด้วยส่วนประกอบของทัศนธาตุ (Art Element) ได้แก่ ความกลมกลืนของ เส้น รูปร่าง รูปทรง ซึ่งภาพรวมที่ออกมาทำให้เกิดความกลมกลืนไปในทิศทางเดียวกันในเรื่องของภาพลวงตา

4.2.2 ความสมดุล (Balance)

ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดกาารใหม่ของผู้ชม ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวา บนและล่างไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันในเรื่องของน้ำหนักขององค์ประกอบ ซึ่งความสมดุลที่เกิดขึ้นช่วยทำให้รู้สึกถึงความผิดปกติ ไม่เป็นจริงตามแนวความคิดได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ต้องการรูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่กลมกลืนสัมพันธ์กัน

4.2.4 ความเป็นเด่น (Dominance)

ส่วนประกอบที่ทำหน้าที่เป็นพื้นหรือฉากหลัง (Back Ground) เป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญน้อยที่สุด แต่มีความสำคัญมากในการควบคุมบรรยากาศของภาพให้ประสานกลมกลืนกับจุดเด่นและจุดรอง ทำให้ภาพดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4.2.5 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่ซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ และไร้ระเบียบ ธรรมดาที่มีช่วงความถี่ห่างเท่าๆ กันมาจัดระเบียบใหม่ ความซับซ้อนเกิดขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะกึ่งนามธรรม โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไป หรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือน้ำหนัก

4.2.6 การจำกัด (Economy)

การลดทอนทุกสิ่งทุกอย่างลงจนเหลือแค่โครงร่างของรูปทรงและรูปร่างในรูปแบบของวิถีใจ องค์ประกอบของภาพมีส่วนสำคัญในงานของข้าพเจ้าที่ต้องตัดทอนเนื้อหา รูปแบบ รูปทรง และสี เพื่อให้ชิ้นงานมีความเป็นกลาง ไม่กำหนดความคิดเฉพาะเจาะจง

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าในชุด การรับรู้ของเวลาและมิติลง (Perception of time dimension illusion) ได้มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินงานต่างๆ นับตั้งแต่การได้รับแรงบันดาลใจ จากจิตใต้สำนึกภายในที่ต้องการปลดปล่อยความเป็นตัวเองให้สอดคล้องกับจิต ประสบการณ์ที่ ควรได้รับการปรับปรุงและปรุงแต่งใหม่ จากนั้นจึงปรับเปลี่ยนให้เป็นแนวความคิดการวิเคราะห์ที่ สื่อผ่านทางผลงานศิลปะ ในแง่ของแรงบันดาลใจที่ข้าพเจ้าได้รับนั้นเป็นเพียงการมองการใช้ชีวิต ของมนุษย์ในปัจจุบัน ที่ส่วนใหญ่ต่างถูกลวงหลอกด้วยวัตถุต่างๆ รอบตัว จนในบางครั้ง สามารถกระทบถึงความรู้สึกและจิตใจได้

