

สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการมองเห็น

THE REALIZATION OF LIGHT AND ILLUSION

พีระพล บุญเกียรติ

PEERAPON BOONYAKIAT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2561

KMITL-2018-AR-M-005-015

สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการมองเห็น

THE REALIZATION OF LIGHT AND ILLUSION

พีระพล บุญเกียรติ

PEERAPON BOONYAKIAT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2561

KMITL-2018-AR-M-005-015

THE REALIZATION OF LIGHT AND ILLUSION

PEERAPON BOONYAKIAT

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2018
KMITL-2018-AR-M-005-015


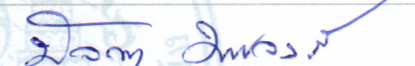
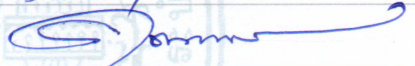
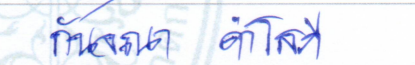
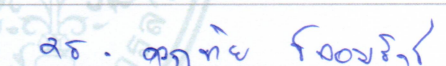
COPYRIGHT 2018

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ สำนักของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา
THE REALIZATION OF LIGHT AND ILLUSION
นักศึกษา นายพีระพล บุญเกียรติ
รหัสประจำตัว 57602051
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทักษะศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ คณากร คชาชีวะ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์	สิงห์เสนี	
รองศาสตราจารย์ มัลลิกา	มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์ คณากร	คชาชีวะ	
รองศาสตราจารย์ กันจณา	ดำโสภี	
ดร.ตฤทัย	ชลอมรักษ์	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 13 กรกฎาคม 2561 เวลา 10.00 น.
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 26 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

หัวข้อวิทยานิพนธ์	สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา
นักศึกษา	นายพีระพล บุญเกียรติ
รหัสนักศึกษา	57602051
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2561
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ. คณากร คชาชีวะ

บทคัดย่อ

ลักษณะทางกายภาพของแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น คือ การส่องสว่างที่เปิดเผยข้อมูลหรือทำให้เห็นถึงข้อเท็จจริงของสิ่งต่างๆไม่ว่าจะเป็นสิ่งของหรือสภาพแวดล้อมโดยรอบ ถือเป็นพื้นฐานในการเปิดประสาทสัมผัสในด้านการรับรู้ทางการมองเห็นของมนุษย์ ด้วยการที่ตัวข้าพเจ้าเองมีประสบการณ์ที่เป็นอุบัติเหตุที่เกี่ยวข้องกับแสงไฟที่เกิดขึ้นโดยตรงต่อตัวข้าพเจ้าเอง ทำให้ส่งผลด้านจิตวิทยาในการมองเห็นแสงต่อตัวข้าพเจ้า ทำให้ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าสนใจต่อลักษณะทางกายภาพของแสงในอีกด้านหนึ่ง คือ การบิดเบือนข้อเท็จจริงในการมองเห็นของมนุษย์

หากแสงทำหน้าที่ในการเผยให้เห็นถึงข้อมูล ข้อเท็จจริง ของสภาพแวดล้อม ในทางกลับกันอีกด้านหนึ่งแสงก็สามารถที่จะทำหน้าที่ในการบิดเบือนข้อมูล ข้อเท็จจริงนั้นได้อีกด้วย โดยลักษณะทางกายภาพของแสงจะถูกเปลี่ยนแปลงภาษาของตัวเองไปตามคุณลักษณะของสถานการณ์ รูปแบบพื้นที่ และปริมาณความเข้ม-อ่อน ของแสงนั้นๆ ความสนใจต่อลักษณะกายภาพของแสงรวมไปถึงประสบการณ์ส่วนตัวที่เกิดขึ้นโดยตรงทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด "สำนึกในการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา" ขึ้น โดยใช้วิธีการจัดการรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบของผลงาน ศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive art) ประกอบกับการจัดการระบบและเทคนิคไฟ และการสร้างพื้นที่เชิงช่าง ผ่านการกำหนดพื้นที่และรูปแบบและสถานการณ์ที่ข้าพเจ้าเป็นคนกำหนดขึ้น เพื่อเผยให้เห็นถึงลักษณะทางกายภาพของแสงที่บิดเบือนความจริงซึ่งส่งผลในเชิงจิตวิทยาต่อความรู้สึกและประสาทสัมผัสในการรับรู้ทางการมองเห็นของมนุษย์ ผ่านกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ที่ถูกวิเคราะห์ในเชิงศิลปะ ที่ถูกแสดงออกผ่านลักษณะผลงานที่มีความเป็นอัตลักษณ์ของตัวข้าพเจ้า

Thesis	The Realization of light and illusion
Student	Peerapon Boonyakiat
Student ID	57602051
Degree	Master Of Fine Arts
Field	Visual Arts
Year	2018
Thesis Advisor	Assoc.Prof. Kanakorn Kachacheewa

ABSTRACT

The physical nature of the light is the illumination that reveals the information or the facts of things, whether it be an object or a surrounding environment. It is the basis for sensory perception in the human visual field. With my own experience of a car accident that happens directly to myself. The psychological effect of seeing the light on me. The psychological effect of seeing the light on me. In this work, I focus on the physical nature of light. On the other side is the distortion of the facts of human vision.

If light acts on revealing the facts of the environment. On the other hand, light can also act to distort information. The fact is that too. The physical characteristics of light will change their own language according to the characteristics of the situation. Space format Attention to the physical appearance of the light, as well as the direct personal experience, inspires the creation of the thesis. "The Realization of light and illusion" By using the method of managing creative works in the form of works. Interactive art And to build a space. By setting the space and style and circumstances that I set up. To reveal the physical nature of the distorted light, which results in a psychological sense of sensation and sensation in the perception of human vision. Through the process of thinking and creativity that is analyzed in the art. It is expressed through the character of the work that is my identity.

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เกิดจากความร่วมมือและการช่วยเหลือจากบรรดา คณาจารย์ ญาติพี่น้อง และบุคคลที่มีส่วนร่วมในงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ทุกท่าน ข้าพเจ้าขอขอบคุณ รศ. คณากร คชาชีวะ ในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปะนิพนธ์ที่คอยให้ความช่วยเหลือและชี้แนะแนวทาง ตลอดจนช่วยแก้ปัญหาและทำการวิจารณ์เพื่อพัฒนาการดำเนินการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าตลอดมา รวมไปถึงทั้งครอบครัว บุญยเกียรติ ที่ให้การสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

การสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานถือเป็นสิ่งสำคัญ ข้อชี้แนะและแนวทางต่างๆที่บรรดา คณาจารย์ได้คอยให้ความช่วยเหลือเรื่อยมาตลอด ก่อให้เกิดประสบการณ์และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่อยมาและต่อไปในภายภาคหน้าประโยชน์และความเอื้อเพื่อผู้คนที่ ข้าพเจ้าได้รับตลอดการศึกษาในระดับมหาบัณฑิตนี้ ข้าพเจ้าจะนำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ดียิ่งขึ้น ในอนาคตต่อไป

พีระพล บุญยเกียรติ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
1.3 สมมุติฐานของการศึกษา.....	3
1.4 ขอบเขตสร้างสรรค์ผลงาน.....	3
1.5 ขั้นตอนการศึกษา.....	4
1.6 แหล่งข้อมูล.....	4
บทที่ 2 อิทธิพลและแนวคิดต่อการสร้างสรรค์.....	5
2.1 อิทธิพลที่ได้รับด้านประสบการณ์.....	5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากข้อมูลเรื่องแสง.....	7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับด้านศิลปกรรม.....	10
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	15
2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	23
บทที่ 3 การดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	24
3.1 การดำเนินงานสร้างสรรค์.....	24
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	29
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	38
4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	38
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	44
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	50
ภาพผลงานศิลปะ.....	52
บรรณานุกรม.....	57
ประวัติผู้เขียน.....	58

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่าง ลักษณะสถานการณ์ที่เกิดแสงบาดตาจากไฟสูงของรถยนต์.....	6
2.2 ภาพลักษณะของแสงบาดตา (Glare) ในรูปแบบต่างๆ 3 แบบ.....	6
2.3 ภาพการแตกความถี่ของแสงออกเป็นโทนสีต่างๆ 7 โทน หรือ Spectrum.....	7
2.4 ภาพแสดงการรับรู้ของสายตาดูต่อแสง.....	8
2.5 ภาพผลงาน Hyena Stomp ของศิลปิน แฟรงค์ สเตลล่า.....	11
2.6 ภาพผลงาน Steel Zinc, Plain.....	11
2.7 ภาพผลงาน Zoll.....	12
2.8 ภาพผลงาน ศิลปะจัดวาง Inside Out.....	13
2.9 ภาพผลงาน ศิลปะจัดวาง The normal tree.....	14
2.10 แดน ฟลาวริน.....	15
2.11 An artificial barrier of blue, red and blue fluorescent light.....	16
2.12 The diagonal of May 25.....	16
2.13 Greens Corssing Greens.....	16
2.14 สตีเฟน แอนโทนาคอส.....	17
2.15 Blue box on the wall.....	18
2.16 ภาพผลงาน Hanging Neon.....	18
2.17 เจมส์ เทอร์เรล.....	19
2.18 ภาพผลงาน Gard, Pale blue.....	20
2.19 ภาพผลงาน Into the light.....	20
2.20 โดแนลด์ จัดด์.....	21
2.21 ภาพผลงาน Untitled.....	22
2.22 ภาพผลงาน Objects.....	22
2.23 ภาพผลงาน Untitled.....	22
3.1 ภาพร่างที่ถูกเลือกใช้ชิ้นงานจริง.....	25
3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	26
3.3 ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	26
3.4 ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	26
3.5 ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	26

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.7 ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	27
3.8 ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	27
3.9 ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	27
3.10 ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	27
3.11 วัสดุและอุปกรณ์.....	30
3.12 ภาพร่างที่ถูกแต่งใหม่เพื่อใช้ชิ้นงานจริง.....	31
3.13 ภาพร่างต้นแบบ.....	31
3.14 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	31
3.15 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	32
3.16 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	32
3.17 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	32
3.18 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	33
3.19 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	33
3.20 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	33
3.21 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	34
3.22 ภาพขั้นตอนการทำงาน.....	34
3.23 ภาพปัญหาในการทำงาน.....	35
3.24 ภาพปัญหาในการทำงาน.....	35
3.25 ภาพปัญหาในการทำงาน.....	35
3.26 ภาพปัญหาในการทำงาน.....	36
3.27 ภาพปัญหาในการทำงาน.....	36
3.28 ภาพการแก้ไขปัญหา.....	36
3.29 ภาพการแก้ไขปัญหา.....	37
3.30 ภาพการแก้ไขปัญหา.....	37
3.31 ภาพการติดตั้งผลงาน.....	37
4.1 ภาพแสดงเอกภาพ.....	39
4.2 ภาพแสดงเอกภาพ.....	39
4.3 ภาพแสดงความสมดุล.....	40
4.4 ภาพแสดงความสมดุล.....	40

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.6 ภาพแสดงความเคลื่อนไหว.....	41
4.7 ภาพแสดงความกลืน.....	42
4.8 ภาพแสดงความกลืน.....	42
4.9 ภาพแสดงความเป็นเด่น.....	43
4.10 ภาพแสดงความเป็นเด่น.....	43
4.11 ภาพแสดงรูปทรง.....	44
4.12 ภาพแสดงรูปทรง.....	44
4.13 ภาพแสดงเส้น.....	45
4.14 ภาพแสดงเส้น.....	45
4.15 ภาพแสดงสี.....	46
4.16 ภาพแสดงสี.....	46
4.17 ภาพแสดงพื้นผิว.....	47
4.18 ภาพแสดงพื้นผิว.....	47
4.19 ภาพแสดงจังหวะและทิศทาง.....	48
4.20 ภาพแสดงจังหวะและทิศทาง.....	48
4.21 ภาพแสดงพื้นที่ว่าง.....	49
4.22 ภาพแสดงพื้นที่ว่าง.....	49

บทที่ 1

บทนำ

ปัจจุบันมีเทคโนโลยีและนวัตกรรมมากมายที่ถูกผลิตและสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อทำให้การดำรงชีวิตของมนุษย์สะดวกสบายมากขึ้น แสง เป็นนวัตกรรมที่ถูกประดิษฐ์และพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากโบราณกาลมาจนถึงปัจจุบัน แสงทำหน้าที่อำนวยความสะดวกสบายในการใช้ชีวิตของมนุษย์ ก่อให้เกิดความปลอดภัยในการเดินทาง ไปมาหาสู่ต่อกันเรื่อยมาตั้งแต่ในสมัยอดีตและยังคงทำหน้าที่นี้ต่อไปในอนาคต ไม่ว่าจะมีความก้าวหน้าและเทคโนโลยีใหม่ๆถูกผลิตและพัฒนาขึ้นมาเพียงใด แต่สิ่งที่ขาดไม่ได้ในทุกยุคทุกสมัยนั้นก็คือ แสงและความสว่างนั่นเอง

1.1 ความเป็นมา

ในอดีตมนุษย์อาศัยแสงสว่างจากดวงอาทิตย์เพื่อให้สามารถมองเห็นสิ่งต่างๆได้ชัดเจนเฉพาะเวลากลางวันเท่านั้น ส่วนในเวลากลางคืนเกิดความยากลำบากในการมองเห็นสิ่งต่างๆ เพราะไม่มีแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ ดังนั้นมนุษย์จึงได้พยายามและแสวงหาแสงสว่างเพื่อนำมาใช้ในช่วงเวลากลางคืน มนุษย์ถ้าในอดีตกาลได้ค้นพบไฟครั้งแรกจากการเผาไหม้ของป่าไม้ หลังจากนั้นจึงได้ค้นพบเชื้อเพลิงที่มาจากไขมันพืชและสัตว์ซึ่งให้ค่าความสว่างของแสงมากกว่าและประหยัดกว่า จากนั้นเป็นต้นมามนุษย์ได้คิดค้นและพัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุคของการปฏิวัติอุตสาหกรรมในทวีปยุโรป ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 พัฒนาไปจนถึงขั้นที่ค้นพบการอาร์คของไฟฟ้าจากอิเล็กโทรด (electrode) สองชิ้น ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นใน โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) 1847-1931 นักประดิษฐ์และนักธุรกิจชาวอเมริกันคิดค้นหลอดไฟชนิดไส้ (Incandescent Lamp) และจดสิทธิบัตรขึ้นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ.1879

แสงถูกแบ่งออกเป็นสองชนิดตามแหล่งกำเนิดของแสง คือ แสงจากแหล่งกำเนิดแสงทางธรรมชาติ ได้แก่ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ เป็นต้น และ แสงจากแหล่งกำเนิดแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น หลอดไฟนีออน หลอดไส้ เป็นต้น ลักษณะของแสง แสงจะเดินทางจากแหล่งกำเนิดเป็นเส้นตรงมากระทบการตัวกลางต่างๆ เช่น อากาศ ของเหลว วัตถุโปร่งแสงและวัตถุทึบแสง เป็นต้น ทางเดินของแสงจะเปลี่ยนไป ความเร็วของแสงจะลดลงอันเนื่องมาจากดัชนีหักเห (reflection index) ของตัวกลางนั้นๆและแสงจะแสดงพฤติกรรมหลัก 3 ประการ คือ การดูดกลืน การสะท้อน และการหักเหโดยจะเกิดพฤติกรรมใดและมากหรือน้อยอย่างไร ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติและพื้นผิวของวัสดุแต่ละชนิด

เมื่อมนุษย์มีการพัฒนาและสร้างแหล่งกำเนิดแสงได้เอง มนุษย์จึงสามารถออกแบบแสงโดยคำนึงถึงพฤติกรรมหลักของแสง ทำให้สามารถจัดวางรูปแบบการแผ่ของแสงสว่าง โดยมีปัจจัยในเรื่องของขนาดพื้นที่ ระยะการมอง ปริมาณความเข้มของแสง เป็นตัวแปรในการกำหนดและออกแบบแสง

ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของพื้นที่นั้นๆได้ จุดประสงค์หลักของแหล่งกำเนิดแสงทั้งสองชนิดนั้นคือการเผยให้เห็นความจริงของรายละเอียด ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ วัตถุ รูปพรรณ ลักษณะ และแม้กระทั่งใช้ในการบีบคั้นเพื่อเอาข้อมูล ในกรณีของยุคสงครามโลกและในการสืบสวนของตำรวจ แสงสว่างจากหลอดไฟถูกใช้ในเชิงจิตวิทยาการสืบสวน เพื่อค้นข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างจากผู้ต้องหาหรือเฉลยศึก แต่ในทางกลับกันแสงก็มีหน้าที่ในด้านตรงกันข้ามอยู่นั้นคือการทำลายการรับรู้ทางการมองเห็น แสงถูกใช้เพื่อปกปิดหรือสร้างความไม่มั่นคงทางการรับรู้ของสายตา ดังเช่นในกรณีของการสืบสวนผู้ต้องหาของตำรวจ นอกจากสภาพแสงที่ทำหน้าที่กีดกันให้ผู้ต้องหาเผยความจริงแล้วยังมีหน้าที่ทำลายประสาทการรับรู้ทางสายตาของผู้ต้องหาเพื่อไม่ให้จดจำใบหน้าหรืออัตลักษณ์ของผู้สืบสวนได้เพื่อความปลอดภัยของตัวเจ้าหน้าที่นั่นเอง และในกรณีของกิจกรรมรับน้องตามสถาบันต่างๆได้มีการใช้ไฟเข้ามาเพื่อบดบังทัศนวิสัยเพื่อไม่ให้คนที่มองรู้ถึงจำนวนของคนที่ยืนอยู่ข้างหลัง แหล่งกำเนิดไฟ หรือจากประสบการณ์ที่มีต่อแสงและเกิดขึ้นโดยตรงต่อตัวข้าพเจ้าจากการที่ถูกรถยนต์สาดไฟสูงจนทำให้ทัศนวิสัยในการมองเห็นหายไปชั่วขณะจนเกือบจะประสบอุบัติเหตุอันตรายถึงชีวิต เหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลกระทบต่อข้าพเจ้าจึงเกิดการตั้งคำถามต่อลักษณะทางกายภาพของแสง ที่โดยความเข้าใจทั่วไป แสงมีหน้าที่เผยให้เห็นถึงรายละเอียดและความจริงต่อวัตถุและสรรพสิ่งที่เกิดขึ้นรอบๆตัว กลับกัน เมื่อสายตาได้รับแสงที่มีปริมาณมากหรือน้อยเกินไป กลับกลายเป็นการทำลายระบบการรับรู้ของสายตาด้วยเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมและขีดจำกัดทางการรับรู้ของระบบการมองเห็นของมนุษย์ ทำให้แสงกลายเป็นตัวแปรที่ทำให้เกิดการบิดเบือนความจริง ที่ส่งผลต่อการสำนึกทางการมองเห็นของข้าพเจ้า

เมื่อแสงที่มนุษย์สร้างขึ้นไม่ได้ทำหน้าที่เดิมในการเปิดเผยรายละเอียดและข้อเท็จจริงของสภาพแวดล้อมอีกต่อไปและนำไปสู่ภาวะที่สร้างความไม่ปลอดภัย ความไม่ชัดเจนในการตัดสินใจหรือขนาดของสิ่งที่มองเห็น และเกิดสภาวะลวงตา ทำให้สำนึกในการรับรู้ในเรื่องของแสงเปลี่ยนแปลงการตระหนักถึงรายละเอียดของสิ่งที่เผยขึ้นหรือถูกซ่อนจากการลวงตาของแสงสว่าง ย่อมทำให้มนุษย์เกิดสำนึกในการมองเห็น เพื่อพิจารณาถึงสิ่งที่ปรากฏขึ้น ทั้ง สภาพแวดล้อม สถานการณ์ ที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ในปัจจุบันด้วย

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 ศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ทางสายตาเรื่องแสงของมนุษย์
- 1.2.2 สำรวจสำนึกในการรับรู้ผ่านประสบการณ์เรื่องของแสงตามแต่ละบุคคล
- 1.2.3 เพื่อสร้างการลวงตาด้วยแสงผ่านการรับรู้ของมนุษย์
- 1.2.4 เพื่อเล่าความรู้สึก จากประสบการณ์บางส่วนเกี่ยวกับเรื่องแสงจากประสบการณ์ส่วนตัว

