

รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

อดิสรณ์ สมนึกแทน

คุณูปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

มิถุนายน 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมคุณภาพนิพนธ์และคณะกรรมการสอบคุณภาพนิพนธ์ ได้พิจารณาคุณภาพนิพนธ์
ของ อติสรณ์ สมนึกแทน ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎี
บัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมคุณภาพนิพนธ์

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวายสุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เถาทอง)

คณะกรรมการสอบคุณภาพนิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวัฒน์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวายสุวรรณ)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เถาทอง)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ)

คณะศิลปกรรมศาสตร์อนุมัติให้รับคุณภาพนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพา

..... ศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ต้นยาภิรมย์
(รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ต้นยาภิรมย์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2563

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาคุณฐิณีพนธ์เรื่อง รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง และการแสดงนิทรรศการที่หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา สำเร็จสมบูรณ์ได้นั้น ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานู สรวยสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางที่ถูกต้อง ตลอดจนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาวิจัย ด้วยความเอาใจใส่อย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง เป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ ที่ให้คำปรึกษาเสนอแนะแบบร่างของงานวิจัยสร้างสรรค์ ทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และรองศาสตราจารย์ ดร. บุญเสริม วัฒนกิจ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ตฤณ กิตติการอำพล คณะกรรมการสอบคุณฐิณีพนธ์ และท่านผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และตอบคำถามในการให้สัมภาษณ์ทำให้คุณฐิณีพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบพระคุณ ดร.กฤษณา เรือนชีวิน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพาที่กรุณารับบทความของผู้วิจัยลงตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “ศิลปกรรมบูรพา” ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมในการอนุมัติทุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา เพื่อศึกษาต่อระดับปริญญาคุณฐิณีพนธ์

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีระชัย สุขสวัสดิ์ อาจารย์ฐปนันท อ่อนศรี และคุณกมลลักษณ์ สิงห์ป้อม ที่ช่วยเหลือในการทำคุณฐิณีพนธ์ในหลาย ๆ ด้าน ให้สำเร็จด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณบิดาและมารดา รวมทั้งคุณฉันทสรณ์ กิติพร้อมพงศ์ ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนผู้วิจัยตลอดเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของคุณฐิณีพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูคุณเวทิตา แต่บุพการี บูรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ทั้งในอดีต และปัจจุบัน ที่ทำให้ผู้วิจัยเป็นผู้มีการศึกษา และประสบความสำเร็จมาจนตราบเท่าทุกวันนี้

อดิสรณ์ สมนึกแทน

57810080: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ปร.ค. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: รูปลักษณะมนุษย์/มิติเชิงลวง/มุมมองเมือง

อติสรณ์ สมนึกแทน: รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

(THE APPEARANCE OF HUMAN, THE REFLECTION ART IMAGE DIMENSIONAL

ILLUSION OF CITY) คณะกรรมการควบคุมคุุณยัฒนภาพ: ภาณุ สรวยสุวรรณ, ปร.ค., สุชาติ เกาทอง, ศ.ม., 209 หน้า, ปี พ.ศ. 2563.

งานวิจัยเรื่อง รูปลักษณะมนุษย์การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1. ศึกษาผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากอดีตจนถึงปัจจุบันที่มีลักษณะที่หลากหลายประเภท เพื่อให้เข้าใจประวัติศาสตร์ความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนอาศัยในสังคมเมืองของกรุงเทพมหานคร และทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตาลักษณะของการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์เพื่อนำประโยชน์จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ 2. นำข้อมูลที่ได้ศึกษาจากองค์ความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อทำภาพร่างของการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมเพื่อให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด 3. สังเคราะห์ผลงานภาพร่างที่ได้จากการทดลอง แล้วนำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม เพื่อให้ตรงกับแนวความคิดและเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้

ซึ่งผลงานสร้างสรรค์จะแบ่งเป็น 2 ระยะโดยระยะแรกของผลงานใช้เทคนิคจิตรกรรมบนผ้าใบเน้นความเคลื่อนไหวของรูปทรงมนุษย์อยู่ในกรอบภาพที่แยกออกจากกัน 2 กรอบ ส่วนผลงานในระยะที่ 2 ผู้วิจัยใช้โครงสร้างบนระนาบที่มีระดับสูงต่ำแตกต่างกัน เพื่อทำให้เกิดการรับรู้ทางสายตาต่อรูปทรง และเนื้อหาในลักษณะของการลวงตา

ผลสรุปของการวิจัยสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า 1. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ที่ไม่ต้องอยู่แต่เพียงรูปแบบของเฟรมสี่เหลี่ยมบนพื้นระนาบ 2. รูปลักษณะของมนุษย์ได้แปรเปลี่ยนรูปทรงไปตามสภาพของโครงสร้างลวงตาที่เราสร้างขึ้น 3. ได้ออกแบบลักษณะทางกายวิภาคของมนุษย์ที่ใช้ชีวิตในเมืองใหญ่ โดยใช้ข้อมูลจากบริบททางสภาพแวดล้อมของสังคมเมือง ผลงานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องนี้จะทำให้สังคมได้ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตและเห็นถึงสถานะที่เป็นอยู่ในปัจจุบันของสังคมเมืองทุกวันนี้

57810080: VISUAL ARTS AND DESIGN; Ph.D. (VISUAL ARTS AND DESIGN)

KEYWORDS: FIGURATIVE PAINTING/OPTICAL ILLUSION/URBAN PERSPECTIVE

ADISORN SOMNUKTHAN: THE APPEARANCE OF HUMAN, THE
REFLECTION ART IMAGE DIMENSIONAL ILLUSION OF CITY. ADVISORY

COMMITTEE: PANU SUAYSUWAN, Ph.D., SUCHART THAOTHONG, M.F.A., 209 P. 2020.

The objectives of The Appearance of Human, Reflection Art Image Dimensional Illusion of City are 1. to study the works of artists and fine arts created from the appearance of human that use illusionary techniques from the past to the present with various types of characteristics in order to understand the history, techniques, methods and concepts. To study the anatomy and context of people living in Bangkok's urban society and to review the causes of illusions, the characteristics of different types of illusions according to science in order to take advantage of the knowledge model comprises the concept of creating Visual arts 2. To analyze the data from the knowledge that has been analyzed in order to create the sketch of the creation as a fine art process to achieve the inspiration of the concepts 3. To synthesize the sketch work from the experiment, then create a fine art work to match the concept and be shared with the general public.

The creative works are divided into two phases; the first phase of the painting technique is used canvas focusing on the movement of the human form in two separated frames. The second phase, the researcher uses the plane structure with the different heights of surfaces to define the boundaries of vision and creates stories that fantasize by using people's shapes to express their intentions and creating illusion.

The research found that 1. the presentation of creative work in a new way that does not have to be in the form of a rectangular frame on the plane 2. the appearance of human attached to the oblique or inclined surface of the volumetric structure 3. discovery the pattern of the appearance of human Who lives in a big city that is burdened with tension, fatigue and makes society realize the value of life and see the current state of society today. This research is a description of human behavior in big cities such as Bangkok, in order to let the audiences be aware of the current problems and apply it in daily life.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฌ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
สมมติฐานของการวิจัย	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	7
นิยามคำศัพท์เฉพาะ	9
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
แนวคิดผลงานศิลปะที่ใช้นุชย์ในการสร้างสรรค์	12
แนวคิดเกี่ยวกับกายวิภาคศาสตร์และสรีระวิทยามนุษย์	34
กายวิภาคศาสตร์และสรีระวิทยามนุษย์กับงานศิลปะ	35
แนวคิดเกี่ยวกับภาพลวงตา	40
แนวคิดเกี่ยวกับวิถีชีวิตในชุมชนเมือง	51
แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยในการสร้างสรรค์ศิลปะ	53
ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	57
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	66
ขั้นตอนของการวิจัย	67
ขั้นตอนการวิจัย	69
ประชากรผู้ให้ข้อมูล	75
เครื่องมือการวิจัย	77
การเก็บข้อมูล	78

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การหาคุณภาพของข้อมูล	79
การวิเคราะห์ข้อมูล	79
การจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์	80
การนำเสนอผลการสร้างสรรค์	82
4 การสร้างสรรค์ผลงาน	83
การสร้างกรอบแนวคิด	83
การวิเคราะห์ข้อมูล	84
กระบวนการสร้างสรรค์	92
วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์	116
5 อภิปรายผล ปัญหา และข้อเสนอแนะ	122
สรุปผลการวิจัยเชิงสร้างสรรค์	122
อภิปรายผล	123
ผลลัพธ์การสร้างสรรค์	127
ปัญหาในการดำเนินงาน และข้อเสนอแนะ	129
บรรณานุกรม	131
ภาคผนวก	133
ภาคผนวก ก	134
ภาคผนวก ข	173
ภาคผนวก ค	183
ภาคผนวก ง	186
ภาคผนวก จ	189
ประวัติผู้วิจัย	209

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2-1	สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ 14
2-2	สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ..... 23
2-3	สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะยุคต่าง ๆ ของประเทศไทย 32
2-4	เทคนิคลวงตาในงานศิลปะ 46
2-5	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการวิจัยกับการสร้างสรรค์ศิลปะ ตามทัศนะของ ปรีชา เถาทอง..... 54
3-1	ประเภทในการจัดแสดงในนิทรรศการ 81
4-1	ตารางแสดงทฤษฎีค่าความเปรียบต่างของอิทเท่น 85

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1-1	กรอบแนวคิดของงานวิจัย ระยะต้นทาง.....	5
1-2	กรอบแนวคิดของงานวิจัย ระยะกลางทางและปลายทาง	6
1-3	ขั้นตอนของการวิจัย.....	12
2-1	Vitruvian Man ผลงานของ เลโอนาร์โด ดา วินชี.....	35
2-2	รูปหล่อสำริด เทพเจ้าแห่งท้องทะเล.....	37
2-3	รูปหล่อปูนปลาสเตอร์แสดงสัดส่วนของคน.....	38
2-4	“Seated Bather” วาดในปี 1914 ศิลปิน เรอนัวร์.....	39
2-5	ศิลปิน Rob Gonsalves ผลงานชื่อ The Sun Sets Sail.....	41
2-6	ศิลปิน Giuseppe Arcimboldo ผลงานชื่อ Spring.....	42
2-7	“Sara Nader” ภาพลวงตาแบบ Ambiguous illusions.....	42
2-8	ภาพลวงตา Color constancy	45
2-9	ศิลปิน ออตโต ดิกซ์ ผลงานชื่อ “Großstadt (Metropolis)”, 1927-1928.....	59
2-10	ศิลปิน ออตโต ดิกซ์ ผลงานชื่อ “An Die Schönheit”, 1922.	60
2-11	ศิลปิน ออตโต ดิกซ์ ผลงานชื่อ “Portrait of the journalist Sylvia von Harden”, 1926	60
2-12	ศิลปิน ลูเซียง ฟรอยด์ ผลงานชื่อ “Nude man with rat”, 1977	63
2-13	ศิลปิน ลูเซียง ฟรอยด์ ผลงานชื่อ “Reflection (Self-portrait)”, 1985	64
2-14	ศิลปิน ลูเซียง ฟรอยด์ ผลงานชื่อ “Benefits Supervisor Sleeping”, 1995.....	64
3-1	ขั้นตอนของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 และ 2.....	67
3-2	ขั้นตอนของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 3.....	68
3-3	แผนที่พื้นที่กรุงเทพมหานคร	71
3-4	แผนที่พื้นที่ศึกษาเขตบางรัก แขวงสีลม	72
3-5	แผนที่พื้นที่ศึกษาอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ.....	73
3-6	แผนที่พื้นที่ศึกษาเขตมีนบุรี	74
4-1	กรอบแนวคิดต้นทาง.....	83
4-2	กรอบแนวคิดกลางทางและปลายทาง	84
4-3	ลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube)	88
4-4	การใช้ลูกบาศก์เนกเกอร์สร้างมิติลวงตา	88

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
4-5	สามเหลี่ยมของคานาสซ่า	89
4-6	ภาพแสดงแนวคิดจากทฤษฎีสามเหลี่ยมคานาสซ่า	89
4-7	ภาพแสดง ถนนหนทาง อาคารบ้านเรือน และสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ	93
4-8	ภาพเสมอมุมมองของชีวิตที่แตกต่างกันออกไปผ่านสีหน้า ทำทาง อากัปกริยา	94
4-9	ภาพใบหน้าผู้คนในพื้นที่ศึกษาวิจัย	94
4-10	ภาพแสดง ถนนหนทาง อาคารบ้านเรือน และสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ	95
4-11	โครงสร้างลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube)	96
4-12	ภาพแสดงการผสมโครงสร้างของรูปทรงทางทัศนียวิทยาพร้อมกับรูปทรงปริมาตร ลูกบาศก์เนกเกอร์	97
4-13	แสดงขั้นตอนการผสมของเส้นและรูปทรงจนเกิดเป็น โครงสร้างของผลงาน	97
4-14	ภาพร่างผู้คนที่แสดงลักษณะความคล้ายคลึงกันเพื่อสื่อให้เห็นถึงการใช้ชีวิตที่ ซ้ำซากจำเจ	98
4-15	ภาพร่างผู้คนที่แสดงลักษณะความใกล้ชิดเพื่อสื่อความหมายในภาพรวมที่คล้ายคลึงกัน .	99
4-16	ภาพร่างผู้คนที่แสดงลักษณะการเดินที่มีความต่อเนื่อง จึงทำให้สื่อความหมายไปใน ทิศทางเดียวกัน	100
4-17	การศึกษาข้อมูลของ โครงสร้างกะโหลกศีรษะ	101
4-18	การศึกษาข้อมูลของกล้ามเนื้อส่วนศีรษะและใบหน้า	102
4-19	ลักษณะศีรษะและใบหน้าในงานสร้างสรรค์	102
4-20	การศึกษาข้อมูลของกล้ามเนื้อส่วนลำตัว	103
4-21	การศึกษาข้อมูลของกล้ามเนื้อทางด้านหลัง	103
4-22	ลักษณะลำตัวของผู้คนที่ในงานสร้างสรรค์	104
4-23	การศึกษาข้อมูลของกล้ามเนื้อส่วนแขนและมือ	104
4-24	การจัดท่วงท่าในสตูดิโอเพื่อถ่ายภาพของตำแหน่งแขนและมือ	105
4-25	ลักษณะท่วงท่าของผู้คนที่ในงานสร้างสรรค์	105
4-26	ภาพร่างผลงานในระยะที่ 1	106
4-27	ภาพร่างผลงานในระยะที่ 2 ชั้นที่ 1	107
4-28	ภาพร่างผลงานในระยะที่ 2 ชั้นที่ 2	107

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4-29 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ระยะที่ 1.....	108
4-30 แสดงองค์ประกอบในการเชื่อมต่อของรูปทรงด้วยการใช้เส้นควบคุมทิศทางการมอง....	109
4-31 แสดงการใช้สีใน โทนร้อนและ โทนเย็นเพื่อสื่อความหมายและแบ่งแยกเรื่องช่วงเวลา เช้าและเวลาเย็น	109
4-32 แสดงโครงสร้างของชิ้นงานที่มีความสูงต่ำของระดับพื้นชัดเจนทั้งด้านหน้าและ ด้านข้าง.....	110
4-33 แสดงภาพถ่ายเส้นรูปทรงคนบน โครงสร้างผลงานในแบบ3มิติที่มีความลวงตา มากยิ่งขึ้น	111
4-34 การระบายสีและค่าน้ำหนักในส่วนเครื่องแต่งกาย	112
4-35 การระบายสีและค่าน้ำหนักในส่วนของเสื้อเชิ้ต	112
4-36 การระบายสีและค่าน้ำหนักในส่วนของกางเกง.....	113
4-37 ทฤษฎีสี่ในแบบสี่ตรงข้ามข้างเคียงทั้ง2 ด้าน (Tetradic)	113
4-38 การระบายสีผิวคน เสื้อ และสีพื้นด้วยทฤษฎีสี่แบบ Tetradic.....	114
4-39 การระบายสีด้วยการสร้างพื้นผิว	114
4-40 การระบายสีและการเน้นค่าน้ำหนักสีแต่ละชั้นตอน	115
4-41 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	116
4-42 แสดงเรื่องของรูปทรงจัดองค์ประกอบในเรื่องการซ้ำ.....	117
4-43 แสดงเรื่องของเส้นของลูกบาศก์เนกเกอร์	118
4-44 แสดงเรื่องของพื้นผิวที่เกิดขึ้นจากเทคนิคการระบายให้เกิดการทับซ้อนของสี.....	118
4-45 แสดงเรื่องของการ ใช้แสงและเงาเพื่อเพิ่มมิติและสร้างระยะตื้นลึกให้กับผลงาน	119
4-46 แสดงเรื่องของกายวิภาคมนุษย์ในอวกาศปกริยา ทำทางต่าง ๆ	120
4-47 แสดงเรื่องของการลวงตาจากโครงสร้างของห้องที่เป็นรูปทรงลูกบาศก์สี่เหลี่ยม มีน้ำหนักที่ต่างกัน 3 ด้าน	121

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสร้างสรรคงานศิลปะมีประวัติความเป็นมายาวนานจากอดีตในยุคก่อนประวัติศาสตร์ ยุคกรีกและโรมัน ยุคฟื้นฟูศิลปะเรื่อยมาจนถึงยุคศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งศิลปะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งแนวความคิดตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ ทั้งนี้ศิลปินในแต่ละยุคสมัยได้รับอิทธิพลมาจากหลากหลายปัจจัย เช่น สังคม วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ ทำให้มีรูปแบบการสร้างสรรคที่หลากหลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละยุคสมัย จุดเริ่มต้นของศิลปะ คือ การที่มนุษย์ต้องประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งอำนวยความสะดวก และเพื่อความเป็นอยู่ที่ปลอดภัย สำหรับการดำรงชีพและความอยู่รอด ได้แก่ ที่พักอาศัยอย่างง่าย ๆ อาวุธที่สร้าง ขึ้นอย่างหยาบ ๆ สร้างภาชนะที่ทำจากเครื่องปั้นดินเผาอย่างง่าย ๆ ส่วนเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการดำรงชีวิต ซึ่งเป็นไปในลักษณะที่แตกต่างจากธรรมชาติ ในระยะต่อมาเมื่อมนุษย์ได้สัมผัสกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ ซึ่งบางเหตุการณ์เป็นสิ่งที่เหนือคำอธิบายได้ในยุคนั้น ด้วยความเกรงกลัวในอิทธิฤทธิ์อำนาจของสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ จึงได้เกิดพิธีกรรมต่าง ๆ พัฒนามาเป็นลัทธิความเชื่อจนกลายเป็นศาสนาในปัจจุบัน ศิลปะจึงได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อประกอบในพิธีกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ ด้วยการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นรากฐานและแรงบันดาลใจให้มนุษย์ในสมัยต่อ ๆ มา ได้สร้างงานที่มีลักษณะแปลกแตกต่างและพัฒนาให้เกิดผลงานที่ดีขึ้นไป ดังที่ กัจจกร สุนพงษ์ศรี (2552, หน้า 3) กล่าวไว้ว่า

“ศิลปกรรมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของวิวัฒนาการอย่างหนึ่งและยังกลายเป็นปัจจัยในการแสดงออกซึ่งมนุษย์แต่ละยุคแต่ละสมัยได้สะท้อนถ่ายทอดให้เห็นถึงเหตุการณ์ในชีวิตความเป็นอยู่ การดิ้นรนต่อสู้ ในสังคม ความรู้สึกนึกคิดต่อความงามต่อความเชื่อในลัทธิปรัชญาหรือศาสนาเพื่อความรื่นรมย์บันเทิงใจหรือคลายความทุกข์ยากของชีวิตสิ่งเหล่านี้เป็นประจักษ์อยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นในด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณคดีหรือดนตรี”

ซึ่งศิลปินในยุคปัจจุบันแต่ละคนจะนำสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจของตนเอง แสดงออกถึงแนวคิดในรูปแบบต่าง ๆ กัน และสื่อความหมายเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเปรียบเสมือนเป็นการบันทึกในรูปแบบการสร้างสรรค์ของตนเอง

และการสร้างสรรค์ด้วยผลงานจิตรกรรมก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งจากความคิดของมนุษย์ในการดำเนินการด้วยเทคนิควิธีการในลักษณะต่าง ๆ เพื่อทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่และไม่เคยปรากฏมาก่อน ซึ่งสิ่งที่มีชีวิตอย่างเช่นมนุษย์เท่านั้นที่จะสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการสร้างสรรค์เป็นความคิดระดับสูง โดยใช้ความสามารถทางสติปัญญาในการทำให้เกิดผลงานศิลปะซึ่งมนุษย์เราสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทาง หลากหลายรูปแบบโดยไม่มีขอบเขต นำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อสร้างสิ่งแปลกใหม่ หรือเพื่อการพัฒนาของเดิมให้ดีขึ้นทำให้เกิดผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน เป็นตัวของตัวเอง ดังที่ สุชาติ ฤทธิทอง (2553, หน้า 33) ได้สรุปเอาไว้ว่า

“การสร้างสรรคเป็นความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม ทำให้คิดสิ่งแปลกใหม่ต่างไปจากเดิมซึ่งความสามารถนี้นำไปสู่การประยุกต์ การคิด การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึงหรือมองข้ามไปได้”

ปัจจุบันศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยก็ขยายตัวและเด่นชัดยิ่งขึ้นตามกระแสการพัฒนาของโลกปัจจุบัน การถ่ายทอดผลงานศิลปะนั้น ต้องมีจินตนาการและการสร้างสรรค์ นั้นยังคงมีให้เห็นกันอยู่เรื่อยมา โดยเฉพาะศิลปะที่มาจากกรอบเดิม ๆ ที่มักจะสร้างสีสันให้กับศิลปะของโลกยุคใหม่อยู่เสมอ กระบวนการในการถ่ายทอดที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป เป็นการแปลความหมายทางศิลปะ ที่แตกต่างกันไปแต่ละมุมมอง ของแต่ละบุคคล ซึ่งไร้ขอบเขตทางจินตนาการนั่นเอง ศิลปะในมิติเชิงลวง (ภาพลวงตา) ภาษาอังกฤษ: Op Art หรือ Optical Art เป็นศิลปะที่ถ่ายทอดออกผ่านสาขาทัศนศิลป์โดยเฉพาะจิตรกรรม ในการสร้างภาพลวงตา ศิลปะลวงตาเป็นวิธีการเขียนที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความลวงตาและพื้นผิวของภาพ ระหว่างความเข้าใจและการมองเห็น ศิลปะลวงตาเป็นงานศิลปะแบบนามธรรมที่งานส่วนใหญ่เป็นสีขาวดำ เมื่อมองภาพผู้ชมอาจจะมีความรู้สึกว่ามีคลื่นไหวในภาพ มีภาพซ่อนอยู่ในภาพ มีแสงวาบหรือความไหว เป็นลายหรือมีความโค้งหรือบิดเบี้ยว ศิลปะมิติเชิงลวงตาจึงให้อารมณ์และความรู้สึกที่เหมือนจริง และเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ โดยส่วนมากการสร้างภาพลวงตาในงานศิลปะจะถูกเรียกว่าเป็นศิลปะ

แนว Op Art (อ็อป อาร์ต) หรือ ศิลปะลวงตา เป็นชื่อที่ย่อมาจากคำว่า อ็อพติเคิล อาร์ต (Optical Art) บางทีก็มีการเรียกว่า เรตินัล อาร์ต (Retinal Art) ซึ่งหมายถึงศิลปะที่เกี่ยวกับสายตาและการมอง

ซึ่งศิลปะ Op Art เริ่มเข้ามามีอิทธิพลตั้งแต่ค.ศ. 1960 เป็นวิธีการสร้างสรรค์งานที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความลวงตากับพื้นผิวของภาพ และระหว่างความเข้าใจกับการมองเห็น จะเด่นมากในการสร้างภาพนามธรรมที่เน้นรูปทรงเรขาคณิต ที่มีขอบและเส้นรอบนอกที่คมชัด ทิศทางของรูปทรงและเส้นรอบนอกมักจะหักเห ยักเยื้อง ลวงให้ตาของเราเห็นว่ามันกำลังเคลื่อนไหวอยู่ จุดสำคัญที่สุดของภาพแบบนี้คือ เป็นภาพที่มีผลต่อการมอง ทำให้เกิดการลวงตา

จากปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวความคิดที่อยากถ่ายทอดเรื่องราว ในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการวิจัยทางศิลปะ โดยผู้วิจัยจะศึกษาเกี่ยวกับรูปลักษณ์มนุษย์เพื่อสะท้อนจินตภาพศิลปะมิติเชิงลวงในมุมมองของสังคมเมือง โดยอาศัยตามหลักกายวิภาคของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ และลักษณะของบรรยากาศ ของสี อารมณ์ พื้นผิว และการสร้างมุมมองทัศนมิติเชิงลวงจากสิ่งแวดล้อมทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม ที่เป็นได้ของการเกิดลักษณะลวงตาจากสิ่งต่าง ๆ ตามแนวความคิด จากทฤษฎีที่ปรากฏในการศึกษารับรู้ตามหลักการ ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาเป็นแนวคิดตามแรงบันดาลใจเพื่อหาแนวทาง หากกรรมวิธีในการสร้างบรรยากาศที่สมบูรณ์ที่สุดในงานสร้างสรรค์ศิลปะจากองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา เพื่อให้ตรงกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์และนำงานวิจัยทางศิลปะมานำเสนอต่อสาธารณะชน เพื่อให้ผู้คนเกิดความตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นซึ่งปัญหานั้นยังมีอยู่ในสภาพสังคมของเมือง และสามารถนำหลักการ แนวคิดที่เป็นรูปแบบของผู้วิจัย เพื่อนำองค์ความรู้นี้ไปใช้การต่อยอดในการทำงานศิลปะต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ซึ่งมีดังนี้

1.1 ศึกษาผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณ์มนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด

1.2 ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนอาศัยในสังคมเมืองของกรุงเทพมหานคร

1.3 ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตาลักษณะของการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์เพื่อนำประโยชน์จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

2. นำข้อมูลที่ศึกษาจากองค์ความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อทำภาพร่างของการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมเพื่อให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด

3. สังเคราะห์ผลงานภาพร่างที่ได้จากการทดลอง แล้วนำมาสร้างสรรคงานศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแนวความคิดและเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้

สมมติฐานของการวิจัย

1. องค์ความรู้ตามหลักทัศนศิลป์ (รูปลักษณะมนุษย์ตามหลักกายวิภาค) สามารถนำมาสร้างสรรคงานศิลปะด้านทัศนมิติที่ลวงตาได้

2. องค์ความรู้ตามกระบวนการหลักวิทยาศาสตร์ (ลักษณะการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ) สามารถนำมาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา เพื่อนำมาทดลองสร้างสรรคเป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิดได้

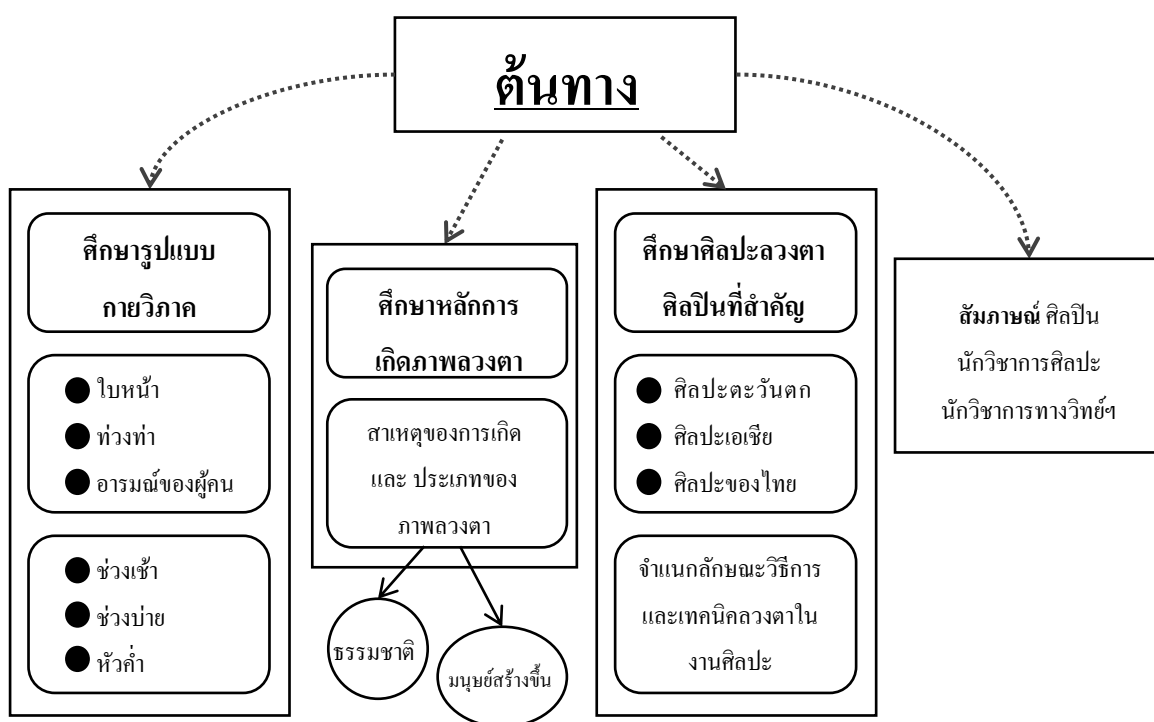
3. การสร้างสรรคงานศิลปกรรม ด้านทัศนมิติที่ลวงตา สามารถนำมาจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้ได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

