

แสงและการรับรู้



คือป็นหนังสือฉบับนี้เป็นจำนวนหนึ่งของวารศึกษาศาสตร์

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

๕๘

แสงและการรับรู้

Light and the Ability of Perception



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

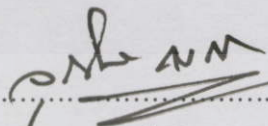
ปีการศึกษา 2556 – 2557

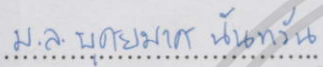
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

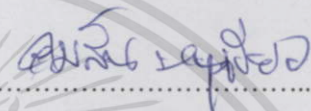
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

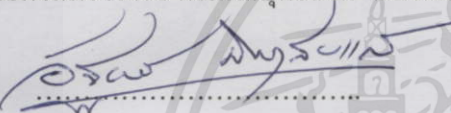
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

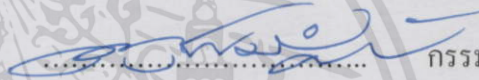
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

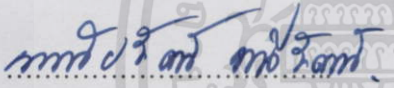

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

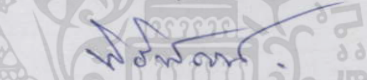

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ม.ล.นุศยมาศ นันทวัน)


..... กรรมการ
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

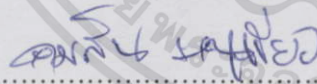

..... กรรมการ
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)


..... กรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)


..... กรรมการ
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)


..... กรรมการ
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)


..... กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์ยอธิตา จันทงเพชร)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	แสงและการรับรู้
	Light and the Ability of Perception
ชื่อ	นางสาวนิรมล แผนสมบุญ
รหัสนักศึกษา	53020454
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 - 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คมสัน หนูเขียว

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้ามีความสนใจเรื่องของการรับรู้ภาพทางสายตาเป็นพิเศษ ในความรู้สึกรู้สึกของข้าพเจ้า “การมอง” เปรียบเสมือนเป็นประตูบานหลักที่นำเราไปสู่ความเข้าใจสภาพของสิ่งต่างๆรอบตัวเรา และสมองของเราก็นำข้อมูลภาพเหล่านั้นมันแปลเป็นความเข้าใจในที่สุด ด้วยเหตุนี้เราจึงอาจกล่าวได้ว่า ภาพที่เราเห็นมีบทบาทต่อความเข้าใจของเรามากที่สุดในขณะเดียวกัน “แสง” ในนิยามเชิงวิทยาศาสตร์ก็คือ ตัวฉายให้เห็นสภาพ สร้างความชัดเจนให้ปรากฏ และเป็นการปรากฏของสีในทุกภาพที่เข้าสู่ประสาทตาของเรา การมองเห็นและรับรู้ สิ่งต่างๆจึงเป็นผลลัพธ์จากแสงในรูปแบบต่างๆทั้งสิ้น งานที่ถูกจัดประเภทว่า 'Visual Art' หรือ 'ทัศนศิลป์' นั้น จึงมีความเชื่อมโยงกับการทำงานของแสงอย่างเลี่ยงไม่ได้ หาก 'แสง' คือเหตุที่ทำให้เกิด 'ภาพ' และ 'ภาพ' คือเหตุที่ทำให้เกิดการรับรู้หรือความรู้สึกรู้ต่างแล้ว เราจึงสรุปได้อย่างชัดเจนว่าแสงทั้งลักษณะและสีล้วนเป็นที่มาของอารมณ์ความรู้สึก หรือการรับรู้ในจิตใจมนุษย์ทั้งสิ้น การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้ามาจากความสนใจในเรื่องของการหาความเป็นไปได้ใหม่ๆของการรับรู้สภาพกับสายตาอันมีที่มาจาก การทับซ้อนกัน โดยใช้แสง, สี หรือจากการจัดวางตำแหน่งของแหล่งกำเนิดแสงไฟ เพื่อให้เห็นลักษณะใหม่ๆของผลงานทั้งในรูปแบบของแสงอันส่งผลต่อการมองเห็นและประมวลผลความเข้าใจ ผ่านการสื่อสารของผลงานที่เป็นแรงคล้อยอันเคยถูกสร้างให้ปรากฏแก่สาธารณะมาก่อน เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงภาพที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าทีอาจมีการแปรผันสภาพหรือความหมายไปได้เสมอ

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์คมสัน หนูเขียว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหา ตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า แม้ว่าข้าพเจ้าจะมีอุปสรรคกับการกำหนดวันนัดหมายในหลายๆครั้ง เนื่องด้วยหน้าที่ในครอบครัว ซึ่งยากต่อการละเลย อาจารย์ก็ยังมีความยินดีที่จะช่วยเหลือให้คำปรึกษานอกเวลาปฏิบัติงานเสมอ

ขอขอบพระคุณคุณป้า พัสมา แผนสมบูรณ์ ที่ให้การสนับสนุนการทำศิลปนิพนธ์นี้จนเสร็จสมบูรณ์ในทุกขั้นตอนตามเวลาที่กำหนดไว้

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ข้าพเจ้าได้รับโอกาสอันมีค่าจากความยินยอมให้เข้าศึกษาต่อในสาขาวิชานี้ ทุกข้อบกพร่องอันก่อให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์จึงตกเป็นของข้าพเจ้าเองทั้งหมด และจะคงเป็นเช่นนี้เสมอไป ตลอดจนขอขอบพระคุณครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้าตลอดระยะเวลาการศึกษา ถือเป็นพื้นฐานที่ดีในการดำเนินชีวิตและสร้างสรรค์ผลงานในระยะเวลาต่อไป

นิรมล แผนสมบูรณ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	5
1.3 ขอบเขตของโครงการ	5
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	6
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	6
2.2 อิทธิพลที่ได้รับทางแนวความคิด	7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	15
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์	18
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	19
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	19
3.2 กระบวนการสร้างงาน	25
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	26
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	26
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	29
บทที่ 5 บทสรุป	32
บรรณานุกรม	34
ภาพผลงานศิลปะ	35
ประวัติผู้เขียน	39

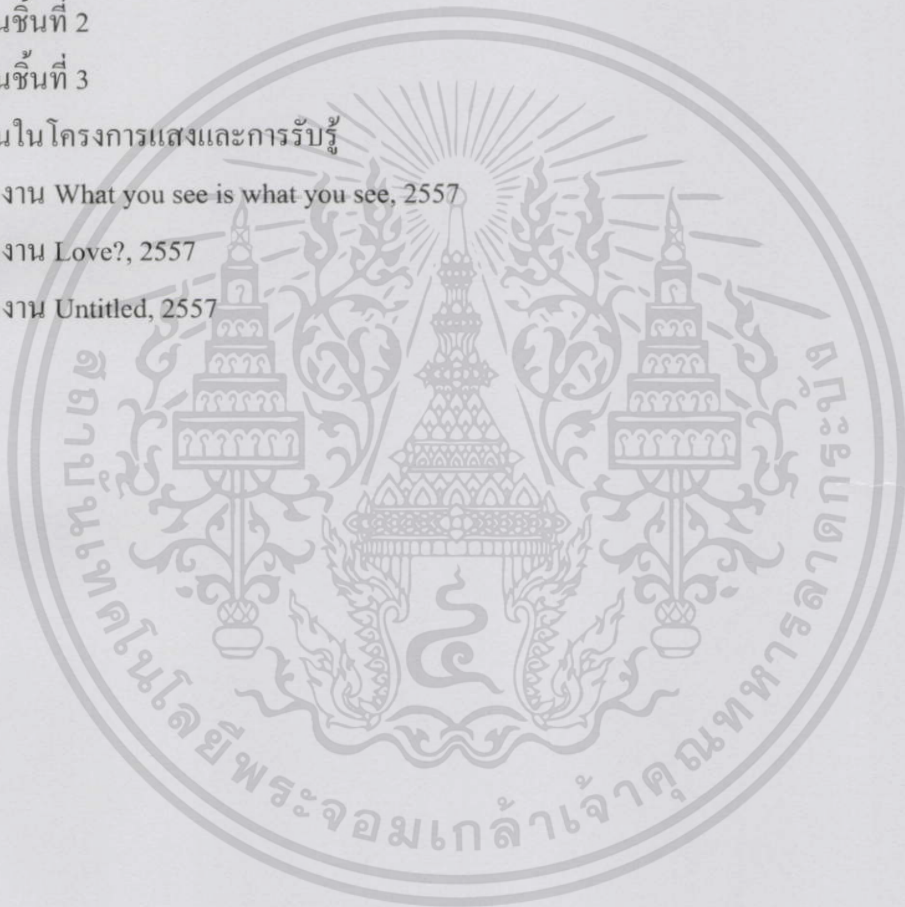
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
1. สเปกตรัมของแสง	2
2. อุณหภูมิของแสง	3
3. สีของวัตถุเมื่ออุณหภูมิเปลี่ยนแปลง	3
4. การผสมสีในรูปแบบของแสงและสาร	4
5. ผลงานของศิลปินชื่อ ไอ. เอ็ม. เพ	11
6. ผลงานของศิลปินชื่อ จอร์โจ โมรันดิ ชื่อผลงาน Still life	12
7. ผลงานของศิลปินชื่อ Bridget Riley	13
8. ผลงานของศิลปินชื่อ Victor Vasarely	14
9. ภาพของศิลปินกลุ่ม Nota Bene ชื่อผลงาน In order to control	15
10. ภาพของศิลปินกลุ่ม Nota Bene ชื่อผลงาน In order to control	15
11. ผลงานของศิลปินชื่อ Michal Kohút ชื่อผลงาน Eye-controlled lights	16
12. ผลงานของศิลปินชื่อ Michal Kohút ชื่อผลงาน Eye-controlled lights	16
13. ผลงานของศิลปินชื่อ James Turrell ผลงานชื่อ Roden Creter	17
14. ภาพร่างชั้นที่ 1 ในผลงานชุดที่ 1	19
15. ภาพร่างชั้นที่ 2 ในผลงานชุดที่ 1	20
16. ภาพร่างชั้นที่ 3 ในผลงานชุดที่ 1	20
17. ภาพร่างชั้นที่ 4 ในผลงานชุดที่ 1	21
18. ภาพร่างชั้นที่ 1 ในผลงานชุดที่ 2	22
19. ภาพร่างชั้นที่ 1 ในผลงานชุดที่ 3	24

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปที่	หน้า
20. ภาพร่างชิ้นที่ 2 ในผลงานชุดที่ 3	24
21. ผลงานชิ้นที่ 1	26
22. ผลงานชิ้นที่ 2	27
23. ผลงานชิ้นที่ 2	27
24. ผลงานชิ้นที่ 2	27
25. ผลงานชิ้นที่ 3	28
26. ผลงานในโครงการแสงและการรับรู้	30
27. ชื่อผลงาน What you see is what you see, 2557	36
28. ชื่อผลงาน Love?, 2557	37
29. ชื่อผลงาน Untitled, 2557	38



บทที่ 1

บทนำ

แสงและเงา อาจกล่าวได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดของการมองเห็น ไม่ว่าจะสภาพแสงใดๆหรือที่ใด ที่ใดหากมีเพียงแสงโดยไร้เงาก็คงเหลือเพียงความสว่าง ในขณะที่เดียวกันเมื่อมีแต่พื้นที่ของเงา ก็เกิดแต่เพียงความมืดเท่านั้น ทั้งสองกรณีนี้จะไม่สามารถแสดงสภาพอื่นได้เลยหากไม่เกิดการทำงานร่วมกัน ด้วยเหตุนี้การรับรู้ทางสายตาของมนุษย์จึงเกิดขึ้นได้เมื่อเราเห็นแสงและเงาร่วมๆกันนั่นเอง

แสงสำหรับการมองเห็นของมนุษย์อาจถูกแบ่งได้เป็นช่วง คือ 1.) ช่วงที่แสงอยู่ในสภาพที่ไม่สามารถมองเห็นได้ (Invisible Colors) หรือแสงอาทิตย์ที่ส่องลงมายังวัตถุต่างๆ 2.) ช่วงแสงเมื่อตกกระทบลงบนผิววัตถุแล้ววัตถุดูดซับสีของแสงทั้งหมด ยกเว้นสีที่ตรงกับสภาพวัตถุเดิม และ 3.) ช่วงแสงที่เห็นผลของการบ่งบอกสภาพสีของวัตถุ

1.1 ความสำคัญของโครงการ

ความพยายามที่มนุษย์ต้องการเก็บความทรงจำขณะนั้น ๆ เอาไว้ให้ได้คล้ายสิ่งที่ตนเองเห็นมากที่สุด ก่อให้เกิดวิวัฒนาการของการถ่ายภาพ ในฐานะที่เป็นการให้รายละเอียดหัวข้อนี้ในยุคแห่งเทคโนโลยี เราอาจเทียบว่าการที่ตาคนมองเห็นและรับรู้ภาพได้นั้น ก็เสมือนกับการที่กล้องเห็นและบันทึกภาพได้นั่นเอง

องค์ประกอบการมองเห็นของเราจะประกอบด้วย 3 สิ่ง คือ

1. แสง
2. วัตถุ
3. มนุษย์ (ตาและสมอง)

ทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ไม่สามารถขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เลย ตาคนเราจะประกอบด้วยส่วนหลัก ๆ ที่ทำให้เรามองเห็นได้นั้น คือ กระจกตาถือเป็นด่านแรกที่แสงผ่านเข้ามายังดวงตา แสงผ่านมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการหักเหหรือขยายของรูม่านตา จากนั้นเลนส์ตาทำหน้าที่ให้แสงหักเหไปยังจุดรวมแสงที่ เรตินา (Retina) หรือจอตา และจุดที่เรามองเห็นชัดที่สุดบนเรตินาจะเรียกว่า โฟเวีย (Fovea) แสงที่ผ่านเรตินาจะมีการแปลงจากแสงเป็นสัญญาณประสาทไปสู่สมอง และเกิดการประมวลเป็นภาพที่เราเห็นนั่นเอง

