

โลกจิ๋ว\*

The Tiny World



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557-2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

### คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร กงคา)      ประธานกรรมการ

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)      กรรมการ      .....  
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)      กรรมการ

.....  
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)      กรรมการ      .....  
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)      กรรมการ

.....  
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)      กรรมการ      .....  
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)      กรรมการ

.....  
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันทน์เพ็ชร)      กรรมการและเลขานุการ

.....  
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)      อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	โลกจิ๋ว
	The Tiny World
ชื่อ	นางสาว พิมพ์ขวัญ วัฒนพงษ์
รหัสนักศึกษา	54020486
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557 - 2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ คมสัน หนูเขียว

## บทคัดย่อ

ในวัยเด็กของทุกคน เต็มไปด้วยจินตนาการ ความอยากรู้อยากเห็น และคำถามมากมาย สิ่งที่มีอิทธิพลต่อข้าพเจ้าในวัยเยาว์คือรายการการ์ตูนช่องเก้าทุกเช้าวันเสาร์-อาทิตย์ ที่ล้วนสนุกสนาน เปี่ยมด้วยการผจญภัย และความอัศจรรย์ใจ โดยเฉพาะ โดราเอมอน (Doraemon) หุ่นยนต์แมวสีน้ำเงินที่มาจากโลกอนาคตเพื่อช่วยเหลือโนบิตะ เด็กชายขี้แย ด้วยของวิเศษต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นहेลิกอปเตอร์ไม้ไผ่ ประตูดุริยางค์ และไฟฉายย่อส่วน ทำให้มักคิดอยู่เสมอจะเป็นอย่างไรถ้าหากเราถูกย่อส่วนจนตัวเล็กเท่ามด โลกจากมุมมองนั้นจะเปลี่ยนไปสักแค่ไหน

จากคำถามนั้น จึงเกิดแนวความคิดในการถ่ายทอดมุมมองเป็นภาพถ่าย ที่เป็นการบันทึกภาพเสมือนจากสายตาหรือมุมมองของเราในโลกแห่งความจริง ด้วยคุณสมบัติของกล้องและเลนส์ สามารถสร้างภาพในระดับสายตาของโลกใบจิ๋วได้ ส่งผลให้เกิดความคิดที่จะหยิบจับโมเดลคนตัวเล็ก ซึ่งเป็นตุ๊กตาจำลองสัดส่วน 1/87 ของขนาดคนจริง ในอริยาบถหลากหลายมาใช้ในการสร้าง “พื้นที่และสภาพแวดล้อม” ใหม่ เพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ภาพใหม่จากการเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างขนาดและสัดส่วน

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อ. คมสัน หนูเขียว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณบิดามารดาผู้คอยให้กำลังใจและสนับสนุนในด้านการเรียนการศึกษา ซึ่งมีส่วนสำคัญยิ่งต่อชีวิตภายใต้ภาคการศึกษาตลอดระยะเวลา 4 ปีนี้เพื่อที่จะนำวิชาความรู้ไปประยุกต์และประกอบต่อยอดในวิชาชีพภายภาคหน้า

ขอขอบคุณเพื่อนที่เป็นแรงผลักดันซึ่งกันและกัน ที่พากเพียรเรียนด้วยกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกันตลอดมา

ข้าพเจ้ามุ่งหวังอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ที่ทั้งปวง ตลอดจนสิ่งที่ได้ร่ำเรียนมาผ่านผลงานศิลปะชุดนี้ได้อย่างครบถ้วน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้และต่อยอดได้ในอนาคต

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

พิมพ์ขวัญ วัฒนพงษ์

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับของการสร้างสรรค์	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎีศิลปกรรม	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากสื่อโทรทัศน์	4
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎี	5
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	11
2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	17
3.1 ผลงานภาพถ่ายในภาคแรกของปีการศึกษา 2557-2558	17
3.2 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	18
3.3 กระบวนการสร้างงาน	23
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	31
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	31
4.2 วิเคราะห์การจัดวางผลงาน และปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม	33
4.3 ปัญหาที่พบระหว่างการสร้างผลงาน และแนวทางแก้ไขในอนาคต	36
บทที่ 5 บทสรุป	40
บรรณานุกรม	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาพผลงาน	42
ประวัติผู้เขียน	46



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพประกอบที่ 1 : Pacioli Luca & Da Vinci Leonardo, The Vitruvian Man	3
2. ภาพประกอบที่ 2 : Toy Story	5
3. ภาพประกอบที่ 3 : Noguji Isama, Cube.	8
4. ภาพประกอบที่ 4 : Anish Kapoor	9
5. ภาพประกอบที่ 5 : Chris Jordan	11
6. ภาพประกอบที่ 6 : Chris Jordan, Running the Numbers.	12
7. ภาพประกอบที่ 7 : Chris Jordan, Running the Numbers.	13
8. ภาพประกอบที่ 8 : SLINKACHU, Why is it so hard to find a job?	15
9. ภาพประกอบที่ 9 : ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ของภาคเรียนแรก	17
10. ภาพประกอบที่ 10 : ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง 1	19
11. ภาพประกอบที่ 11 : ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง 2	19
12. ภาพประกอบที่ 12 : ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง 3	19
13. ภาพประกอบที่ 13 : ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง 4	20
14. ภาพประกอบที่ 14 : ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง 5	20
15. ภาพประกอบที่ 15 : ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง 6	21
16. ภาพประกอบที่ 16 : ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง 7	22
17. ภาพประกอบที่ 17 : ภาพร่าง SketchUp ทั้งหมดพร้อมหน่วยวัดกำกับ	23
18. ภาพประกอบที่ 18 : ภาพร่าง SketchUp ทั้งหมดพร้อมหน่วยวัดกำกับ	24
19. ภาพประกอบที่ 19 : ภาพการประกอบสร้าง โดยกรรมวิธีตัดไม้ ประกอบ และทาสี	24
20. ภาพประกอบที่ 20 : ภาพการประกอบสร้างกล่อง	25
21. ภาพประกอบที่ 21 : ภาพกล่องที่เสร็จสมบูรณ์ชิ้นที่ 2	25
22. ภาพประกอบที่ 22 : ภาพการประกอบสร้างกล่อง	26
23. ภาพประกอบที่ 23 : ภาพกล่องที่เสร็จสมบูรณ์ชิ้นที่ 3	26
24. ภาพประกอบที่ 24 : เตรียมเฟอร์นิเจอร์สำหรับงานชิ้นที่ 1	27
25. ภาพประกอบที่ 25 : ประกอบแผ่นอะคริลิกเป็นหน้าต่างจำนวน 12 ห้อง	27
26. ภาพประกอบที่ 26 : ตกแต่งจัดวางตุ๊กตาตามตำแหน่งที่ต้องการ	27
27. ภาพประกอบที่ 27 : ภาพงานที่เสร็จสมบูรณ์ชิ้นที่ 1 อพาร์ทเมนท์	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
28. ภาพประกอบที่ 28 : ประกอบสร้างสระว่ายน้ำจากแผ่นอะครีลิค และเชื่อมสายไฟ	28
29. ภาพประกอบที่ 29 : ติดตั้งตุ๊กตาตามตำแหน่งที่ต้องการ	29
30. ภาพประกอบที่ 30 : ภาพงานที่เสร็จสมบูรณ์ชั้นที่ 2 สระว่ายน้ำ	29
31. ภาพประกอบที่ 31 : ภาพงานที่เสร็จสมบูรณ์	30
32. ภาพที่ 32 : ภาพแสดงรูปทรงชิ้นงานชั้นที่ 1	31
33. ภาพที่ 33 : ภาพแสดงรูปทรงชิ้นงานชั้นที่ 2	32
34. ภาพที่ 34 : ภาพแสดงมิติของผลงาน	33
35. ภาพที่ 35 : ภาพแสดงตำแหน่งก่อกองการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานและผู้ชม	34
36. ภาพที่ 36 : ภาพแสดงตำแหน่งก่อกองการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานและผู้ชม ชั้นที่ 2	35
37. ภาพที่ 37 : ภาพแผนผังแสดงตำแหน่งของผลงาน	36
38. ภาพที่ 38 : ภาพห้องแสดงงาน	36
39. ภาพที่ 39 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของผลงาน ชั้นที่ 1	37
40. ภาพที่ 40 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของผลงาน ชั้นที่ 2	37
41. ภาพที่ 41 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของผลงาน ชั้นที่ 3	38
42. ภาพที่ 42 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของผลงาน ชั้นที่ 4	39

# บทที่ 1

## บทนำ

เราเคยนึกสงสัยบ้างไหมว่าถ้าหากไฟฉายย่อส่วนของโศราเอมอนมีจริงแล้วจะเป็นอย่างไร ถ้าหากเราถูกย่อส่วนจนขนาดตัวเท่ากับ โลกในสายตาเราจะเปลี่ยนไปมากแค่ไหนกัน เมื่อสิ่งที่ดูเล็กกระจัดอย่างปากกาแท่งหนึ่งกลับกลายเป็นตึกสูงเสียดฟ้าจากมุมมองคนจิวอย่างเรา หรือจะเป็นอย่างไรหากเราถูกฉายด้วยไฟฉายขยายส่วนจนขนาดตัวเราใหญ่เท่าตึกโบหยก ครั้นมองลงมาเห็นรถยนต์ เครื่องบิน และบ้าน ทุกสิ่งล้วนกลายเป็นโมเดลตุ๊กตาจิวไปพลัน

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

เป็นที่น่าประหลาดใจว่าแท้จริงแล้วความสัมพันธ์ระหว่างขนาดและสัดส่วนนั้นมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อเราในการมอง ขนาด (Size/Scale) และสัดส่วน (Proportion) เป็นคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน หากไม่ทั้งหมด แต่สองสิ่งนี้ล้วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างสม่ำเสมอคือเป็นความสัมพันธ์ (Relative) ระหว่างส่วนย่อย และส่วนรวม

- ขนาดเป็นส่วนย่อย (Detail) หมายถึงขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาว หรือความลึกของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตราที่มนุษย์ได้กำหนดไว้เป็นสากล
- สัดส่วนเป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของสองสิ่ง ที่มีขนาดแตกต่างกันเช่นการระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่เล็กหรือมีความเหมาะสมพอดีแค่ไหนนั้นจะต้องนำไปเปรียบเทียบกับขนาดโดยส่วนรวม

โดยไม่รู้ตัว เราใช้กฎเกณฑ์เหล่านี้ในการประเมิน และเปรียบเทียบว่าสิ่งใดใหญ่ หรือสิ่งใดเล็ก ด้วยการเทียบเคียงจากสัดส่วนร่างกายมนุษย์เอง เราเห็นว่าช้างเป็นสัตว์ขนาดใหญ่ เพราะปริมาตรร่างกายใหญ่โตกว่าเรา เช่นเดียวกับที่เราเห็นว่าแมวเป็นสัตว์ขนาดเล็ก เพราะขนาดตัวของแมวล็กกว่าเรา ในทางกลับกันถ้าหากมนุษย์สูงใหญ่กว่าช้าง แน่แน่นอนว่าช้างย่อมกลายเป็นสัตว์ขนาดเล็กในสายตาเราในทันที ดังนั้นจึงปฏิเสธไม่ได้เลยว่าแท้จริงแล้ว “มนุษย์” ได้กลายมาเป็นศูนย์กลางของพื้นฐานสัดส่วนทั้งหมด

จากต้นความคิดดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงใคร่คิดคำนึงถึงการนำเสนอมุมมองผ่านความน่าสนใจของการเข้าไปอยู่ในพื้นที่ซึ่งมีความแตกต่างจากการรับรู้โดยสิ้นเชิง ผลงานศิลปะชุดนี้จึงมีใจความสำคัญเกี่ยวเนื่องกับระยะการรับรู้ และสำนึกเรื่องสัดส่วนมนุษย์ (Human scale) ของผู้ชม เมื่อวัตถุหรือสิ่งของจำลองนั้นตั้งอยู่อย่างเป็นเอกเทศ เราจึงไม่สามารถระบุได้ว่าวัตถุนั้นมีขนาดความใหญ่หรือเล็กแค่ไหน แต่เมื่อเราได้เดินเข้าไปชมงานและนำตัวเราเองเข้าไปเปรียบเทียบ ขนาดของวัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั่นจะแปรเปลี่ยนสัมพัทธ์กับเราเอง

“โลกจิ๋ว” จึงผสมผสานจินตนาการของข้าพเจ้ากับรูปแบบการทำงานศิลปะในเชิงจัดการกับพื้นที่ และใช้วิธีการติดตั้งงานแบบการจัดวางผลงานในรูปแบบแทรกแซงในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Intervention Site-Specific Installation) เช่นมุมเสาของห้อง ออกแบบโครงสร้าง และจัดวางโมเดลให้ออกมาในตำแหน่งที่ต้องการ เกิดเป็นพื้นที่เสมือนของห้อง ถนน ที่อยู่อาศัย หรือส่วนหนึ่งของโลกจริงในขนาดย่อส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้ชมได้เคลื่อนเข้าไปใกล้ผลงาน ระยะเวลารับรู้ทำให้สัมผัสได้ถึงความแตกต่างระหว่างขนาดอันเล็กกระจิดริด และมหิพารของตนกับพื้นที่เสมือนนั้น จึงเป็นที่มาที่ไปของผลงานชุดนี้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนให้เห็นถึงมุมมอง และจินตนาการ
- 1.2.2 เกิดการรับรู้ของความเป็นภาพในแบบใหม่
- 1.2.3 สร้างภาพสองมิติ และสามมิติ ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงขนาด และสัดส่วนของวัตถุ เพื่อให้มีการรับรู้ใหม่

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

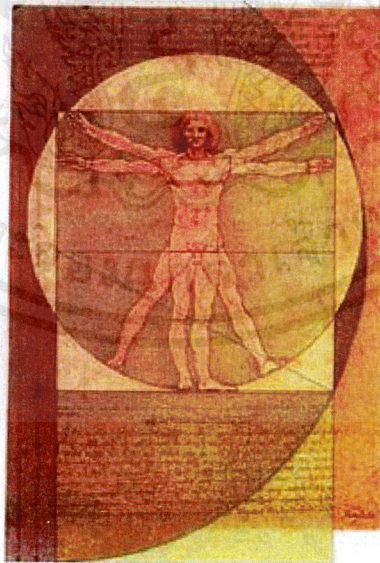
- 1.3.1 ผลงานสามมิติที่ถูกสร้างขึ้นจากการจัดวางของหุ่น และวัตถุที่นำมาประกอบสร้างร่วมกันโดยนำเสนอผ่านหุ่นขนาดเล็ก กับวัตถุในชีวิตประจำวัน เมื่อขนาดของสิ่งของเปลี่ยนไปเพราะคนละระดับสายตา จึงเกิดเป็นสภาพแวดล้อมใหม่ (Environment) และภาพใหม่ที่สายตาเราไม่สามารถมองเห็นได้จากมุมมองเดิม
- 1.3.2 กล่องไม้สำหรับติดตั้งผลงานสามมิติ ประกอบด้วยกล่องไม้อัดสีขาวขนาด 40x300x29cm กล่องไม้อัดขึ้นที่สองสีขาวขนาด 70x70x210cm กล่องบันไดขนาด 180x70x80cm
- 1.3.3 ผลงานเป็นชุดผลงาน ประกอบด้วยงานสามมิติและกล่องไม้สำหรับติดตั้งงานในลักษณะรูปแบบศิลปะการ จัดวางแทรกแซงพื้นที่อย่างจำเพาะเจาะจง (Intervention Site-Specific Installation) ขนาดแปรผันตามพื้นที่การแสดงงาน