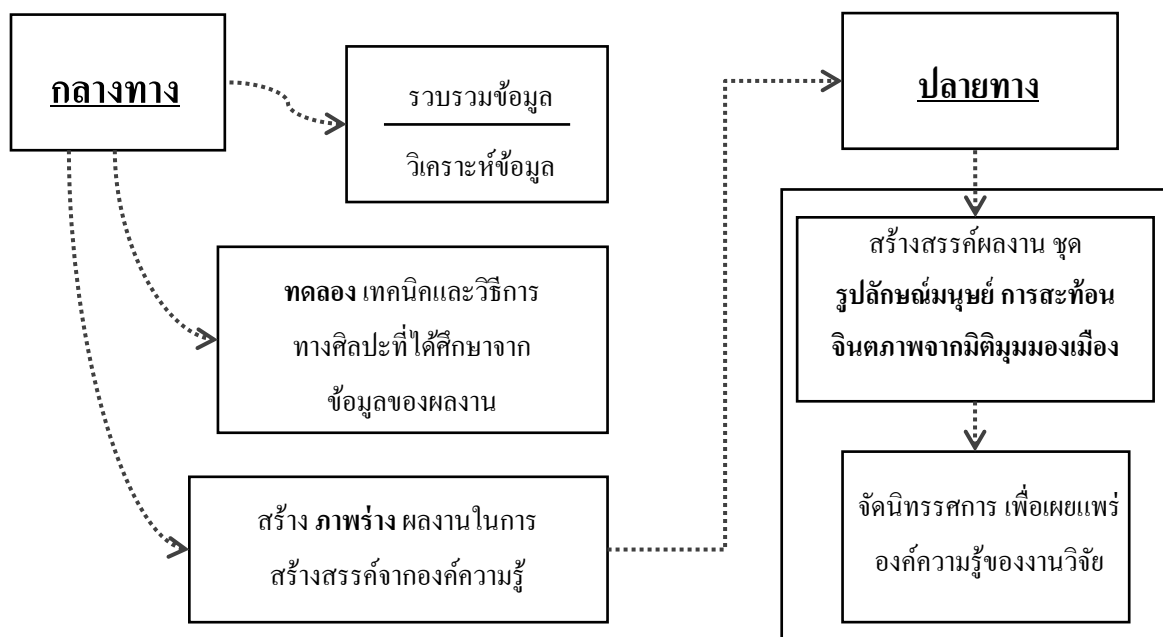
1. ต้นทาง เพื่อให้ได้ข้อมูลตามแนวทางความคิดจะมีการศึกษาลักษณะของผู้คนในพื้นที่ศึกษาวิจัยของเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นข้อมูลในแง่มุมต่าง ๆ อย่างถูกต้องและศึกษาทบทวนวรรณกรรม เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักการ เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ของการเกิดภาพลวงตา และผลงานทางศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์โดยใช้รูปลักษณะของมนุษย์บวกกับการใช้เทคนิคการลวงตาในประเด็นต่าง ๆ ว่าทำไมจึงเป็นรูปแบบเช่นนี้ และด้วยเหตุผลใด เรียงจากศิลปะยุคอดีตมาจนถึงศิลปะสมัยใหม่ และการสัมภาษณ์ ศิลปิน นักวิชาการศิลปะ นักวิชาการทางวิทยาศาสตร์

2. กลางทาง เมื่อได้รายละเอียดของข้อมูลในแนวทางที่ชัดเจนแล้ว จึงนำองค์ความรู้นั้น มาวิเคราะห์เพื่อให้ได้ตามแรงบันดาลใจแล้วใช้กระบวนการสร้างสรรค์ภาพร่างให้เกิดจินภาพทางความคิด และทดลองเทคนิคทางทัศนศิลป์เพื่อให้กรรมวิธีเป็นที่สอดคล้องตามสิ่งบันดาลใจของงานวิจัย

3. ปลายทาง นำผลงานภาพร่างที่ผ่านการประเมินคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ มาสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการทัศนศิลป์ในชุด รูปสัญลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมืองที่เกิดจากกระบวนการวิจัยและพัฒนาสร้างสรรค์



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย ระยะต้นทาง



ภาพที่ 1-2 กรอบแนวคิดของงานวิจัย ระยะกลางทาง และปลายทาง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. สามารถนำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการวิจัยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางศิลปกรรม
2. ทราบถึงสาเหตุและลักษณะของการเกิดภาพลวงตา ซึ่งสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากข้อมูลการวิจัยมาผสมผสานกับรูปลักษณะทางกายวิภาคของมนุษย์ได้อย่างลงตัว กลมกลืนกัน
3. ได้รูปแบบของการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนตัว และสามารถนำไปพัฒนาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในศาสตร์ทางศิลปะแขนงอื่นได้
4. ให้ผู้ชมผลงานสร้างสรรค์ได้รับรู้และรู้สึกตระหนักถึงปัญหาในสังคมเมืองใหญ่ของกรุงเทพมหานคร เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยออกเป็น 3 ขอบเขต ดังนี้ ขอบเขตด้านพื้นที่ ขอบเขตด้านเนื้อหา และขอบเขตด้านประชากรผู้ให้ข้อมูล

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้ ได้กำหนดขอบเขตพื้นที่ของการวิจัยแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยเลือกพื้นที่ ๆ เป็นสังคมเมืองที่มีประชากรหนาแน่น เพื่อศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ ข้อ 1.3 ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่อาศัยในสังคมเมือง การเลือกพื้นที่ศึกษาในครั้งนี้เป็นการเลือกแบบหน่วยการวิจัย (Unit Research) โดยศึกษาพื้นที่ลักษณะชุมชนเมือง รวม 3 พื้นที่ ได้แก่ อนุสาวรีย์ชัย สีสลม และห้วยขวาง (รัชดาภิเษก) เพื่อให้เข้าถึงกิจกรรมประจำวันของคนในสังคมจะทำการศึกษาข้อมูล โดยแบ่งเวลาออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงเช้าถึงเที่ยง ช่วงบ่าย และช่วงเย็นถึงหัวค่ำ ได้แก่ ย่านอนุสาวรีย์ชัย ย่านสีลม และย่านชานเมืองของเขตมีนบุรี

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ประกอบด้วย

2.1 เนื้อหาทางงานวิจัย เป็นการสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่มีลักษณะตรงตามจำนวนประชากร คือ วัยทำงาน ตามที่กำหนดไว้เพื่อทำการศึกษารูปแบบลักษณะความแตกต่างทางด้านกายวิภาคต่าง ๆ ของคนในกรุงเทพมหานคร

2.2 การวิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาของผลงานศิลปะในอดีตถึงปัจจุบัน ทั้งศิลปินที่สร้างสรรค์ฝั่งตะวันตกและฝั่งตะวันออก รวมไปถึงศิลปินที่ทำงานศิลปะของประเทศไทย ทั้งจากเอกสาร บันทึกร ค่ายา หนังสือ วารสาร ฯลฯ เป็นต้น เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบเหตุผลของงานสร้างสรรค์ของศิลปินในแต่ละยุคสมัย

2.3 ความเป็นไปได้ของการเกิดลักษณะภาพลวงตา สาเหตุของการเกิดมีลักษณะใดบ้าง เราสามารถสร้างลักษณะการเกิดมุมมองที่ลวงตา เพื่อใช้ให้เข้าได้กับแนวความคิดของงานวิจัยในรูปแบบใดได้บ้าง

2.4 ด้านผลงานสร้างสรรค์

2.4.1 ผลงานที่สร้างสรรค์เกิดขึ้นจากการศึกษาองค์ความรู้ในข้อมูลนั้น จะมีการใช้รูปแบบลักษณะกายวิภาคของมนุษย์ที่อาศัยในสังคมเมือง ในอวกาศปฏิกิริยาท่วงท่าต่าง ๆ จะเน้นเฉพาะในส่วนของประเด็นที่สำคัญที่เห็นได้ชัดเจน ได้แก่ กล้ามเนื้อใบหน้า กล้ามเนื้อมือ แขน ขาลำตัว ของกลุ่มเป้าหมายโดยถ่ายทอดให้มีลักษณะเหมือนจริง ส่วนโครงสร้างของสีและบรรยากาศของผลงานจะศึกษาลักษณะของสี โดยการวิเคราะห์สีของสถานที่แวดล้อมของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาชุดสีที่ใกล้เคียงที่สุด โดยคำนึงถึงแหล่งที่มาของแนวความคิดพื้นฐาน และใช้หลักองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ด้านต่าง ๆ เช่น ด้านรูปทรง อารมณ์ของสี ลักษณะพื้นผิว ฯลฯ โดยจะมีการใช้ลักษณะมิติการลวงตา เพื่อให้ตรงกับแนวความคิดที่สามารถสะท้อนถึง บริบทการดำเนินชีวิตภายในสังคมกรุงเทพมหานครยุคปัจจุบัน

2.4.2 ผลงานเป็นลักษณะจิตรกรรม 2 มิติ โดยใช้ สีอะคริลิกวาดบนเฟรมผ้าใบ จำนวนและขนาดตามความเหมาะสม

3. ขอบเขตด้านประชากรผู้ให้ข้อมูล การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้เป็น “กระบวนการวิจัยแบบคุณภาพ” จึงมีหลายขั้นตอน เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ผู้วิจัยแยกขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่เกี่ยวกับกายวิภาค การเกิดมิติสภาพลวงตา และผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการศิลปะ จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่

- 1) นักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์
- 2) ศิลปิน
- 3) นักวิชาการศิลปะในประเทศไทย
- 4) ประชาชน

3.1 เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยสร้างสรรค์นี้ ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งได้ตามลักษณะข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

3.1.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ใช้เพื่อเป็นการสำรวจข้อมูลงานด้านศิลปกรรมและเพื่อเป็นการสำรวจข้อมูลที่ปรากฏทางกายวิภาคของคนในสังคมกรุงเทพมหานคร

3.1.2 การบันทึกข้อมูลในการวิจัย ประกอบด้วย การบันทึกภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง การบันทึกเสียง การสังเกตแบบมีส่วนร่วมจากประสบการณ์ตรงในการเก็บข้อมูลเชิงลึกภาคสนาม และข้อมูลเอกสารจะมีการศึกษาจากหนังสือ บทความ วิทยานิพนธ์ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกและตะวันออก รวมทั้งศิลปะของประเทศไทย

3.2 การกำหนดคุณสมบัติผู้เชี่ยวชาญ

คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญที่จะทำการประเมินผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

3.2.1 มีความรู้ความสามารถเป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะ และสังคม

3.2.2 มีความรู้เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ด้านงานจิตรกรรม ด้านกายวิภาค ด้านวัสดุและเทคนิคศิลป์ ด้านการสร้างภาพลวงตาในงานศิลป์ หรือ ประติมากรรมสื่อผสมในแนวทางรูปลักษณะมนุษย์ในมุมมองลวงตา

3.2.3 มีความรู้หรือเคยมีผลงานเชิงประจักษ์ทั้งการสร้างสรรค์ หนังสือ ตำราวิชาการ หรือผลงานที่เกี่ยวข้องกับผลงานในโครงการวิจัย

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ผู้วิจัยได้กำหนดคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ดังนี้

รูปลักษณะมนุษย์ หมายถึง ศิลปกรรมที่แสดงรูปทรงลักษณะของมนุษย์ อย่างไรก็ตามสามารถใช้ได้กับศิลปะที่สร้างให้มีรูปทรงของมนุษย์เหมือนจริงตามธรรมชาติ หรือรวมไปถึงศิลปกรรมที่ศิลปินเปลี่ยนแปลงหรือบิดผันรูปทรงธรรมชาติของมนุษย์บางส่วนด้วยก็ได้

มิติเชิงลวง หมายถึง การเขียนภาพทัศนมิติ (Perspective) ให้มีลักษณะภาพในการมอง บางอย่างแปลกไปจากธรรมชาติที่เรามองเห็นจริง การมองเห็นอาจจะมี ความหมายที่บิดเบี้ยวไปจาก ภาพเดิมเมื่อมองแล้วจะเห็นเป็นภาพที่หลอกตาผิดสัดส่วน

มุมมองเมือง ในที่นี้หมายถึง มุมมองของสภาพสังคมหรือชุมชนเมืองที่มีรายละเอียดของ เรื่องราวคนที่หลากหลายรวมกัน เช่น มุมมองสภาพเศรษฐกิจ การคมนาคม อาคารบ้านเรือนที่มีใน ปัจจุบันประกอบเข้าด้วยกัน

จินตภาพ หมายถึง การสร้างภาพสะท้อนจากความรู้สึกที่เกิดจากความนึกคิด หรือคิดว่าเป็นเช่นนั้น และเป็นภาพที่เกิดขึ้นในใจที่ปรากฏขึ้นจากจินตนาการของเราเอง เช่น จินตภาพของ คนในงานศิลปะ ก็แล้วแต่คนนั้นจะจินตนาการไว้ลักษณะอย่างไร ในความคิดแต่ละคนก็ไม่ เหมือนกัน

ทัศนศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่มองเห็นได้ การรับรู้ทางจักขุประสาท โดยการมองเห็น สสาร วัตถุ และสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่เข้ามากระทบ รวมถึงมนุษย์ และสัตว์ จะด้วยการหยุดนิ่ง หรือ เคลื่อนไหวก็ตาม หรือจะด้วยการปรุงแต่ง หรือไม่ปรุงแต่งก็ตาม ก่อให้เกิดปัจจัยสมมติต่อจิตใจ และอารมณ์ของมนุษย์ อาจจะเป็นไปในทางเดียวกันหรือไม่ก็ตาม มีขั้นตอนและกระบวนการในการถ่ายทอดที่มีลักษณะเฉพาะ เป็นการแปลความหมายทางศิลปะ ที่แตกต่างกันไปแต่ละมุมมอง ของแต่ละบุคคล ในงานศิลปะชิ้นเดียวกัน ซึ่งไร้ขอบเขตทางจินตนาการ ไม่มีกรอบที่แน่นอน ขึ้นกับอารมณ์ของบุคคลในขณะทัศนศิลป์นั้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง เรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ ซึ่งมีดังนี้ 1. ศึกษาผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด 2. ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อาศัยในสังคมชุมชนเมือง การศึกษาทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์เพื่อนำประโยชน์จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ และการศึกษาวิเคราะห์ การตีความ เพื่ออธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างลักษณะกายวิภาค บรรยากาศที่ปราศจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา เพื่อนำมาทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด ตลอดจนการศึกษเพื่อสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองนำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม เพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้รับความรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์ โดยข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้าจะเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ มีความสำคัญอย่างยิ่งในลักษณะที่เป็นข้อมูลพื้นฐานทั่วไป ซึ่งจะช่วยผู้วิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการวางแผนเพื่อดำเนินการวิจัย การสืบค้นรวบรวมเนื้อหาสาระสำคัญทั้งทางด้านแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะเป็นข้อมูลและสารสนเทศทุกข้อมูมิ เพื่อนำมาวิเคราะห์ประเด็นสาระสำคัญแล้วนำมาสังเคราะห์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ ขอบเขต โดยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. แนวคิดงานศิลปะที่นำภาพร่างกายมนุษย์มาประกอบในผลงาน
2. แนวคิดเกี่ยวกับกายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยามนุษย์
3. แนวคิดภาพลวงตา
4. แนวคิดเกี่ยวกับวิถีชีวิตในชุมชนเมือง
5. แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยในการสร้างสรรค์ศิลปะ
6. ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดผลงานศิลปะที่ใช้มนุษย์ในการสร้างสรรค์

อาจกล่าวได้ว่า มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตเพียงชนิดเดียวในโลกที่มีความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากนับตั้งแต่ในอดีตที่ผ่านมาเรามีแต่มนุษย์เท่านั้น ที่สามารถสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาเพื่อใช้ประกอบในการดำรงชีวิตและสามารถพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ให้ดีขึ้นกว่าเดิม รวมถึงมีความสามารถในการพัฒนาคน พัฒนาสังคม พัฒนาประเทศและรวมถึงพัฒนาโลกที่เราอยู่ให้มีลักษณะที่เหมาะสมกับมนุษย์มากที่สุด ในขณะที่สัตว์ชนิดต่าง ๆ ที่มีวิวัฒนาการมาเช่นเดียวกับเรา ยังคงมีชีวิตความเป็นอยู่แบบเดิมอย่างไม่มีเปลี่ยนแปลงมากกว่าครึ่งหนึ่งของการพบที่ยิ่งใหญ่ของโลกได้ถูกกระทำขึ้นมาโดยผ่าน “การค้นพบโดยบังเอิญ” หรือการค้นพบบางสิ่งขณะที่กำลังค้นหาบางสิ่งอยู่ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การสร้างสรรค์อาจไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่ถึงขนาดการพัฒนาบางสิ่งขึ้นมาให้กับโลก แต่มีอาจเกี่ยวข้องกับพัฒนาการบางอย่างให้ใหม่ขึ้นมา อาจเป็นสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อตัวของเราเอง เมื่อเราเปลี่ยนแปลงตัวเราเอง เราจะพบว่าโลกก็จะเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเราและในวิถีแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เราได้มีประสบการณ์กับโลก ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความหมายที่ค่อนข้างกว้างและสามารถนำไปใช้ประโยชน์กับการผลิต การสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ กระบวนการวิธีการที่คิดค้นขึ้นมาใหม่เราคาดหวังว่า “ความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้การดำเนินชีวิตและสังคมของเราดีขึ้นเราจะมีสุขมากขึ้น โดยผ่านกระบวนการที่ได้ปรับปรุงขึ้นมาใหม่นี้ทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ” ประกอบกับการได้มาจากประสบการณ์ที่ได้รับจากธรรมชาติ เช่น เมื่อเห็นทิวทัศน์ที่อยู่ด้านหน้ามนุษย์จึงอยากเลียนแบบสภาพจากธรรมชาติที่เห็นให้เป็นรูปภาพ ซึ่งมนุษย์สามารถสร้างสรรค์ได้หลากหลายสิ่ง เช่น ภาพทิวทัศน์ ภาพบุคคล ภาพหุ่นนิ่ง เป็นต้น

โดยจิตรกรรมตะวันตกของยุคก่อนประวัติศาสตร์นั้น มนุษย์ยังไม่มีตัวอักษรยังไม่มีความรู้เรื่องอุปกรณ์ใช้งานในการสร้างสรรค์ แต่ด้วยสัญชาตญาณเป็นแรงบันดาลใจในการเลียนแบบธรรมชาติเห็นได้จากจิตรกรรมที่ปรากฏตามผนังถ้ำต่อมาจึงค่อย ๆ เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของตนลงไป การพัฒนาต่อไปของมนุษย์มีการสร้างเป็นอักษรภาพและให้ความหมายทางสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งผลงานจิตรกรรมมีความสอดคล้องกับความเชื่อ มนุษย์ในยุคนั้นเชื่อในอำนาจของพระเจ้าตามธรรมชาติ เคารพดวงดาวและปรากฏการณ์อื่น ๆ ที่หาคำตอบไม่ได้ อย่างเป็นที่เห็นได้จากยุคอียิปต์เรื่อยมาถึงยุคกรีกและโรมัน เมื่อมนุษย์เริ่มมีการพัฒนามากยิ่งขึ้นจนมาถึงสมัยฟื้นฟูที่นำศิลปะของกรีกและโรมันมาพัฒนาขึ้นใหม่ อีกทั้งยังมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับศาสตร์วิชาการในหลาย ๆ แขนง ด้วยความเชื่อที่ว่ามนุษย์คือศูนย์กลางของจักรวาลจิตรกรรมในสมัยนี้ จึงมีรูปลักษณะที่เน้นเรื่องราวของชีวิตและสิ่งแวดล้อม มีการใช้ภาพคนให้มีความโดดเด่นเป็นประธานของภาพ มีการศึกษาและใช้แสงเงาที่เหมือนจริงเก็บรายละเอียดของวัตถุและประณีต

งดงาม ซึ่งความเคลื่อนไหวของรูปลักษณะของผลงานจิตรกรรมมีรูปแบบที่เป็นแนวทางเกิดขึ้น มากมายจากความเจริญทางด้านวัฒนธรรม และสังคมยาวนานจนถึงศตวรรษที่ 20

สำหรับศิลปะสมัยใหม่มีรูปลักษณะไปในแนวทางเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ซึ่งองค์ประกอบสำคัญน่าจะไม่ใช่เฉพาะเทคนิคแบบสมัยเดิม ๆ แต่เริ่มมีการใช้เทคนิคและวัสดุใหม่ ๆ ศิลปินเริ่มหาเทคโนโลยีมาใช้กับผลงานให้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานจิตรกรรม โดยจะถ่ายทอดเรื่องราวแนวคิดแบบนามธรรม ทำให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแบบใหม่ ๆ ซึ่งรูปลักษณะ แนวคิดของศิลปกรรมร่วมสมัยของฝั่งตะวันตกในปัจจุบันจะสนใจเรื่องปัญหาของมนุษย์ที่มีผลอันเกิดมาจากสังคมและเทคโนโลยีเข้ามาครอบงำ และความไม่สมดุลทางระบบนิเวศวิทยาเป็นผลให้ศิลปินในปัจจุบันหันมาสนใจทางด้านสิ่งแวดล้อมและสังคมเพื่ออยากทำให้สิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น สำหรับงานศิลปะของประเทศไทยก็มีรูปลักษณะของงานศิลปกรรมที่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งในยุคเริ่มต้นนั้นประเทศไทยตั้งอยู่ในย่านศูนย์กลางอารยะธรรมที่หลากหลายชนิด ทำให้เกิดสกุลช่างแบบต่าง ๆ ขึ้น และส่วนใหญ่งานศิลปะของไทยสร้างขึ้นเพื่อพระพุทธศาสนา การสร้างสรรค์ของจิตรกรรมนั้น ศิลปินจะคิดรูปร่างจากอุดมคติขึ้นมาเสียก่อน แล้วจึงถ่ายทอดมาเป็นรูปภาพซึ่งต่างจากฝั่งตะวันตกในยุคแรก ๆ งานจิตรกรรมของไทยจึงเป็นลักษณะ 2 มิติ แสดงความรู้สึกของภาพด้วยเส้น ท่าทาง การกำหนดความแตกต่างของสีและทัศนียภาพแบบมุมมองจากที่สูง ซึ่งหลักฐานงานจิตรกรรมในสมัยโบราณมีข้อมูลให้ศึกษาน้อยมาก ส่วนใหญ่ผลงานจะเป็นแต่่างานตกแต่งเครื่องประดับและลวดลายงานประดับสถาปัตยกรรม ส่วนในงานจิตรกรรมจะเริ่มเห็นชัดเจนในสมัยอยุธยาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ซึ่งรูปลักษณะเริ่มมีการพัฒนามากขึ้นจะเริ่มมีการเขียนภาพพงศาวดารบันทึกประวัติศาสตร์ เริ่มมีการเขียนแสดงความรู้สึกใกล้ไกล ตลอดจนมีการใช้องค์ประกอบแบบภาพเขียนตะวันตกด้วย ซึ่ง “ขรัวอินโข่ง” จะเป็นผู้ริเริ่มนำเอาความคิดของตะวันตกและดัดแปลงให้เข้ากับรูปแบบของงานจิตรกรรมของไทย ซึ่งช่วงนั้นประเทศไทยเริ่มรับเอาวัฒนธรรมจากต่างชาติเข้ามาในประเทศมากขึ้น ซึ่งผลงานส่วนใหญ่จะอยู่ตามผนังโบสถ์ วิหารของวัดต่าง ๆ จนเมื่อประเทศไทยมาถึงยุคสมัยปัจจุบันเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของงานจิตรกรรม ซึ่งศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานเริ่มแสวงหาแนวทางและรูปลักษณะใหม่ และเริ่มเข้าสู่ยุคศิลปะสมัยใหม่ โดยระยะแรกศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เข้ามา มีบทบาทสำคัญที่ช่วยสอนให้คนไทยได้รู้จักศิลปะสมัยใหม่แบบชาติตะวันตก ทำให้เกิดศิลปินที่ทำงานร่วมสมัยมากขึ้น ซึ่งปัจจุบันผลงานศิลปะมีแนวคิดสะท้อนชีวิตของสังคมคนไทยโดยรับแรงบันดาลใจจากผลกระทบของสภาพแวดล้อมรอบตัวมากขึ้น ดังที่ วิรุณ ตั้งเจริญ (2534, หน้า 144) ได้กล่าวว่า “ปัจจัยในการสร้างสรรค์ศิลปะสมัยใหม่ในปัจจุบันมีหลายปัจจัย คือ 1. ด้านการเมือง และ

สังคม 2. ด้านปัญญาและความคิด 3. ด้านวิทยาศาสตร์ 4. ด้านประสบการณ์ และ 5. ด้านวัสดุอุปกรณ์” ซึ่งจากมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของผู้วิจัยได้สรุปไว้ดังนี้

ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
อายุราว 20,000-10,000 ปีก่อนคริสตกาล	ยุคหินเก่า (Paleolithic)	<p>การสร้างผลงานจะใช้รูปลักษณะของสัตว์แทบทั้งหมด ซึ่งมนุษย์ถ้าที่เป็นจิตรกรพยายามเลียนแบบให้เหมือนธรรมชาติมากที่สุด สัตว์แต่ละตัวมีท่าทางเคลื่อนไหวไม่แข็งทื่ออยู่หนึ่งกับที่มีการวาดด้วยเส้นอันแข็งแรงเด็ดเดี่ยว</p> <p>เป็นภาพที่มองเห็นด้านข้างขาหน้าและหลังอย่างละข้าง ส่วนหัวและเขาสัตว์กลับมองเห็นด้านหน้า</p> <p>วิธีการมองเช่นนี้ เรียกว่าทัศนียภาพที่บิดเบี้ยว (Twist Perspective)</p> <p>ลายเส้นรอบนอกรูปสัตว์มีทั้งจุดขีดเป็นร่องลึกหรือไม่ก็ใช้สีดำตัดเส้นกับสีแดงระบายตัวสัตว์</p> <p>สรุปความหมายของศิลปะที่ใช้รูปลักษณะต่าง ๆ ของสัตว์ที่พบเห็นหรือสังเกตใช้แทนความหมายเป็นแนวความคิดหรือความเชื่อ โดยมีการใช้รูปร่างของสัตว์ในการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเป็นลายเส้นหรือลงสีที่ได้จากธรรมชาติอย่างง่าย ๆ บนผนังถ้ำ</p>	 <p>ถ้ำอัลตามิรา (Altamira Cave) ทางตอนเหนือของ สเปน</p>  <p>ถ้ำลาสโก (Lascaux Cave) อยู่ในหุบเขาทางตะวันตกเฉียงใต้ ของ ฝรั่งเศส</p>  <p>ภาพเขียนมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ ภายในถ้ำในอุทยานแห่งชาติ Tassili n'Ajjer ที่ แอลจีเรีย</p>

ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>อายุราว 3,000-1,000 ปีก่อนคริสตกาล</p>	<p>อียิปต์ (Egypt)</p>	<p>รูปลักษณ์ของจิตรกรรมส่วนใหญ่ จะใช้เป็นงานตกแต่งเพื่อประดับ สุสาน ฉากของผลงานจะเป็นการ ทำเกษตรกรรมและการล่าสัตว์ เป็น การบอกเล่าหรือไม่กี่เป็นเรื่องราว เกี่ยวข้องกับระหว่างมนุษย์กับ ธรรมชาติ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับ วิญญาณ (Ka) มีการวาดเป็น เรื่องราวของคนตายที่มีความ จงรักภักดีกับเทพทั้งหลาย โดยจิตร กรรมจะเน้นสัดส่วนบุคคลสำคัญเช่น ผู้ตายกับที่พระเจ้าให้มีขนาด ใหญ่โตโดดเด่นเป็นสง่า ซึ่งจะ ไม่นิยมวาดเส้นเงาจึงทำให้เป็นภาพ แบนและมีการจัดภาพแบบเรียง แถวหน้ากระดานหรือทับซ้อนกัน ไม่สร้างระยะให้ดูลึกตื้นตามหลัก ทฤษฎีทัศนียภาพ (Perspective) โดยสีจะใช้สีฝุ่นซึ่งนำมาจาก ธรรมชาติ และใช้เทคนิคการวาด ด้วยการระบายบนฝาผนังแบบที่ที่ ผนังสีแห้งแล้ว แบบเฟรสโก เซ็ก โก (Fresco Secco) และแบบผนัง ปูนยังเปียกอยู่อย่าง เฟรสโก (Fresco)</p>	<p></p> <p>ภาพการล่าสัตว์ปีก จากสุสานของ พระเจ้าอามเนมเนมเฮบ</p> <p></p> <p>จิตรกรรมฝาผนังที่เขียนด้วยเทคนิค แบบเฟรสโกในสุสานของนักที่</p>

ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>อายุราว 4,000-500 ปี ก่อนคริสตกาล</p>	<p>เมโส- โปเตเมีย (Meso- potamia)</p>	<p>ผลงานจิตรกรรมส่วนมากใช้ในการ ตกแต่งกำแพงพระราชวัง แต่ เนื่องจากจิตรกรรมชำรุดเสียหายได้ ง่าย จึงปรากฏเหลือหลักฐานเพียง เล็กน้อย ซึ่งสภาพที่ยังพอมีเหลือให้ เห็นร่องรอยมีการระบายสีให้ภาพดู แบน ไม่มีแสงเงาและยังไม่รู้จัก หลักการใช้ทัศนียวิทยา สีทำจาก วัสดุธรรมชาติมีสีขาว น้ำเงิน แดง และสีดำ ที่ใช้กันแพร่หลาย ส่วน เนื้อเรื่องจะเป็นเรื่องราวของกษัตริย์ และเทพเจ้าความสำคัญของ จิตรกรรมมีความสำคัญน้อยกว่า ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม ซึ่งรูปลักษณ์ของงานประติมากรรม จะนิยมสร้างเป็นรูปแบบนูนต่ำ (Bas-Relief) โดยมากจะมีเรื่องราว เกี่ยวกับเทพเจ้าและการล่าสัตว์ หรือไม่ก็เป็นเรื่องของการ ชนะศึก</p>	<div data-bbox="1091 472 1493 869" data-label="Image"> </div> <p>ภาพนูนต่ำพระเจ้าอัสซูร์บานิปาล ทรงสังหารสิงโต</p> <div data-bbox="1091 1048 1493 1312" data-label="Image"> </div> <p>ขบวนแห่งของเมนเดสและ พวกเปอร์เซีย</p>

ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>อายุราว 700-300 ปีก่อน คริสตกาล</p>	<p>กรีก (Greek)</p>	<p>เนื่องจากผลงานที่เป็นงานจิตรกรรมในสมัยนี้มีหลงเหลืออยู่น้อยมาก เท่าที่มีส่วนใหญ่มักจะเป็นการเขียนลวดลายประดับบนแจกัน ซึ่งลักษณะเด่นของผลงานจะเป็นกรรมวิธีการวาดภาพ “คนสีดำ” บนพื้นดินสีแดง ซึ่งใช้วิธีขีดเป็นลายเส้นรอบนอกของภาพคนภายในภาพคนสีดำ ตกแต่งส่วนรายละเอียดของเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับด้วยสีม่วงและขาว และผลงานที่มีความโดดเด่นชิ้นหนึ่ง คือ แจกันที่มีลายของทหารนั่งเล่นหมากรุกกระดาน โดยจิตรกรวาดลวดลายแบบเรขาคณิตให้เห็นอยู่บ้าง โดยมีการเขียนจมูกอันแหลมยาวและมีรูปร่างแบนแบน มีสัดส่วนของร่างกายสมส่วน มีการวาดข้อต่อและการงอส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ที่ชัดเจนทำให้รู้ว่าเริ่มมีการศึกษาลักษณะกายวิภาคของมนุษย์ ผลงานมีการจัดองค์ประกอบให้ดูน่าสนใจด้วยการใช้เส้นของหอกซ้ายและขวาเป็นเส้นทแยงมุม จึงทำให้ผลงานดูน่าสนใจและมีความเข้มข้นของการแข่งขันเกมกระดานน่าสนใจมากขึ้น</p>	<div data-bbox="1091 465 1493 1003" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1091 1012 1493 1111">ภาพประดับแจกันวาดเรื่องราวนักรบ โดยลงสีดำบนพื้นหลังสีแดง</p> <div data-bbox="1091 1182 1493 1469" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1091 1478 1493 1576">ภาพประดับแจกัน ลายทหารกรีกเล่นหมากรุกกระดาน</p>

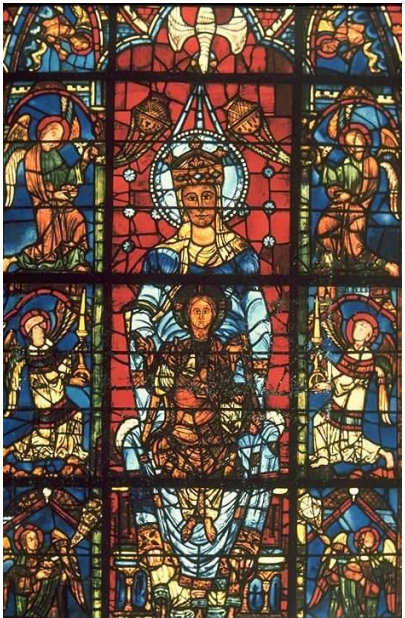
ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>อารยธรรม ค.ศ. 500 - 1,000</p>	<p>โรมัน (Roman)</p>	<p>ผลงานสร้างสรรค์ทางจิตรกรรม โดยทั่วไปจะใช้เป็นการวาดตกแต่งประดับสถาปัตยกรรมตามโบสถ์และสุสาน ส่วนมากนิยมวาดเรื่องราวที่เกี่ยวกับเทพนิยายกรีก โดยใช้วิธีจิตรกรรมปูนเปียกเฟรสโก มีการใช้พู่กันตัดเส้นอย่างรวดเร็ว แต่การลงน้ำหนักยังไม่คำนึงถึงแสงเงามากนัก ซึ่งผลงานส่วนใหญ่ยังมีอิทธิพลของศิลปะกรีกเป็นต้นแบบ อยู่ในหลาย ๆ อย่าง แต่รายละเอียดเริ่มนิยมความเป็นจริงตามธรรมชาติมากขึ้น ส่วนด้านจิตรกรรมฝาผนังที่เมืองปอมเปอี มีการค้นพบว่าการในยุคนี้จิตรกรจะมีการสร้างสรรค์ศิลปะแบบลวงตาแล้ว ซึ่งมีชื่อเรียกว่า ปอมเปอีเยนสไตล์ (Pompeian Style) จะมีการเขียนบนฝาผนังเป็นรูปอาคารบ้านเรือนให้ดูวิจิตรพิสดาร ทำให้ดูลวงตาคล้ายกับเสาจริง อาคารสถาปัตยกรรมจริง ซึ่งส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลในการออกแบบจากละครในสมัยนั้น ภายในภาพจะเล่นแสงเงาทำให้เกิดมิติที่สามดูตื่นลึกลับชัดเจน</p>	 <p>จิตรกรรมแบบเฟรสโกฝาผนัง รูปคนที่เมืองปอมเปอี</p>  <p>ภาพจิตรกรรมวาดประดับฝาผนัง เขียนเป็นสถาปัตยกรรมที่มี ลักษณะลวงตา</p>

ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
คริสต์ศตวรรษ 500 - 1,000	ไบเซนไทน์ (Byzantine)	<p>จิตรกรรมที่ใช้รูปลักษณะสมัยนี้ในระยะแรก เต็มไปด้วยการใช้สีสันและรูปแบบอันถูกต้องตามมีเรื่องราวเป็นการสอนศาสนาด้วยภาพมีการใช้หินสีประดับเป็นภาพที่เรียกว่า โมเสก (Mosaic) เป็นกรรมวิธีที่นิยมกันอย่างแพร่หลายส่วนมากใช้สีน้ำเงินเข้มหรือสีทองเป็นสีพื้น ภาพของพระคริสต์ชอบวางเด่นอยู่ตรงกลางไว้หน้าวงกลมและผมหาว ซึ่งในยุคสมัยนี้การระบายสีแบบเฟรสโก มีการทำกันน้อยมาก เพราะเนื่องจากเมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการ โมเสกแล้ว จะมีความคงทนถาวรที่น้อยกว่า นั่นจึงทำให้การเขียนแบบปูนเปียกมีเหลือเพียงเล็กน้อย</p>	 <p>รูปเคารพพระเยซู ศิลปินใช้เทคนิค กระเบื้องโมเสก</p>  <p>ภาพพระแม่มาเรียและพระบุตร ศิลปินวาดลงบนแผ่นไม้ปิดทองคำ</p>

ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
คริสต์ศตวรรษที่ 12 - 14	กอทิก (Gothic)	<p>ในยุคนี้จะมีความเจริญรุ่งเรืองในฝรั่งเศส ซึ่งในยุคนี้จะมีการสร้างโบสถ์วิหารกันอย่างมากมาย ผลงานเลยเป็นเฉพาะไว้ติดตั้งในนี้เพื่อประดับตกแต่ง นั่นก็คือการทำกระจกระบายสี (Stain Glass) เพื่อใช้กรองแสงที่ผ่านเข้ามาในสถาปัตยกรรมทำให้เกิดแสงสีที่งดงาม ซึ่งการทำกระจกสีนี้นับเป็นจิตรกรรมที่ขึ้นหน้าขึ้นตา และแสดงความคิดเป็นเอกลักษณ์สมัยกอทิกด้วย และเรื่องราวส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับศาสนาเช่น ภาพแม่พระหรือนักบุญต่างๆ</p> <p>ส่วนผลงานจิตรกรรมในยุคนี้ศิลปินจะใช้การวาดลงบนแผ่นไม้ขนาดใหญ่ โดยมีลักษณะต่อกันเป็นตอนๆแบบบานพับประตู ซึ่งเนื้อเรื่องจะเป็นรูปเคารพจะเป็นพระเจ้า หรือ พระแม่มารี ส่วนใหญ่</p>	 <p>ภาพนักบุญส่งสาร ผลงาน ชิโมนี มาร์ตินี</p>  <p>ภาพพระแม่มารีและพระบุตร เทคนิคกระจกระบายสี</p>


ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
คริสต์ศตวรรษที่ 14 - 16	เรอเนสซองส์ (Renaissance)	<p>ในยุคสมัยนี้ผลงานศิลปะกลับมามีการพัฒนาและเจริญขึ้น นิยมเป็นอย่างมากประกอบกับศิลปป็นริเริ่มที่สนใจลักษณะมนุษย์มากขึ้น และมีการศึกษาค้นคว้าวิธีการสร้างงานของศิลปะกรีกและโรมัน นำของเก่ากลับมาศึกษาใหม่เพื่อให้มีความเข้าใจทั้งวิธีการคิดตามหลักทัศนียวิทยา (Perspective) การศึกษาระบบร่างกายของมนุษย์ในศาสตร์ของกายวิภาคซึ่งต่าง ๆ นี้รวมผสมผสานกับหลักธรรมของศาสนาคริสต์ได้อย่างกลมกลืน ซึ่งศิลปินในยุคนี้มีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นอย่างมาก ซึ่งศูนย์กลางของยุคเรอเนสซองส์ จะอยู่ที่นครฟลอเรนซ์ ผลงานที่สำคัญในยุคแรกอย่างเช่นการกำเนิดวินัสของบอตติเชลลี แสดงรูปทรงของวินัสโดยใช้เส้นอันอ่อนหวานและรูปคนที่ดูเคลื่อนไหวตลอดทั้งภาพ ส่วนในยุครุ่งเรืองจะมีศิลปินเอกอย่างเลโอนาร์โด มิเกลันเจโล และราฟาเอล ศิลปินเหล่านี้จะใช้รูปลักษณะของคนในการแสดงออกเมื่อศึกษาจะเห็นได้ว่าศิลปินแต่ใช้หลักมนุษยวิทยาในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างยอดเยี่ยมไร้ที่ติ</p>	 <p>Birth of Venus ผลงาน ชัลโด บอตติเชลลี</p>  <p>Creation of Adam ผลงาน มิเกลันเจโล</p>  <p>The School Of Athens ผลงาน ราฟาเอล</p>

ตารางที่ 2-1 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของยุคต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
คริสต์ศตวรรษที่ 15 - 17	ยุคบาโรก (Baroque)	จิตรกรรมสมัยนี้ผลงานจะเต็มไปด้วยเรื่องราวของนาฏกรรมมากขึ้นกว่าสมัยเรนาซองส์ และมีการใช้สีสดแสงเงาจัดและเงามืดชัดเจน ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อกระตุ้นอารมณ์ของผู้ดูผลงานแทนที่จะสร้างความสงบเหมือนสมัยก่อน การสร้างสรรค์ผลงานจะมีการจัดหุ่นคนจริงเพื่อเขียน โดยใช้แสงบนตัวแบบและมีฉากหลังที่ดำมืด อย่างเช่น ผลงานการวางใจ หรือการใช้แสงตัดกัน เช่นผลงาน แรมบรันด์	 <p>จุดตัดหัวโฮโลเฟิร์นเนส ผลงาน การวางใจ</p>  <p>The Night Watch ผลงาน แรมบรันด์</p>
คริสต์ศตวรรษที่ 17 - 18	ยุคโรโกโก (Rococo)	ศิลปะในสมัยนี้รูปลักษณะส่วนใหญ่จะเป็นเพื่อตกแต่งสถาปัตยกรรมของชนชั้นสูงในฝรั่งเศส ผลงานจะมีบรรยากาศราวกับความฝัน ภาพหญิงสาวจะวาดระบายให้สีผิวมีสีขาวยาวเรื่อกับสีชมพูราวกับสีภายในหอยมุก เรื่องราวของภาพรักเกี่ยวกับเทพนิยายโบราณงานรื่นเริงที่มีบรรยากาศหรูหราหรือเนื้อหาเกี่ยวกับกามารมณ์ โดยศิลปะในยุคนี้เจริญรุ่งเรืองอยู่ในราชสำนักของพระเจ้าหลุยส์ที่ 15 แห่งฝรั่งเศส และเชื่อมความนิยมไปพร้อมกับ การปฏิบัติใหญ่ของฝรั่งเศส	 <p>The Swing ผลงาน ฟราโกนาร์</p>

ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
ประมาณช่วง ค.ศ.1800-1900	นีโอ คลาสสิก (Neo- Classic)	รูปลักษณะของศิลปะลัทธินี้จะมี แนวคิดเป็นแนวใหม่ ผลงานจะมี กลิ่นไอของศิลปะยุคโบราณซึ่ง เนื้อหาจะเป็นการถ่ายทอดเรื่องราว ตามเทพนิยายกรีกและมีเรื่องราว ส่วนใหญ่ที่เกี่ยวกับสภาพสังคมและ การปกครอง ซึ่งรูปลักษณะของผู้คน ในงานศิลปะจะมีความสง่างาม แข็งแรง มั่นคง เขียนถูกต้องตาม หลักกายวิภาคใช้สีกลมกลืนมีดุลย ภาพของแสงและเงาที่งดงาม เช่น ผลงาน ชาก ลุย ดาวิด	 Death Of Marat ผลงาน ฌัก-หลุยส์ ดาวิด
ประมาณช่วง ค.ศ.1810-1910	โรแมนติก (Romantic)	ลัทธิโรแมนติก หรือศิลปะแบบ จินตนาการนิยม เกิดขึ้นต่อจาก ลัทธินีโอคลาสสิก เป็นศิลปะที่เน้น อารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจเร้าใจ ต่อผู้ชมผลงาน ซึ่งงานสร้างสรรค์ ศิลปะลัทธินี้ได้รับอิทธิพลจากการ เปลี่ยนแปลงทางการเมือง สังคม และ เศรษฐกิจ ในสมัยนั้น โดยเหตุการณ์ ปฏิวัติฝรั่งเศส การปฏิวัติอุตสาหกรรม จึงทำให้ศิลปินทั้งรูปแบบแนวคิด แบบเก่าหันมายึดติดกับเหตุผล แล้ว หันมาทำงานสร้างสรรค์ตามความ ต้องการของตนเองอย่างมีเสรีมากขึ้น ซึ่งงานในลัทธินี้จะเน้นการใช้ สี เส้น การลงน้ำหนักที่รุนแรงมุ่งให้เกิด ความสะท้อนอารมณ์	 Raft Of The Medusa ผลงาน เซอโดอร์ ฌีรีโก  The Third Of May 1808 ผลงาน โกยา

ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>ประมาณช่วง ค.ศ.1850-1880</p>	<p>เรียลลิสม์ (Realism)</p>	<p>มีจุดเริ่มต้นในฝรั่งเศส โดยกลุ่มศิลปินที่มีแนวความคิดไม่เห็นด้วยกับศิลปะก่อนหน้านี้ที่ยังยึดถือประเพณีและตัวตนเป็นหลัก ซึ่งศิลปินกลุ่มเรียลลิสม์ยังมีความเห็นว่ารูปลักษณ์ยังมีความเป็นอุดมคติ ไม่ใช่ความจริงกับชีวิตที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน จึงคิดรูปแบบตามแนวของตัวเองที่ใกล้กับความเป็นจริง ศิลปะเรียลลิสม์คือศิลปะสังคมนิยมจึงมีรูปลักษณ์ที่ปรากฏรูปแบบในธรรมชาติในเชิงวิพากษ์วิจารณ์สังคม (Socially Critical Images) ภาพจะเกี่ยวกับชีวิตของคนเมืองและชนบท เช่น ความยากจน การปฏิบัติ ความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยเน้นรายละเอียดเหมือนจริงมากที่สุด</p>	<div data-bbox="1094 472 1489 768" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1214 781 1369 810">The Gleaners</p> <p data-bbox="1121 831 1461 869">ผลงาน ฌ็อง-ฟร็องซัว มิลเลต์</p> <div data-bbox="1094 947 1493 1261" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1153 1274 1430 1303">Le Déjeuner sur l'Herbe</p> <p data-bbox="1166 1323 1417 1361">ผลงาน เอ็ดวัวร์ มาแนต์</p> <div data-bbox="1094 1429 1493 1682" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1179 1695 1406 1724">The Stone Breakers</p> <p data-bbox="1153 1744 1430 1783">ผลงาน กุสตาฟว์ กูร์เบต์</p>

ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>ประมาณช่วง ค.ศ.1890-1910</p>	<p>อิมเพรส ชันนิสม์ (Impress ionism)</p>	<p>ศิลปินในลัทธินี้ได้ฉีกกรอบจากการ วาดในห้องสตูดิโอมาตั้งแต่อดีต ออกมาวาดภาพกลางแจ้งมากกว่า ศิลปินทั่วไปในยุคก่อนนิยมกัน เพื่อที่จะลอกเลียนแสงของ ธรรมชาติที่แปรเปลี่ยนอยู่เสมอใน มุมมองต่าง ๆ ซึ่งรูปลักษณ์ของ ผลงานจะมุ่งเน้นการวาดภาพที่ใช้ สายตาสัมผัสรับรู้ในช่วง ณ เวลานั้น และเป็นช่วงเวลาที่จับพลันและมี การแยกแยะสีที่จะเข้ามาประกอบ กันเข้าเป็นแสงที่ส่องต้องสิ่งต่างๆ ทำให้เกิดพื้นผิวภาพที่เต็มไปด้วย สีตันที่แปรเปลี่ยนเป็นลักษณะภาพ ที่เต็มไปด้วยความเคลื่อนไหวไม่ หยุดนิ่ง ซึ่งเนื้อหาของผลงานจะเป็น เรื่องธรรมดา ๆ และมุมมองของ ทิวทัศน์ที่ศิลปินสนใจ</p>	<div data-bbox="1091 472 1493 965" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1161 981 1422 1070"> Woman with a Parasol ผลงาน โกลด์ โมเนต์ </p> <div data-bbox="1091 1144 1493 1592" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1161 1608 1422 1697"> Dance Class ผลงาน แอดการ์ เดอกา </p>

ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
ประมาณช่วง ค.ศ.1880-1890	โพสต์ อิมเพรส ชันนิส (Post Impress ionism)	รูปลักษณะผลงานศิลปะของศิลปิน กลุ่มนี้ จะมุ่งเน้นการแสดงออกทาง ความรู้สึก อารมณ์ จิตวิญญาณ มากกว่ามุ่งเน้นนำเสนอความเป็น จริงทางวัตถุ หรือผ่านการใช้สีที่ รุนแรงและเกินความเป็นจริง โดย เน้นความพอใจของศิลปินเป็นหลัก โดยไม่ยึดถือกฎเกณฑ์หรือธรรมเนียม ใดในอดีต สีที่ใช้นั้นจะสื่อถึง พลังที่ถูกบีบคั้น บังคับ กดดัน ที่อยู่ ในจิตใจของตนผ่านฝีแปรงของการ ระบายลงบนผลงานอย่างอิสระ	 Self-Portrait ผลงาน วินเซนต์ แวน โก๊ะ
ประมาณช่วง ค.ศ.1860-1960	โฟวิสม์ (Fauvism)	ลักษณะของศิลปะในกลุ่มนี้ศิลปิน จะเน้นใช้รูปทรงที่เป็นรูปลักษณะ อิสระ มีการใช้สีที่สดใสและตัดกัน อย่างรุนแรง ซึ่งการสร้างสรรค์จะ เน้นสร้างงานตามสัญชาตญาณของ ตนเองและแสดงออกอย่างเต็มที่ ทำ ให้ผลงานเกิดการสร้างสรรค์อย่าง สนุกสนาน อันเกิดจากลีลาของรอย แปรงและจังหวะของสิ่งต่างๆ ที่เป็น องค์ประกอบภายในภาพ นอกนั้น ยังมีการใช้เส้นมาใช้ในการตัดขอบ ของสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างความโดดเด่น ทำให้เกิดการเน้นระยะใกล้ ไกล เพิ่มขึ้น	 The Dance ผลงาน อองรี มาติส

ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>ประมาณช่วง ค.ศ.1881-1973</p>	<p>คิวบิสม์ (Cubism)</p>	<p>ศิลปินในกลุ่มนี้จะใช้รูปทรงของ โครงสร้างเรขาคณิตมาผสมผสาน ในการสร้างสรรค์ผลงาน เขาเชื่อว่า รูปทรงเรขาคณิตเป็นรากฐานของ รูปทรงธรรมชาติทั้งหมด ซึ่งผลงาน จิตรกรรมที่ได้รับการตัดทอน รูปทรงจะมีลักษณะเป็นเหลี่ยมมุม คล้ายลูกบาศก์ทรงเรขาคณิต ซึ่งบาง ทีก็แสดงการทับซ้อนและปิดบัง ระหว่างกัน รวมทั้งมีการตัดทอนทำ ให้รูปทรงดูง่ายมากขึ้นกว่า รูปลักษณะจริงนั้น ๆ ด้วย</p>	 <p>Les Demoiselles d' Avignon ผลงาน ปีกัสโซ</p>
<p>ประมาณช่วง ค.ศ.1881-1966</p>	<p>ฟิวเจอริส (Futurism)</p>	<p>รูปลักษณะของผลงานกลุ่มศิลปินนี้ จะเป็นแนวคิดที่เกี่ยวกับทฤษฎีของ การเคลื่อนไหวเกี่ยวข้องกับพลังทาง เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ รูปแบบที่สร้างสรรค์จะเป็นการ แสดงออกถึงความเคลื่อนไหว ความอึกทึกครึกโครม ความสับสน โดยให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมด้วย</p>	 <p>The City Rises ผลงาน อุมแบร์โต บอชโซนิ</p>

ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>ประมาณช่วง ค.ศ.1860-1950</p>	<p>เอ็กซ์เพรส ชันนิส (Express ionism)</p>	<p>รูปลักษณะของศิลปะแนวนี้มุ่งแสดง อารมณ์ความรู้สึกของพลังที่ถูกบีบ คั้นกดดัน ศิลปินจึงปล่อยอารมณ์ ผ่านฝีแปรงที่ทำให้ความรู้สึกแข็ง ๆ และรุนแรง การระบายสีจะ ตรงไปตรงมาและนิยมระบายสีทับ ซ้อน (Impasto) เพื่อแสดงความรู้สึก ลึก ๆ ข้างในจิตใจ มีการใช้เส้นและ ตัดเส้นรอบนอก เพื่อให้รูปทรง เด่นชัดและแข็งแกร่ง ซึ่งศิลปินใน กลุ่มนี้จะทำงานสะท้อนแนวคิด เกี่ยวกับสังคม การเมือง ความ เลวร้ายของสังคม</p>	 <p>The Scream ผลงาน เอ็ดวาร์ด มุงก์</p>
<p>ต้นคริสต์ ศตวรรษที่ 20</p>	<p>ดาดา (Dadaism)</p>	<p>เป็นศิลปะที่ไร้กฎข้อบังคับมี อิสระเสรีในการสร้างผลงานและ ต่อต้านรูปแบบของงานศิลปะเดิม ๆ อีกทั้งยังมีปัจจัยต่อต้านสงคราม สังคม การเมือง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ส่งผลให้ผลงานศิลปะถูก สร้างสรรค์จากวัสดุหรือวิธีคิดที่ หลากหลาย ไม่อยู่ในกรอบเดิม ๆ รวมไปถึงรูปลักษณะของความงาม หรือสุนทรียภาพของผลงานที่ถูก สร้างขึ้นใหม่ ซึ่งวัตถุประสงค์ใน ชีวิตประจำวันก็อาจจะเป็นงาน ศิลปะได้</p>	 <p>The Spirit of Our Time ผลงาน เรล ฮาวัสส์แมนน์</p>


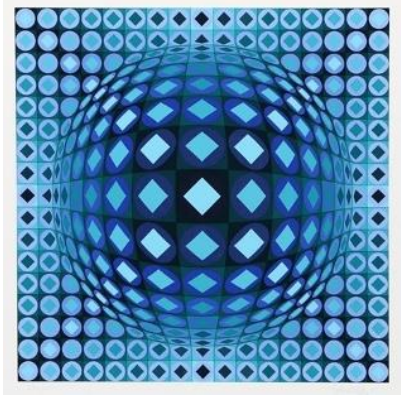
ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>ประมาณช่วง ค.ศ.1890-1990</p>	<p>เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)</p>	<p>ศิลปินในกลุ่มนี้จะสร้างสรรค์ผลงานโดยถ่ายทอดรูปลักษณะของงานออกมาจากจิตใต้สำนึก ความเพ้อฝัน ความแปลกแยก โดดเดี่ยว โดยงานศิลปะจะเริ่มต้นในช่วงของศตวรรษที่ 20 ในฝรั่งเศส ผลงานกลุ่มมักจะเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่ว่ามนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตใต้สำนึก และภายในงานจะเป็นการแสดงสัญลักษณ์หรือรูปลักษณะในความหมายที่แฝงนัยไว้หลายอย่าง ซึ่งอาจจะวาดให้ดูเหนือจริง แทรกอยู่ในผลงานซึ่งการสร้างสรรค์ของศิลปินจะอยู่เหนือกฎเกณฑ์รูปแบบใด ๆ ของโลกกายภาพ ศิลปินคนสำคัญได้แก่ ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali)</p>	<div data-bbox="1091 472 1493 891" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1161 904 1423 994">Soft Construction with Boiled Bean</p> <p data-bbox="1161 1014 1423 1055">ผลงาน ซัลวาดอร์ ดาลี</p> <div data-bbox="1091 1126 1493 1632" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1193 1648 1390 1682">I and the Village</p> <p data-bbox="1171 1704 1412 1738">ผลงาน มาร์ก ซากาล</p>

ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>ประมาณช่วง ค.ศ.1950-1990</p>	<p>แอบสแตรก (Astract)</p>	<p>แอบสแตรก (Astract) มีความหมายถึง นามธรรม ซึ่งรูปลักษณ์ของศิลปะที่ไม่มีอะไรเหมือนจริงในธรรมชาติ แต่จะเป็นความคิดที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นมา โดยแสวงหาวิธีการหรือการแสดงออกทางความคิดที่เป็นอิสระของ เส้น สี และรูปทรง จะมีกรรมวิธีในการแสดงออก คือ ตัดทอนสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติในรูปทรงที่เลื่อมมองดูง่าย รวมทั้งรูปทรงไม่ต้องการเสนอเรื่องราวใด ๆ การสร้างสรรค์จะเป็นแค่คำนึงถึงเส้นและสีเท่านั้น จะมีรูปลักษณ์ของผลงานแค่ ลวดลายคล้ายลายผ้าหรือลายกระเบื้องปูพื้นเท่านั้น</p>	<div data-bbox="1091 472 1493 1279" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1257 1294 1321 1323">No.5</p> <p data-bbox="1145 1346 1433 1375">ผลงาน แจ็กสัน พอลล็อก</p> <div data-bbox="1094 1458 1490 1899" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1230 1915 1353 1944">The above</p> <p data-bbox="1158 1966 1425 1995">ผลงาน ปีต โมนดริยาน</p>

ตารางที่ 2-2 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณ์มนุษย์ในงานศิลปะของลัทธิต่าง ๆ (ต่อ)

ช่วงเวลา	ลัทธิ	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
ตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1950	ป๊อปอาร์ต (Pop Art)	ศิลปะกลุ่มนี้เกิดขึ้นในอเมริกาและอังกฤษ ซึ่งศิลปินจะสะท้อนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมที่ปรากฏในปัจจุบัน กรรมวิธีสร้างสรรค์ผลงานนอกเหนือจากงานจิตรกรรม ศิลปินจะใช้วัสดุจริงมีทั้งการปะติดหรือเอาเทคนิคการผลิตในอุตสาหกรรมมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์ และบางครั้งก็อาจใช้แผ่นภาพโฆษณาเป็นวัสดุสร้างงาน ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบโดยศิลปะป๊อปอาร์ตก็เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบันได้อย่างชัดเจน	 <p>Marilyn Monroe ผลงาน แอนดี วอร์ฮอล</p>
เริ่มช่วง ค.ศ. 1960	อ็อปอาร์ต (Op Art)	อ็อปอาร์ต หรือ อ็อปติเคิล อาร์ต รูปลักษณ์ผลงานศิลปะกลุ่มนี้ ศิลปินใช้วิธีสร้างสรรค์โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความลวงตาและพื้นผิวของภาพ ระหว่างความเข้าใจและการมองเห็น ซึ่งศิลปะประเภทนี้เป็นศิลปะแบบนามธรรม เมื่อมองภาพผู้ชมอาจจะมีความรู้สึกว่าภาพนั้นมีการสั่นไหว เคลื่อนไหว ในภาพ มีภาพอีกภาพซ่อนอยู่หรือเป็นลายโค้งงอบิดเบี้ยว	 <p>Kezdi-Ga ผลงาน วิคตอร์ วาซารेलี่</p>

ตารางที่ 2-3 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะยุคต่าง ๆ ของประเทศไทย

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
ตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 1792 - 1981	สุโขทัย	ผลงานการเขียนงานจิตรกรรม ส่วนมากไว้เพื่อจุดประสงค์ ในการ ประดับตกแต่ง อาคารศาสนสถาน และเครื่องใช้ ที่เกี่ยวเนื่องในพุทธ ศาสนา เช่น ใน โบสถ์ วิหาร ศาลา การเปรียญ คูหาในสถูปเจดีย์ คัมภีร์ ต่าง ๆ และบนภาพพระพุทธรูป เป็นต้น ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวจาก พระไตรปิฎก เช่น พุทธประวัติ ชาดก ไตรภูมิ และอื่น ๆ ส่วน รูปลักษณะของลวดลายศิลปะจะ ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะอินเดีย ลังกา และเขมรผสมกัน แต่ก็มีลีลา แบบศิลปะสุโขทัยแฝงอยู่ด้วย	 <p>ภาพลายเส้นแกะสลักบนเพดาน วัดศรีชุม จังหวัดสุโขทัย</p>
เริ่มช่วง พ.ศ. 1893 - 2310	อยุธยา	ในสมัยอยุธยาส่วนใหญ่ จะเขียน เกี่ยวเนื่องกับพระพุทธศาสนา โดย ช่วงแรกจะได้รับอิทธิพลของศิลปะ แบบลพบุรี สุโขทัย และลังกา เนื้อเรื่องที่เขียนจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ เทพชุมนุม พุทธประวัติ ไตรภูมิ วิธีการเขียนยังคงใช้สีน้อย ภาพมี ลักษณะแบน และตัดเส้นด้วยสีขาว และสีดำ มีการปิดทองบนภาพบ้าง เล็กน้อย ผลงานที่โดดเด่นและยัง หลงเหลือความสมบูรณ์ คือ จิตรกรรมฝาผนังภายใน โบสถ์ วัด ใหญ่สุวรรณาราม จ.เพชรบุรี	 <p>ภาพจิตรกรรมฝาผนังเทพชุมนุม วัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี</p>

ตารางที่ 2-3 สรุปมูลเหตุสำคัญของรูปลักษณะมนุษย์ในงานศิลปะยุคต่าง ๆ ของประเทศไทย (ต่อ)

ช่วงเวลา	ยุคสมัย	รูปแบบของงานศิลปะ	ผลงานสำคัญ
<p>เริ่มช่วง พ.ศ. 2325</p>	<p>รัตน โกสินทร์</p>	<p>ช่วงสมัยแรกจิตรกรรมไทย มักใช้สี ตัดเส้น และปิดทองลงบนภาพ ผลงานส่วนใหญ่จะเป็นการเขียน เรื่องพุทธประวัติประดับผนังโบสถ์ แต่นับจากสมัย ร.3 เป็นต้นมา ชาติ ตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลต่อลักษณะ การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ของ ไทย มีการนำเทคนิคการเขียนภาพ ให้มีมิติตามแบบอย่างตะวันตก โดย ขรัว อิน โง่งเป็นศิลปินไทยคนแรก ที่ได้้นำแนวทางการวาดแบบ ตะวันตกที่แสดงทัศนียภาพในระยะ และแสดงให้เห็นแสงเงา จึงทำให้ ศิลปะของไทยพัฒนามากขึ้น</p>	 <p>ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดสุวรรณาราม</p>
<p>ปัจจุบัน</p>	<p>ศิลปะ สมัยใหม่</p>	<p>ในช่วงเริ่มต้นของศิลปะสมัยใหม่ ของไทยบุคคลที่มีบทบาทสำคัญใน การวางรากฐานศิลปะสมัยใหม่ของ ไทย คือ ศาสตราจารย์ ศิลป์ พีระศรี ซึ่งต่อมาท่านได้ตั้งโรงเรียน เพื่อสอนศาสตร์ทางด้านศิลปะ ทำ ให้ปัจจุบันมีศิลปินที่ทำงาน สร้างสรรค์ศิลปะจำนวนมาก และ ทำให้ผลงานศิลปะที่ใช้รูปลักษณะ ของมนุษย์ในปัจจุบันมีความ หลากหลายและน่าสนใจขึ้นมา</p>	 <p>“ร่างกายแม่” (แม่) หมายเลข 2 อัฐพร นิมมาลัยแก้ว</p>

แนวคิดเกี่ยวกับกายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยามนุษย์

ความหมายจากแนวคิด นำพร อินสิน (2555) กล่าวว่า ร่างกายมนุษย์ ประกอบไปด้วย การทำงานของอวัยวะหลายระบบที่ทำงานร่วมกัน เพื่อที่จะให้ร่างกายของเราสามารถที่จะดำรง ความสมดุลและสามารถทำงานได้อย่างปกติ การศึกษาให้เข้าใจโครงสร้างของร่างกายมนุษย์ ตลอดจนหน้าที่ของแต่ละอวัยวะ จะช่วยให้เข้าใจธรรมชาติการทำงานและเป็นพื้นฐานนำไปสู่การ ดูแลรักษาโรค การป้องกันโรคต่าง ๆ ที่เกิดจากการที่ส่วนของร่างกายมีความผิดปกติได้เป็นอย่างดี ความหมายของกายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของมนุษย์

กายวิภาคศาสตร์ (Human Anatomy) หมายถึง เป็นวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องถึงการศึกษา เกี่ยวกับโครงสร้าง (Structure) รูปร่างลักษณะ (Morphology) และตำแหน่งที่ตั้งของอวัยวะต่าง ๆ ของมนุษย์ คำว่า “Anatomy” มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก แบ่งออกเป็น 2 คำ คือ “Ana” มี หมายความว่า การแยกเป็นส่วน ๆ และ “Tomy” มาจากคำว่า “Tome” หมายความว่า การตัด ดังนั้น คำว่า “Anatomy” จึงหมายความว่า การตัดออกเป็นส่วน ๆ (Mader, 2004)

สรีรวิทยา (Physiology) เป็น วิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องถึงการศึกษาเกี่ยวกับหน้าที่ (Function) และการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย (Mader, 2004)

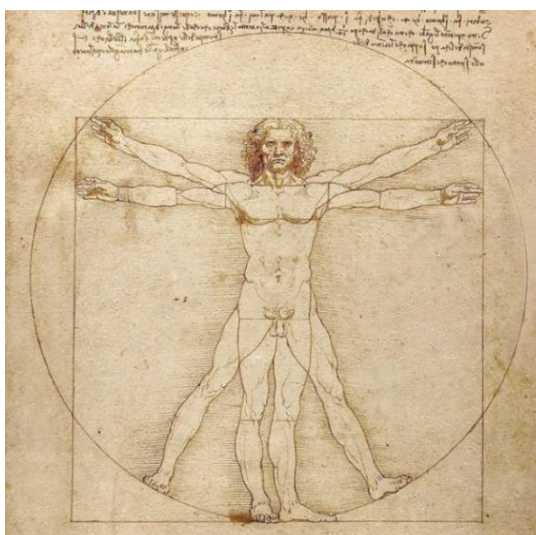
กายวิภาคศาสตร์ของมนุษย์ (Human Anatomy) หมายถึง วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้าง ของร่างกายมนุษย์ ที่ประกอบเป็นรูปร่างของร่างกาย รวมถึงตำแหน่งที่ตั้งของอวัยวะต่าง ๆ ว่าอยู่ ส่วนไหนของร่างกาย และส่วนต่าง ๆ นี้เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างไร สรีรวิทยาของมนุษย์ (Human Physiology) คือวิชาที่ศึกษาหน้าที่การทำงานของส่วน หรืออวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายมนุษย์เมื่อ รวมเข้ากันเป็นอวัยวะและระบบต่าง ๆ เหล่านี้ต้องทำงานประสานกันเพื่อให้ร่างกาย สามารถดำรงอยู่ ได้ตามปกติ ดังนั้นการศึกษากายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของมนุษย์ จึงเป็นการศึกษาถึงโครงสร้าง ร่างกายและ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกายทั้งระดับภายนอกและภายใน ระดับโครงสร้างขนาด ใหญ่จนถึง โครงสร้างขนาดเล็ก ตลอดจนการศึกษาถึงหน้าที่การทำงานของระบบร่างกาย ดังนั้นการ เรียนร่างกายมนุษย์ในระบบต่าง ๆ จึงต้องศึกษาทั้งกายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของมนุษย์ไป ควบคู่กันทั้งคนปกติและคนที่เจ็บป่วย เพื่อให้เราสามารถดูแลรักษาและป้องกันการเจ็บป่วยได้อย่าง เหมาะสม วิธีการศึกษากายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาแบ่งออกได้หลายวิธี แต่ในที่นี้จะกล่าวถึง ส่วนหลัก ๆ ของร่างกายที่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่าและเกี่ยวข้องโดยตรงกับงานวิจัยชิ้นนี้ เช่น ศึกษาโครงสร้างของของ ระบบกล้ามเนื้อ สรีระ ท้อง แขน ขา กระดูก เป็นต้น ซึ่งมีรายละเอียดของ แต่ละส่วนดังนี้ (นำพร อินสิน, 2555)¹

¹รายละเอียดในภาคผนวก ข

กายวิภาคศาสตร์และสรีระวิทยามนุษย์กับงานศิลปะ

หากจะกล่าวถึงความสำคัญและความงามทางกายวิภาคของมนุษย์ในทางศิลปะมีบทความวิชาการทางศิลปะ โดย เสวก จิรสุทธิสาร (2533) ได้กล่าวเอาไว้ว่า การศึกษาศิลปะทางทัศนศิลป์สิ่งที่เป็นเนื้อหาสาระที่สำคัญมากอย่างหนึ่งก็คือการเรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับรูปทรงของคน ทั้งที่เป็นเพศชายและเพศหญิง โดยมีการคำนึงถึงช่วงวัยระยะต่าง ๆ กันด้วย เพื่อให้เกิดการสังเกตและเปรียบเทียบความแตกต่างกันของรูปร่างและสัดส่วนของแต่ละช่วงอายุ เพื่อความถูกต้องและสมจริงในการทำงานทางการวาดและการปั้นภาพคน และทุกวันนี้การเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับสัดส่วนและลักษณะความงามของคนยังคงถูกบรรจุอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนของสถาบันทางศิลปะตามแบบอย่างคตินิยมของประเทศทางยุโรป

ภาพสเกตช์ “Proportion of the Human Figure” หรือ “Vitruvian Man” ของเลโอนาร์โด ดา วินชี (1452 – 1519) อ้างถึงใน กฤษณา หงส์อุเทน (2549) เป็นเรื่องของทฤษฎีสัดส่วนที่ศิลปินค้นหากันมาตั้งแต่สมัยกรีก กล่าวคือ ศิลปินโบราณคิดว่าจะเขียนรูปมนุษย์ให้สวยงามได้อย่างไร น่าจะมีทฤษฎีสัดส่วนว่าควรจะทำไหญ่ เหมือนสมัยกรีกเฮลลิเคตุสคิดเรื่องทฤษฎีสัดส่วนของรูปปั้นว่า จะให้รูปปั้นออกมางดงามสมส่วนได้อย่างไร กำหนดไว้ว่าส่วนของศีรษะต้องสูงเท่าไหญ่ ขา แขนงเท่าไหญ่ เรอเนสซองค์เป็นยุคของการฟื้นคืนชีพอีกครั้งหนึ่งของศิลปะคลาสสิก เพราะฉะนั้นพวกเรอเนสซองค์ (เลโอนาร์โด เป็นจิตรกรคนสำคัญของเรอเนสซองค์ยุคทอง) พยายามแสวงหาสัดส่วนที่งดงามด้วย



ภาพที่ 2-1 Vitruvian Man ผลงานของ เลโอนาร์โด ดา วินชี

เลโอนาร์โดสนใจกายวิภาคอย่างจริงจังมาก เขาให้ความสำคัญกับการศึกษาสรีระ และอวัยวะต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้กับงานศิลปะของตนเอง อันที่จริงเลโอนาร์โดเริ่มศึกษาเรื่องกายวิภาคตั้งแต่สมัยที่เขายังเป็นนักเรียนฝึกหัดของแวร์รอกีโอแล้ว โดยมีการบันทึกว่าช่วงเวลา 30 ปี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1481-1511 นั้น เลโอนาร์โดได้ผ่าศพทั้งเพศชายและเพศหญิงในวัยต่าง ๆ มากถึง 30 ศพ ปรากฏเป็นภาพวาดกายวิภาคของมนุษย์มากกว่า 200 ภาพ ซึ่งภาพเหล่านั้นมีตั้งแต่ภาพของอวัยวะภายใน ภาพกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ โครงกระดูก รวมไปถึงภาพตัวอ่อนของทารกที่อยู่ในมดลูก (บุญรักษ์ กาญจนวรวณิชย์ และ บัญชา ธนบุญสมบัติ, 2549, หน้า 26)

เลโอนาร์โดไม่เพียงเฉพาะแค่ศึกษาโครงสร้างกายภาพของอวัยวะเพียงอย่างเดียว เขายังสนใจหน้าที่และการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกายด้วย (โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของหัวใจ) เขาค้นพบอะไรบางอย่างที่อุดตันในเส้นเลือดจนเป็นสาเหตุแห่งการเสียชีวิตได้ และสิ่งนั้นเพิ่งมีชื่อเรียกในศตวรรษที่ 20 ว่า 'คอเลสเตอรอล' (เพลงดาบแม่น้ำร้อยสาย, 2550)

เมื่อกล่าวถึงรูปทรงต่าง ๆ แม้แต่รูปร่างของคนความเป็น 3 มิติที่เป็นจริง คือ ความกว้าง ความหนา และความสูงจะเป็นสิ่งที่มองเห็นชัดเจนที่สุดคือรูปร่างมีปริมาตรที่สามารถมองเห็นได้โดยรอบทุก ๆ แง่มุมอย่างงานประติมากรรมแบบลอยตัว และในรูปร่างนั้นก็มีการรับแสงสว่างและเกิดเงาขึ้นมีความสัมพันธ์กันทั่วทุกส่วนตามที่เป็นจริง และความงามที่เกิดขึ้นนี้เป็นสิ่งที่ผู้เรียนศิลปะและศิลปินต่างต้องสังเกตเพื่อนำไปใช้ในการวาดภาพบนกระดาษหรือบนผ้าใบที่แบนราบแบบ 2 มิติให้มีความสวยงามสมจริงเป็นแบบ 3 มิติโดยวิธีลวงตาอย่างงานจิตรกรรม ซึ่งเราอาจจะระลึกถึงคำกล่าวของไมเคิล แองเจโล (1475 – 1564) ที่ว่า “Sculpture is the Light for Painting” (Alexandra Gromling, 1999, p.29) ความหมายคือ งานประติมากรรมเป็นแสงส่องสว่างให้แก่งานจิตรกรรม และเราควรจะได้รับรู้ถึงความเป็นมาที่น่าสนใจโดยสังเขปในเรื่องรูปร่างของคนทางงานประติมากรรมจากอดีต

รูปหล่อสำริด “เทพเจ้า Poseidon” ซึ่งสร้างขึ้นประมาณกลางศตวรรษที่ 5 ก่อนคริสตกาล ถูกพบจมอยู่ใต้ทะเลบริเวณแหลม Artemision โดยชาวประมงกรีก รูปแบบของประติมากรรมอยู่ในช่วงต่อระหว่างสมัยคลาสสิกตอนต้นและยุคทองของสมัยคลาสสิก ลักษณะทางสรีระอันงดงามแบบอุดมคติและกล้ามเนื้อที่เต็มไปด้วยพลังกำลังของชายชาติวีรชนตลอดจนรูปทรงซึ่งสวยงามได้สัดส่วน การจัดวางท่วงท่าที่สง่างาม และการเคลื่อนไหวอันอิสระของประติมากรรมรูป “เทพเจ้า Poseidon” สะท้อนให้เห็นผลพวงของพัฒนาการอันยาวนานและก้าวไกลในการสร้างรูปประติมากรรมตลอดจนการศึกษาเกี่ยวกับสัดส่วน และสรีระของมนุษย์อย่างเป็นระบบ และอย่างละเอียดถี่ถ้วนของประติมากรกรีกสมัยนั้น...เช่นเดียวกับสถาปนิก ที่พยายามแสวงหากฎเกณฑ์อันเป็นมาตรฐานมาใช้ในการสร้างรูปประติมากรรม ให้มีความงดงามและสมบูรณ์แบบที่สุด เพราะ

ชาวกรีกเชื่อว่าส่วนรวมที่สมบูรณ์ย่อมเป็นผลมาจากการผสมกันขององค์ประกอบส่วนย่อยที่สมบูรณ์ และถือว่ามนุษย์คือผลงานสร้างสรรค์อันสมบูรณ์แบบที่สุดของเทพเจ้า

ประติมากร Polycleetus ผู้ได้รับการยกย่องอย่างสูงในสมัยของเขา เป็นผู้ตั้งทฤษฎีที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ของสัดส่วนเพื่อให้ศิลปินอื่น ๆ สามารถนำไปใช้เป็นหลักเกณฑ์ได้ คือ ความสูงของรูปประติมากรรมควรเป็นเจ็ดเท่าของส่วนศีรษะ ความยาวของเท้าจะต้องเป็นสามเท่าของฝ่ามือ ความยาวของขาล่างจากเท้าถึงหัวเข่าและความยาวของขาบนจากหัวเข่าถึงลำตัวควรจะเป็นหกเท่าของฝ่ามือ (กฤษณา หงส์อุเทน, 2549)



ภาพที่ 2-2 รูปหล่อสำริด เทพเจ้าแห่งท้องทะเล

ถึงแม้ว่ารูปแบบของศิลปะกรีกจะแพร่หลายไปทั่วโลก และการลอกเลียนรูปแบบภายนอกของศิลปะกรีกจะค่อนข้างประสบความสำเร็จก็ตาม แต่จิตวิญญาณและความงดงามแห่งสัดส่วนอันเป็นอมตะที่สร้างความมีชีวิตชีวาให้กับศิลปกรรมกรีก กลับกลายเป็นความลับซึ่งมีอาจลอกเลียนแบบได้ตลอดกาล

ในเรื่องรูปร่างคนแบบอุดมคติของกรีกและโรมันได้มีการจัดระบบเกี่ยวกับขนาดและสัดส่วนขึ้น และระบบที่ดีเยี่ยมที่สุดนั้น อยู่ในตำราประติมากรรมของ อัลแบร์ตี ชื่อ “De Statua” เขียนเมื่อราว พ.ศ. 2007 ว่าดังนี้

“เราได้เลือกร่างกายมนุษย์มาหลายขนาด โดยเลือกเอาเฉพาะที่เห็นด้วยความเชี่ยวชาญของเราเองว่า มีลักษณะงดงามมากที่สุด และนำมาคิดต่าง ๆ ของร่างกายเหล่านั้นมาเปรียบเทียบ เทียบกัน

ขนาดใดที่เห็นว่าต่ำกว่า หรือสูงกว่าขนาดเฉลี่ยมากเกิน ไปก็คัดออกไป เราจะเลือกเอาเฉพาะขนาดที่เห็นด้วยประการทั้งปวงว่าเป็นขนาด โดยเฉลี่ยเท่านั้น” เรื่องขนาดสัดส่วนของรูปร่างคนนี้ได้ใช้ในทางวิชาการของการเรียนศิลปะต่อมาอีกร่วม 300 ปี และยังคงใช้อยู่ในโรงเรียนศิลปะแบบเก่าบางแห่งในปัจจุบัน (อัสนีย์ ชูอรุณ, 2535, หน้า 6 - 7)



ภาพที่ 2-3 รูปหล่อปูนปลาสเตอร์แสดงสัดส่วนของคน

The Vitruvian Man ภาพมนุษย์วิทรูเวียน เป็นผลงานชิ้นที่มีชื่อเสียงมากของ ดา วินชี และถูกจัดให้เป็นอันดับ 1 ของ 10 สุดยอดผลงานทางความคิดของเขาก่อนที่จัดโดย www.livescience.com (เน้นสิ่งประดิษฐ์คิดค้นที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์ ไม่ได้เน้นทางภาพวาดที่เป็นศิลปะ) เนื่องจากเป็นการวาดภาพที่ผนวกกับศาสตร์ทางวิชาการในเรื่องสัดส่วนทางคณิตศาสตร์ ที่เขาวาดตามคำบรรยายในหนังสือเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมของ มาร์คัส วิทรูเวียส พอลลิโอ (Marcus Vitruvius Pollio) ซึ่งเป็นสถาปนิกและวิศวกรชาวโรมัน มีชีวิตอยู่ในราว 100 ปีก่อนคริสตกาล หนังสือที่ชื่อ De architectura ได้บรรยายสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบทางความงามไว้ดังนี้

- 1 ฝ่ามือ ยาวเท่ากับความกว้างของนิ้วมือทั้งสอง
- 1 ฝ่าเท้า ยาวเท่ากับความกว้างของ 4 ฝ่ามือ
- 1 คิวบิต (ความยาวของช่วงแขนล่าง ตั้งแต่ปลายนิ้วกลางถึงข้อศอก) ยาวเท่ากับความกว้างของ 6 ฝ่ามือ

- ระยะจากปลายคางจนถึงตีนผมที่หน้าผาก ยาวเท่ากับ $1/10$ ของความสูง (ของคนๆนั้น)
- ความยาวของใบหู เท่ากับ $1/3$ ของใบหน้า
- ความยาวของฝ่ามือ เท่ากับ $1/10$ ของความสูง (ของคนๆนั้น)
- ระยะจากปลายหัวไหล่ทั้ง 2 ด้าน ยาวเท่ากับ $1/4$ ของความสูง

นอกจากนี้แล้วอวัยวะส่วนอื่นก็มีสัดส่วนที่เฉพาะเจาะจงด้วยเช่นกัน และเมื่อวาดตามขนาดสัดส่วนต่าง ๆ ประกอบกันแล้ว จะได้ภาพมนุษย์เพศชายที่มีรูปร่างสมบูรณ์แบบตามความคิดของวิทรูเวียส (บุญรักษ์ กาญจนวรวณิชย์, หน้า 43-44)

ความสืบเนื่องเรื่องความงามของเรือนร่างมนุษย์ไม่เพียงแต่มีในทัศนคติและศิลปะของทางตะวันตกเท่านั้น แต่ยังเป็นคติของทางโลกตะวันออกด้วยอย่างในประเทศจีนที่มีมานานแล้ว “ผู้ชายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่สุดในสรรพสิ่งนับหมื่นที่สวรรค์สรรค์สร้าง...ผู้ชายทุกคนมีอิสระที่จะมีเมีย น้อยได้หลายคนและฐานะและความมั่งคั่งไม่มีความหมายต่อการคัดเลือก เพราะบรรทัดฐานของความชอบอยู่ที่ความงามทางกายเท่านั้น” (กาวิณ เมินชีส์, 2550, หน้า 82)

ทั้งนี้ให้สังเกตว่าในภาพวาดทิวทัศน์แบบพุทักันจินมักจะมีภาพคนเป็นส่วนประกอบของเรื่องราวในงานด้วยเสมอ และรวมถึงมีภาพวาดที่แสดงความสำคัญของคนด้วย



ภาพที่ 2-4 “Seated Bather” วาดในปี 1914 ศิลปิน เรอนัวร์

หากจะพูดถึงความงามทางร่างกายของคนที่มีมองเห็นเป็นรูปธรรมในงานจิตรกรรมอันเป็นที่รู้จักอย่างของศิลปินอิมเพรสชันนิสต์ เช่น เรอนัวร์ ศิลปินชาวฝรั่งเศส (Pierre Auguste Renoir 1841-1919) ที่ชอบวาดภาพคน และจากการค้นพบเอกภาพของสี เส้นสายปริมาตรและแสงสว่าง ครั้งใหม่ของเขาทำให้ผลงานในช่วงท้ายของชีวิตจะเป็นภาพหญิงเปลือยในทิวทัศน์และกลายเป็น

ส่วนที่สำคัญกว่าทิวทัศน์ หญิงงามในอุดมคติของเขาคือ หญิงที่มีร่างกายอวบอัด สะโพกผาย เขาวาดภาพร่างกายเป็นสำคัญ ผู้หญิงในภาพวาดของเขาไม่มีดวงวิญญาณ ไม่มีจิตใจ หรือสติปัญญา หรือความล้ำลึกว่าเธอเป็นส่วนหนึ่งของสังคมส่วนรวม ในความอวบอัดเต่งตึงของพวกเธอ นั้น พวกเธอเป็นเหมือนกับสัตว์ที่สวยงามสำหรับเขา หรือเหมือนกับดอกไม้หรือผลไม้ จุดมุ่งหมายด้านศิลปะที่สำคัญในงานระยะหลังๆของเรอแนร์คือ เพื่อสรรเสริญความน่าหลงใหลแห่งร่างกายของสตรี เขาทำโดยไม่มีค้นหา แต่ด้วยความหลงใหลที่เป็นไปตามธรรมชาติอย่างซื่อและบริสุทธิ์ต่อภาพของเขา เป็นการแสดงความกิดด้านสุนทรียภาพที่มีต่อร่างกายของสตรี ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นแบบคลาสสิก เพราะว่าที่จริงแล้วมันใกล้เคียงกับงานของจิตรกรกรีกสมัยก่อนมากและในตอนปลายชีวิตภาพสาวเปลือยของเขามีความงามสง่าและดูยิ่งใหญ่ในแบบคลาสสิกจริง ๆ (กิติมา อมรทัต, 2544, หน้า 128 - 130)