พฤติกรรมการบริโภควัตถุนิยม (สินค้าฟุ่มเฟือย) ได้ฝังรากลึกลงในวิถีชีวิตของผู้คนใน สังคมไทย เสมือนหนึ่งเป็นปัจจัยที่ห้า ถ้าใครไม่ใช้ก็ถือว่าตกยุค ไม่ทันสมัย ซึ่งรูปแบบรูปทรงของ สินค้าที่ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาได้สร้างความพึงพอใจอย่างสูงสุด โดยสามารถตะตองสัมผัสได้ถึง ความมีตัวตน มีสีสัน โฉบเฉี่ยวดูทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหรา ชีวิตที่ภูมิฐาน และสร้างความ ภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของได้อย่างลงตัว จนไม่อาจจะปฏิเสธว่าไม่มีความต้องการจะบริโภคสินค้านั้น ทั้งกลุ่มคนที่มีอำนาจซื้อ และไม่มี ดังนั้น ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมจึงเจริญเติบโตอยู่บนพื้นฐาน ความอ่อนแอทางจิตใจของมนุษย์ผู้บริโภค กลุ่มผู้บริโภคที่มีอำนาจซื้อปานกลางและต่ำ (กลุ่มชน ชั้นกลางและรากหญ้า ซึ่งเป็นคนส่วนใหญ่ของประเทศ) เป็นกลุ่มที่มีปัญหาการใช้จ่ายเงินเกินตัว จากการผ่อนส่งสินค้า การใช้จ่ายเงินผ่านบัตรเครดิต และการกู้หนี้ยืมสิน เพราะความไม่พร้อมทั้ง กำลังซื้อและความไม่เหมาะสมกับฐานะของตน พฤติกรรมเช่นนี้ได้แพร่กระจายไปแทบจะทั่วทุกหัว ไร่แรง ซึ่งถ้ามีคนซื้อเพียงไม่กี่คน หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งก็อาจจะไม่มีผลกระทบใดแต่ใน ปัจจุบันกลับ มีความคิดหยาบคายโดยไม่คิดหน้าคิดหลัง เพราะมนุษย์ส่วนมากถูกความกลัวคุกคาม ความกลัวที่ เกิดขึ้นล้วนเป็นสิ่งที่คุณสร้างขึ้นทั้งนั้น กลัวว่าคุณนั้นจะมองว่าเราไม่มี กลัวว่าคุณนั้นจะมองว่าเรา จน หรือมองว่าไม่มีปัญญา ซึ่งอันที่จริงแล้วสิ่งเหล่านี้ก็เป็น เพียงแค่คำสบถที่ออกมาจากปากของ ผู้คนที่ไม่ได้มีอิทธิพลต่อชีวิตเราทั้งนั้น เพียงแคื่อยึดมั่นในความสุขที่เรามี อาจมากกว่าผู้ร้ายรายเป็น ไหนๆ แต่สุดท้ายแล้วผู้คนส่วนใหญ่ก็เลือกที่จะสร้างและเติมเต็มในสิ่งที่ตนไม่มี สร้างชีวิตอีกชีวิต ขึ้นมาใหม่ซึ่งไม่ใช่พื้นฐานของการ ใช้ชีวิตเลยแม้แต่น้อย สิ่งต่างๆ ที่ผู้คนที่ไม่รู้จักพอ ลุ่มหลงใน เรื่องของวัตถุก็จะฝังใจอยู่กับสิ่งนั้นเกิดเป็นความลวงหลอก หลอกใจตัวเองเพื่อลวงคนอื่น

ข้าพเจ้าได้นำเสนอวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเกิดขึ้นมาจากแรงบันดาลใจที่ข้าพเจ้าได้เจอ ขึ้นมากับประสบการณ์ ของข้าพเจ้าเองและการบอกเล่าจากบุคคลรอบข้าง จากนั้นข้าพเจ้าจึง พยายามเข้าใจกับสิ่งต่างๆ เหล่านั้น นำความรู้สึกของตนเองเข้ามาใช้ในผลงานชุดนี้ โดยผ่าน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรรมวิธีวิดีโออาร์ต (Video Art) ตลอดจนได้พัฒนาแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน การสร้างงานได้ มีการปรับปรุงตั้งแต่ชิ้นแรกมาโดยตลอด เพื่อก่อให้เกิดความสมบูรณ์และสอดคล้องกับแนวความคิดที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอมากที่สุด

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้น ได้พบปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องของขั้นตอนการสร้างวิดีโอ และเทคนิคพิเศษที่ดึงเข้ามาใช้คือ ระบบสามมิติ (3D) ขั้นตอนการสร้างวิดีโอที่คิดว่าสมบูรณ์แล้วนั้น เมื่อนำเข้ามาเชื่อมต่อกับเครื่องแปลงสัญญาณจากสองมิติเป็นสามมิติ ในเรื่องของแสงและเงานั้นไม่สามารถตั้งเป็นค่าปกติได้ในคอมพิวเตอร์ เพราะการแปลงสัญญาณให้เป็นสามมิตินั้น ต้องการแสงและเงาที่สว่างกว่าปกติ สิ่งนี้เป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของกล้องและการมองภาพผ่านเลนส์ แฉนจะทำให้ภาพนั้นดูมืดกว่าปกติลงไปบ้าง เพราะฉะนั้นไม่ว่าจะ สร้างผลงานใดๆ ควรมีการทดลองควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานไปด้วย เพื่อสามารถทำงานได้อย่างราบรื่นและไม่เสียเวลาไปโดยใช่เหตุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

กฤษดา แสงสีบชาติ. 2544. การศึกษามผลงานออปอาร์ต วิคเตอร์ วาซาร์ลี และทฤษฎีแสงของอัลเบิร์ต เอช.มันเชลล์ เพื่อสร้างงานศิลปะสร้างสรรค์. "วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กำจร สุนพงษ์ศรี. 2528. ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชะลูด นิมเสมอ. 2531. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ไบรอัน อาร์ วาร์ด. 2536. นัยน์ตาและการมองเห็น. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

รัชนี นพเกต. 2540. จิตวิทยาการรับรู้. กรุงเทพฯ : ปรกาศพริก.