ภายในเรตินามีความไวต่อแสงมากเนื่องจาก เรตินาประกอบด้วยเซลล์รับแสง 2 ชนิด ได้แก่

1. เซลล์รูปแท่ง (Rod cell) ทำหน้าที่รับรู้แสงสว่าง ซึ่งไม่สามารถจำแนกสีได้ เป็นเซลล์ที่มีความไวแสงสูง ทำให้เรามองเห็นในที่มืด (มีแสงน้อย) ได้นั่นเอง
2. เซลล์รูปกรวย (Cone cell) ทำหน้าที่จำแนกแสงสี มีความไวแสงต่ำกว่าเซลล์รูปแท่ง ทำงานได้ดีในสภาพที่มีแสงเพียงพอ โดยยังสามารถแบ่งย่อยออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่
 - เซลล์รูปกรวยที่ตอบสนองต่อแสงสีน้ำเงิน (Short wave sensitive cone cell)
 - เซลล์รูปกรวยที่ตอบสนองต่อแสงสีเขียว (Middle wave sensitive cone cell)
 - เซลล์รูปกรวยที่ตอบสนองต่อแสงสีแดง (Long wave sensitive cone cell)

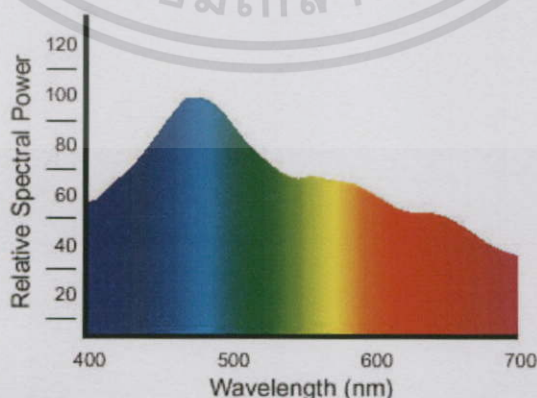
แหล่งกำเนิดของแสงสามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ คือ

1. แสงธรรมชาติ เช่น แสงอาทิตย์ แสงจากดวงดาว และแสงที่มาจากตัวหิ่งห้อย เป็นต้น
2. แสงประดิษฐ์ เช่น หลอด LED เทียนไข และหลอดฟลูออเรสเซนต์ เป็นต้น

คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า

แสงถือเป็นคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าชนิดหนึ่งซึ่งคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้ามีอยู่หลายชนิดมากมาย เช่น รังสีแกมมา (Gamma ray) รังสีอินฟราเรด (Infrared) รังสีอัลตราไวโอเล็ต (Ultraviolet) คลื่นวิทยุ (Radio wave) คลื่นไมโครเวฟ (Microwave) และแสงขาว (Visible light) เป็นต้น

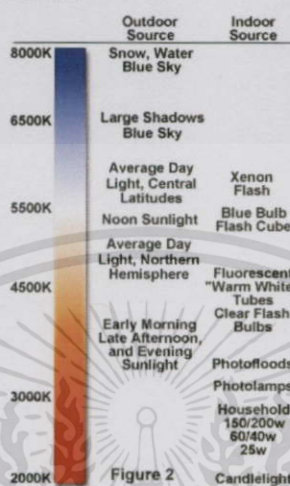
ในรูปแบบของพลังงานเราสามารถเห็นคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าได้ที่ความยาวคลื่น 380-720 นาโนเมตร ซึ่งก็คือ แสงขาวนั่นเอง ประกอบด้วยแสงสีต่างๆ 7 สี คือ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด และ แดง รวมกันเรียกว่า สเปกตรัมของแสง (Visible Light Spectrum) เพื่อให้ง่ายในการจำแนกแสงสี เราจึงใช้ SPD (Spectral Power Distribution) ซึ่งเป็นกราฟพลังงานของแหล่งกำเนิดแสงในแต่ละความยาวคลื่น ซึ่งกราฟนี้สามารถบอกถึงสีของแหล่งกำเนิดแสงได้



ภาพที่ 1 สเปกตรัมของแสง ข้อมูลจาก บทที่ 1 การรับรู้ภาพและสีของมนุษย์ ของ FOTOFIELD

อุณหภูมิสีของแสง (Color Temperature)

อุณหภูมิสีของแสง คือ อุณหภูมิของพลังงานความร้อนที่ทำให้วัตถุค่าเปล่งแสงสีใด ๆ ออกมา มีหน่วย เป็น เคลวิน (K) อุณหภูมิสีต่างกันสีแสงก็จะแตกต่างกัน เช่น ที่ประมาณ 2000 K จะเป็นสีแดง, ที่ 8000 K จะเห็นเป็นสีน้ำเงิน เป็นต้น



ภาพที่ 2 อุณหภูมิของแสง ข้อมูลจาก บทที่ 1 การรับรู้ภาพและสีของมนุษย์ ของ FOTOFIL

วัตถุดำ เป็นวัตถุในอุดมคติ (an idealized object) ซึ่งเมื่อมีการให้ความร้อนหรือพลังงานเข้าไป จะเปล่งแสงสีออกมา ที่มีอุณหภูมิต่างๆ นั้นแสดงว่าที่อุณหภูมิต่างกัน สีของแสงที่ได้ก็จะต่างกัน แต่วัตถุดำไม่มีจริงในโลก (ตั้งเป็นทฤษฎีขึ้นมา) ดังนั้นสสารที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับวัตถุดำมากที่สุดคือ แพลตตินัมสีดำ (Platinum black) และ คาร์บอนสีดำ (Carbon black) มาทดแทน



From left to right an iron bar is heated. As the temperature increases, the amount of energy radiated by the bar increases and so it appears brighter. The apparent color of the bar changes because as the temperature rises, the dominant wavelength of emitted light decreases. This behavior is explained by Black Body radiation theory.

ภาพที่ 3 สีของวัตถุเมื่ออุณหภูมิเปลี่ยนแปลง

ข้อมูลจาก บทที่ 1 การรับรู้ภาพและสีของมนุษย์ ของ FOTOFIL

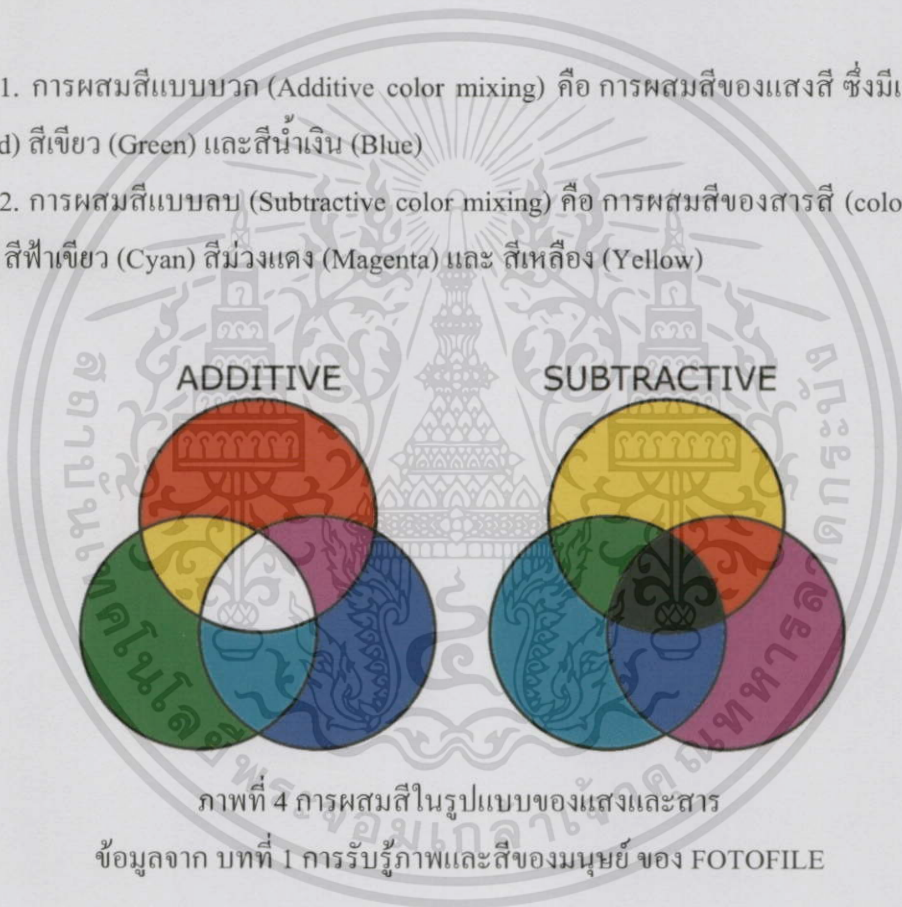
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุสะท้อนแสง

มนุษย์มองเห็นสีของวัตถุ เนื่องจากแสงตกกระทบลงวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่ตาคนเราเป็นสีต่างๆ เช่น การมองเห็นลูกแอปเปิ้ลเป็นสีแดง เกิดจาก แสงขาวตกกระทบลูกแอปเปิ้ลแล้ว ลูกแอปเปิ้ลมีการดูดกลืนแสงสีเขียวและแสงสีน้ำเงิน ส่วนแสงสีที่ไม่ถูกดูดกลืนคือแสงสีแดง ดังนั้นจึงเหลือแต่แสงสีแดงที่สะท้อนเข้าสู่ตาคนเราทำให้เรามองเห็นลูกแอปเปิ้ลเป็นสีแดงนั่นเอง

การดูดกลืนและการสะท้อนแสงของวัตถุมีความสัมพันธ์กับเรื่องการผสมสี การผสมสีสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แบบได้แก่

1. การผสมสีแบบบวก (Additive color mixing) คือ การผสมสีของแสงสี ซึ่งมีแม่สี คือ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue)
2. การผสมสีแบบลบ (Subtractive color mixing) คือ การผสมสีของสารสี (colorant) ซึ่งมีแม่สี คือ สีฟ้าเขียว (Cyan) สีม่วงแดง (Magenta) และ สีเหลือง (Yellow)



ภาพที่ 4 การผสมสีในรูปแบบของแสงและสาร

ข้อมูลจาก บทที่ 1 การรับรู้ภาพและสีของมนุษย์ ของ FOTOFILE

จากข้อสรุปทางวิทยาศาสตร์ดังกล่าวมานี้ เราจึงสามารถสรุปได้ว่า การมองเห็นของคนเราจะเกิดได้เมื่อมีแสงตกกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่ตาซึ่งมี เซลล์รับแสง จากนั้นเซลล์รับแสงจะแปลงความเข้มแสงเป็นสัญญาณประสาท ส่งผ่านไปยังสมองเพื่อประมวลผลเป็น ภาพขึ้นมา จึงทำให้มนุษย์สามารถรับรู้ภาพได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เป็นการสร้างผลงานให้เกิดสภาพใหม่อันเป็นเหตุให้เกิดการรับรู้ที่แตกต่างไป และนำไปสู่การตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบเพื่อหาความเข้าใจมารองรับสภาพที่เกิดขึ้นใหม่นี้
2. เพื่อให้เกิดการบิดเบือนสภาพของทัศนธาตุอื่นที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของแสง
3. เพื่อสร้างสภาพแสงที่เปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากการรวมกันของแสงจากสองแหล่งที่มาที่มีความแตกต่างกัน

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. การสร้างสภาพสีหรือลักษณะการจัดวางแหล่งที่มาของแสง เพื่อสร้างการมองเห็นสภาพใหม่ๆ ในรูปแบบของสีที่ถูกทำให้มองดูบิดเบือนไปจากสภาพเดิม อันส่งผลถึงการรับรู้จากภายใน (สมอง) เพื่อแสดงให้เห็นผลลัพธ์ทางความคิดต่อสภาพแวดล้อมที่ได้รับ
2. แนวทางสร้างสรรค์ถูกสร้างขึ้นโดยมีรูปแบบการแสดงออกที่คล้ายคลึงกับผลงานที่เป็นแรงดลใจ ซึ่งสามารถจำแนกประเภทได้ในรูปแบบของศิลปะ Appropriation
3. กรรมวิธีจะถูกสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบของสื่อผสม
4. จำนวนผลงานมี 3 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 20 x 125 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 100 x 200 x 200 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 45 x 250 x 240 เซนติเมตร

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสของมนุษย์นั้นมีการทำงานอยู่ตลอดเวลาในช่วงที่มีชีวิตอยู่ แต่การทำงานลักษณะนี้เปรียบเสมือนหนึ่งการหายใจเข้าออกของปอด เป็นการทำงานของร่างกายที่ดำเนินไปโดยอัตโนมัติ ในรูปแบบที่เราไม่ต้องจดจ่อแน่นเพื่อให้ได้มาซึ่งผลสัมผัส ทั้งหมดนี้อาจเกิดจากเหตุที่โดยทั่วไปแล้วผลของการสัมผัสที่เราได้รับในทุกๆวัน มักเป็นเรื่องที่ซ้ำหรือคล้ายคลึงกันจากประสบการณ์เดิม และด้วยเหตุที่มนุษย์มีความสามารถในการจดจำเรื่องราวในอดีตเพื่ออนุมานตามประสบการณ์ไปสู่สถานการณ์ในอนาคตได้ เราจึงดำเนินชีวิตไปเรื่อยๆบนพื้นฐานการรับรู้แบบเดิมๆ

ทัศนียภาพ ก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญของการรับรู้ของมนุษย์ เนื่องจากภาพจากสายตามีบทบาทในการประมวลผลการรับรู้มากกว่าประสาทสัมผัสอื่นมาก ทั้งสีสันทัน, รูปร่าง, ความมืด, ความสว่าง, อารมณ์, การปรากฏหรือเลือนลาง ฯลฯ จึงเกิดขึ้นจากการมองเห็นของสายตาทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้เราจึงกล่าวได้ว่า ภาพที่เราเห็นนั้นมีความสำคัญต่อการสร้างการรับรู้ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ

แสง ในนิยามเชิงวิทยาศาสตร์ก็คือ ตัวฉายให้เห็นสภาพ สร้างความชัดเจนให้ปรากฏ และเป็น การปรากฏของสีในทุกภาพที่ปรากฏในประสาทตาของเรา การมองเห็นและรับรู้ สิ่งต่างๆจึงเป็นผลลัพธ์จากแสงในรูปแบบต่างๆทั้งสิ้น งานที่ถูกจัดประเภทว่า 'Visual Art' หรือ 'ทัศนศิลป์' นั้น จึงมีความเชื่อมโยงกับการทำงานของแสงอย่างเลี่ยงไม่ได้ หาก 'แสง' คือเหตุที่ทำให้เกิด 'ภาพ' และ 'ภาพ' คือเหตุที่ทำให้เกิดการรับรู้หรือความรู้สึกต่างๆแล้ว เราจึงสรุปได้อย่างชัดเจนว่าแสง ทั้งลักษณะและสีสันทัน ล้วนเป็นที่มาของอารมณ์ความรู้สึก หรือการรับรู้ในจิตใจมนุษย์ทั้งสิ้น

