

# ภาพบิดเบือนสู่การรับรู้

นาย สุรัตน์ เศษแสวง

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เขียนขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

ภาพบิดเบือนสู่การรับรู้  
Distortion with Perception

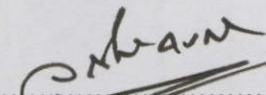
นาย สุรัตน์ เศษแสง

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2556-2557

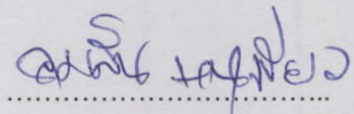
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

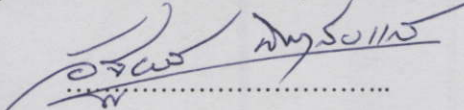
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์


คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกกร คงคา)      ประธานกรรมการ

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

  
.....  
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)      กรรมการ

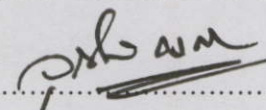
  
.....  
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)      กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร)      กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)      กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)      กรรมการ

  
.....  
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร)      กรรมการและเลขานุการ

  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกกร คงคา)      อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

ประธานกรรมการ

ม.ล.บุษยมาศ นันทวัน  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ม.ล.บุษยมาศ นันทวัน)

กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)

กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

กรรมการ

  
.....  
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร)

กรรมการและเลขานุการ

  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ภาพบิดเบือนสู่การรับรู้
	Distortion with Perception
ชื่อ	นายสุรัตน์ เศษแสง
รหัสนักศึกษา	53020505
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 - 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกกร คงคา

## บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าสนใจในเนื้อหาของภาพถ่าย ทั้งเทคนิค และเรื่องราวและความเป็นภาพ ที่ปรากฏออกมาโดยภาพถ่ายถือว่าเป็นสื่อเครื่องมือที่ใกล้กับการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ มากที่สุดอย่างหนึ่ง โดยภาพเป็นสื่อที่ออกมาแทนคำพูด หรือเป็นตัวเสริมกับสิ่งที่ต้องการระบาย สู่โลกภายนอก อย่างเช่น ภาพเบลอที่มักจะถูกพูดถึงเรื่องของความทรงจำ เป็นต้น ภาพถ่ายเป็นเครื่องมือที่เกิดจากกล้องถ่ายรูปที่เป็นเครื่องมือที่พยายามสร้างภาพ ใให้ใกล้เคียงกับสายตามนุษย์ที่สุด เพื่อในการบันทึกภาพเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว ในตัวเนื้อหาที่ข้าพเจ้ากล่าวไปในข้างต้นเป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าเกิดสนใจในความเป็นภาพและการทำงาน ของกล้องกับสายตามนุษย์ การรับรู้สู่การบิดเบือนเพื่อให้เกิดภาพในความรู้สึก ของผู้ชมตามประสบการณ์ และวัฒนธรรมการผลิตซ้ำเกิดขึ้นในช่วงของศตวรรษที่ 19 แต่ในยุคของปัจจุบันเกิดการผลิตซ้ำไปแล้ว ในยุคของอินเทอร์เน็ต ความเร็ว ทุนนิยม จึงเกิดเป็นคำถามว่าภาพถ่ายในฐานะของงานศิลปะ การชมต่อระยะของงานมีผลต่อการรับรู้เพียงใด และเปลี่ยนผลของสุนทรียะอย่างไรเมื่อเราดูงานผ่านแสงของจอแสดงผล

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.วุฒิกร คงคา ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

สุรัตน์ เศษแสง

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับทางทฤษฎีและปรัชญา	5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	10
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	12
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	13
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	13
3.2 กระบวนการสร้างงาน	15
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	16
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	16
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	18
บทที่ 5 บทสรุป	21
เอกสารอ้างอิง	22
ภาพผลงานศิลปะ	23
ประวัติผู้เขียน	44

# สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
1.	ภาพที่ 1 Thomas Ruff 1987	11
2.	ภาพที่ 2 Thomas Ruff 1987 (Aperture: May)	12
3.	ภาพที่ 3 ภาพร่างผลงานที่ 1	13
4.	ภาพที่ 4 ภาพผลงานศิลปะปะนิพนธ์ จากภาพร่างที่สมบูรณ์	13
5.	ภาพที่ 5 ภาพร่างผลงานที่ 2	14
6.	ภาพที่ 6 ภาพผลงานศิลปะปะนิพนธ์ จากภาพร่างที่สมบูรณ์	14
7.	ภาพที่ 7 ภาพร่างผลงานที่ 3	14
8.	ภาพที่ 8 ภาพผลงานศิลปะปะนิพนธ์ จากภาพร่างที่สมบูรณ์	15
9.	ภาพที่ 9 ภาพแสดงภาพผลงานแบบเต็มรูป	16
10.	ภาพที่ 10 แสดงภาพผลงานแบบใกล้	17
11.	ภาพที่ 11 แสดงสีที่ปรากฏในผลงาน	17
12.	ภาพที่ 12 แสดงความเป็นเด่นที่ปรากฏในผลงาน	18
13.	ภาพที่ 13 แสดงสัดส่วนของผลงานแต่ละชั้น	19
14.	ภาพที่ 14 แสดงสัดส่วนของผลงานแต่ละชั้น	19
15.	ภาพที่ 15 แสดงสัดส่วนของผลงานแต่ละชั้น	20
16.	ภาพที่ 16 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 1	24
17.	ภาพที่ 17 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 2	25
18.	ภาพที่ 18 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 3	26
19.	ภาพที่ 19 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 4	27
20.	ภาพที่ 20 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 5	28
21.	ภาพที่ 21 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 6	29
22.	ภาพที่ 22 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 7	30
23.	ภาพที่ 23 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 8	31
24.	ภาพที่ 24 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 9	32
25.	ภาพที่ 25 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 10	33
26.	ภาพที่ 26 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 11	34
27.	ภาพที่ 27 ภาพผลงานศิลปะปะชั้นที่ 12	35

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปที่		หน้า
20.	ภาพที่ 27 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 13	36
21.	ภาพที่ 28 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 14	37
22.	ภาพที่ 29 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 15	38
22.	ภาพที่ 30 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 16	39
23.	ภาพที่ 31 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 17	40
24.	ภาพที่ 32 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 18	41
25.	ภาพที่ 33 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 19	42
26.	ภาพที่ 34 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 20	43

# บทที่ 1

## บทนำ

ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดจากความเป็นภาพในการสร้างภาพผ่านระบบสื่ออีกทีโดยความเป็นภาพที่เกิดขึ้นใหม่ได้เกิดการเปลี่ยนภาพเดิมจากการรับรู้จากเดิมกลายเป็นภาพที่มองแล้วเกิดความรู้สึกใหม่ที่สายตามนุษย์ไม่สามารถมองเห็นได้

ระบบของสื่อดิจิทัลที่สร้างเพื่อใช้การมองทางสายตาถูกสร้างขึ้นมาเพื่อจำลองภาพสายตามนุษย์โดยผ่านสิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่ากล้องถ่ายภาพกล้อง

ถูกสร้างเพราะมนุษย์ต้องการเก็บภาพที่สายตารามองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวให้ให้เกิดเป็นภาพนิ่ง และในเวลาต่อมากล้องก็ถูกพัฒนามาเป็นกล้องวิดีโอเพื่อให้สามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหวได้เหมือนตามที่สายตามนุษย์เห็น แล้วถูกสร้างเป็นภาพวิดีโอเคลื่อนไหวไปถึงภาพยนตร์จนทำให้คนดูรู้สึกเหมือนอยู่ในพื้นที่นั้น

โดยภาพที่เกิดขึ้นผ่านสื่อเป็นช่วงเวลาที่ผ่านมาแล้วแล้วภาพก็ถูกการปรุงแต่งจนกลายเป็นภาพใหม่ที่มีโครงสร้างจากภาพเดิมผ่านสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ สื่อพิมพ์ เป็นต้น

และในยุคของสื่อที่มีความหลากหลายเทคโนโลยีที่ทุกคนสามารถเข้าถึงโลกได้ภายนอกได้อย่างรวดเร็วข่าวสารข้อมูลมากขึ้น จนทำให้เราไม่สามารถรู้ได้ว่าสิ่งที่เห็นเป็นความจริงในระดับไหน

ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้แหล่งข้อมูลมาจากภาพจากคลิปวิดีโอที่ถ่ายแบบเวลาจริง

และภาพวิดีโอจากกล้องวงจรปิดมาใช้ในการบิดเบือนสร้างภาพถ่าย

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

สิ่งที่ปรากฏอยู่ภายนอกหน้าคือสิ่งที่รับรู้ผ่านสายตารามองเห็นภาพต่างๆที่มองเห็นทั่วไปภายนอกคือภาพที่มนุษย์มองเห็นในปัจจุบัน แต่ภาพต่างๆที่เรามองเห็นผ่านสื่ออย่างเช่น โทรทัศน์ นิตยสาร การรับรู้ภาพผ่านการมองผ่านสื่อจึงทำให้ภาพผิดเพี้ยนไปจากเดิมโดยมีหลายสาเหตุคือการจัดฉาก แต่งภาพให้สวย เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจกับสิ่งที่เห็นผ่านสื่อ

หรือการผิดเพี้ยนจากระบบของสื่อทั้งระบบปรับกับเนื้อกระดาษที่ทำให้ภาพอาจไม่สมบูรณ์

หรือระบบเม็คสี RGB ของภาพโทรทัศน์ในระบบ PAL หรือการตัดแต่งเนื้อหาหรือภาพ

เพื่อไม่ให้เกิดการรับรู้ความจริงของสื่อ ที่อาจจะทำให้ภาพเสมือนผ่านสื่อ อาจมีการเพี้ยนไป

หรือการถูกลบกวอนจะคลื่นพลังต่างๆ ในวัตถุรอบๆตัว

ข้าพเจ้าจึงนำเรื่องของการบิดเบือนภาพผ่านหน้าจอแสดงผล

โดยภาพแหล่งนั้นมาจากภาพของวิดีโอกล้องวงจรปิดและคลิปแบบมีเวลากำกับ

เพราะข้าพเจ้าเห็นว่าภาพเหล่านี้เป็นภาพที่เกิดขึ้นโดยมีฐานความจริงที่สุด ที่สามารถเชื่อถือได้