จากคูร์เบต์ (Gustave Courbet, 1819 – 1877) ผู้เป็นจิตรกรในสำนักสำนึกนิยมที่เขียนภาพเกี่ยวกับสังคมและชีวิตของมนุษย์ที่มีอิทธิพลต่อเรอแนร์ในระยะแรก และมีเดอลากรัวซ์ จิตรกรผู้ยิ่งใหญ่แห่งสำนักจินตนิยมที่ประกาศตัวว่ามีความจงรักภักดีต่อแบบอย่างคลาสสิกเสมอ ซึ่งเรอแนร์ชอบลีลาอันสดใสของเขามาก นอกจากนี้เขายังมีความสนใจเป็นพิเศษต่อภาพเขียนของวัตโต (Watteau), ฟรองซัว บูเช (Boucher) และฟราโกนาร์ (Fragonard) ด้วย ทั้งนี้ยังมีการวิเคราะห์ว่า ลักษณะการเขียนและลงสีของเรอแนร์แสดงว่าเขาได้ศึกษางานขององเกรอส์ (Ingres) จิตรกรสำนักนีโอคลาสสิกมาเป็นอย่างดี

จะเห็นได้ว่าการศึกษารื่องสัดส่วนความงามของมนุษย์ได้มีมานานนับแต่อดีตจนถึงแคว้นศิลปะอันเป็นที่นิยมและรู้จักกันของผู้คนทั้งโลกอย่างเช่น ภาพวาดของเรอแนร์ที่นำมาเป็นตัวอย่างในที่นี้ เพราะว่าเรอแนร์ก็เป็นศิลปินอีกผู้หนึ่งที่สนใจการเรียนรู้เสมอ ตลอดชีวิตของเขาๆตระหนักถึงความจำเป็นที่จะต้องศึกษาศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะต่าง ๆ เพราะเรียนได้โดยไม่เสียเงิน จนแม้เมื่อช่วงท้ายของชีวิตเขาก็ไปชมภาพของรูเบนส์ (Paul Rubens 1577–1640) ที่พิพิธภัณฑสถานในเยอรมัน และในปารีสครั้งสุดท้ายเขานั่งรถเข็นไปดูภาพที่เขานิยมและกลับมาทำงานโดยพูดว่า "ฉันยังก้าวหน้าไปอีก" เราจึงได้เห็นความงามของคนในงานศิลปะที่มีการสืบต่อทางคติและสัดส่วนมาจนถึงปัจจุบัน (เสวก จิรสุทธิสาร, 2551)

แนวคิดเกี่ยวกับภาพลวงตา

การรับรู้ภาพของคนเรานั้น เกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างตาและสมอง เมื่อภาพตกกระทบที่เรตินาของดวงตา กระแสประสาทก็จะถูกส่งไปยังสมองซึ่งทำให้เกิดการรับรู้ภาพขึ้น สมองจะรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เห็นแล้วนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลภาพที่มีอยู่ในความทรงจำ ทำให้

เรารู้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร รวมไปถึงการตีความตัวชี้ทางด้านภาพตัวอื่น ๆ ที่เราเห็นเพื่อทำให้รู้ว่าสิ่งนั้นตั้งอยู่ ณ ตำแหน่งใด แต่ถ้าสิ่งที่เรามองเห็นส่งผลให้การตีความของสมองทางานผิดพลาด



ภาพที่ 2-5 ศิลปิน Rob Gonsalves ผลงานชื่อ The Sun Sets Sail

ภาพที่เห็นไม่ได้ตรงกับความเป็นจริงของสิ่งนั้น เราจะเรียกสิ่งที่เกิดขึ้นนี้ ว่าภาพลวงตา (Optical Illusion) พอได้ยินว่าภาพลวงตาทำให้กระบวนการการมองเห็นของสมองเกิดความผิดพลาด อาจฟังดูเหมือนภาพลวงตานั่น ส่งผลเสียต่อสมองแต่ความจริงแล้ว การรับรู้ที่ผิดพลาดนี้ ถือเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่ง

Physiological Illusions เชื่อกันว่าภาพลวงตาลักษณะนี้ เป็นภาพที่ส่งผลต่อการทำงานของดวงตาหรือสมองอันเนื่องมาจากองค์ประกอบของภาพกระตุ้นการทำงานของสายตาหรือสมองมากเกินไป หรืออาจเป็นเพราะการเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าต่าง ๆ อย่างเช่น ความสว่าง สี ตำแหน่ง ตาราง ขนาด การเคลื่อนไหว ฯลฯ มีการตั้งสมมติฐานว่าสิ่งเร้าเหล่านี้ ไปกระตุ้นการทำงานของเบื้องต้นของระบบประสาทการมองเห็น โดยองค์ประกอบที่ซ้ำ ๆ กันจำนวนมากหรือการทำปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันขององค์ประกอบนั้น ได้รับกวนสมดุลทางกายภาพของการมองเห็นทำให้การทำงานของสมอง ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้ ไม่ได้เป็นภาวะที่อันตรายแต่อย่างใด เนื่องจากองค์ประกอบและปัจจัยที่ทำให้เกิดภาพลวงตานั้น มีมากมายหลายรูปแบบการจะแบ่งประเภทของภาพลวงตาให้เป็นหมวดหมู่ที่ชัดเจนนั้น จึงไม่ใช่เรื่องง่ายแต่ก็พอจะจำแนกประเภทคร่าว ๆ ได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. Literal Optical Illusions เกิดจากการนำเอาส่วนย่อยต่าง ๆ ของภาพมาประกอบกัน

เมื่อมองภาพรวมแล้วจะเห็นเป็นภาพอีกลักษณะหนึ่งขึ้นมา รับรู้ภาพนั้นผิดปกติไปจากความเป็นจริง



ภาพที่ 2-6 ศิลปิน Giuseppe Arcimboldo ผลงานชื่อ Spring

2. Cognitive Illusions เป็นภาพลวงตาที่เล่นกับการรับรู้ภาพของเรที่มีต่อธรรมชาติของสิ่งต่าง ๆ โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

2.1 Ambiguous Illusions คือ ภาพหรือสิ่งที่ถูกถ่ายทอดให้รับรู้ได้ตั้งแต่ 2 แง่มุมขึ้นไปมองเห็นสลับกันไปมาได้



ภาพที่ 2-7 “Sara Nader” ภาพลวงตาแบบ Ambiguous Illusions

2.2 Distorting Illusions คือภาพที่ถูกบิดเบือนโดยสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เช่น ขนาด ความยาว ตำแหน่ง ความโค้ง เป็นต้น

2.3 Paradox Illusions คือภาพที่ถูกทำให้ผู้คิดปกติไปจากธรรมชาติซึ่งไม่มีทางเกิดขึ้นจริงได้

2.4 Fiction Illusions คือการเห็นภาพทั้ง ๆ ที่ไม่มีสิ่งนั้นอยู่จริง พูดย่างง่าย ๆ คือการเห็นภาพหลอนซึ่งเป็นอาการทางจิตอย่างหนึ่งนั่นเอง

อย่างที่ได้อธิบายมาแล้วว่าการจะแบ่งประเภทของภาพลวงตาให้ชัดเจนนั้น เป็นเรื่องยาก งานภาพลวงตาบางชิ้นอาจคาบเกี่ยวอยู่ระหว่างประเภทใดประเภทหนึ่ง เนื่องจากองค์ประกอบและปัจจัยที่นำมาใช้สร้างภาพลวงตามีอยู่หลากหลาย รวมไปถึงเทคนิคที่นำมาใช้ในการสร้างภาพลวงตานั้น ๆ ด้วย ต่อไปนี้จะกล่าวถึงตัวอย่างทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ ที่นำมาใช้อธิบายการเกิดภาพลวงตา บางชนิดหรือถูกค้นพบโดยบังเอิญแล้วนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพลวงตา ซึ่งมีตัวอย่างดังนี้

Phi Phenomenon เป็นภาพลวงตาที่ทำให้ภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่เรียงต่อกันเป็นชุด กลายเป็นภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องขึ้นมา หลักการ คือ เมื่อนำเอาชุดภาพนิ่งดังที่กล่าวไว้มา เคลื่อนผ่านสายตาของเราอย่างรวดเร็ว จะทำให้เกิดภาพลวงตาขึ้นบริเวณช่องว่างระหว่างภาพแต่ละภาพที่มีลักษณะเหมือนการเคลื่อนไหว ทำให้ภาพแต่ละภาพเชื่อมโยงกันกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ที่ดูเคลื่อนไหวไม่มีสะดุด ภาพยนตร์ที่ฉายอยู่ในโรงก็อธิบายได้ด้วยหลักการนี้

Beta Movement เป็นภาพลวงตาที่แสดงการเคลื่อนไหวอีกรูปแบบหนึ่ง โดยการเปลี่ยนภาพนิ่งภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่งอย่างรวดเร็ว จนทำให้สายตาไม่สามารถสังเกตเห็น การเปลี่ยนแปลงนั้นได้ทัน จึงก่อให้เกิดการลวงตาที่เหมือนกับว่าภาพนั้นกำลังเคลื่อนไหวอยู่ เป็นภาพลวงตาที่อาศัยหลักการที่วาระบบประสาทตา ของคนเราสามารถแยกแยะการเปลี่ยนแปลงของแสงที่ตกกระทบเข้าสู่ดวงตาได้ ด้วยระยะเวลาประมาณ 0.1 วินาทีขึ้นไป ถ้าเร็วกว่านั้นจะแยกแยะไม่ทัน แม้ Beta Movement จะเป็นการลวงตาที่ทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหวเช่นเดียวกับ Phi Phenomenon แต่ก็มีมีความแตกต่างกันในวิธีการกล่าวคือ Beta Movement จะใช้การเปลี่ยนภาพโดยที่ตำแหน่งของภาพที่ถูกเปลี่ยนยังอยู่ที่ตำแหน่งเดิม แต่ Phi Phenomenon นั้นจะใช้การเลื่อนภาพนิ่งมาแทนที่ภาพเดิม ทำให้แต่ละภาพต้องเคลื่อนที่ตลอดเวลาไม่ได้อยู่ในตำแหน่งเดิม

Persistence of Vision เป็นทฤษฎีที่เชื่อว่าสายตาของเรารับรู้การหายไปของภาพที่เห็นช้ากว่าความเป็นจริงกล่าวคือ เมื่อสิ่งที่เราเห็นได้หายไปแล้ว แต่ภาพนั้นยังคงติดอยู่ในสายตาเราต่อไปอีกชั่วระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สั้นมากและเมื่อนาภาพนิ่งที่เป็นชุดมาเรียงต่อกันแล้ว

เคลื่อนไหวผ่านสายตาเราอย่างรวดเร็ว เมื่อภาพนิ่งชิ้นแรกผ่านสายตาเราไปแล้ว แต่ภาพนั้นยังคงติดอยู่ในสายตาเราโดยไม่ทันจะหายไป ภาพที่สองก็เข้ามาแทนที่ทำให้เกิดความต่อเนื่อง ภาพที่เห็นจึงถูกลวงตาให้ดูเหมือนกำลังเคลื่อนไหวจริง ๆ ทฤษฎีนี้ถูกนำมาใช้สอนอย่างแพร่หลายเพื่ออธิบายการเกิดภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ แต่ก็มีคนที่ไม่เห็นด้วยกับทฤษฎีนี้ เพราะมีบางจุดที่ไม่สอดคล้องกับหลักการมองเห็นภาพเคลื่อนไหว นั่นคือทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายได้ว่าช่องว่างระหว่างภาพหายไปไหน เพราะถ้าเป็นไปตามทฤษฎีนี้ เราต้องมองเห็นช่องว่างระหว่างภาพด้วย ดังนั้นทฤษฎี Phi Phenomenon จึงสามารถใช้อธิบายการเคลื่อนไหวของภาพลักษณะนี้ได้ดีกว่า

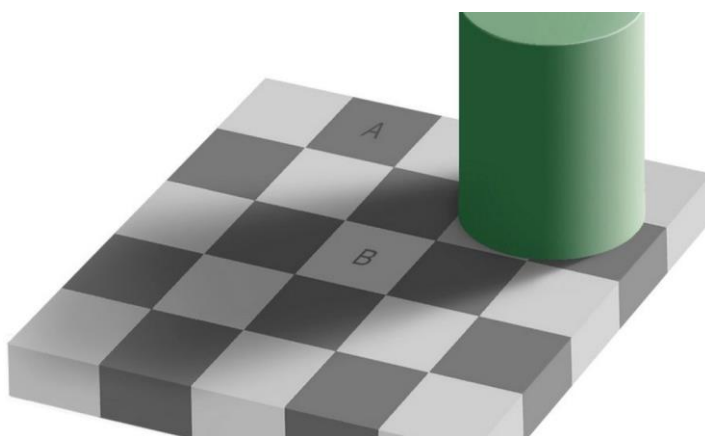
Forced Perspective เป็นเทคนิคที่ใช้ในการสร้างภาพลวงตาอย่างหนึ่งโดยอาศัยการรับรู้เรื่องระยะทางกับขนาด กล่าวคือ ถ้าเรานำเอาของสองชิ้นที่มีขนาดเท่ากันมาวางให้ห่างจากตัวเราใน ระยะที่ต่างกันสมองของเราจะรับรู้ว่าชิ้นที่อยู่ใกล้ตัวเราขนาดจะดูใหญ่ กว่าชิ้นที่อยู่ไกลออกไป แต่เมื่อเราไม่เห็นความต่างของระยะทางในแนวลึก การรับรู้ภาพของเราจะถูกลวงว่าของทั้งสองชิ้นอยู่ห่างจากเราเป็นระยะทางเท่ากัน และสมองพิจารณาเฉพาะเรื่องของขนาดเท่านั้น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกันจึงเห็นว่าของทั้งสองชิ้นมีขนาดต่างกัน

Afterimage เป็นภาพที่ยังค้างอยู่ในสายตาของเราภายหลังจากที่เราเลิกจ้องมองภาพที่ใช้เป็นตัวกระตุ้นในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ตัวอย่างภาพ Afterimage ที่มักจะพบเห็นอยู่บ่อย ๆ คือ ภาพแสงสว่างเรือง ๆ ที่ดูเหมือนลอยอยู่ตรงหน้าซึ่งเกิดขึ้นหลังจากที่เราจ้องมองแหล่งกำเนิดแสงชั่วขณะหนึ่ง

Hollow-Face Illusion เป็นภาพลวงตาที่สมองตีความภาพที่เห็นจากวัตถุที่มีความเว้าให้กลายเป็นภาพของวัตถุนูนแทน และเมื่อเราย้ายตำแหน่งการมองภาพที่เห็นก็ดูเหมือนจะเคลื่อนไหวไปตามมุมมองที่เปลี่ยนไปของเราด้วย ซึ่งแตกต่างจากการมองวัตถุตามปกติที่ภาพนั้นจะดูนิ่งไม่มีความเคลื่อนไหวเมื่อมีการเปลี่ยนตำแหน่งการมองของเรา

Color Constancy คือระบบการรับรู้สีที่ทำให้สมองของเรารับรู้ว่ามีสีของวัตถุ ยังคงเป็นสีเดียวกัน แม้ว่าจะอยู่ในสภาวะที่ระดับความสว่างของแสงที่ตกกระทบบนวัตถุนั้น ไม่เท่ากัน ดังตัวอย่างในภาพจะเห็นว่าบริเวณ A มีสีที่อ่อนกว่าบริเวณ B เนื่องจากบริเวณทั้งสองนั้น รับแสงที่มากกระทบได้ไม่เท่ากัน แต่สมองเราจะรับรู้ทั้งสองบริเวณนั้นเป็นสีเดียวกัน (ซึ่งตามความเป็นจริงแล้วก็เป็นสีเดียวกันจริง ๆ) โดยสมองจะไม่พิจารณาเฉดสี ที่แตกต่างกันอันเนื่องมาจากการตกกระทบของแสง และการที่สมองสามารถตีความได้ว่าวัตถุที่เห็นนั้นคืออะไร ก็มีส่วนช่วยในการรับรู้เรื่องสีนี้ด้วย ทำให้รู้ว่าบริเวณสีที่มีเฉดต่างกันนั้นเป็นสีของวัสดุเดียวกัน เมื่อเราเอารูปสี่ เหลี่ยมที่มีสีเดียวกัน ไปวางตรงบริเวณที่มีเฉดสีต่างกัน สมองจะตีความการรับรู้สีตามหลัก Color Constancy จากสิ่งแวดล้อมรอบสี่เหลี่ยมทั้งสอง และจะตีความสีของสี่เหลี่ยมทั้งสองให้สอดคล้อง

กับสิ่งแวดลอมรอบจุดนั้นด้วย พูดีกอยาง คือ บริเวณที่แสงตกกระทบนอยจะมีเฉดสีเข้มนบริเวณที่แสงตกกระทบบมาก จะมีเฉดสีอ่อนแต่เมื่อสีเหลี่ยมทั้งสองจุดเป็นสีเดียวกัน จึงทำให้สีของสีเหลี่ยมทั้งสองไม่สอดคล้องกับการรับรู้ของสมองที่มีต่อเฉดสีของสิ่งแวดลอมรอบวงกลมนั้น กล่าวคือ สีเหลี่ยมที่อยู่ตรงเฉดสี เข้มนควรมีสีเข้มน ส่วนวงกลมที่อยู่ตรงเฉดสีอ่อนก็ควรมีสีอ่อนด้วย แต่เมื่อไม่เป็นเช่นนั้น สมองจึงตีความโดยอัตโนมัติว่าวงกลมทั้งสองมีสีที่ต่างกัน เพื่อให้สอดคล้องกับการรับรู้ของสมองที่มีต่อเฉดสีรอบสีเหลี่ยมนั้น โดยสีของสีเหลี่ยมที่อยู่บริเวณเฉดสีเข้มนจะดูอ่อนกว่าสีของสีเหลี่ยมที่อยู่บริเวณเฉดสีอ่อนเกิดเป็นภาพลวงตาที่เกี่ยวข้องกับสีขึ้นมา

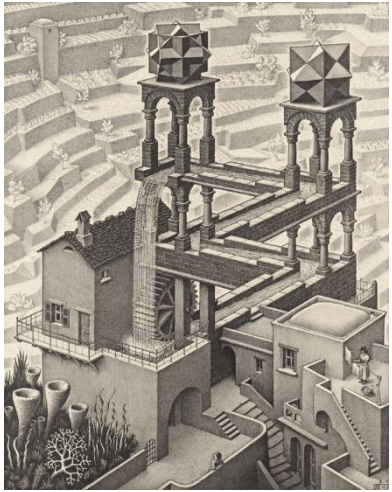



ภาพที่ 2-8 ภาพลวงตา Color Constancy

Troxler's Fading เป็นปรากฏการณ์การรับรู้รูปภาพอีกแบบหนึ่ง เกิดขึ้นเมื่อเราเพ่งมองที่ตำแหน่งหรือจุดจุดหนึ่งเป็นระยะเวลาประมาณ 20 วินาทีขึ้นไป ภาพโดยรอบที่อยู่ห่างจากจุดที่เราเพ่งจะค่อย ๆ เลือนหายไปหรืออาจพูดได้ว่าถูกแทนที่ด้วยสีของพื้นหลัง ปรากฏการณ์นี้จะเห็นผลชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อภาพที่ใช้อยู่ห่างจากจุดที่เพ่งมากจนใกล้กับขอบที่สิ้นสุด การมองเห็นของสายตาดูเหมือนภาพที่มีขนาดเล็กสีไม่ตัดกับพื้นมากเกินไป หรือมีลักษณะเบลอ ๆ ฟุ้ง ๆ ไม่ชัดเจน ปรากฏการณ์นี้ค้นพบโดย Ignaz Paul Vital Troxler ในปี 1804

ส่วนในผลงานศิลปะสร้างสรรค์นั้น ก็มีศิลปินหลากหลายคนได้นำเอาเทคนิคของการสร้างภาพลวงตาไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองมากมาย ซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกเทคนิคลวงตาไว้ดังนี้

ตารางที่ 2-4 เทคนิคลวงตาในงานศิลปะ

ศิลปิน	การสื่อความหมาย	ผลงานศิลปะ
1. ใช้โครงสร้างของสถาปัตยกรรมในการลวงตา		
M.C. Escher	<p>การใช้เทคนิคลวงตารูปแบบนี้ ศิลปินจะใช้การวาดโครงสร้างของเสาอาคารหรือมุมเหลี่ยมของโครงสร้างตัวสถาปัตยกรรมเป็นลวงตา เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสับสนในโครงสร้างสถาปัตยกรรมของภาพ ซึ่งทฤษฎีลวงตาดังนี้ ศิลปินจะใช้หลักคณิตศาสตร์ของสามเหลี่ยมเพนโรส (Penrose Triangle) ในการสร้างภาพ</p>	 <p>Waterfall, 1961</p>
2. ใช้การสร้างภาพลักษณะกว้างผสมกับเลนส์ตาปลา		
István Orosz	<p>ศิลปินจะสร้างภาพต้นแบบขึ้นมาแล้วนำวัตถุรูปทรงกระบอกที่มีลักษณะมันวาวมาวางตรงกลาง ภาพงานต้นแบบจะสะท้อนลงไปบนรูปทรงกระบอกทำให้เกิดรูปภาพใหม่อีกรูป วิธีการนี้จะใช้หลักทฤษฎีของเลนส์ตาปลา (Fisheye Lens) ซึ่งจะสามารถรับภาพสะท้อนได้ 180 องศา</p>	 <p>Self portrait with Einstein</p>

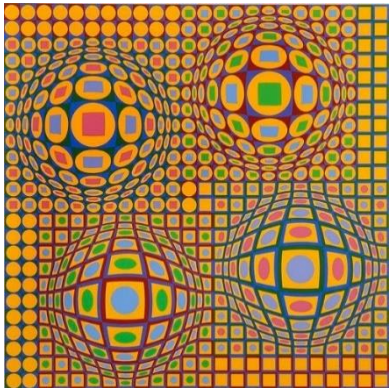
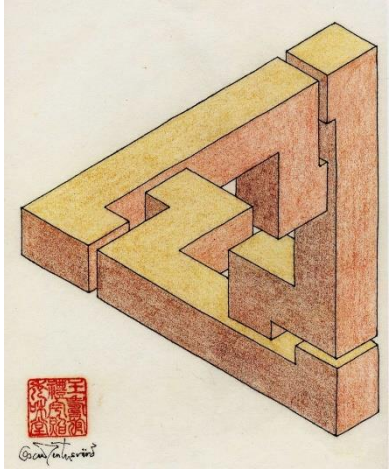
ตารางที่ 2-4 เทคนิคดวงตาในงานศิลปะ(ต่อ)

ศิลปิน	การสื่อความหมาย	ผลงานศิลปะ
3. ใช้มุมมอง รูปทรงคนละเรื่อง / เทคนิคคั่นและลึก ผสมกัน		
Rob Gonsalves	<p>วิธีการดวงตาคันนี้เกิดขึ้นจากการสร้างภาพประกอบนิทาน หรือการเล่าเรื่องตามจินตนาการ โดยศิลปินจะสร้างเรื่องราวขึ้นมา แล้วสร้างมุมมองของเรื่องราวอีกเรื่องผสมกัน โดยใช้เทคนิคของทฤษฎีการแปรเปลี่ยน(Gradation) คือการแปรเปลี่ยนรูปทรงทิศทางจากสภาวะหนึ่งไปยังอีกสภาวะหนึ่ง โดยให้ความรู้สึกประสานกลมกลืนกันทั้งภาพ</p>	 <p>The Sun Sets Sail</p> <p>Autumn Cycling</p>
4. การดวงตาโดยสร้างแบบมองกลับหัวกลับหาง		
Rex Whistler	<p>เทคนิคการดวงตาคันนี้ศิลปินตั้งใจที่ซ่อนความหมายอีกรูปแบบไว้ แล้วแสดงอีกรูปแบบให้ผู้ชมได้รับรู้ กรรมวิธีคือการเขียนรูปภาพหน้าของบุคคลให้สามารถดูได้ทั้งสองด้านคือบนและล่าง ซึ่งความหมายอีกด้านอาจจะเป็นการล้อเลียนในรูปหน้านั้น ๆ</p>	 <p>Surprise!</p> <p>A King and His Queen</p>

ตารางที่ 2-4 เทคนิคดวงตาในงานศิลปะ(ต่อ)

ศิลปิน	การสื่อความหมาย	ผลงานศิลปะ
5. ใช้ใบหน้าหรือรูปร่างมนุษย์ สร้างให้รู้สึกกำกวม		
Giuseppe Arcimboldo	<p>การดวงตาเทคนิคนี้จะใช้รูปลักษณะของมนุษย์เป็นโครงสร้างหลักของภาพแล้วศิลปินจะออกแบบรายละเอียดของรูปทรงรอบอื่น ๆ ซ่อนไว้ ประกอบเป็นส่วนต่าง ๆ เช่น ดวงตา จมูก ปาก หรือ หู เป็นสิ่งอื่นเขียนผสมให้กลมกลืนกันทั้งภาพซึ่งส่วนใหญ่ศิลปินจะแฝงความหมายอื่นซ่อนไว้</p>	 <p>Winter, 1573</p>
6. ใช้ สี เพื่อให้เกิดการดวงตา		
Henri Matisse	<p>สี มีผลทางจิตวิทยาต่อการรับรู้ทางสายตา ฉะนั้นสีจึงมีผลของการดวงตาอีกด้วย ซึ่งในคำนำหน้าของสีจะทำให้สมองของมนุษย์ทำงานและเกิดการคาดเดาระยะจากคำนำหน้า เช่น การลงสีอ่อนจะทำให้ความรู้สึกของภาพในส่วนนั้นอยู่ในระยะที่ไกลออกไป</p>	 <p>The Window, 1916</p>

ตารางที่ 2-4 เทคนิคลวงตาในงานศิลปะ(ต่อ)

ศิลปิน	การสื่อความหมาย	ผลงานศิลปะ
7. Op Art Optical		
Victor Vasarely	<p>เทคนิคลวงตาของศิลปิน Op Art ศิลปินจะมีกรรมวิธีหลากหลาย เช่น การใช้สีสดหลายสี ไม่ก็สีขาวตัดกับสีดำ หรือใช้เส้นตัดหรือประสานกันให้กลมกลืนกัน ซึ่งกรรมวิธีทั้งหมดมีผลลัพธ์คือให้ก่อเกิดผลของการมองทางสายตามากกว่าความรู้สึกทางอารมณ์</p>	 <p>Quadrature, 1979</p>
8. ใช้โครงสร้างเรขาคณิตในการลวงตา		
Oscar Reutersvärd	<p>ผลงานลวงตาในรูปแบบนี้จะใช้หลักการทางคณิตศาสตร์ของทฤษฎีรูปทรงที่เป็นไปไม่ได้ (Impossible Object) ซึ่งจะเป็นโครงสร้างรูปทรงของเรขาคณิตของสี่เหลี่ยมหรือสามเหลี่ยม เช่น รูปทรงสามเหลี่ยมเพนโรส (Penrose Triangle) หรือ ลูกบาศก์ (Impossible Cube) นำมาสร้างเป็นโครงสร้างหลักแล้วออกแบบเหลี่ยมหรือมุมสร้างสรรค์ต่อให้สวยงาม</p>	 <p>Variatios On An Lmpossible Triangle</p>

ตารางที่ 2-4 เทคนิคลวดลายในงานศิลปะ(ต่อ)

ศิลปิน	การสื่อความหมาย	ผลงานศิลปะ
9. สร้างการลวดลายด้วยงานศิลปะ Installation, Land Art, Murals		
Nico Laan	<p>ผลงานลวดลายในรูปแบบนี้จะเป็นการแสดงบนพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ จึงจำเป็นที่ศิลปินต้องออกแบบภาพร่างให้ชัดเจนแน่นอนก่อนจึงจะสร้างผลงานขึ้นมาได้ ซึ่งมุมมองในการรับชมจะมีแค่จุดใดจุดหนึ่งไม่สามารถดูจุดอื่นได้ เพราะรูปทรงที่ศิลปินสร้างนั้นอาจจะดูบิดเบี้ยวไม่ตรงกับรูปทรงที่ตั้งใจ</p>	 <p data-bbox="1066 1272 1350 1305">Tower At The Sea, 1956</p>
10. ใช้วัสดุประกอบกันเพื่อให้เกิดการลวดลาย		
Ken Knowlton	<p>เป็นการใช้วัสดุชิ้นเล็กๆที่มีจำนวนหลายๆชิ้นมาต่อหรือประกอบกันในปริมาณที่เยอะมาก เมื่อรวมกันจะได้ผลงานขึ้นมา ถ้าผลงานมีน้ำหนักของสีเพิ่มเติม ศิลปินต้องวางแผนเพื่อวางชิ้นส่วนของวัสดุชิ้นๆให้พอดี ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเทคนิคลวดลายชนิดนี้ ผู้ชมต้องมีระยะห่างจากตัวผลงานพอสมควร</p>	 <p data-bbox="1070 1989 1342 2022">Spools Of Thread, 2001</p>