## บทที่ 2

# อิทธิพลที่ได้รับของการสร้างสรรค์

### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎีศิลปะกรรม

ตั้งแต่สมัยกรีกโบราณมีคำกล่าวว่า “มนุษย์ เป็นมาตรวัดของทุกสิ่ง Man is the Measure of all things)” (Euclid, 365BC – 300BC) ในยุคสมัยนั้นเป็นยุคสมัยของ Euclid of Alexandria นักคณิตศาสตร์ชาวกรีก ผู้ศึกษาทฤษฎีอัตราส่วนทอง (Golden Ratio) โดยเรียกว่า “Extreme and Mean Ratio” เขาเป็นผู้ค้นพบความสัมพันธ์อย่างกลมกลืนสมบูรณ์ของความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยและส่วนรวมตามที่เรากล่าวมา อันเป็นสัดส่วนที่พบเห็นจากธรรมชาติ และร่างกายมนุษย์เอง หากในยุคนั้นเขาอภิปรายโดยการเน้นความหมายของมันในด้านคณิตศาสตร์เพียงเท่านั้น ต่อมาในศตวรรษที่ 15 Luca Pacioli และ Leonardo Da Vinci ได้ศึกษาบทความนี้อย่างลึกซึ้ง และได้ตีพิมพ์หนังสือชื่อ “Divine Proportion (สัดส่วนศักดิ์สิทธิ์)” โดยมีภาพอันโด่งดังชื่อ “The Vitruvian Man” (Pacioli Luca & Da Vinci Leonardo, 1509) อันเป็นภาพที่แสดงออกถึงความสามารถทางการวาดภาพผสมผสานศาสตร์ด้านศิลปะผนวกกับความรู้ทางคณิตศาสตร์และกายวิภาค ในการกำหนดสัดส่วนของร่างกายมนุษย์เพศชายที่มีรูปร่างสมบูรณ์แบบ และมีสัดส่วนถูกต้องมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 1 : Pacioli Luca & Da Vinci Leonardo, The Vitruvian Man

ในปี 1835 ในหนังสือของ Martin Ohm นักคณิตศาสตร์ และยังเป็นที่ยังจำกันมากขึ้นในชื่อ Dan Brown ผู้เขียนนิยาย “The Da Vinci Code” ได้นำเรื่องสัดส่วนทองคำมาเป็นแนวเรื่องหลักในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การไหลคืบของตัวละคร หลังจากที่พบความลับ สัดส่วนทองคำนี้ก็เฟื่องฟูในศาสตร์สัญลักษณ์ในวงการศิลปะสถาปัตยกรรม เช่น พีระมิดอียิปต์ (The Great Pyramid) วิหารกรีก (The Parthenon) ฯลฯ ชาวกรีกเชื่อมั่นเป็นสัดส่วนพื้นฐานของความงามของสรรพสิ่งในจักรวาล และกฎแห่งธรรมชาติ ปัจจุบันยังมีคนที่ศึกษาและพยายามโยนหาสัดส่วนทองคำ จากทุก ๆ สิ่งในธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ปีกผีเสื้อหรือ เปลือกหอย หลุมดำ ซูเปอร์โนวา (supernova) เป็นต้น (Preposition, 2013)

จากที่กล่าวมา ความโด่งดังและลึกลับของสัดส่วนทองคำซึ่งเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยและส่วนรวมได้พิสูจน์ความเชื่อของพวกเราว่าร่างกายของคนคนหนึ่งที่มีความงดงามเกิดจากความสัมพันธ์ของขนาดที่เหมาะสมของตา จมูก ปาก กับสัดส่วนของศีรษะ ลำตัว แขน ขา มือ และเท้า เป็นต้น ลักษณะเหล่านี้ เป็นขนาด-สัดส่วน ที่พอดีด้วยตัวมันเอง เกิดจากการประกอบกันของโครงสร้างทางกายภาพที่ในแต่ละส่วนของรูปทรงมีความพอดีในตัวเอง เป็นความพอดีแบบเอกเทศไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งใด (Principle of Visual Arts, 2004)

## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากสื่อโทรทัศน์

ในงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เกิดแรงบันดาลใจจากความสงสัยใคร่รู้ และความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้า โทรทัศน์ที่มีช่องรายการการ์ตูนญี่ปุ่น- โดราเอมอน (Doraemon) ฉายออกอากาศทุกวันอันเป็นที่มาที่ไปของคำถามมากมายและกระตุ้นให้เกิดจินตนาการตามภาษาเด็ก ถ้าหากมีอุปกรณ์พิเศษแบบโนบิตะจะขอดูเพียงไหนเชียว โลกในสายตาของโนบิตะจะเป็นอย่างไร ส่งผลให้เกิดความคิดที่จะหยิบจับโมเดลคนตัวเล็ก (Train Figure) ซึ่งเป็นตุ๊กตาจำลองสัดส่วน 1/87 ของขนาดคนจริง ในอิริยาบถหลากหลายมาใช้ในการสร้าง “พื้นที่และสภาพแวดล้อม” ใหม่ ท่ามกลางวิถีชีวิตประจำวันที่เป็นอยู่ เมื่อนำเสนอผ่านความสัมพันธ์ระหว่างขนาดและสัดส่วนโดยสร้างใหม่อันประกอบด้วยผลงานโมเดล และสิ่งก่อสร้างเสมือน โลกที่ปรากฏจะเป็นอย่างไร

ในปี 1995 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องหนึ่งได้พิสูจน์ให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจไปกับมุมมองจากโลกจิ๋วอย่างแท้จริง ภาพยนตร์ “Toy Story” โดย Pixar เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้ปฏิวัติรูปแบบของการ์ตูนบนโลกภาพยนตร์ไปอย่างสิ้นเชิง เมื่อเปลี่ยนเทคนิคจากการวาดภาพด้วยมือให้กลายเป็นการวาดในคอมพิวเตอร์หรือที่รู้จักกันในชื่อ CGI หรือ Computer-Generated Imaginary หมดทั้งเรื่อง (เว็บไซต์เกี่ยวกับหนังชื่อดังอย่าง EW.com บอกว่าการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการฆ่าการ์ตูนที่ใช้เทคนิคแบบวาดมืออย่างสมบูรณ์แบบ) (รักพงษ์, 2553) อีกอย่างหนึ่งของความเฉลียวฉลาด คือผู้สร้างหยิบจับ “ของเล่น” มาเป็นตัวละครเอกในภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับ CGI เทคนิคในการสร้างภาพทางคอมพิวเตอร์ และได้นำเสนอมุมมองโลกใบใหญ่ของของเล่นผ่านภาพยนตร์ มากยิ่งไปกว่านั้นคือการถูกบังคับให้อยู่ภายในพื้นที่ขนาดเล็ก -ระดับความสูงของตำแหน่งเก้าอี้ผู้ชมภายใน

โรงหนังจอภาพขนาดยักษ์เป็นอีกเครื่องมือหนึ่ง ทำให้ขนาดของภาพโลกใบใหญ่ในสายตาของของเล่นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เล่นในเรื่องนี้ถูกขยายตาม ด้วยเหตุนี้พื้นที่และภาพปรากฏของโรงภาพยนตร์จึงเป็นเสมือนการจำลองให้ผู้ชมอยู่ในบริบทเดียวกับของเล่น (ระดับความใหญ่โตของสิ่งของในภาพ - มุมมองของสายตาของของเล่นตัวจิ๋ว) ส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ถึงความแตกต่างของความสัมพันธ์ระหว่างขนาดและสัดส่วนและตระหนักถึงสำนึกเรื่องสัดส่วนมนุษย์ (Human Scale) โดยไม่รู้ตัว เช่นเดียวกับกรณีผลงานของศิลปิน Chris Jordan ที่จะกล่าวในหัวข้อถัดไป

เมื่อเราตระหนักได้ถึงถึงความสำคัญของความสัมพันธ์ดังกล่าว เป็นไปได้ใหม่ว่านี่คือหนึ่งในจุดก่อกำเนิดจินตนาการโลกใบจิ๋ว กับสิ่งมีชีวิตขนาดเล็ก



ภาพประกอบที่ 2 : Toy Story

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎี

### 2.3.1 ทฤษฎีการรับรู้จากการมองเห็น

การรับรู้ของมนุษย์นั้นเริ่มมาแต่กำเนิด เป็นพฤติกรรมที่ไม่ต้องมีการเรียนรู้ มนุษย์มีการรับรู้จากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม หรือประสบการณ์ การรับรู้ต่างกันไปตามแต่ละภูมิภาค เป็นต้นว่า มนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ตระหนักตกใจต่อปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ฟ้าผ่า เทอร์นาโด หรือไฟไหม้ และเมื่อไม่สามารถหาคำตอบได้ จึงกล่าวหาว่าสิ่งเหล่านั้นเกิดจากฝีมือของภูตผีปีศาจ หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ทำให้เกิดการประดิษฐ์ พิธีกรรมเช่นไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ภาพเขียนอวยพรบนฝาผนังถ้าการแกะสลักเครื่องรางของขลัง และกลายมาเป็นต้นกำเนิดผลงานทางศิลปะมาจนถึงทุกวันนี้

จากผลของการวิจัยเกี่ยวกับความสามารถในการรับรู้ของมนุษย์ โดยวิเคราะห์จากประสาทสัมผัสทั้งห้า อันเป็นที่ยอมรับกัน คือ

- จักขุสัมผัส (การมองเห็น) 75%
- โสตสัมผัส (การได้ยิน) 15%
- กายสัมผัส (การสัมผัส) 5%

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชิวหาสัมผัส (การชิมรส) 3%
- ฆานะสัมผัส (การดมกลิ่น) 2%

เมื่อพิจารณาเฉพาะ “ทัศนศิลป์” ที่เป็นศิลปะที่มีวัตถุประสงค์มนุษย์สามารถรับรู้ได้โดยใช้ประสาทตา คือการมองเห็นเป็นสำคัญ อารี สุทธิพันธ์ได้แบ่งการมองเห็นออกเป็น 2 พวกใหญ่คือ

**2.3.1.1 มอง (Looking)** เป็นปรากฏการณ์ธรรมดาของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม โดยปราศจากการพินิจพิจารณาอย่างถ่องแท้ (Focus) ซึ่งลักษณะนี้ช่วยให้เกิดการรับรู้น้อยเพราะผู้มองไม่รู้แม้กายภาพเช่น ขนาด สี รูปร่างของวัตถุที่เรามองเห็นนั้น

**2.3.1.2 การเห็น (Seeing)** เป็นกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ด้วยประสาทตา สามารถรับรู้กายภาพ คือ ขนาด สี รูปร่าง หรือชี้แจงส่วนละเอียดจากสิ่งที่เห็นนั้นได้ (อารี สุทธิพันธ์, 2516: น. 130) อย่างไรก็ตามการมองเห็นนี้จะส่งผลให้เกิดความคิด ดังนั้นถ้าจะแบ่งการรับรู้จากที่มองเห็นที่ทำให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ตลอดถึงทัศนคติและอารมณ์ความรู้สึกแล้วก็สามารถแบ่งออกได้ 3 ระดับดังต่อไปนี้

**การมองเห็นธรรมดา (Operation seeing)** คือการมองเห็นในระดับต้น ที่ผู้เห็นจะเกิดการรับรู้เฉพาะด้านกายภาพของวัตถุ เช่น ขนาด สี รูปร่าง และเข้าใจบอกได้ว่าอะไรเท่านั้น ตามทฤษฎีความรู้ของแมเซีย (Macia) ถือว่าเป็นขั้นความรู้พื้นฐาน (Knowing that one) เท่านั้น (มะลิฉัตร เอื้ออานนท์, 2530: น. 26-36)

**การรับรู้ส่วนละเอียดจะเห็นความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม (Perception Associational seeing)** เป็นขั้นการเห็นที่ทำให้เกิดการรับรู้ที่ละเอียดขึ้นกว่าเดิม และเกี่ยวข้องกับการเกิดในลักษณะล้าลึกเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมได้ตามทฤษฎีความรู้ของแมเซียถือว่าเป็นความรู้ที่อยู่ในขั้นที่ 2 คือรู้ว่า (Knowing that) รู้ส่วนประกอบมีโครงสร้างอะไรบ้าง มีเกณฑ์อย่างไร สามารถตรวจสอบเปรียบเทียบหลักฐานกับสิ่งต่าง ๆ ได้นับเป็นความรู้ในเชิงปริมาณ (มะลิฉัตร เอื้ออานนท์, 2530: น. 26-36) ซึ่งการรับรู้ขั้นนี้จะเกี่ยวพันกับความคิดประสบการณ์ของผู้ที่มองเห็น เพราะต้องนำสิ่งที่มองเห็นนั้นคิดล้าลึกถึงประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมที่ตนมีอยู่

**การเห็นทะลุปรุโปร่ง รู้แจ้งเห็นจริง (Pure seeing)** ถือว่าเป็นการรับรู้ขั้นสุดท้ายเพราะนอกจากผู้รับรู้จะได้ใช้ความรู้ความคิด นำประสบการณ์เดิมมาเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์กับสิ่งที่ตนมองเห็นแล้ว ยังต้องเกี่ยวข้องกับความเชื่อ ทัศนคติของตนเองมาประกอบเพื่อการตัดสินใจประเมินค่าและนอกจากนี้ยังสามารถคิดสร้างสรรค์ออกไปได้อย่างหลากหลาย

### 2.3.2 ทฤษฎีโครงสร้างแห่งจิต

โดยรู้ตัว หรือ ไม่รู้ตัวก็ตาม ในทุกวันที่เราลืมตา การรับรู้ทางการมองเห็นเป็นเรื่องสำคัญและลึกซึ้งเกี่ยวเนื่องกับจิตใต้สำนึกของเรา ดังที่นักวิทยาศาสตร์และนักจิตวิทยาพยายามให้คำจำกัดความของเอกสารนั้นเป็นเอกสารที่ส่งจวนไวสาหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะการรับรู้ของมนุษย์ เมื่อพิจารณาในแง่จิตวิทยา นักจิตวิทยามีความคิดที่แตกต่างกันออกไปตามความสนใจของแต่ละกลุ่ม เช่น

กลุ่มโครงสร้างแห่งจิต (Structuralism) ผู้นำกลุ่มนี้คือ วิลเฮล์ม วุนด์ (Wilhelm Wundt) สนใจศึกษาโครงสร้างของจิตที่ประกอบด้วยจิตธาตุ (Mental Element) สองโครงสร้างใหญ่ ๆ คือ “การสัมผัส (Sensation)” คือการทำงานของอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้าและ “การรู้สึก (Feeling)” คือการตีความแปลความหมายของการสัมผัสว่าสวยไม่สวย ดีไม่ดี ต่อมานักจิตวิทยาอีกท่านคือ ทิชเชเนอร์ (Titchener) ได้เพิ่ม “การจินตนาการ (Imagination)” คือการคิดวิเคราะห์จดจำ ประสบการณ์จากการสัมผัสและรู้สึกจะเห็นได้ว่ากลุ่มนี้สนใจในโครงสร้างของจิตการทำงานของจิตที่ส่งผลไปสู่การรับรู้ การเข้าใจและเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ (กมลรัตน์ หลังสุวงศ์, 2528: น. 254) ฉะนั้นการรับรู้ศิลปะตามความเชื่อนักจิตวิทยากลุ่มนี้เริ่มจากการรับสัมผัสด้วยประสาทจะด้วยตามองเห็น หู ได้ยินเสียงหรือผิวหนัง ได้สัมผัสแล้วเกิดความรู้สึกตีความแปลความหมายจากสัมผัสว่าชอบไม่ชอบในศิลปะที่เราได้รับสัมผัสนั้นจากนั้นจะเกิดจินตนาการ การคิด การวิเคราะห์ ซึ่งนำไปสู่การเข้าใจ มีความรู้เห็นคุณค่าเกิดความซาบซึ้ง และเกิดสุนทรียะในศิลปะนั้น ๆ

แนวคิดของกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ผู้นำของกลุ่มนี้ จอห์น บี วัตสัน (John B. Watson) กลุ่มนี้สนใจศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ที่สังเกตได้ โดยสรุปมนุษย์รับรู้ได้ดี โดยการเน้นส่วนย่อย เมื่อรับรู้ส่วนย่อยที่ละส่วนแล้ว จึงสรุปออกมาเป็นส่วนรวมภายหลัง (กมลรัตน์ หลังสุวงศ์, 2528: น. 254) คือเป็นไปในลักษณะวิธีอุปมาน (Inductive) ดังนั้นการรับรู้ศิลปะ ตามความเชื่อของนักจิตวิทยากลุ่มนี้ ถ้าต้องการให้เกิดความรู้ความคิด จินตนาการ เห็นคุณค่ามีความซาบซึ้งและเกิดสุนทรียะ ในศิลปะได้นั้น ผู้ชมต้องรับรู้จากส่วนย่อยรายละเอียดของงานศิลปะนั้น ๆ เสียก่อนจึงสรุปรวมภายหลัง เช่น ดูสีเส้น รูปร่าง รูปทรง องค์ประกอบตลอดถึงความละเอียดลออ เทคนิคฝีแปรงของงานศิลปะที่เราจะชื่นชม แล้วจึงสรุปความรู้ ความหมายเรื่องราวหรืออารมณ์ความรู้สึกที่งานศิลปะนั้นต้องการแสดงออกมาซึ่งโดยวิธีการเช่นนี้ทำให้เราสามารถรับรู้ เข้าใจ รู้คุณค่า เกิดความซาบซึ้งมีสุนทรียะในศิลปะได้

กลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt) กลุ่มนี้แมกซ์ เวอร์โรเมอร์ เป็นผู้นำกลุ่ม เชื่อเรื่องการรับรู้เพื่อการเรียนรู้ในลักษณะวิธีอนุมาน (Deductive) คือการรับรู้ส่วนร่วมแล้วจึงแยกส่วนย่อย และนอกจากนั้น การรับรู้แปลความหมายยังต้องอาศัยประสบการณ์เดิม ดังนั้นแต่ละคนอาจพบเห็นสัมผัสกับงานศิลปะสิ่งเร้าเดียวกัน แต่รับรู้ได้แตกต่างกันก็ได้ ทั้งนี้แล้วประสบการณ์ของแต่ละคน (Cass R. Sunstein & Adrianvemeule, 2008) อย่างไรก็ตามประเด็นที่น่าสนใจ ตามทฤษฎีกลุ่มเกสตัลท์นี้ก็คือ การรับรู้ในส่วนรวมนั้นก็คือเราสัมผัสกับสิ่งเร้าที่เป็นงานศิลปะหรืออะไรก็ตามจะเป็นไปในลักษณะรวม ๆ ก่อน คือ รับรู้แปลความสิ่งเร้ารับรู้ในลักษณะหยาบ ๆ เช่น เราพบคนเดินผ่านเราไป เราสนใจตั้งใจที่จะรับรู้ เราก็สามารถรู้ได้ว่าผู้ที่เดินผ่านเราไปนั้น เพศชาย หรือหญิง สูง หรือต่ำ

พิวค่า หรือพิวขาว เหล่านี้คือการรับรู้โดยส่วนรวม และอีกประการหนึ่งที่น่าสนใจคือเรารับรู้แปลความหมาย สิ่งนั้นโดยรวมตามประสบการณ์เดิมความชอบของเราด้วย

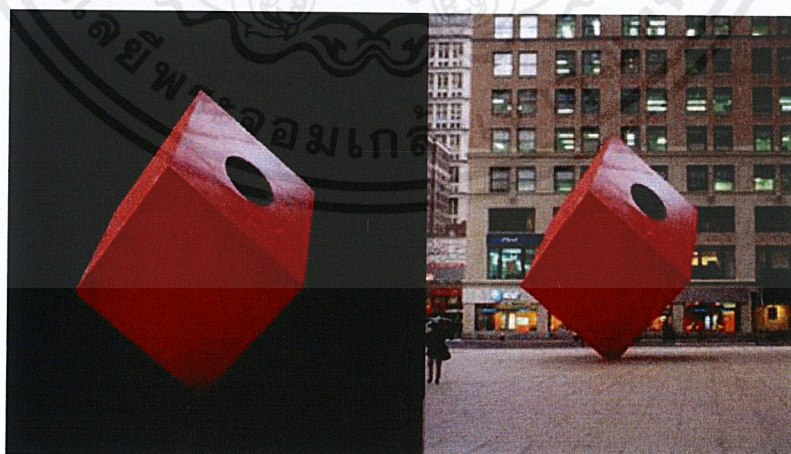
เช่นเดียวกับในชุดผลงาน “โลกจิ๋ว” นอกจากการรับรู้ทางสายตาแล้ว ความหมายของขนาด และสัดส่วนในทางทัศนศิลป์เองก็ยังมีส่วนอย่างมากในการทำให้ผลงานชุดนี้ถือกำเนิดขึ้น และมีความเป็นไปได้ที่จะสัมฤทธิ์ผล

### 2.3.3 ทฤษฎีของขนาดและ สัดส่วน (Size and Proportion)

เป็นคำที่มีความหมายทั้งคล้ายกัน และ แตกต่างกัน เล็กน้อย แต่มีความความสัมพันธ์กัน ตลอดเวลาคือเป็นความสัมพันธ์ (Relative) ของส่วนย่อย (Detail) กับส่วนรวม (Mass) กล่าวคือ

- ขนาด เป็นส่วนย่อย (Detail) หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาว หรือความลึก ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตรา ที่มนุษย์ได้กำหนดหน่วยวัดขึ้นมา เพื่อเป็นมาตรฐานใช้เรียกกัน
- สัดส่วน เป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งสองสิ่ง ที่มีขนาดต่างกัน เช่นการที่จะระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่ เล็ก หรือมีความเหมาะสมพอดีแค่ไหนนั้น ต้องนำไปเปรียบเทียบกับขนาดโดยส่วนรวม (Principle of Visual Arts, 2004)

Noguji Isama กล่าวถึงผลงานประติมากรรมของตนว่า “ขนาดของประติมากรรมที่เป็นเอกเทศ ไม่สามารถระบุได้ว่ามีขนาดใหญ่แค่ไหน ถ้าไม่มีการนำมาเปรียบเทียบกับสัดส่วนมนุษย์ หรือสิ่งแวดล้อมโดยรวม”



ภาพประกอบที่ 3 : Noguji Isama, Cube.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.4 ทฤษฎีของศิลปะจัดวาง (Installation Art)



ภาพประกอบที่ 4 : Anish Kapoor

ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) เป็นผลงานที่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ ซึ่งอาจเป็นพื้นที่เฉพาะเจาะจงหรือไม่เจาะจง เช่น แกลอรี หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ ตึกรามบ้านช่อง สถานที่ต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นพื้นที่ปิด มีขอบเขตจำกัด ศิลปินที่สร้างงานประเภทนี้จะให้ความสำคัญกับการประกอบส่วนต่าง ๆ และการจัดการสภาพแวดล้อมทั้งหมด โดยไม่ได้เน้นศิลปวัตถุชิ้นใดชิ้นหนึ่งเท่านั้น เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนัง พื้นที่สาธารณะและศิลปะในสถาปัตยกรรมทางศาสนาต่าง ๆ ที่มักจะมีลักษณะการจัดวางทุกอย่าง โดยคำนึงถึงองค์รวม

ศิลปะจัดวางเป็นงานศิลปะที่ทำให้คนดูได้รับประสบการณ์ร่วมในการสร้างปฏิสัมพันธ์ ในบริบทที่ผลงานศิลปะอยู่แวดล้อมตัวผู้ชม ณ ขณะที่ผู้ชมได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน องค์ประกอบโดยคร่าว ๆ ของศิลปะประเภทจัดวางมีดังนี้

**ความเฉพาะเจาะจงกับพื้นที่ (site-specific)** สำหรับศิลปินที่เลือกสรรพื้นที่ที่มีนัยยะสำคัญ และต้องการความเฉพาะเจาะจง เพื่อใช้ความหมายที่มีอยู่มาตอบสนองต่อแนวคิด

**ความชั่วคราว ไม่คงทนถาวร (temporality)** ผลงานจัดวางส่วนใหญ่มีลักษณะคงทนไม่ถาวร อาจมีการแปรเปลี่ยนในแต่ละครั้งที่น่าออกแสดง ในกรณีที่เปลี่ยนสถานที่ ซึ่งโดยปกติการเปลี่ยนพื้นที่ ก็ย่อมทำให้การจัดวางถูกปรับเปลี่ยนไปด้วย เพราะเป็นสิ่งที่ต้องสัมพันธ์กัน

**ความคิดของศิลปิน (cerebral)** ความคิดจากสติปัญญาของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน อาจเป็นความมุ่งหมายในการสร้างกายภาพ หรือใช้แนวความคิดเป็นตัวนำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**การสร้างปฏิสัมพันธ์ (interaction)** การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงาน พื้นที่และผู้ชม ให้เกิดองค์รวมเป็นสำคัญ

**กระบวนการ (process)** การทำผลงานจัดวางส่วนมาก มีการให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างผลงาน มากกว่าผลสำเร็จสุดท้าย

**การเก็บบันทึกข้อมูล (documentary recording)** เนื่องจากความไม่คงทนถาวรของผลงาน จึงควรมีการเก็บบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบไว้ทั้งหมด ได้แก่ ภาพร่าง 2 มิติ (2D sketch) แบบจำลอง 3 มิติ (3D model) ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ภาพถ่าย (photography) และวิดีโอ (video)

ศิลปะจัดวางมีหลากหลายประเภท จำแนกออกอย่างกว้าง ๆ ดังนี้

**การจัดวางแบบสู่มอ๊ด (Enchantment Filled Space Installation)** การสู่มอ๊ดเข้าไปให้เต็มพื้นที่ อาจเป็นวัตถุ แสง สี เสียง หรือผัสสะอื่น ๆ ใช้กายภาพ ความท้าทายในการสะกดคนดู เพื่อให้ผู้ชมเกิดความตื่นตะลึง รู้สึกถึงราวกับมนต์สะกด

**การจัดวางแบบจำลองของจริง (Impersonations Filled Space Installation)** การใช้พื้นที่สู่มอ๊ดเพื่อจำลองให้ดูเสมือนจริง เป็นการเปิดประเด็นเรื่องนัยยะของพื้นที่และสถานที่ที่ถูกนำมาจำลอง เพื่อให้เกิดความงุนงงสงสัย การเกิดคำถามเกี่ยวกับการผิดที่ผิดทาง

**การจัดวางแบบแทรกแซง หรือแทรกเข้าไปเพื่อวิจารณ์ (Intervention Site-Specific Installation)** การจัดวางประเภทนี้มีลักษณะเฉพาะเจาะจงกับพื้นที่ เป็นการแทรกผลงานเข้ากับพื้นที่

**การจัดวางแบบส่งเสริมทางกายภาพ (Rapprochement Site-Specific Installation)** เป็นการ แทรกผลงานเข้าไปสู่พื้นที่เฉพาะเจาะจง เพื่อส่งเสริมกายภาพความงามสร้างความสัมพันธ์จากสิ่งที่มีอยู่เดิมในพื้นที่กับสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (PitchananS., 2014)

## 2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

### 2.4.1 Chris Jordan



ภาพประกอบที่ 5 : Chris Jordan

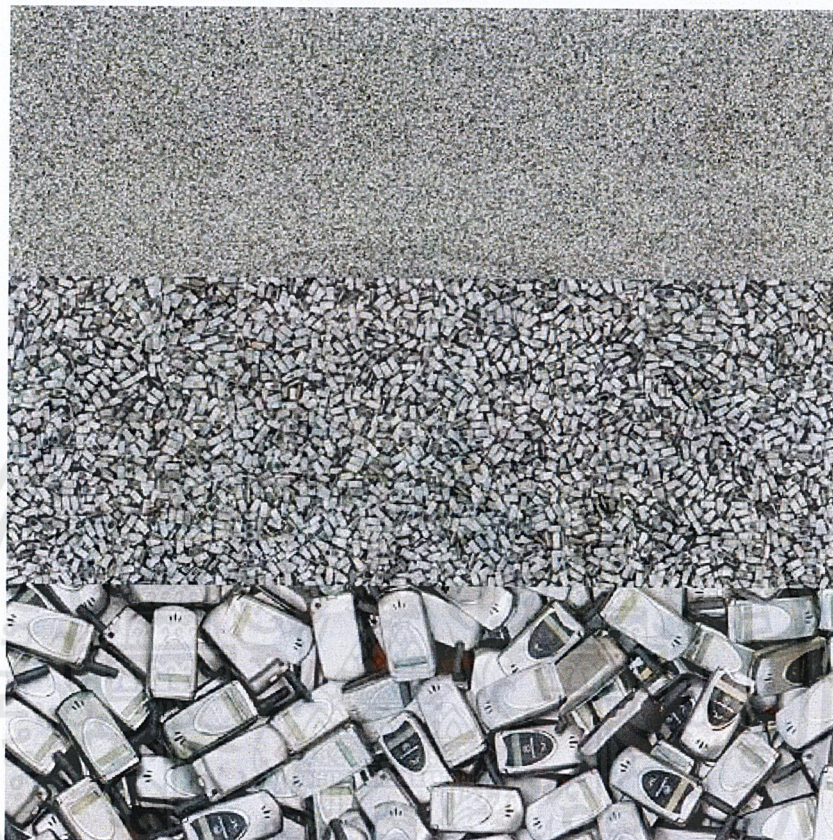
Chris Jordan เกิดปี 1963 เป็นศิลปินและช่างภาพร่วมสมัยในเมือง Seattle รัฐ Washington ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นศิลปินที่เป็นที่รู้จักจากถ่ายภาพงานศิลปะจากขยะและเศษวัสดุจำนวนมากมหาศาลที่เกิดจากการอุปโภคบริโภคของมนุษย์ ผู้เห็นผลงานของเขาแต่ละชิ้นแล้วอึ้ง ทึ่ง และเข้าใจว่าการได้อ่านบทความเกี่ยวกับภาวะโลกร้อนเป็นไหน ๆ เพราะงานของเขา นอกจากสื่อแง่มุมทางศิลปะแล้ว ยังเปรียบเทียบและบ่งชี้อัตราการกินการใช้ทรัพยากรของมนุษย์ที่ “เกินพอ” จนน่าใจหาย

เขาเริ่มต้นจากการสังเกตเห็นรูปแบบ สี และลักษณะที่คล้ายกัน ด้วยความอดทนสาหะในการพยายามสื่อสารไปยังฝูงชนถึงเรื่องภัยอันตรายของการบริโภคนิยมของสังคมปัจจุบัน งานของเขาใช้สิ่งของในชีวิตประจำวันเช่น แก้วพลาสติก ถุงพลาสติก กระจังน้ำอัดลม

งานศิลปะของ Chris Jordan ศิลปินช่างภาพชาวสหรัฐอเมริกา ได้นำเสนอชุดผลงานภาพถ่าย “Running the Numbers” โดยแต่ละภาพถ่ายได้นำวัตถุประเภทเดียวกันเช่นรถยนต์ โทรศัพท์มือถือ แบตเตอรี่หรือถุงกระดาษจำนวนมากกองรวมด้วยกัน ปริมาณของสิ่งของแต่ละอย่างอ้างอิงจากการบริโภควัตถุดิบของชาวอเมริกา จำนวนต่อวัน จากนั้นจึงใช้วิธีถ่ายภาพเป็นระยะ ใกล้ กลาง ไกล ด้วยการใช้ประโยชน์จากความสัมพันธ์ระหว่างขนาดและสัดส่วน ภาพที่ปรากฏจึงกระแทกกระทั้น และเข้าถึงผู้คนที่ตรงไปตรงมา

ในความเห็นของ Jordan สถิติโดยเฉพาะที่ชี้ถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมนั้น แม้จะปรากฏในเอกสาร และสื่อมวลชนอยู่บ่อยๆ แต่ก็ไม่สร้างความรู้สึกมากนัก ทั้งนี้เพราะตัวเลขเป็นนามธรรม และไม่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับว่าเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างความรู้สึก เขาเชื่อว่าตัวเลขจะมีความหมายก็ต่อเมื่อเราสามารถเอามันไปสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ การบริโภครองของชาวอเมริกันนั้น ถ้าไม่ได้สัมผัสกับขนาดที่แท้จริง เราจะไม่มีทางสำนึกถึงผล สะเทือนอันมหาศาลของมัน