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้ามาจากความสนใจในเรื่องของการหาความเป็นไปได้ใหม่ๆของการรับรู้สภาพกับสายตาอันมีที่มาจากการทับซ้อนกันโดยใช้แสง, สี หรือจากการจัดวางตำแหน่งของแหล่งกำเนิดแสงไฟ เพื่อให้เห็นลักษณะใหม่ๆของผลงานทั้งในรูปแบบของแสงอันส่งผลต่อการมองเห็นและประมวลผลความเข้าใจ ผ่านการสื่อสารของผลงานที่เป็นแรงคลใจซึ่งเคยถูกสร้างให้ปรากฏแก่สาธารณะมาก่อน เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงภาพที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจมีการแปรผันสภาพหรือความหมายไปได้เสมอ

2.2 อิทธิพลที่ได้รับทางแนวความคิด

2.2.1 ศิลปะแอฟโพรพริเอชัน (Appropriation art)

ศิลปะแอฟโพรพริเอชัน (Appropriation art) เริ่มแพร่หลายเป็นที่รู้จักในสหรัฐอเมริกาและยุโรปในทศวรรษ ของปี ค.ศ.1980 เป็นช่วงเวลาที่ศิลปะหลังลัทธิสมัยใหม่ (Post Modernism) ได้เข้ามามีบทบาทต่อวงการศิลปะโลก

แอฟโพรพริเอชันศิลปะ คืออะไรนั้นยังเป็นคำถามที่มีผู้สงสัยอยู่เป็นจำนวนมาก เอกลักษณะสำคัญของศิลปะแอฟโพรพริเอชันคือ การหยิบยืม (borrow) รูปแบบงานศิลปะในอดีตหรือในประวัติศาสตร์หรือของศิลปินอื่นๆ ไม่ว่าจะยุคใดสมัยใดซึ่งส่วนใหญ่ มักจะเป็นที่รู้จักคุ้นเคยของคนในวงการศิลปะหรือผู้คนทั่วไป มาสร้างขึ้นใหม่ด้วยการผสมผสานกับงานของศิลปินผู้ยืมในบริบทใหม่มีความหมายใหม่ ซึ่งเป็นไปตามความคิด หรือความต้องการของศิลปินที่มีความหลากหลาย

การหยิบยืมหรือการนำงานของศิลปินคนอื่นมาใช้ นั้น มิใช่เป็นการลอกเลียนหรือก๊อปปี้ (Reproduction) ให้เหมือนงานต้นฉบับทุกประการ และการยืมงานต้นฉบับมาสร้างขึ้นใหม่ (recreate) ในงานศิลปินก็ได้มีเจตนาที่จะนำงานที่ยืมมานั้นมาใช้ในแง่ลบหรือเป็นการทำลายอย่าง ที่หลายคนเข้าใจหากแต่เป็นเรื่องของการใช้สติปัญญาความคิดการใช้เหตุผลสัมพันธ์กับเรื่องราว สถานการณ์ ตลอดจนเหตุการณ์ต่างๆ ที่ปรากฏรอบๆ ตัวศิลปิน สังคม และ โลกในการสร้างสรรค์ ศิลปะของเขา โดยทั่วไปแล้วนั้นความหมายเดิมในอดีตหรือในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นการยืมรูปแบบ การจัดวางองค์ประกอบ หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของงานต้นฉบับ มาใช้อย่างมีเหตุผลโดยให้ความหมายและสาระใหม่

ความจริงแล้วการหยิบยืมหรือการนำงานของผู้อื่นมาใช้ในงานของศิลปิน ซึ่งส่วนใหญ่แล้วมักจะมี ความแตกต่างกันในช่วงเวลาเป็นการมองย้อนกลับไปในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานศิลปะชิ้นเอก ของศิลปินผู้มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น ภาพโมนาลิซ่าของลีโอนาโด ดา วินชี จะนำมาใช้อยู่บ่อยครั้ง ทั้งในวงการศิลปะและการโฆษณาและงานในลักษณะนี้จะเห็นได้จากงานของมานันต์ (Manet) ที่มีชื่อว่า "Luncheon on the Grass" (1863) เป็นภาพของหญิงเปลือยนั่งอยู่กับชายสองคนซึ่งแต่งกาย เรียบร้อย และในภาพนั้น หญิงเปลือยหันหน้าจ้องมองมาทางผู้ดู ภาพเขียนนี้แสดงความขัดแย้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้รับการวิจารณ์อย่างรุนแรงในยุคสมัยของมานัต และที่น่าสนใจคือภาพเขียนนี้มานัตได้นำการ
จัดวางองค์ประกอบของบุคคลทั้งสามจากภาพเขียนของราฟาเอล (Raphael) เป็นภาพที่ชื่อ "The
Judgment of Paris" (1525-1530) ส่วนที่นำมาใช้จากงานของราฟาเอล คือลักษณะการจัดทำนั่งของ
ชายสองคน และหญิงเปลือยที่นั่งท่ามกลางหันหน้ามาทางผู้ดูภาพ และต่อมา **วอร์ด คิมบอล (Ward
Kimball)** นักเขียนภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว (animation) คนสำคัญของวอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney)
ได้นำมาสร้างขึ้นมาใหม่ในลักษณะเดียวกันกับงานของมานัตโดยเปลี่ยนสาระในงานมาเป็นการเล่น
ไพ่ในที่สาธารณะ ไม่ใช่ภาพอาหารกลางวันดังที่ปรากฏในงานของมานัต และยิ่งไปกว่านั้นศิลปิน
เยอรมัน คือ **พอล วุนเดอร์ลิช (Paul Wunderlich)** ได้หยิบยืมงานของมานัตขึ้นมาสร้างขึ้นมาใหม่
ในรูปแบบของศิลปะเหนือจริง (Surrealistic) ด้วยการใช้องค์ประกอบเดิมของงาน ต้นฉบับแต่ละ
รูปทรงของบุคคลในภาพจะมีลักษณะบิดเบือนไปจากความเป็นจริง ประกอบกับบรรยากาศภายใน
ภาพให้ความรู้สึกหลอนเสมือนอยู่ในอีกมิติหนึ่งซึ่งเป็นสภาวะของจิตใต้สำนึก

แบงซี (Banksy) ศิลปินกราฟฟิตี้ (Graffiti) ชาวอังกฤษซึ่งมีผลงานตามท้องถนน (Street Art)
และสถานที่ต่างๆ ในกรุงลอนดอนและทั่วโลก แบงซี ยืมงาน "The Japanese Bridge" (1899) ของ โม
เนต์ (Monet) ศิลปินอิมเพรสชันนิสต์ (Impressionist) ชาวฝรั่งเศสมาสร้างขึ้นมาใหม่ภาพ
ต้นฉบับของ โมเนต์ เป็นภาพสะพานญี่ปุ่นข้ามสระน้ำในสวนของ โมเนต์เอง ในสระนั้นเต็มไปด้วย
ดอกบัว มีต้นไม้ม้วนเป็นภาพที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของชาวโลกภาพหนึ่ง แบงซีต้องการนำภาพนี้
มาสร้างขึ้นมาใหม่เพื่อสะท้อนความคิดเกี่ยวกับนิเวศวิทยา การรักษาธรรมชาติ และสำนึกในการ
รับผิดชอบของมนุษย์ในเชิงศิลปะประชดประชันในภาพ "Water Lilly Trash" นั้นสิ่งที่เขาเขียน
เพิ่มเติมขึ้นมาในงานคือขยะและรถเข็นที่ใช้ใส่สิ่งของตามห้างสรรพสินค้ายุคใหม่ทั้งอยู่ในสระ
นอกจากนี้ยังมีกรวยที่ใช้กันตามท้องถนนลอยอยู่ในน้ำด้วยเช่นกัน ถึงแม้ว่าภาพของแบงซีอาจจะดู
ขบขันชวนให้ยิ้มแต่ความหมายที่แฝงนั้นเป็นการเตือนจิตสำนึกให้คนในสังคมได้คำนึงถึงสิ่งที่ไม่
ควรกระทำโดยอย่างยิ่ง การทิ้งสิ่งของและขยะลงในน้ำ นำมาซึ่งการทำลายธรรมชาติ ผลกระทบ
และความเสียหายที่จะตามมาอีกมากมายประการ

วอร์ด คิมบอล (Ward Kimball) ยืมภาพ "Birth of Venus" (1480) ของ บอททิเชลลี (Botticelli)
ศิลปินชาวอิตาลีในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) ในศตวรรษที่ 15 มาสร้างขึ้นมาใหม่ด้วยการ
เปลี่ยนแปลงตัววินัส ซึ่งในงานต้นฉบับดั้งเดิมมีรูปทรงที่งดงามมาแปลงโฉมให้เป็นทั้งนางงาม และ
นางเสิร์ฟที่มีการแต่งกายเสมือนนางกระด่ามีหูอยู่ด้านหลังของศีรษะ แม้จะดูขบขันในทำนอง
เดียวกันกับงานของแบงซีที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น แต่สิ่งที่คิมบอลต้องการสื่อคือคำนิยมในการหา
ความสุขของผู้ชายในสังคม ไม่ว่าจะเป็นที่ไหนในโลก ความฉลาดและความช่างคิดของศิลปินนัก
ยืม ที่สร้างสรรค์ผลงานในแนวแอฟโพรพริเอชันนั้นคือการรู้จักมอง รู้จักเลือกสิ่งที่คุณโดยทั่วไป
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มักจะนึกไม่ถึง มาตรฐานเป็นงานที่ดูเหมือนจะไม่มีสาระลึกซึ้งแต่ก็เป็นงาน ที่สะท้อนความเป็นจริง ในแง่มุมต่าง ๆ ที่อาจปฏิเสธไม่ได้

รอย ลิชเชินสไตน์ (Roy Lichtenstein) ศิลปินกลุ่มป๊อป (Pop) ชื่อดัง นำงานของมาติสส์ (Matisse) มาสร้างชิ้นใหม่ตามรูปแบบของเขาในงาน “Still Life with Goldfish and Painting of a Golf Ball” ด้วยการนำจุดแมกน่า (Magna) อันเป็นสัญลักษณ์เฉพาะของเขารวมทั้งการใช้รูปทรง สีสัน พื้นที่ (Space) มิติในงานที่เป็น 2 มิติและการใช้เส้นคำตัดเส้นรอบนอกรูปทรงของเขามาใช้กับ ภาพของมาติสส์คือภาพปลาทองใน โหลแก้วและรูปทรงซึ่งเป็นลักษณะอินทรีย์รูป (organic form) ในงานศิลปะที่ใช้เทคนิคตัดกระดาษ (Paper cutout) ของมาติสส์ปรากฏตรงส่วนบนของโหลปลา ทางด้านขวามีภาพเขียนของลูกกอล์ฟรวมทั้งการใช้วงกลมและครึ่งวงกลมที่ล้อกับจุดแมกน่าของเขา สาระในงานคงเป็นการแสดงภาพส่วนหนึ่งของสิ่งที่ผู้คนนิยมมีไว้ในบ้านและเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันทางด้านของจิตใจด้วยเช่นกัน

ส่วนศิลปินชื่อดังชาวญี่ปุ่น ยาซุมาสะ โมริมูระ (Yasumasa Morimura) ใช้ใบหน้าของตนเอง (Self Portrait) สอดแทรกเข้าไปในงานของศิลปินบรมครูของยุโรปได้อย่างกลมกลืน ศิลปินผู้นี้ สร้างสรรค์ผลงานในแนวเอฟ โพรพริเอชันเป็นส่วนใหญ่ ภาพใบหน้าที่เขาแทรกเข้าไปในงานเป็น ภาพถ่าย และนำไปทำเป็นอิงค์เจ็ท (Inkjet) บนผืนผ้าใบ ในงานภาพเหมือนของแวน โกะ๊ะ (Van-Gogh) นั้นเป็นภาพของศิลปินมีผ้าพันแผลพันใบหูซึ่งแวน โกะ๊ะเขียนขึ้นหลังจากที่มีปัญหาทะเลาะวิวาทกับโกแกง (Gauguin) ที่บ้านของเขาในเมืองอาร์ล (Arles) เมื่อปี ค.ศ 1899 ภาพนี้มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลกเนื่องจากว่าเป็นภาพที่สะท้อนชีวประวัติสำคัญของแวน โกะ๊ะช่วงหนึ่งภาพดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและปัญหาทางจิตของเขา เหตุผลที่โมริมูระเลือกภาพนี้ มาสร้างชิ้นใหม่นั้นนอกเหนือจากการยกย่องแวน โกะ๊ะแล้ว เขายังใช้ภาพนี้ซึ่งมีใบหน้าของเขา แทรกอยู่นั้นแสดงตนเองเป็นบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์วิพากษ์วิจารณ์ วงการอุตสาหกรรมทางด้านวัฒนธรรมที่นำภาพต้นฉบับของแวน โกะ๊ะมาผลิตเป็น โปสเตอร์ศิลปะหรือผลิตเป็นงาน ลอกเลียนแบบ (Reproduction) ออกจำหน่ายเป็นจำนวนมาก นอกเหนือจากงานดังกล่าวแล้ว โมริมูระยังหยิบยืมงานที่เป็นภาพของดอกทานตะวันในแจกัน “Still-life : Sunflowers” (1888) ของ แวน โกะ๊ะ มาใช้โดยมีความคิดเช่นเดียวกับงานภาพเหมือนของแวน โกะ๊ะด้วย จะเห็นได้จากงาน “Singing Sunflowers” ในความเป็นจริงนั้น ภาพดอกทานตะวันนี้ แวน โกะ๊ะวาดขึ้นเพื่อใช้ประดับ ห้องทำงานของเขา และได้เขียนภาพดอกทานตะวันชุดนี้ด้วยกันทั้งหมด 6 ภาพ บางภาพจะมีดอก ทานตะวัน 12 ดอก และบางภาพจะมี 14 ดอก ส่วนในงานของโมริมูระนั้นในแต่ละดอกจะมีหน้า ของเขากำลักร้องเพลงอย่างมีความสุข ชวนให้ผู้ดูงานอดคิดไม่ได้ว่าศิลปินคิดอะไรและงานของเขา ต้องการสื่ออะไร เขาต้องการตั้งคำถามเกี่ยวกับคุณค่าของงานศิลปะหรือไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นได้ว่า จากตัวอย่างงานทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว ศิลปะแอฟโทรพรีเอชัน เป็นบทบาทที่เกิดขึ้นในยุคของโพสต์โมเดิร์นและยังคงมีศิลปินที่สร้างสรรค์งานในแนวนี้อย่างต่อเนื่องทั่วโลก จนกระทั่งทุกวันนี้ ในช่วงแรก ๆ ศิลปินในแนวนี้ก่อให้เกิดปัญหาการฟ้องร้อง ทางด้านลิขสิทธิ์จากเจ้าของงานและผู้ครอบครองงานแต่ต่อมาภายหลังได้เป็นที่ยอมรับเพราะว่างานศิลปะแอฟโทรพรีเอชันไม่ได้เป็นงานที่ลอกเลียนแบบแต่เป็นงานที่ศิลปินยืมรูปแบบองค์ประกอบ หรือส่วนต่าง ๆ ในงานต้นฉบับมาใช้ร่วมกับงานของเขาซึ่งมีความคิดใหม่ เทคนิคใหม่ งานในแนวนี้ที่ปรากฏในวงการศิลปะร่วมสมัย จะมีทิศทางการสร้างในลักษณะใหม่ที่ยังคงเค้าโครงของงานต้นฉบับไว้ หรือการสร้างรูปแบบขึ้นใหม่ที่แสดงความเป็นตัวตนของศิลปินผู้ยืม แต่ยังคงยึดแนวการจัดวางองค์ประกอบของงานต้นฉบับโดยไม่เปลี่ยนแปลงหรือเปลี่ยนแปลงบ้างเล็กน้อย โดยทั่วไปงานศิลปะต่าง ๆ ที่ถูกขอยืมมาใช้มักจะเป็น ที่รู้จักกันโดยทั่วไปอยู่แล้วเมื่อถูกนำมาใช้ในบริบทใหม่ จะมีเรื่องของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเป็นลักษณะของการมองจากศิลปินปัจจุบันที่ย้อนกลับไปในอดีตและนำความเป็นอดีตมาสร้างในบริบทใหม่ จึงมีความหมายแตกต่างไปจากเดิม ซึ่งเป็นงานต้นฉบับ สาระในงานที่สร้างขึ้นใหม่นั้นเปิดกว้างครอบคลุมแง่มุมต่าง ๆ ในสังคม ชีวิตความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นด้านการเมือง ขนบธรรมเนียมประเพณี จริยธรรม นิเวศวิทยา และพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ งานเหล่านี้มักจะทำให้แนวคิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ชมอย่างมีเหตุผลและจุดมุ่งหมาย ไม่ใช่งานที่ศิลปินทำขึ้นเพียงเพื่อความขบขันแต่เพียงอย่างเดียว นอกเหนือจากการหยิบยืมงานศิลปะของผู้อื่นมาสร้างขึ้นใหม่ ซึ่งเป็นภาพเขียนแล้ว งานในลักษณะนี้ยังมีปรากฏในงานภาพถ่าย ภาพยนตร์ วงการสื่อ การโฆษณา ดนตรีและการละครอีกด้วย ในบางกรณีศิลปะในแนวนี้แสดงความคิดของศิลปินในยุคโพสต์โมเดิร์นและในปัจจุบัน ที่ต่อต้านและขัดแย้งต่อความเคร่งครัดในการเป็นต้นฉบับของศิลปินในยุคของลัทธิศิลปะสมัยใหม่ (Modernism)