แนวคิดเกี่ยวกับวิถีชีวิตในชุมชนเมือง

เวทกา เสวครบุรี, 2554 (อ้างอิงใน พวงเพชร สุรัตน์กวีกุล, 2542, หน้า 50-51) กล่าวว่าวิถีชีวิตชุมชนเป็นวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม หมายถึง วัฒนธรรมในทางสังคมศาสตร์นั่นเอง ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งกำหนดพฤติกรรม ตั้งแต่เกิดจนตาย ตั้งแต่ตื่นนอนจนเข้านอน พฤติกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์กระทำล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องของ วัฒนธรรมทั้งสิ้น วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดรูปแบบของครอบครัว เศรษฐกิจ การปกครอง การศึกษา ศาสนา เป็นต้น วัฒนธรรมจะกำหนดว่าสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดีสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด รวมทั้งเป้าหมายในชีวิตว่าควรเป็นอย่างไร ฉะนั้น กิจกรรมทุกอย่างของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการกิน การดื่ม การพูด การอ่าน การเขียน การคิด การทำงาน การเล่นเกม การติดต่อสัมพันธ์กัน ล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องของวัฒนธรรมทั้งสิ้น วัฒนธรรมจึงเป็นวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม สังคมหนึ่งหรือชุมชนหนึ่งๆ จะต้องมีวิถีการดำเนินชีวิตเป็นลักษณะเฉพาะของสังคม วิถีชีวิตจึงเป็นเสมือน เอกลักษณ์หรือตราประจำสังคม ซึ่งมีความแตกต่างกันไปทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุดังนี้

1. ความคิดเห็นและการมองโลกต่างกัน ความคิดเห็นและการมองโลกต่างกันจะทำให้วิถีชีวิตแตกต่างกันไป ในเรื่องนี้จะเห็นได้ว่ามนุษย์ทุกแห่ง ของโลกต้องมีระเบียบกฎเกณฑ์ ความเชื่อ ศาสนา การปกครอง เศรษฐกิจ การอบรมเลี้ยงดูเด็ก ตลอดจนคบเพื่อน เหมือน ๆ กัน แต่รูปแบบของสิ่งเหล่านี้จะแตกต่างกันไปตามความคิดเห็นและค่านิยมของแต่ละสังคม

2. สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ กล่าวว่าสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ต่างกัน ทำให้พบปัญหาแตกต่างกัน เช่น มนุษย์ที่อยู่ในเขตหนาวต้องพบปัญหาต่างกับมนุษย์ที่อยู่ในเขตร้อน มนุษย์ที่อยู่บนภูเขาย่อมมีปัญหาต่างจากมนุษย์ ที่อยู่ในที่ลุ่ม ด้วยเหตุนี้แต่ละสังคมจึงต้องคิดหาวิธีการแก้ปัญหามาให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม ในบางกรณีจะ พบว่ามนุษย์ที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่คล้ายกัน แต่มีวิถีชีวิตต่างกัน ที่เป็นเช่นนี้อธิบายได้ว่าการที่วิถีชีวิตจะมีลักษณะอย่างไรมัน นอกจากจะขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ความคิดเห็นการมองโลกแล้วยังขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ใน ประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาของแต่ละสังคม ซึ่งจะมีส่วนสำคัญในการกำหนดลักษณะของวิถีชีวิต ดังที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน วิถีชีวิตของชุมชน เป็นแนวทางการดำเนินชีวิตของสมาชิกส่วนใหญ่ในแต่ละชุมชนที่พิจารณาได้จาก

2.1 บทบาทที่สมาชิกแสดงออกมาตามหน้าที่และความรับผิดชอบ ทั้งในระดับปัจเจกบุคคล สถาบัน องค์กร และชุมชน โดยที่แต่ละปัจเจกอาจมีหลายบทบาทเมื่อทำหน้าที่อยู่ต่างสถานที่และเวลา หรือแม้แต่เวลาและ สถานที่เดียวกัน เปรียบเสมือน ครูใหญ่ทำหน้าที่ในโรงเรียนที่มีลูกชายของตนเรียนอยู่ และมีคุณแม่เป็นครูในสังกัด โรงเรียนนี้ด้วย

2.2 โครงสร้างและหน้าที่ของสมาชิก ที่ยอมเป็นไปตามความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก และระหว่างสถาบัน องค์กร และชุมชน ที่จะมีความหมายการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ แต่เมื่อชุมชนใด มีผลประโยชน์ที่ล่อล่อชวนกันในเชิง ได้เปรียบเสียเปรียบกัน สถานการณ์ย่อมเปลี่ยนแปลงไป ในทางลบได้ถ้าปราศจากการประนีประนอมกัน และอาจส่งผลกระทบต่อการทำลายโครงสร้างและ หน้าที่ของอีกชุมชนหนึ่งที่ไม่สามารถปกป้องตนเองได้

2.3 การกำหนดเงื่อนไขของความสัมพันธ์ ในลักษณะเครือข่าย เพื่อน เครือข่าย คู่ค้าขาย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในผลประโยชน์ร่วมกัน หรือคู่แข่งกัน

2.4 กำหนดข้อตกลง กฎเกณฑ์ทางสังคมที่อาจพัฒนาขึ้นเป็นระเบียบ บรรทัดฐานทาง สังคม ประเพณี และกฎหมายที่มีบทบังคับ

2.5 มีการสร้างกลไกทางสังคม เป็น Law Enforcement ที่มีพลังและอำนาจบังคับใช้ กฎเกณฑ์ดังกล่าว ในรูปแบบของความเชื่อ พิธีกรรม กลไกทางสังคมที่มีอำนาจและเป็นพลังของ ตัวแทนของ สมาชิก สถาบัน องค์กรและชุมชน ทั้งประเภท Law Enforcement ที่มีขอบเขตการ บังคับใช้ที่มีวงกว้างแตกต่างกัน ตามอำนาจที่หนุนหลังกลไกนั้น ๆ ทั้งอำนาจที่น่าเชื่อถืออย่างเป็นทางการ เหตุเป็นผล หรืออำนาจที่นอกเหนือการควบคุมทางธรรมชาติ (Super Natural Power)

เนื้อหาแห่งวิถีชีวิตของแต่ละชุมชนย่อมแตกต่างกัน แต่ที่เหมือนกันคือการทำหน้าที่ของ กลไกทางสังคมที่แฝงไปด้วยความเชื่อ ค่านิยม ทศนคติที่พัฒนาขึ้นเป็นประเพณีที่ถือปฏิบัติ ส่วนข้อ ห้าม (Taboo) และกฎเกณฑ์ในการปฏิบัติก็กลายเป็นบรรทัดฐาน (Norms) ที่ถ่ายทอดเรียนรู้สืบทอด กันมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น นิทานปรัมปรา การละเล่น ละคร เพลงพื้นบ้าน ลิเก ซอ จ้อย(ออกเสียง ทางภาคเหนือเป็น จ้อย) ลำตัด จิว และอาจมีสัญลักษณ์แทนตัวอักษร แต่สะท้อนความเชื่อหรือข้อ ห้ามได้ชัดเจน โดยอาจอาศัยความเชื่อเรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติ มาเป็นกลไกในการควบคุม ความประพฤติ

ชุมชนย่อมมีวิธีการจัดการความรู้ด้วยตนเอง ความรู้ระดับชุมชน มักเรียกกันว่าเป็นภูมิ ปัญญาท้องถิ่น ที่อาจจำแนกได้หลายสาขาตามประเภทขององค์ความรู้ ซึ่งเนื้อหาขององค์ความรู้คือ ความเป็นธรรมชาติ หรือธรรมชาติวิทยา เพียงแต่นักวิชาการมาคิดแยกย่อยเป็นสาขาต่าง ๆ สาขา หลัก ๆ ได้แก่ สาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ และสาขา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นอกจากนี้ยังมีการแยกแยะองค์ความรู้ย่อยเหล่านี้ ออกเป็นเฉพาะด้าน เช่น สาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพอาจจำแนกเป็นของ คน พืช สัตว์ ถ้าพิจารณาจากคน ได้แก่ สาขาทาง การแพทย์ พยาบาล ทันตแพทย์ เทคนิคการแพทย์ ที่เกี่ยวข้องตั้งแต่เส้นผม ประสาท ลงไปถึงสันเท่า ก็ได้แต่สาขาใดจะสำคัญกว่ากันนั้น ย่อมขึ้นกับบริบทและมิติที่พิจารณากัน อย่างไรก็ตามทุกองค์ ความรู้ย่อมมีความสัมพันธ์ต่อกันไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ซึ่งวิถีชุมชน ต้องพึ่งพาความเชื่อมโยงเหล่านี้

ด้วยความเข้าใจที่ปราศจากความเย่อหยิ่งแต่เอื้ออาทรกัน (พวงเพชร สุรัตน์กีกุล, 2542, หน้า 53-54)

แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยในการสร้างสรรค์ศิลปะ

คำว่า “วิจัย” ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Research” Christopher Frayling (1993, หน้า 4 อ้างถึงใน อภิชาติ พลประเสริฐ, 2554, หน้า 95) อภิปรายว่า คำว่าวิจัยในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ (Oxford English Dictionary) ให้ความหมายของ Research ไว้ 2 ลักษณะ คือ Research ที่สะกดด้วย “r” ตัวพิมพ์เล็ก และที่สะกดด้วย “R” ตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวอย่างเกี่ยวกับresearch ที่สะกดด้วย “r” ตัวพิมพ์เล็กมีความหมายในลักษณะของการค้นหาสิ่งที่ยังไม่ปรากฏอยู่แล้วตามหลักเหตุผล

ซึ่ง Fraying ให้ทัศนะว่าแตกต่างจากธรรมชาติของการสร้างสรรค์งานศิลปะที่บ่อยครั้งจะเป็นการแสดงออกโดยตรงจาก สัญชาตญาณ โดยไม่ใช่เหตุผล ดังจะเห็นได้จากคำกล่าวของ Picasso ที่เคยให้สัมภาษณ์ไว้เมื่อปี ค.ศ. 1923 ว่า จิตรกรเป็นผู้สร้าง (Maker) ไม่ใช่ผู้ค้นหาหรือผู้วิจัย (Researcher) ในความคิดของ Picasso การค้นคว้าไม่มีความหมายสำหรับ จิตรกรรม แต่การค้นพบต่างหากที่มีค่ากว่า (“...to search means nothing to painting. To find is the thing...”) อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างการใช้คำว่า Research ที่สะกดด้วย “R” พิมพ์ใหญ่ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ (Oxford English Dictionary)

ดังที่ Fraying อ้างถึง มักจะถูกใช้ในความหมายที่เกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรม ทั้งที่เป็น ส่วนของกระบวนการ (Processes) และผลผลิต (Products) ซึ่งเขาเห็นว่าเป็นความหมายที่สามารถ จัดให้งานสร้างสรรค์ศิลปะเป็นการวิจัยได้ ซึ่ง Fraying ได้ยกตัวอย่างไว้หลายกรณีที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์งานศิลปะ ตั้งแต่ยุค Renaissance เป็นต้นมา เช่น ในกรณีของ Leonardo da Vinci ศิลปินยุค Renaissance, George Stubbs และ John Constable ศิลปินชาวอังกฤษที่มีชื่อเสียงในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 18-19 ตามลำดับที่ได้กระตุ้นให้ศิลปินศึกษาระบบ กล้ามเนื้อ คน สัตว์ และปรากฏการณ์ในธรรมชาติอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ให้เข้าใจถ่องแท้ก่อนนำมา สร้างสรรค์

ปรีชา เถาทอง (2556) ได้เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการวิจัยกับการสร้างสรรค์ ศิลปะไว้ในการบรรยายงานมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ 2556 คณะกรรมการสาขาปรัชญา ร่วมกับ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติเรื่อง การวิเคราะห์แนวคิด รูปแบบ องค์ประกอบ เทคนิค วิธีการ และปัจจัยทางทัศนศิลป์ “สามเหลี่ยมวัฒนธรรมสู่แสงสุวรรณภูมิ”

ตารางที่ 2-5 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการวิจัยกับการสร้างสรรค์ศิลปะ ตามทัศนะของ
ปรีชา เกาทอง

การวิจัย	การสร้างสรรค์ศิลปะ
1. ข้อเท็จจริง	1. จินตนาการ
2. วัตถุวิสัย	2. จิตวิสัย
3. องค์ความรู้	3. สะท้อนอารมณ์
4. ความเป็นจริง	4. ความจริงของศิลปินที่สร้างสรรค์
5. ทฤษฎี	5. ความคลาใจ
6. ระเบียบวิธีวิจัย	6. การพจญภัย (วิเคราะห์/สังเคราะห์)
7. โดยสำนัก	7. ไร้สำนัก
8. ขอบเขต	8. ไร้ขอบเขต
9. เหตุผล	9. หยั่งรู้
10. วัดผลด้วยวัตถุ นวัตกรรม	10. วัดผลทางใจ
11. เข้าถึงความรู้	11. จิตวิญญาณสูงขึ้น

จากตารางที่ 2-5 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการวิจัยกับการสร้างสรรค์ศิลปะตาม
ทัศนะของปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2552 จะเห็นได้ถึง
ความแตกต่างของศาสตร์ทั้งสองศาสตร์นี้ว่า มีความแตกต่างกันเป็นอย่างมาก

Christopher Frayling (1993, หน้า 4) กล่าวว่า การวิจัยผ่านศิลปะจัดเป็นความพยายาม
บันทึก เพื่อสื่อสารผลจากการ สร้างสรรค์ศิลปะและสะท้อนกระบวนการทำงานทุกขั้นตอน แล้ว
วิเคราะห์ สังเคราะห์ เป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเผยแพร่ ให้เข้าใจได้ ย่อมเป็นประโยชน์ต่อการ
ขยายระเบียบและประเพณีด้านการวิจัยทางศิลปะ

John Constable กล่าวว่า จิตรกรรมมีทั้งความเป็นวิทยาศาสตร์และบทกวี
 (“...Painting...is scientific as well as poetic”) (อภิชาติ พลประเสริฐ, 2554, หน้า 96)

อุทุมพร จามรมาน (2551) กล่าวว่า การวิจัย (Research หรือ Re-Search) หมายถึง การหา
ความรู้ใหม่ ด้วยวิธีการที่เชื่อถือได้หรือยอมรับในศาสตร์นั้น ๆ เช่น ศาสตร์ของศิลปะเทคนิคอะไรที่
เป็นที่ยอมรับ หรือใช้ศิลปินมาบอกว่ารูปร่างนี้สวยก็ได้ ถ้าในศาสตร์ทางศิลปะยอมรับก็สามารถเป็น
งานวิจัยได้

สมหวัง พิธิยานุวัฒน์ (2551) กล่าวถึงการวิจัยทางศิลปกรรมว่า เป็นการวิจัยที่ต้องใช้
มนุษย์เป็นเครื่องมือสำคัญในการบอกถึงความสวยงามของผลงานศิลปะ มนุษย์เป็นเครื่องมือ

ที่ดีที่สุดในการเข้าถึงสุนทรียะ ฉะนั้นปัญหาก็คือว่าทำอย่างไรมนุษย์ที่มีความแตกต่างกันจะมี ความเห็นสอดคล้องกัน ซึ่งเป็นปัญหาที่ยากมาก แต่ความจริงก็มีวิธีการอยู่พอสมควร เช่น การเข้าไป ร่วมอยู่ในกลุ่มเดียวกันและให้ถูกยอมรับว่าเป็นสมาชิกในกลุ่มนั้น แต่วิธีการแบบนี้ต้อง ระวังคือ ผู้วิจัยอาจลืมหวนทบทวนหน้าที่ของตนเองไปว่าตนเองเป็นผู้วิจัยไป

ส่วนที่ Picasso กล่าวว่า จิตรกรเป็นผู้สร้างสรรค์ไม่ใช่ผู้ค้นหาหรือผู้วิจัย การค้นคว้าไม่มีความหมายสำหรับจิตรกรรม แต่การค้นพบต่างหากที่มีค่ากว่า ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว การค้นพบที่ Picasso พบ ก็เกิดขึ้นจากกระบวนการ ศึกษาวิจัยตัวอย่างเช่น ภาพ Guernica ของ Picasso เอง เป็น ภาพที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงจาก โศกนาฏกรรมการทิ้งระเบิดปรมาณู โดยเครื่องบินเยอรมันและอิตาลี ที่เมือง Guernica เมื่อปี ค.ศ. ในช่วงสงครามกลาง 1937 เมืองของ สเปน โดย Picasso นำเสนอให้เห็นถึงความน่าสยดสยองของสงคราม ภาพผู้คนที่ได้รับความ เจ็บปวด ภาพสัตว์ที่ ส่งเสียงร้องคร่ำครวญและตีกรามบ้านช่องที่ถูกเผาทำลาย โดยใช้รูปแบบทั้ง Cubism และ Surrealism จะเห็นได้ว่า ทั้งรูปแบบและเนื้อหาของภาพ Guernica ก็เกิดขึ้นมาจาก องค์ประกอบของกระบวนการศึกษาวิจัยนั่นเอง

จากทัศนะต่าง ๆ ที่นำเสนอ สามารถเข้าใจภาพรวมของแนวคิดหลักและสาระสำคัญของ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะบ้างแล้ว ดังนั้น จึงขอยกตัวอย่างการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ เรื่อง จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ที่มีกระบวนการ ที่คล้ายคลึงกับกระบวนการการค้นคว้าใน งานวิจัยทั่วไป ดังนี้

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า “กลัว” พจนานุกรมอเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ ความหมายว่า รู้สึกไม่อยาก ประสบสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัว เช่น กลัวบาป กลัวถูกตีเตือน รู้สึกหวาด เพราะ คาดว่าจะประสบภัย เช่น กลัวเสือ กลัวไฟไหม้ พระพุทธเจ้าทรงเรียกความกลัวว่า “ภย” ซึ่งตรงกับ คำในภาษาบาลีว่า “ภย” แปลว่า อารมณ์ อันพึงกลัว (พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระจันทบุรีนฤนาถ. 2553, หน้า 573)

มนุษย์ทุกคนมีความรู้สึกกลัวนับแต่แรกเกิด และเป็นความรู้สึกที่ทำให้เป็นทุกข์มากที่สุด ในชีวิต คือกลัวจะสูญเสียสิ่งที่มีอยู่ ยี่มีอะไรดี ๆ อยู่มากเท่าไร ก็ยิ่งกลัวจะต้องสูญเสียมันไปมาก เท่านั้น (มิตซูโอะ คเวสโก, 2552, หน้า 23-26) ในพระไตรปิฎก พระพุทธองค์ได้ตรัสถึงมิตของ ความกลัวในจิตส่วนลึกที่ผลักดันให้มนุษย์เกิดพฤติกรรมความต้องการต่าง ๆ โดย ทรงชี้ให้เห็นว่า มนุษย์ทั่วไปถูกบีบคั้นจากความกลัว 5 ระดับ ได้แก่

1. อาชีวิตรภัย หมายถึง ภัยเนื่องด้วยการดำเนินชีวิต
2. อติโลกภัย หมายถึง ภัยอันเนื่องจากการเสื่อมเสียชื่อเสียง

3. ปริศสารถภัย หมายถึง ภัยคือความครั่นคร้ามเกือบเงินในที่ชุมชน
4. มรณภัย หมายถึง ภัยคือความตาย
5. ทุกตภัย หมายถึง ภัยคือทุกต คดีไม่ดี ทางดำเนินที่ไม่ดีมีความเดือดร้อน ที่ไปเกิดอันชั่ว หรือที่ไปเกิดของผู้กระทำชั่ว (จุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย, 2539, หน้า 723)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้สนับสนุนมิตของความกลัวของพระพุทธเจ้า โดยฟรอยด์ เชื่อว่า ความหวาดกลัวเป็นเรื่องที่มนุษย์หลีกเลี่ยงไม่พ้น เพราะความปรารถนาของมนุษย์ไม่ได้รับการตอบสนอง สมใจเสมอไป (ศรีเรือน แก้วกังวล, 2551, หน้า 27) อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของอับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ที่เชื่อว่าความกลัวหลายๆ อย่าง ตั้งแต่ระดับสามัญจนถึงระดับผิดปกติ นั้น เกิดจากการไม่ได้รับการตอบสนองความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยเพียงพอ (ศรีเรือน แก้วกังวล, 2551, หน้า 115-122)

จากการศึกษาแนวคิดและการตีความในเรื่องความกลัวของศิลปิน พบว่าศิลปินส่วนใหญ่ที่นำแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวมาสร้างสรรค์ศิลปะ มักนำความกลัวนี้ไปเชื่อมโยงกับความรู้สึกที่รุนแรง หวาดระวาง สยดสยอง โดยแสดงออกถึง การได้รับความสะเทือนใจจากสิ่งที่คุกคามอย่างรุนแรงของศิลปิน โดยตรง เช่น ภาพ The Scream ของ Edvard Munch ภาพ Study after Velazquez's Portrait of Pope Innocent X ของ Francis Bacon ความกลัวเป็นปัญหาของมนุษยชาติ เพราะทุกคนเกิดมาล้วนมีความกลัวด้วยกันทั้งสิ้น ความกลัวกับความมีชีวิตเป็นของคู่กัน ความรู้สึกกลัวแสดงถึงมีชีวิต เป็นความรู้สึกที่ติดตัวมาแต่กำเนิดของสัตว์ หรือเรียกว่าเป็นสัญชาตญาณของสัตว์ ที่ต้องกินนอน สืบพันธุ์ และมีความกลัวอยู่ในจิตใจ มนุษย์ทุกคนมีความรู้สึกกลัวมาตั้งแต่แรกเกิด และเป็นความรู้สึกที่ทำให้ เป็นทุกข์มากที่สุดในชีวิต (มิตชูโอะ คเวสโก, 2552, หน้า 23) ซึ่งสัญชาตญาณดังกล่าวนี้ ได้ผลักดันให้มนุษย์เกิดพฤติกรรมในการ ปิด เป่า ป้องกัน ภัยอันตราย จากสิ่งที่อาจทำให้เกิดการสูญเสียสิ่งที่ตนเองมีอยู่ โดยจะพยายามคิดหาสาเหตุ และการแก้ไข ด้วยวิธีการใด ๆ ก็ตามที่สามารถช่วยให้สบายใจ และอยู่รอดปลอดภัยจากวิกฤตการณ์นั้น ๆ ออกมาได้ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มักพบอยู่เสมอในการดำเนินชีวิตตามวิถีไทยความกลัวเป็นจินตนาการของผู้เขียนเฉกเช่นเดียวกับมวลมนุษยชาติและสิ่งมีชีวิตที่เกิดขึ้นมาบน โลกใบนี้ แต่เป็นความกลัวว่าตนเองจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา คือ ความสุข ความเจริญ และกลัวว่าจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา คือ ความโชคร้ายการเจ็บป่วย ความลำบากยากจน ซึ่งความกลัวดังกล่าว พระพุทธเจ้าได้ตรัสไว้ในพระไตรปิฎก พระสุตตันตปิฎก อังคุตตรนิกายอนนทปิฎก เรียกว่า “อาชีวิตภัย” คือภัยเนื่องด้วยการดำเนิน ที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมความต้องการต่าง ๆ ซึ่งตรงกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ กล่าวว่า ความหวาดกลัว เป็นเรื่องที่มนุษย์หลีกเลี่ยงไม่พ้น เพราะความปรารถนาของมนุษย์ไม่ได้รับการตอบสนองสมใจ (ศรีเรือน แก้วกังวล, 2551, หน้า 27) ดังนั้น เมื่อผู้เขียนเกิดความกลัวขึ้นมา ก็จะ

ใช้วิธีปกป้อง ป้องกันภัย ตามความเชื่อที่ถูกหล่อหลอมและฝังลึกอยู่ในจิตใจของผู้เขียนตลอดมา ด้วยวิธีการดังเช่น การสวดมนต์ การบนบานศาลกล่าว การสะเดาะเคราะห์ การแก้เคล็ด และการเช่นสรวง บูชา

ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

1. วิลเฮล์ม ไฮน์ริช ออตโต ดิกซ์ (Wilhelm Heinrich Otto Dix) ศิลปินผู้แสดงสุนทรียะของการสะท้อนสังคมโดยการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้รูปลักษณ์ของมนุษย์ในการบอกเล่าเรื่องราว ออตโต ดิกซ์ (Wilhelm Heinrich Otto Dix) จิตรกรและศิลปินภาพพิมพ์ชาวเยอรมัน ผู้เป็นที่รู้จักจากการตีแผ่สังคมในยุคไวมา (Weimar Republic) ของเยอรมันและความโหดร้ายของสงครามด้วยภาพวาดเหมือนจริงที่สะท้อนสังคมอันเกรี้ยวกราด เขาเป็นหนึ่งในศิลปินคนสำคัญที่สุดของกลุ่ม Neue Sachlichkeit หรือ New Objectivity เกิดเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 1891 ที่อุเทิร์มเฮาส์ ใกล้ ๆ เมืองกีรา ประเทศเยอรมนีตะวันออก ในครอบครัวชนชั้นแรงงาน พ่อเป็นกรรมกรโรงงานเหล็ก แม่เป็นช่างเย็บผ้า แต่กระนั้นเขาก็มีความสนใจและฉายแววทางศิลปะตั้งแต่วัยเด็ก เขามักคลุกคลีอยู่ในสตูดิโอของญาติที่เป็นจิตรกรจนทำให้เขาบ่มเพาะความใฝ่ฝันที่จะเป็นศิลปินมาแต่เด็ก อีกทั้งยังได้รับแรงหนุนจากครูตอนชั้นประถม จนในปีค.ศ. 1910 เขาก็ได้เข้าเรียนในสถาบันศิลปะและช่างฝีมือ (Kunstgewerbeschule) ในเดรสเดิน

เมื่อสงครามโลกครั้งที่หนึ่งปะทุขึ้น ดิกซ์ อาสาเข้าร่วมกองทัพเยอรมันในปี ค.ศ. 1915 และได้ร่วมรบในสมรภูมิด้านตะวันออก จนได้เหรียญกล้าหาญกางเขนเหล็กชั้นที่ 2 เขาได้รับบาดเจ็บที่คอ และปลดประจำการในปี 1918 ประสบการณ์ที่ได้ร่วมรบในสงครามส่งผลกระทบต่อเขาอย่างมาก ภายหลังเขาบรรยายถึงฝันร้ายซ้ำแล้วซ้ำเล่าที่ต้องปีนป่ายอยู่บนซากศพของม้า เขาถ่ายทอดประสบการณ์อันเลวร้ายของสงครามลงในผลงานหลายชิ้นของเขาในเวลาต่อมา

ปีค.ศ. 1919 เขากลับมาที่เดรสเดิน เข้าเรียนต่อในเดรสเดิน อคาเดมี ออฟ ไลน์ อาร์ตส์ (Hochschule für Bildende Künste) ในปี 1920 เขาพบกับ จอร์จ กรอสส์ และเริ่มทำงานในแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ โดยได้รับอิทธิพลจากเทคนิคการตัดปะและกลวิธีการยั่วเย้าเหน็บแนมอันเจ็บแสบ ผ่านงานศิลปะของลัทธิดาดา (Dada)

ออตโต ดิกซ์ เริ่มมีความสนใจในการถ่ายทอดผลงานในแนววิถีชีวิตของเยอรมนีช่วงหลังสงครามอันยากเข็ญของบรรดาเหล่าคนยากไร้ของสังคม ซึ่งมีทั้งปัญญาชน และเพื่อนศิลปิน แต่เหนือสิ่งอื่นใดเขาลุ่มหลงในวิถีชีวิตของเหล่าบรรดาชนชั้นแรงงาน โสเภณี และทหารผ่านศึก พิจารณ์ และถ่ายทอดมันออกมาในภาพวาดและภาพพิมพ์ของเขา เขามุ่งเน้นในการถ่ายทอดธรรมชาติอันไม่จริงของร่างกายมนุษย์อย่างโจ่งแจ้งไร้การประณีประนอม และสร้างไอคอนแห่งความ

อปลักษณ์ทางเพศขึ้นมา ด้วยทัศนคติทางการเมืองที่เอียงซ้ายอย่างชัดเจน เขาถ่ายทอดถ่ายทอดความงดงามในความน่ารังเกียจของสังคมเมืองใหญ่ในช่วงหลังสงคราม และมุ่งเน้นในการแสดงออกถึงความจริงรอบตัวเขาด้วยการตัดปะวัสดุ ทับซ้อนทัศนียภาพเพื่อทำลายโครงสร้างแบบประเพณีของภาพวาด และใช้สีสันนูดฉลาดในการวาดภาพเพื่อแสดงออกถึงสุนทรียะในความอปลักษณ์ และตีแผ่ให้เห็นถึงความอยุติธรรมที่ปรากฏขึ้นในสังคม และแสดงให้เห็นถึงความวิปริตทางการเมืองที่กำลังจะก่อตัวกลายเป็นระบอบทรราชย์ของสาธารณรัฐไวมาร์