ภาพประกอบที่ 6 : Chris Jordan , **Running the Numbers.**

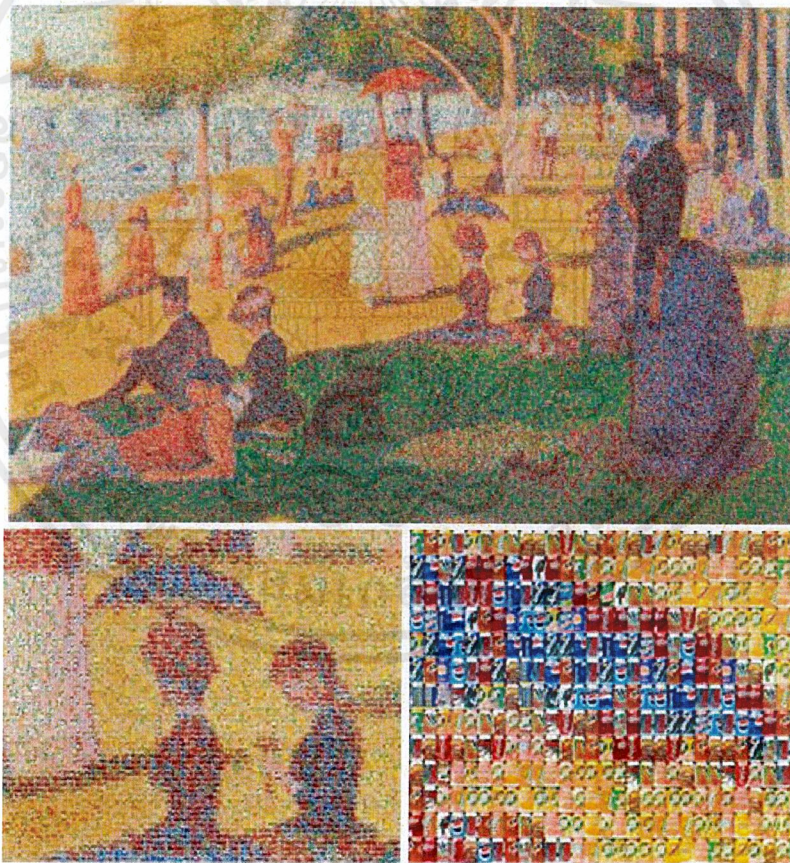
เพราะการดูงานในขนาดจริงและสถานที่จริงเป็นการนำร่างกายของเราไปเทียบสัดส่วนกับตัวงาน ขยะชิ้นต่างๆ ที่ช่างภาพนำมาถ่ายรูปมีขนาดเท่าของจริง (actual size) เช่น กระจ้อองมีขนาดเท่า กระจ้อองจริงๆ เมื่อยืนอยู่ต่อหน้ารูปในระยะการมองที่บอกได้ว่าอะไรเป็นอะไร เราจะถูกโอบล้อม โดยกองขยะดังกล่าว ผลที่ได้จึงมากมายกว่าการมองโดยไม่มีมิติของสัดส่วน โดยเฉพาะบางรูป เช่น ธนบัตร และเครื่องแบบนักโทษจะมีขนาดใหญ่ถึง 10X25 ฟุต

และเมื่อคำนึงถึงสิ่งที่โฮมส์เรียกว่าบริบทในหัวผู้ดู ในนิทรรศการนี้บริบทสำคัญที่สุดคือ สำนึก เรื่องสัดส่วนมนุษย์ (human scale) โดยไม่รู้ตัว โดยรูปจะบังคับให้ผู้ดูเอาร่างกายของตนเองเป็น หน่วยหนึ่งในการวัดขนาดของกองขยะ พุดอีกอย่างหนึ่ง นอกเหนือจากการ visualize ตัวเลขให้เป็น ภาพ ขนาด และสัดส่วนที่สัมพันธ์กับร่างกายผู้ดูก็มีบทบาทสำคัญ (ประชา สุวีรานนท์, 2008: น. 194-201) ดังเช่นเดียวกับ Noguji Isama กล่าวถึงผลงานประติมากรรมของตนว่า “ขนาดของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประติมากรรมที่เป็นเอกเทศ ไม่สามารถระบุได้ว่ามีขนาดใหญ่แค่ไหน ถ้าไม่มีการนำมาเปรียบเทียบกับสัดส่วนมนุษย์หรือสิ่งแวดล้อมโดยรวม” (Izamu Noguchi, 2004)

จากที่กล่าวมา ทฤษฎีสำนึกเรื่องสัดส่วนมนุษย์ในผลงานของศิลปินนี้จึงมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อแนวความคิดงานและกระบวนการทำงานของข้าพเจ้า ซึ่งต้องการแสดงออกถึงความแตกต่างในการรับชม และการเปลี่ยนความคุ้นเคยต่อการมองของผู้ชม โดยชิ้นงานของข้าพเจ้านั้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างขนาด และสัดส่วน ข้าพเจ้าได้สร้างพื้นที่จำลองขนาดจิวขึ้นมาโดยเทียบขนาดและสัดส่วนจากการใช้งานของมนุษย์จริง คือขนาดของห้องจะมีขนาดที่สัมพันธ์กับตุ๊กตาจิว หากเมื่อผู้ชมเข้าไปชมงานในระยะประชิดและนำตัวเองเข้าไปเปรียบเทียบหรือวัดขนาดโดยไม่ได้ตั้งใจจะพบว่าพื้นที่นั้นกลายเป็นพื้นที่ที่มีขนาดเล็กกว่าความเป็นจริงเป็นอย่างมาก แม้ว่าพื้นที่นั้นจะสมบูรณ์แบบด้วยตัวมันเองแล้วก็ตาม สิ่งนี้คือการคำนึงถึงบริบทในหัวผู้ชมเรื่องสำนึกสัดส่วนของมนุษย์



ภาพประกอบที่ 7 : Chris Jordan , **Running the Numbers.**

ภาพศิลปะสะท้อนปัญหาสิ่งแวดล้อมของ Chris Jordan ว่า Running the Number งานภาพถ่ายชุดนี้เป็นที่โจษขานอย่างมากในหมู่นักเคลื่อนไหวด้านสิ่งแวดล้อมในรอบหลายปีที่ผ่านมา ซึ่งไม่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ่อยนักที่งานภาพถ่ายของศิลปินจะถูกนักสิ่งแวดล้อมนำไปต่อยอดกันอย่างมากมายขนาดนี้ งานภาพถ่ายชุดนี้เป็นแนวคิดสำคัญที่เริ่มต้นตั้งแต่ปี 2006 จนถึงปัจจุบัน คริส จอร์แดนเรียกงานของเขาว่าเป็น An American Self-Portrait เป็นการมองวัฒนธรรมร่วมสมัยของอเมริกาผ่านภาพถ่ายที่ฉาบไว้ด้วยข้อมูลทางสถิติ

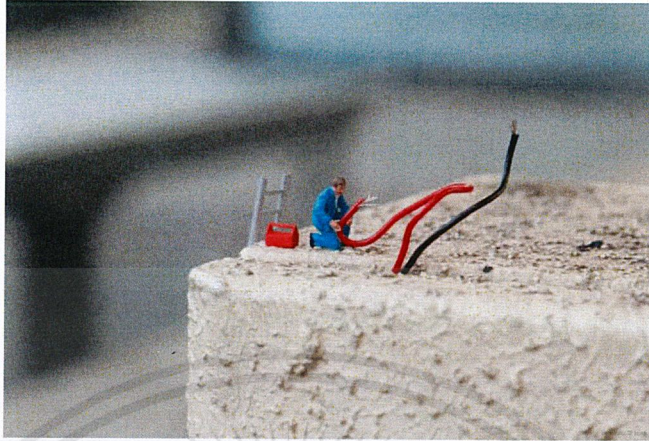
หัวใจของงานชุดนี้คือ การแปลงตัวเลขนามธรรมให้กลายเป็นภาพที่แสนจะเป็นรูปธรรม คริสมองว่าปัญหา และสิ่งแวดล้อมทุกวันนี้เกิดจากการที่พวกเราพร้อมใจกันสร้างปัญหาคนละไม้คนละมือ โดยไม่รู้ตัว ผลกระทบเล็ก ๆ ที่เราก่อทิ้งไว้นั้น ไม่มีใครคิดว่ามันเป็นเรื่องใหญ่โตเพราะเราเห็นแต่ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากมือเรา แต่เราไม่เคยรู้เลยว่าเมื่อมันถูกนำไปรวมกับผลกระทบเล็ก ๆ จากมือคนอื่นแล้วสุดท้ายมันยิ่งใหญ่ขนาดไหน ข้อมูลอย่างเช่น คนอเมริกันใช้ถุงพลาสติก 60,000 ใบทุก 5 วินาที ถึงแม้จะฟังดูใหญ่ยิ่ง แต่มันก็เป็นเพียงตัวเลขบนกระดาษที่ยากจะจินตนาการตามว่ามันมากมายแค่ไหน คริสจึงเปลี่ยนตัวเลขเหล่านั้นให้เป็นภาพถ่ายขนาดใหญ่ยักษ์ เพื่อแสดงให้เห็นชัดเจนว่าถุงพลาสติก 60,000 ใบมันเยอะแค่ไหน ดูแล้วไม่ซึ้งก็ไม่ว่าจะยังง

ต้นไม้ 100,000,000 ต้นถูกโค่นลงในแต่ละปีเพื่อผลิตกระดาษ อีเมลขยะที่ส่งถึงชาวอเมริกันทุก ๆ 6 ชั่วโมง สายการบินทั่วอเมริกาเสิร์ฟเครื่องดื่มด้วยถ้วยพลาสติกใช้แล้วทิ้ง 1,000,000 ใบในทุก ๆ 5 นาที มีขวดน้ำพลาสติกถูกใช้งานจำนวน 2,000,000 ใบทั่วอเมริกา ชาวอเมริกันโยนทิ้งโทรศัพท์มือถือเครื่องเก่าประมาณ 426,000 เครื่องต่อวัน ชาวประมงทั่วโลกจับปลาขึ้นมาจากทะเลราว 20,500 ตันในทุก ๆ 15 นาที ถุงพลาสติก 60,000 ใบใน 5 นาที ถ้วยกระดาษ 410,000 ใบใน 15 นาที และถุงกระดาษ 1.14 ล้านใบใน 1 ชั่วโมง

ข้อมูลเหล่านี้แสดงถึงความมากมายผ่านตัวเลขหลายหลัก ความแห้งแล้งของข้อความโศกสถิติ ดึงดูดความสนใจหรือสร้างความตื่นตระหนกแก่ผู้อ่านได้เพียงบางกลุ่มและในช่วงเวลาสั้นๆ ยิ่งกว่านั้นจะมีสักกี่คนที่รับรู้ข้อมูลแล้วสามารถนึกภาพตามได้ง่ายดาย ในฐานะศิลปิน คริส จอร์แดนกำลังแปลงสิ่งที่ยากเกินจินตนาการให้กลายเป็นภาพที่เห็นกันชัด ๆ เพื่อส่งต่อความรู้สึก “ท่วมท้น” อย่างเป็นทางการไปสู่ผู้ชมงานศิลปะ มันเป็นความรู้สึกท่วมท้นที่เกิดขึ้นกับเขามาก่อนจากการทำการบ้านค้นคว้า ข้อมูล ชมภาพยนตร์สารคดี และพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับบรรดานักเคลื่อนไหวเพื่อสิ่งแวดล้อม

แน่นอนว่า ภาพที่รับรู้ผ่านสายตา่อมกระแทกความรู้สึกได้รุนแรงกว่า สร้างความอัดอั้นใจได้มากกว่า และประทับใจได้ยาวนานกว่า ผลงานของเขาจึงน่าจะกระตุ้นผู้คนได้มากกว่าการส่งสารในรูปแบบเดิม ๆ ด้วยตระหนักดีว่าตนเองก็ตกอยู่ในวงล้อมของวัฒนธรรมบริโภคนิยมแบบอเมริกัน และรู้สึกร่วมกับ “สาร” ที่แฝงอยู่ในผลงานทุกชิ้น (จิตินันท์ ศรีสถิต, 2552)

### 2.2.1 Slinkachu



ภาพประกอบที่ 8 : Slinkachu, 2014 Why is it so hard to find a job?

เป็นศิลปินชาวสหรัฐอเมริกา ลักษณะงานเกี่ยวกับเรื่องของสเกลและขนาด ใช้วิธีการติดตั้งผลงานตามแต่ละพื้นที่บนท้องถนน และรวบรวมผลงานเป็นภาพถ่ายระยะใกล้ กลาง กล โดยศิลปินสรรค์สร้างจินตนาการในพื้นที่ตามท้องถนนควบคู่ไปกับการดึงลักษณะความขบขันของกิริยา อิริยาบถของตุ๊กตาตัวเล็กแต่ละตัวมาใช้ได้อย่างมีอารมณ์ขัน ทั้งยังสอดคล้องกับพื้นที่นั้น

โดยศิลปินเลือกใช้วิธีการการจัดวางแบบแทรกแซง หรือแทรกเข้าเพื่อวิจารณ์กับพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Intervention Site-Specific Installation) ในภาพตัวอย่างที่ยกมา ศิลปินเลือกสถานที่ที่เป็นพื้นที่สาธารณะ มีเสาซึ่งใช้สำหรับการเก็บอุปกรณ์ไฟฟ้าดูเกะกะสาวยตา และไม่เกิดประโยชน์อันใด เขาจึงเลือกตุ๊กตาจำลองขนาดจิ๋วช่างไฟมาติดตั้งกับพื้นที่นั้น เพื่อให้ผู้ชมที่เดินผ่านไปมาเกิดความรู้สึกสนใจ และทำให้เสาแท่งนั้นดูน่าสนใจมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เช่นเดียวกับผลงานของข้าพเจ้า ที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะรูปแบบการเข้าไปแทรกแซง ผลงานกับพื้นที่อย่างเฉพาะเจาะจงของศิลปิน ในแต่ละพื้นที่ศิลปินได้มองภาพรวมของพื้นที่ และเลือกรูปแบบ อิริยาบถของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น ๆ รูปแบบความคุ้นเคยในกิจวัตรประจำวันนี้จึงมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างมากในการทำให้ผู้ชมสามารถรู้สึกคุ้นเคยและใกล้ชิดกับงานมากยิ่งขึ้น การสร้างปฏิกริยาและความเคลื่อนไหวอันสมจริงในแต่ละพื้นที่จึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในผลงานของข้าพเจ้า เป็นต้นว่าในผลงานชิ้นที่หนึ่งเป็นผลงานจำลองห้องอพาร์ทเมนต์ 12 ห้อง และในแต่ละห้องมีการจัดวางสิ่งของไม่เหมือนกัน เรื่องราว และอิริยาบถของมนุษย์ก็แตกต่างกัน ดังนั้นข้าพเจ้าจึงจำเป็นต้องได้รตรองและสร้างสรรค์เรื่องราวส่วนตัวของมนุษย์ในแต่ละห้องออกมาให้สอดคล้องกับพื้นที่ และสภาพแวดล้อม

## 2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์

ผลงานชุด “โลกจิ๋ว” มีแนวความคิดการนำเสนอผ่านอารมณ์ขัน และความสนุกสนานในการสังเกตพื้นที่รอบตัวเรา ผ่านการเข้าไปจัดการกับพื้นที่โดยเฉพาะเจาะจง และสร้างเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง และการประกอบโครงสร้าง เพื่อต้องการสร้างพื้นที่จำลอง หรือพื้นที่เสมือนโลกของเรา เพียงแต่แตกต่างกันที่โลกใบนั้นขนาดจิ๋วเท่าฝ่ามือ แม้ขนาดและสัดส่วนโดยตัวมันเองจะถือได้ว่าเป็น “จริง. อยู่แล้วก็ตาม หากเมื่อเรานำตนเองเข้าไปเทียบขนาดของโลกใบนั้นก็เลยเปลี่ยนไปตามแต่ละผู้ชมนั่นเอง

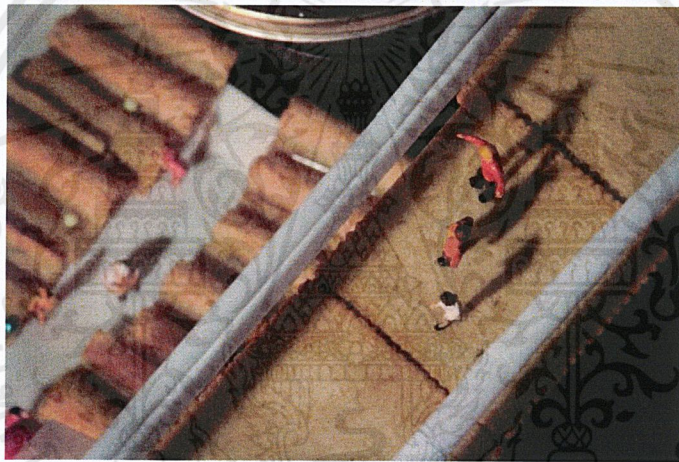
เช่นเดียวกับนิทาน Jack the Giant Killer (-แจ็กผู้ฆ่ายักษ์) นิทาน ตำนานในประเทศอังกฤษ ในตอนหนึ่งที่แจ็กปีนขึ้นต้นถั่วซึ่งสูงเสียดฟ้า และพบเจอมืองยักษ์บนก้อนเมฆนั้น ก็เป็นรูปแบบเดียวกับเรา เปรียบเราเป็นยักษ์ที่ไม่เคยรับรู้ถึงตัวตนของสิ่งมีชีวิตเดียวกันแต่ขนาดเล็กกว่าจนกระทั่งตั้งใจสังเกต ในตอนนั้นเองเราผู้เป็นยักษ์ก็จะมองเห็นมนุษย์อย่างแจ็กเป็นเพียงคนจิ๋วหรืออย่างนิทานปรัมปราเรื่อง Thumbelina (ซัมเบลลิน่า เด็กสาวหัวนี้ไว้ง) จากเรื่องเล่าในประเทศเดนมาร์ก เมื่อเธอเกิดมาตัวเล็กเท่าหัวแม่มือไป้ง ทุกสิ่งที่รายล้อมรอบตัวเธอดูมหัพารไปหมดแม้กระทั่งแม่ของเธอที่เปรียบเทียบขนาดเท่ากับเรา เพราะฉะนั้นข้าพเจ้าจึงสนุกสนานกับการใช้จินตนาการ และพาผู้ชมเข้าไปอยู่ใน “โลกจิ๋ว” นั้น