วิรุณ ตั้งเจริญ. 2527. ศิลปะร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : วิมลอร่าด.

สงวน รอดบุญ. 2533. ลัทธิและสกุลช่างศิลปะตะวันตก. กรุงเทพฯ : โอเอส พรินติ้งเฮาส์.

อารี สุทธิพันธ์. 2532ก. ทักษะศิลปะและความงาม. กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์

อัศนีย์ ชูอรุณ. 2530. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์

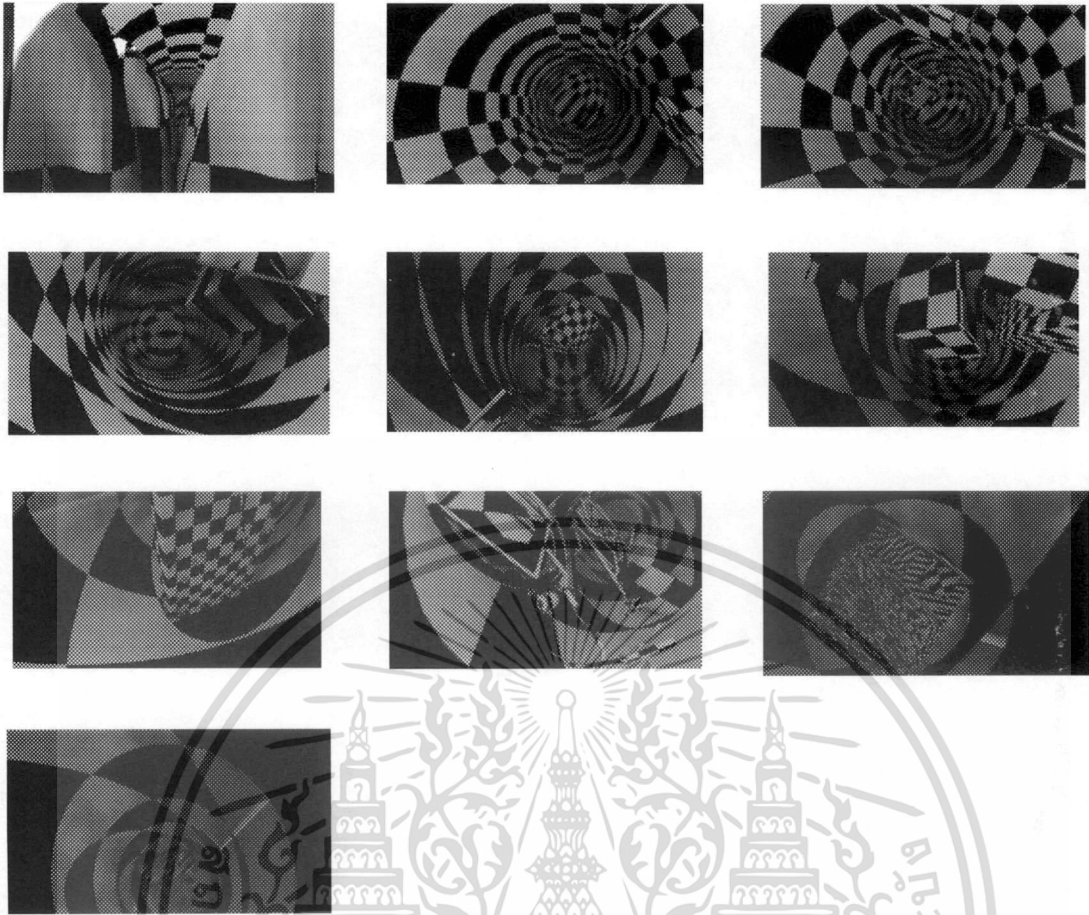
Alex' 1999. Artnet.com. (Online). Available : FTP:artnet.com;Index Artist; File Victor Vasarely.