ในปี 1925 เขาเริ่มถอยห่างจากรูปแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ และเริ่มหันมาหาแนวทางที่เน้นความเหมือนจริงและคมชัดในแบบสำนึกนิยมใหม่ (Neue Sachlichkeit หรือ New Objectivity)

ดิคซ์ย้อนกลับไปสำรวจแนวทางของภาพวาดในแบบประเพณีของเยอรมันในแบบธรรมชาตินิยม (Naturalism) และสำนึกนิยม (Realism) ที่มีความเหมือนจริง และนำมาประยุกต์ขึ้นอีกขั้นหนึ่งด้วยการเน้นความเหมือนจริงและชัดเจนราวกับภาพถ่าย แต่ก็ใส่ความล้นเกินสุดขั้วจนแทบจะกลายเป็นการล้อเลียนเข้าไป ทำให้งานของเขามีความกำกวมระหว่างการนำเสนอความเป็นจริงอย่างเคร่งครัดกับการล้อเลียนเสียดสี ซึ่งเป็นแนวทางการทำงานของศิลปินสำนึกนิยมใหม่ในยุคนั้น

ดิคซ์ร่วมแสดงในนิทรรศการของ Neue Sachlichkeit ในเมนไฮล์ม ร่วมกับศิลปินอย่าง จอร์จ กรอซส์, มักซ์ เบ็กมันน์, ไฮน์ริช มาเรีย เดอริงเฮาเซน และอีกหลายคน ซึ่งงานของพวกเขาเหล่านี้วิพากษ์วิจารณ์สังคมร่วมสมัย(ในช่วงเวลานั้น)ของเยอรมันอย่างหนักหน่วง ดิคซ์มุ่งความสนใจไปยังความมืดมนสิ้นหวังของชีวิต ด้วยการถ่ายทอดภาพของโสเภณี ความรุนแรง ความชราภาพ และความตายอย่างจะแจ้งไร้การผ่อนปรน เขาเปิดเผยด้านอปลักษณ์ของสงครามที่ถูกเพิกเฉยหรือหลงลืมไปในสังคมเยอรมันร่วมสมัย

ในปี 1937 เมื่อนาซีเรืองอำนาจ พวกเขาหมายหัวดิคซ์ในฐานะศิลปินชั้นต่ำที่ทำให้ภาพลักษณ์ของสาธารณรัฐเสื่อมทราม และกดดันให้ดิคซ์ถูกไล่ออกจากงานในสถาบันศิลปะเดรสเดิน เมื่อฮิตเลอร์เห็นภาพวาดของดิคซ์ในเดรสเดิน เขาประกาศว่า "มันเป็นความอับชยอย่างมากที่เราไม่สามารถจับเอาคนเหล่านี้ยัดเข้าคุกได้" ผลงานของดิคซ์หลายชิ้นถูกเผาไปในช่วงนั้น และเหมือนศิลปินเยอรมันหลายคนในยุคนั้นที่ถูกบีบบังคับให้เข้าร่วมในสภาวิจิตรศิลป์ของอาณาจักรไรช์ ซึ่งอยู่ภายใต้ชายคาของกระทรวงวัฒนธรรมในการควบคุมของ โจเซฟ เกิบเบิลส์ รัฐมนตรีกระทรวงข่าวสารและโฆษณาชวนเชื่อผู้เป็นเสมือนมือซ้ายของฮิตเลอร์ ดิคซ์ถูกบังคับและสาบานว่าจะวาดแต่ภาพที่วิทัศน์อันเรียบง่าย ไม่ก้าวร้าวรุนแรง เขายังถูกบังคับให้วาดภาพเชิดชูอุดมการณ์ของลัทธินาซี แต่เขาก็ยังคงแอบวาดภาพอัน "เสื่อมทราม" ตามทัศนคติของนาซีลับหลังอยู่ดี ซึ่งภาพเหล่านั้นถูกเก็บซ่อนให้พ้นสายตาโดยนักก้างานศิลปะและลูกชายของเขาเป็นจำนวนกว่า 1,500 ภาพ เลย์ทีเดีย

ดิกซ์ถูกจับกุมหลายครั้งในฐานะผู้ต้องสงสัยที่เข้าร่วมในขบวนการต่อต้านฮิตเลอร์ แต่ก็ถูกปล่อยตัวออกมาในภายหลัง ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง เขาถูกเกณฑ์เข้ากองกำลังโพล์คสตรุมม์ (Volkssturm - กองกำลังรักษากรุงเบอร์ลินที่เกณฑ์มาจากคนชราและเด็ก) และถูกจับกุมตัวโดยกองทัพฝรั่งเศสในช่วงสงครามยุติและถูกปล่อยตัวในปี 1946

หลังสงครามเขากลับมาอาศัยอยู่ในเดรสเดินจนกระทั่งปี 1966 ภาพวาดของเขาในช่วงนั้นเป็นเรื่องราวเชิงศาสนาหรือไม่กี่บรรยายถึงทุกข์ยากของชีวิตหลังสงคราม ในช่วงนี้เองที่เขาเริ่มชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในทั้งเยอรมันตะวันตกและตะวันออก ในปี 1959 เขาได้รับรางวัล แกรนด์ เมอริทครอส แห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ปี 1967 เขาได้รับรางวัลลิชต์วาร์ค ในฮัมบูร์ก และ รางวัล มาร์ติน แอนเดอร์สัน อาร์ต ในเดรสเดิน ในคราวอายุ 75 ปี เขาได้รับการยกย่องเป็นพลเมืองเกียรติยศของเมืองกีรา ในปีเดียวกันเขายังได้รับรางวัลฮานส์ โทมา และได้รับรางวัลแรมแบรนต์ท์ของสมาคมเกอเธ่ในซาลส์บวร์กอีกด้วย ออกโต ดิกซ์ เสียชีวิตในปี 1969 ที่เมืองซิงเง่น ไฮเฮนวิลล์ ประเทศเยอรมนีเมื่ออายุได้ 77 ปี (ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติ จอร์จ ปอมปีดู, 2562)



ภาพที่ 2-9 ศิลปิน ออกโต ดิกซ์ ผลงานชื่อ “Großstadt (Metropolis)”, 1927-1928



ภาพที่ 2-10 ศิลปิน ออตโต ดิกซ์ ผลงานชื่อ “An Die Schönheit”, 1922.



ภาพที่ 2-11 ศิลปิน ออตโต ดิกซ์ ผลงานชื่อ “Portrait of the journalist Sylvia von Harden”, 1926

2. ศิลปะรูปธรรม หรือศิลปะฟิกเกอร์เรตีฟ (Figurative Art) ในเบื้องต้นศิลปะรูปธรรม หรือฟิกเกอร์เรตีฟ อาร์ต ตามความรู้สึกของคนทั่วไป ได้แก่ ศิลปะที่แสดงตัวตนออกมาอยู่ในขอบเขตของการรับรู้ที่บอกได้ว่าเป็นสิ่งใดตามความเคยชินของผู้ชม ในปี ค.ศ. 1912 ปีก็ส์โซ่และบรัคยังคงมองไปยังสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ แต่วิเคราะห์สิ่งที่ตาเห็นนั้นด้วยกระบวนการรับรู้และเข้าใจธรรมชาติแบบใหม่ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถในการสร้างสรรค์มากกว่าการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ในจุดเด่นข้อนี้การสกัดตัดทอนได้เข้ามามีบทบาทสำหรับการสร้างงานลัทธิคิวบิสม์ และนับจากนั้นทั้งงานนามธรรมและรูปธรรมต่างก็ได้รับอิทธิพลในการมองและการตัดทอนรูปทรงจากคิวบิสม์ไม่เว้นแม้กระทั่งลัทธิโฟโต้เรียลลิสม์ (Photo Realism) หากเรามองจิตรกรรมของชาร์ลส์เบล (Charles Bel) หรือของออร์เคย์ แฟลค (Audrey Flack) อย่างพินิจพิจารณา เราจะเห็นว่างานของศิลปินทั้งสองได้มีความพยายามที่จะจัดการและเปลี่ยนแปลงมุมมองระยะใกล้ไกลของวัตถุต่าง ๆ เพื่อให้สายตาของเราได้ถึงความแตกต่างจากประสบการณ์การมองปกติ สำหรับศิลปินที่เข้าถึงแก่นแท้ของการทำงานศิลปะ เรื่องของรูปธรรม นามธรรม ส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง จอร์เจีย โอคีฟ จิตรกรชาวอเมริกันได้กล่าวถึงความคิดของเธอเกี่ยวกับจิตรกรรมแบบรูปธรรม (Objective Painting) ว่า “มันเป็นเรื่องที่น่าประหลาดใจสำหรับฉันที่รู้ว่ามีคนไม่น้อยที่แยกความเป็นรูปธรรมออกจากนามธรรม จิตรกรรมรูปธรรมจะเป็นจิตรกรรมที่ดีไม่ได้จนกว่ามันจะมีความรู้สึกทางนามธรรมเสียก่อน” ในปัจจุบันนี้อาจจะต้องหมายความรวมไปถึงงานศิลปะประเภทอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมสื่อประสมหรือศิลปะการจัดวางด้วย ยกตัวอย่าง เช่น ผลงานประติมากรรมนุ่มและงานสามมิติของโอเคนเบิร์ก ถ้าเป็นงานที่เพียงแค่ทำเลียนแบบวัตถุสิ่งของในสังคมทุนนิยมโดยไม่มีการตัดทอนเสริมแต่งทั้งขนาด สี สัน และตำแหน่งที่วางให้ดูมีชีวิตในตัวของมันเองแล้ว ก็คงเป็นไปได้แก่งานฝีมือสำหรับตกแต่งห้องเท่านั้นเอง ขอให้ลองพิจารณาผลงานของเขาเปรียบเทียบกับของจริงดู เสื้อผ้าของเด็กสาว 2 ตัว (Two Girl's Dresses) ที่แขวนอยู่ดูเต็มไปด้วยความเคลื่อนไหวประหนึ่งเสื้อจริง ๆ ที่แขวนอยู่นอกร้าน การสร้างสรรค์ศิลปะของโอเคนเบิร์กเกี่ยวข้องกับทั้งความเป็นมนุษย์และสุนทรียศาสตร์ เขาบรรยายถึงงานประติมากรรมเสื้อผ้าและรองเท้าให้เห็นถึงร่องรอยการถูกใช้จากเจ้าของ หุ่นของเขาดูสดและมีชีวิต บางชิ้นดูมีพลังทั้ง ๆ เป็นโครงสร้างของสิ่งของซึ่งเราเห็นกันอยู่ชินตา เช่น เสื้อนอกและเสื้อเชิ้ตกับเน็คไท (Men's Jacket with Shirt and Tie ค.ศ. 1961) โอเคนเบิร์กต้องการที่จะลบเส้นแบ่งระหว่างศิลปะและความเป็นจริง (Art and Reality) ในขณะที่เดียวกันเขาก็ยังคงสอดแทรกสุนทรียะลงไปในการสร้างวัตถุแต่ละชิ้น งานของเขายิ่งแสดงจินตภาพที่กระตุ้นความรู้สึกอย่างแรงและมีพลังมากกว่าความเป็นจริง ดังนั้นงานฟิกเกอร์เรตีฟของเขาจึงเป็นการมองไปยังวัตถุต้นแบบและการสร้างสรรค์วัตถุ (Original Objective and Created Object) เป็นสาระสำคัญ เขากล่าวว่า “การหายไปของเนื้อหาไม่ได้ช่วยให้คนเห็นเรื่องราวที่

แท้จริงในงานชิ้นหนึ่ง และผมเองก็ไม่ได้ต้องการที่จะแค่เสนอสิ่งที่เห็นออกมาเพียงแค่ความชัดเจน เป็นต้นว่าแฮมเบอร์เกอร์สักชิ้นหนึ่งออกมาในทางกลับกัน”

เช่นเดียวกันกับงาน โอเคนเบิร์ก จอร์จ ซีกัลซึ่งเคยวาดภาพในสไตล์ของลัทธิโฟวิสม์มาก่อน ในขณะที่ทำงานประติมากรรมเหมือนจริง ซีกัลได้ให้ความสำคัญต่อกระบวนการทำงานซึ่งผ่านมือของเขาโดยตรง ขณะที่เขาใช้มือจุ่มปูนปลาสเตอร์ที่ยังไม่แห้งทาทับลงไปในหุ่นนั้น เขาได้สร้างริ้วรอยและคุณลักษณะพิเศษให้กับผิวหนังและ โครงสร้างของมันด้วย หรือแม้กระทั่งงานที่ปูนปลาสเตอร์ได้แห้งไปแล้ว เขาก็ยังเปลี่ยนการแสดงออกทางใบหน้าของหุ่นนั้นด้วยวิธีการป้ายทับไม่กี่ครั้ง งานที่ดูไม่เสร็จและไว้สคูที่ไม่คงทนถาวรดูขัดกับเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับจิตวิทยาของมนุษย์ที่จริงจังและไม่ใช่เรื่องชั่วคราว (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552, หน้า 410-412)

ซึ่งศิลปินที่สร้างผลงานศิลปะฟิเกอเรตีฟ (Figurative Art) ที่มีความโดดเด่นคนหนึ่งก็คือ ลูเซีย ฟรอยด์ (Lucien Freud เกิด ค.ศ. 1922) และนักวิจารณ์ศิลปะต่างพากันยกย่องให้ลูเซีย ฟรอยด์ จิตรกรชาวอังกฤษเชื้อสายออสเตรียนผู้เป็นไมเคิลแองเจโลแห่งศตวรรษที่ 20 ผลงานที่สุดเต็มไปด้วยพลังและความกล้าหาญ รวมทั้งการสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ของที่มีอยู่ในจิตใจอันเร้นลับ และโลกของจิตใต้สำนึกของมนุษย์ออกมาในขณะเดียวกัน บุคคลในงานของ ฟรอยด์ สามารถทำให้เราสัมผัสได้กับสภาพความเป็นส่วนตัวของเขาออกมาอย่างเปิดเผย นับจาก ค.ศ. 1958-1959 เป็นต้นมา จิตรกรรมของเขาจะลดการใช้เส้น (linear) ลง และจะออกไปในทางการระบายสี (Painterly) มากขึ้น แต่ก็มิได้ต้องการใช้เส้นออกไปจนหมดเสียทีเดียว จิตรกรรมของเขาได้รวมเอาฝีแปรงที่แสดงอารมณ์ (Expressive Brushwork) และรายละเอียดที่ชัดเจนเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งจิตรกรน้อยรายที่จะทำในสิ่งดังกล่าวได้ผลดีเยี่ยมดังที่ปรากฏในงานของฟรอยด์ ผลงานของเขาได้สะท้อนให้เห็นถึงความโดดเด่น และความวิตกกังวลในชีวิตมนุษย์ผ่านออกมาทางสีหน้าและท่าทาง เผยให้เห็นความโดดเด่นที่มีอยู่ลึกๆ ในมนุษย์ทั้ง ๆ ที่มีได้แยกตัวออกมาจากสังคม ความแปลกแยกโดดเด่นนี้ก็จะเห็นได้ในงานประเภททิวทัศน์ เมือง และหุ่นนิ่งด้วย

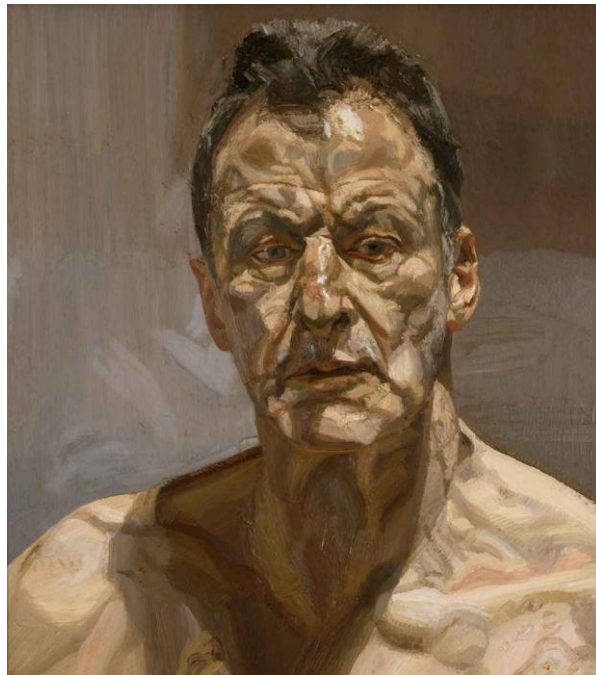
ผู้ชายเปลือยกับหนู (Naked Man and Rat ค.ศ. 1977-1978) เป็นจินตภาพของชายผู้หนึ่งบนโซฟา เขาอนอบจ้องเพดานด้วยสีหน้าปวดร้าว ในขณะที่มือของเขาจับหนูไว้ชิดโซฟา ถึงแม้ว่าฟรอยด์จะแสดงให้เห็นถึงความอบอุ่นใกล้ชิดกันระหว่างสองสิ่ง แต่เขาก็ยังคงเผยให้เห็นความรู้สึกส่วนตัวของปัจเจกชนออกมา ดังนั้นในการรวมกันเราก็ยังถูกกระตุ้นมิให้สัมผัสส่วนที่แปลกแยกแตกต่างไปด้วย

กลางทศวรรษที่ 50 ศิลปินชาวอเมริกันคนสำคัญที่แสดงออกในแนวฟิเกอเรตีฟ และได้รับการยกย่องว่ามีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง ได้แก่ แฟร์ฟิลด์ พอร์เตอร์ (Fairfield Porter ค.ศ. 1907-1975) และริชาร์ด ไคเบินคอร์น (Richard Diebenkorn ค.ศ. 1922-1993) ทั้งคู่มิบทบาทที่สนใจต่อ

การเสนอแนวความคิดที่เปิดกว้างต่อศิลปะรูปธรรมและศิลปะนามธรรม พอร์เตอร์ได้เขียนบทความเชิงวิจารณ์อย่างเปิดกว้าง ในการพิจารณาถึงคุณค่าของผลงานมากกว่านั้น ความสำคัญของแนวทางใดแนวทางหนึ่ง ส่วนใดเป็นคอร์รัปชันเป็นจิตรกรที่สร้างสรรค์งานศิลปะทั้งแนวรูปธรรมและนามธรรมไว้มากมาย และประสบความสำเร็จในแนวทางทั้งสองอย่างดียิ่ง (จระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552, หน้า 414-416)



ภาพที่ 2-12 ศิลปิน ลูเซียน ฟรอยด์ ผลงานชื่อ “Nude man with rat”, 1977



ภาพที่ 2-13 ศิลปิน ลูเซียง ฟรอยด์ ผลงานชื่อ “Reflection (Self-portrait)”, 1985



ภาพที่ 2-14 ศิลปิน ลูเซียง ฟรอยด์ ผลงานชื่อ “Benefits Supervisor Sleeping”, 1995

จากผลงานตัวอย่างการสร้างสรรค์ของศิลปินทั้ง ออตโต ดิกซ์ และ ลูเซียง ฟรอยด์ ที่ผู้วิจัยยกมานั้น พอจะเป็นตัวอย่างของการนำภาพ ของรูปลักษณ์มนุษย์ที่ศิลปินได้ใช้เทคนิค ปรับปรุง ตัดทอน และ คัดแปลงรูปทรง เพื่อเสนอให้เป็นที่ไปตามแนวความคิดของเขา โดยรูปทรง ลักษณะของผู้คนมีพื้นฐานของกายวิภาคที่ถูกต้องอยู่ในเบื้องต้น แต่ในส่วนของรายละเอียด บางส่วนก็ถูกปรับ ลด ยืด ขยาย เพื่อให้ผลงานเป็นที่ไปตามแนวความคิดในการสร้างสรรค์ของศิลปิน อีกด้วย

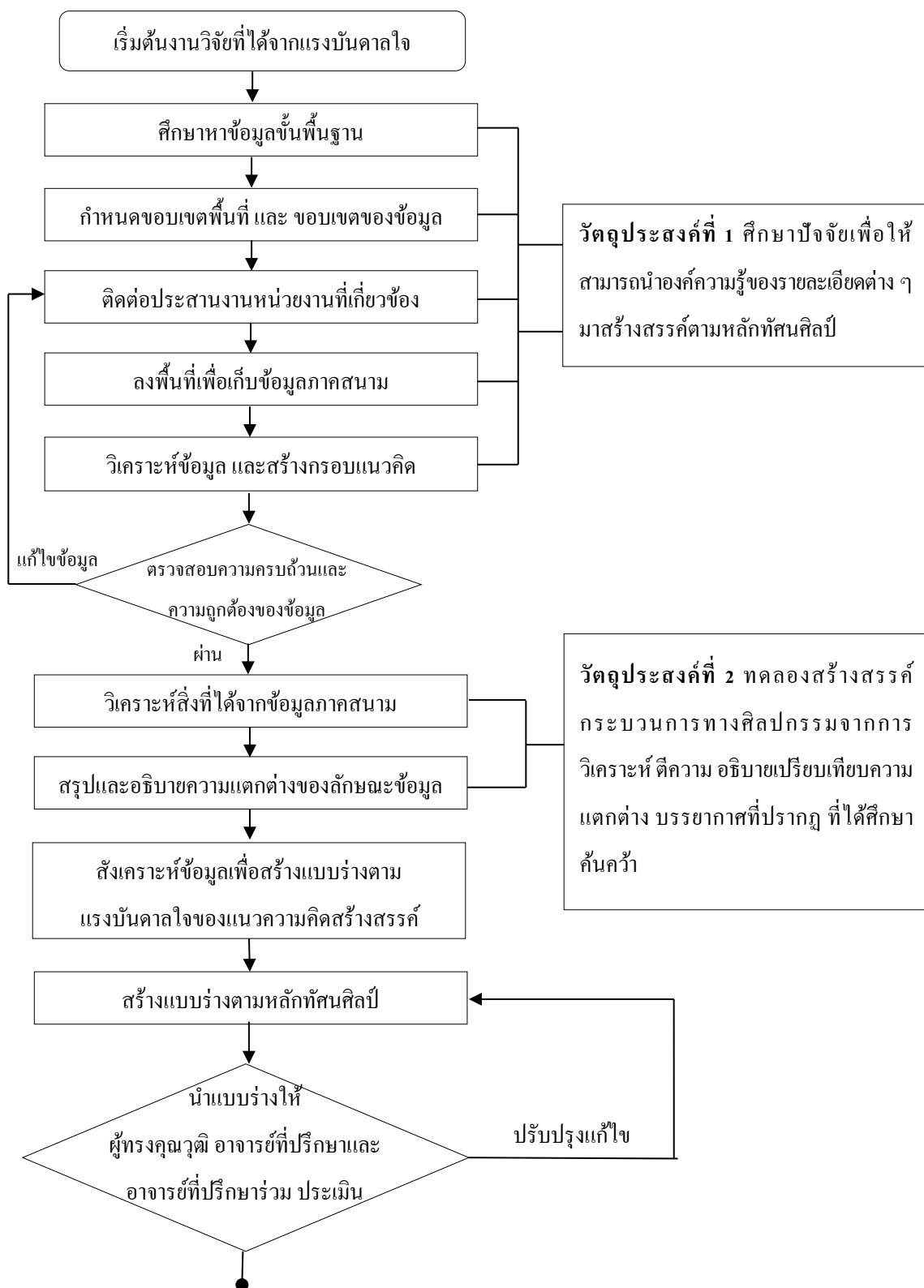
บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

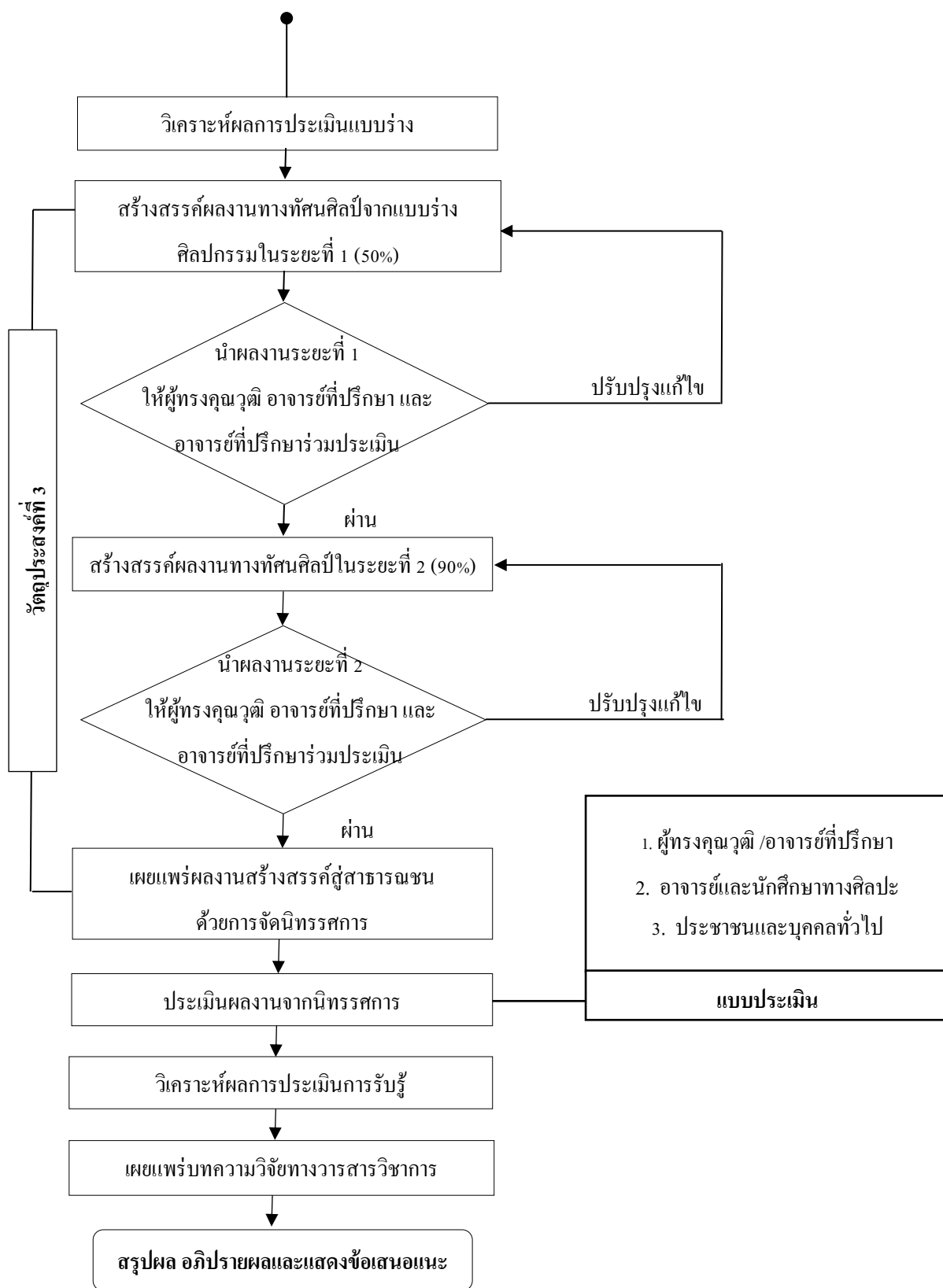
การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยถึงปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ ซึ่งมีดังนี้ 1. ศึกษาผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด 2. ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนอาศัยในสังคมกรุงเทพมหานคร การศึกษาทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ และการศึกษาวิเคราะห์ การตีความ เพื่ออธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างลักษณะกายวิภาค บรรยากาศที่ปราศจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา เพื่อนำมาทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด ตลอดจนการศึกษาเพื่อสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองนำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม เพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้และศึกษาดูด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์ โดยใช้ระเบียบวิธีวิทยาการวิจัยแบบหลายวิธี ผู้วิจัยได้ใช้วิธีศึกษาเอกสาร (Document) การลงภาคสนาม (Field Study) เพื่อสังเกต สัมภาษณ์ ให้ได้มาซึ่งกายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยามนุษย์ในการนำมาใช้ในงานทัศนศิลป์ การพรรณนาเชิงลึก (Thick Description) และใช้แนวทางระเบียบในการวิจัยทางมานุษยวิทยา (Anthropological Methods) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด และสรุปตีความหมายข้อมูลในรูปแบบมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา ผู้วิจัยได้ลำดับขั้นตอนของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการได้แรงบันดาลใจที่ต้องการจะทำงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม เพื่อสะท้อนสังคมให้ผู้คนได้เห็นถึงสถานะการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของเมืองใหญ่ในปัจจุบัน และเพื่อต้องการค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้วิจัยด้วย โดยการวิจัยครั้งนี้มีกระบวนการดำเนินการหลายขั้นตอน ซึ่งแบ่งตามแผนภาพที่ 3-1 ขั้นตอนของการวิจัย (หน้า 68-69) ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