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ “โลกจิ๋ว” แรกเริ่มเกิดจากการมองความเป็นไปได้ของการสร้างงานศิลปะและถ่ายทอดผ่านภาพถ่าย โดยให้ความสนใจกับคุณสมบัติของภาพที่ปรากฏว่ามีผลต่อการรับรู้ และสามารถเปลี่ยนความคุ้นเคยในการรับชมของผู้คนอย่างไรบ้าง

### 3.1 ผลงานภาพถ่ายในภาคแรกของปีการศึกษา 2557-2558



ภาพประกอบที่ 9 : ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ของภาคเรียนแรก

ภาพคนตัวจิ๋วยกเข็มหมุดที่มีขนาดใหญ่กว่าตัว เป็นการเปลี่ยนขนาดของสิ่งของอย่างเห็นได้ชัด และทำให้ผู้ชมรับรู้ความแตกต่างระหว่าง สัดส่วนและขนาด ในภาพนี้เข็มหมุดจึงไม่ใช่เข็มหมุด เอกสารนี้เป็นเอกสารทึ่งงานไวสาหรับการเชิงานเพอการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตเินาไปไซประยชนคานการค้ำไมว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตามปกติเพราะบริบท และหน้าที่การใช้งานถูกเปลี่ยนไป ดังนั้นเข็มหมุดชิ้นนี้จึงกลายเป็นเสา หรือ สิ้นค้าที่ถูกบรรจุในผลิตภัณฑ์แทน

ภาพที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นคือส่วนหนึ่งในผลงานภาพถ่ายของปีการศึกษา 2558-2557 กลายมาเป็นแรงบันดาลใจ เพื่อต่อยอดความคิด จินตนาการ และสร้างสรรค์ผลงานชิ้นต่อไป ซึ่งสร้างขึ้นมาให้สัมผัสจับต้องได้จริง โดยมุ่งเน้นการรู้สึกสัมผัส เพื่อเชื่อมโยงให้เกิดการรับรู้ใหม่ กล่าวคือ ผลงานไม่เพียงจบในชุดภาพถ่ายที่เป็น 2 มิติ อีกต่อไป แต่ประกอบสร้างเป็น 3 มิติ เพื่อให้เกิดการรับรู้ได้รอบด้าน ผู้ชมสามารถเดินชมรอบตัวงาน เห็นความเป็นมิติ และสามารถนำตัวเองเข้าไป ใกล้ชิดกับผลงาน

### 3.2 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

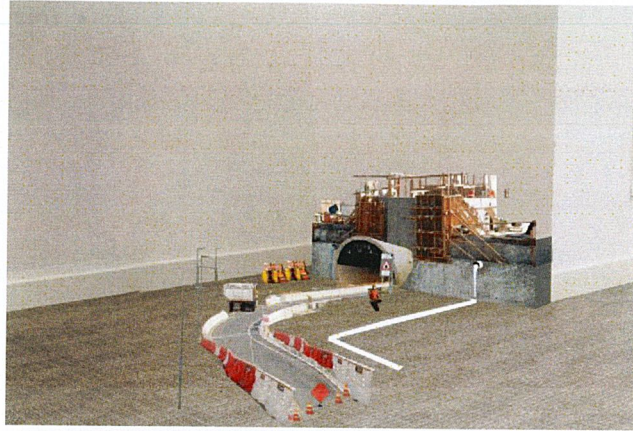
ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้โปรแกรม AdobePhotoshop จากแนวคิดของข้าพเจ้า ศิลปะการจัดวาง มีส่วนสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าให้ความสนใจพื้นที่ในการแสดงงานเป็นพิเศษ พบว่าในห้องแสดงงานมักจะมีมุมเสา ช่องเสียบปลั๊กตามซอกกำแพง และมุมเล็กมุมน้อยที่ต้องสังเกตจึงจะเห็น เช่นเดียวกับแนวความคิดในการสร้างโลกจิ๋ว ภาพร่างชุดที่ 1 จึงนำเสนอการติดตั้งผลงาน ลูกเล่น ที่สอดคล้องกับพื้นที่แสดงงานที่สอดคล้องกับความเป็นไปได้ในพื้นที่นั้น ๆ

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพประกอบที่ 10 : ภาพร่างและการพัฒนาชิ้นที่ 1

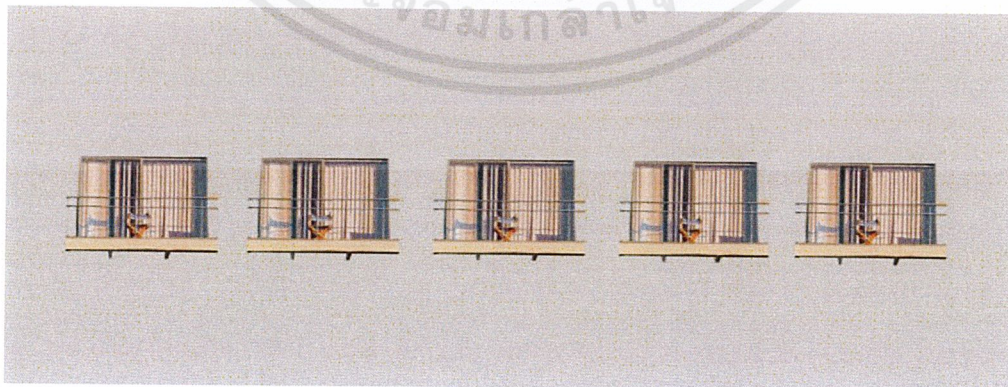
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 11 : ภาพร่างและการพัฒนาขั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 12 : ภาพร่างและการพัฒนาขั้นที่ 3

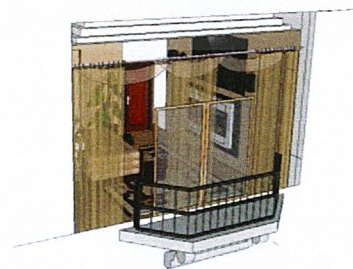
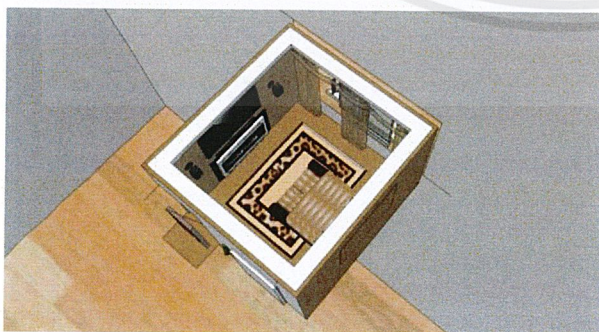
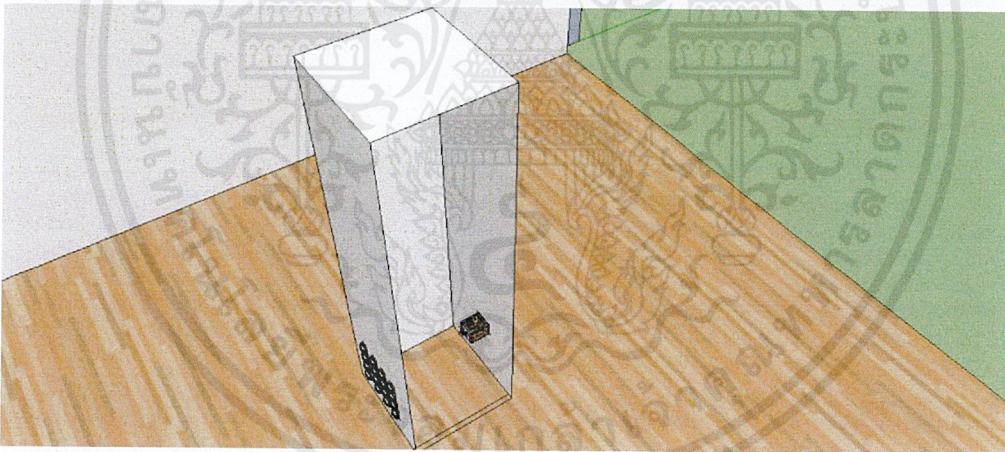
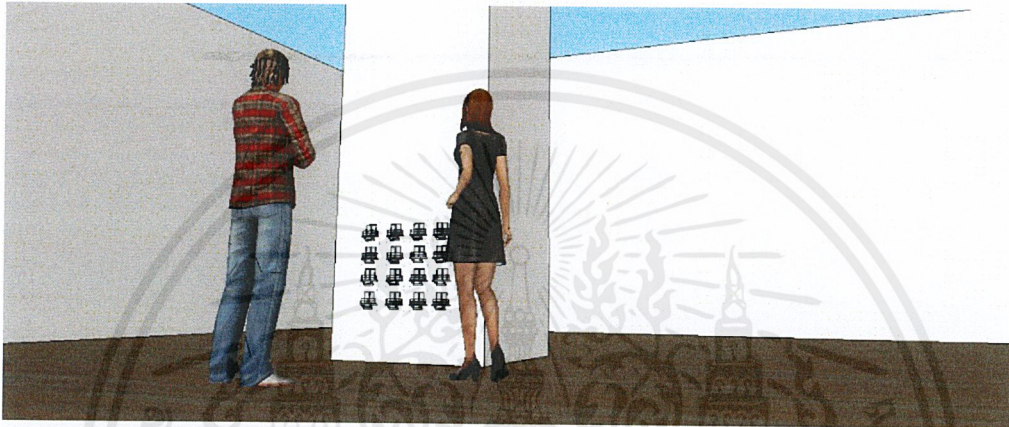


ภาพประกอบที่ 13 : ภาพร่างและการพัฒนาขั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากความเป็นไปได้ ภาพร่างชั้นที่ 3 และ 4 ตอบสนองแนวความคิดได้ชัดเจน ตรงประเด็น และ น่าสนใจกว่า เพราะสามารถนำไปปรับเปลี่ยนให้เป็นส่วนหนึ่งกับมุมเสาซึ่งเป็นคานรับน้ำหนักในพื้นที่ของหอศิลป์ได้ ทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ใหม่ต่อพื้นที่ใหม่ และสามารถตอบสนองต่อแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

### ภาพร่างชุดที่ 2

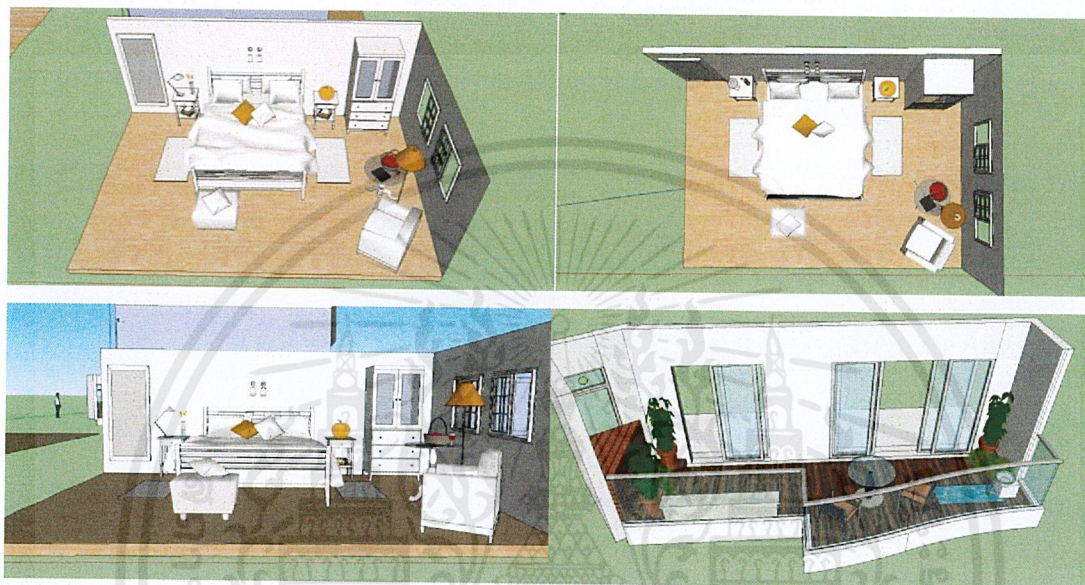


### ภาพประกอบที่ 14 : ภาพร่างและการพัฒนาชั้นที่ 5

#### ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้นำภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 ซึ่งสร้างจากโปรแกรม SketchUp ไปปฏิบัติงานจริง โดยวางแผนสร้างกล่องไม้อัดทาสีขาวเลียนแบบเสาปูนขึ้นมาและเจาะผนังเข้าไปเพื่อสร้างเป็นห้องนอนเทียบเท่าขนาดหุ่นจิว รวมถึงสร้างเฟอร์นิเจอร์อย่าง เตียงนอน ตู้เสื้อผ้า โต๊ะ และรายละเอียดอื่น ๆ เมื่อผู้ชมมองผ่านระเบียงที่ยื่นออกมาจากผนังจะสามารถส่องทะลุเห็นภายในห้องได้



ภาพประกอบที่ 15 : ภาพร่างและการพัฒนาชั้นที่ 6

ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

เป็นภาพร่างเพื่อเจาะจงรายละเอียดของตัวงานต่อยอดจากภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 ว่าจะประกอบด้วยอะไรบ้าง คิดตั้งอย่างไร และลักษณะหน้าต่างที่ออกมาจะปรากฏในรูปลักษณะใด ตามที่กล่าวไว้ในภาพร่างที่ การประกอบสร้างจึงรวบรวมไว้ด้วย กล่องที่เลียนแบบเสาในห้องแสดง 2งาน ระเบียงที่ติดอยู่ข้างนอกเสาจำนวน 12 ชั้น และห้องนอนพร้อมเฟอร์นิเจอร์ 12 ห้อง

## ภาพร่างชุดที่ 3

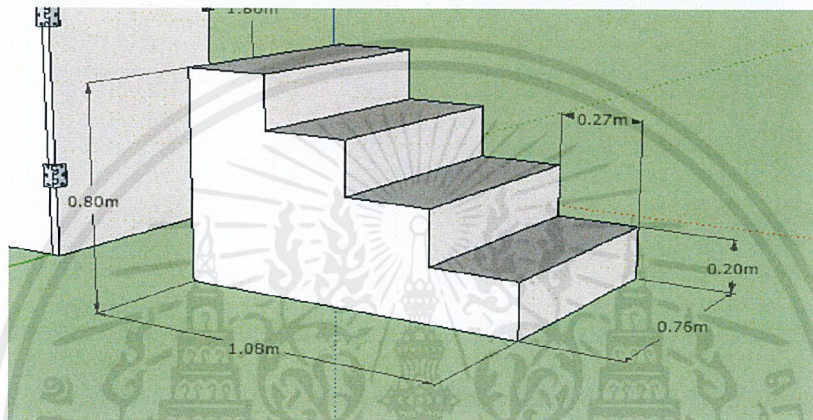
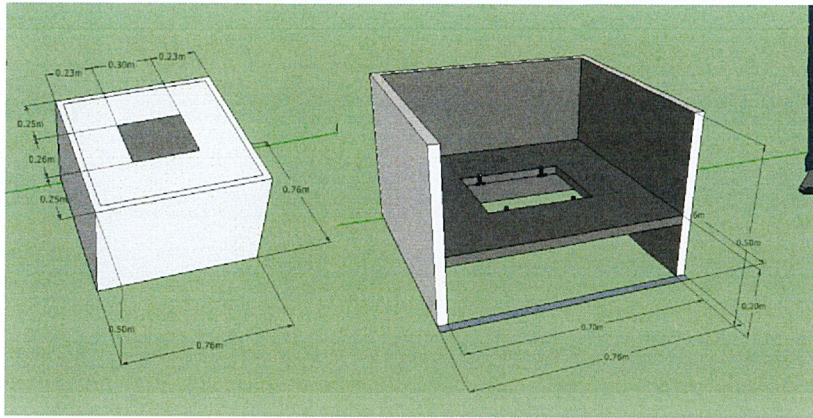


ภาพประกอบที่ 16 : ภาพร่างและการพัฒนาชั้นที่ 7  
ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1