คา หู

จมูกและผิวหนัง คืออวัยวะที่มนุษย์ใช้ในการรับรู้และแปลความหมายสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว แม้ดวงตาจะเป็นอวัยวะรับสัมผัสที่ซับซ้อนมากแต่กระบวนการมองเห็นนั้น แท้จริงแล้วเป็นหน้าที่ของสมอง โดยแสงจะตกกระทบดวงตาผ่านแก้วตา(Cornea)เลนส์ตา (Lens) ก่อนจะถูกจอตา

(Fovea) ดูชัดและแปลงให้เป็นสัญญาณไฟฟ้า เพราะฉะนั้นเราสามารถรับรู้ภาพได้ด้วยสมอง ตาเป็นเพียงตัวรับภาพเท่านั้น และเมื่อตาเรารับภาพต่างๆเช่นเห็นเส้นที่เรียงกันเป็นรูปทรงบนหน้ากระดาษหรือบนผนัง เรายังไม่ทราบว่าสิ่งที่เรามองเห็นนั้นคืออะไรแน่

สมองของเราต้องวิเคราะห์สิ่งที่ดวงตามองเห็นอย่างถี่ถ้วนก่อน จึงจะบอกได้ว่าสิ่งนั้นคือ เส้นตรง ตัวเลข หรือรูปทรง และสมองจะนำข้อมูลใหม่ที่ได้รับผ่านอวัยวะรับสัมผัสกับความรู้ที่เก็บสะสมไว้มาประมวลผลโดยข้อมูลจะจัดตามหมวดหมู่ที่สมองรู้จัก และเมื่อการประมวลผลเสร็จสิ้นสมองจะส่งสัญญาณบอกเราได้ว่าภาพที่เราเห็นนั้นคืออะไร

**การรับรู้ (Perception)** หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามา กระทั่งกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาท ไปยังสมอง เพื่อการแปลความ

#### กระบวนการของการรับรู้

(Process) เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision making)

#### การแปลความหมายและการรับรู้ (Interpretation & Perception)

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

**ภาพลวงตา (Illusions)** ในบางครั้งการรับรู้ของบุคคลไม่ตรงกับความเป็นจริงตามสภาพของสิ่งเร้าปรากฏการณ์นี้ เรียกว่าภาพลวงตา ซึ่งเกิดจากการที่สมองแปลความหมายผิดไปหรือคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง

ภาพที่เกิดการผิดเพี้ยนในช่วงเวลาที่รวดเร็วที่สายตาดูอาจจะมองเห็นภาพไม่ทัน จึงทำให้ข้าพเจ้าสนใจภาพใน ช่วงเวลานั้นจึงใช้กล้องเป็นสื่อกลางที่จะรับภาพแทนสายตาของคน ภาพที่เกิดขึ้นผ่านเครื่องมือจึงเป็นตัวช่วยในการรับ ภาพในช่วงที่รวดเร็วจึงทำให้ภาพที่เกิดใหม่เป็นภาพที่สายตามองไม่เห็น และภาพจะเกิดการตีความหมายต่างๆตามประสบการณ์หรือการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ความงามของแต่ละบุคคล

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้เกิดการรับรู้ของความเป็นภาพในแบบใหม่
2. สร้างภาพให้เกิดเป็นภาพที่สายตาไม่สามารถมองเห็นได้เพื่อให้มีการรับรู้แบบใหม่
3. การบิดเบือนและสร้างภาพเพื่อการรับรู้ต่อตัวบุคคลที่เกิดจากประสบการณ์ที่ต่างกัน

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ภาพถ่ายหรือวิดีโอที่ผ่านในช่วงเวลาของการถ่ายไปแล้ว และถูกกลับมาเสนอใหม่ผ่านระบบสื่อต่างๆ ภาพเหล่านั้นยังเป็นภาพจริงอยู่หรือไม่หรือถูกแต่งขึ้นเพื่อให้เกิดความสวยงามให้คน

อยากไป ผมจึงได้สร้างภาพใหม่ผ่านภาพเดิมผ่านสื่อที่นำเสนอเพื่อให้เกิดภาพใหม่ที่สายตาของเราไม่สามารถมองเห็นได้

2. ภาพถ่ายที่ถูกสร้างขึ้นจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เดิมเป็นภาพเหมือนจริง (Realistic) แล้วถูกถ่ายจนกลายเป็นภาพนามธรรม (Abstract)
3. ภาพถ่ายดิจิทัล

## บทที่ 2

# ที่มาและแรงบันดาลใจ

ข้าพเจ้าสนใจในเนื้อหาของภาพถ่าย ทั้งเทคนิค และเรื่องราวและความเป็นภาพที่ปรากฏออกมาโดยภาพถ่ายถือว่าเป็นสื่อเครื่องมือที่ใกล้กับการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์มากที่สุด

อย่างหนึ่ง โดยภาพเป็นสื่อที่ออกมาแทนคำพูด หรือเป็นตัวเสริมกับสิ่งที่ต้องการระบาย สู่โลกภายนอก อย่างเช่น ภาพเบลอที่มักจะถูกพูดถึงเรื่องของความทรงจำ เป็นต้น ภาพถ่ายเป็นเครื่องมือที่เกิดจากกล้องถ่ายรูปที่เป็นเครื่องมือที่พยายามสร้างภาพให้ใกล้เคียงกับสายตามนุษย์ที่สุด เพื่อในการบันทึกภาพเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว

แต่ภาพถ่ายถูกเป็นสื่อทางศิลปะตั้งแต่ภาพแรกของโลก คือภาพ View from the Window at Le Gras (Saint-Loup-de-Varennes, France) ของ Joseph Nicéphore Niépce ในปี 1826

ด้วยกระบวนการทดลองทางวิทยาศาสตร์จึงเกิด

เป็นภาพบันทึกนั้นได้สำเร็จแต่ภาพนั้นก็ไม่ใช่ภาพที่บันทึกโดยเห็นทุกสิ่งทุกอย่างตามตาเห็น กล้องถ่ายภาพจึงถูกพัฒนาในเวลาต่อมา

ทั้งในการใช้ระบบฟิล์มจนพัฒนามาถึงระบบดิจิทัลที่ใช้เม็ดพิกเซลหลายล้านตัวเป็นตัวบันทึกภาพ เพื่อให้ได้ความละเอียดสูงที่สายตามนุษย์จะมองเห็นได้แต่อย่างไรระบบของกล้องก็ไม่สามารถทำสีให้เหมือนกับสิ่งที่สายตามนุษย์มองเห็นได้

กล้องถ่ายภาพถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ศิลปินในสมัยก่อนหรือจนกระทั่งสมัยใหม่นิยมใช้กันอย่างมาก ด้วยเหตุผลที่ต้องการจะสื่อแตกต่างกันไปแต่ส่วนใหญ่มักให้ภาพเล่าเรื่องแทนคำพูดในสิ่งที่พบเจอมาหรือเป็นสิ่งที่กระตุ้นความทรงจำ

แต่ในช่วงเวลาต่อมากล้องก็ได้ถูกพัฒนาเป็นกล้องวิดีโอที่เกิดกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้สิ่งที่มนุษย์เห็นในชีวิตประจำวันสมจริงมากขึ้น

และกล้องวิดีโอก็ถูกทำไปเป็นสื่อการเล่าเรื่องที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากที่สุดคือภาพยนตร์ สิ่งที่เราเห็นผ่านสื่อต่างๆ ในยุคปัจจุบัน และเทคโนโลยีที่ก้าวไกลการรับรู้ การบิดเบือนภาพจากสิ่งเดิมสู่สิ่งใหม่ เพื่อให้ช่วยความสนใจหรือช่วยให้สถานที่นั้นดูน่าสนใจ สวยงาม หรือเป็นที่ที่มีความหมายในความทรงจำต่อตัวบุคคลมากขึ้น

ในตัวเนื้อหาที่ข้าพเจ้ากล่าวไปในข้างต้นเป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าเกิดสนใจในความเป็นภาพ และ การทำงาน ของกล้องกับสายตามนุษย์ การรับรู้สู่การบิดเบือนเพื่อให้เกิดภาพในความรู้สึกของผู้ชมตามประสบการณ์ และวัฒนธรรมการผลิตซ้ำเกิดขึ้นในช่วงของศตวรรษที่ 19

แต่ในยุคของปัจจุบันเกิดการผลิตซ้ำไปแล้ว ในยุคของอินเทอร์เน็ต ความเร็ว ทุนนิยม จึงเกิดเป็นคำถามว่าภาพถ่ายในฐานะของงานศิลปะ การชมต่อระยะของงานมีผลต่อการรับรู้เพียงใด และเปลี่ยนผลของสุนทรียะอย่างไรเมื่อเราดูงานผ่านแสงของจอแสดงผล

## 2.1 อิทธิพลที่ได้รับทางทฤษฎีและปรัชญา

มายาคติ แนวคิดทางโครงสร้างนิยม ที่ถูกคิดโดย โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) โดยทฤษฎีนี้ หมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้ เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ หรืออาจกล่าวได้ถึงที่สุดได้ว่าเป็นกระบวนการของการลงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ทั้งนี้ก็ได้หมายความว่ามายาคติเป็นการโกหกหลอกลวงแบบปั่นน้ำเป็นตัวหรือการโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง มายาคตินั้นมิได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งสิ้น ทุกอย่างปรากฏต่อหน้าต่อตาเราอย่างเปิดเผย แต่เราต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม เรานั้นเองที่หลงคิดไปว่าค่านิยมที่เรายึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึกเป็นแนวคิดที่มีต้นตอมาจากงานศึกษาด้านมานุษยวิทยาที่บอกว่า ในกลุ่มชนพื้นเมืองดั้งเดิมจะมีการสร้างปรับปราคติแบบต่างๆขึ้นมา มายาคติในเรื่องต้นกำเนิดของมนุษย์ ประวัติของการเกิดภูเขา ฯลฯ แสดงให้เห็นถึงหน้าที่ของมายาคติว่า ภายใต้อำนาจที่มีความขัดแย้งกัน มายาคตินั้นจะช่วยกลบเกลื่อนความขัดแย้งเอาไว้ แม้จะมีวิทยาศาสตร์แต่ในสังคมปัจจุบันยังมีมายาคติสมัยใหม่ที่ถูกรังสรรค์ขึ้นมามากมายในระดับของความหมายระดับสองเช่นเดิม