1.3 สมมุติฐานของการศึกษา

เกิดจากการสังเกตลักษณะทางกายภาพของแสงและตั้งคำถามจากเหตุการณ์อุบัติเหตุที่เกิดขึ้น และส่งผลกระทบต่อตัวข้าพเจ้าเอง เมื่อแสงที่มนุษย์สร้างขึ้นไม่ได้ทำหน้าที่เดิมในการเปิดเผยรายละเอียดและข้อเท็จจริงของสภาพแวดล้อมอีกต่อไปและนำไปสู่ภาวะที่สร้างความไม่ปลอดภัย ความไม่ชัดเจนในการตัดสินใจหรือขนาดของสิ่งที่มองเห็น และเกิดสภาวะลวงตา ผ่านตัวแปรในเรื่องของขนาดของพื้นที่ ระยะการมองเห็น ปริมาณความเข้มของแสง และวัตถุที่ถูกแสงตกกระทบ เพื่อสร้างความตระหนักและสำนึกเกี่ยวกับการมองเห็น

1.4 ขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงาน

- 1.4.1 ศึกษาเกี่ยวกับเงื่อนไขและระบบจิตวิทยาทางการรับรู้ของมนุษย์
- 1.4.2 ศึกษาและทดลองเพื่อหาความเป็นไปได้ของสภาพและรูปแบบของแสงที่ส่งผลกระทบต่อ การมองเห็น เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- 1.4.3 สร้างผลงานศิลปะเชิงโต้ตอบ รูปแบบการมองเห็น เพื่อสร้างการลวงตา
- 1.4.4 ตัวชิ้นงานศิลปะแนวจัดวางจำนวนผลงาน : 4 ชิ้น เทคนิค : ศิลปะเชิงโต้ตอบ
ขนาด : แปรผันตามพื้นที่

1.5 ขั้นตอนการศึกษา

- 1.5.1 ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับระบบจิตวิทยาการรับรู้และเงื่อนไขทางการรับรู้ต่างๆ เกี่ยวกับแสงและการมองเห็นของมนุษย์
- 1.5.2 ลงพื้นที่เก็บภาพข้อมูลจากแหล่งที่จริง ที่มีลักษณะของแสงใกล้เคียงกับรูปแบบงาน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบแสงและทดลองติดตั้ง
- 1.5.3 ทดลองและหาความเป็นไปได้ถึงวิธีการแสดงผลของแสง รูปแบบการจัดวาง และสภาพของแสงที่ส่งผลต่อการมองเห็นของมนุษย์
- 1.5.4 ทดลองใช้วัสดุต่างๆที่มีผลต่อการสะท้อน ดูดกลืน หรือส่องผ่านของแสง

1.6 แหล่งข้อมูล

- 1.6.1 หนังสือวิชาการ บทความ หรือวิจัยที่เกี่ยวกับจิตวิทยาทั่วไปของมนุษย์
- 1.6.2 ข้อมูลเว็บไซต์ และ อินเทอร์เน็ต
- 1.6.3 ประวัติศาสตร์ศิลป์ของศิลปินที่ได้รับอิทธิพล
- 1.6.4 ค้นคว้าและทดลองเกี่ยววัสดุที่นำมาเสนอในงานสร้างสรรค์
- 1.6.5 หนังสือ บทความ เรื่องชนิดของหลอดไฟและการออกแบบแสง

บทที่ 2

อิทธิพลและแนวคิดต่อการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่อง สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา ที่มุ่งนำเสนอถึงสภาวะพฤติกรรมของแสงที่มีผลกระทบต่อการรับรู้ทางสายตาของมนุษย์ในมุมมองอีกด้านหนึ่งนั้น จำเป็นต้องอาศัยหลักการอ้างอิงข้อมูลข้อเท็จจริงทั้งทางด้านวิชาการช่าง การออกแบบแสงในเชิงช่างเทคนิค และ ข้อมูลทางด้านศิลปกรรมเพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นงานขึ้นมา โดยข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลทั้งด้านประสบการณ์ส่วนตัว ข้อมูลทางเทคนิค และ รูปแบบทางศิลปกรรมจากสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและศึกษา เพื่อกลั่นกรองออกมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นความสมบูรณ์และความสวยงามของตัวผลงานให้ได้มากที่สุดอีกด้วย

2.1 อิทธิพลที่ได้รับในด้านประสบการณ์

จากประสบการณ์ที่มีต่อแสงและเกิดขึ้นโดยตรงต่อตัวข้าพเจ้าซึ่งมีผลกระทบต่อชีวิต คือ เหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตจากการที่ข้าพเจ้าเคยขับรถยนต์ในต่างจังหวัดในเวลากลางคืนด้วยสภาพแวดล้อมและสภาพแสงมืดมิดไม่มีแม้แต่ไฟถนน แล้วมีรถยนต์อีกคันหนึ่งขับสวนมาด้วยความเร็วสูงพร้อมกับสาดไฟสูงแทงตาข้าพเจ้า ทำให้ทัศนวิสัยในการมองเห็นทางของข้าพเจ้าหายไปชั่วขณะและทำให้รถยนต์ของข้าพเจ้าเกือบเกิดอุบัติเหตุที่มีอันตรายถึงชีวิต และจากเหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลมาถึงการใช้ชีวิตของข้าพเจ้า กล่าวคือ ข้าพเจ้ามักมีความกังวลเป็นอย่างมากในการขับรถในเวลากลางคืนด้วยสภาพแสงน้อย

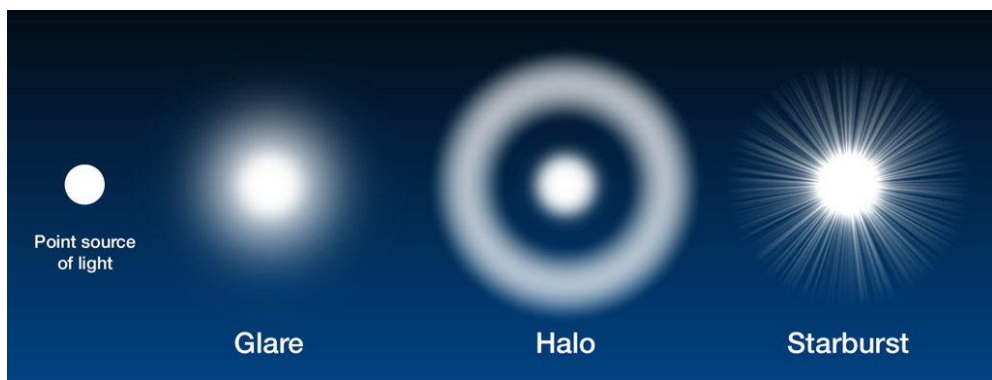
จากเหตุการณ์ที่กล่าวข้างต้นส่งผลกระทบต่อความรู้สึกไม่ปลอดภัย ประกอบกับข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องของกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ในเรื่องของการมองเห็นแสง ข้าพเจ้าจึงเกิดการตั้งคำถามต่อลักษณะทางกายภาพของแสง ที่โดยความเข้าใจทั่วไป แสงมีหน้าที่เผยให้เห็นถึงรายละเอียดและความจริงต่อวัตถุและสรรพสิ่งที่เกิดขึ้นรอบๆตัว กลับกัน เมื่อสายตาได้รับแสงที่มีปริมาณมากหรือน้อยเกินไป กลับกลายเป็นการทำลายระบบการรับรู้ของสายตาด้วยเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมและขีดจำกัดทางการรับรู้ของระบบการมองเห็นของมนุษย์ ทำให้แสงกลายเป็นตัวแปรที่ทำให้เกิดการบิดเบือนความจริง ที่ส่งผลต่อการสำนึกทางการมองเห็นของข้าพเจ้า

รูปแบบของแสงที่เกิดขึ้นมาจากประสบการณ์ของข้าพเจ้า ถูกเรียกตามศัพท์ทางวิชาการว่า แสงบาดตา หรือ Glare หมายถึง แสงที่เข้าตาแล้วทำให้มองเห็นวัตถุได้ยากลำบาก จนบางครั้งอาจถึงกับมองไม่เห็น หรือทำให้เกิดการไม่สบายตา ลักษณะของแสงบาดตาถูกแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ แสงบาดตาที่ทำให้ไม่สามารถมองเห็น (disability glare) และ แสงบาดตาที่ทำให้เกิดการไม่สบายตา

(discomfort glare) ลักษณะที่เกิดขึ้นตามประสบการณ์ของข้าพเจ้าถูกจัดอยู่ใน แสงบาดตาชนิดแรก คือ แสงบาดตาที่ทำให้ไม่สามารถมองเห็น เกิดจากความแตกต่างระหว่างความเข้มของไฟจากหน้ารถสูงและสภาพแวดล้อมที่มีดมมากๆ ประกอบกับองศาและทิศทางในการส่องสว่างของไฟหน้ารถ ก่อให้เกิดการสูญเสียความสามารถในการมองเห็นไปชั่วขณะนั่นเอง



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่าง ลักษณะสถานการณ์ที่เกิดแสงบาดตาจากไฟสูงของรถยนต์
(ที่มา : www.jp-online.com/editorialphoto)



ภาพที่ 2.2 ภาพลักษณะของแสงบาดตา (Glare) ในรูปแบบต่างๆ 3 แบบ (ที่มา :

<http://glaucomaassociates.com/wp-content/uploads/2017/10/Types-of-light-glare-1024x386.jpg>)

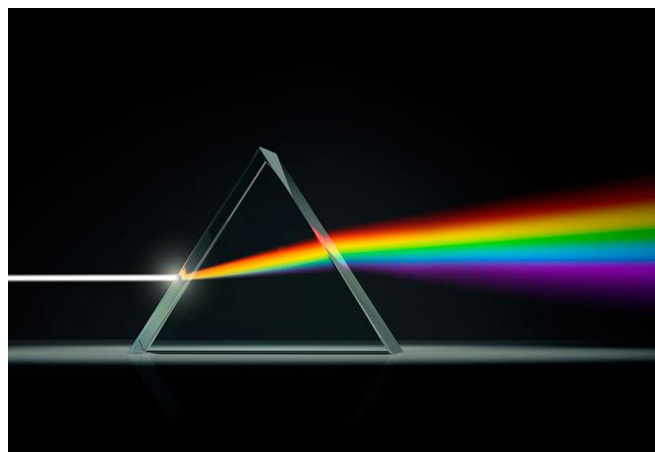
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องแสง

2.2.1 นิยามของแสง

แสงเป็นการแผ่รังสีแม่เหล็กไฟฟ้าในบางส่วนของสเปกตรัมแม่เหล็กไฟฟ้า หมายถึง แสงที่มองเห็นได้ ซึ่งตามนุษย์มองเห็นได้และทำให้เกิดสัมผัสการรับรู้ภาพ แสงที่มองเห็นได้ปกตินิยามว่ามีความยาวคลื่นอยู่ในช่วง 400–700 นาโนเมตร ระหว่างอินฟราเรด (ที่มีความยาวคลื่นยาวกว่าและมีคลื่นกว้างกว่านี้) และอัลตราไวโอเล็ต (ที่มีความยาวคลื่นน้อยกว่าและมีคลื่นแคบกว่านี้) ความยาวคลื่นนี้หมายถึงความถี่ช่วงประมาณ 430–750 เทระเฮิรตซ์

ดวงอาทิตย์เป็นแหล่งกำเนิดแสงหลักบนโลก แสงอาทิตย์ให้พลังงานซึ่งพืชสีเขียวใช้ผลิตน้ำตาลเป็นส่วนใหญ่ในรูปของแป้ง ซึ่งปลดปล่อยพลังงานแก่สิ่งมีชีวิตที่ย่อยมัน กระบวนการสังเคราะห์ด้วยแสงนี้ให้พลังงานแทบทั้งหมดที่สิ่งมีชีวิตใช้ ในอดีต แหล่งสำคัญของแสงอีกแหล่งหนึ่งสำหรับมนุษย์คือไฟ ตั้งแต่การก่อกองไฟโบราณจนถึงตะเกียงเคโรซีนสมัยใหม่ ด้วยการพัฒนาหลอดไฟฟ้าและระบบพลังงาน การให้แสงสว่างด้วยไฟฟ้าได้แทนแสงไฟ สัตว์บางชนิดผลิตแสงไฟของมันเอง เป็นกระบวนการที่เรียก การเรืองแสงทางชีวภาพคุณสมบัติปฐมภูมิของแสงที่มองเห็นได้ คือ ความเข้ม ทิศทางการแผ่ สเปกตรัมความถี่หรือความยาวคลื่น และโพลาไรเซชัน (polarization) ส่วนความเร็วในสุญญากาศของแสง 299,792,458 เมตรต่อวินาที เป็นค่าคงตัวมูลฐานหนึ่งของธรรมชาติ

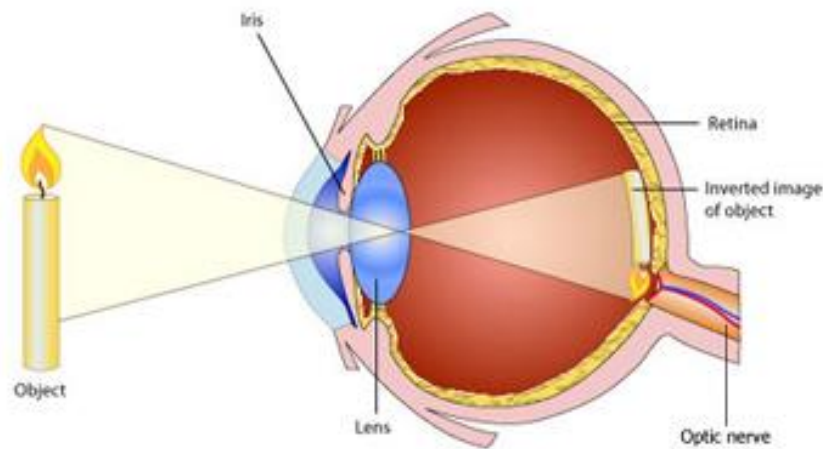
ในวิชาฟิสิกส์ บางครั้งคำว่า แสง หมายถึงการแผ่รังสีแม่เหล็กไฟฟ้าในทุกความยาวคลื่น ไม่ว่าจะมองเห็นได้หรือไม่ ในความหมายนี้ รังสีแกมมา รังสีเอกซ์ ไมโครเวฟและคลื่นวิทยุก็เป็นแสงด้วย เช่นเดียวกับแสงทุกชนิด แสงที่มองเห็นได้มีการแผ่และดูดซับในโฟตอนและแสดงคุณสมบัติของทั้งคลื่นและอนุภาค คุณสมบัตินี้เรียก ทวิภาคของคลื่น-อนุภาค การศึกษาแสง ที่เรียก ทัศนศาสตร์ เป็นขอบเขตการวิจัยที่สำคัญในวิชาฟิสิกส์สมัยใหม่



ภาพที่ 2.3 ภาพการแตกความถี่ของแสงออกเป็นโทนสีต่างๆ 7 โทน หรือ Spectrum
(ที่มา : <https://pupesosweet.com/wp-content/uploads/2016/03/Visible-Light.jpg>)

2.2.2 แสงและการมองเห็น

แสงเป็นพลังงานรูปหนึ่ง เดินทางในรูปคลื่นด้วยอัตราเร็วสูง 300,000 กิโลเมตรต่อวินาที แหล่งกำเนิดแสงมีทั้งแหล่งกำเนิดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น แสงดวงอาทิตย์ที่เป็นแหล่งพลังงานของสิ่งมีชีวิต แหล่งกำเนิดแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น แสงสว่างจากหลอดไฟ เป็นต้น เมื่อแสงเคลื่อนที่ผ่านกลุ่มควันหรือฝุ่นละออง จะเห็นเป็นลำแสงเส้นตรง และสามารถทะลุผ่านวัตถุได้ วัตถุที่ยอมให้แสงเคลื่อนที่ผ่านเป็นเส้นตรงไปได้นั้น เราเรียกวัตถุนั้นว่า วัตถุโปร่งใส เช่น แก้ว อากาศ น้ำ เป็นต้น ถ้าแสงเคลื่อนที่ผ่านวัตถุบางชนิดแล้วเกิดการกระจายของแสงออกไป โดยรอบ ทำให้แสงเคลื่อนที่ไม่เป็นเส้นตรง เราเรียกวัตถุนั้นว่า วัตถุโปร่งแสง เช่น กระดาษฝ้า กระดาษไข พลาสติกฝ้า เป็นต้น ส่วนวัตถุที่ไม่ยอมให้แสงเคลื่อนที่ผ่านไปได้ เราเรียกว่า วัตถุทึบแสง เช่น ผนังคอนกรีต กระดาษแข็งหนาๆ เป็นต้น วัตถุทึบแสงจะสะท้อนแสงบางส่วนและดูดกลืนแสงบางส่วนไว้ทำให้เกิดเงาขึ้น



ภาพที่ 2.4 ภาพแสดงการรับรู้ของสายตาดูแสง

(ที่มา : <http://www.krusarawut.net/wp/wp-content/uploads/2016/01/VisionWork.jpg>)

การที่แสงเคลื่อนผ่านตัวกลางต่างๆ เหล่านี้ ทำให้แสงถูกจำแนกออกเป็น พฤติกรรมของแสง 3 รูปแบบด้วยกันตามสถานะและผลลัพธ์ที่เกิดของแสงที่มีต่อตัวกลางและวัตถุ รูปแบบของพฤติกรรมของแสงมีดังนี้

2.2.3 พฤติกรรมของแสง

2.2.3.1 การดูดกลืน (absorption) เป็นปรากฏการณ์ที่แสงถูกดูดกลืนหายเข้าไปในตัวกลางและเกิดการเปลี่ยนรูปของพลังงาน เช่น การฉายแสงขาวลงบนผนังสีแดง แสงสีอื่นๆจะถูกดูดกลืนหายไปในกำแพงยวสีสีแดงเท่านั้นที่สะท้อนออกมาสู่ดวงตา เราจึงเห็นผนังสีแดง และเมื่อมีการดูดกลืนพลังงานแสงเข้าไปในวัตถุใดๆ จะเกิดเปลี่ยนรูปของแสงเป็นพลังงานความร้อน

2.2.3.2 การสะท้อนของแสง (reflection) เป็นพฤติกรรมของแสงที่ตกกระทบกับวัตถุตัวกลางแล้วสะท้อนกลับออกมา โดยที่ความถี่ของแสงนั้นจะไม่เปลี่ยนไป ลักษณะของการสะท้อนแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

การสะท้อนแบบเสมือนกระจกเงา (specular reflection) จะเกิดเมื่อแสงตกกระทบตัวกลางที่เป็นวัตถุทึบแสง (opaque material) มีลักษณะผิวเรียบเป็นมันวาว จะเกิดการสะท้อนที่มีมุมของแสงที่ตกกระทบเท่ากับมุมของแสงที่สะท้อน

การสะท้อนแสงแบบกระจาย (diffuse reflection) เกิดขึ้นเมื่อแสงตกกระทบบนตัวกลางที่มีผิวหยาบแสงจะสะท้อนออกไปในหลายทิศทาง ซึ่งส่วนมากมุมของแสงสะท้อนจะไม่เท่ากับมุมของแสงที่ตกกระทบ หากผิวของวัสดุมีลักษณะหยาบอย่างสมบูรณ์ แสงที่สะท้อนจะมีลักษณะเป็นการกระจายแสงอย่างสมบูรณ์ เป็นการสะท้อนแสงที่ให้ความสว่างเท่าๆกันในทุกมุมสะท้อน

2.2.3.3 การส่องผ่าน (transmission) เกิดขึ้นเมื่อแสงตกกระทบด้านหนึ่งของตัวกลางแล้วทะลุผ่านไปยังอีกด้านหนึ่ง หากไม่พิจารณาคุณสมบัติหรือลักษณะของตัวกลางที่แสงผ่านแล้วมุมของแสงที่ตกกระทบจะเท่ากับมุมของแสงที่ทะลุผ่าน และแสงที่ผ่านออกมาจะยังคงมีปริมาณที่คงเดิม