นอกจากนี้บุคคลสำคัญที่ต้องกล่าวถึง ณ ที่นี้ที่ เป็นผู้ริเริ่มการเปลี่ยนแปลงวงการศิลปะในช่วงทศวรรษของปี ค.ศ. 1960 คือ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ได้นำขวดโค้ก กระป๋องซูปแคมเบล (Campbell) และกล่องบรรจุผงซักฟอกยี่ห้อบริลโล่ (Brillo) ที่เป็นสินค้ามีลิขสิทธิ์ มาสร้างเป็นงานศิลปะในยุคของพ็อพอาร์ตสะท้อนให้เห็นถึงระบบอุตสาหกรรมและสังคมบริโภคตลอดจนสินค้าสำเร็จรูป ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อชีวิตความเป็นอยู่ของคนในยุคใหม่ ส่วนการหยิบยืมที่ปรากฏในงานศิลปะแอฟโทรพรีเอชันไม่ใช่รูปแบบ ทว่าเป็นเพียงเทคนิควิธีการของศิลปินในการทำงานที่นำไปสู่การเปิดกว้างทางความคิดอันหลากหลาย ซึ่งเราจะเห็นได้ว่ามีทั้งแง่บวก การกระตุ้นความคิดและการวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงสร้างสรรค์ลักษณะต่าง ๆ เป็นการท้าทายความคิดและความเห็นจากผู้ดูงานด้วยเช่นกัน ศิลปินที่ทำงานในแนวนี้มีเป็นจำนวนมากเช่น เจฟฟ์ กูนส์ (Jeff Koons) จูเลียน-ชนาเบล (Julian Schnabel) ซิกมาร์ โพลเก้ (Sigmar Polke) และเดวิด ซาลเล่ (David Salle) ส่วนศิลปินไทยก็มีหลายท่าน อาทิ พงษ์เดช ไชยบุตร กับงานภาพพิมพ์ของเขา และ อารยา ราษฎร์จำเริญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สุข กับวดี โอซุค “หมู่บ้านและที่อื่น ๆ” (Village and Elsewhere) งานของศิลปินดังกล่าวล้วนเป็นงานที่มีคุณค่าทางความคิดและน่าศึกษาเป็นอย่างยิ่ง

2.2.2 ลัทธิจุดนิยม หรือ ลัทธิมินิมลลิสม์ (Minimal art)

คือขบวนการทางศิลปะ การออกแบบ และความงามที่อาศัย "ความน้อย" เกิดจากการลดตัดทอน และเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของ ศิลปะสมัยใหม่ เกิดขึ้นในช่วงสิ้นสุดศตวรรษที่ 19 โดยมีต้นกำเนิดมาจากศิลปะแบบ modernism ซึ่งเป็นศิลปะที่ไม่เพียงต่อต้านสไตส์การออกแบบยุคเก่าที่เน้นความหรูหราฟูฟ่าเท่านั้น แต่ยังต่อต้านการเมืองและสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำสูงด้วย นักออกแบบแนว modernist จึงใช้การออกแบบที่ตัดทอนสิ่งที่เกินจริงทิ้ง เป็นวิถีทางการแสดงออกที่จะทำลายชนชั้นทางสังคมด้วย พวกเขา รู้สึกว่าวัตถุสิ่งของควรจะเป็นอย่างที่เป็นจริง และนี่ก็คือลักษณะของ minimalism ที่เน้นความเรียบง่ายบริสุทธิ์

ผลงานในแนวลดทอน ที่เรียกว่า "Minimal Art" ซึ่งยอมรับในทฤษฎีรูปทรง (Theory of Form) ที่เชื่อมั่นว่าศิลปะคือรูปทรงนัยสำคัญ ศิลปะที่ดีที่สุดคือศิลปะที่ลดทอนจนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุด และยกย่องว่า "แนวคิดสำคัญกว่าการเล่าเรื่อง"



ภาพที่ 5 ผลงานของศิลปินชื่อ ไอ. เอ็ม. เพ (I. M. Pei - Ieoh Ming Pei) ชื่อผลงาน ตึกด้านตะวันออกของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (East Building of the National Gallery of Art) ในวอชิงตัน ดี. ซี.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 ผลงานของศิลปินชื่อ จอร์โจ โมรันดิ ชื่อผลงาน Still life

ที่มา : <http://artofmylifeasafrog.blogspot.com>

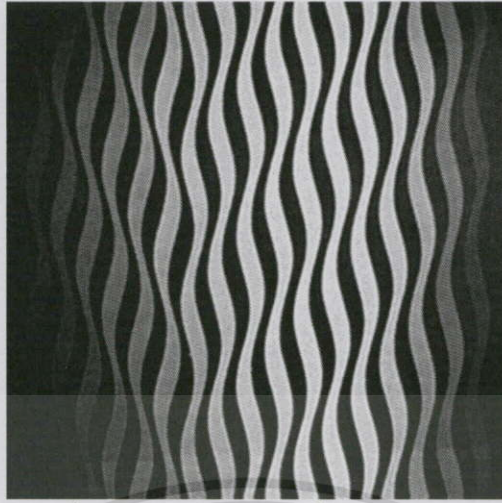
ในจิตรกรรมของฝรั่งเศสตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ ๑๕ จิตรกรหัวก้าวหน้าทำการลดทอนรายละเอียดต่างๆ ของแบบที่เขียนลง แทนที่การเขียนรายละเอียดด้วยสีแปร่งและสีตัน จนกระทั่งต้นคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ จิตรกรลดทอนรายละเอียดต่างๆ ของรูปทรงลงจนกลายเป็นเหลี่ยมเรขาคณิต แล้วก็ลดทอนลงเรื่อยๆ จนกลายเป็นศิลปะนามธรรม ดังผลงานของจอร์โจ โมรันดิ

2.2.3 อีพ อาร์ต (Op Art)

ต้นคริสต์ทศวรรษ 1960-กลาง 1960

จิตรกรรมแบบ อีพ อาร์ต (Op Art) จะเด่นมากในการสร้างภาพนามธรรมที่เน้นรูปทรงเรขาคณิต ที่มีขอบและเส้นรอบนอกที่คมชัด ทิศทางของรูปทรงและเส้นรอบนอกมักจะหักเห ยักเยื้อง ทำให้ตาของเราเห็นว่ามันเคลื่อนไหววูบวาบ โดยเฉพาะเมื่อเราจ้องมองมันนิ่งๆ สักพัก แล้วเหลือบสายตาให้เคลื่อนไปจากเดิมเล็กน้อย รูปทรงและเส้นที่ศิลปินวางไว้อย่างเหมาะสมจะทำปฏิกิริยากับการมอง ทำให้เห็นว่ามันเคลื่อนไหววูบวาบนิดๆ หรือในบางกรณีรูปทรงที่จิตรกรสร้างขึ้นจะดูสูงชัน เว้าต่ำลงหรือปูดออกอย่างสมจริง ทั้งๆ ที่มันเป็นภาพแบนๆ เท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 ผลงานของศิลปินชื่อ Bridget Riley

ที่มา : <http://www.media.rmutt.ac.th/media/CBT/Education>

ลักษณะเด่นอีกสองประการก็คือ ภาพเขียนเหล่านี้มักจะดูเรียบเป็นระเบียบ ราวกับถูกผลิตด้วยเครื่องจักร ไม่ใช่งานฝีมือมนุษย์ แสดงถึงความสมัยใหม่ ทำให้นึกไปถึงอะไรที่เป็นอุตสาหกรรมอันเป็นบุคลิกของเมืองใหญ่

จุดสำคัญที่สุดของภาพแบบนี้คือ เป็นภาพที่มีผลต่อการมอง ทำให้เกิดการลวงตา ชื่อ อ็อพ อาร์ต (เป็นที่นิยมในยุโรปและสหรัฐฯ) เป็นชื่อที่ย่อมาจากคำว่า อ็อพติคัล อาร์ต (optical art) บางทีก็มีการเรียกว่า เรตินัล อาร์ต (retinal art) หรือ เพอร์เซ็ปชวล แอ็บสแตรคชัน (perceptual abstraction) หรือศิลปะที่เกี่ยวกับสายตาและการมองนั่นเอง

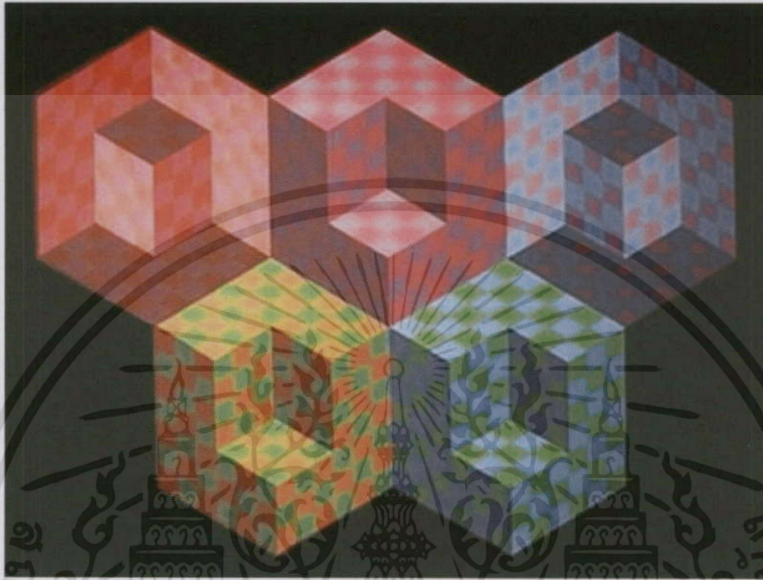
ความเป็นมาของชื่อ อ็อพ อาร์ต เกิดขึ้นในปี 1964 จาก จอร์จ ริคคีย์ (George Rickey) ประติมากรชาวอเมริกัน ที่ออกโอเคเดียวให้ชื่อนี้ขึ้นมาขณะที่พูดคุยกับ ปีเตอร์ เซลซ์ (Peter Selz) และ วิลเลียม ซีทซ์ (William Seitz) คิวเรเตอร์ (ภัณฑารักษ์) ของ เดอะ มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต ในนิวยอร์ก

อ็อพ อาร์ต มีรากมาจากทฤษฎีการสอนศิลปะของ โจเซฟ อัลเบอร์ (Josef Alber) ศิลปินชื่อดังของโลก ที่เคยสอนอยู่ในโรงเรียนศิลปะ บาวเฮาส์ (the Bauhaus school of art) ในเยอรมันี่ระหว่างปลายคริสต์ทศวรรษ 1920 อัลเบอร์ สอนเกี่ยวกับทฤษฎีสีและการทดลองเกี่ยวกับภาพและการมอง

แม้ อัลเบอร์ จะไม่ได้ทำงานในลักษณะลวงตาอย่างวูบวาบแบบ อ็อพ อาร์ต โดยตรง แต่เขาเขียนภาพนามธรรมที่ใช้สีไม่กี่สี รูปทรงสี่เหลี่ยมเรียบง่าย แต่ให้ผลเป็นระยะเป็นมิติที่ลวงตาแบบนี้ๆ มาตลอดชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ลักษณะเด่นของจิตรกรรมโดย บัลล่า (Balla) ศิลปินชาวอิตาลีในกลุ่ม ฟิวเจอริสม์ (Futurism) เมื่อคริสต์ทศวรรษ 1920 ก็มีอิทธิพลต่อ อีฟ อาร์ต ด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะในแง่ที่ ฟิวเจอริสม์ ชอบภาพที่แสดงพลังความเคลื่อนไหว สีเส้นที่สดฉูดฉาดแสดงพลัง และทัศนคติที่เห็นดีเห็นงามไปกับเครื่องจักรกลไกที่แสดงความเจริญทันสมัย