ได้นำภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 ไปปฏิบัติจริง เป็นโครงการชั้นที่สองที่จะนำมาจัดแสดงร่วมกับผลงานชุดแรก โดยติดตั้งไว้ใกล้เพดาน สถานที่จำลองจากสระว่ายน้ำบนดาดฟ้าที่เรามองลงมาจากอีกฝั่งหนึ่งของอาคารปัญหาในการสร้างผลงานชิ้นนี้คือความไม่ปลอดภัยของการดูงาน จึงได้ปรับเปลี่ยนโครงสร้างงาน

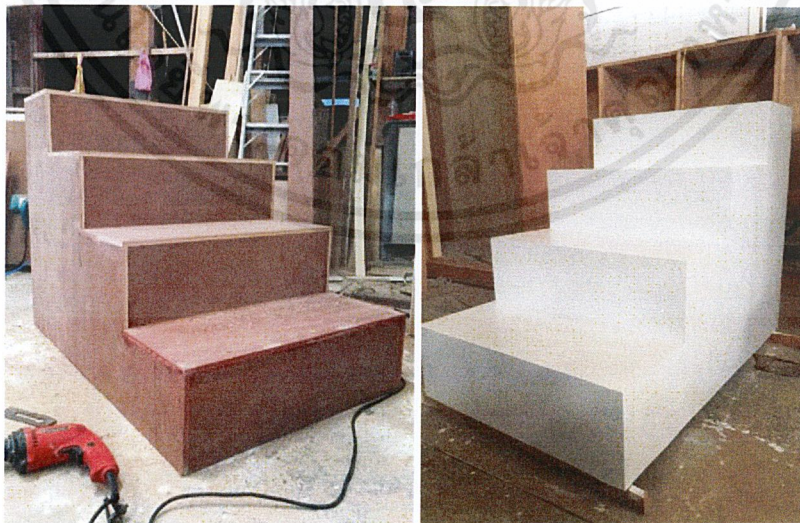
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพประกอบที่ 18 : ภาพร่าง SketchUp พร้อมหน่วยวัดกำกับ

### 3.3.2 ส่วนที่ 2 ประกอบสร้างกล่องเพื่อใช้สำหรับติดตั้งผลงาน



ภาพประกอบที่ 19 : ภาพการประกอบสร้าง โดยกรรมวิธีตัดไม้ ประกอบ และทาสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

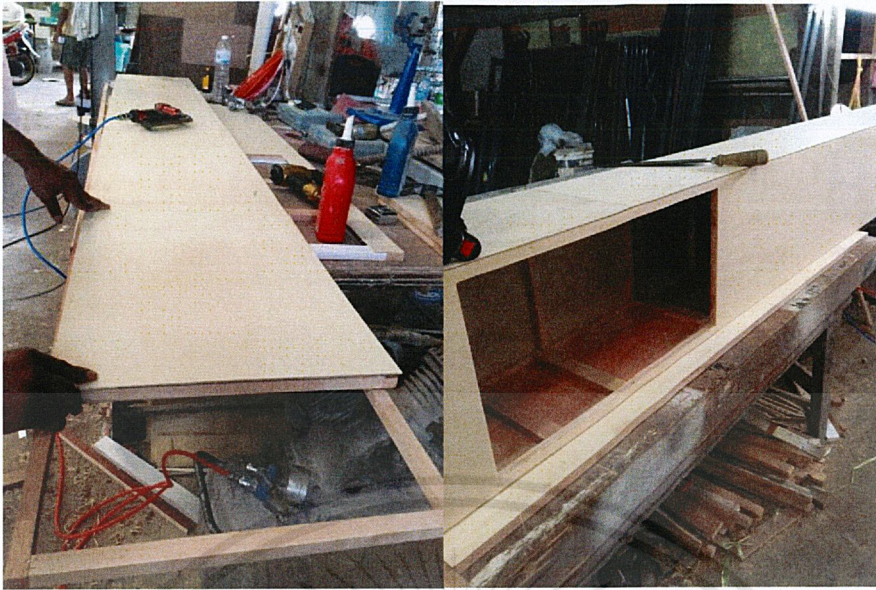


ภาพประกอบที่ 20 : ภาพการประกอบสร้างกล่อง



ภาพประกอบที่ 21 : ภาพกล่องที่เสร็จสมบูรณ์ขั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 22 : ภาพการประกอบสร้างกล่อง



ภาพประกอบที่ 23 : ภาพกล่องที่เสร็จสมบูรณ์ชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.3 ส่วนที่ 3 ประกอบสร้างพื้นที่โลกจิ๋ว ติดตั้งไฟ และจัดวางตุ๊กตา



ภาพประกอบที่ 24 : เตรียมเฟอร์นิเจอร์สำหรับงานชิ้นที่ 1

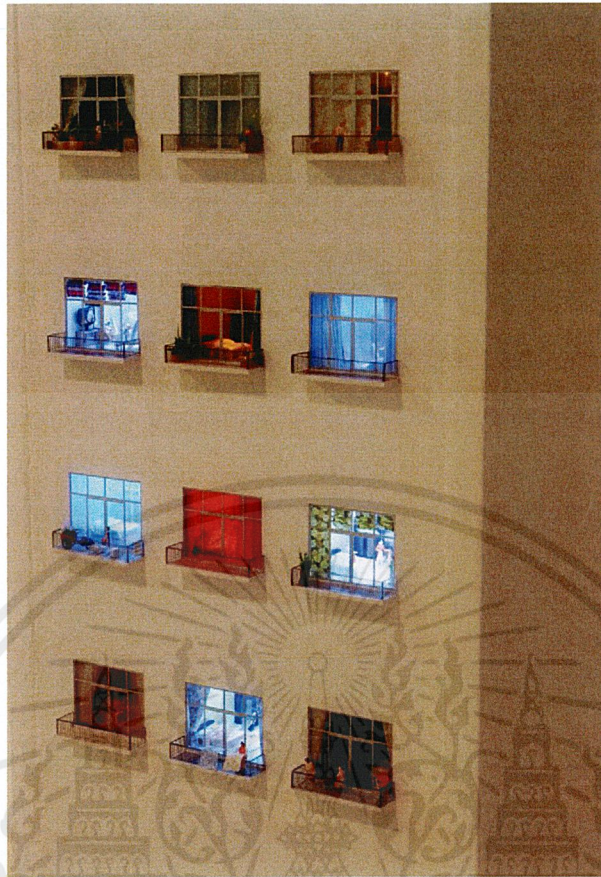


ภาพประกอบที่ 25 : ประกอบแผ่นอะคริลิกเป็นหน้าต่างจำนวน 12 ห้อง

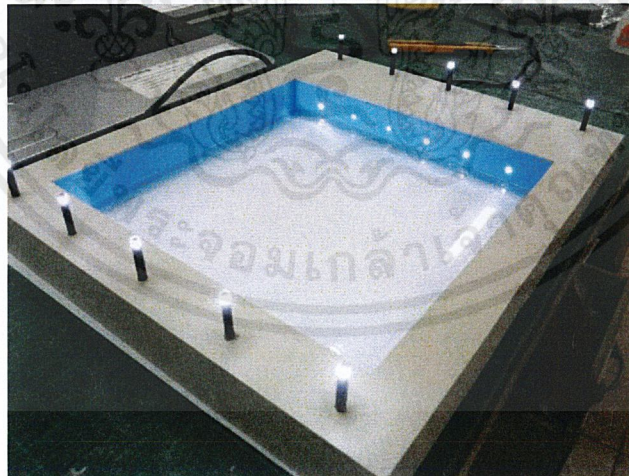


ภาพประกอบที่ 26 : ตกแต่งจัดวางตุ๊กตาตามตำแหน่งที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

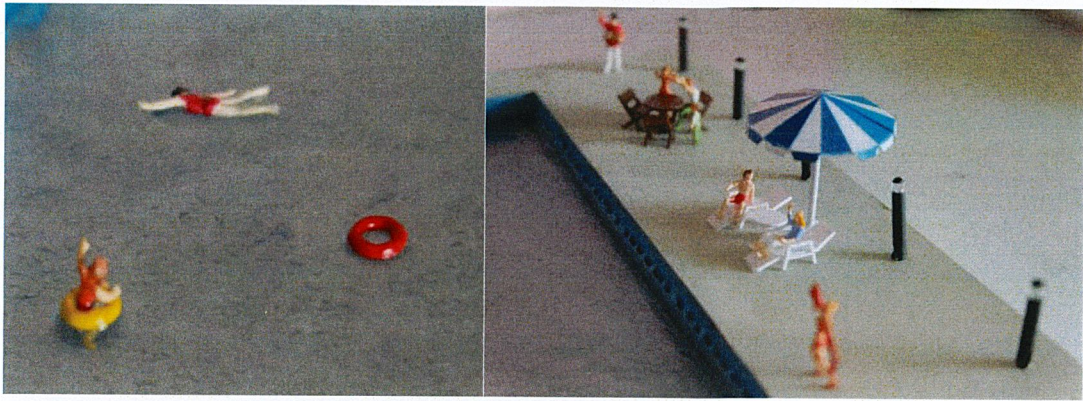


ภาพประกอบที่ 27 : ภาพงานที่เสร็จสมบูรณ์ชั้นที่ 1 อพาร์ทเมนต์

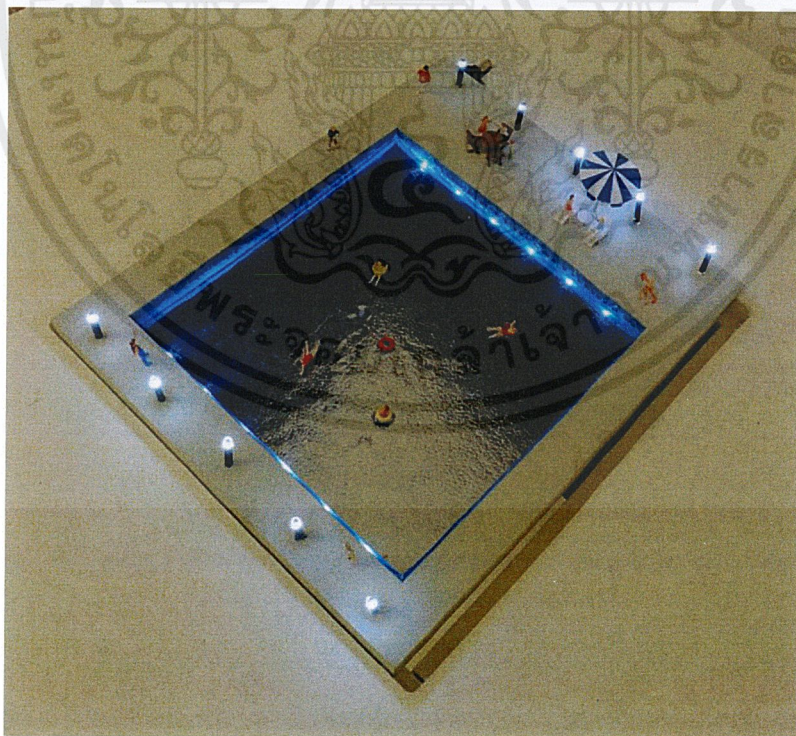


ภาพประกอบที่ 28 : ประกอบสร้างสระว่ายน้ำจากแผ่นอะคริลิก และเชื่อมสายไฟในฐาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



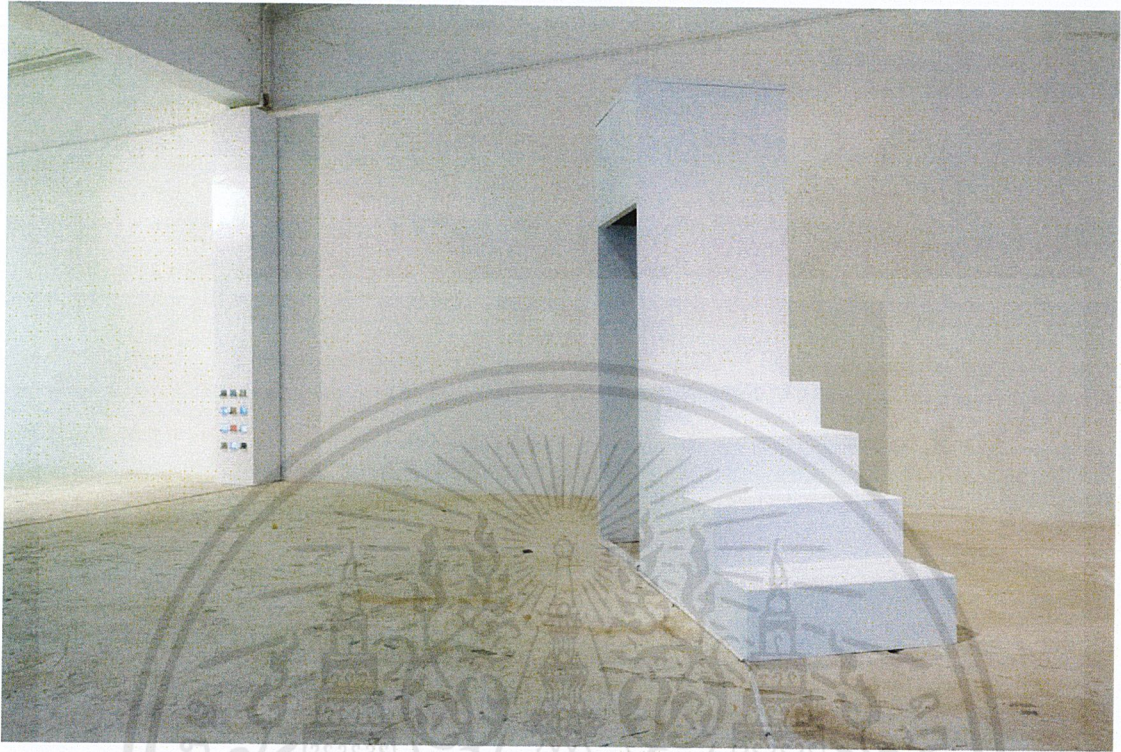
ภาพประกอบที่ 29 : ติดตั้งตุ๊กตาตามตำแหน่งที่ต้องการ



ภาพประกอบที่ 30 : ภาพสระว่ายน้ำ แสดงความสมบูรณ์ของชิ้นผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.3 ส่วนที่ 4 ประกอบและติดตั้งผลงานในพื้นที่แสดงงาน



ภาพประกอบที่ 31 :ภาพงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

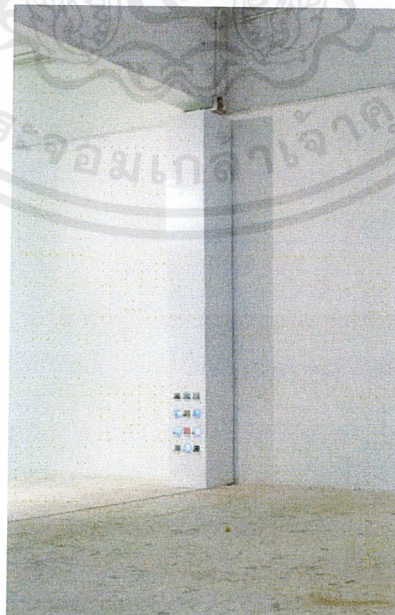
การสร้างสรรค์ผลงานนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้ามุ่งหวังให้เกิดการรับรู้ของผู้ชมต่อความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้ชม ผ่านวิธีการจัดการผลงาน อันประกอบด้วยรูปทรง พื้นที่ ขนาด และตำแหน่ง เชื่อมโยงเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งผลงานสามารถวิเคราะห์ทัศนธาตุได้ดังนี้

#### 4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

การสร้างผลงานศิลปะ สิ่งสำคัญสำหรับข้าพเจ้าเริ่มจากการวางรากฐานของแนวความคิด จากนั้นขยายเป็นรูปแบบและวิธีการนำเสนอ จึงค่อยให้ความสำคัญกับทัศนธาตุที่ปรากฏ ซึ่งช่วยในการสร้างบรรยากาศด้วยพื้นผิว เส้น สี แสง กำกั้ดความในความงามของข้าพเจ้าในชุดนี้จึงเป็นศิลปะการจัดวาง และแทรกแซงในพื้นที่จำเพาะเจาะจง