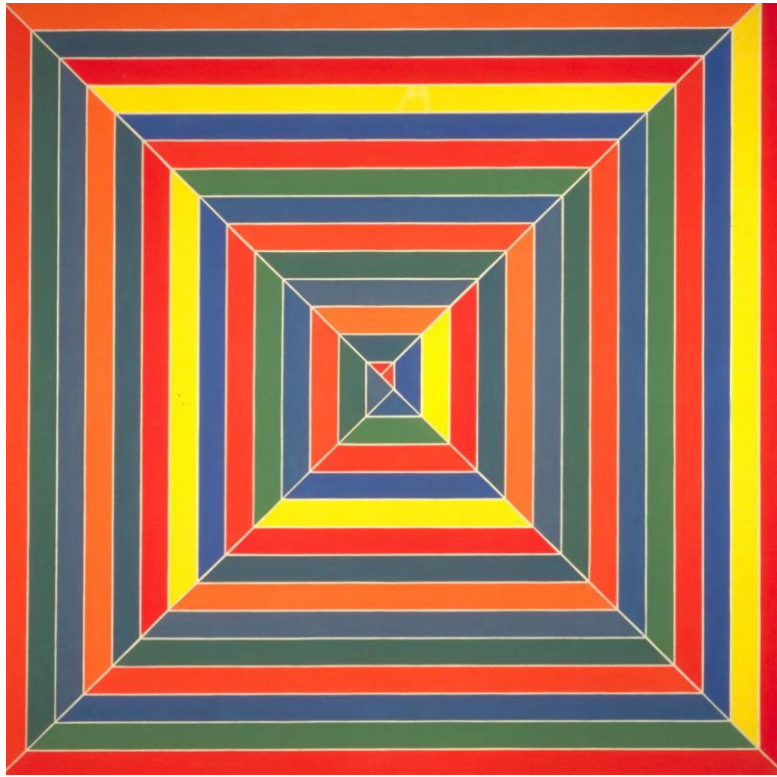
2.3 อิทธิพลที่ได้รับในด้านศิลปกรรม

2.3.1 ศิลปะลัทธิมินิมอล (Minimalism)

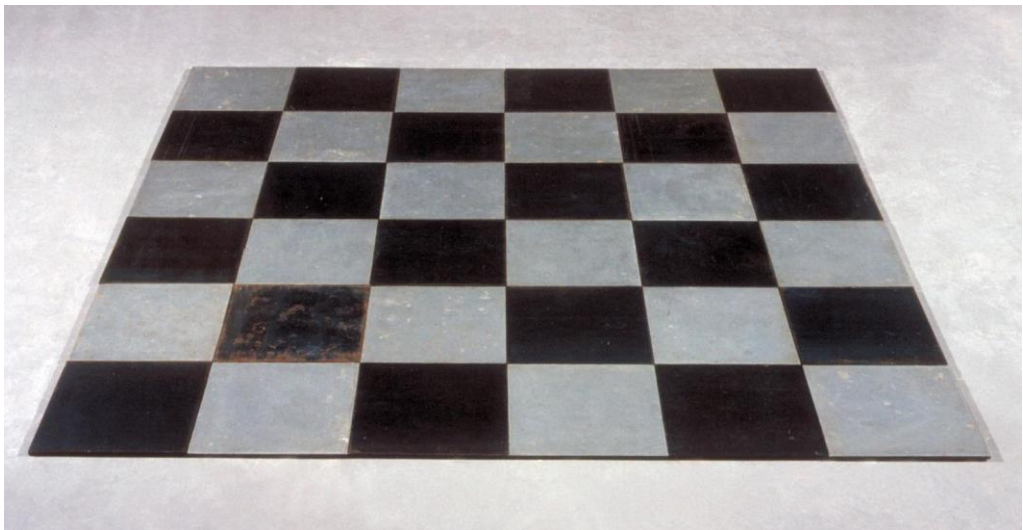
ศิลปะแนวจุลนิยมเริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1960 จากจุดอิมตัวของกระแส Abstract Expressionism แนวคิดศิลปะสุดขั้วที่เน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่ฉับพลันของศิลปิน ซึ่งแนวศิลปะดังกล่าวครอบงำวงการศิลปะในทศวรรษ 1950 จนเกิดการต่อต้านผ่านงานศิลปะแนวจุลนิยมขึ้น ลักษณะของศิลปะแนวจุลนิยมจะมุ่งลดทอนรายละเอียด ใช้รูปทรงซ้ำๆ การนำเสนอจะปล่อยให้ธรรมชาติของวัสดุได้ทำงานมากที่สุด วัสดุที่ใช้จะเป็นสิ่งที่พบได้ในชีวิตประจำวันอย่างเหล็ก อะลูมิเนียม ปูน ฯลฯ ซึ่งความเรียบง่ายของทั้งตัวงานและวัสดุ ทำให้บางครั้งถูกตั้งคำถามว่านี่เป็นศิลปะจริงหรือไม่ เพราะใครๆ ก็ทำได้ แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นจุดเด่นของงานศิลปะแนวจุลนิยมที่มีอารมณ์ของศิลปินเจือปนน้อยที่สุด และแนวคิดนี้ก็เป็นรากฐานที่แตกกระจายไปสู่วงการอื่นๆ จนถึงปัจจุบัน

ก่อนที่จะมีการนิยามคำว่า ‘Minimalism’ ศิลปะแขนงนี้ถูกเรียกในหลายๆ ชื่อมาก่อน เช่น ABC art, Object Art, Primary Structures และ Cool Art ตามลักษณะของชิ้นงานที่เน้นความเรียบง่าย จนกระทั่งคำว่า Minimal ถูกนิยามโดย ริชาร์ด วอลไฮม์ (Richard Wollheim) นักปรัชญาชาวอังกฤษ ในงานเขียนชื่อ ‘Minimal Art’ ปี 1965

ส่วนใหญ่แนวงานของศิลปะแนวจุลนิยมจะอยู่ในรูปแบบของผลงานประติมากรรม เพื่อมุ่งเน้นในการแสดงศักยภาพของวัสดุนั้นๆ ที่ศิลปินได้เลือกใช้ ให้ความรู้สึกของศิลปินมีผลน้อยที่สุด กล่าวคือ รสนิยมของศิลปินในศิลปะแนวจุลนิยมจะถูกแสดงออกมาในรูปแบบของลักษณะรูปทรงและการจัดวางชิ้นงานมากกว่า ไม่มุ่งเน้นในการสำแดงอารมณ์มากเกินไป ดังในคำกล่าวของ แฟรงค์ สเตลล่า (Frank Stella) ศิลปินจิตรกรรมที่เคยกล่าวว่า “What you see is what you see” หรือ “สิ่งที่คุณเห็นก็คือสิ่งที่คุณเห็นนั่นเอง”



ภาพที่ 2.5 ภาพผลงาน Hyena Stomp ของศิลปิน แฟรงค์ สเตลล่า (Frank Stella)
(ที่มา : http://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T00/T00730_10.jpg)



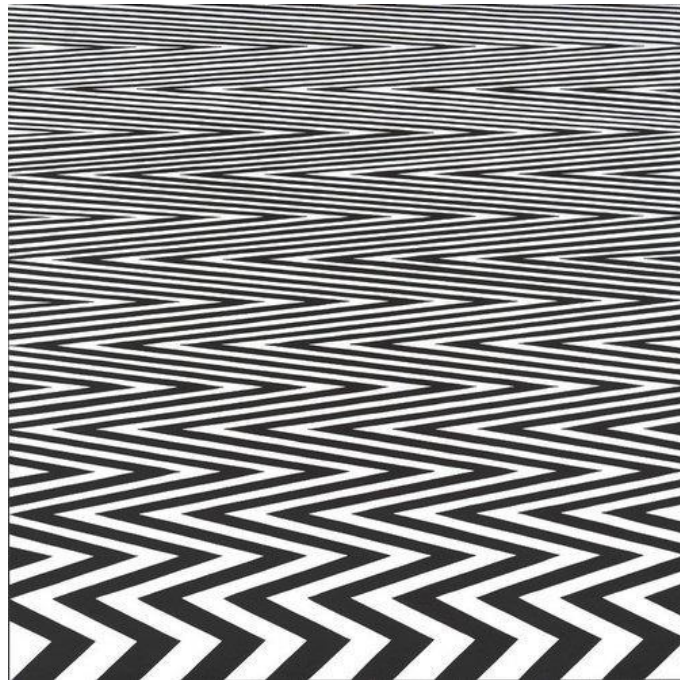
ภาพที่ 2.6 ภาพผลงาน Steel Zinc, Plain ของศิลปิน คาร์ล อันเดร ปี 1969
(ที่มา : <http://www.tate.org.uk/art/artworks/andre-steel-zinc-plain-t07148>)

2.3.2 ศิลปะแนวลวงตา (Op art)

ศิลปะลวงตาเริ่มต้นตั้งแต่ค.ศ. 1960 เป็นศิลปะลวงตาเป็นวิธีการเขียนที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความลวงตาและพื้นผิวของภาพ ระหว่างความเข้าใจและการมองเห็น จะเด่นมากในการสร้างภาพนามธรรมที่เน้นรูปทรงเรขาคณิต ที่มีขอบและเส้นรอบนอกที่คมชัด ทิศทางของรูปทรงและเส้นรอบนอกมักจะหักเห ยักเยื้อง ทำให้ตาของเราเห็นว่ามันเคลื่อนไหววูบวาบ โดยเฉพาะเมื่อเราจ้องมองมันนิ่งๆ สักพัก แล้วเหลือบสายตาให้เคลื่อนไปจากเดิมเล็กน้อย รูปทรงและเส้นที่ศิลปินวางไว้อย่างเหมาะสมจะทำปฏิกิริยากับการมองเห็น ทำให้เห็นว่ามันเคลื่อนไหววูบวาบนิดๆ หรือในบางกรณีรูปทรงที่จิตรกรสร้างขึ้นจะดูสูงขึ้น เว้าต่ำลงหรือปูดออกอย่างสมจริง ทั้งๆ ที่มันเป็นภาพแบนๆ เท่านั้น

ลักษณะเด่นอีกสองประการก็คือ ภาพเขียนเหล่านี้มักจะดูเป็นระเบียบ ราวกับถูกผลิตด้วยเครื่องจักร ไม่ใช่งานฝีมือมนุษย์ แสดงถึงความสมัยใหม่ ทำให้นึกความเป็นอุตสาหกรรมซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของสังคมในเมืองใหญ่

จุดสำคัญที่สุดของศิลปะแนวลวงตา คือ การที่ตัวภาพผลต่อการมองเห็น ทำให้เกิดการลวงตาชื่อ อ็อพ อาร์ต (Op art) เป็นชื่อที่ย่อมาจากคำว่า อ็อพติเคิล อาร์ต (optical art) บางทีก็มีการเรียกว่า เรตินัล อาร์ต (retinal art) หรือ เพอร์เซ็ปชวล แอ็บสแตรคชัน (perceptual abstraction) หรือ ศิลปะที่เกี่ยวกับสายตาและการรับรู้ทางด้านมองเห็นนั่นเอง



ภาพที่ 2.7 ภาพผลงาน Zoll ของ ริชาร์ด อัลเลน (Richard Allen) ปี 1965
(ที่มา <https://www.designspiration.net/save/867280353454/>)

2.3.3 ศิลปะแนวจัดวาง (Installation art)

หมายถึงประเภทของงานศิลปะที่มีที่ตั้งเฉพาะจุด, เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม (Perception of a Space) โดยทั่วไปแล้ว “ศิลปะจัดวาง” จะหมายถึงศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้างถ้าตั้งอยู่ภายนอกจะเรียกว่า ศิลปะภูมิทัศน์ หรือ (Land Art) ศิลปะสองประเภทนี้คาบเกี่ยวกัน มีจุดที่เชื่อมกันคือ ศิลปะสองประเภทเน้นการจัดวางตัวชิ้นงานเพื่อแสดงผล โดยมีตัวกำหนดคือสภาพแวดล้อมของพื้นที่ไม่ว่าจะเป็นภายนอกหรือภายในอาคารก็ตาม ศิลปะจัดวางอาจจะเป็นได้ทั้งศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ศิลปะจัดวางได้รับการติดตั้งในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะ เช่น ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ หรือในบริเวณสถานที่ส่วนบุคคลหรือสถานที่สาธารณะ ประเภทของงานก็ครอบคลุมตั้งแต่การใช้วัสดุที่พบโดยทั่วไป ที่มักจะเลือกสรรจากวัสดุที่ทำให้เกิดผลกระทบกับอารมณ์ รวมไปถึงวัสดุสมัยใหม่เช่นวิดีโอ, เสียง, การแสดง, และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ศิลปะจัดวางหลายชิ้นเป็นศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Art) ซึ่งหมายความว่า เป็นงานที่ออกแบบให้ติดตั้งตรงตำแหน่งหรือสถานที่ที่สร้างงานศิลปะโดยเฉพาะเท่านั้นอีกด้วย

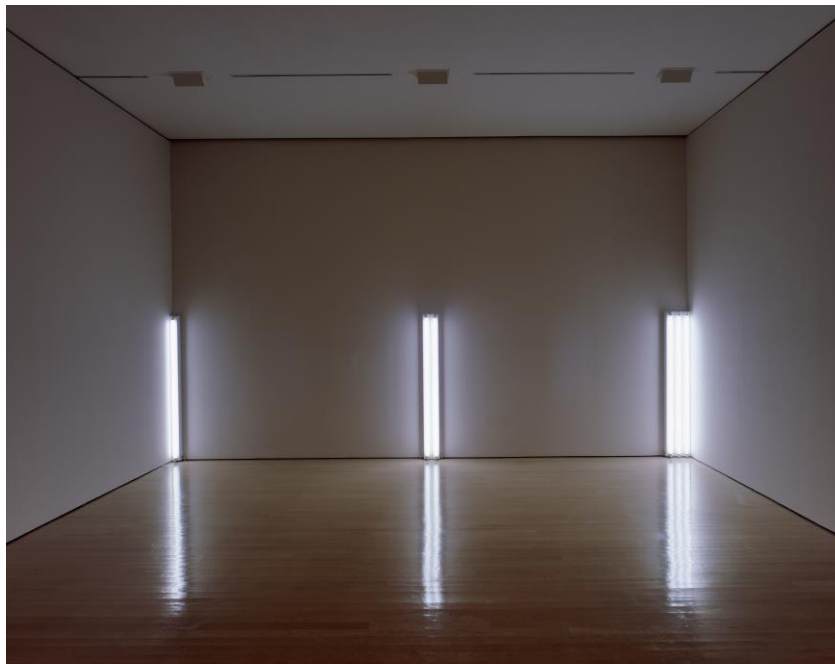


ภาพที่ 2.8 ภาพผลงาน Inside Out ของศิลปิน ริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra)

(ที่มา : <https://www.artsy.net/artwork/richard-serra-inside-out>)

2.3.4 ศิลปะจากแสง (Light art)

คือศิลปะที่มีรูปแบบของการใช้แสงและความสว่างเป็นตัวสื่อหลักของการแสดงออกทางงานศิลปะ โดยส่วนมากศิลปะแนวนี้มักจะเป็นในรูปแบบของงานประติมากรรม เป็นประติมากรรมที่ใช้ปฏิสัมพันธ์ของแสงกับพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างความรู้สึกรู้สึกหรือทำให้เกิดผลกระทบบางอย่างที่เกิดจากแสงซึ่งส่งผลต่อคนดูขึ้น ส่วนใหญ่แนวทางของงานศิลปะที่เกิดจากแสงจะเป็นงานที่เกิดจากการที่ศิลปินทำการทดลองเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ข้อกำหนดในแสงของพื้นที่เป็นหลัก และศิลปะประเภทนี้อาจถูกจัดรวมไปในงานประติมากรรมศิลปะจัดวางเสียเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากยังไม่มีกระบวนการที่เป็นลัทธิอย่างชัดเจน ไม่มีเวลาที่แน่ชัดในการเริ่มต้นของศิลปะประเภทนี้มากนัก แต่มีศิลปินที่ได้นำระบบของไฟนีออนมาใช้ในการทำงานศิลปะในช่วงปี 1960 เป็นต้นมา นั่นคือ แดน ฟลาวิน (Dan Flavin) ซึ่งแนวทางของฟลาวินเองก็ถูกจัดอยู่ในลัทธิจลนิยม (Minimalism) โดยหลังจากที่ ฟลาวิน ได้สร้างผลงานโดยใช้ไฟนีออนและหลอดฟลูออเรสเซนต์มาทำงานศิลปะก็ทำให้เกิดแนวคิดบางอย่างซึ่งมีอิทธิพลต่อศิลปินรุ่นหลังๆ เช่น โรเบิร์ต เออร์วิน (Robert Irwin) , บรูซ นิวมันน์ (Bruce Neumann) หรือ เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) เป็นต้น



ภาพที่ 2.9 ภาพผลงาน The nominal threen ศิลปิน แดน ฟลาวิน

(ที่มา : <https://i0.wp.com/www.guggenheim.org>)

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.4.1 แदन ฟลาวิน (Dan Flavin)



ภาพที่ 2.10 แदन ฟลาวิน ศิลปินชาวอเมริกัน

แदन ฟลาวิน เกิดที่ เมือง จาไมกา ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี 1933 เป็นศิลปินคนแรกๆที่นำหลอดฟลูออเรสเซนต์มาใช้งานศิลปะ ในยุคแรกๆงานของฟลาวินไม่ค่อยเป็นที่ยอมรับมากนัก เนื่องจากนักวิชาการและนักวิจารณ์ศิลปะส่วนใหญ่ต่างวิพากษ์เป็นเสียงเดียวกันว่างานของฟลาวินนั้นเป็นงานประเภท “นำไฟมาวางเรียงกัน” มากกว่า หลังจากพยายามทดลองงานเกี่ยวกับหลอดไฟอยู่ระยะหนึ่ง งานของฟลาวินก็เริ่มเป็นที่ยอมรับด้วยตัววิธีการและการแสดงผลทางสีของไฟทำให้เกิดความหมายในเชิงจิตรกรรมด้วยแสง หรือ Light Painting จนนักวิจารณ์เริ่มหันมายอมรับ หลังจากนั้นศิลปินก็ได้มีการทดลองในเรื่องของการใช้ลูกเล่นทางระบบเทคโนโลยีกับไฟในรูปแบบต่างๆมาใช้มากขึ้นจากเดิมที่เป็นแนวจัดวาง เริ่มได้มีการพัฒนาไปสู่งานศิลปะที่ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการแสดงผลของตัวชิ้นงานนั้นด้วย

รูปแบบงานของ แदन ฟลาวิน นั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อทำลายความเป็นพื้นที่ ด้วยงานจิตรกรรมจากแสงที่ตัวศิลปินสร้างขึ้นนั่นเอง การทำลายในที่นี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นการทำลายรูปแบบของห้องหรือพื้นที่สี่เหลี่ยม ที่เป็นที่จัดแสดงงาน ด้วยการจัดวางเรียงหลอดไฟในรูปแบบต่างๆโดยใช้หลักเรขาคณิตพื้นฐานมาใช้ เช่น นำหลอดฟลูออเรสเซนต์มาจัดวางแนวทแยงมุมในห้องสี่เหลี่ยมเพื่อสร้างความแคบ ความอึดอัดให้เกิดขึ้นภายในห้องนั้น ประกอบกับการเลือกใช้สีของแสงในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกกับผู้เข้าชม ทำให้งานของฟลาวินนั้นถูกยอมรับอย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา ในรูปแบบของงานที่ไม่เน้นกระบวนการทางความคิดมากนักแต่มุ่งเน้นกระบวนการนำเสนอ เพื่อให้วัสดุหรือสิ่งของที่ถูกรูปแบบเลือกนำมาใช้ได้แสดงผลของตัวมันเองอย่างแท้จริง ซึ่งก็เป็นใจความหลักในศิลปะลัทธิจูลินิยม (Minimalism) อีกนั่นเอง



ภาพที่ 2.11 ภาพผลงาน an barrier of blue, red and blue fluorescent light ศิลปิน แดน ฟลาวิน
(ที่มา : <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/dan-flavin>)



ภาพที่ 2.12 ภาพผลงาน The diagonal of May 25 ศิลปิน แดน ฟลาวิน (Dan Flavin) ปี 1963
(ที่มา : https://ldl100.files.wordpress.com/2014/02/dan-flavin-the-diagonal-of-may-25-1963_.jpg)



ภาพที่ 2.13 ภาพผลงาน Greens Corssing Greens ของศิลปิน แดน ฟลาวิน
(ที่มา : <https://i0.wp.com/www.guggenheim.org>)