Chilver, Lan, Osborne, Harold and Farr, Dennis' 1998. The Oxford Dictionary of Art. United States : Oxford University Press.

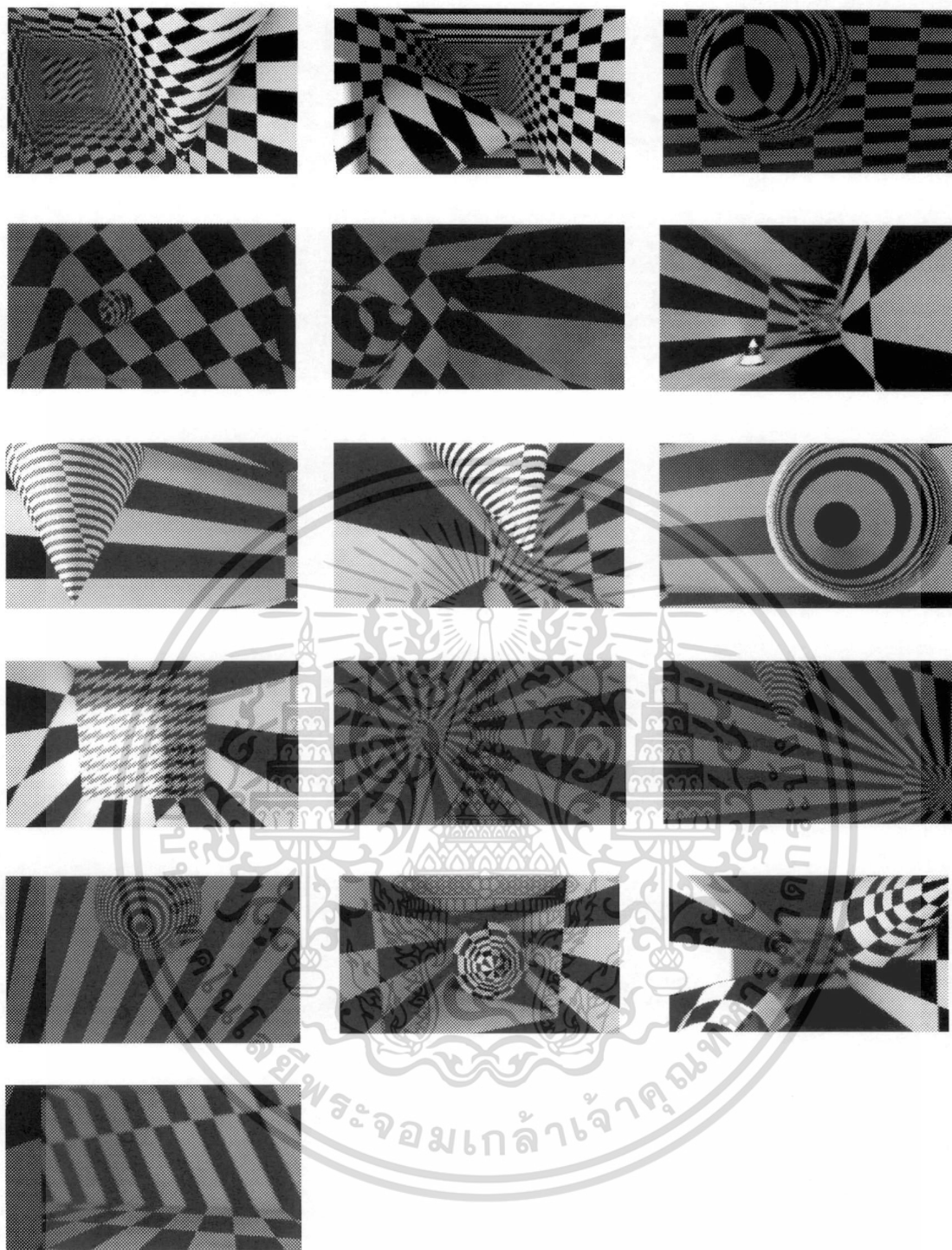
Vinson, James. 1990. Artist.Chicago U.S.A. : St Jame Press.