ภาพที่ 8 ผลงานของศิลปินชื่อ Victor Vasarely

ที่มา : <http://www.media.rmutt.ac.th/media/CBT/Education>

ศิลปินที่ทำงานในแนว อีฟ อาร์ต อย่างจริงจังและมีชื่อเสียงในแนวทางนี้มากได้แก่ บริดเจ็ต ไรลีย์ (Bridget Riley), วิคเตอร์ วาซารีลี (Victor Vasarely) และ ลาร์รี่ พูนส์ (Larry Poons)

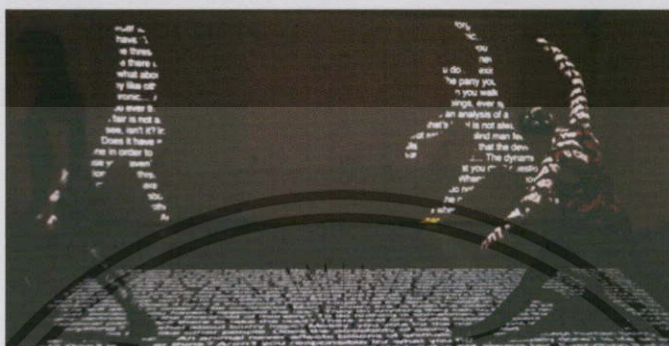
กระแสดวงเคลื่อนไหวที่สร้างชื่อกระฉ่อนให้แก่ อีฟ อาร์ต คือ นิทรรศการ เดอะ เรสปอนซีฟ อาย (The Responsive Eye) จัดโดย เดอะ มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต ในนิวยอร์ก เมื่อปี 1965

วงจรชีวิตของศิลปะกระแสนี้มีอายุค่อนข้างสั้น เมื่อ อีฟ อาร์ต ถูกนำไปใช้ในการทำลวดลายผ้าสิ่งทอและการออกแบบตกแต่งภายใน ความนิยมในแวดวงศิลปะก็เลือนหายไปอย่างรวดเร็ว คนทั่วไปอาจจะไม่รู้จัก อีฟ อาร์ต เท่าไรนัก แต่งานดีไซน์ต่างๆ ที่ใช้ลวดลายแบบ อีฟ อาร์ต กลับได้รับความนิยมมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.3.1 กลุ่ม **Nota Bene Visual** เป็นกลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์งานด้วยกระบวนการ Interactive Typographic Installation จากประเทศเนเธอร์แลนด์ ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่โดดเด่นเรื่องการสร้างผลงาน Interactive



ภาพที่ 9 ภาพของศิลปินกลุ่ม Nota Bene ชื่อผลงาน In order to control



ภาพที่ 10 ภาพของศิลปินกลุ่ม Nota Bene ชื่อผลงาน In order to control

เป็นโครงการศิลปะที่จัดทำขึ้นเป็นทีม จัดแสดงภายในงาน Fiber Festival ประเทศเนเธอร์แลนด์ ผลงานนำเสนอในรูปแบบของ Interactive Installation โดยมีข้อความที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาบนพื้น เมื่อผู้ชมเข้ามาอยู่ในบริเวณงาน เงาของผู้ชมจึงปรากฏเป็นข้อความส่วนเดียวกันกับเงาบนพื้นขึ้นบนกำแพง ทำให้ผู้ที่พยายามอ่านข้อความเข้ามาสู่พื้นที่แล้วเริ่มต้นกระบวนการ ได้ตอบกับงานทันที โดยผู้สร้างพยายามเสนอแนวคิดที่ว่า คนทุกคนมีอำนาจแค่ไหนที่จะช่วยส่งต่อข้อมูลบางอย่างออกไป ผ่านเงาซึ่งปรากฏข้อความต่อเนื่องกันเมื่อผู้ชมคนหนึ่งเริ่มเคลื่อนไหวเพื่อสร้างพื้นที่อ่านข้อความที่กว้างขึ้น หรือเมื่อมีผู้ชมงานหลายคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ศิลปินชื่อ Michal Kohút ชื่อผลงาน Eye-controlled lights



ภาพที่ 11 ผลงานของศิลปินชื่อ Michal Kohút ชื่อผลงาน Eye-controlled lights

ชีวิตเราคงดำเนินไปไม่ได้หากปราศจากการกระพริบของดวงตา ผลงานศิลปะของ Michal Kohút ในชุด 0, 1 installation ศิลปะการจัดวางที่เปิดโอกาสให้อาสาสมัครเข้าไปสวมแว่นตาซึ่งเชื่อมต่อเข้ากับระบบไฟฟ้าของห้อง โดยในทุกๆ ครั้งของการกระพริบตา ไฟจะเปิด-ปิดตามการเคลื่อนไหวไปพร้อมๆ กัน



ภาพที่ 12 ผลงานของศิลปินชื่อ Michal Kohút ชื่อผลงาน Eye-controlled lights

อาสาสมัครคนนั้นๆ จะไม่มีวันได้รู้เลยว่าตัวเองกำลังทำการแสดงอะไรอยู่ เพราะทุกครั้งที่ดวงตากระพริบลง เขาก็จะต้องหลับตา ผู้ชมท่านอื่นๆ จะได้ประสบการณ์จังหวะการมองเดียวกับผู้ที่มาเป็นตัวแทนสวม แว่นตาและกระพริบตา และเห็น โลกผ่านดวงตาผู้อื่นเป็นเวลาชั่วครู่หนึ่ง

งานชิ้นนี้ถือเป็นอย่างหนึ่งผลงาน Conceptual interactive ที่มีความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจได้ดี และสามารถ สร้างความตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ที่ ได้สัมผัสประสบการณ์นี้เป็นครั้งแรกเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 ศิลปินชื่อ James Turrell ชื่อผลงาน Roden Creter

เจมส์ เทอร์เรล (James Turrell) เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกา งานของเขาจัดอยู่ในประเภทศิลปะจัดวางมีการใช้แสงซึ่งมีอิทธิพลต่องานศิลปะยุคต่อมา ผลงานของเขาเน้นการทู่ทอในการวิจัยและสำรวจธรรมชาติต่างๆ ด้าน และใช้แสงปลอมที่สร้างขึ้นเอง แสงและพื้นที่เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในงาน เขาสะสมประสบการณ์เหล่านี้สะท้อนออกมาถึงภาวะพื้นฐานที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เกิดเป็นความเข้าใจในสุนทรียะในงานศิลปะ ผลงานของเจมส์เป็นที่รู้จักคือ Roden Creter



รูปที่ 13 ผลงานของศิลปินชื่อ James Turrell ผลงานชื่อ Roden Creter

Roden Creter งานศิลปะแบบ Land art ของเขาเป็นโปรเจกต์ที่มีประวัติการสร้างที่ยาวนานเกิดจากการสนับสนุนทั้งจากบุคคล มูลนิธิและองค์กร งานที่ไม่ธรรมดาชิ้นนี้คือการก่อสร้างอนุสาวรีย์และต้องใช้ความพยายามในการระดมทุนซึ่งเพื่อนของ เจมส์เห็นด้วยกับวิสัยทัศน์ของเขาและสนับสนุนช่วยเหลือสิ่งที่จำเป็นในการสร้าง โครงสร้างอันซับซ้อนซึ่งตั้งอยู่บนกรวยปล่องภูเขาไฟทั้งภายในและภายนอก

“...ผู้คนเมื่อมีประสบการณ์เฉียดตายก็มักจะพูดถึงแสงสว่างและเช่นกันเมื่อเราฝัน ฝันแบบที่เราควบคุมได้ซึ่งมีสีสัน ผมมองว่ามันเป็นสิ่งที่น่าสนใจมากที่สุดที่เดียวเวลาคิดถึงสี เรามักมองตนเองในฐานะผู้รับ(รู้) และถ้าคุณได้มีโอกาสชมผลงานในชุด sky space ของผมก็จะเห็นได้เลยว่าเราสามารถเปลี่ยนสีท้องฟ้าได้ แต่ขึ้นนี้อย่างที่เห็นชัดเจนอยู่แล้วว่าผมไม่ได้เปลี่ยนสีของท้องฟ้าแต่อย่างใด แต่ผมเปลี่ยนบริบทของทัศนียภาพ มันเป็นการขัดแย้งของสีที่คุ้นเคยเหมือนเวลาที่มองจุดสีเหลืองในฉากสีฟ้า เทียบกับจุดสีเหลืองในฉากสีแดงสีเหลืองสีเดียวกันอาจไม่ถูกมองเป็นสีเดิม... ดังนั้นมันจึงไม่มีอะไรเลยที่เราเรียนรู้มา หากแต่เรากำลังสร้างการมองเห็นนี้ขึ้นเอง ซึ่งนั่นคือการกระทำเพื่อโต้ตอบกับบางอย่างที่เราไม่ได้คาดหวังมาก่อน...” – เจมส์ เทอร์เรล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

ในงานทั้งหมดมีแนวความคิดโดยรวมคือ การมองเห็นสภาพต่างๆผ่านปัจจัยของแสง โดยที่แสงนั้นเป็นแสงสังเคราะห์ที่สร้างขึ้นเพื่อควบคุมการมองเห็นทั้งในรูปแบบที่จับเน้นข้อความ (message) จากผลงานตัวอย่างของกลุ่ม Nota Bene Visual และงานที่จับเน้นแนวความคิด (concept) จากผลงานตัวอย่างชื่อ Eye-controlled lights และยังรวมไปถึงผลงานที่จับเน้นผลของกายภาพของแสงต่อการรับภาพของสายตาคือ เช่น ผลงานตัวอย่างชื่อ Roden Creter ของเจมส์ เทอร์เรล เป็นต้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

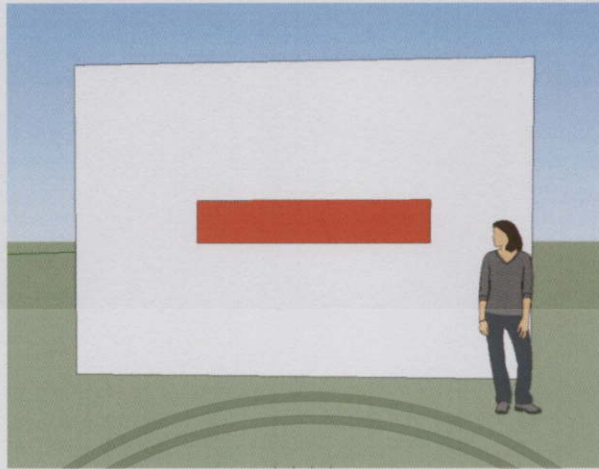
เป็นการนำผลงานหรือความคิดจากศิลปินในยุคก่อนมาต่อยอดแนวความคิดเกี่ยวกับการมองภาพหรือหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ หรือนำผลจากความมีชื่อเสียงของผลงานมาปรับสร้างลักษณะที่อาจเชื่อมโยง หรือหักล้างกับประสบการณ์เดิมของผู้ชม

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง



ภาพที่ 14 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ในผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

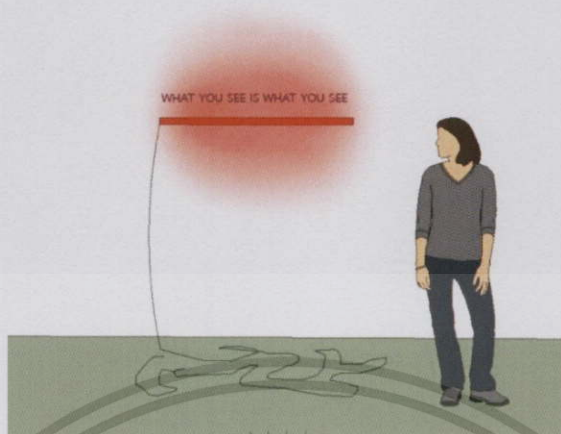


ภาพที่ 15 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ในผลงานชุดที่ 1



ภาพที่ 16 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ในผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



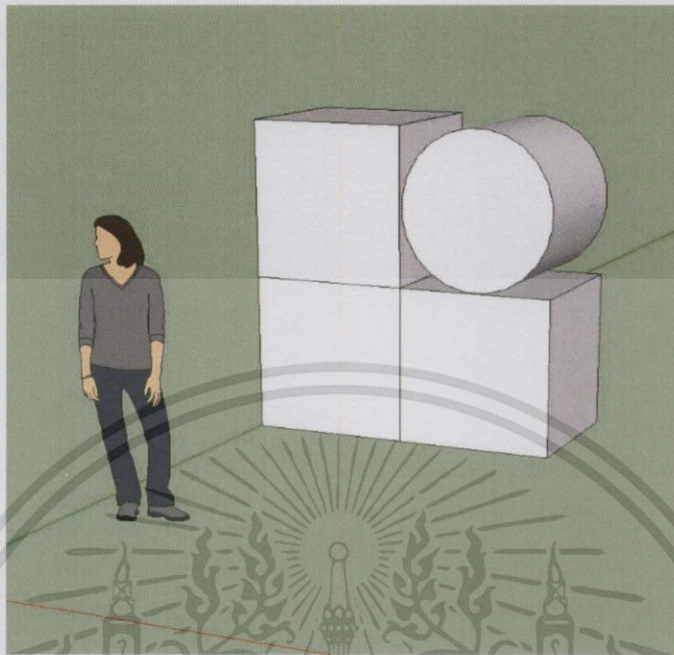
ภาพที่ 17 ภาพร่างชิ้นที่ 4 ในผลงานชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดนี้คือการนำเสนอความคิดเกี่ยวกับคำพูดของ Frank Stella ว่า “What you see is what you see” หรือ “สิ่งที่คุณเห็นคือสิ่งที่คุณเห็น” ข้าพเจ้าต้องเสนอให้เห็นถึงมุมมองที่ตรงกันข้ามว่า สิ่งที่คุณเห็นอาจไม่เป็นอย่างที่เห็นก็ได้ ในสเก็ชชิ้นที่ 1 และ 2 ข้าพเจ้านำประโยคนี้มาจัดแสดงโดยมีความตั้งใจให้ส่วนของคำว่า See (เห็น) ถูกทำให้สลายความชัดเจนออกไป เพื่อสร้างความย้อนแย้งถึงความหมายของข้อความ และในสเก็ชชิ้นที่ 3 ได้ขบเน้นคำว่า see ให้ชัดเจนขึ้นด้วยแสง เพื่อแสดงถึงบทบาทของแสงอันเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดภาพ และการแบ่งพื้นที่ของสภาพแสงออกเป็นสีแดง (โทนร้อน) และสีเขียว (โทนเย็น) แสดงถึงอารมณ์ที่ขัดแย้งบนพื้นที่ของข้อความซึ่งกล่าวถึง “ภาพ” และ “สภาพ” ที่เป็นเหตุและผลกันอย่างไร้ข้อย้อนแย้งใดๆ