หากพิจารณากัน คำว่ามายาคติ คือเรื่องราวอันหนึ่งเกี่ยวกับอภิมนุษย์ในช่วงยุคต้นๆ, เกี่ยวกับอียิปต์โบราณ กรีก หรือโรมัน. แต่คำว่ามายาคติ (myth) อาจหมายถึงเรื่องที่สรรค์สร้างขึ้นสิ่งที่อยู่เหนือการพิสูจน์หรือความ เป็นมายา (Illusory Thing)

การรับรู้ (Perception) หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามา กระแทกกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาท ไปยังสมอง เพื่อการแปลความ

กระบวนการของการรับรู้ (Process) เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision making)

การแปลความหมายและการรับรู้ (Interpretation & Perception) เป็นกระบวนการขั้นที่สามของการรับรู้ องค์ประกอบที่มีผลต่อการแปลความหมายในการรับรู้ มีหลายอย่าง เช่น ความคาดหวัง (Expectation) แรงจูงใจ (Motivation) ประสบการณ์เก่า (Early Experience) วัฒนธรรม (Culture) เป็นต้น

ภาพลวงตา (Illusions) ในบางครั้งการรับรู้ของบุคคลไม่ตรงกับความเป็นจริงตามสภาพของสิ่งเร้า ปรากฏการณ์นี้เรียกว่าภาพลวงตา ซึ่งเกิดจากการที่สมองแปลความหมายผิดไป หรือคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง

**ญาณวิทยา** ((Epistemology) คือทฤษฎีความรู้ (theory of knowledge) ที่ศึกษาว่าเรารู้ความจริงได้ อย่างไร ดังนั้น ญาณวิทยา จึงสัมพันธ์กับอภิปรัชญา ญาณวิทยาตอบปัญหาว่าด้วยบ่อเกิดความรู้ และมาตรการสำหรับตัดสินความถูกต้องของความรู้ นักปรัชญาตะวันตกกล่าวถึงที่มาและบ่อเกิดของความรู้ไว้ 3 ทางคือ

- 1) ผัสสาการ (Sensation) คือความรู้ที่เกิดจากประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ การเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การรู้รส การสัมผัส

- 2) เหตุผล (Reason) คือความรู้ที่เกิดจากการคิดตามหลักเหตุผลในใจ
- 3) อัจฉตคติญาณ (Intuition) คือ ความรู้ผุดขึ้นในใจโดยตรง ถ้าเป็นความรู้จากญาณพิเศษเรียกว่า การตรัสรู้ (Enlightenment) ถ้าเป็นความรู้ที่ได้จากการคล้อยของพระเจ้าเรียกว่า วิวรณ์ (Revelation)

ปัญหาที่ตามมาก็คือว่า บ่อเกิดของความรู้ทางไหนเล่าจึงให้ความรู้ที่ถูกต้องตามความเป็นจริงในเรื่องนี้ นักปรัชญามีความเห็นแตกต่างกันเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ

- 1) ลัทธิประสบการณ์นิยม (Empiricism) ถือว่าประสาทสัมผัสเป็นมาตรการการตัดสินใจ
- 2) ลัทธิเหตุผลนิยม (Rationalism) ถือว่าเหตุผลเป็นมาตรการตัดสินใจความจริง
- 3) ลัทธิอัจฉตคติญาณนิยม (Intuitionism) ถือว่าอัจฉตคติญาณเป็นมาตรการตัดสินใจ

#### ญาณวิทยา

ในทัศนะของเอปิคิวรัส ปรัชญามีเป้าหมายที่ช่วยให้มนุษย์ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข มนุษย์มีความสุขเพราะกลัวเทพเจ้ากลัวปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า และกลัวความตาย ปรัชญาต้องปลดปล่อยมนุษย์จากความกลัวเหล่านี้ เอปิคิวรัสเห็นว่า ความกลัวเกิดจากความโง่เขลา ไม่รู้เท่าความเป็นจริง ญาณวิทยาหรือทฤษฎีความรู้มีส่วนสำคัญในการช่วยให้มนุษย์รู้ความจริงได้ เมื่อมนุษย์รู้ความจริง ความกลัวต่างๆก็หมดไป เมื่อปราศจากความกลัว จิตใจมนุษย์จะมีความสุขขึ้นมาก ดังนั้น ญาณวิทยาของเอปิคิวรัสจึงมีไว้เสริมจริยศาสตร์นั่นเอง ญาณวิทยาเสนอเกณฑ์หรือมาตรการการตัดสินใจว่า ความรู้ใดจริงหรือเท็จ เพื่อให้มนุษย์ค้นพบความจริงที่แท้ แล้วจะได้ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขต่อไป โดยนัยนี้ เอปิคิวรัสเสนอเกณฑ์ตัดสินความจริงไว้ 3 ประการคือ

- 1) สัญชาน (Perception) คือ ความรู้ที่เกิดจากประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เป็นเกณฑ์ตัดสินความจริงที่สำคัญที่สุด ซึ่งไม่มีใครปฏิเสธได้ ถ้าท่านปฏิเสธประสาทสัมผัสทั้งหมด ท่านจะไม่มีมาตรฐานหรือวิธีการอื่นใดเหลือไว้พิสูจน์ว่าประสาทสัมผัสเหล่านั้นผิดพลาดอย่างไร สัญชานเป็นเกณฑ์ขั้นพื้นฐานที่รองรับการตัดสินใจวิธีอื่นๆแม้แต่การใช้เหตุผลก็ผิดพลาดไปด้วย สัญชานจึงเป็นมาตรการตัดสินความจริงที่สำคัญที่สุด เพราะมันให้ความรู้ที่แท้จริงแก่เรา คำถามที่ตามมาก็คือว่า ถ้าสัญชานให้ความรู้ที่แท้จริงเสมอ เหตุใดจึงเกิดภาพลวงตาและการรับรู้ผิดๆอย่างอื่น เอปิคิวรัสตอบว่า ความผิดพลาดในกรณีนี้ไม่ได้เกิดในระดับสัญชานแต่เกิดในระดับการวินิจฉัยตัดสินต่างหาก เช่น ในกรณีของการเห็นเชือกเป็นงู ภาพที่ปรากฏเป็นความจริงในระดับตนเอง แต่พอตัดสินยืนยันว่า นั่นเป็นงูความผิดพลาดเกิดตรงนี้

ทัศนะของเอปิคิวรัสได้ปูทางให้กับประสบการณ์นิยม (Empiricism) ซึ่งแพร่หลายในปรัชญาสมัยใหม่

- 2) มโนภาพ (Concepts) หมายถึงภาพที่เกิดในใจซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งเฉพาะหลายสิ่งในประเภทเดียวกัน สิ่งเฉพาะเหล่านี้มีลักษณะบางอย่างคล้ายกัน เช่น มโนภาพของสุนัขเป็นมโนภาพทั่วไปที่เป็นตัวแทนของสุนัขทั้งหมด พลาดได้ถือว่ามโนภาพเป็นสิ่งสากลที่มีอยู่จริงภายนอกจิตที่รับรู้และเรียกมันว่าแบบหรือมโนคติ แต่เอปิคิวรัสเห็นว่ามโนภาพเกิดจากความคิดรวบยอด ภายหลังจากรับรู้สิ่งเฉพาะหลากหลายก็สรุปเอาลักษณะร่วมของสิ่งเหล่านั้นมาเป็นมโนภาพ เอปิคิวรัสถือว่ามโนภาพให้ความรู้ที่แท้จริงได้เช่นกัน ทัศนะมโนภาพของเอปิคิวรัสมีส่วนคล้ายกับ

นามนิยม (Nominalism) ในปรัชญาสมัยกลาง

3) เวทนา (Feelings) หรือความรู้สึกสุขและทุกข์ เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจว่า ควรหรือไม่ควรทำอะไร นั่นคือ ถ้าเรื่องใดก่อให้เกิดความสุข ควรเลือกทำเรื่องนั้น ถ้าเรื่องใดก่อให้เกิดความทุกข์ เราควรตัดสินใจงดเว้นการทำเรื่องนั้น เอปิควรัสสรุปเรื่องญาณวิทยาไว้ว่าเกณฑ์สำหรับตัดสินใจความจริงก็คือ ประสาทสัมผัส มโนภาพ และเวทนา

### ทฤษฎีความรู้ของโสคราติส

โสคราติสถือว่าเหตุผลเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ ในปรัชญาของโสคราติส เหตุช่วยให้ค้นพบมโนภาพ เราได้ทราบจากคำอธิบายใน มโนภาพคือความรู้จักสิ่งสากล ดังนั้นความรู้ชั้นมโนภาพจึงเป็นความรู้เกี่ยวกับสิ่งสากลที่ทุกคนยอมรับที่ใช้คำว่า ทุกคนยอมรับ เพราะมนุษย์ทุกคนมีเหตุผล เมื่อทุกคนใช้เหตุผลค้นพบมโนภาพของสิ่งสากลอันใด มโนภาพของสิ่งสากลนั้นย่อมจะตรงกัน สิ่งสากลความรู้จึงเป็นความจริงมาตรฐาน ที่ทุกคนมีสิทธิ์เข้าถึงได้เหมือนกัน ความรู้จึงไม่ใช่ทัศนะอัตนัย โสคราติสเห็นว่า ความรู้จึงเป็นการค้นพบความจริงแบบปรนัย หรือการเข้าถึงความจริงของสิ่งทั้งหลาย