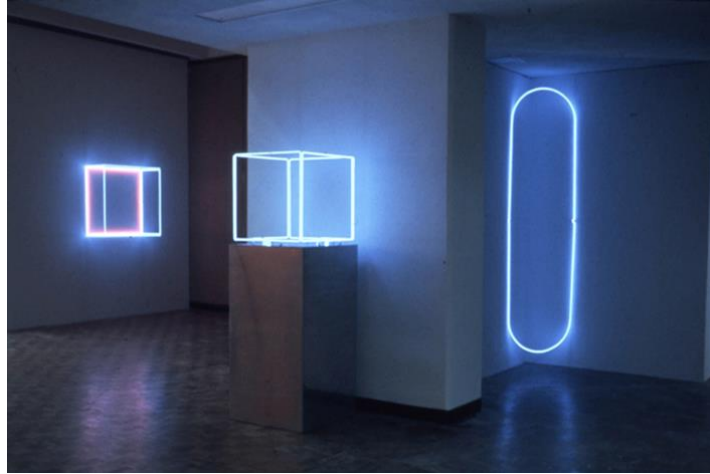
2.4.2 สตีเฟน แอนโทนาคอส (Stephen Antonakos)



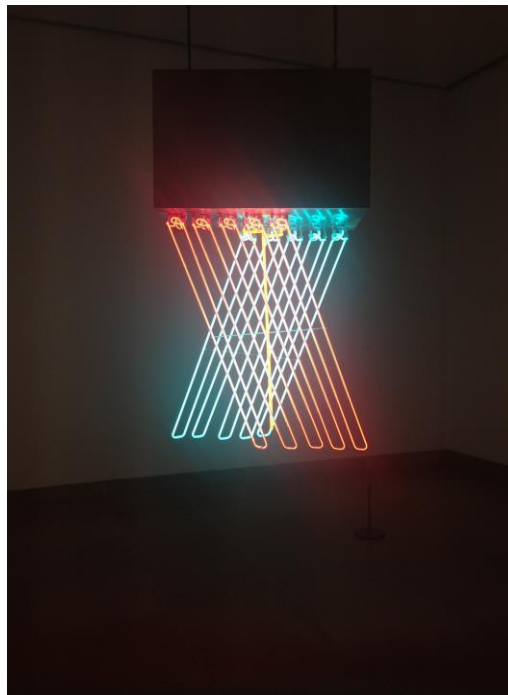
ภาพที่ 2.14 สตีเฟน แอนโทนาคอส ศิลปินชาวอเมริกันเชื้อสายกรีก

เกิดที่ประเทศ กรีก ในปี 1926 เริ่มต้นทำงานด้วยการเป็นศิลปินวาดภาพประกอบเพื่อเลี้ยงชีพ แอนโทนาคอสเริ่มมีความสนใจในเรื่องวัสดุ จากการที่เขาได้ทำการรวบรวมและจัดเก็บวัสดุใช้สอยต่างๆที่หามาได้และเริ่มนำมาประกอบรวมกันขึ้นเป็นผลงานสามมิติ งานประติมากรรมในยุคแรกๆของแอนโทนาคอสได้รับอิทธิพลของศิลปินชั้นครูอย่าง ลูซิโอ ฟอนตาน่า, อัลเบอร์โต้ เบอร์รี และ โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก หลังจากเริ่มทำงานจากวัสดุต่างๆที่เก็บมาได้ แอนโทนาคอสก็ได้เริ่มทำความรู้จักกับหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์ ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นวัสดุหลักที่เขาเลือกใช้และเริ่มจัดแสดงงานประติมากรรมที่สร้างจากหลอดไฟขึ้นครั้งแรกที่ ฟิชซ์แบช แกลลอรี่ (Fishbach Gallery) ใน เมืองนิวยอร์ก เมื่อปี 1966

ผลงานต่างๆของแอนโทนาคอสพูดถึงเรื่องความสัมพันธ์ที่พิเศษระหว่างประติมากรรมและพื้นที่สาธารณะกล่าวคือ แอนโทนาคอสได้สร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมขึ้นโดยใช้ระบบแสงสว่างทางอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นนิยามหลักๆในการสร้างผลงานศิลปะของเขาขึ้นมา รูปแบบงานส่วนใหญ่ของแอนโทนาคอส เน้นที่การใช้ไฟฟลูออเรสเซนต์ที่วางจ้ำและมีสีเดียว เพื่อหาความเป็นไปได้ของผลจากแสงที่ไปกระทบต่อพื้นผิวของงานสถาปัตยกรรมต่าง ไม่ว่าจะเป็น สถานีรถไฟใต้ดิน โรงงานไฟฟ้า หรือแม้กระทั่ง โบสถ์และที่สักการะทางศาสนา เพื่อสร้างภาวะทางอารมณ์ของผู้ชมต่อพื้นที่สถาปัตยกรรมที่เขาสร้างขึ้น บางครั้ง แอนโทนาคอสทดลองเทคโนโลยีของไฟอุตสาหกรรมใหม่ๆในพื้นที่ที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์อีกด้วย ลักษณะพิเศษของงานแอนโทนาคอสคือการพูดถึงพลังของ”สี”ในแสงไฟ แอนโทนาคอสเลือกใช้สีฟ้า เป็นส่วนใหญ่ในงานประติมากรรมหลายๆชิ้นของเขา เนื่องจากเขาได้นิยามว่า “สีฟ้ามันได้ช่วยลดความรุนแรงของพื้นที่ที่รายล้อมตัวแสงสีฟ้ามันๆอยู่” และแอนโทนาคอสยังกล่าวอีกว่า “สีที่ถูกแสดงออกผ่านรูปแบบของแสงมักทำให้คนดูรู้สึกมีความสัมพันธ์ร่วมต่อพื้นที่ได้มากกว่าสีที่มองเห็นทั่วไป” นั่นเอง

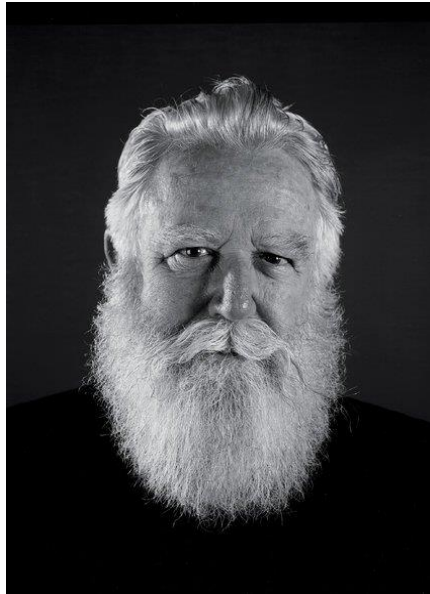


ภาพที่ 2.15 ภาพผลงาน Blue box on the wall ศิลปิน สตีเฟ่น แอนโทนาคอส
(ที่มา : <http://www.stephenantonakos.com/neon3.html>)



ภาพที่ 2.16 ภาพผลงาน Hanging Neon ของศิลปิน สตีเฟ่น แอนโทนาคอส ปี 1965
(ที่มา : <https://3qz65u1sztzzcm1c63v5odmf-wpengine.netdna-ssl.com>)

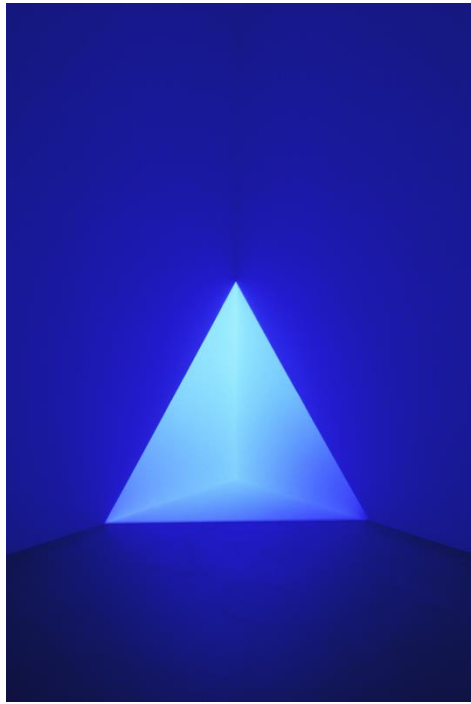
2.4.3 เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell)



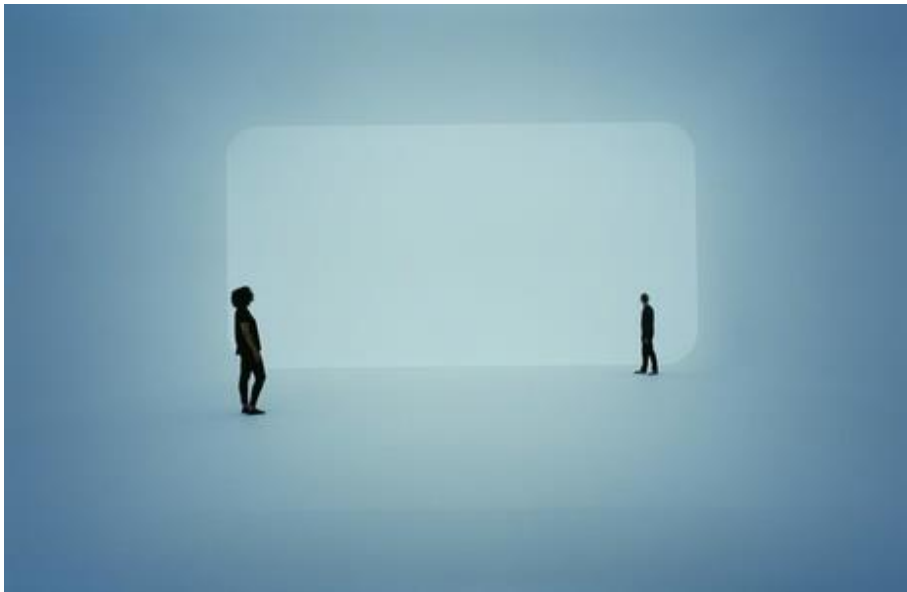
ภาพที่ 2.17 เจมส์ เทอร์เรลล์ ศิลปินชาวอเมริกัน

ศิลปินชาวอเมริกัน เกิดเมื่อปี 1943 เริ่มต้นด้วยการเรียนจบด้านจิตวิทยาและคณิตศาสตร์ ก่อนจะมาศึกษาต่อในด้านศิลปะ ที่ The Claremont Graduate School ที่รัฐ แคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา งานของเทอร์เรลล์ ถูกจัดอยู่ในศิลปะจัดวาง ความน่าสนใจของงานคือการสร้างแสงสมมติขึ้นจากการทดลองและวิจัยแสงจากธรรมชาติ เพื่อใช้แสงสมมติเหล่านั้นสร้างสภาวะที่เกิดขึ้นต่อพื้นที่และแสงซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการของผู้ชมจากประสบการณ์ของแสงธรรมชาติที่ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมอยู่ แรกเริ่มงานของ เจมส์ เทอร์เรลล์ เกิดจากการทดลองแสงที่เกิดขึ้นจากจอฉายภายใต้ โพรเจคเตอร์ ในพื้นที่อาคารปิดมิด หลังจากนั้นเทอร์เรลล์จึงเริ่มทดลองสภาวะแสงจริงจากดวงจันทร์และดวงอาทิตย์ ซึ่งส่งผลถึงพื้นที่ที่ถูกเตรียมไว้ ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างช่วงเวลาของแสงกับพื้นที่อาคาร (Time and Space)

ด้วยการที่เดิมที เทอร์เรลล์มีพื้นฐานในด้าน คณิตศาสตร์และจิตวิทยา งานของเขาจึงมักจะสร้างสภาวะที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางด้านกรรับรู้ของมนุษย์ สร้างสภาวะทางจิตวิทยาการมองเห็นของผู้ชมจากแสงที่ถูกสร้างขึ้น รูปแบบของการจัดวาง มีลักษณะนำพื้นฐานของรูปทรงเรขาคณิตมาใช้ในการออกแบบ โดยมักจะเน้นที่รูปทรงของสี่เหลี่ยม ปริมาตรที่เป็นแท่งทรงกระบอกและเส้นโค้ง โดยให้รูปทรงเหล่านั้นแสดงออกถึงความหมายของมันเองผ่านแสงที่ศิลปินสร้างขึ้นนั่นเอง ประกอบกับความเชื่อในด้านศาสนาของตัวศิลปิน การสร้างความรู้สึกศรัทธาจากแสงที่ถูกสร้างขึ้นเป็นเรื่องที่ถูกหยิบยกมาใช้ในงานยุคแรกๆของ เจมส์ เทอร์เรลล์ การสร้างแสงจำลองที่มีความสว่างมาก กับพื้นที่ที่สะอาดและโล่งเสมือนกับการได้เห็นหรือได้ไปอยู่ในดินแดนหรืออาณาเขตที่ศิลปินได้สร้างขึ้นทำให้ประสบการณ์ของผู้ชมจะถูกเชื่อมโยงกับภาพจำของพื้นที่แบบนี้ซึ่งก็คือสวรรค์ในทางความเชื่อของชาวคริสต์นั่นเอง



ภาพที่ 2.18 ภาพผลงาน Gard, Pale blue ของศิลปิน เจมส์ เทอร์เรลล์ ปี 1968
(ที่มา : www.cobosocial.com/wp-content/uploads/2017/05/)



ภาพที่ 2.19 ภาพผลงาน Into the light ของศิลปิน เจมส์ เทอร์เรลล์
(ที่มา : <https://www.artsy.net/artist/james-turrell>)

2.4.4 โด널ด์ จัดด์ (Donald Judd)



ภาพที่ 2.20 โด널ด์ จัดด์ ศิลปินชาวอเมริกัน

ศิลปินชาวอเมริกัน เกิดที่เมือง มิสซูรี จบการศึกษาในด้านปรัชญาในระดับปริญญาตรีและศึกษาต่อในด้านศิลปะในระดับปริญญาโทต่อ หลังจากจบการศึกษา โด널ด์ จัดด์ ก็ยังได้ไปศึกษาเกี่ยวกับศิลปะเพิ่มเติมอีกที่ Art Students League of New York หลังจากนั้นเริ่มต้นด้วยการเขียนวิจารณ์ศิลปะในนิตยสาร หลังจากนั้นก็ได้เริ่มทำผลงานศิลปะของตัวเองโดยเริ่มจากเทคนิค จิตรกรรมก่อน ผลงานจิตรกรรมในช่วงแรกมีลักษณะเป็นจิตรกรรมนามธรรม โดยยึดเอาโครงร่างของรูปทรงพื้นฐาน เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม มาวาดทับซ้อนกันทำให้เกิดมิติลวงตาด้วยงานจิตรกรรม และถูกจัดอยู่ในศิลปะประเภทลวงตา (Op art)

หลังจากนั้น โด널ด์ จัดด์ ก็เริ่มหันมาทำงานประติมากรรม โดยใช้วัสดุที่เรียบง่าย และสามารถจัดการได้ วัสดุเริ่มแรกที่ โด널ด์ จัดด์ นำมาใช้ คือ ไม้อัดอุตสาหกรรม และโลหะ โดยรูปทรงของชิ้นงานจะค่อนข้างเรียบง่าย โด널ด์ จัดด์ ยึดรูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นรูปทรงพื้นฐานในการสร้างผลงาน เพราะคำนึงถึงการเข้าชมงานประติมากรรมที่จะต้องสามารถมองได้ 360 องศา รอบทิศนั่นเอง ในช่วงหลังวัสดุของโด널ด์ จัดด์ เริ่มเปลี่ยนไปใช้วัสดุที่มีลักษณะของการสะท้อนเพื่อให้เกิดมิติลวงตา เช่น ทองเหลือง อะคริลิก กระจก เป็นต้น นอกจากนี้พื้นที่จัดแสดงผลงานตัวศิลปินก็ได้จัดการใช้วัสดุที่ให้ผลสะท้อนตัวงานอีกทีหนึ่งเพื่อสร้างมิติลวงตาให้ทับซ้อนไปอีกชั้น

ในขณะที่ทำผลงานประติมากรรม โด널ด์ จัดด์ ก็ได้ทำงานจิตรกรรมควบคู่ไปด้วย เนื่องจากของ โด널ด์ จัดด์ พุทธิถึงการลวงตาของตัววัตถุที่เกิดขึ้นในขนาดพื้นที่จริงที่ถูกกำหนดให้เกิดมิติลวงตา เป็นการเล่นกับความรู้สึกของผู้ชมงาน เกิดการเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่จริงในห้องนิทรรศการกับพื้นที่ที่ตัวชิ้นงานสร้างขึ้นมา โดยมุ่งชี้ไปยังการสำรวจสำนึกเรื่องการตัดสีนภาพที่เห็นของตัวผู้ชมนั่นเอง



ภาพที่ 2.21 ภาพผลงาน Untitled ของศิลปิน โดนัลด์ จัดด์ แสดงที่งาน Art Basel in Miami
(ที่มา : <http://art-now-and-then.blogspot.com/2014/09/donald-judd.html>)



ภาพที่ 2.22 ภาพผลงาน Objects ของศิลปิน โดนัลด์ จัดด์ ปี 1962
(ที่มา : <https://juddfoundation.org/artist/art/objects/>)



ภาพที่ 2.23 ภาพผลงาน Untitled ของศิลปิน โดนัลด์ จัดด์ ปี 1969
(ที่มา : <https://www.google.co.th/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fi1.wp.com%2F>)

2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์

จากประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้าในการขับรถช่วงเวลากลางคืนที่เกือบจะกลายเป็นอุบัติเหตุร้ายแรง ด้วยแสงไฟจากรถอีกคันหนึ่งที่ขับสวนมา ทำให้การรับรู้ของข้าพเจ้าในช่วงเวลานั้นเกิดสภาวะขาดการรับรู้ชั่วขณะหนึ่ง ทำให้ไม่สามารถรับรู้เส้นทางและรูปร่างของสิ่งรอบข้างในตำแหน่งที่ถูกต้อง จนเกือบจะนำไปสู่อุบัติเหตุร้ายแรงซึ่งเป็นจุดหนึ่งทำให้ข้าพเจ้าสนใจในเรื่องประสาทสัมผัสและการรับรู้ของมนุษย์

การศึกษาถึงกระบวนการสร้างสภาวะการบิดเบือนการรับรู้ที่เกิดจากแสงที่มนุษย์สร้างขึ้นและแสงจากธรรมชาติ ด้วยข้อจำกัดทางการมองเห็นในเชิงจิตวิทยา ทำให้เกิดความกลัวความสับสน เป็นข้อผิดพลาดจากการมองเห็นซึ่งเป็นผลที่เกิดจากความไม่สัมพันธ์ในเรื่องของพื้นที่ ทิศทางของแสง และวัตถุที่แสงตกกระทบ ทำให้เกิดการรับรู้รูปแบบทางกายภาพของที่เกิดจากแสงในรูปแบบใหม่ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า “สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา” ที่ทำลายการรับรู้ขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เป็นสภาวะที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงอันตราย ความเสี่ยง ความสับสนหรือการถูกคุกคาม และจากลักษณะทางกายภาพนี้ได้ถูกนำมาใช้ในเหตุการณ์ต่างๆของมนุษย์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน

บทที่ 3

การดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค

โครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ภายใต้หัวข้อ “สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา” ต้องอาศัยวิธีการดำเนินการที่รอบคอบตั้งแต่ขั้นตอนการหาข้อมูล การออกแบบตัวชิ้นงาน การขึ้นโครงสร้าง และที่สำคัญที่สุดคือการทดลองเกี่ยวกับการออกแบบแสงและการจัดการตำแหน่งของการวางทิศทางของแสง เพื่อให้แสงทำหน้าที่ตามจุดประสงค์ของโครงการ คือ การทำลายการมองเห็นและสร้างภาพลวงตา ให้เกิดขึ้น ขั้นตอนการทดลองติดตั้งจึงเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของข้าพเจ้า เพื่อให้เกิดผลทางการรับรู้ทางสายตาให้สมบูรณ์ที่สุดนั่นเอง

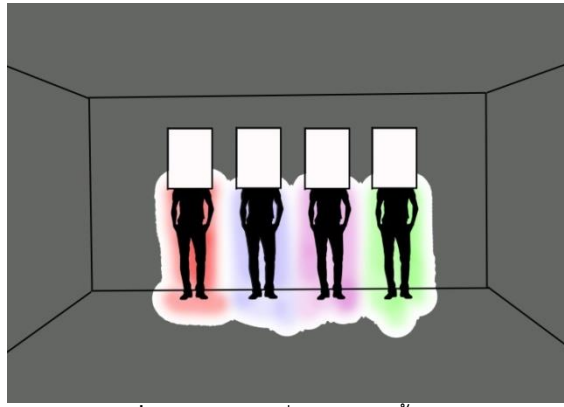
3.1 การดำเนินงานสร้างสรรค์

การดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เกิดจากกระบวนการทดลองทำผลงานให้ได้ตามจุดประสงค์ที่จะนำเสนอคือการทำลายระบบการรับรู้ทางสายตาด้วยแสง จึงเกิดการคิดวิเคราะห์ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบชิ้นงาน รวมไปถึงออกแบบโครงสร้าง การติดตั้งผลงาน และการออกแบบแสงที่จะใช้ในแต่ละชิ้นงาน ก่อนสรุปผลต้องมีการทดลองรูปแบบและทิศทางของแสงเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ตรงต่อจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ การทดลองกับตัวชิ้นงานจึงเป็นขั้นตอนสำคัญอย่างมากต่อการดำเนินงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ซึ่งข้าพเจ้าสรุปมาเป็น 3 โครงการดังนี้