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 4 ไปทำงานจริง เพราะมีการทำงานของแสงอันมีผลต่อการมองเห็นสภาพลวงชัดเจนที่สุด โดยที่ยังสามารถถกถกษณะของข้อความอันเป็นแรงคลอใจไว้ได้ ในขณะที่ก็มีการสื่อสารความคิดเห็นอื่นรวมอยู่ด้วย

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 18 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ในผลงานชุดที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชิ้นนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของผลงานประติมากรรม LOVE ของศิลปินชื่อ Robert Indiana ซึ่งเคยสร้างสรรค์ผลงานไว้ในลักษณะของตัวหนังสือสีแดง แบ่งเป็น LO ในส่วนบรรทัดบนและ VE ในส่วนจอบรรทัดล่าง โดยที่ไม่มีระยะห่างระหว่างบรรทัด ข้าพเจ้ารู้สึกถึงการสื่อสารในเชิงตัวอักษรที่เข้ามามีอิทธิพลมากต่อผู้ชม เนื่องจากคนส่วนมากเข้าใจว่าอักษร L, O, V และ E เมื่อเรียงเป็นคำจะมีความหมายว่า “ความรัก” ข้าพเจ้าจึงเกิดความสนใจในการใช้องค์ประกอบอื่นในผลงานมาใช้ในการสื่อสารถึงความรักแทนตัวอักษร ผลงานจึงถูกสร้างขึ้นเป็นกล่องอะคลิลิกสีแดงทรงลูกบาศก์จัตุรัส 3 ชั้น และทรงกระบอก 1 ชั้น จัดวางในองค์ประกอบเดียวกันกับผลงาน LOVE โดยจัดให้กล่องทรงกระบอกวางอยู่ในตำแหน่งของตัวอักษร O รวมถึงกำหนดให้ทุกตัวอักษรเรืองแสงขึ้นเป็นจังหวะที่ใกล้เคียงจังหวะชีพจร ซึ่งการทำงานในลักษณะที่ไม่มีตัวอักษรกำหนดความหมายแล้วนั้น ผลงานชิ้นนี้อาจสร้างความหมายอื่นเข้ามาแทนที่ก็ได้

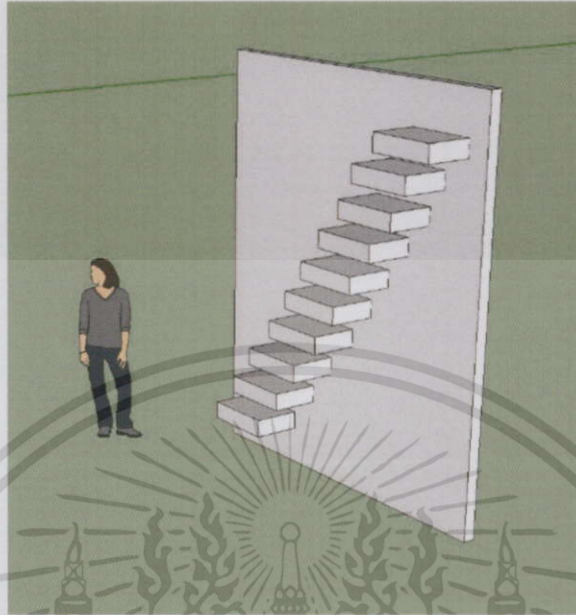
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้นำภาพร่างชิ้นนี้ (ชิ้นที่ 1) ไปสร้างงานจริง เพราะภาพร่างมีความสมบูรณ์ในเรื่องของการสร้างควมหมายใหม่ และมีความเป็นกลางสำหรับผู้ชมที่ไม่มีประสบการณ์หรือไม่เคยเห็นภาพผลงานที่เป็นแรงดลใจมาก่อน ก็สามารถที่จะชมผลงานและสุนทรีย์ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งทั้งนี้อาจถือเป็นโอกาสที่ดีสำหรับผลงานที่อาจเป็นเหตุให้ผลงานเกิดความหมายหรือความรู้สึกใหม่ๆ (กับรับรู้ความหมายใหม่) ได้ง่ายและมีอิสรภาพมากขึ้นก็เป็นได้

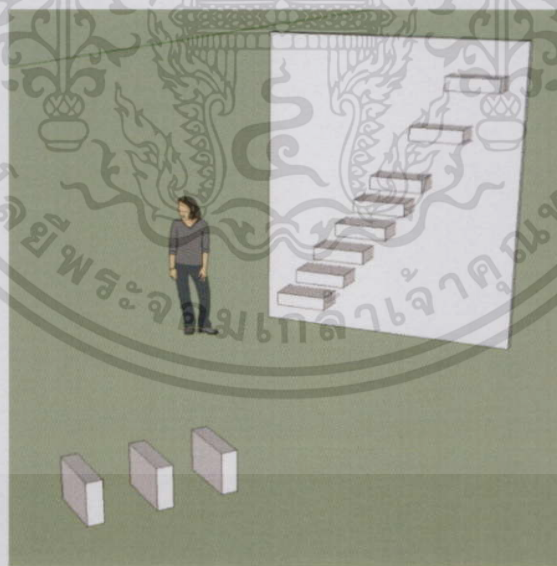


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 19 ภาพร่างขั้นที่ 1 ในผลงานชุดที่ 3



ภาพที่ 20 ภาพร่างขั้นที่ 2 ในผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างชุดนี้มีแนวความคิดเรื่องการความเป็นไปได้ใหม่ๆของภาพ ภายใต้เงื่อนไขของการใช้แสงที่แสดงผลผ่านองค์ประกอบเดิมของผลงานที่เป็นแรงคลใจ โดยภาพร่างทั้ง 2 ชิ้นนี้มีแรงบันดาลใจจากผลงาน “ไม่มีชื่อ” (untitled) ในปี 1969 ของศิลปินชื่อ โดแนลด์ จัดด์ (Donale Judd) ซึ่งเป็นผลงานที่ค่อนข้างมีชื่อเสียงและผู้ชมหลายๆท่านอาจเคยเห็นมาก่อน สิ่งนี้สามารถส่งเสริมแนวความคิดเรื่องความเป็นไปได้ของภาพใหม่ๆจากองค์ประกอบเดิมได้เป็นอย่างดี

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 2 ไปทำงานจริง เพราะมีความหลากหลายในการวางองค์ประกอบมากกว่า จึงมีผลทำให้เกิดสภาพแสงที่หลากหลาย ซึ่งก่อให้เกิดผลของภาพต่างกัน

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ได้นำเอาภาพร่างจากโปรแกรม Sketchup ในคอมพิวเตอร์มาขยายสู่ขนาดจริงโดยใช้วัสดุหลักคือ แผ่นพลาสติกสี (อะคริลิกสี) ในการกำหนดสภาพสีของแสงที่เกิดในงานแต่ละชิ้นวิธีการจัดวางงานอยู่ในลักษณะคล้ายผลงานที่ให้แรงคลใจ ซึ่งแสงและสีจากผลงานแต่ละชิ้นก็มีที่มาที่แตกต่างกันไปตามแนวความคิดที่สอดคล้องกับเนื้อหา แต่มีจุดร่วมหลักคือเพื่อการสร้างภาพ โดยมีปัจจัยจากแสงที่ทำให้เกิดรับรู้ใหม่ๆ ผลงานจะถูกประกอบสร้างในรูปทรงเรขาคณิตเพื่อลดรายละเอียดของวัตถุลงและให้แสงแสงออกได้ชัดเจนขึ้น ซึ่งการจัดแสดงจะนำเสนอจัดวางภายในห้องมืดเพื่อคงความสมบูรณ์ของสีของแสง ลักษณะการจัดองค์ประกอบของผลงานมีการอ้างอิงลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์จากผลงานที่สร้างแรงคลใจ เพื่อเป็นการเทียบเคียงผลของการรับรู้ใหม่ที่อาจเกิดขึ้นจากแนวความคิดเดิมที่เคยแสดงผลในผลงานของศิลปิน

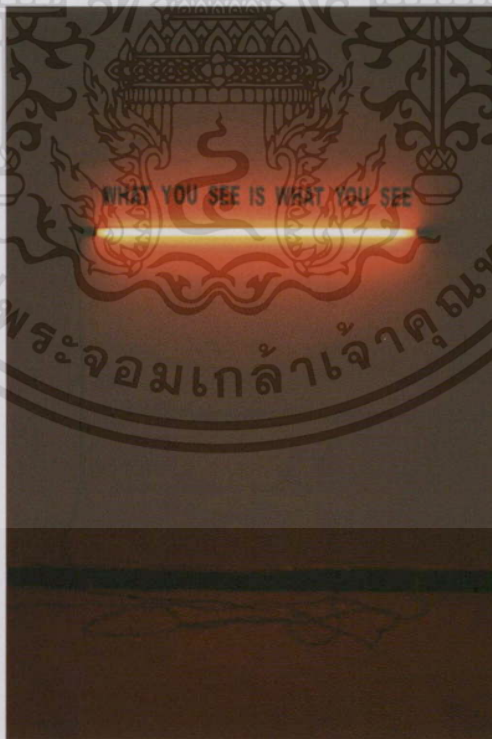
บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จำเป็นต้องใช้ข้อมูลที่หลากหลายในการอ้างอิงเพื่อใช้กับผลงาน ต้องใช้การค้นคว้า ทดลองเทคนิคในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการ จนเกิดเป็นชิ้นงานที่มีความสร้างสรรค์ตรงกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์ทั้งด้านของแนวความคิดและทัศนธาตุ

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

การทำงานในชุดนี้ประกอบไปด้วยผลงาน 3 ชิ้น โดยที่ทั้ง 3 ชิ้นนี้ต่างก็มีจุดกำหนดที่มาของรายละเอียดที่ปรากฏในงานต่างกันไปตามหัวข้อของงาน ซึ่งการวิเคราะห์การสร้างสรรค์นี้จะช่วยให้สามารถเข้าใจภาพรวมของผลงานได้มากขึ้น ผลงานแต่ละชิ้นอาจมีความแตกต่างกันในบางจุด แต่ก็ยังคงเอกลักษณ์ที่เป็นจุดร่วมภายใต้หัวข้อโครงการคือ แสงและการรับรู้



ภาพที่ 21 ผลงานชิ้นที่ 1

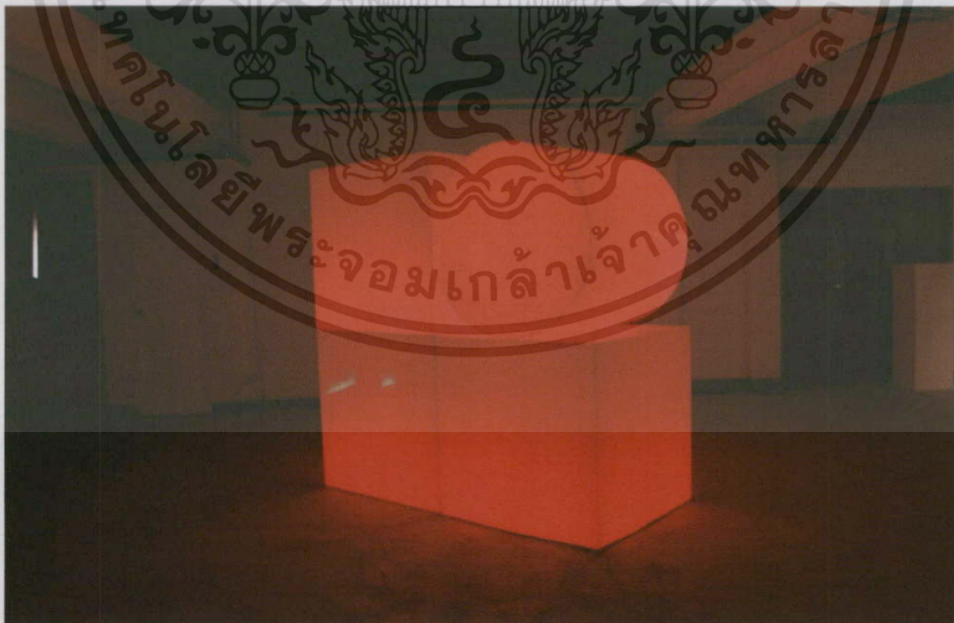
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ What you see is what you see เป็นแรงดลใจจากคำพูดที่เป็นที่รู้จักของ Frank Stella ผลงานชิ้นนี้เป็นงานติดผนังประกอบไปด้วยหลอดไฟนีออนซึ่งมีความยาว 125 เซนติเมตร พื้นที่ของงานจึงเกิดจากรัศมีของแสงไฟ รวมไปถึงสายไฟที่ทิ้งตัวลงบนพื้น ทำให้งานมีขนาดที่แปรผันได้ตามพื้นที่ ข้อความ What you see is what you see เป็นสติ๊กเกอร์สีเขียวผิวเงาวาว ติดอยู่ในระยะที่แสงสีแดงปกคลุม จนส่งผลให้ข้อความปรากฏเป็นสีดำ ผลของการเห็นสภาพสีลง ดานี้ มีผลทำให้แนวความคิดเรื่อง “สิ่งที่คุณเห็น คือ สิ่งที่คุณเห็น” ต้องถูกพิจารณาใหม่ทันที สายไฟ ที่ทิ้งตัวลงบนพื้นเกิดจากความต้องการคงสภาพให้เห็นความเป็นจริงของวัตถุ และสภาพดวงตาที่เกิดขึ้น ไปพร้อมๆกัน



ภาพที่ 22 ผลงานชิ้นที่ 2

ภาพที่ 23 ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 24 ผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ Love? เป็นแรงคลใจจากผลงานชื่อ Love ที่เป็นที่ยู้งักคิของ Robert Indiana ผลงานของข้าพเจ้าชิ้นนี้เป็นงานสามมิติ ประกอบด้วยกล่องอะคลิติกขนาดลูกบาศก์ จัตุรัส 100 x 100 x 100 เซนติเมตร จำนวน 3 ชั้น และทรงกระบอกวางนอน ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 100 เซนติเมตร ที่มีความยาวของรูปทรง 100 เซนติเมตรเช่นกัน หน่วยทัศนธาตุเหล่านี้ถูกจัดวางในลักษณะที่คงเอกลักษณ์จากผลงานพื้นที่เป็นแรงคลใจ โดยจัดตำแหน่งของทรงกระบอกให้ตรงกับตำแหน่งเดิมของตัวอักษร O ที่ปรากฏในผลงานของ Robert ภายในกล่องอะคลิติกจะมีหลอดไฟซึ่งถูกควบคุมจังหวะให้มีความใกล้เคียงกับความถี่ของชีพจร