ปัญหาทางการปฏิบัติที่เกิดขึ้นก็คือ ทำอย่างไรเราจึงจะค้นพบมโนภาพของสิ่งทั้งหลาย คำตอบของโสคราติสมืออยู่ที่ เราจะค้นพบมโนภาพสิ่งใดก็โดยอาศัยการสร้างคำจากคำจำกัดความ (Definition) เมื่อเราต้องการสร้างคำจำกัดความของสิ่งใด นั้นแสดงว่า เรากำลังหาลักษณะสากลของสิ่งนั้น เช่น การสร้างคำจำกัดความของ สุนัข เราจะรวมเอาลักษณะร่วมที่สุนัขทุกตัวทุกประเภทมีเหมือนกันเข้ามาไว้ในคำจำกัดความ แต่เราจะกันลักษณะที่แตกต่างของสุนัขแต่ละตัวออกไปเสีย คำจำกัดความที่ได้มาจะครอบคลุมประเภทของสุนัขทั้งหมด ไม่ว่าจะพันธุ์ไหนก็ตาม ล้วนแต่เป็นสุนัขตามคำจำกัดความที่เราสร้างขึ้น เหตุนี้ลักษณะสุนัขที่เราบรรยายในคำจำกัดความ จึงเป็นลักษณะของสุนัขสากลที่ไม่เจาะจงถึงสุขตัวใดตัวหนึ่งพันธุ์ใดพันธุ์หนึ่ง ภาพของสุนัขที่มีอยู่ในใจจึงเป็นมโนภาพ เราจึงกล่าวได้ว่า มโนภาพกับคำจำกัดความเป็นสิ่งเดียวกัน แต่มีข้อแตกต่างกันอยู่อย่างหนึ่งคือ มโนภาพเป็นความรู้จักสิ่งสากลที่ยังอยู่ในใจ แต่คำจำกัดความเป็นการบรรยายลักษณะของสิ่งสากลนั้นออกมาเป็นคำพูด

ในปรัชญาของโสคราติส ความรู้คือการรู้จักมโนภาพของสิ่งทั้งหลายเราค้นพบมโนภาพของสิ่งต่างๆได้โดยอาศัยกรรมวิธีของการสร้างคำจำกัดความ ดังนั้น เมื่อโสคราติสต้องการความรู้เกี่ยวกับเรื่องใด ท่านจะขอให้คนสร้างคำจำกัดความเกี่ยวกับเรื่องนั้น ท่านจะตั้งปัญหาถามคนทั่วไปว่า คุณธรรมคืออะไร ความยุติธรรมคืออะไร ความงามคืออะไร แล้วท่านเริ่มการสนทนาแบบถาม ตอบเพื่อหาคำจำกัดความที่ถูกต้องของเรื่องเหล่านั้น โสคราติสเชื่อว่าทุกคนมีมโนภาพเกี่ยวกับสิ่งทั้งหลายอยู่แล้ว ท่านเพียงทำหน้าที่กระตุ้นให้คนอื่นคิดอย่างมีระบบและเรียบแหลมพอที่จะจับมโนภาพที่ชัดเจนของสิ่งทั้งหลาย ท่านไม่ได้ยึดยึดความรู้ใหม่ให้แก่คนอื่น งานของท่านจึงคล้ายกับอาชีพหมอดำเฒ่า ท่านเรียกงานของท่านว่า การผดุงครรภ์ทางปัญญา (Intellectual Midwifery) เทคนิคการผดุงครรภ์ของท่านมีชื่อเรียกว่า วิธีของโสคราติส (Socratic Method)

### วิธีการของโสคราติส

วิธีการของโสคราติสคือ ศิลปะการสนทนาที่โสคราติสใช้ประทับประกองการสนทนาให้ดำเนินไปสู่คำตอบของปัญหาที่กำลังอภิปรายกัน วิธีนี้มีชื่อเรียกโดยทั่วไปว่า “วิภาษวิธี” (Dialectic) ซึ่งประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 5 ประการคือ

1) สงสัย (Sceptical) โสคราติสเริ่มการสนทนาโดยการยกย่องคู่สนทนาว่า เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องที่ท่านเองก็ใคร่รู้ยิ่งพอดี เนื่องจากท่านไม่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ท่านจึงขอให้เขาช่วยตอบคำถามของท่านเกี่ยวกับเรื่องนั้น การออกตัวท่านเองนี้ถือกันว่าเป็นการถ่อมตัวของนักปรัชญาผู้มีวิจรรย์ว่า นั่นเป็นการเสแสร้งของโสคราติส (Socratic Irony)

2) การสนทนา (Conversational) จากนั้นโสคราติสก็เป็นฝ่ายตั้งปัญหาให้คู่สนทนาตอบ การสนทนาจึงมีลักษณะเช่นเดียวกับเทศน์ปุจฉา - วิสัชนา คู่สนทนาจะต้องหาคำจำกัดความของหัวข้อที่สนทนากัน โสคราติสจะวิจารณ์ว่า คำจำกัดความนั้นมีข้อบกพร่องทางไหนบ้าง อีกฝ่ายหนึ่งจะเสนอคำจำกัดความใหม่ที่รัดกุมกว่า โสคราติสจะขัดเกลาคำจำกัดความนั้นอีก การสนทนาจะดำเนินไปอย่างนี้ จนกว่าทั้งสองฝ่ายจะได้คำจำกัดความที่น่าพอใจ

3) หาคำจำกัดความ (Definitional) จุดมุ่งหมายของการสนทนาจึงอยู่ที่การหาคำจำกัดความที่ถูกต้องของสิ่งใด นั่นแสดงว่า เราพบความจริงแท้เกี่ยวกับสิ่งนั้น ซึ่งเป็นเดียวกับการค้นพบโมโนภาพของสิ่งนั้นนั่นเอง

4) อุปนัย (Inductive) การสร้างคำจำกัดความจะเริ่มจากสิ่งเฉพาะไปหาสิ่งสากล เช่น เมื่อคำจำกัดความของความดี โสคราติสและคู่สนทนาจะพิจารณาดูตัวอย่างจากความประพฤติชนิดต่างๆในสังคม แล้วดึงเอาลักษณะที่เป็นแก่น หรือเป็นสากล เอามาสร้างเป็นคำนิยาม

5) นิรนัย (Deductive) คำจำกัดความที่มีผู้เสนอมายจะถูกพิสูจน์โดยการนำไปเป็นมาตรการการวัดสิ่งต่างๆว่ามีลักษณะร่วมกับลักษณะที่ระบุไว้ในคำจำกัดความนั้นหรือไม่ เช่น ถ้าเราได้คำจำกัดความของความดีมาเราก็ตรวจสอบดูว่า การทำทานหรือการปราบปรามโจรผู้ร้าย จัดเป็นความดีตามคำจำกัดความที่เราตั้งไว้หรือไม่อย่างไร

### เดมอคริตุส

เดมอคริตุสแบ่งความรู้ออกเป็น 2 ประเภท คือ ความรู้ที่เกี่ยวกับความรู้แท้ ความรู้ประเภทแรกเกิดจากประสาทผัส เช่น การเห็นภาพ (Images) ของตัวเองกระจายออกไปรอบด้าน เมื่อเราผ่านเข้าไปใกล้วัตถุนั้น ภาพเหมือนจะกระทบเข้ากับวัตถุของเรา ประสาทคารายงานไปยังปรมาณูวิญญานที่ทำหน้าที่เห็นภาพขณะนั้นการเห็นจึงเกิดขึ้น หากบังเอิญว่าในเวลาทีภาพเหมือนแล่นภาพอากาศเข้ากระทบประสาทตา ปรากฏมีภาพเหมือนของวัตถุอื่นเข้าแทรกซ้อน การเห็นจะสับสนกลายเป็นภาพลวงตา

เดมอคริตุสกล่าวว่า ความรู้ระดับผัสสะนี้เป็นความรู้เทียมเพราะผัสสะบิดเบือนข้อเท็จจริงของโลกภายนอก ตัวอย่างเช่น ดวงคารายงานแก่เราว่า มีวัตถุสีขาวอยู่ตรงหน้า สมมุติว่าเป็นสตรีสวมเสื้อสีขาว ประสาทหูรายงานว่าเธอพูดกับเราด้วยเสียงอันไพเราะ จมูกของเราได้กลิ่นน้ำหอมอ่อนๆเสียดด้วย เราเชื่อสนิทว่า สี เสียง และกลิ่น เหล่านั้น มีอยู่จริงต่อหน้าเรา เดมอคริตุสตั้งปัญหาว่า สี เสียง และกลิ่นเหล่านั้นมาจากที่ใด ไม่ใช่จากสตรีที่อยู่เบื้องหน้าเราอย่างแน่นอนเพราะสตรีอยู่เบื้องหน้าเรานั้น แท้จริงเป็นเพียงกองปรมาณูเนื่องจากปรมาณูเป็นสิ่งไม่มีกลิ่นและรส ดังนั้นวัตถุในโลกทั้งหมดจึงไร้สี กลิ่น และรสไปด้วย สี กลิ่น และรสเป็นสิ่งที่เราสร้างขึ้นมาหลังจากที่ภาพเหมือนของวัตถุมากระทบประสาทสัมผัสของเรา คุณภาพเหล่านี้คือสิ่งที่นักปรัชญายุคต่อมาเรียกว่า คุณภาพทุติยภูมิ คุณภาพทุติยภูมิไม่ได้มีอยู่จริงในวัตถุ การรับรู้ สี เสียง และกลิ่นเหล่านั้น จึงเป็นความรู้เทียม ความรู้ที่แท้จะต้องเป็นความรู้เกี่ยวกับปรมาณูตามที่เป็น

จริง คือรู้คุณภาพปฐมภูมิของปรมาณูว่า มันมีรูปร่าง ขนาด และน้ำหนักเท่านั้น แต่เราไม่สามารถที่จะเห็นปรมาณู เพราะปรมาณูเล็กมาก เราเพียงแต่คิดถึงความมีอยู่ของปรมาณูด้วยเหตุผล (Reason) ดังนั้น ความรู้แท้ถึงความรู้จริงเรื่องปรมาณูจึงเกิดขึ้นจากความคิดที่มีเหตุผล ความรู้แท้เป็นความรู้ระดับเหตุผล ไม่ใช่ระดับผัสสะ เดมอคริตุสจึงให้ความสำคัญกับเหตุผลมากกว่าผัสสะ บางท่านถึงกับเรียกเดมอคริตุสว่าเป็นนักเหตุผลนิยม (Rationlist)