##### 4.1.1 รูปทรง (Forms)

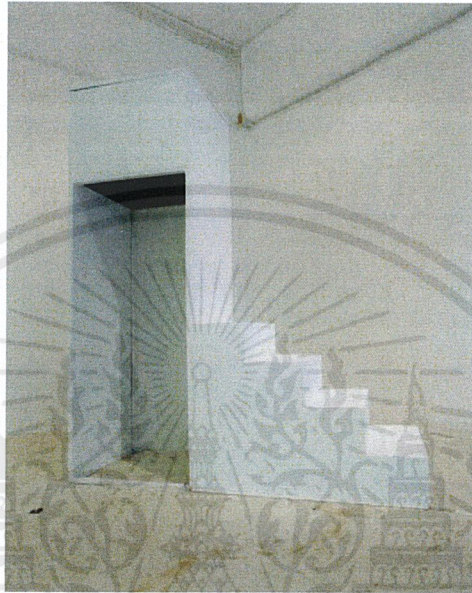
ชิ้นแรกสร้างเลียนแบบเสาซึ่งเป็นคานรับน้ำหนักgrimผนังห้อง ขนาด 40x300x29 เซนติเมตร รูปทรงผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการพิจารณาอ้างอิงกับพื้นที่แสดงงาน เป็นการแทรกผลงานเข้าไปสู่พื้นที่เฉพาะเจาะจง (Intervention Site-Specific Installation)



ภาพที่ 32 : ภาพแสดงรูปทรงผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2 สร้างเป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมขนาด 70x70x230 เซนติเมตร และสร้างบันไดสำหรับปีนขึ้นไปชมผลงาน ลักษณะรูปทรงทั้งหมดมีจุดประสงค์เพื่อจำกัดพื้นที่ในการมอง และเป็นการแทรกแซงผลงานเข้าสู่พื้นที่เฉพาะเจาะจงเพื่อส่งเสริมกายภาพความงาม สร้างความสัมพันธ์จากสิ่งที่มีอยู่เดิมในพื้นที่กับสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (Rapprochement Site-Specific Installation)



ภาพที่ 33 : ภาพแสดงรูปทรงผลงานชั้นที่ 2

#### 4.1.2 พื้นผิว (Texture)

เลือกวัสดุที่ใกล้เคียงกับกายภาพแวดล้อมคือผนังปูนสีขาว สร้างผลงานจากไม้อัดทำพื้นผิวเลียนแบบปูน และทาสีขาวเพื่อให้เกิดความกลมกลืน และเชื่อมโยงระหว่างผลงานกับพื้นที่แสดงงาน

#### 4.1.3 สี (Color)

ใช้สีที่สอดคล้องกับพื้นที่แสดงงาน และเลือกใช้สีสิ่งก่อสร้างภายในห้อง และสระน้ำจำลองจากสีของวัตถุในชีวิตประจำวันที่เราคุ้นเคย เพื่อให้เกิดให้เกิดการเชื่อมโยงกันระหว่างโลกแห่งความจริงและพื้นที่จำลอง

#### 4.1.4 มิติ (Dimension)

ให้ความสำคัญกับขนาด สัดส่วน และความสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ชม ดังนั้นชิ้นงานแรกจึงเกี่ยวข้องกับการแทรกแซงผลงานเข้าไปในพื้นที่แสดงผลงานและมีมิติในตัวเองอยู่แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชิ้นงานที่สองได้สร้างรูปทรง และเว้นระยะพื้นที่ในการรับชมงาน ทำให้ผู้ชมสามารถเห็นผลงานได้ทุกทิศทุกทาง ทั้งจากข้างใต้และข้างบน



ภาพที่ 34 : ภาพแสดงมิติของผลงาน

#### 4.2 วิเคราะห์การจัดวางผลงาน และปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

สิ่งสำคัญไม่น้อยไปกว่าตัวผลงานคือการจัดการกับพื้นที่แสดงงาน และความสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ชม อันนำไปสู่จุดประสงค์ของผลงานศิลปะชุดนี้ โดยคำนึงถึงการจัดวางผลงานในรูปแบบแทรกแซงในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Intervention Site-Specific Installations) เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ผลงาน พื้นที่ และงานเกิดเป็นองค์รวมอันหนึ่งเดียวกัน ดังเช่นแนวคิดของ คานต์ (Kant) กล่าวว่า “ศิลปะคือรูปแบบของการเล่น (Art as Play)” จากนั้นซิลเลอร์ (Schiller) จึงนำมาปฏิบัติ และสเปนเซอร์ (Spencer) นำไปพัฒนาต่อไปจนกลายเป็นทฤษฎีที่เรียกว่า “Spieltrieb” หรือเรียกว่าทฤษฎีแรงกระตุ้นให้เล่น อันเป็นที่มาที่ไปของการกระตุ้นความอยากรู้ อยากเห็นที่เป็นธรรมชาติของมนุษย์นั่นเอง สเปนเซอร์ถือว่าศิลปะคือการแสดงออกของพลังงานส่วนเกินเช่นเดียวกับการเล่น ซึ่งเกิดขึ้นเองของพลังที่สำคัญแก่ชีวิต มีจุดมุ่งหมายที่ไม่คำนึงถึงประโยชน์ (Cass R. Sunstein and Adrian Vermeule, 2008)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

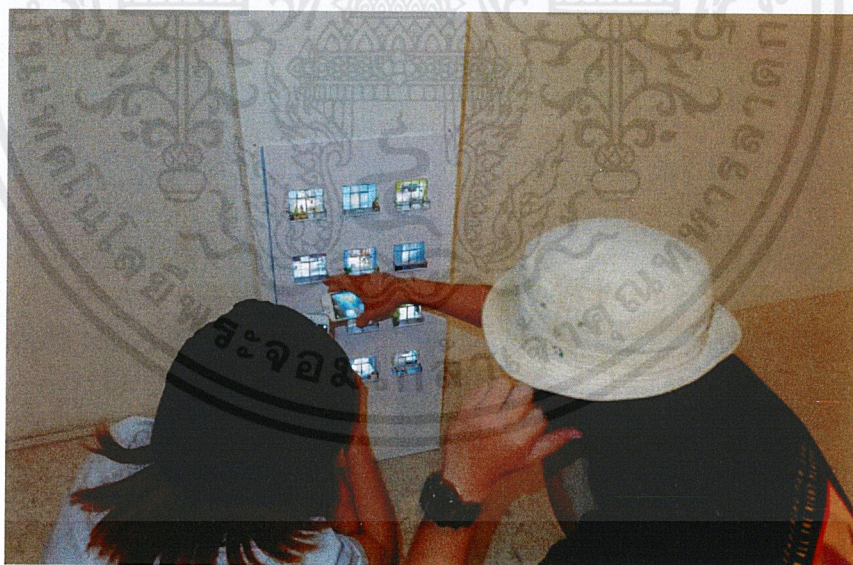
ภาพรวมของผลงานทั้งหมดจึงแบ่งออกเป็น 4 ชั้นผลงาน คือ

- เสาจำลอง
- ผลงานอะครีลิค ประกอบด้วยหน้าต่างและห้องจำลองอพาร์ทเมนต์
- รูปทรงกล่องและบันได
- ผลงานอะครีลิค จำลองสระว่ายน้ำ

กล่าวได้ว่าวิธีการติดตั้งงานแบบการจัดวางผลงานในรูปแบบแทรกแซงในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Intervention Site-Specific Installation) มีความสำคัญกับงาน ทำให้ศิลปินสามารถนำเสนอสร้างสรรค์ผลงาน และถ่ายทอดแนวคิดต่อผู้ชม

#### 4.2.1 ตำแหน่งและสัดส่วน (Position and Proportion)

การรับรู้หรือมองเห็นเกิดขึ้นได้เพราะตำแหน่งของเราและตำแหน่งของวัตถุ ชิ้นงานทุกชิ้นเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับการจัดวางตำแหน่งอย่างถูกต้องเหมาะสม ผลงานทุกชิ้นมีความเกี่ยวเนื่องกับตำแหน่งและสัดส่วนในตัวมันเองอีกด้วย ในผลงานชิ้นที่หนึ่งสาเหตุที่ติดตั้งแผ่นอะครีลิคสูงจากพื้นเพียง 20 เซนติเมตร ทำให้ผลงานอยู่ในระดับมุมมองต่ำกว่าสายตาและสังเกตเห็นได้ยาก เพื่อต้องการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชม และก่อให้เกิดปฏิกิริยากับตัวลงไปชมผลงาน



ภาพที่ 35 : ภาพแสดงตำแหน่งก่อกองการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานและผู้ชม

ผลงานชิ้นที่สอง ติดตั้งให้มองได้ทุกทิศทาง โดยเฉพาะมุมมองจากข้างบนแทนมุมมองจากด้านฟ้า และข้างล่างแทนมุมมองจากข้างใต้สระน้ำ เพื่อต้องการให้ผู้ชมรับชมมุมมองแปลกใหม่



ภาพที่ 36 : ภาพแสดงตำแหน่งก่อนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานและผู้ชม ชั้นที่ 2

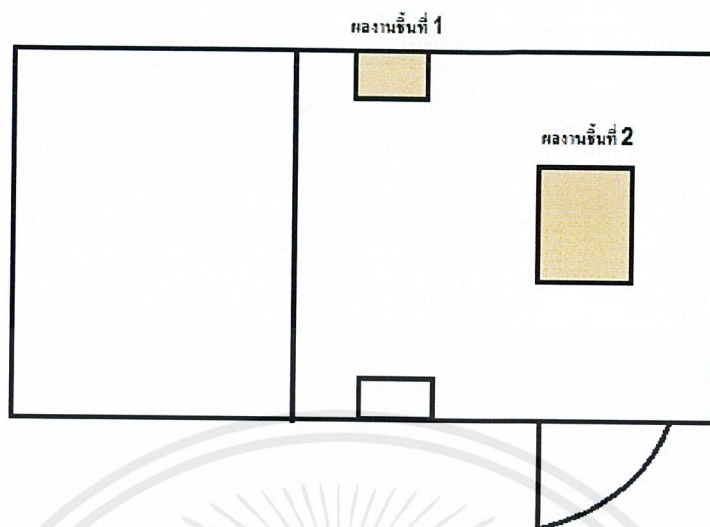
#### 4.2.2 รูป และพื้น (Figure and Ground)

เป็นองค์ประกอบแรกที่มีมนุษย์มองเห็นจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีผลมาจากการที่เรามองเห็นวัตถุผ่านตา สมองเราจะรับรู้และประมวลผลทั้งรูปและพื้นพร้อม ๆ กัน และในบางครั้งเมื่อขาดข้อมูลรูปหรือพื้นไปอย่างใดอย่างหนึ่ง สมองเราจะสร้างภาพมาทดแทนให้เป็นลักษณะเดิมที่เราคุ้นเคย จึงเป็นที่มาที่ไปของการบิดเบือนความจริง

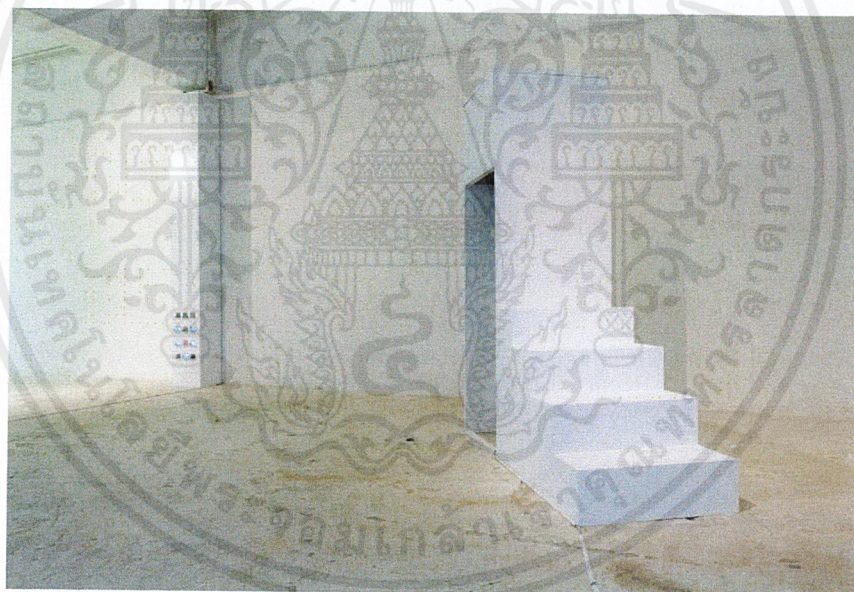
#### 4.2.3 พื้นที่ว่าง (Space)

การจัดวางผลงานชุดนี้คำนึงถึงพื้นที่ว่างระหว่างผลงานองค์รวม ระยะห่างระหว่างงานสองชิ้น และพื้นที่ระหว่างชิ้นงานและผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37 : ภาพแผนผังแสดงตำแหน่งของผลงาน

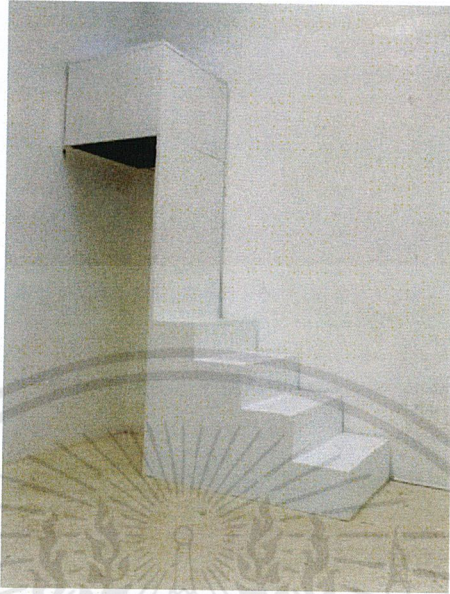


ภาพที่ 38 : ภาพห้องแสดงงาน

จากรูป ผลงานชิ้นที่หนึ่งกลมกลืนไปกับห้อง คล้ายเสาปูนรับน้ำหนักจริง ผลงานชิ้นที่สอง จัดวางไว้ใจกลางห้อง เพื่อให้มีพื้นที่ ช่องว่าง สำหรับผู้ชมสามารถรับชมผลงานได้ 360 องศา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 ปัญหาที่พบระหว่างการสร้างผลงานและแนวทางแก้ไขในอนาคต



ภาพที่ 39 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของผลงาน ชั้นที่ 1

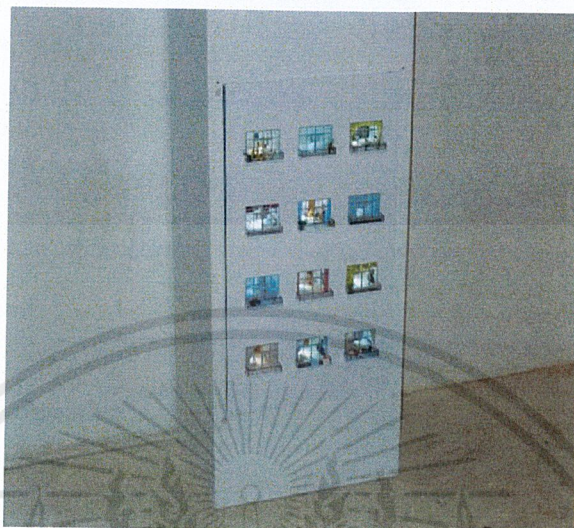
ผลงานชุดนี้แรกเริ่มถูกวางไว้ติดมุมห้อง จนทำให้ผลงานไม่มีความเป็นเอกเทศ และปิดกั้นการรับรู้ของผู้ชม ไม่สามารถเดินชมงานรอบด้านได้อย่างแท้จริง ทางแก้ไขคือประกอบสร้างเพิ่ม โดยการสร้างเสาซึ่งเป็นคานารับขึ้นมามีอีกด้านหนึ่งเพื่อให้สามารถติดตั้งผลงานไว้กลางห้อง โดยไม่จำเป็นต้องใช้ผนังห้องมาช่วยค้ำจุน



ภาพที่ 40 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของผลงาน ชั้นที่ 2

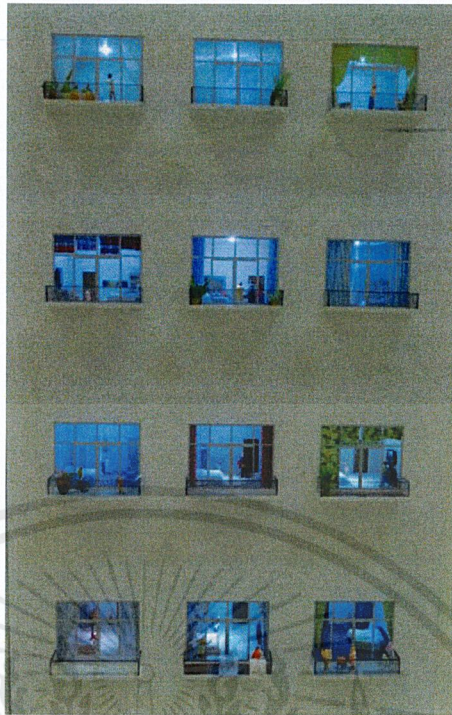
เมื่อมองผลงานจากมุมมองด้านล่าง แสงจากสระน้ำถูกติดตั้งให้กระทบเพื่อสร้างบรรยากาศเสมือนจากการรับรู้จากภายในสระ แต่ผู้ชมไม่สามารถรับรู้ระยะความลึกของก้นสระได้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากผลงานมีความแบนของมิติ ทางแก้ไขคือการทำชั้นอะครีลิคใสระแนงเพิ่มอีกสองชั้น และติดตั้งไฟกระพริบใหม่เพื่อให้เกิดความเป็นมิติของผลงาน