ข้าพเจ้ามีความสงสัยว่า ผลงานอันเป็นแรงคลใจนั้น นอกเหนือจากการเรียงตัวกันของตัวอักษร L, O, V และ E ที่สร้างความหมายของ “ความรัก” แล้ว ทัศนธาตุอื่นๆมีบทบาทต่อการสื่อสารในฐานะภาพมากแค่ไหน เราจะยังคงรับรู้ถึง “ความรัก” อยู่หรือไม่ หรือท้ายที่สุดสิ่งที่ปรากฏต่อหน้าผู้ชมนั้นได้สร้างการรับรู้ใหม่ๆ ไปแล้วก็เป็นได้



ภาพที่ 25 ผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 เป็นแรงคลาจากผลงานชื่อ “ไม่มีชื่อ” (Untitled) ที่เป็นที่ยู๊จกคิของ Donale Judd ผลงานของข้าพเจ้าชิ้นนี้เป็นงานสื่อผสม ซึ่งประกอบไปด้วยด้วยกล่องอะคลิลิก ขนาด 40 x 60 x 15 เซนติเมตร จำนวน 10 ชิ้น หน่วยทัศนธาตุเหล่านี้ถูกจัดวางในลักษณะที่คงเอกลักษณ์จากผลงานที่เป็นแรงคลาใจ โดยจัดตำแหน่งให้แต่ละกล่องมีระยะเหลื่อมซ้อนกันเล็กน้อย ภายในกล่องอะคลิลิกจะมีหลอดไฟซึ่งเรืองแสงผ่านอะคลิลิกสีเขียวและแดง

ข้าพเจ้ามีความสนใจว่า ผลงานอันเป็นแรงคลาใจนั้น จะสามารถสร้างผลลัพธ์ของแสงอย่างไรหากทัศนธาตุทั้งหมดมีบทบาทเป็นต้นกำเนิดของแสง ซึ่งมีความแตกต่างกัน ข้าพเจ้าจึงนำทัศนธาตุเหล่านี้มาจัดเรียงเพื่อค้นหาพื้นที่ของแสงที่ผสมกันแล้วเกิดสภาพสีใหม่ จุดของพื้นที่เป็นเป็นการรวมกันของแสงสองสภาพที่ร่วมกันสร้างการรับรู้ใหม่ๆขึ้นมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

ผลงานของข้าพเจ้าแม้ว่าจะมีการอ้างอิงลักษณะองค์ประกอบจากผลงานที่สร้างแรงบันดาลใจเป็นหลัก แต่ผลลัพธ์ที่ปรากฏก็สร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงวิเคราะห์ได้มากมาย ซึ่งในลักษณะเช่นนี้ เราอาจกล่าวได้ว่า การจัดองค์ประกอบภาพมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจผลงานอย่างมาก และในทางกลับกัน ความเข้าใจอย่างละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบภาพ ย่อมส่งเสริมให้เราทำความเข้าใจกับผลงานได้มากขึ้นเช่นกัน



ภาพที่ 26 ผลงานในโครงการแสงและการรับรู้

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานชิ้นที่ 1 ความกลมกลืนในผลงานเกิดจากการใช้สีเป็นสำคัญ เนื่องจากผลงานชิ้นนี้มีสีแดงที่แสดงผลส่วนที่สว่างและสีดำที่แสดงผลในส่วนที่มีมืด ข้อความส่วนที่มีสีเขียวแต่ไม่ปรากฏผลลัพธ์ตามสภาพนั้นจึงผสานโทนสีเข้ากับส่วนอื่นๆของผลงานได้เป็นอย่างดี ผลงานชิ้นที่ 2 ผลงานมีสีเขียวกันในทุกทัศนธาตุ และจังหวะของแสงไฟถูกควบคุมไปพร้อมๆกัน จึงมีความกลมกลืนกันค่อนข้างสูง ผลงานชิ้นที่ 3 มีความกลมกลืนกันในลักษณะของรูปทรง เนื่องจากมีหน่วยทัศนธาตุที่เหมือนกันทุกประการ รวมถึงการวางตำแหน่งของสี คือ สีเขียวอยู่ด้านบนและสีแดงอยู่ด้านล่างเหมือนกัน

2. ความหลากหลาย (Variety)

ผลงานชิ้นที่ 1 เนื่องจากองค์ประกอบในงานมีไม่มากนักจึงไม่อาจสร้างความหลากหลายได้มากนัก มีเพียงความแตกต่างเรื่องวัสดุคือ ข้อความที่เป็นสติ๊กเกอร์และหลอดไฟนีออนที่เป็นตัวสร้างพื้นที่ของงาน ผลงานชิ้นที่ 2 มีความหลากหลายน้อยเนื่องด้วยความต้องการที่จะนำตัวหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่เคยปรากฏในงานที่เป็นแรงคลใจออก และแทนที่ด้วยรูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่าย ผลงานชิ้นที่ 3 มีความหลากหลายน้อยเนื่องด้วยความต้องการคงเอกลักษณ์จากผลงานที่เป็นแรงคลใจ

3. ความสมดุล (Balance)

ผลงานชิ้นที่ 1-3 มีความสมดุลมาก เนื่องจากการกระจายหน่วยทัศนธาตุที่แทบจะเท่ากันจากการเปรียบเทียบในลักษณะซ้าย-ขวา

4. สัดส่วน (Proportion)

ผลงานชิ้นที่ 1 ผลงานมีขนาดกลาง ด้วยความยาว 125 เซนติเมตร ตามความยาวที่มีจำกัดของหลอดไฟนีออน ผลงานชิ้นที่ 2-3 มีขนาดค่อนข้างใหญ่เนื่องด้วยความต้องการคงเอกลักษณ์จากผลงานที่เป็นแรงคลใจ

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ผลงานชิ้นที่ 1 หลอดไฟนีออนสีแดงมีความโดดเด่นสูงมาก เนื่องจากเป็นตัวสร้างแสงหรือน้ำหนักอ่อนให้กับผลงานรวมถึงยังเป็นตัวขับให้เห็นข้อความชัดเจนขึ้นอีกด้วย ผลงานชิ้นที่ 2 จังหวะของแสงไฟ และขนาดของงานมีความโดดเด่นสูงมาก เนื่องจากไฟกระพริบนั้นเป็นความเคลื่อนไหวที่ดึงดูดสายตามากอยู่แล้ว เมื่อถูกแสดงผลในพื้นที่ขนาดใหญ่จึงง่ายต่อการสังเกตเห็นมาก ผลงานชิ้นที่ 3 สีของไฟที่เรืองลอดผ่านออกมาจากหน่วยทัศนธาตุมีความโดดเด่นที่สุดเนื่องจากเป็นหน่วยที่สร้างน้ำหนักอ่อนในผลงานและยังสร้างพื้นที่ของแสงสองสภาพที่มาผสานกันอีกด้วย

6. การเคลื่อนไหว (Movement)

ผลงานชิ้นที่ 1 กับชิ้นที่ 3 ไม่มีการแสดงผลความเคลื่อนไหวใดๆ แต่ผลงานชิ้นที่ 2 มีความเคลื่อนไหวจากจังหวะของไฟที่เรืองออกมาจากกล่องอะคลิลิคสีแดงทั้ง 4 ใ ในจังหวะเดียวกัน จึงมีกำลังแสดงผลที่ค่อนข้างรุนแรง

7. การจำกัด (Economy)

ผลงานชิ้นที่ 2 มีการตัดรายละเอียดของตัวอักษรที่เคยปรากฏอยู่ในงานที่เป็นแรงคลใจออก และถูกตัดทอนจะเหลือเพียงรูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่าย เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้แสงและสีสร้างการรับรู้กับผู้ชมงานได้อย่างเต็มที่

บทที่ 5

บทสรุป

ข้าพเจ้ามีความสนใจเกี่ยวกับภาพที่ตาเห็นซึ่งส่งผลให้เกิดความเข้าใจในลักษณะต่างๆ ซึ่งในหลักทางวิทยาศาสตร์แล้ว ภาพต่างๆที่เราเห็นก็คือ ค่าสีของแสงจากวัตถุรอบๆตัวเรา ดังนั้น การจัดการลักษณะของแสงหรือการกำหนดสีของแสงจึงถือเป็นการจัดสภาพการรับรู้ ไปในตัวด้วยนั่นเอง โครงการ “แสงและการรับรู้” จึงเกิดขึ้นเพื่อแสดงผลของความเปลี่ยนแปลงด้วยปัจจัยของสภาพแสง ผ่านการแสดงออกโดยมีแรงคลอจจากแนวความคิดหรือผลงานศิลปะของศิลปินรุ่นก่อนๆที่แสดงผลงานจนเป็นที่รู้จักดี และถูกสร้างความเข้าใจในรูปแบบหนึ่งมาก่อนแล้ว

การทำงานของแสงถูกนำเสนอควบคู่กับการใช้แผ่นพลาสติกสี เพื่อให้ได้ผลด้านสีของแสงไฟไปพร้อมๆกันด้วย ผลงานจะถูกประกอบสร้างในรูปทรงเรขาคณิตเพื่อลดรายละเอียดของวัตถุลงและให้แสงแสดงออกได้ชัดเจนขึ้น ซึ่งการจัดแสดงจะนำเสนอจัดวางภายในห้องมืดเพื่อคงความสมบูรณ์ของสีของแสง ลักษณะการจัดองค์ประกอบของผลงานมีการอ้างอิงถึงลักษณะการเป็นเอกลักษณ์จากผลงานที่สร้างแรงคลอจ เพื่อเป็นการเทียบเคียงผลของการรับรู้ใหม่ที่อาจเกิดขึ้นจากแนวความคิดเดิมที่เคยแสดงผลในผลงานของศิลปิน

ข้าพเจ้าเริ่มการทำงานผ่านการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผ่านเว็บไซต์ www.rmutphysics.com ในหัวข้อเรื่องทฤษฎีแสงจากนั้นจึงทำการทดลองด้วยตนเองว่าแสงแต่ละสีส่งผลต่อการมองเห็นวัตถุต่างๆอย่างไร จนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานจากแนวความคิดหรือชิ้นงานที่เป็นที่รู้จักดีจากศิลปินรุ่นก่อนๆ มานำเสนอในรูปแบบที่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์บางประการ รวมถึงเสริมการทำงานของแสงเข้าไปเพื่อหาความเป็นไปได้ใหม่ๆจากภาพ (Visual) และการรับรู้ (Perception)

การทำงานในโครงการแสงและการรับรู้ ข้าพเจ้าใช้เวลาในการร่างผลงานประมาณ 8 สัปดาห์ จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการติดต่อประสานผู้ที่มีความสามารถเฉพาะทางที่จะประกอบสร้างผลงานได้ ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานใช้เวลาประมาณ 3 สัปดาห์จึงแล้วเสร็จ หลังจากนั้นจึงเป็นช่วงเวลาของการตรวจเช็คความเรียบร้อยรวมถึงแก้ไขจุดที่ยังบกพร่องเพื่อให้ผลงานมีความใกล้เคียงกับภาพร่างมากที่สุด

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลสำหรับโครงการนี้ นอกเหนือจากข้อมูลในอินเทอร์เน็ต หรือหนังสือแล้ว การทดลองปฏิบัติจริงก็มีความสำคัญมากเช่นเดียวกัน เนื่องจากหัวข้อปฏิบัติงานมีเงื่อนไขเกี่ยวกับรับภาพทางสายตา ดังนั้นการทราบเพียงข้อเท็จจริงในเชิงทฤษฎีนั้นอาจนับได้เพียงจุดเริ่มต้นเท่านั้น การทำงานในลักษณะใช้ประสบการณ์ นอกจากจะช่วยให้ข้าพเจ้ามีความเข้าใจ

เนื้อหาทฤษฎีวิทยาศาสตร์แล้ว ขั้นตอนการนำเสนอภาพร่างผลงานกับกลุ่มอาจารย์ ก็ยังเปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้รับแนะนำหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับชิ้นงานอีกด้วย

ปัญหาที่พบในการทำงานคือ วัสดุที่ใช้ประกอบสร้างผลงานมีราคาค่อนข้างสูง รวมถึงผลงานชิ้นที่ 3 ยังสร้างผลลัพธ์ที่น้อยและสังเกตเห็นยากมากกว่าสันนิษฐานที่ตั้งไว้ รวมถึงขนาดของผลงานทั้งจากชิ้นที่ 2 และ 3 ต่างก็มีขนาดที่ค่อนข้างใหญ่ ทำให้การจัดพื้นที่แสดงผลงานมีอุปสรรคในการเคลื่อนย้ายมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

เจมส์ เทอร์เรล. [Online]. Available : http://th.wikipedia.org/wiki/เจมส์_เทอร์เรลล์

ดาเนียล มาร์โซนา. 2552. **มินิมอล อาร์ต**. กรุงเทพฯ : บริษัท เคอะเกรทไฟร์อาร์ต จำกัด 2556.