### ทฤษฎีความรู้ของเพลโต

ก่อนจะศึกษาทฤษฎีมีโนคติ ขอให้เรามาทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีความรู้ของเพลโตกันก่อน ทั้งนี้เพราะในเรื่องเกี่ยวกับความรู้นี้ เพลโตมีทัศนะบางอย่างคล้ายกับทัศนะของโสกราตีส ผู้เป็นอาจารย์ของตน ประการแรกทีเดียว เพลโตเห็นว่า ความรู้ระดับผัสสะ หรือ สัญชาน ไม่ใช่ ความรู้ การรับรู้ในระดับสัญชานเป็นเพียงทัศนะ การปฏิเสธสัญชานว่าเป็นบ่อเกิดความรู้นี้มีเหตุผลอยู่ ๒ ประการคือ

1) สัญชานของแต่ละคนให้ความรู้ไม่ตรงกัน หรือแม้สัญชานของคนคนเดียวก็รายงานข้อมูลต่างกันในเวลาต่างกัน ความรู้ระดับสัญชานจึงเป็นเพียงทัศนะส่วนตัว

2) สัญชานไม่ช่วยให้เราค้นพบความจริงแท้ เพราะสิ่งที่เรารับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส เป็นเพียงสิ่งเฉพาะ เพลโตกล่าวว่าความจริงแท้เป็นสิ่งสากล เช่น คนสากล แมงสากล อันอยู่ในโลกแห่งมีโนคติ จึงเป็นการเหลือวิสัยที่สัญชานจะรับรู้ได้

ภววิทยา (ontology) ในทางวิทยาการคอมพิวเตอร์และวิทยาการสารสนเทศ หมายถึง วิธีการบรรยายขอบเขตแนวคิดที่สนใจ หรือข้อกำหนดที่เกี่ยวกับแนวคิด โดยภววิทยาเป็นการสร้างโครงสร้างฐานความรู้หรือขอบเขตใดขอบเขตหนึ่งซึ่งมีแนวคิดและความเข้าใจตรงกันและใช้ในการนิยามตัวแบบ (model) ภายในขอบเขตขององค์ความรู้เพื่ออธิบายสิ่งที่เราสนใจ (domain) ให้ได้ใจความและถูกต้อง ภววิทยาโดยทั่วไปแล้วจะหมายถึงคำอธิบายที่ชัดเจน ของหลักการในการอธิบายถึงขอบเขตคุณสมบัติของแต่ละสิ่งที่จะอธิบายถึงคุณลักษณะของสิ่งนั้นๆคือภาษาที่ใช้เป็นคำอธิบายข้อมูลเชิงสัมพันธ์ หรือเรียกง่ายๆ ว่า ข้อมูลที่ใช้อธิบายความหมายของข้อมูล

## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

Thomas Ruff (โทมัส รุฟ) เกิดที่ Zell am Harmersbach ประเทศเยอรมนี ในปี ค.ศ. 1958 เรียนด้านถ่ายภาพจากปี ค.ศ. 1977 จนถึงปี ค.ศ. 1985 กับ Bernd and Hilla Becher ที่ Kunstakademie Düsseldorf (Düsseldorf Art Academy) งานของรุฟได้รับอิทธิพลจาก Walker Evans, Eugene Atget, Karl Bloßfeld, Stephen Shore และ William Eggleston ตั้งแต่ปี 2000 ถึง 2005 รุฟสอนด้านการถ่ายภาพที่เดียวกับที่เขาเรียนมาจาก Kunstakademie Düsseldorf

ระหว่างรุฟเรียนอยู่ที่ Düsseldorf เขาได้พัฒนาวิธีการของตัวเองในการสร้างซีรีส์ภาพถ่ายแบบ Conceptual ในช่วงเริ่มแรก รุฟถ่ายภาพสถาปัตยกรรมภายในของบ้านพักอาศัยคนเยอรมัน ที่มีอย่างโดดเด่นในยุค 1950s ถึง 1970 ในภาพชุดนี้ประกอบไปด้วยภาพห้องและรายละเอียดของการออกแบบห้องและเฟอร์นิเจอร์ตามมาด้วยงานถัดมาของเขาภาพถ่ายตึก(สถาปัตยกรรมภายนอก)ที่แต่ละรูปออกจะดูคล้ายคลึงกันตามมาด้วยรูปพอร์ตเทรตของเพื่อนและคนรู้จักของเขา ภาพเหล่านั้นล้วนปราศจากการแสดงความรู้สึก, ขนาดใหญ่่มาก, ถ่ายแบบภาพ

ติดบัตรประจำตัว และเต็มไปด้วยรายละเอียด ในบทสนทนาของเขากับ Philip Pocock (Journal for Contemporary Art, 1993)

รูฟได้พูดถึงความข้องเกี่ยวระหว่างรูปถ่ายพอร์ตเรตของเขากับวิธีการเฝ้าสังเกตการณ์ของตำรวจในยุค 70s ในเรื่องของอาชีพต้องห้าม และผู้ก่อการร้ายภาพถ่ายตึกของรูฟมีทิศทางไปในทางเดียวกันทั้งซีรีส์ และถูกปรับแต่ง ตัดต่อภาพโดยใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งวิธีการเหล่านี้ทำให้เกิดผลแบบภาพตัวอย่าง ซึ่งรูฟกล่าวว่า ตึกประเภทนี้เหมือนเป็นสัญลักษณ์ ไม่มากก็น้อยของแนวคิดอันเป็นรากฐานของสังคม และเศรษฐกิจเมื่อสามสิบปีที่แล้วในเยอรมันตะวันตก วิธีการถ่ายภาพของเขาพยายามที่จะให้ภาพอยู่ในมาตรฐานเดียวกัน ทั้งในเรื่องแสง มุมมอง และสถานที่บันทึกภาพ ตามมาด้วยผลงานใหม่ในปี 1989 ภาพท้องฟ้าในตอนกลางคืน ซึ่งเขาไม่ได้ทำการบันทึกภาพด้วยตนเอง แต่เป็นการใช้ฟิล์มจากแหล่งอื่นนำมาสร้างงานต่ออีกที, ในปี 1992 ถึง 1995 เขาได้สร้างงานภาพถ่ายตอนกลางคืน (ภาพถ่ายตึก) โดยใช้กล้องถ่ายภาพกลางคืนที่ใช้ในการทหารและการจารกรรม งานนี้ถูกตามมาด้วยงานภาพถ่ายแบบสามมิติ ในปี 1994 ถึง 1996 ซีรีส์ถัดจากนั้นในช่วงปี 90s รูฟสะสมภาพถ่ายจากหนังสือพิมพ์ เขานำภาพมาขยายโดยปราศจากข้อผิดพลาดฉบับ

ในปี 2003 Thomas รูฟ ได้จัดพิมพ์หนังสือ ซีรีส์ใหม่ Nudes โดยที่มี Michel Houellebecq เขียนบทความ ภาพในซีรีส์นี้ เขาได้นำภาพถ่ายไปมาจากอินเทอร์เน็ต โดยที่นำมาปรับแต่งในคอมพิวเตอร์และทำให้ภาพพร่ามัว แต่ซีรีส์นี้ของรูฟก็ถูกต่อต้านอย่างรุนแรง



ภาพที่ 1 Thomas Ruff 1987

[http://rfc.museum/images/stories/BtC/1280x1024/Ruff-T\\_Portrait\\_A-Kachold.jpg](http://rfc.museum/images/stories/BtC/1280x1024/Ruff-T_Portrait_A-Kachold.jpg)



ภาพที่ 2 Thomas Ruff 2009 JPEGS (Aperture: May)

<http://theexposureproject.blogspot.com/2009/03/forthcoming-monographs-spring-summer.html>

### 2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

โดยงานของศิลปินที่กล่าวไปในข้างต้น มีลักษณะการพูดถึงความเป็นภาพและสร้างภาพ ด้วยวิธีการคิดต่อสิ่งที่เป็นการสร้างภาษาใหม่ทางสุนทรียศาสตร์ หากเรามองเห็นภาพผ่านสายตา สุนทรียะในการมองศิลปะอยู่ที่ไหนผ่านสายตาหรือผ่านไอเดีย

แต่ศิลปินที่กล่าวไปในข้างต้นมีลักษณะให้คนมองภาพและความจากความเป็นภาพไปสู่ ภาษาไอเดียและแนวคิด ถึงทำให้เห็นว่า สุนทรียศาสตร์ของงานอยู่ที่ไหน

การเปลี่ยนแปลง การหักล้าง หรือการรื้อถอนวัฒนธรรมสิ่งเดิมต่างๆ ล้วนทำให้เกิดขึ้นเพื่อ การพัฒนา เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความงามในแบบใหม่

การบิดเบือนภาพจากสิ่งเดิมเพื่อให้เกิดการรับรู้ใหม่ คือ แนวคิด ในการทำงานของข้าพเจ้า

และภาพที่เกิดขึ้นใหม่จะส่งผลต่อสายตาของผู้ชมให้รู้สึกตื่นเต้นกับสิ่งที่สายตาไม่

เคยเห็นมาก่อนจึงทำให้เกิดความงามในแบบของภาพการบิดเบือนเพื่อนำไปสู่การรับรู้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

#### 3.1 กระบวนการสร้างงาน

##### 3.1.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเรื่องราวของภาพ

ในการเก็บข้อมูลเข้าไปได้เลือกภาพวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ความรุนแรง ต่างๆ จากทั่วโลก แล้วเลือกภาพบางภาพที่อาจจะทำให้ภาพนั้นถูกบิดเบือนสู่การรับรู้ใหม่ จากเดิมได้ และพอได้ภาพต่างๆแล้ว นำกล้องมาถ่ายเพื่อดูว่าภาพนั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงได้ขนาดไหนตามที่คิด หรือไม่



ภาพที่ 3 ภาพร่างผลงานที่ 1



ภาพที่ 4 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ จากภาพร่างที่สมบูรณ์



ภาพที่ 5 ภาพร่างผลงานที่ 2



ภาพที่ 6 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ จากภาพร่างที่สมบูรณ์