ภาพที่ 41 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของผลงาน ชั้นที่ 3

ในการติดตั้งผลงาน เกิดช่องว่างระหว่างแผ่นอะครีลิค และช่องบนเสาไม้อัดทำให้แผ่นอะครีลิค ง้างออกมาไม่เป็นแผ่นเดียวกับเนื้อไม้ที่วางแผ่นไว้ในตอนแรก และปัญหาที่สองคือแผ่นอะครีลิคมีความมันวาวมากไป วิธีการแก้ไขคือวัดขนาดช่องว่างระหว่างแผ่นอะครีลิคและไม้อัดให้แม่นยำ และตัดแผ่นอะครีลิคส่วนเกินออกเพื่อให้พอดีกัน วิธีการแก้ปัญหาพื้นผิวมันวาวคือใช้สีพลาสติกที่ใช้ในการทาสีเสาปูนมาทาบนแผ่นอะครีลิคเพื่อให้เกิดพื้นผิวลักษณะเดียวกัน และหลังจากติดตั้งแผ่นอะครีลิคลงบนเสาไม้ จึงใช้สีโป้วอุดรอยต่อระหว่างเสาไม้และแผ่นอะครีลิคเพื่อทำให้เกิดความกลมกลืนกัน



ภาพที่ 42 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของผลงาน ชั้นที่ 4

ไม่มีความหลากหลายของการจัดวางองค์ประกอบและการสร้างเรื่องราวของแต่ละห้อง ทางแก้ไขคือการสร้างเรื่องราวของแต่ละห้องให้ชัดเจน และแสดงสถานการณ์ความแตกต่างของผู้คน ด้วยวิธีการตกแต่งห้องใหม่ ประกอบเฟอร์นิเจอร์ภายในห้องเพิ่มเติม การเปลี่ยนหลอดไฟ เพื่อให้เกิดสีในห้องที่ต่างกัน หรือการเลือกวางตุ๊กตาในต่างอิริยาบถกันและประกอบให้เป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน

## บทที่ 5

### บทสรุป

ศิลปินพินซ์ ‘โลกจิ๋ว’ ฉบับนี้ ได้รวบรวมเนื้อหาด้านแนวคิด กระบวนการทำงาน และจัดแสดงงานให้เป็นรูปธรรมอย่างเป็นระบบ โดยรวบรวมค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงที่หลากหลาย และวิเคราะห์ผลงานกับความผิดพลาดเพื่อก่อให้เกิดเรียนรู้ และสามารถนำไปพัฒนาต่อ

ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากเรื่องใกล้ตัว ความอยากรู้อยากเห็น รวมถึงการสังเกตพื้นที่ชีวิตประจำวัน จนเกิดออกมาเป็นผลงานชิ้นนี้ ซึ่งเกี่ยวกับความแตกต่างของมุมมองอันแปลกใหม่ จินตนาการสร้างสรรค์ของความคิดที่ว่าจะเป็นอย่างไรหากเรากลายเป็นมนุษย์จิ๋วไป โลกในมุมมองสายตาของพวกเขาเหล่านี้จะแตกต่างจากเราไปในรูปแบบไหน แง่ใดบ้าง และถ่ายทอดออกมาผ่านกระบวนการคิดของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ผลลัพธ์ของชิ้นงานชุดนี้ เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และครบถ้วนด้วยสารที่ต้องการนำเสนอ คือการพาผู้ชมเข้าสู่มุมมองอันแปลกใหม่ และพาก้าวข้ามออกจากความคุ้นเคยเดิมในการรับชมภาพผ่านสายตา เพื่อกระตุ้นให้เกิดความพิศวง อยากรู้อยากเห็น และความตระหนักรู้ เมื่อเป็นเช่นนั้น ข้าพเจ้าหวังว่าผู้ชมจะเกิดความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ รู้สึกใกล้ชิดกับศิลปะ และมองว่าศิลปะเองไม่ใช่เรื่องใกล้ตัว โดยสามารถหยิบจับสิ่งของใดในชีวิตประจำวันมาสร้างเป็นผลงานได้ทั้งหมดทั้งมวลนี้เริ่มต้นจากการคิด จินตนาการ ประกอบสร้าง และสนุกไปกับมันนั่นเอง

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

เนื่องจากพื้นที่ในการจัดแสดงงานไม่เพียงพอ เพราะต้องแบ่งใช้กันหลายคนและเวียนกันหลายรอบ ทำให้ไม่สามารถจัดแสดงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากเพียงพอ ทั้งยังถูกจำกัดเวลา งานที่ได้จึงเร่งรีบและอาจไม่เรียบร้อยบ้าง ส่วนตัวงานมีปัญหาในเรื่องความเรียบร้อย เพราะมีรอยต่อซึ่งเป็นช่องว่างระหว่างการประกอบไม้ จึงต้องใช้สีโป๊วมาอุดรอยรั่วและใช้สีขาวทาทับ ทำให้ผลงานมีความล่าช้าในการติดตั้ง นอกจากนี้คือผลงานมีขนาดใหญ่ จำเป็นต้องถอดประกอบและติดตั้งใหม่ ทุกครั้งที่มีการย้ายงานทำให้ยากแก่การย้ายผลงานในแต่ละที

## บรรณานุกรม

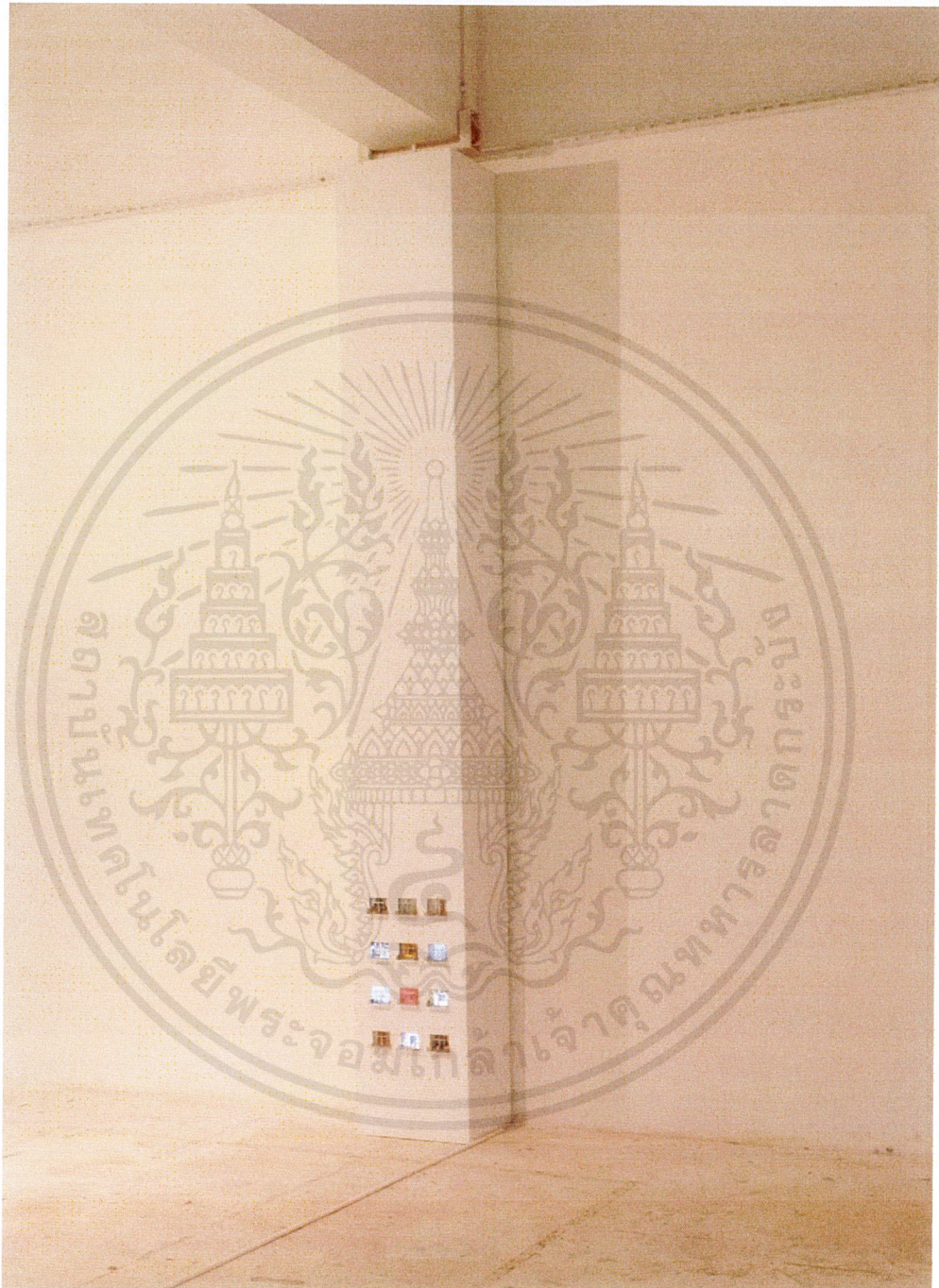
- กมลรัตน์ หลังสว่างย์. 2528: น. 254 จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ประชา สุวิธานนท์. 2008: น. 194-201. ดีไซน์ + อัลเจอร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน.
- มะลินันต์ เอื้ออานนท์. 2530: น. 26-36 “บทความนี้เกี่ยวกับคุณภาพชีวิตของเด็ก แต่จะเกี่ยวอย่างไรอ่านเอาเอง” ใน คุณภาพชีวิตของเด็กในฝัน.
- อารี สุทธิพันธุ์. 2516: น. 130. ศิลปะที่มองเห็น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร.
- Euclid. 365 BC – 300 BC. **Elements** :The Golden Rule.
- Pacioli Luca & Da Vinci Leonardo. 1509. **De Divina Propotione**.
- เว็บไซต์อ้างอิง
- ฐิตินันท์ ศรีสถิต. 2552. “งานศิลป์จากขยะ...Chris Jordan.” [Online]. Available : <http://www.thaidphoto.com/forums/showthread.php?t=167132> (14 มีนาคม 2558)
- รักพงษ์. 2553. “Toy Story 3 จิตวิญญาณแห่งอเมริกันชน.” [Online]. Available : <http://www.oknation.net/blog/rukpong/2010/08/26/entry-1> (15 กุมภาพันธ์ 2558)
- Cass R. Sunstein & Adrian Vermeule. 2008. “Conspiracy Theories.” [Online]. Available : [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1084585](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1084585) (12 กุมภาพันธ์ 2558)
- Izamu Noguchi. n.d. “Cube.” [Online]. Available : [http://watkadarin.com/E\(new\)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.4size&prop/size&prop.htm](http://watkadarin.com/E(new)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.4size&prop/size&prop.htm) (12 กุมภาพันธ์ 2558)
- Preposition. “The Devine Proportion (สัดส่วนแห่งสวรรค์).” [Online]. Available : <http://prepositionmag.com/article/the-devine-proportion-2/> 2013 (13 กุมภาพันธ์ 2558)
- Principle of Visual Arts. 2004. “หลักการทัศนศิลป์ : บทเรียนที่3.4 ขนาดและสัดส่วน(Size & Propoty).” [Online]. Available : [http://watkadarin.com/E\(new\)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.4size&prop/size&prop.htm](http://watkadarin.com/E(new)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.4size&prop/size&prop.htm) (13 กุมภาพันธ์ 2558)



## ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ



**ชื่อผลงาน Apartment, 2557**

**เทคนิค Mix Media**

**ขนาด แปรผันตามพื้นที่**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

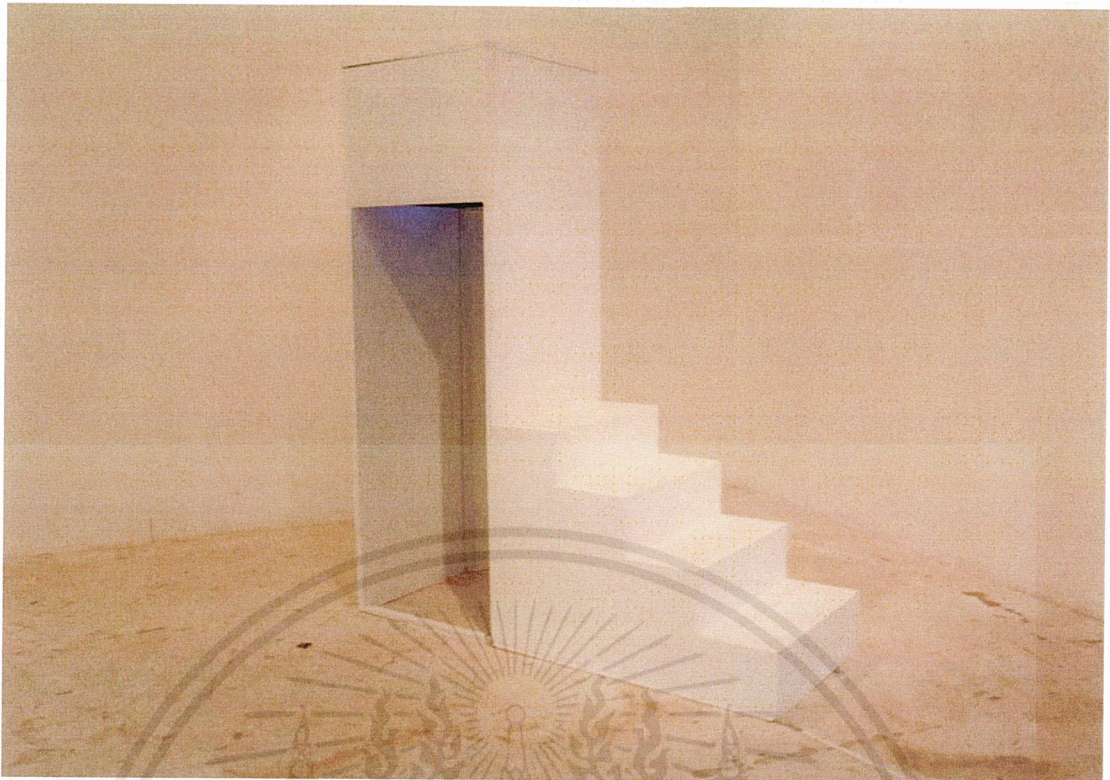


**ชื่อผลงาน Apartment, 2557**

**เทคนิค Mix Media**

**ขนาด แปรผันตามพื้นที่**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**ชื่อผลงาน Swimming Pool, 2557**

**เทคนิค Mix Media**

**ขนาด แป้นตามพื้นที่**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาว พิมพ์ขวัญ วัฒนพงษ์  
วัน เดือน ปีเกิด 17 มิถุนายน 2536 ที่ศรีสะเกษ  
ที่อยู่ 8/76 ซอยท่านผู้หญิงพหล ถนนงามวงศ์วาน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร  
กรุงเทพฯ 10900 โทร.0-257-95423

ประวัติการศึกษา 2550 โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย  
2553 โรงเรียนสตรีวิทยา๒  
2557 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรม

### การแสดงผลงานศิลปะ

- 2554 นิทรรศการภาพถ่าย สีส้มสตูดิโอ 19 กรุงเทพฯ
- 2556 ผู้ช่วยศิลปินในโครงการ 'Light Space Project' พะเยา
- 2556 ผู้ช่วยศิลปินในโครงการ 'Light Space Project' หอศิลป์ลาดกระบัง กรุงเทพฯ
- 2556 นิทรรศการ 'Line' เชียงใหม่
- 2557 นิทรรศการ 'ไทยนิยม' บราวน์ชูก้า แกลอรี กรุงเทพฯ
- 2557 นิทรรศการ 'Summer Sale' เซ็นทรัลพลาซ่า ชลบุรี
- 2557 นิทรรศการ 'Crown Atlas' หอศิลป์ตาดู กรุงเทพฯ