บทที่ 1 การรับรู้ภาพและสีของมนุษย์. [Online]. Available :

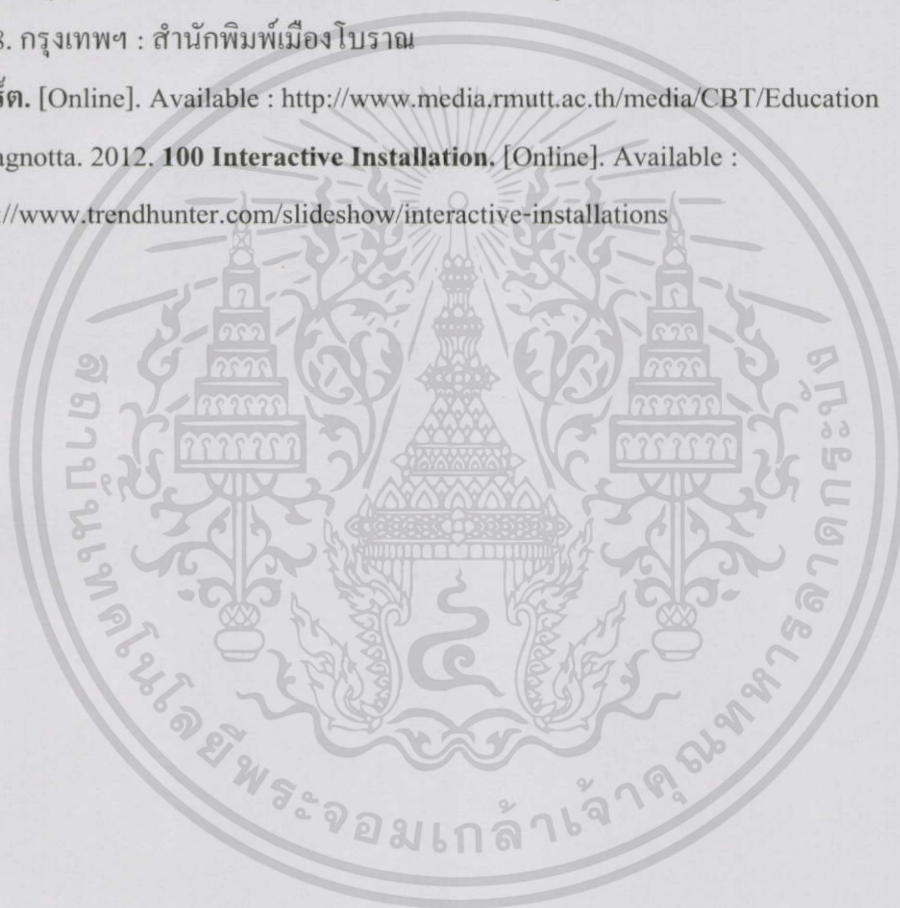
<http://www.fotofile.net/forums/showthread.php?t=457>

สมพร รอดบุญ. 2556. **ศิลปะแอฟโทรพรีเอชัน**. บทความวิทยุบัตร การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 58. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เมืองโบราณ

อ็อล์ฟ อาร์ต. [Online]. Available : <http://www.media.rmutt.ac.th/media/CBT/Education>

Katie Pagnotta. 2012. **100 Interactive Installation**. [Online]. Available :

<http://www.trendhunter.com/slideshow/interactive-installations>

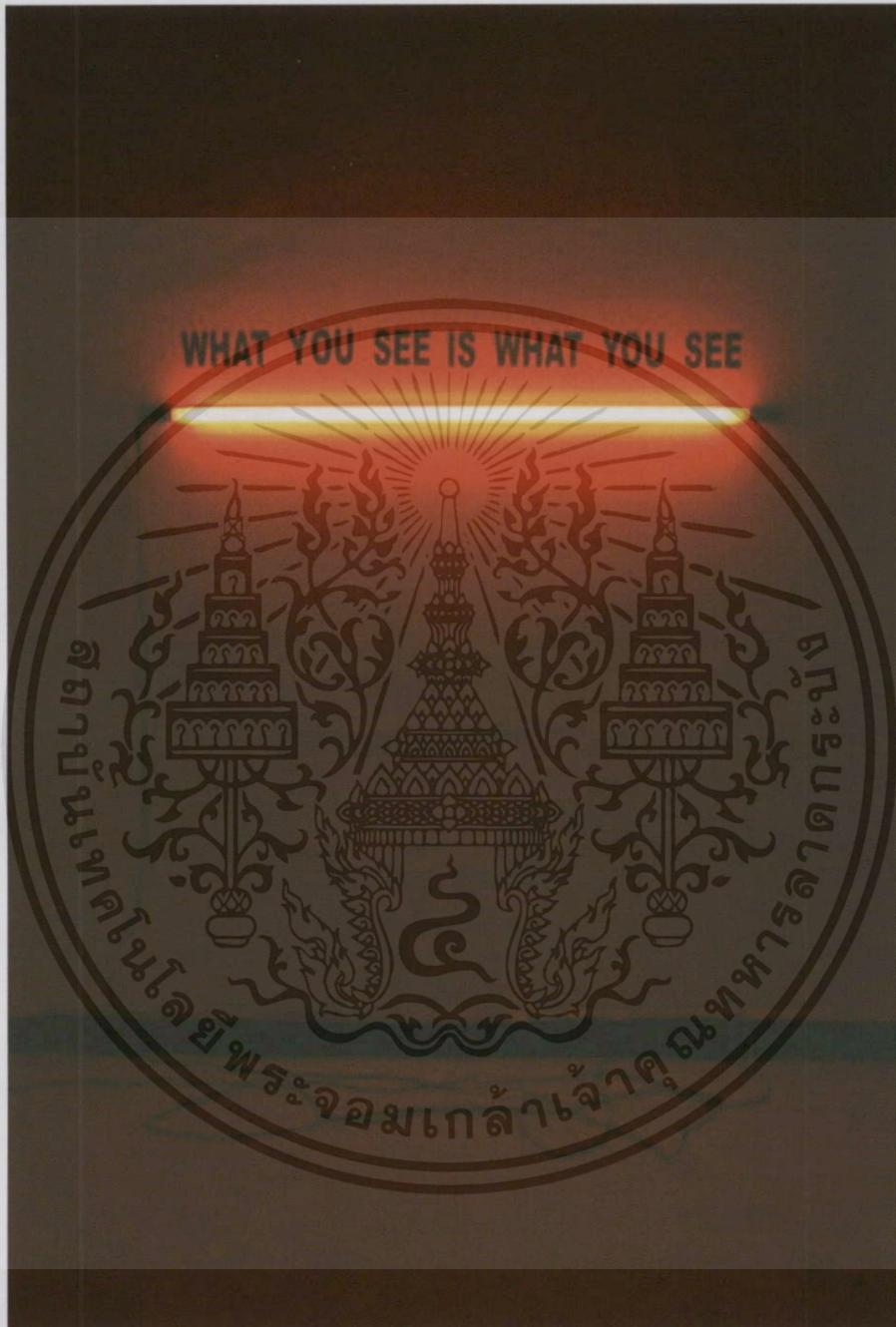




ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ

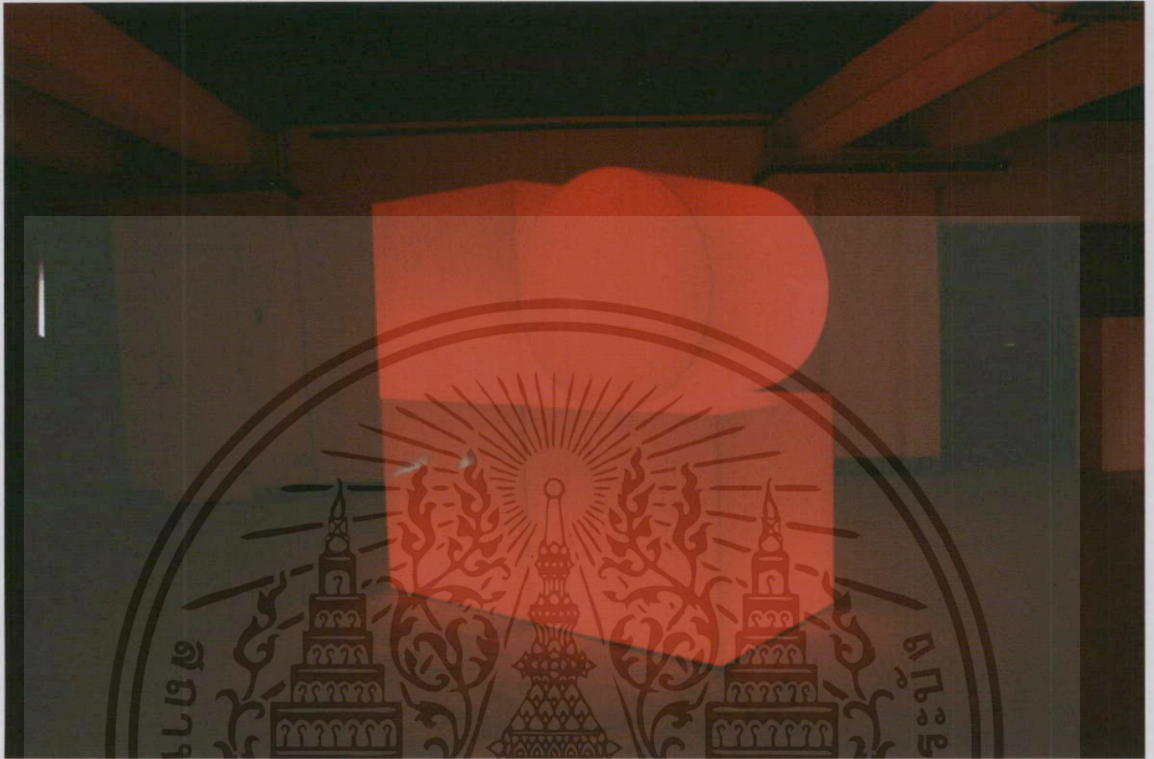


ภาพที่ 27 ชื่อผลงาน What you see is what you see, 2557

เทคนิค mixed media

ขนาด แปรผันตามสถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

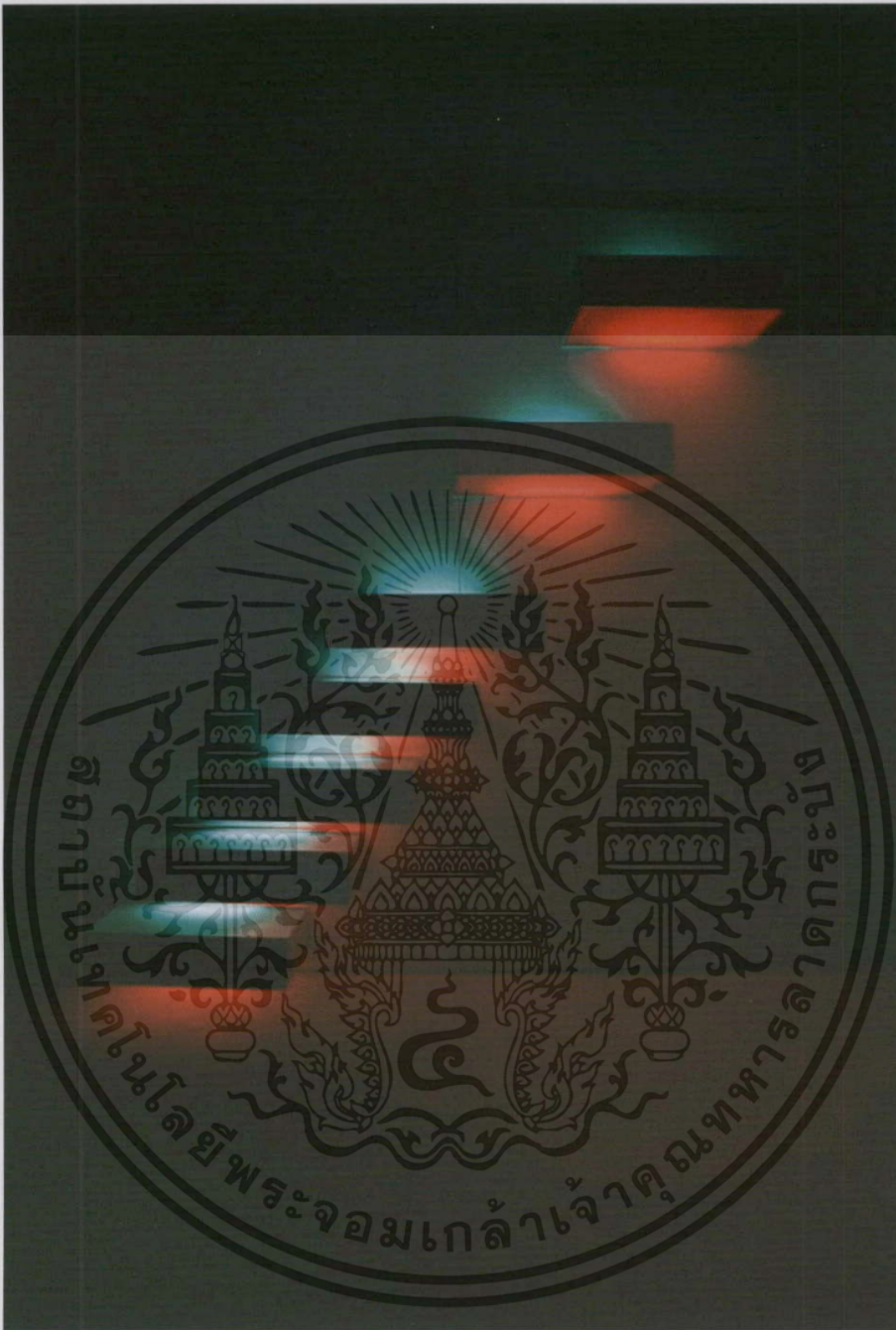


ภาพที่ 28 ชื่อผลงาน Love?, 2557

เทคนิค mixed media

ขนาด 100 x 100 x 200 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 ชื่อผลงาน Untitled, 2557

เทคนิค mixed media

ขนาด 150 x 240 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวนิรมล แพนสมบุรณ์
วัน เดือน ปีเกิด	11 กันยายน 2533
ที่อยู่	64/14 หมู่ 1 ตำบลธนู อำเภออุทัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 13000
ประวัติการศึกษา	2545-2548 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จ.พระนครศรีอยุธยา 2551-2552 นักเรียนแลกเปลี่ยนเอเอฟเอส โครงการแลกเปลี่ยน- วัฒนธรรมนานาชาติ 1 ปี เมือง Namsos ประเทศนอร์เวย์ 2549-2553 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา (พญาไท) แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ญี่ปุ่น 2553-2557 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
เบอร์โทรศัพท์มือถือ	081-001-6161
อีเมลล์	niramon.tonfai@gmail.com
หัวข้อศิลปนิพนธ์	แสงและการรับรู้
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คมสัน หงษ์เขียว
รางวัลและเกียรติประวัติ	

- 2556 แสดงผลงานกลุ่มนิทรรศการ “Line” จังหวัดเชียงใหม่
- 2555 ร่วมแสดงผลงานประเภท วิดีโออาร์ต ในงาน International Video Art Exhibition หอศิลปกรรมแห่งชาติ
- 2555 นิทรรศการโครงการแลกเปลี่ยน ไทย-อเมริกัน บนเรือไคร โฮส ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขน กรุงเทพมหานคร
- 2555 ตัวแทนนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม โครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษาศิลปะ ไทย-อเมริกัน ณ กรุงเทพมหานคร และ จ.พระนครศรีอยุธยา
- 2553 รางวัลนักศึกษาดีเด่น ประเภทผลการเรียนดีเด่น ประจำปี 2553 (สจล.)
- 2553 ทุนการศึกษาประเภทเรียนดี ประจำปี 2553 (สจล.)
- 2552 นิทรรศการผลงานนักเรียนภาคศิลปะ ณ Cultural House (Kulturhuset) เมือง Namsos ประเทศนอร์เวย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้