3.1.1 การดำเนินงานโครงการที่ 1

ที่มาของโครงการที่ 1 มีแนวคิดจากการทำลายการรับรู้ทางสายตาด้วยแสงโดยการจำกัดพื้นที่ของผู้ชมและเพิ่มปริมาณความเข้มของแสงให้มากเกินไปเมื่อเทียบกับขนาดพื้นที่จนทำให้สายตาไม่สามารถรับรู้ถึงขนาดของพื้นที่ที่แท้จริง โดยกำหนดให้ผู้ชมงานต้องมีส่วนร่วมในการเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานด้วย จึงได้เกิดเป็นภาพร่างผลงานของโครงการที่ 1 จำนวน 4 ชุด

จากภาพร่างทั้งหมด 4 ชุด ข้าพเจ้าได้เลือกทำผลงานจริงตามแบบของภาพร่างชิ้นที่ 4 โดยคำนึงถึงขนาดและงบประมาณรวมทั้งในรูปแบบของการติดตั้งซึ่งสะดวกต่อการจัดการชิ้นงานสร้างสรรค์และตรงต่อจุดประสงค์ที่จะให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับตัวชิ้นงาน โดยก่อนที่จะสร้างสรรค์ผลงานตามแบบร่างได้มีการปรับแก้จากแบบร่างเดิมก่อน โดยมีการลดจำนวนกล่องจาก 4 กล่องลดลงเหลือ 1 กล่อง แต่ได้มีการขยายขนาดความกว้างและยาวของกล่องไฟเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับผลงานได้มากขึ้น



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างที่ถูกเลือกใช้ในงานจริง

ปัญหาในเรื่องการออกแบบแสงไฟ กับพื้นที่ของตัวกล่องไฟขนาด 120 x 80 ซม. มีขนาดใหญ่พอสมควรเพราะต้องการให้คนเข้าอยู่ในผลงานได้ แต่ไม่ได้คำนึงถึงขนาดความสูงของเพดานกล่องซึ่งจะใช้ในการติดไฟ เพราะขนาดเพดานที่สูงประกอบจำนวนไฟที่ติดตั้งมีปริมาณน้อยทำให้ความเข้มของแสงไม่มากพอที่จะทำให้ลายการรับรู้ของสายตา จึงไม่เกิดผลตามจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน

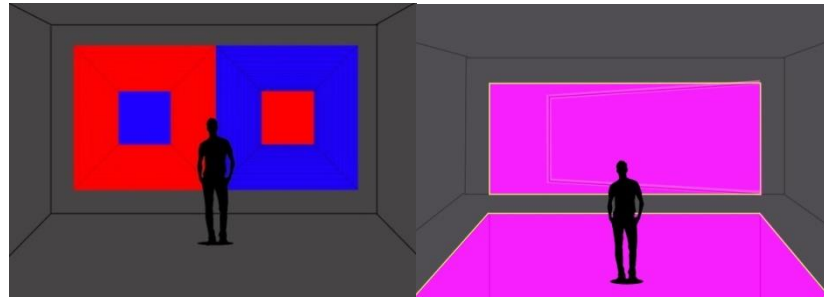
รูปแบบของไฟที่ใช้และการติดตั้งไฟของผลงานจริงไม่ตอบสนองต่อจุดประสงค์ด้วยการติดตั้งในขั้นตอนแรกคือวางไฟไว้ด้านบนของกล่องให้แสงไฟส่องลงมาสะท้อนกันวัสดุที่ใช้บุภายในกล่อง แต่ด้วยแสงไฟไม่เพียงพอจึงทำให้ปริมาณความเข้มของแสงไม่ทำให้เกิดผลตามที่ต้องการ ในขั้นเริ่มแรกข้าพเจ้าใช้สีขาวทามันด้านในของตัวกล่อง เมื่อทดลองแล้วกลับไม่ได้ผลตามต้องการจึงได้ทำการเปลี่ยนไปใช้วัสดุ โดยเลือกใช้วัสดุเป็นแผ่นอะคริลิคสีขาวขุ่นเพื่อใช้เป็นตัวสะท้อนให้แสงแรงมากขึ้น แต่กลับเกิดปัญหาในการติดตั้งแผ่นอะคริลิคภายในเกิดไม่ประกบกันสนิทซึ่งเกิดจากขั้นตอนในการวัดและตัดไม้เพื่อทำกล่องมีขนาดไม่คงที่ทำให้เกิดการเหลื่อมของตัวแผ่นอะคริลิคเกิดผลทำให้งานดูไม่สมบูรณ์

ปัญหาต่อมาที่เกิดขึ้น คือ ในขั้นตอนการติดตั้ง เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าจำเป็นที่จะต้องจัดแสดงในพื้นที่ที่มีความมืด แต่เกิดปัญหาจากพื้นที่ที่ใช้จัดแสดงมีกำแพงสีขาวทำให้เวลาดับไฟรอบๆห้องนิทรรศการก็ยังมีแสงสว่างจากกำแพงสีขาวอยู่ จึงไม่ได้ผลตามที่ต้องการซึ่งก็คือการติดตั้งในพื้นที่มืดสนิทจะทำให้ไฟจากตัวชิ้นงานดูสว่างขึ้นไปด้วย และในขั้นตอนการแขวนตัวกล่องก็เกิดปัญหาจากการติดตั้งที่ไม่สมบูรณ์เนื่องจากกล่องไฟมีขนาดใหญ่แลมีน้ำหนักมาก การติดตั้งเลือกใช้การแขวนเพราะไม่ต้องการให้ด้านล่างของกล่องเป็นพื้นที่อิสระเดินเข้าหรือออกได้โดยง่าย แต่ด้วยขนาดและน้ำหนักของกล่องทำให้การติดตั้งโดยการแขวนเป็นไปอย่างยากลำบากเพราะต้องแขวนในที่สูงเพื่อให้ได้ระดับสายตาของผู้เข้าชมงาน

ในส่วนของขั้นตอนการแก้ไขปัญหา ในขั้นแรกเรื่องขนาดของกล่อง ได้ทำการลดขนาดกล่องลงโดยการตัดส่วนด้านบนออกไปประมาณ 30 ซม. จากเดิม 120 x 80 ซม. จะเหลือ 90 x 80 ซม. ขั้นตอนต่อมาคือการเปลี่ยนหลอดไฟจากเดิมใช้หลอด LED Biobulb ชนิดกลม เปลี่ยนมาเป็น

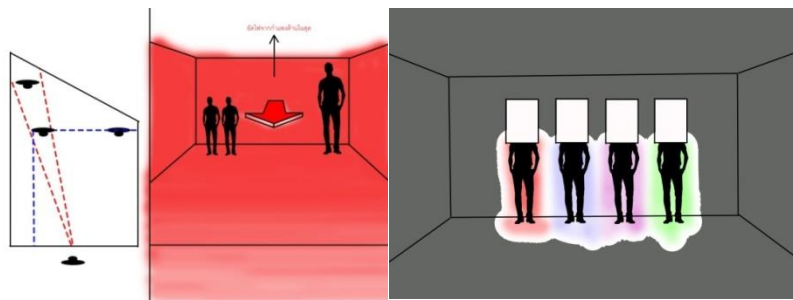
หลอดไฟ LED T8 ขนาด 60 ซม. จำนวน 60 หลอด ติดรอบๆผนังของกล่องแทนแผ่นอะครีลิค จำนวน 3 ด้าน ส่วนที่เหลืออีก 1 ด้านใช้อะครีลิคสีขาวขุ่นติดผนังเพื่อสะท้อนแสงเหมือนเดิม จากนั้น จึงได้ทำการเปลี่ยนวิธีการมีส่วนร่วมของผู้ชมกับผลงานใหม่จากแต่เดิมให้เดินเข้าไปอย่างเดียวเป็นการ ที่ผู้ชมได้กดสวิตช์เปิดไฟในกล่องเอง

ภาพร่างโครงการที่ 1



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชั้นที่ 1

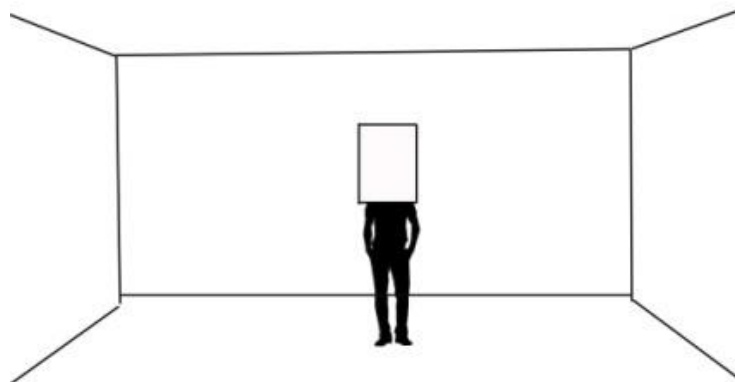
ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชั้นที่ 3

ภาพที่ 3.5 ภาพร่างชั้นที่ 4

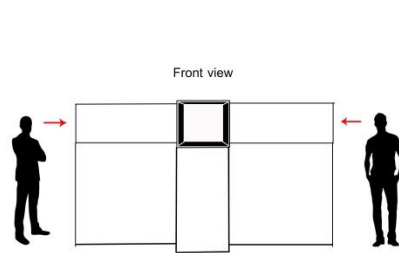
(ชั้นที่ถูกใช้ในงานจริง)



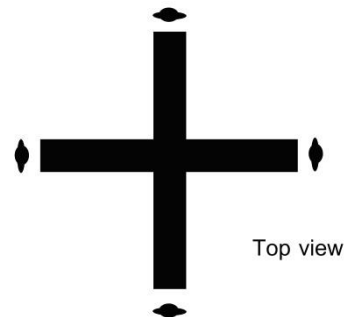
ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชั้นที่ 4 ที่ถูกแก้ไขเพื่อใช้งานจริง

3.1.2 การดำเนินงานโครงการที่ 2

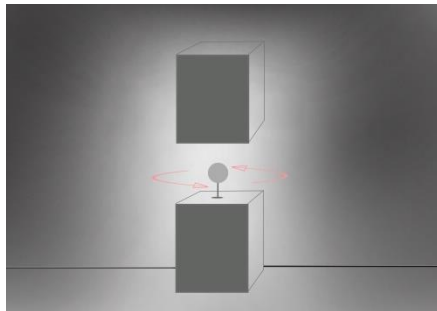
การดำเนินงานสร้างสรรค์ในโครงการที่ 2 มีจุดเริ่มจากการพัฒนาตัวแบบโครงการที่ 1 เริ่มจากการสร้างสรรค์ผลงานที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับตัวงานด้วย โดยใช้การรับรู้ทางสายตาเป็นตัวกำหนดถึงรูปแบบการเข้าชมงานของผู้ชม และใช้วัสดุที่ให้ผลในการลงตามาใช้เพื่อสร้างความสับสนแก่ผู้ชม รวมถึงต้องการลดขนาดของตัวชิ้นงานลงจากเดิมที่มีขนาดใหญ่ เพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น จึงได้เกิดการสร้างภาพร่างของโครงการที่ 2 จำนวน 4 ชั้นดังนี้



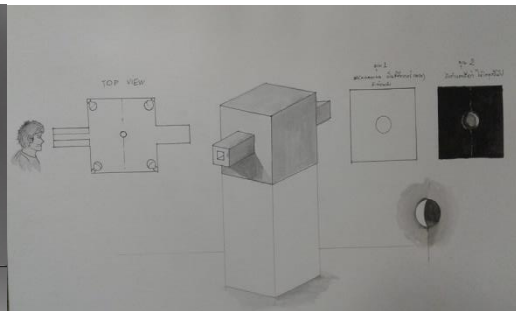
ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชั้นที่ 4
(ภาพร่างชั้นที่ถูกใช้งานจริง)

ในการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานโครงการที่ 2 มีปัญหาในการเลือกวัสดุที่จะนำมาใช้เพื่อสร้างความลวงตา กับแสงไฟที่ถูกกำหนดขึ้น ในขั้นตอนแรกข้าพเจ้าได้เลือกใช้แผ่นสติ๊กเกอร์อุตสาหกรรมที่มีคุณสมบัติสะท้อนแสงสีขาวทำให้เกิดมิติของสีที่ผิดเพี้ยน ทำให้สายตาไม่สามารถรับรู้รูปทรงได้ แต่ผลลัพธ์ที่ได้ยังไม่น่าพอใจ เนื่องจากการออกแบบการวางไฟและตัววัสดุทำงานไม่สัมพันธ์กันจึงเกิดความไม่สมบูรณ์ในตัวชิ้นงาน จึงทำการแก้ไขโดยการเปลี่ยนวัสดุจากแผ่นสติ๊กเกอร์มาเป็นแผ่นอะคริลิกกระจกแทนและออกแบบการวางแผ่นอะคริลิกกระจกให้กลายเป็นกล่องที่สามารถสะท้อนมุมทุกมุมเพื่อสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้นได้

ปัญหาต่อคือเรื่องของขนาดตัวกล่องไฟ เนื่องจากข้าพเจ้าเลือกใช้วัสดุที่นำมาทำโครงสร้างเป็นไม้อัดกระดาษ MDF เนื่องจากมีคุณสมบัติที่เบา สามารถติดตั้งได้และเคลื่อนย้ายได้ง่าย แต่มีข้อเสีย

คือเมื่อถูกสภาพอากาศที่ร้อนหรือชื้นเกินไปจะทำให้เสียรูปทรงได้โดยง่ายจึงเกิดความไม่สมบูรณ์ในการประกอบสร้างเนื่องจากขนาดของไม้อัดไม้ได้มาตรฐานตามที่วัดไว้จึงต้องทำการเปลี่ยนวัสดุเป็นไม้อัดกระดาศ MDF ที่มีขนาดความหนามากขึ้นเพื่อให้คงทนต่อสภาพอากาศและทำการจัดเก็บไว้ในที่อุณหภูมิเหมาะสม ในส่วนของการประกอบสร้างในขั้นแรกการประกอบโครงสร้างไม้ใช้การยิงตะปูลม แต่การยิงของตะปูลมไม่เพียงพอทำให้ตัวกล่องประกบกันไม่สนิท จึงได้เปลี่ยนมาใช้ตะปูเกลียวยึดแทน และทำการทากาวต่อไม้ก่อนประกบเพื่อเสริมความแข็งแรงอีกด้วย

ในส่วนของช่องที่ให้ผู้ชมเข้าไปมอง แรกเริ่มข้าพเจ้าได้ทำให้เป็นช่องสี่เหลี่ยม มีลักษณะเป็นท่อยื่นออกมาตามแบบภาพร่างที่ใช้แต่เกิดปัญหาในเรื่องขององศาและทัศนวิสัยในการรับรู้ที่ไม่กว้างมากพอที่จะทำให้รับรู้ถึงวัตถุในตัวกล่องไฟจึงได้ทำการเปลี่ยนจากช่องสี่เหลี่ยมมาเป็นช่องมองแบบวงกลม คล้ายการส่องกล้องมองเพื่อสร้างสถานการณ์ให้ผู้ชมต้องเดินเข้ามามองภายในตัวงานนั่นเองในส่วนปัญหาโดยรวมของโครงการที่ 2 ที่เพิ่มเติมมาคือความละเอียดในการวัดและการคำนวณที่ต้องใช้ขนาดที่พอดีเพื่อทำให้ตัวชิ้นงานสมบูรณ์ที่สุดนั่นเอง

หลังจากแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์ก็สามารถสื่อสารถึงประเด็นที่ต้องการสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ข้าพเจ้าต้องการทำลายเรื่องการรับรู้ด้วยลักษณะกายภาพของแสงโดยทำการเพิ่มปริมาณความเข้มของแสงที่ทำให้ดวงตาไม่สามารถรับรู้รูปร่างและรูปทรงได้ชั่วขณะเพื่อสร้างความตระหนักและสำนึกถึงอันตรายที่เกิดขึ้นจากสภาวะขาดการรับรู้ชั่วขณะที่อาจส่งผลต่อความปลอดภัยทั้งต่อตัวเองและผู้อื่น เป็นการกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมงานให้เกิดความนึกคิดอย่างรอบคอบเกี่ยวกับสภาวะการมองเห็นในสถานที่หรือสถานการณ์ที่มีปริมาณความเข้มของแสงเกินกว่าที่ธรรมชาติของมนุษย์จะรับรู้ได้นั่นเอง

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหัวข้อ “สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา” จำเป็นต้องอาศัยขั้นตอนการสร้างสรรค์ที่ละเอียดในทุกขั้นตอน เริ่มตั้งแต่กระบวนการออกแบบ การถอดแบบเพื่อประกอบโครงสร้าง การประกอบไฟ รวมไปถึงขั้นตอนการติดตั้งผลงานเพื่อจัดแสดง เพื่อให้ได้ผลงานสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ที่สุด ข้าพเจ้าจึงขอยกตัวอย่างขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานของโครงการที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาถึงรูปแบบและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าต่อไป

3.2.1 วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา” จำเป็นที่จะต้องใช้เครื่องมือในเชิงเทคนิคการช่างเพื่อทำชิ้นงานไล่ตั้งแต่การขึ้นโครงไปจนกระทั่งขั้นตอนติดตั้งเพื่อนำผลงานแสดง วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้เพื่อทำผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีดังนี้



เลื่อยไฟฟ้า



สว่าน



เครื่องเจียร



ค้อน



ตลับเมตร



กรรไกร



ตะปูเกลียวและพุก



ดอกสว่านเจาะวงกลม



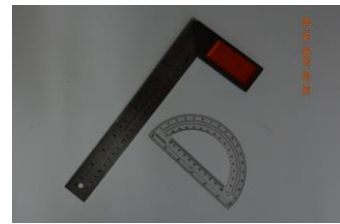
ปืนยิงตะปูลม



เครื่องตัดไม้



เครื่องเป่าลม



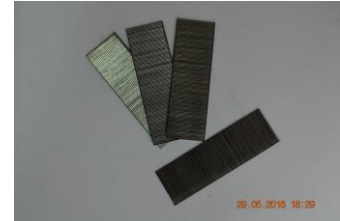
ไม้ฉากและครึ่งวงกลม



ตัวล็อก C-camp



ไขควง



ดอกตะปูลม



กาวต่อไม้ TOA



กระดาษทรายขัดไม้



คัตเตอร์



เทปกาว และ เทปพันสายไฟ



ไขควงชั้นน็อตตัวเมีย



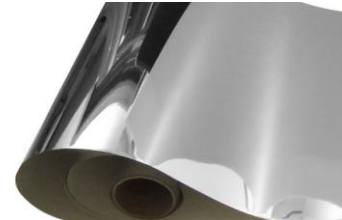
ดอกสว่าน



ใบเลื่อยตัดไม้และอะคริลิก



ไม้อัดกระดาษ MDF

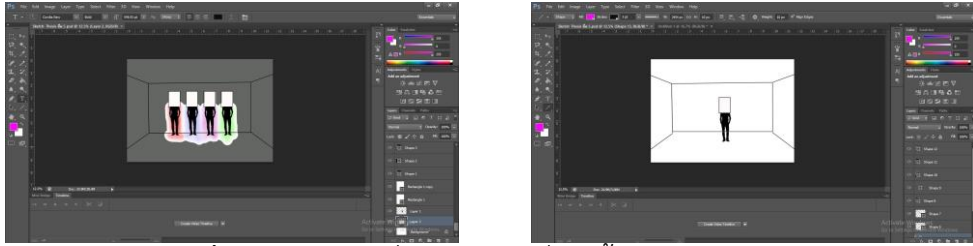


แผ่นอะคริลิกกระจก

ภาพที่ 3.11 วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

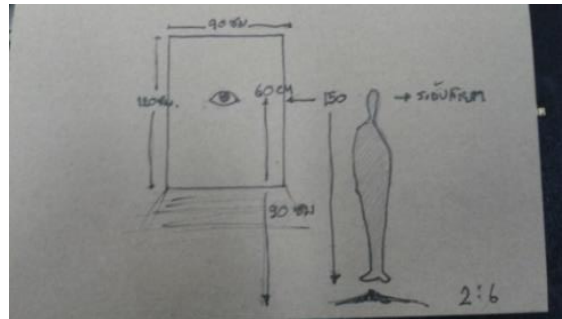
3.2.2 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนการร่างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างที่ถูกแต่งใหม่เพื่อใช้ชิ้นงานจริง (ภาพขาว)