ภาพที่ 7 ภาพร่างผลงานที่ 3



ภาพที่ 8 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ จากภาพร่างที่สมบูรณ์

### 3.2.4 เทคนิควิธีการ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิคภาพถ่าย เพื่อนำเสนอความคิด ของข้าพเจ้า คิดว่าภาพถ่ายคือสื่ออีกประเภทหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่ทำงานได้ใช้ทักษะทางการ สร้างสรรค์ ทัศนศิลป์ได้ครบถ้วน ทั้งการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ มุมมอง การตีความ การสร้างโจทย์ และ ตอบคำถามทางศิลปะ

อีกทั้งข้าพเจ้ามองว่าภาพถ่ายนั้นคือการบันทึกเรื่องราว ณ ช่วงเวลาขณะหนึ่ง เมื่อผ่าน ช่วงเวลาขณะนั้นไป เรื่องราวทั้งหมดจะกลายเป็นเพียงอดีตให้นำมาเรียบเรียง ซึ่งในการบันทึก แต่ละ ครั้งของภาพถ่ายก็ไม่ใช้ความจริงเดิมอีกแล้ว ภาพที่เกิดขึ้นเป็นความจริงชุดใหม่ในฐานะของ ภาพถ่ายจึงทำให้ภาพของข้าพเจ้าทุกภาพที่เกิดการถ่ายซ้ำจากจอแสดงผลของคอมพิวเตอร์นั้น ถูก ลดทอนความจริงไปในการกดชัตเตอร์ และภาพที่เกิดขึ้นจึงเป็นภาพที่ทำให้เกิดภาพทางการรับรู้ ตามการตีความของผู้ชม

## บทที่ 4

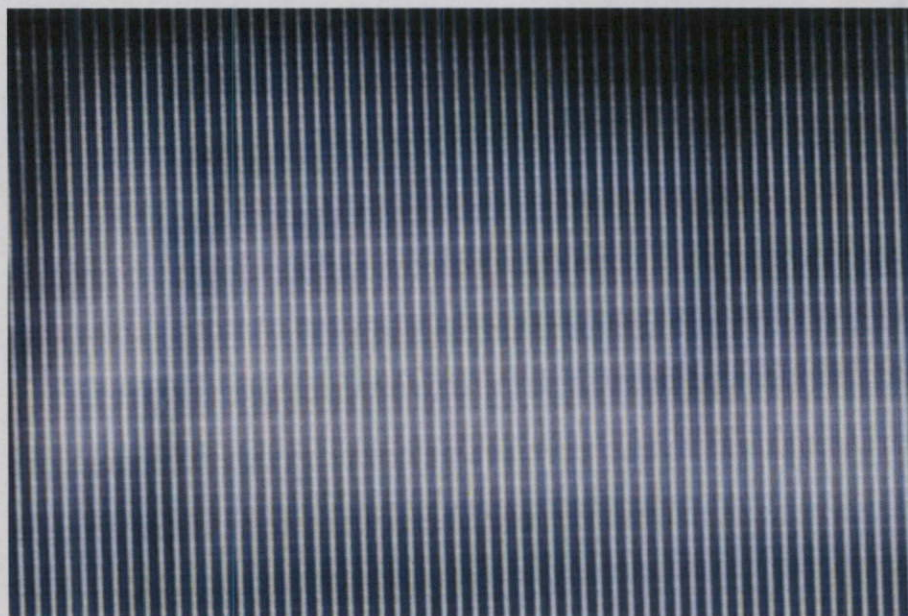
### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นผลงานภาพถ่ายที่ข้าพเจ้ามุ่งหวังให้เกิดการ มอง  
ภาพถ่ายในรูปแบบของการรับรู้เชิงทดลองในแบบใหม่เพื่อให้เกิดภาพที่มีผลต่อสายตา มนุษย์ทั้ง  
ในตัวภาพถ่ายเดิมและภาพถ่ายที่อยู่ในห้องแสดงงานเพราะการลวงตาของภาพถ่าย จะมีผลต่อ  
สายตาและระยะของการรับชมภาพก็จะมีผลต่อการมองภาพแต่ละภาพเช่นเดียวกัน ซึ่งผลงาน  
สามารถวิเคราะห์ทัศนธาตุได้ดังนี้

#### 4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ



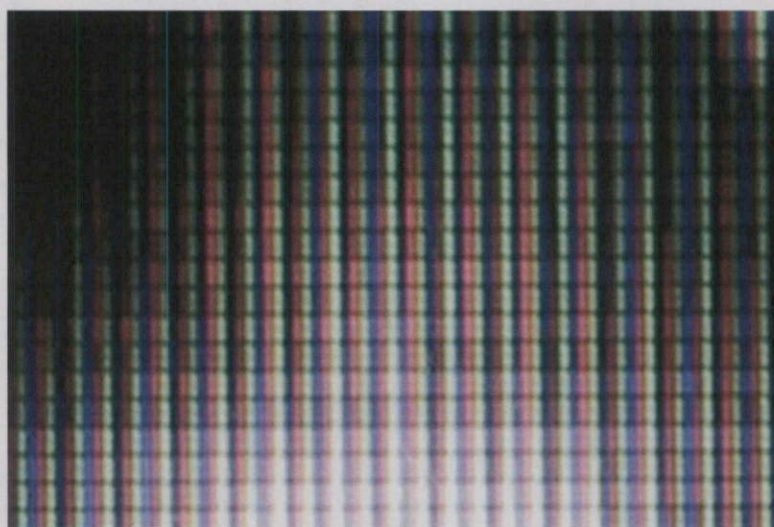
ภาพที่ 9 แสดงภาพผลงานแบบเต็มรูป



ภาพที่ 10 แสดงภาพผลงานแบบโกสต์

#### 4.1.1 แสง (light)

แสงที่ปรากฏในผลงานศิลปะปะนิพนธ์ชุดนี้เป็นแสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์จึงทำให้ภาพเกิดเป็นเส้นที่เกิดจากแสง



ภาพที่ 11 แสดงสีที่ปรากฏในผลงาน

#### 4.1.2 สี (color)

สีที่ปรากฏในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ เป็นผลงานภาพถ่าย ดิจิตอล สี เพื่อให้ให้เห็นเม็ดสีของหน้าจอ อย่างชัดเจน เพื่อให้ภาพเม็ดสีที่ชัดเกิดเป็นการมองที่สายตาไม่สามารถมองเห็นได้ ซึ่งสีของหน้าจอ ใกล้เคียงจะมี 3 สี คือ RGB (แดง, เขียว, น้ำเงิน) รวมตัวกันหลายเม็ดจนเกิดเป็นภาพที่สายตามองเห็น

#### 4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบ

กระบวนการเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ที่ได้มาซึ่งการคิดและความเข้าใจตามกระบวนการเรียนรู้ องค์ประกอบศิลปะจะมีภาษาและการสื่อสารที่เป็นรูปแบบเฉพาะ ผ่านการเห็นและการสื่อความหมาย เป็นเครื่องมือที่นำความรู้โดยตรงจากสิ่งที่เห็นแทนการสื่อด้วยภาษาหนังสือ มีส่วนจำเป็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้มีความสมบูรณ์ลงตัวและงดงาม ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เป็นผลงานภาพถ่ายที่ประกอบไปผลงานภาพถ่ายขนาดที่แตกต่างกัน สามารถแบ่งการวิเคราะห์องค์ประกอบได้ดังนี้

##### 4.2.1 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นที่ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ คือ สีขององค์ประกอบของ ภาพสะเก็ดระเบิดที่เกิดจากการแสดงแสงขาวของจอแสดงผล จึงทำให้สีขาวเด่นขึ้นมา



ภาพที่ 12 แสดงความเป็นเด่นที่ปรากฏในผลงาน

#### 4.2.2 สัดส่วน (Proportion)

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้มีการแบ่งขนาดการปรีนในแต่ละภาพให้มีขนาดที่แตกต่างกันออกไป โดยขนาดที่ต่างกัน นี้ได้ตั้งใจให้เหมือนภาพข่าวของแต่ละที่มีขนาดแตกต่างกัน และภาพของข้าพเจ้าที่มีขนาดต่างกันก็มีผล ต่อการมองภาพของแต่ละภาพที่ต่างกันในเรื่องของการรับรู้กับระยะห่างของภาพ เล็ก ใหญ่



ภาพที่ 13 แสดงสัดส่วนของผลงานแต่ละชิ้น



ภาพที่ 14 แสดงสัดส่วนของผลงานแต่ละชิ้น



ภาพที่ 15 แสดงสัดส่วนของผลงานแต่ละชิ้น

#### 4.2.3 ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ จัดวางระดับความสูงของการติดตั้งภาพ ให้กึ่งกลางภาพจากพื้น 150 เซนติเมตร เนื่องจากภาพมีขนาดไม่เท่ากันจึงหาส่วนกลางจากพื้นเพื่อให้ภาพอยู่ในระดับเดียวกัน เป็นส่วนใหญ่ และบางภาพอาจจะอยู่ในระดับที่สูงหรือต่ำกว่าเพื่อต้องการแสดงให้เหมือนกับภาพ จากข่าวที่มีที่มาจากหลากหลายที่

## บทที่ 5

### บทสรุป

ข้าพเจ้าเริ่มจากความสงสัยในภาพสื่อต่างๆ ที่ข้าพเจ้าเห็นผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรทัศน์ โดยภาพต่างๆ เหล่านั้นคือ คลิปวิดีโอ, ภาพถ่าย, คลิปวิดีโอกล้องวงจรปิด (CCTV) เป็นต้น เพราะในปัจจุบันโลกของเรามีการสื่อสารที่รวดเร็ว แหล่งข่าวไม่ได้มีแค่ในหนังสือพิมพ์หรือโทรทัศน์เท่านั้น แต่ในปัจจุบันทุกคนมีโทรศัพท์พกพาและอินเทอร์เน็ตทุกที่จึงทำให้การสื่อสารนั้นรวดเร็ว