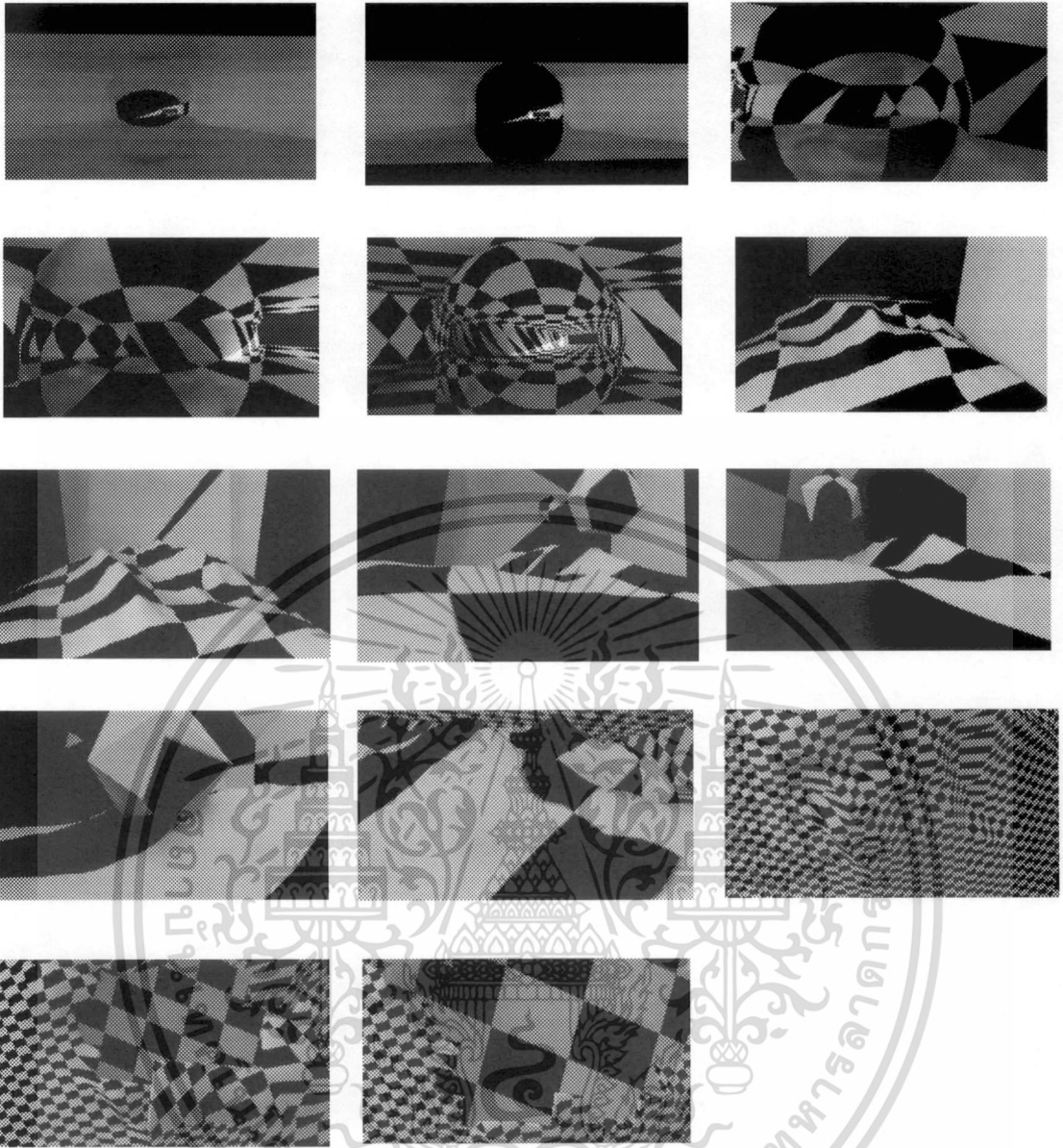
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นางสาวสุธาสิณี อรัณยะपाल
วัน เดือน ปีเกิด	15 กรกฎาคม 2532 ที่กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่	130-132 ซอยเพชรเกษม62/4 ถนนเพชรเกษม แขวงบางแค เขต บางแค กรุงเทพฯ 10160 โทร.0-2455-5201
ประวัติการศึกษา	2554 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2556 ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้