ถอดภาพร่างมาลงในสมุดสเก็ตช์ใช้อัตราส่วน 2:6 ในการร่างแบบ



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างในสมุดสเก็ตช์

ถอดแบบจากภาพร่างและขึ้นโครงสร้างของผลงานโดยใช้ ไม้กระดาน MDF เป็นวัสดุในการขึ้นโครงสร้าง ทำการวัดขนาดและตัดไม้ด้วยเลื่อยไฟฟ้าขนาดเล็ก (เลื่อยจิ๊กซอ)



ภาพที่ 3.14 ทำการวัดและตัดด้วยเลื่อยไฟฟ้า (เลื่อยจิ๊กซอ)

เมื่อตัดไม้ครบตามจำนวนจึงนำไม้มาขัดขอบด้วยกระดาษทรายหยาบเพื่อลบรอยฟันที่เกิดจากใบเลื่อย และนำชิ้นส่วนของไม้มาประกบติดกันด้วยปืนตะปูลม ทำเป็นโครงสร้างกล่องสี่เหลี่ยม



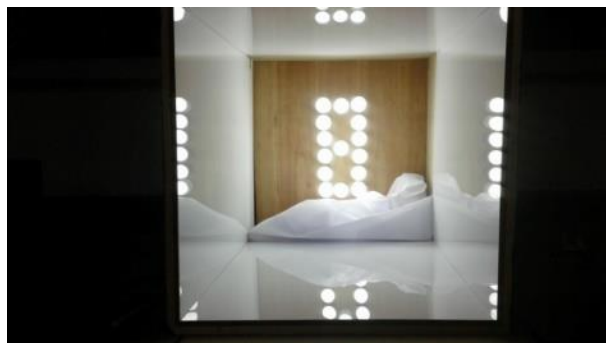
ภาพที่ 3.15 ทำการขัดลบรอยฟันเลื่อยและประกบด้วยปืนตะปูลม

ทำการต่อแผงไฟที่ใช้เป็นตัวกำเนิดแสงและเป็นฝาปิดประกบด้านบน โดยออกแบบรูปแบบการวางไฟ แต่ละดวงให้เกิดการกระจายแสงที่ตกกระทบพื้นผิวของวัสดุที่นำมาบุผนัง ทำการติดแผงหลอดไฟและต่อขั้วไฟทุกด้านเพื่อนำมารวมเป็นระบบเปิด-ปิดสวิตช์ อันเดียว



ภาพที่ 3.16 การทำแผงไฟและการเดินสายไฟ

บุผนังด้านในด้วยแผ่นอะคริลิกเพื่อให้เกิดการสะท้อนแสงเข้าสู่ดวงตาผู้ชมงานโดยคำนึงถึงระยะขอบของผนังแต่ละแผ่นเพื่อไม่ให้เกิดรอยประกบที่ไม่สนิทซึ่งจะทำให้เกิดความไม่เรียบร้อยขึ้น



ภาพที่ 3.17 บริเวณผนังภายในชั้นงานที่บุด้วยแผ่นอะคริลิกสีขาวขุ่น

เดินสายไฟภายนอกให้เรียบร้อย และป้องกันอุบัติเหตุด้วยการใช้เทปพันสายไฟ



ภาพที่ 3.18 วิธีพันสายไฟกันทองแดงลัดวงจร

ทำการที่แขวนชิ้นงานด้วยการเจาะที่คล้องหูช้าง เพื่อแขวนกับผนัง



ภาพที่ 3.19 ที่แขวนหูช้างสำหรับแขวนติดกำแพง

ทำการที่แขวนชิ้นงานด้วยการเจาะที่คล้องหูช้าง เพื่อแขวนกับผนัง



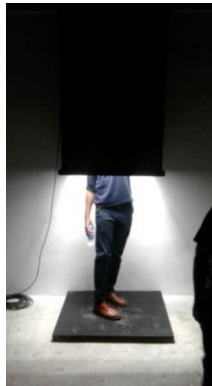
ภาพที่ 3.20 ที่แขวนหูช้างสำหรับแขวนติดกำแพง

ทำสีภายนอกชิ้นงานด้วยสีดำและตีโครงไม้ด้านนอกเพื่อเสริมความแข็งแรงของกล่องไฟ



ภาพที่ 3.21 ทาสีดำภายนอกและตีโครงไม้เสริมความแข็งแรง

ทำการติดตั้งชิ้นงานที่ห้องนิทรรศการ



ภาพที่ 3.22 การติดตั้งภายในห้องนิทรรศการ

ภาพปัญหาในการประกอบสร้างผลงาน



ภาพที่ 3.23 ภาพของกล่องที่วัดมุมไม่ได้องศาทำให้เกิดการเหลื่อมของวัสดุที่นำมาใช้ภายใน



ภาพที่ 3.24 รอยประกบที่ไม่สนิทของอะครีลิกภายในทำให้ดูไม่เรียบร้อย



ภาพที่ 3.25 กำแพงขาวทำให้เกิดแสงรบกวนอื่นๆที่สะท้อนจากไฟในตัวผลงาน



ภาพที่ 3.26 ภาพการทดลองติดตั้งในที่มืด แสงจากตัวงานจะเด่นชัดกว่ากำแพงสีขาว



ภาพที่ 3.27 จำนวนไฟไม่เพียงพอที่จะทำการส่องสว่าง

ภาพการแก้ไขปัญหา



ภาพที่ 3.28 ชิ้นส่วนด้านบนกล่องที่ถูกตัดออก เมื่อเทียบขนาดคนจริง โดยตัดออกจากเดิม 20 ซม.เพื่อเป็นการจำกัดปริมาณของแสงไฟให้มีความเข้มมากขึ้นเมื่อเทียบกับขนาดพื้นที่



ภาพที่ 3.29 หลอดไฟ T8 ขนาด 60 ซม. ที่นำมาใช้แทน หลอด LED Biobulb



ภาพที่ 3.30 เสริมโครงไม้เพิ่มความแข็งแรงของตัวงาน ด้วยการตีโครงไม้จ๊อยท์ อัดเพิ่มเข้าไปอีกชั้นเพื่อยึดให้ โครงสร้างกล่องแน่นขึ้นไม่ขยับเคลื่อนไปมา



ภาพที่ 3.31 ภาพงานที่ติดตั้งสมบูรณ์และผู้ชมเข้าชมผลงาน

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

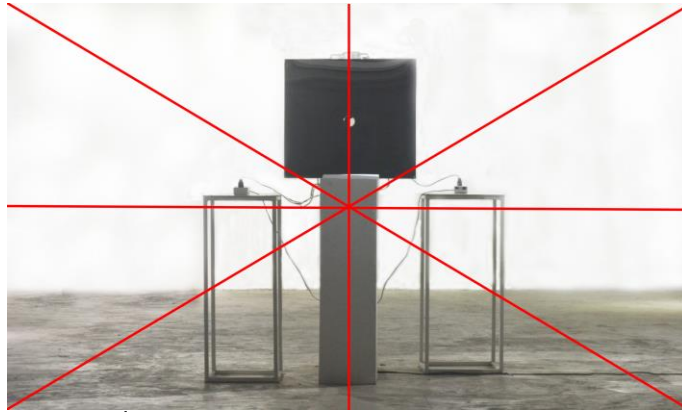
จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อ “สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา” หลังจากผ่านขั้นตอนการลงมือปฏิบัติงานจนได้ผลงานที่สมบูรณ์แล้ว ในส่วนของการวิเคราะห์ผลงานก็เป็นอีกขั้นตอนหนึ่งที่มีความสำคัญ เพื่อทำการประเมินและตรวจสอบตัวชิ้นงานตามหลักทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ว่าผลงานที่ได้ถูกนำเสนอไปตรงตามหัวข้อที่ได้เสนอไปก่อนหน้านี้ รวมไปถึงเป็นการทำความเข้าใจในผลงานของตัวข้าพเจ้าเองว่าสัมฤทธิ์ผลมากน้อยเพียงใดที่จะสื่อสารต่อผู้ชมงานอีกด้วย

4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition) เป็นหลักการจัดภาพโดยมีมุมมองที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ผลงานที่ถูกจัดวางองค์ประกอบแล้วดูสมบูรณ์ทั้งในด้านเนื้อหาและในตัวของรูปแบบงาน สามารถสื่อถึงประเด็นของผลงานสู่ผู้รับชมได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ หากองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สอดคล้องหรือสัมพันธ์กับตัวเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร ผลงานก็จะขาดคุณค่าและสุนทรีย์ะไปมากอีกด้วย ดังนั้นขั้นตอนในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการสร้างผลงานสร้างศิลปะนิพนธ์ชุด “สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา” ได้มีการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ดังนี้

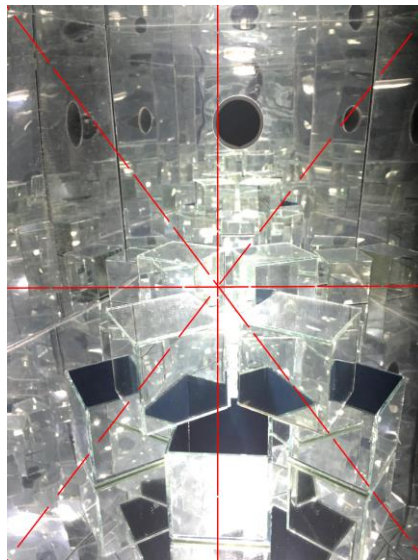
4.1.1 เอกภาพ (Unity)

ความเป็นเอกภาพของผลงานข้าพเจ้าชุดนี้เกิดขึ้นสอดคล้องกับความกลมกลืน (Harmony) ซึ่งเป็นผลจากวัสดุที่เลือกใช้ทั้งในส่วนรูปทรงภายนอกและตัววัตถุภายใน ด้วยความเป็นโทนสีใกล้เคียงกัน คือ ออกไปในโทนสีสว่างทั่วทั้งผลงานทำให้เกิดความเป็นเอกภาพจากการคุมโทนสีของวัสดุนั่นเอง



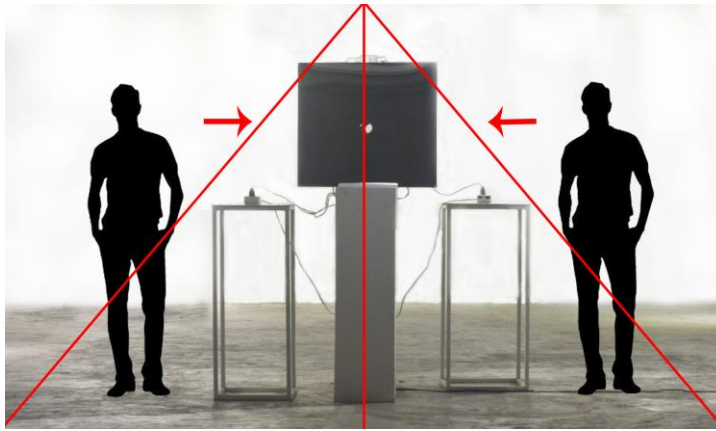
ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงเอกภาพจากรูปทรงภายนอกของงาน

ในส่วนของความเป็นเอกภาพจากภายในผลงานเกิดจากมิติใหม่ที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของแสงไฟที่สว่างเป็นจังหวะกระทบกับผิววัสดุที่เลือกใช้ ทำให้เกิดมิติในการมองเห็นที่ไม่มีอยู่จริง เป็นการสร้างระยะการมองใหม่ด้วยแสงไฟเกิดเป็นเอกภาพของภาพที่กระทบต่อการรับรู้ทางสายตาของผู้เข้าชมผลงาน



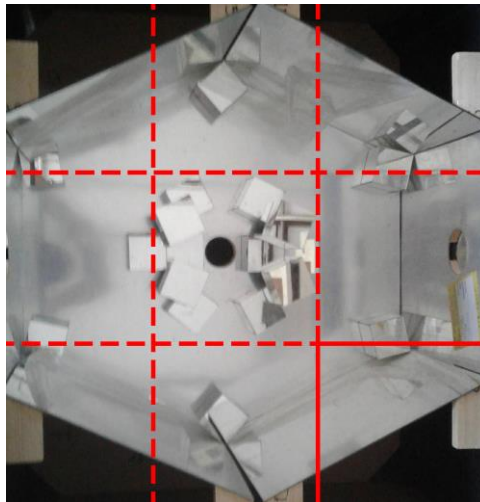
ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงเอกภาพจากมิติที่เกิดขึ้นใหม่จากไฟภายใน

4.1.2 ความสมดุล (Balance)



ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงถึงความสมดุลจากการจัดวางผลงานจากรูปทรงภายนอกกับการเข้าชมผลงาน

ความสมดุลในชิ้นงานเกิดจากการจัดวางตัวชิ้นงานกับสถานที่จัดแสดง โดยใช้หลักการง่ายๆ โดยคำนึงถึงพื้นที่จัดแสดงก่อนเป็นอันดับแรก การจัดวางโดยใช้หลักความสมดุลนี้ ช่วยทำให้รูปทรงของผลงานเด่นชัดขึ้นอีกด้วย นอกจากรูปทรงภายนอกที่เกิดความสมดุลแล้ว การจัดเรียงวัตถุที่อยู่ด้านในก็ใช้หลักความสมดุลเข้ามาช่วยอีกด้วย เพราะการจัดวางด้วยหลักความสมดุลทำให้เกิดการซ้ำของภาพวัตถุเด่นชัดมากขึ้นอีกด้วย โดยการจัดเรียงวัตถุที่อยู่ด้านในตัวผลงานมีการวางที่ต้องการผลของมุมมองเพื่อสร้างมิติที่ใหม่ที่ไม่สามารถมองเห็นได้เมื่อระบบทางเทคนิคไม่ทำงานแต่ก็สามารถเกิดความเป็นสมดุลได้จากจังหวะการวางวัตถุนั้นเอง

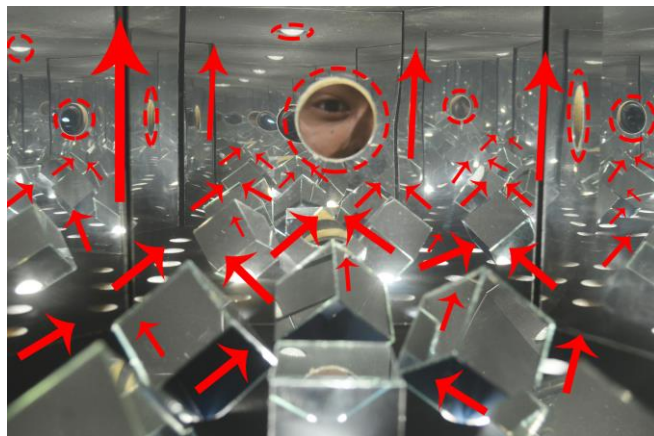


ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงถึงความสมดุลจากการจัดวางวัตถุภายใน

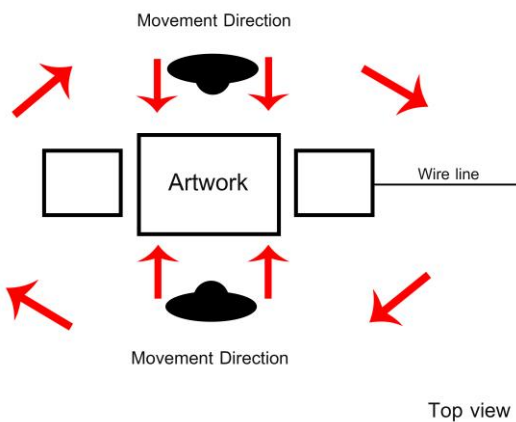
4.1.3 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าเกิดจากการกระพริบของไฟที่เกิดจากการตั้งค่าระบบไฟให้กระพริบตามจังหวะที่สร้างความสับสนต่อการรับรู้ของผู้ชมงาน นอกจากตัวไฟจะกระพริบแล้วเกิดความเคลื่อนไหวในตัวของคุณสมบัติของดวงไฟแล้ว การสว่างของไฟยังทำให้ปรากฏภาพการสะท้อนของวัตถุที่เกิดจากจังหวะไฟกระพริบ เพื่อสร้างจังหวะการเคลื่อนไหวเป็นภาพที่ทำให้ผู้ชมมองเห็นอีกด้วย

นอกจากจังหวะที่เกิดขึ้นจากแสงไฟและวัสดุที่เงาตกกระทบ การวางจังหวะการเดินเข้าชมผลงานก็สำคัญเช่นกัน การวางจังหวะของการเข้าชมผลงานประติมากรรมชุดนี้ ถูกจัดวางให้สามารถเข้าชมได้จากรอบทิศทางเป็นวงกลม ผู้ชมสามารถเข้าดูได้ทั้งสองฝั่งไม่ว่าจากทางซ้ายก่อนหรือจากทางขวามาก่อนก็ตาม



ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงถึงการซ้ำที่เกิดจากการกระพริบเป็นจังหวะของไฟ

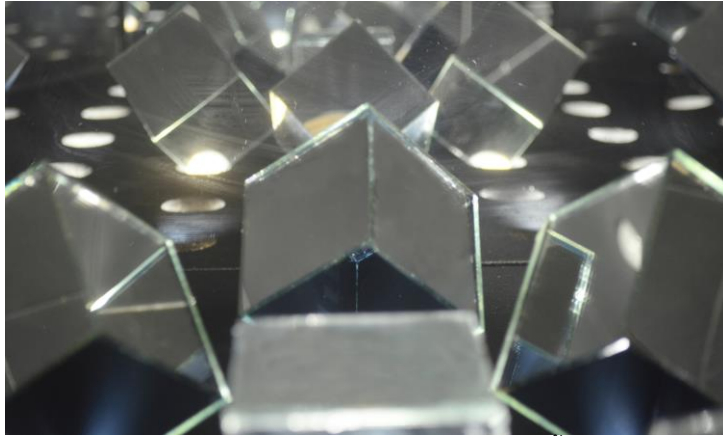


Top view

ภาพที่ 4.6 ภาพผังแสดงจังหวะการเดินเข้าชมผลงานจากมุมบน

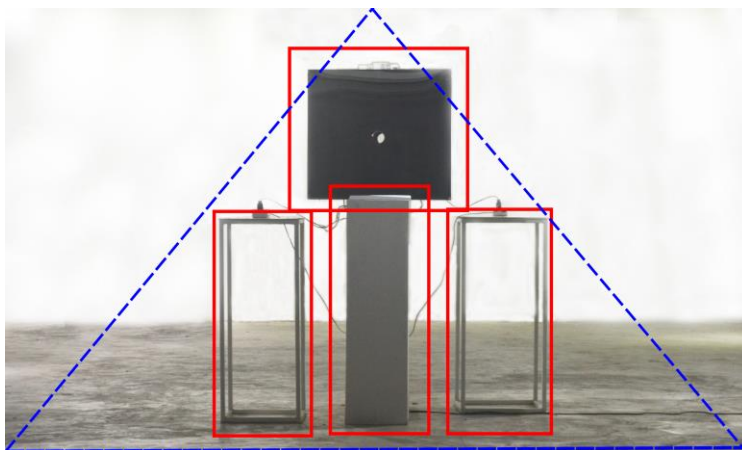
4.1.4 ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้เกิดความกลมกลืนจากตัววัสดุและวัตถุที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในการทำงานสร้างสรรค์ซึ่งถูกกำหนดจากคุณสมบัติของตัววัสดุเพื่อที่จะนำเสนอถึงประเด็นและเนื้อหาของตัวผลงาน ด้วยโทนสีและลักษณะการสะท้อนของตัววัสดุอะคริลิกกระจก ทำให้ผลงานดูกลมกลืนทั้งในส่วนภายในและภายนอกชิ้นงานอีกด้วย



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงถึงความกลมกลืนจากผิวของวัสดุที่ถูกเลือกใช้ทั้งภายในและภายนอกชิ้นงาน