ความคิดที่สงสัยต่อการบิดเบือนภาพในปัจจุบันจึงเกิดขึ้น เพราะข่าวในทุกวันนี้มีมากมายจนทำให้เราไม่รู้ความจริงว่าภาพข่าวต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นคือภาพความจริงหรือไม่หรือเป็นการบิดเบือนเพื่อ ขยายข่าว ข้าพเจ้าจึงสนใจในการนำคลิปจากกล้องวงจรปิดมาใช้งานภาพถ่ายในชุดภาพบิดเบือนสู่การ รับรู้ เพราะกล้องวงจรปิดเป็นภาพที่จริงที่สุดหากเราวิเคราะห์ในปัจจุบันเพราะมีวัน เวลาเป็น บอกจึงทำให้ข้าพเจ้าเลือกสื่อจากกล้องวงจรปิดมาเป็นตัวสร้างสรรค์

โดยข้าพเจ้าใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัลเป็นสื่อที่มาใช้รองรับในการสร้างภาพบิดเบือนด้วยการ ถ่าย ภาพเข้าไปที่หน้าจอของคอมพิวเตอร์อีกครั้ง เพราะหากเราถ่ายรูปผ่านอีกครั้งก็ยิ่งทำให้ความจริงของภาพนั้นลดลงไปในอีกหนึ่งขั้น การบิดเบือนโดยการถ่ายรูปซ้ำจากภาพที่เห็นผ่านสื่ออื่นจึงทำให้ภาพเกิดเป็นภาพในการรับรู้อีกความ รู้สึกในการมองเห็นซึ่งช่วยให้ความคิดของข้าพเจ้า คุณสมบัติในผลงานชุดนี้มากที่สุด และภาพที่เกิดขึ้นใหม่จะแสดงความหมายที่ต่างไปจากเดิม โดยแล้วแต่การตีความของภาพชม

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

- ไม่ค่อยมีที่ติดตั้งงาน และสถานที่ไม่เหมาะกับการติดตั้งงาน

## เอกสารอ้างอิง

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

[http://en.wikipedia.org/wiki/Thomas\\_Ruff](http://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_Ruff)

<http://www.artnet.com/artists/thomas-ruff/>

<http://www.oknation.net/blog/nn1234/2010/12/19/entry-1>

<https://th.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080605015349AAmEluo>

<http://www.manager.co.th/columnist/ViewNews.aspx?NewsID=9570000024490>

[http://en.wikipedia.org/wiki/RGB\\_color\\_model](http://en.wikipedia.org/wiki/RGB_color_model)

<http://atheism.about.com/od/philosophybranches/p/Epistemology.htm>

<http://www-ksl.stanford.edu/kst/what-is-an-ontology.html>

ภาพผลงานศิลปะ



ภาพที่ 16 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 1



ภาพที่ 17 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 2



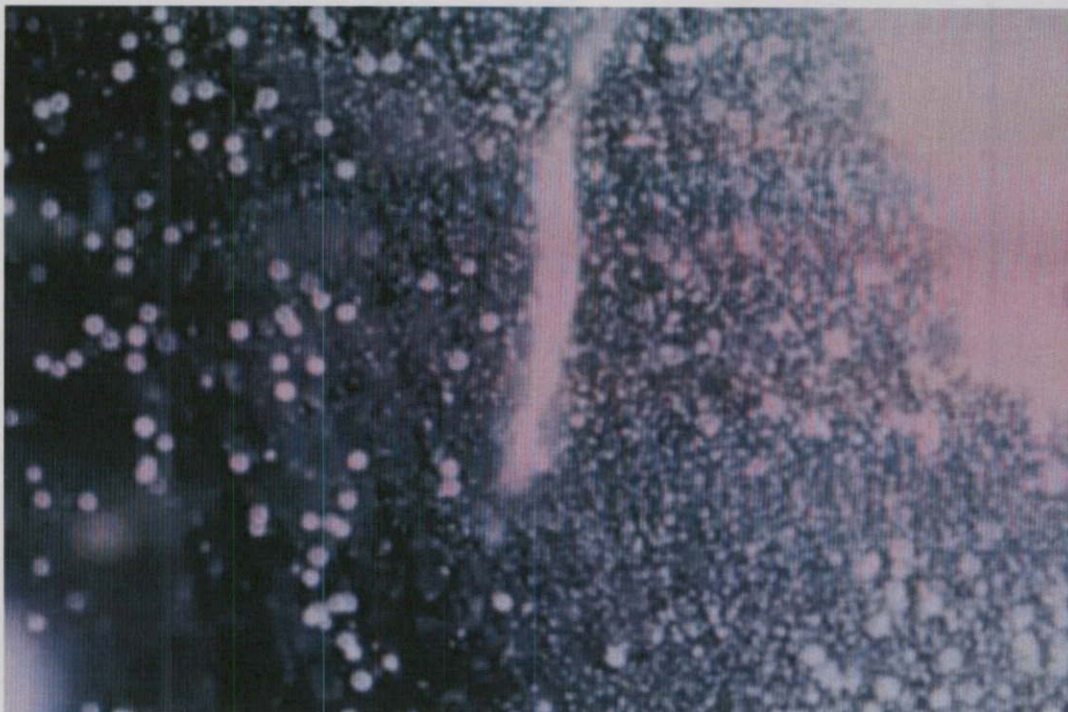
ภาพที่ 18 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 3



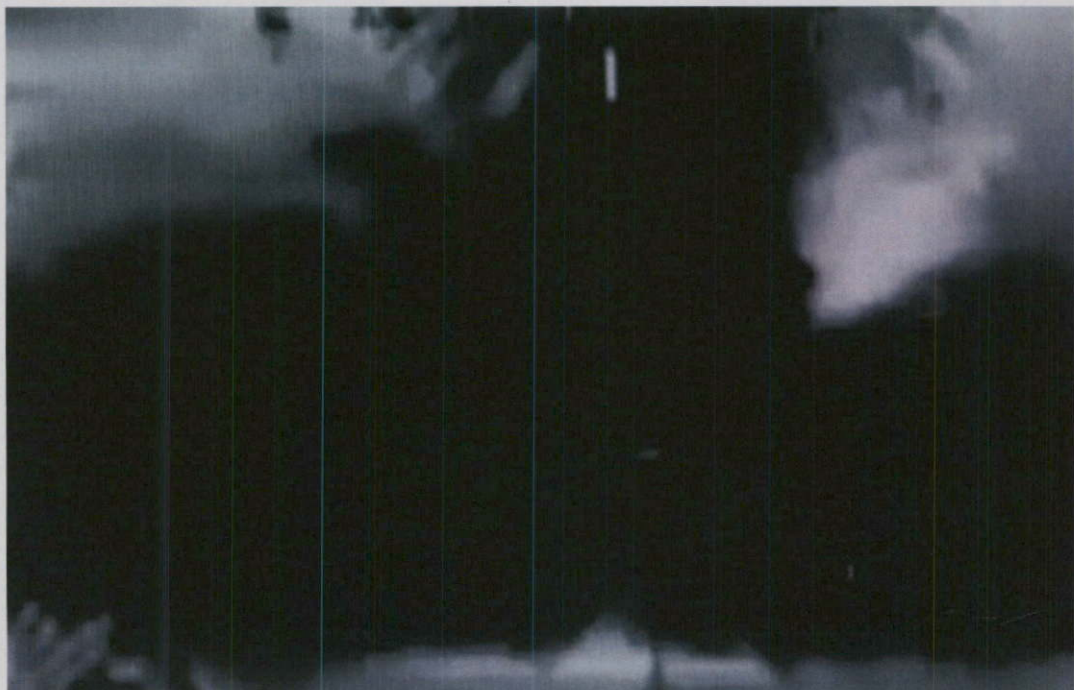
ภาพที่ 19 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 4



ภาพที่ 20 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 5



ภาพที่ 21 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 6



ภาพที่ 22 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 7



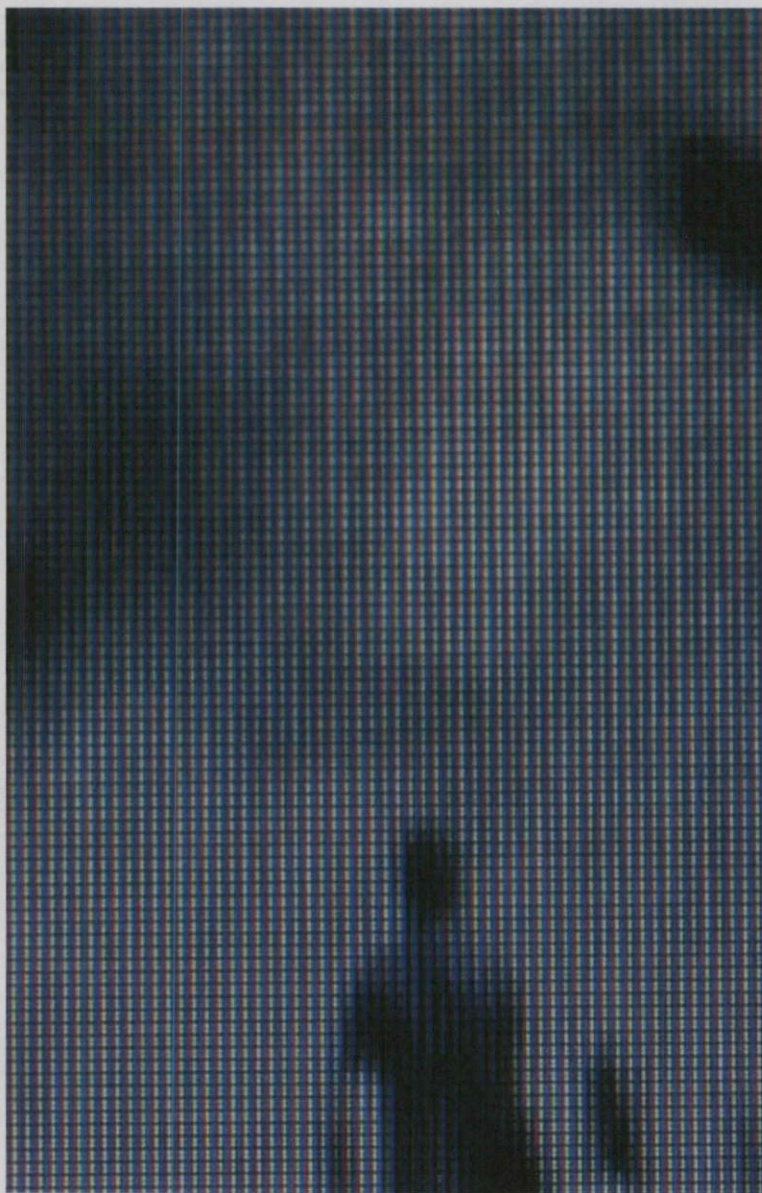
ภาพที่ 23 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 8