ในส่วนของความกลมกลืนภายนอกเกิดจากรูปทรงของตัวชิ้นงาน รวมไปถึงตัวแทนวางผลงาน และแทนวางระบบไฟและอุปกรณ์เชิงเทคนิค ที่จัดอยู่ในรูปทรงเรขาคณิต สี่เหลี่ยม ไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมดของงานจึงสร้างความกลมกลืนทั่วทั้งบริเวณพื้นที่ของการจัดวางผลงานไปอีกด้วย ทั้งนี้ทั้งนั้นสีที่ใช้ในวัสดุทั้งตัวชิ้นงานและแทนวางงานก็ถูกจัดไปในโทนสีเดียวกันอีกด้วย ทำให้เกิดความกลมกลืนมากขึ้น

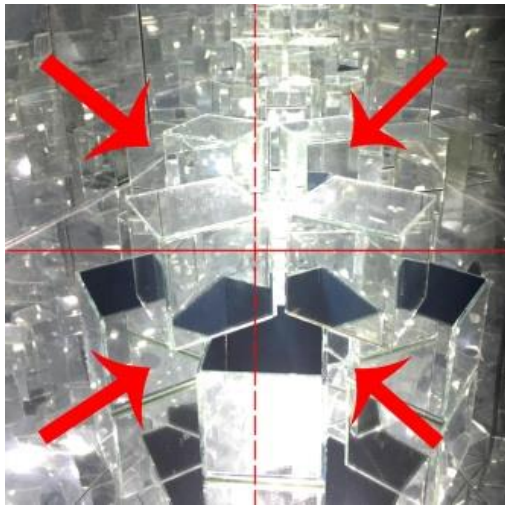


ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงรูปทรงเรขาคณิตภายนอก

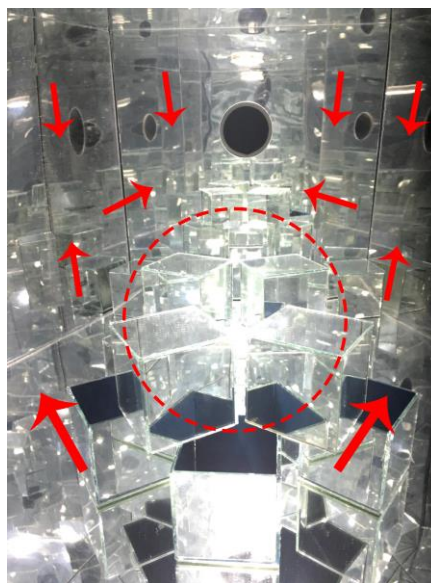
4.1.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

การเน้นในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ สัมพันธ์กับจังหวะและการซ้ำในทัศนธาตุ ตัววัตถุถูกเน้นจากจังหวะการกระพริบของดวงไฟ ทำให้เกิดเป็นภาพการซ้ำเรื่อยๆ สร้างภาพจำซึ่งเป็นการเน้นให้เกิดจุดเด่นภายในงานขึ้นเพื่อสร้างให้เกิดความสับสนตามประเด็นหลักของผลงาน ในส่วนของภายนอก ความเป็นเด่นถูกเน้นขึ้นจากรูปร่างของตัวชิ้นงานและพื้นผิวของวัสดุที่นำมาใช้ประกอบสร้าง และการจัดวางผลงานที่ใช้หลักความสมดุลจัดการกับพื้นที่ สร้างความเป็นเด่นให้เกิดขึ้นจากการจัดวางอีกด้วย

ในส่วนของความเป็นรองเกิดจากเงาวัตถุที่สะท้อนเมื่อระบบไฟทำงานในเชิงเทคนิคสัมพันธ์กับวัสดุที่เลือกใช้ซึ่งมีคุณสมบัติสะท้อนทำให้เกิดภาพระยิบระยับและมิติใหม่ที่ไม่มีอยู่จริงทั่วทั้งบริเวณของพื้นที่ชิ้นงานภายใน



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงความเป็นเด่นจากการซ้ำที่เกิดจากการกระพริบของไฟ

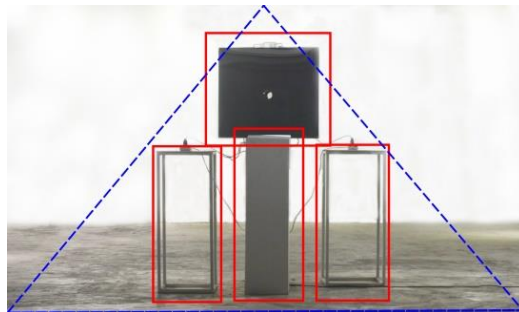


ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงความเป็นรองจากการสะท้อนของผิววัสดุกับวัตถุ

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

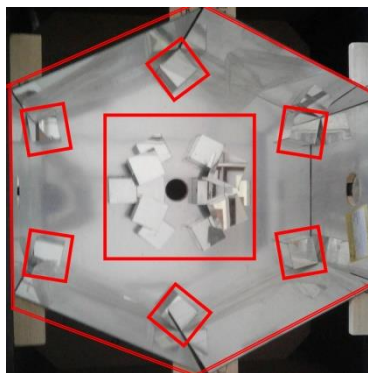
กระบวนการและเทคนิคการสร้างผลงานชุด “สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา” ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาในรูปแบบของชิ้นงาน ประติมากรรม ดังนั้นการออกแบบตัวชิ้นงานจึงใช้หลักทัศนธาตุทางประติมากรรมมาใช้ในการออกแบบโครงสร้าง การจัดวาง รวมไปถึงการเลือกใช้วัสดุในการทำชิ้นงาน เป็นต้น โดยมีหลักเกณฑ์ในการเลือกใช้ทัศนธาตุต่างๆเพื่อนำมาวิเคราะห์ดังนี้

4.2.1 รูปทรง (Form)



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงรูปทรงภายนอก

รูปทรงที่ถูกเลือกใช้ในชิ้นงาน ในส่วนของรูปทรงภายนอก จะเป็นรูปทรงที่มาจากเรขาคณิตพื้นฐาน คือ ความเป็นทรงสี่เหลี่ยม (Geometric form) ซึ่งเป็นตัวกำหนดในการสร้างรูปทรงและการจัดการกับพื้นที่ภายในรูปทรงสี่เหลี่ยมทั้งการออกแบบโครงสร้างในส่วนภายนอกและภายใน รวมไปถึงการติดตั้งระบบไฟและการเลือกใช้วัสดุต่อตัวชิ้นงานสร้างสรรค์

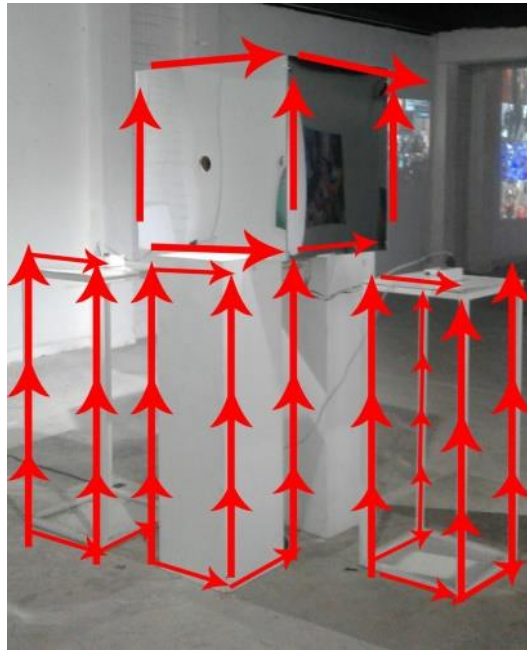


ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงรูปทรงภายใน

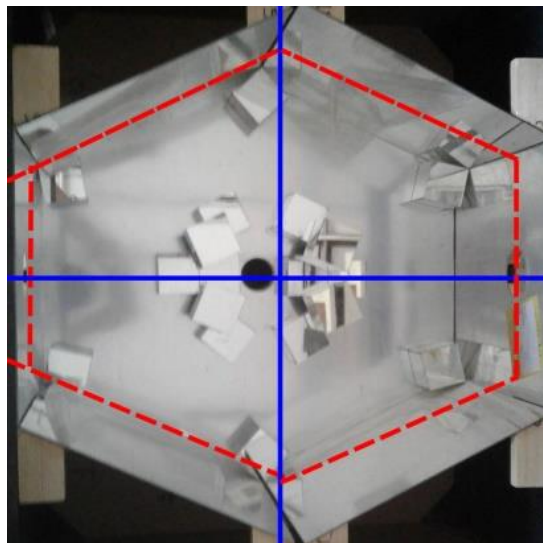
ในส่วนของรูปทรงภายในข้าพเจ้าเลือกใช้เป็นรูปทรงหกเหลี่ยมเพื่อติดตั้งตัววัสดุที่ส่งผลสะท้อนเพื่อให้เกิดภาพในหลายมิติโดยการจัดวางทั้งตัววัสดุและการวางไฟจะถูกควบคุมและกำหนดโดยรูปทรงภายในอีกด้วย

4.2.2 เส้น (line)

เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการออกแบบโครงสร้างในผลงานสร้างสรรค์ เมื่อนำเส้นมาประกอบกันทำให้เกิดเป็นรูปทรง (form) ผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าเลือกการใช้เส้นแบบเรขาคณิตพื้นฐาน คือ เส้นตรง และเส้นโค้ง มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน เส้นตรงเมื่อประกอบรวมกันจะได้รูปทรงสี่เหลี่ยมและหกเหลี่ยมเพื่อทำให้เกิดมุมที่จะทำหน้าที่สะท้อนเมื่อนำตัววัสดุเข้าไปติดตั้ง ส่วนเส้นโค้งถูกใช้ในการออกแบบช่องมองภายนอกตัวงาน ซึ่งมีลักษณะเป็นวงกลมที่เกิดจากเส้นโค้ง ใช้เพื่อลดความแข็งกระด้างจากรูปทรงที่เกิดจากเส้นตรง



ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงเส้นตรงที่ถูกประกอบเป็นรูปทรงภายนอก

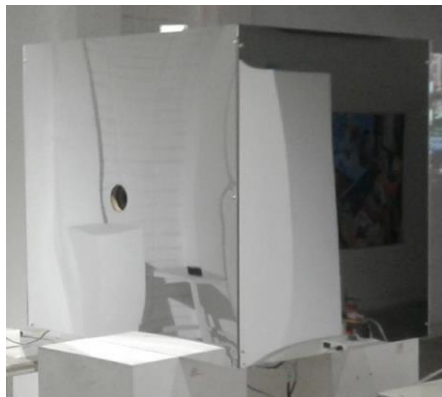


ภาพที่ 4.14 ภาพแสดงเส้นจากภายในผลงาน

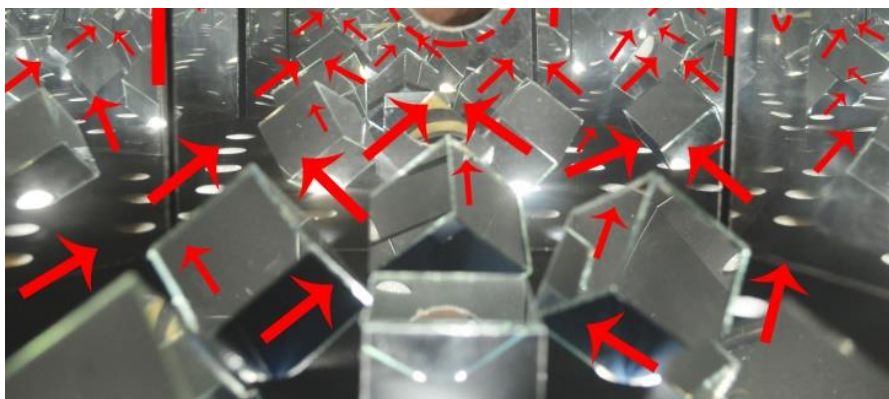
4.2.3 สี (Color)

สีเป็นตัวบอกถึงลักษณะความเด่นชัดของตัวผลงาน ด้วยผลงานของข้าพเจ้าเป็นผลงานที่จัดอยู่ในรูปแบบประติมากรรม 3 มิติ ทำให้สีที่เกิดขึ้นในตัวงานมาจากตัววัสดุที่ถูกใช้ซึ่งคือแผ่นอะครีลิกกระจกที่มีความมันวาวอันเป็นลักษณะเด่นของตัววัสดุนั่นเอง ทำให้สีที่เกิดจากตัววัสดุสร้างความโดดเด่นให้แก่ตัวชิ้นงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้ามากยิ่งขึ้น เกิดมิติสะท้อนไปทั่วทั้งพื้นที่ รวมไปถึงผู้ชม และบุคคลอื่นที่อยู่ในบริเวณจัดแสดงงาน จึงสามารถกล่าวได้ว่าการสะท้อนของตัววัสดุจะแปรผันตามบริบทของพื้นที่จัดแสดงนั่นเอง

โดยภาพรวมสีที่เกิดขึ้นในงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าออกไปในโทนสว่างและถูกจัดในชุดของสีขาว ที่สร้างความรู้สึกแข็งแกร่ง สงบ เรียบง่าย เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพและเพื่อเน้นย้ำถึงความ เป็นงานประติมากรรมนั่นเอง ในส่วนของสีภายในเกิดจากเงาสะท้อนของวัตถุกับพื้นผิวของแผ่นอะครีลิกกระจกทำให้เกิดมิติจากสีของแสงที่ทำให้เกิดภาพสะท้อน สร้างความเป็นระยะและเกิดมิติทางการมองเห็นใหม่ที่ไม่มีอยู่จริง



ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงถึงสีที่เกิดจากวัสดุภายนอกสะท้อนผู้ชมงาน แปรผันตามบริบทพื้นที่



ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงถึงสีที่เกิดจากวัสดุภายในจากการสะท้อนของแสง

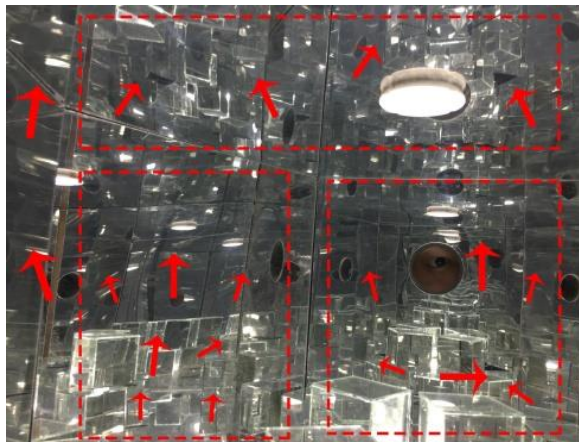
4.2.4 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวที่เกิดจากงานมีลักษณะเรียบและมีความเป็นมันวาว ซึ่งเป็นคุณลักษณะของตัววัสดุที่ถูกเลือกใช้ในงาน ลักษณะมันวาวดังกล่าวทำหน้าที่สะท้อนคล้ายกระจกสร้างความลวงตา เป็นการสร้างสิ่งเร้าต่อผู้ชมที่มีต่อการเข้าชมผลงาน นอกจากนี้ยังมีมิติของพื้นผิวที่เกิดจากการสะท้อนเพิ่มขึ้นซึ่งเงาที่สะท้อนจะแปรผันไปตามพื้นที่ที่จัดแสดงงานซึ่งสัมพันธ์กับการเข้าชมผลงานของผู้ชมอีกด้วย

ในส่วนของพื้นผิวภายในเมื่อการทำงานของระบบไฟเกิดขึ้นจะทำให้เกิดมิติการสะท้อนของเงาจากวัตถุกับวัสดุ พื้นผิวความเป็นมันวาวของกระจกสะท้อนให้เกิดมิติและระยะทางการมองเห็นใหม่ที่ไม่สามารถกำหนดทิศทางได้อีกด้วย



ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงถึงพื้นผิวจากวัสดุที่เลือกใช้ทำผลงาน

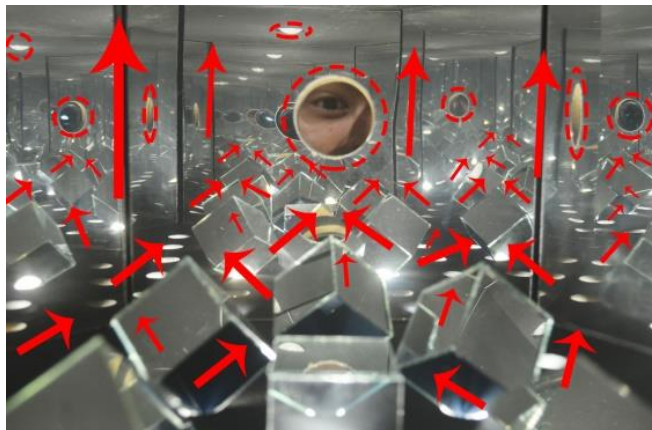


ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงมิติที่เกิดขึ้นจากการสะท้อนของพื้นผิวกับตัววัตถุ

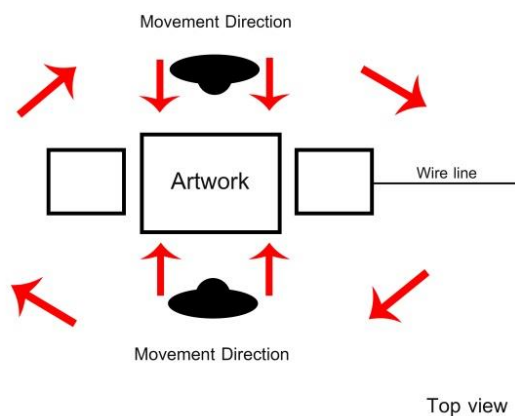
4.2.5 จังหวะและทิศทาง (Rhythm and Direction)

เพื่อไม่ให้เกิดความจำเจและน่าเบื่อในผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าจึงสร้างจังหวะจากการจัดวางวัตถุ และเลือกใช้วัสดุเพื่อสร้างให้เกิดจังหวะของการซ้ำของภาพสะท้อนที่เกิดจากคุณสมบัติของวัสดุ และเพิ่มการซ้ำให้ไม่เกิดความน่าเบื่อด้วยการกำหนดจังหวะเปิดปิดของระบบไฟ เพื่อกำจัดความซ้ำที่มากเกินไปจนจำเป็นอีกทั้งยังเป็นการเพิ่มการลวงตาที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ของผู้ชมอีกด้วย

ในส่วนของจังหวะของการจัดวางตำแหน่งในการแสดงผลงาน ข้าพเจ้ากำหนดให้ช่องมองมีสองทางแต่สามารถเดินเข้าชมได้จากรอบทิศเพราะนอกจากตัวผลงานภายใน รูปทรงภายนอกยังเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถชมได้ทั้ง 360 องศา ซึ่งเป็นไปตามหลักของผลงานประติมากรรม



ภาพที่ 4.19 ภาพแสดงถึงจังหวะการซ้ำที่เกิดขึ้นจากการสะท้อน

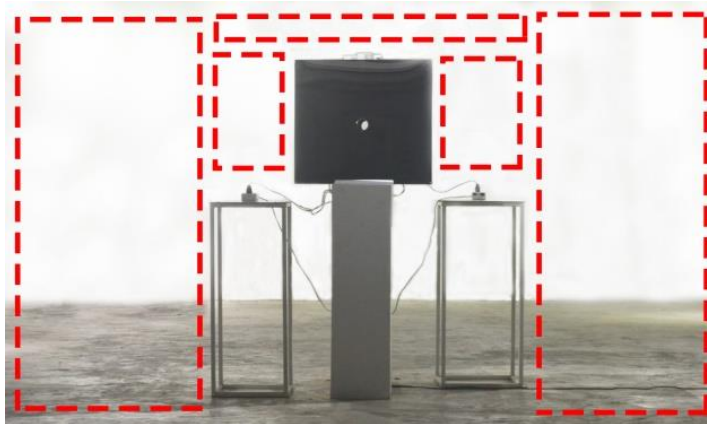


ภาพที่ 4.20 ภาพจังหวะการเดินเข้าชมผลงาน

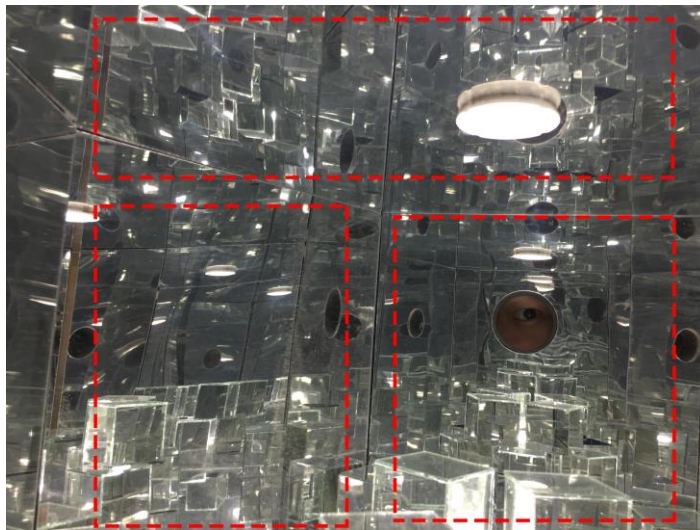
4.2.6 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างเกิดจากการจัดวางตัวชิ้นงานกับสถานที่จัดแสดง พื้นที่ว่างเป็นอีกตัวช่วยหนึ่งที่ช่วยให้ตัวงานดูเด่นขึ้น เนื่องด้วยการไม่มีสิ่งรบกวนรอบข้างทำให้คุณสมบัติของวัสดุที่ข้าพเจ้าเลือกใช้งานแสดงผลของตัวมันได้อย่างเต็มที่ การจัดวางชิ้นงานจึงคำนึงถึงพื้นที่เป็นอันดับต้นๆ เพื่อให้ชิ้นงานเกิดความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