ภาพที่ 24 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 9



ภาพที่ 25 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 10



ภาพที่ 26 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 11



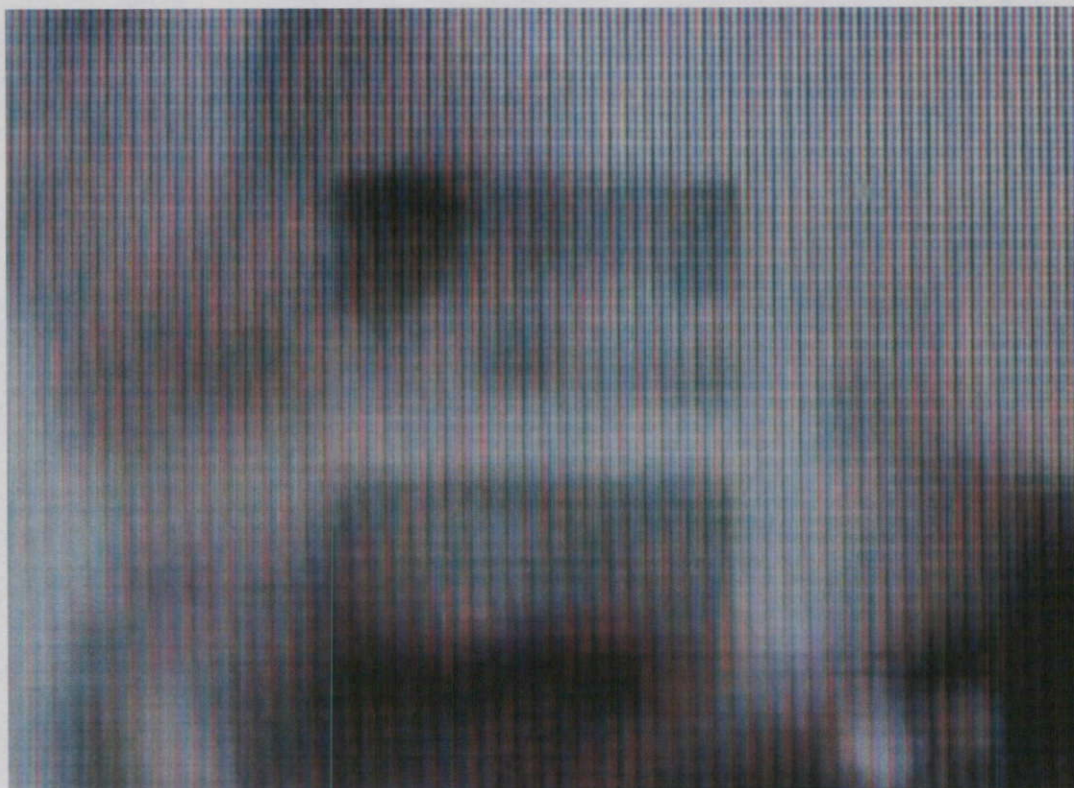
ภาพที่ 27 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 12



ภาพที่ 28 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 13



ภาพที่ 29 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 14



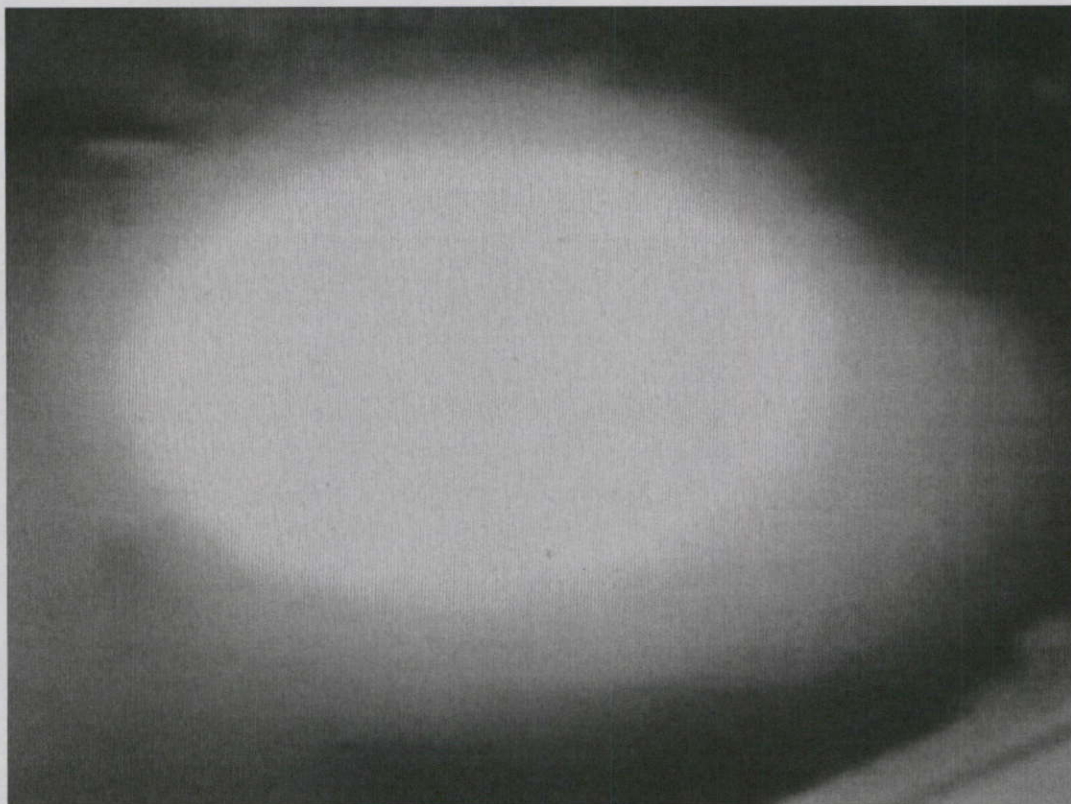
ภาพที่ 30 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 15



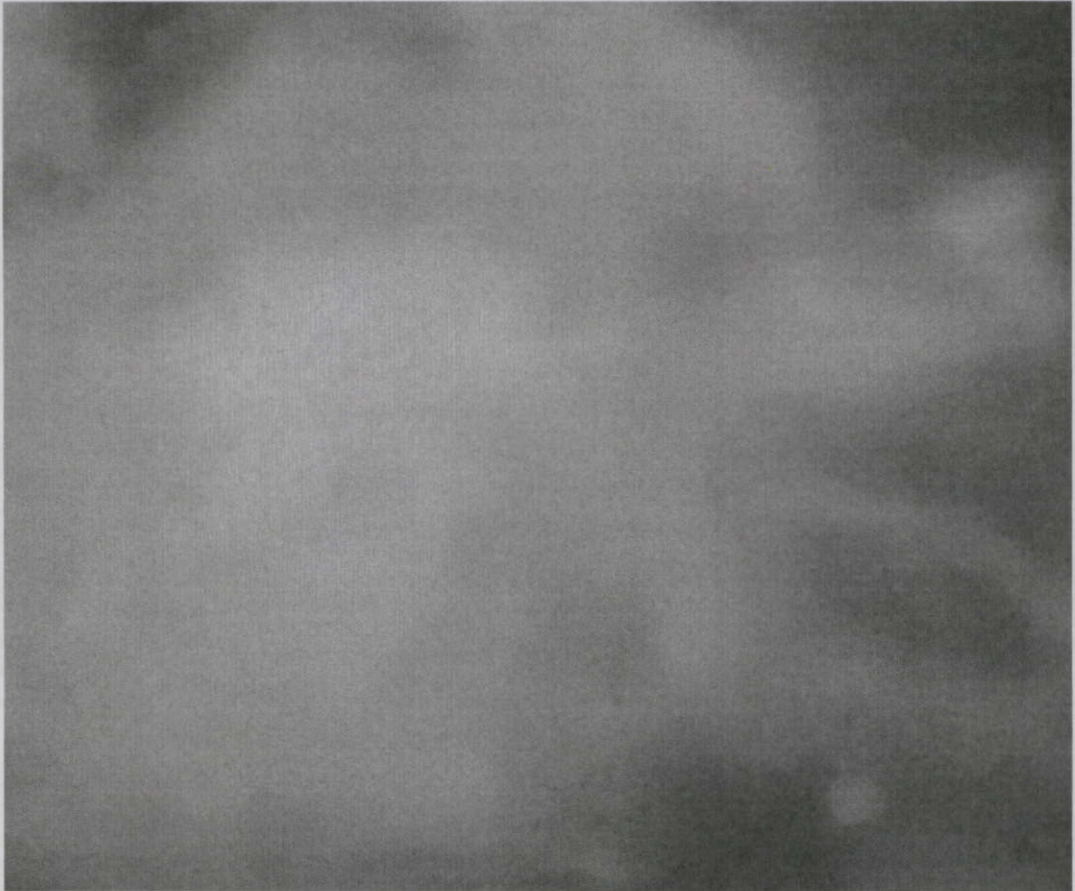
ภาพที่ 31 ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 16



ภาพที่ 32 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 17



ภาพที่ 33 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 18



ภาพที่ 34 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 19



ภาพที่ 35 ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 20

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล	นายสุรัตน์ เศษแสง
วัน เดือน ปีเกิด	20 เมษายน 2535 ที่กรุงเทพ
ที่อยู่	221 ซอยนิมิตใหม่ 12 ถนนนิมิตใหม่ แขวงทรายกองดิน เขตคลองสามวา กรุงเทพฯ
ประวัติการศึกษา	2547 โรงเรียนเศรษฐบุตรบำเพ็ญ 2553 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์