ทางด้านภายในผลงานพื้นที่ใหม่ถูกสร้างให้เกิดขึ้นจากการกระพริบของไฟโดยที่ข้าพเจ้ากำหนดขึ้น ทำให้วัตถุที่ถูกจัดวางอยู่ในเกิดการสะท้อนกับตัววัสดุกระจกเงาตามคุณสมบัติของตัววัสดุนั่นเอง ทำให้เกิดมิติลวงตาใหม่ขึ้น เกิดเป็นภาพที่ไม่สามารถกำหนดทิศทาง ระยะ และมิติได้ เป็นภาพพื้นที่เสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นจากวิธีการเชิงเทคนิค



ภาพที่ 4.21 ภาพแสดงถึงพื้นที่ว่าง ภายนอก



ภาพที่ 4.22 ภาพพื้นที่ใหม่ที่เกิดจากการสะท้อนของไฟที่ถูกกำหนดขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา” เกิดขึ้นมาจากการพัฒนาต่อยอดแนวความคิดที่เกิดจากประสบการณ์โดยตรงของตัวข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้าเริ่มสนใจถึงกระบวนการของแสงที่มีผลต่อการรับรู้ทางสายตาของมนุษย์ ความน่าสนใจเรื่องการเรียนรู้ทางสายตาต่อแสงนี้ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดกระบวนการทดลองหาความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นต่อกระบวนการรับรู้ทางสายตา เพื่อนำไปพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ในชุดศิลปะนิพนธ์ต่อไป ด้วยวิธีการ ข้อกำหนด และเทคนิคที่ข้าพเจ้าได้สร้างขึ้น รวมไปถึงการกำหนดรูปแบบของตัวชิ้นงาน ซึ่งในท้ายที่สุดรูปแบบของศิลปะจัดวางสามารถแสดงถึงแนวความคิด เนื้อหา และประเด็นทางการสร้างสรรค์ของผลงานข้าพเจ้าได้ดีที่สุด ซึ่งถือเป็นรูปแบบและเทคนิคใหม่สำหรับตัวข้าพเจ้าเอง

ดังนั้นการค้นคว้าข้อมูลเพื่อเป็นฐานให้กับการทำงานสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ด้วยการทำผลงานในรูปแบบและเทคนิคใหม่ที่ข้าพเจ้าไม่เคยได้ทำมาก่อน ทำให้ตัวข้าพเจ้าในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เห็นขั้นตอนและกระบวนการที่เริ่มตั้งแต่การพัฒนาแนวคิด การกำหนดรูปแบบของตัวงาน การลงมือปฏิบัติในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ซึ่งเกิดปัญหาต่างๆมากมายทั้งปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างดำเนินงานและปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งเกิดจากความไม่ชำนาญ ไม่เข้าใจถึงรูปแบบกระบวนการที่ถือเป็นเทคนิคใหม่ ทั้งการต่อระบบไฟ การทำโครงสร้างของตัวชิ้นงาน และ การเลือกใช้วัสดุต่างๆที่แสดงออกถึงเนื้อหาและแนวความคิดได้ ดังที่กล่าวมาปัญหาที่เกิดขึ้นล้วนเป็นสิ่งที่เกิดจากการทำสิ่งใหม่ จากการทำที่ข้าพเจ้าเคยทำผลงานในรูปแบบของภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวมาตลอด การได้เริ่มลงมือสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะจัดวาง ทำให้เกิดความท้าทายต่อตัวข้าพเจ้า และช่วยเปิดมุมมองในการทำงานศิลปะตั้งแต่กระบวนการพัฒนาแนวคิดไปจนถึงการวิเคราะห์เพื่อต่อยอดผลงานต่อไปด้วยตัวข้าพเจ้าเอง

แม้ในท้ายที่สุดผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้จะไม่ถึงกับดีมากก็ตาม แต่ทุกขั้นตอนตั้งแต่วิธีการหาแนวคิด ลงมือสร้างสรรค์ รวมทั้งได้วิเคราะห์วิจารณ์ผลงานตัวเอง ทำให้ตัวข้าพเจ้าได้ทำความเข้าใจถึงขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหนึ่งชุดได้ดีมากยิ่งขึ้น ประสบการณ์และปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นช่วยพัฒนาให้ข้าพเจ้านำเอาวิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้นไปปรับใช้และนำไปเสริมสร้างคุณค่าเพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดต่อไปในภายภาคหน้าให้ดียิ่งขึ้น

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

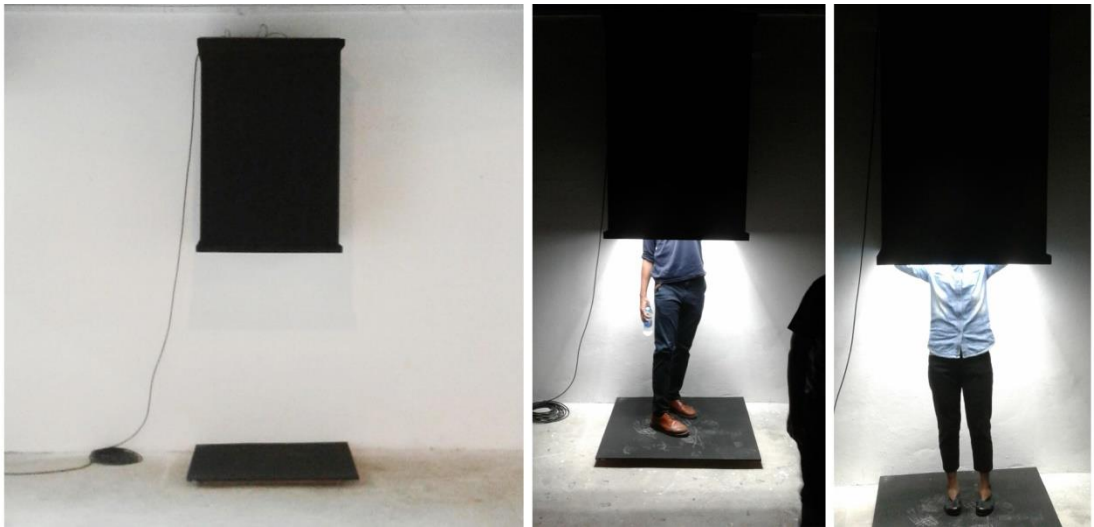
ปัญหาที่เกิดขึ้นและข้อเสนอแนะ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางชุด “สำนึกของการรับรู้ เรื่องแสงและการลวงตา” สามารถแบ่งออกเป็นหัวข้อตามขั้นตอนในการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. ปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการพัฒนาแนวคิดและรูปแบบของงาน ปัญหาที่เกิดขึ้นคือความไม่เข้าใจต่อระบบวิธีการหาแนวความคิดสร้างสรรค์ จากในระยะแรกเริ่มคือการพัฒนาแนวความคิดต่อผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าจึงใช้วิธีการตั้งคำถามถึงต้นตอในความชื่นชอบ ความหลงใหลในผลงานประเภทศิลปะที่มีแสงเป็นองค์ประกอบ ทำให้เกิดกระบวนการในการหาแนวคิด จากเดิมในผลงานชุดก่อนหน้านี้ที่ตัวงานไม่สมบูรณ์เนื่องจากขาดความเป็นเหตุและผลในเชิงศิลปะ โดยในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้พัฒนาแนวความคิดจากประสบการณ์โดยตรงที่เกิดขึ้นจากแสงต่อตัวข้าพเจ้าเอง การนำประสบการณ์ส่วนตัวมาเป็นแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ประกอบกับความชื่นชอบทางกายภาพของแสงทำให้ข้าพเจ้าสามารถกำหนดรูปแบบของตัวงานได้อย่างมีระบบ ชัดเจน และเมื่อตัวชิ้นงานถูกสร้างสรรค์จนสมบูรณ์ก็สามารถสื่อถึงแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ไปสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจนมากขึ้นอีกด้วย

2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์ เริ่มจากการขึ้นโครงสร้าง ปัญหาที่เกิดขึ้นคือการไม่เข้าใจในคุณสมบัติและลักษณะทางกายภาพของตัววัสดุที่ทำมาสร้างประกอบขึ้นเป็นโครง วัสดุที่ข้าพเจ้าเลือกใช้คือไม้อัดกระดาก MDF ที่มีลักษณะทางกายภาพเมื่ออยู่ในอุณหภูมิที่ขึ้นหรือแห้งเกินไป ไม้จะมีลักษณะโค้งงอ ทำให้แม้จะมีการวัดและคำนวณอย่างพอดี แต่เมื่อประกอบเสร็จแล้วต้องทิ้งไว้รอดำเนินการจะเกิดความบิดโค้งของตัววัสดุขึ้นทำให้ต้องมาแก้ไขปัญหาเรื่อยๆ วิธีแก้ไขปัญหาคือการยึดประกอบโครงสร้างด้วยวัสดุที่แข็งแรงขึ้นและใช้ตัวยึดประกอบที่แข็งแรงพร้อมทั้งอัดตัวกาวเฉพาะจุดให้มีความแข็งแรงมากขึ้นด้วย จะเห็นได้ว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่ต้องการแก้ไขด้วยเวลาอันจำกัด ดังนั้นการเรียนรู้ถึงคุณสมบัติและลักษณะทางกายภาพของตัววัสดุที่เลือกใช้จึงมีความสำคัญในขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก

3. ปัญหาในขั้นตอนการนำเสนอผลงาน จากรูปแบบผลงานที่เป็นศิลปะประเภทจัดวางทำให้เรื่องของการจัดการพื้นที่เป็นสิ่งสำคัญไม่ว่าจะได้พื้นที่รูปแบบไหน จะต้องทำความเข้าใจระบบและวิธีการนำเสนอของผลงานของตัวเอง เพื่อจะได้ทำให้รูปแบบการนำเสนอถึงเนื้อหาและตัวชิ้นงานให้ได้ประสิทธิภาพมากที่สุด ปัญหาที่เกิดขึ้นในการนำเสนอผลงานของข้าพเจ้าคือความไม่สัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรื่องระยะเวลาของการวางผลงานทั้งสามชุด ทำให้ต้องตัดสินใจในงานบางชุดออกเพื่อที่จะให้งานชุดที่เหลือได้แสดงผลอย่างเต็มที่ ในส่วนของปัญหาอีกส่วนคือการจัดการเรื่องสายไฟเพราะเป็นงานประเภทเทคนิคที่เกี่ยวข้อกับระบบไฟ การจัดการในส่วนนี้จึงใช้เวลาค่อนข้างมาก การแบ่งเวลาและดำเนินการอย่างเป็นระบบแบบแผนจะทำให้การดำเนินงานในส่วนอื่นๆออกมาราบรื่น เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์ได้แสดงถึงเนื้อหาและประเด็นที่ต้องการนำเสนออย่างเต็มที่

ภาพผลงานศิลปะ

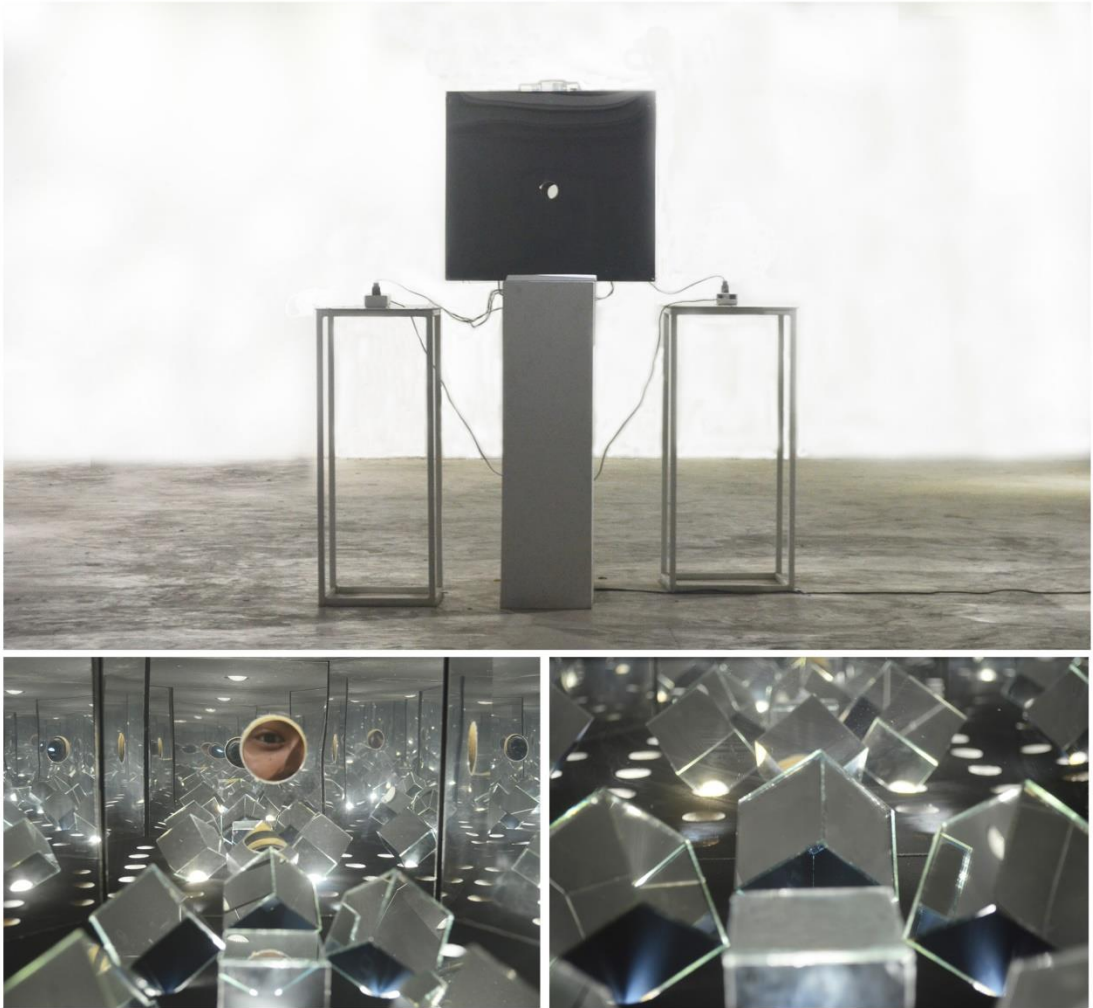


ชื่อผลงาน สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลงตา 1

เทคนิค ศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive art)

ขนาด 85 x 86 x 100 ซม.

การติดตั้ง แปรผันตามพื้นที่

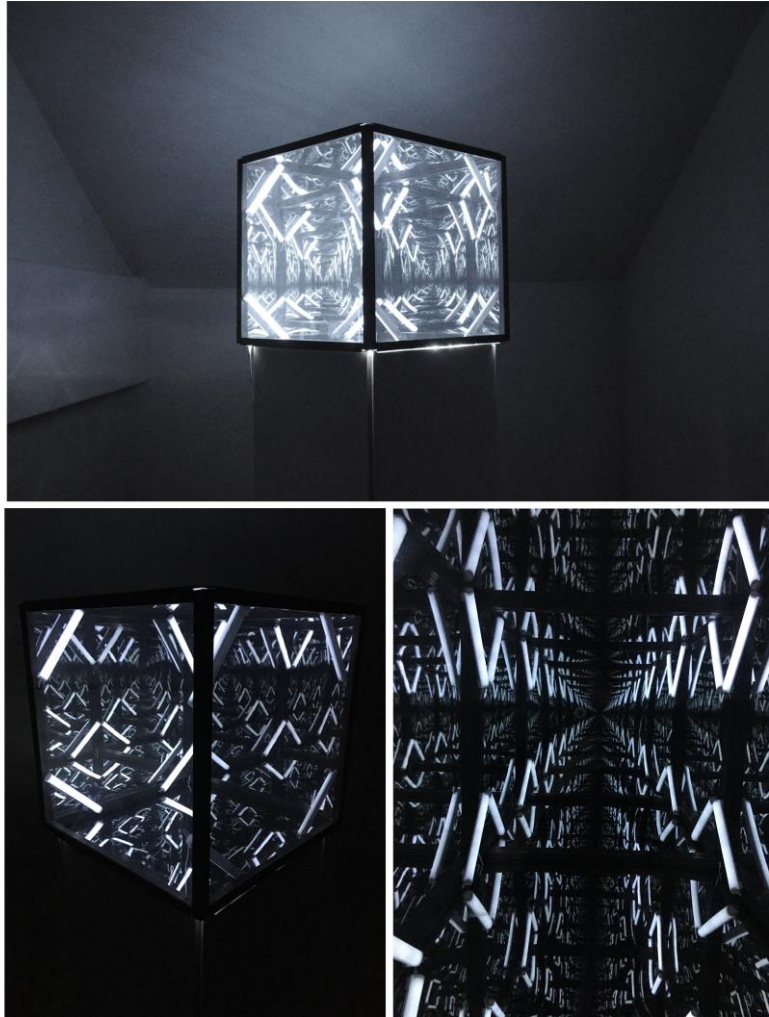


ชื่อผลงาน สำนึกของการรับรู้เรื่องแสงและการลงตา 2

เทคนิค ศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive art)

ขนาด 57.5 x 70 x 66 ซม.

การติดตั้ง แปรผันตามพื้นที่



ชื่อผลงาน สำนักของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา 3

เทคนิค ศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive art)

ขนาด 63 x 63 x 62 ซม.

การติดตั้ง แปรผันตามพื้นที่



ชื่อผลงาน สำนักของการรับรู้เรื่องแสงและการลวงตา 4

เทคนิค ศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive art)

ขนาด 63 x 63 x 62 ซม.

การติดตั้ง แปรผันตามพื้นที่

บรรณานุกรม

ดาเนียล มาร์โซน่า. 2552. **มินิมอลอาร์ต**. อังกฤษ : สำนักพิมพ์ Taschen

พรรณชลัท สุริโยธิน. 2547. **วัสดุและการก่อสร้าง : หลอดไฟฟ้า**. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาคร พลราชม. 2525. **ทฤษฎีการส่องสว่าง**. กรุงเทพมหานคร : เพ็ญศรีการพิมพ์
โคมไฟฟ้า.

{Online}. Available :<http://mekelektro.ru/th/electric-lamps/the-lamp-is-constantly-blinking-why-is-the-light-blinking.html> Retrived June 5,2018

วิธีการมองเห็นในที่มืด.

{Online}. Available :<https://th.wikihow.com/มองเห็นในที่มืด> Retrived June 5,2018

แสงและการมองเห็น.

{Online}. Available :http://nakhamwit.ac.th/pingpong_web/Light Retrived June 5,2018

หลักการสร้างสรรค์งานประติมากรรม.

{Online}. Available :http://archmis.arch.nu.ac.th/arch_document Retrived June 5,2018

Artst Editor., 2013. **10 Artist Who Work With Neon**

{Online}. Available : <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-10-artists-who-work-with-neon> Retrived June 5,2018

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย พีระพล บุญเกียรติ
วัน เดือน ปีเกิด	25 ตุลาคม 2533
ที่อยู่	15 หมู่ 2 ต.บางจาก อ.พระประแดง จ.สมุทรปราการ 10130
ประวัติการศึกษา	โรงเรียนขจรโรจน์วิทยา (ประถมศึกษา) โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี (มัธยมศึกษา) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (ปริญญาตรี) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (ปริญญาโท)
ประวัติการแสดงผลงาน	พ.ศ. 2559 เข้าร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรม ชนบทศึกษา “ความหวัง ศรัทธา และื่อนานาบุญ” ณ หอศิลป์ปรีมน่าน จ.น่าน