ขั้นตอนของการวิจัย



ภาพที่ 3-1 ขั้นตอนของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 และ 2



ภาพที่ 3-2 ขั้นตอนของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 3

ขั้นตอนในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการหาข้อมูลไว้ ดังนี้

1. หาข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และ เอกสารจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
ศึกษาผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณ์มนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่
ลวงตา ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด ศึกษา
ลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่อาศัยในสังคมกรุงเทพมหานคร การศึกษาทบทวนสาเหตุ
การเกิดภาพลวงตา ลักษณะการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์เพื่อนำประโยชน์
จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ เพื่อกำหนดเป็น
กรอบแนวคิดในการวิจัย
2. กำหนดพื้นที่ และขอบเขตของข้อมูลที่ผู้วิจัยจะออกภาคสนามในการศึกษา และติดต่อ
ประสานงานหน่วยงานหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
3. ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลซึ่งผู้วิจัยได้เตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นเพื่อการเก็บข้อมูลดังนี้ สมุด
จดบันทึก ปากกา เครื่องอัดเสียง กล้องถ่ายภาพนิ่ง กล้องถ่ายภาพเคลื่อนไหว สำหรับการเก็บข้อมูล
แต่ละครั้งผู้วิจัยต้องวางตัวเป็นกลางเพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลให้ได้มากที่สุด ผู้วิจัยได้
ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานวิจัยที่ทำการศึกษาให้มากที่สุด
4. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อใช้ในการสร้างกรอบแนวคิด
5. สร้างกรอบแนวคิดและรูปแบบจากการศึกษาวิเคราะห์ การตีความ ลักษณะกายวิภาค
บรรยากาศที่ปราศจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา
เพื่อนำมาทดลองเป็นภาพร่างสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจ
ของแนวความคิด ตลอดจนการศึกษาเพื่อสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองนำมาสร้างสรรค์งาน
ศิลปกรรม เพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อ
เผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์
6. สร้างเครื่องมือ พัฒนาเครื่องมือ และหาคุณภาพเครื่องมือเพื่อจะใช้ในการเก็บข้อมูล
และตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
7. วิเคราะห์สิ่งที่ได้จากข้อมูลภาคสนาม สรุปทบทวนความแตกต่างของลักษณะข้อมูล
ตรวจสอบความครบถ้วนและความถูกต้องของข้อมูล
8. สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างแบบร่างตามแรงบันดาลใจของแนวความคิดสร้างสรรค์
9. สร้างผลงานสร้างสรรค์วิจัยในระยะที่ 1 และนำผลงานมาวิเคราะห์เพื่อหาปัญหา และ
แนวการพัฒนาผลงานในระยะต่อไป
10. สร้างสรรค์ผลงานวิจัยในระยะที่ 2

11. เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์สู่สาธารณชนด้วยการจัดนิทรรศการ
12. ประเมินผลงานจากนิทรรศการ และวิเคราะห์ผล
13. เผยแพร่บทความวิจัยสร้างสรรค์ทางวารสารวิชาการ
14. สรุปผล อภิปรายผล และ แสดงข้อเสนอแนะ

พื้นที่ศึกษา

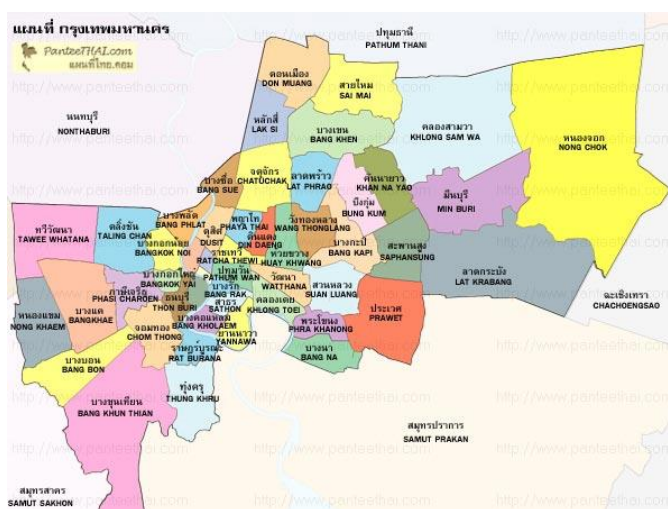
การศึกษาวิจัยเรื่อง รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมืองนี้ต้องการที่จะศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อาศัยในสังคมกรุงเทพมหานครตามจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ เพื่อนำข้อมูลได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ ดังนั้นการกำหนดพื้นที่ศึกษาในครั้งนี้จะเป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) ในพื้นที่กรุงเทพมหานครตามกรอบแนวคิดเชิงสัญลักษณ์ของสังคมเมือง ดังนี้

1. มีการแบ่งแยกแรงงาน (Division of Labor) การประกอบอาชีพในกรุงเทพมหานครนั้นมีความหลากหลายตามความชำนาญเฉพาะด้าน ทั้งในส่วนราชการและเอกชน มีการแบ่งตำแหน่งและหน้าที่หลายระดับขึ้นอยู่กับงานแต่ละประเภท เป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ของผู้คนที่เห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจนในลักษณะของ เพศ อายุ เครื่องแบบ การแต่งกาย
2. วิถีชีวิต (Lifestyle) การใช้ชีวิตในสังคมเมืองนั้นต้องมีการปรับตัวและเรียนรู้ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพราะการดำเนินชีวิตในแต่ละวันต้องมีส่วนร่วมไปกับเทคโนโลยี สิ่งประดิษฐ์ทางอุตสาหกรรมและเครื่องจักรต่าง ๆ มากมาย วิถีชีวิตที่รีบเร่ง ดำเนินผ่านไปเหมือน ๆ กันในทุกวัน จนเกิดเป็นภาพซ้ำขึ้นมา
3. การเคลื่อนที่ทางสังคม (Social Mobility) การโยกย้ายถิ่นฐานมาจากแหล่งที่อยู่อาศัยอื่นเข้ามาสู่สังคมเมือง ตามตำแหน่งและหน้าที่การงาน หรือตามสถานะทางด้านเศรษฐกิจและสังคม จึงเกิดความหลากหลายของเชื้อชาติและวัฒนธรรม เกิดการต่อสู้และแข่งขันกันเพื่อดำเนินชีวิตให้อยู่รอดปลอดภัย
4. การอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อม (Environments) เป็นสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์มากกว่าสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น ถนนหนทาง อาคารบ้านเรือน และสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ ซึ่งสภาพแวดล้อมจะมีความแตกต่างตามตำแหน่งที่ตั้งในส่วนของแต่ละบริเวณใจกลางเมืองที่มีความทันสมัย มีประชากรหนาแน่น แออัด รวมถึงชานเมืองที่มีการผสมผสานกันทั้งเก่าและใหม่
5. การดำเนินชีวิตประจำวันผูกพันกับเวลา (Implications of The Clock) ในการดำเนินชีวิตของผู้คนส่วนใหญ่ในเมืองจะถูกกำหนดขึ้นโดยเวลาที่ทั้งในเรื่องของการทำงาน การเดินทาง

และกิจกรรมในสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งในแต่ละช่วงเวลาก็จะนำเสนอมุมมองของชีวิตที่แตกต่างกัน ออกไปผ่านสีหน้า ท่าทาง อากัปกิริยาต่าง ๆ รวมถึงแสงสี แสงเงาที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ

จากแนวคิดดังกล่าวนี้ใช้เป็นการรอบในการเลือกพื้นที่ในกรุงเทพมหานครคือ พื้นที่แขวง สีลม เขตบางรัก เป็นศูนย์กลางของธุรกิจ การค้า บริษัทห้างร้านต่าง ๆ มากมาย มีประชากรหนาแน่น สถาปัตยกรรมสูงใหญ่สื่อถึงความทันสมัยของเมืองหลวงชัดเจน อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ เขตราชเทวี คือ จุดศูนย์กลางของการสัญจรของระบบขนส่งสาธารณะ การเคลื่อนที่ทางสังคมความริบเร่งต่าง ๆ และเขตมีนบุรี (ชานเมือง) เป็นพื้นที่ที่มีความผสมผสานของผู้คน วัฒนธรรมความหลากหลายของ สถาปัตยกรรมทั้งเก่าและใหม่ รวมทั้งมีนิคมอุตสาหกรรมบางชั้น และนิคมอุตสาหกรรมในบริเวณ ใกล้เคียง ได้แก่ นิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง ซึ่งการเลือกพื้นที่ศึกษาในครั้งนี้เป็นการเลือกแบบ หน่วยการวิจัย (Unit Research) โดยศึกษาพื้นที่ในอาณาบริเวณดังที่กล่าวมา

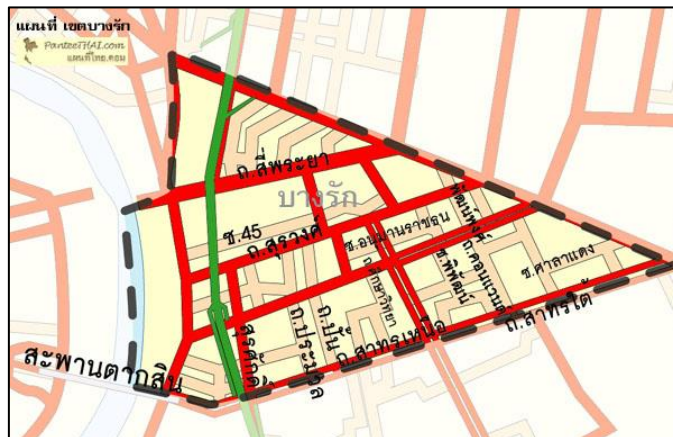
1. พื้นที่ศึกษาในกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 3-3 แผนที่พื้นที่กรุงเทพมหานคร

จากภาพที่ 3-3 กรุงเทพมหานคร มีประชากรหลากหลายทั้งกลุ่มประชากรที่มีภูมิลำเนาที่อาศัยแต่เดิม และกลุ่มประชากรที่มีกรหลังไหลอพยพเข้ามาทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร โดยกระจายอยู่ทั่วกรุงเทพมหานคร มีจำนวนประชากรในปี 2560 รายงานโดยกองยุทธศาสตร์บริหารจัดการ สถิติกรุงเทพมหานคร ทั้งสิ้น ประมาณ 8.281 ล้านคน

2. พื้นที่ศึกษาในกรุงเทพมหานคร (แขวงสี่ลม)



ภาพที่ 3-4 แผนที่พื้นที่ศึกษาเขตบางรัก แขวงสี่ลม

จากภาพที่ 3-4 สำนักงานเขตบางรัก มีพื้นที่รับผิดชอบทั้งหมด 5.536 ตารางกิโลเมตร โดยแยกเป็นพื้นที่ แต่ละแขวงได้ดังนี้

1. แขวงบางรัก มีพื้นที่ 0.689 ตารางกิโลเมตร
2. แขวงมหาพฤฒาราม มีพื้นที่ 0.889 ตารางกิโลเมตร
3. แขวงสี่พระยา มีพื้นที่ 1.064 ตารางกิโลเมตร
4. แขวงสี่ลม มีพื้นที่ 2.074 ตารางกิโลเมตร
5. แขวงสุริยวงศ์ มีพื้นที่ 0.820 ตารางกิโลเมตร

อาณาเขต

ทิศเหนือและทิศตะวันออก ติดกับเขตปทุมวัน มีถนนพระรามที่ 4 ฝากได้เป็นเส้นแบ่งเขต

ทิศใต้ ติดกับเขตสาทร มีคลองสาทรเป็นเส้นแบ่งเขต

ทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ติดกับเขตสัมพันธวงศ์ มีคลองผดุงกรุงเกษมเป็นเส้นแบ่งเขต

ทิศตะวันตก ติดกับเขตคลองสาน มีแนวกึ่งกลางแม่น้ำเจ้าพระยาเป็นเส้นแบ่งเขต

3. พื้นที่ศึกษาในกรุงเทพมหานคร (อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ)



ภาพที่ 3-5 แผนที่พื้นที่ศึกษาอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ

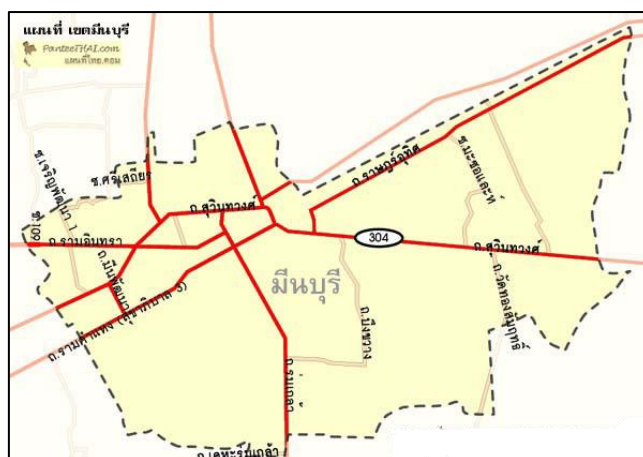
จากภาพที่ 3-5 แผนที่พื้นที่ศึกษาอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ “ย่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ” นับเป็นอีกหนึ่งย่านที่มีความสำคัญของกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นที่ตั้งของ “อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ” อนุสรณ์สถานสำคัญทางประวัติศาสตร์ อีกทั้งยังเป็นจุดศูนย์รวมของสิ่งต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ท่องเที่ยว ร้านค้า ร้านอาหาร สวนสาธารณะ และต่าง ๆ อีกมากมาย

สำหรับบริเวณวงเวียนอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ หรือที่เรียกโดยทั่วไปว่า “ย่านอนุสาวรีย์ฯ” ตั้งอยู่ที่เขตราชเทวี อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิเป็นวงเวียนอยู่กึ่งกลางระหว่างทางหลวงแผ่นดิน หมายเลข 1 ถนนราชวิถี และถนนพญาไท โดยบริเวณเกาะกึ่งกลางนั้นเป็นที่ตั้งของอนุสรณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ไทยคือ “อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ” อนุสาวรีย์ฯ สร้างขึ้นเพื่อเทิดทูนวีรกรรมของทหาร ตำรวจ และ พลเรือนที่เสียชีวิตไปในกรณีพิพาทระหว่างไทยกับฝรั่งเศส เรื่องการปรับปรุงพรมแดนไทย กับ อินโดจีนฝรั่งเศส ซึ่งในครั้งนั้นมีผู้เสียชีวิต 160 นาย โดยพลเอกพระยาพลพลพยุหเสนา เป็นผู้วางศิลาฤกษ์เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2484 และจอมพล ป.พิบูลสงคราม เป็นผู้กระทำพิธีเปิดเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2485 มีสถาปนิกผู้ออกแบบอนุสาวรีย์ฯ คือ หม่อมหลวงปทุม มาลากุล ก่อนที่จะมีการสร้างวงเวียนอนุสาวรีย์ บริเวณจุดตัดของถนนแห่งนี้มีชื่อเรียกว่า “สี่แยกสนามเป้า” ก่อนที่จะมีการสร้างวงเวียนอนุสาวรีย์ บริเวณจุดตัดของถนนพญาไท ถนนราชวิถี และถนนพหลโยธินนี้มีชื่อเรียกว่า สี่แยกสนามเป้า

อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ นับเป็นอีกหนึ่งย่านที่มีการสัญจรที่คึกคัก เนื่องจากเป็นจุดหมายปลายทางในการสัญจรของผู้คนมากมาย ซึ่งบริเวณโดยรอบวงเวียนนั้นเป็นที่ตั้งของป้ายจอดรถประจำทาง โดยมีรถโดยสารประจำทางมากมายหลายสายมาจอดรับ และส่งผู้โดยสารที่นี้ ไม่เพียงแต่

เฉพาะรถโดยสารเท่านั้น ย่านแห่งนี้ยังเป็นที่ตั้งของสถานีรถไฟฟ้า BTS อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ นอกจากนี้แล้วยังมีรถตู้โดยสารที่สามารถใช้เดินทางไปยังจังหวัดต่าง ๆ อีกมากมายหลายสาย เรียกได้ว่าอนุสาวรีย์ฯ เป็นจุดที่มีการคมนาคมที่สำคัญจุดหนึ่งของกรุงเทพมหานคร

4. พื้นที่ศึกษาในกรุงเทพมหานคร (มีนบุรี)



ภาพที่ 3-6 แผนที่พื้นที่ศึกษาเขตมีนบุรี

จากภาพที่ 3-6 แผนที่พื้นที่ศึกษามีนบุรี เขตมีนบุรี เป็น 1 ใน 50 เขตการปกครองของกรุงเทพมหานคร อยู่ในกลุ่มเขตกรุงเทพตะวันออก สภาพภูมิประเทศเป็นที่ราบลุ่ม มีคลองและลำรางไหลผ่านหลายสาย ในอดีตเป็นเรียกสวนไร่นา บ่อปลา นาบัว และไร่หญ้า แต่ปัจจุบันเริ่มลดน้อยลง เนื่องจากพื้นที่หลายแห่งถูกเปลี่ยนสภาพเป็นที่อยู่อาศัยหนาแน่น หมู่บ้าน อาคารพาณิชย์ สถานที่ประกอบการทั้งเล็กและขนาดใหญ่

เขตมีนบุรีตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงของแม่น้ำเจ้าพระยา (ฝั่งพระนคร) มีอาณาเขตติดต่อกับเขตต่าง ๆ เรียงตามเข็มนาฬิกา ดังนี้

ทิศเหนือ ติดต่อกับเขตคลองสามวา มีคลองพระยาสุเรนทร์ 1 (กิบหมู) ลำรางคูคต ซอยหทัยราษฎร์ 29 (โชคอนันต์) ถนนหทัยราษฎร์ ลำรางโต๊ะสุข คลองเจ๊ก ลำรางสามวา คลองสามวา ซอยนิมิตใหม่ 5 (เหมือนสวาท) ถนนนิมิตใหม่ ซอยนิมิตใหม่ 8 (วีแสงชัย) คลองลำบึงไผ่ และคลองแสนแสบเป็นเส้นแบ่งเขต

ทิศตะวันออกเฉียง ติดต่อกับเขตหนองจอก มีลำรางข้างซอยราษฎร์อุทิศ 70 คลองแยกคลองลำหินฝั่งใต้ คลองลำหินฝั่งใต้ คลองลำต้นไทร และคลองลำนกแขวกเป็นเส้นแบ่งเขต

ทิสได้ ติดต่อกับเขตลาดกระบัง มีคลองบึงใหญ่ ลำรางตาทรัพย์ แนวคันนาผ่านถนนคุ้มเกล้า คลองตาเสือ ลำรางศาลเจ้า ลำรางคอวัง คลองสองต้นนุ่น และคลองลำนายโสเป็นเส้นแบ่งเขต

ทิศตะวันตก ติดต่อกับเขตสะพานสูงและเขตคันนายาว มีคลองลาดบัวขาว คลองแสนแสบ และคลองบางชันเป็นเส้นแบ่งเขต

มีประชากรทั้งสิ้น 141,750 คน

จากการลงพื้นที่วิจัย ผู้วิจัยได้สังเกตสถาปัตยกรรมในพื้นที่เป้าหมาย สรุปได้ว่า สถาปัตยกรรมของชุมชนเมืองก่อสร้างด้วยคอนกรีตเป็นส่วนใหญ่ การคมนาคมมีความเร่งรีบและแออัด ถนนมีช่องจราจรจำนวนมากกว่าถนนชนบท ทำให้ผู้คนต้องใช้สะพานลอยในการข้ามถนน เพื่อความปลอดภัย เมื่อถึงเวลาเช้างานและเลิกงาน จะมีผู้คนใช้สะพานลอยอย่างหนาแน่น สะพานจึงถือว่าเป็นสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนเมืองใหญ่แห่งหนึ่ง โดยส่วนใหญ่ทำจากคอนกรีต มีราวสะพานทำด้วยอลูมิเนียม บางแห่งมีการสร้างหลังคา โดยจะพาดข้ามผ่านถนนจากฟากหนึ่ง จนถึงอีกฟากหนึ่ง นอกจากนี้ยังมีสถานที่อื่น ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนเมืองใหญ่ เช่นเดียวกับสะพานลอย อาทิเช่น ทางเข้าอาคาร บันไดขึ้นลงสถานีรถไฟฟ้า เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้นำความเป็นเอกลักษณ์นี้มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อแสดงความเป็นชุมชนเมืองใหญ่ให้ได้อย่างมากที่สุด

ประชากรผู้ให้ข้อมูล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ กลุ่มประชากรผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพตามวัตถุประสงค์

ข้อ 1.1 ศึกษาผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด

ข้อ 1.2 ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อาศัยในสังคมกรุงเทพมหานคร

ข้อ 1.3 การศึกษาทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

จากข้อมูลตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายด้วยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่เกี่ยวกับกายวิภาค การเกิดมิติภาวะลวงตา และผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการศิลปะ โดยมีจำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่

1 นักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์ ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่อง ภาพลวงตา จำนวน 1 ท่าน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุชาติ สุภาพ

นักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์

- 2 ศิลปิน มีความรู้ความสามารถเป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะ จำนวน 5 ท่าน
- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ | ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ |
| ศาสตราจารย์เดชา วราชน | ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ |
| รองศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว | ศิลปินชั้นเยี่ยม สาขาทัศนศิลป์ |
| นายสุรเดช วัฒนาประดิษฐชัย | ศิลปินอิสระ |
| นายวิษณุพงษ์ หนูนนท์ | ศิลปินอิสระ |

- 3 นักวิชาการศิลปะในประเทศไทย จำนวน 3 ท่าน

ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง	ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์
ศาสตราจารย์พิชญ์ สุภนิมิต	นักวิชาการศิลปะ
รองศาสตราจารย์โกศุม สายใจ	นักวิชาการศิลปะ

- 4 ประชาชนทั่วไป ในพื้นที่เป้าหมาย ซึ่งมี 3 พื้นที่ จำนวนพื้นที่ละ 5 ท่าน

พื้นที่ศึกษาย่านธุรกิจของสีลม ได้แก่ กลุ่มประชาชน จำนวน 5 ท่าน

พื้นที่ศึกษาย่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ได้แก่ กลุ่มประชาชน จำนวน 5 ท่าน

พื้นที่ศึกษาย่านชานเมืองของมีนบุรี ได้แก่ กลุ่มประชาชน จำนวน 5 ท่าน

โดยประชาชนทั่วไป จำนวน 5 ท่าน เพื่อให้ได้ข้อมูลในมุมมองที่แตกต่างกันดังนี้

4.1 เพศชาย ช่วงอายุ 25-30 ปี ประสบการณ์การทำงาน 1-5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.2 เพศหญิง ช่วงอายุ 25-30 ปี ประสบการณ์การทำงาน 1-5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.3 เพศชาย ช่วงอายุ 30-40 ปี ประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.4 เพศหญิง ช่วงอายุ 30-40 ปี ประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.5 ไม่จำกัดเพศ อายุ และประสบการณ์ทำงาน จำนวน 1 ท่าน

ผู้ที่เป็น Key Informant หรือผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ นักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์, ศิลปิน และนักวิชาการศิลปะ โดยมีคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญที่จะทำการประเมินผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ ดังนี้

1. มีความรู้ความสามารถเป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะ และสังคม
2. มีความรู้เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ด้านงานจิตรกรรม ด้านกายวิภาค ด้านวัสดุและเทคนิคศิลป์ ด้านการสร้างภาพลวงตาในงานศิลป์ หรือปติมากรรมหล่อผสม ในแนวทางรูปลักษณ์มนุษย์ในมุมมองลวงตา
3. มีความรู้หรือเคยมีผลงานเชิงประจักษ์ทั้งการสร้างสรรค หนังสือนำวิชาการ หรือผลงานที่เกี่ยวข้องกับผลงานในโครงการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลที่สำคัญคือ ตัวผู้วิจัยเองที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในพื้นที่เพื่อสังเกต ด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นเป้าหมายในการศึกษา สำหรับความเที่ยงตรงของข้อมูลที่ได้มานั้นมีการตรวจสอบตลอดเวลา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความเที่ยงตรงและน่าเชื่อถือ ผู้วิจัยจึงได้ใช้อุปกรณ์ช่วยในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. สมุดจดบันทึก เพื่อให้ได้ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการสังเกตและทำการบันทึกเก็บไว้
2. อุปกรณ์เครื่องมือทางเทคโนโลยีที่เป็น Hard Ware ได้แก่ เครื่องมือบันทึกเสียง เครื่องมือบันทึกภาพนิ่งและเครื่องมือบันทึกภาพเคลื่อนไหว
3. แบบสัมภาษณ์ที่เป็นแนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์และการสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง เพื่อช่วยในการเก็บข้อมูลได้สะดวกและครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษา

หลักที่สำคัญในการสร้างแบบสัมภาษณ์

ข้อมูลในแบบสัมภาษณ์จะมี 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลแข็ง (Hard Data) เป็นข้อมูลที่แท้จริงและสามารถตอบได้จริงและชัดเจน เช่น เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ ศาสนา ฯลฯ
2. ข้อมูลอ่อน (Soft Data) เป็นข้อมูลที่ไม่สามารถวัดได้โดยตรง เช่น ความรู้สึก เจตคติ ทักษะ ความพึงพอใจ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม ต้องสร้างแบบวัดในลักษณะที่มีคำถามแบบมาตรวัด (โยชิน แสงดี, 2557)

การสร้างเครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับ “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” และองค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบของการใช้ศิลปะในมิติเชิงลวง และสัมพันธ์กับตัวแปรเป็นเกณฑ์สำหรับงานวิจัยนี้

การสร้างกรอบการสัมภาษณ์

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างกรอบการสัมภาษณ์ เพื่อเป็นข้อมูลในการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยได้อาศัยการสนทนา ซักถามและโต้ตอบระหว่างผู้รวบรวมข้อมูลหรือผู้สัมภาษณ์ (Interviewer) กับผู้ให้ข้อมูลหรือผู้ถูกสัมภาษณ์ (Interviewee) ด้วยการสังเกตบุคลิกภาพ อากัปกริยา ตลอดจนพฤติกรรมทางกายและวาจา ขณะสัมภาษณ์อาจใช้เป็นข้อมูลที่ใช้ตีความหมายได้ (ประวิติ เอรารวรรณ์, 2545) ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างกรอบการสัมภาษณ์ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในการกำหนดกรอบการสัมภาษณ์ เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นที่จะศึกษา โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลที่ได้จากภาคสนาม
2. การสร้างกรอบการสัมภาษณ์ ซึ่งนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการออกภาคสนาม เพื่อเป็นแนวทางการสร้างกรอบการสัมภาษณ์ เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นที่จะศึกษา

การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการออกภาคสนาม ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม รวมถึงการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

วิธีการเก็บข้อมูลของผู้วิจัยในการศึกษาคครั้งนี้ มีดังต่อไปนี้

1. การศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือที่เกี่ยวข้อง บทความ และเอกสารต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์
2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยใช้เทคนิคดังนี้
 - 2.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม (Participant Observation and Non Participant Observation) ในการเก็บข้อมูลแต่ละครั้ง ผู้วิจัยจะลงสนามเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับผู้ที่ให้ข้อมูลผู้ใกล้ชิดผู้ให้ข้อมูล รวมถึงผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชนให้เกิดความไว้วางใจในตัวผู้วิจัย และทำให้ได้ข้อมูลที่เป็จริงและเข้าถึงข้อมูลให้ได้มากที่สุด เมื่อเดินทางเข้าไปถึงพื้นที่ศึกษาผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ บริเวณนั้น
 - 2.2 การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เป็นการพูดคุย สันทนาการกับผู้ให้ข้อมูลในเรื่องทั่ว ๆ ไปของบริบทในชุมชน ประวัติความเป็นมาของการตั้งถิ่นฐาน รวมถึงวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวความเป็นมาของชุมชน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีถามผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้านในท้องถิ่นหรือผู้สูงอายุที่อยู่ในชุมชน เพราะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ มีวุฒิภาวะ มีความรู้
 - 2.3 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เป็นวิธีการหลักอีกวิธีการหนึ่งที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาคครั้งนี้ ในพื้นที่การศึกษาคการเลือกวิธีเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เป็นวิธีที่จะทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลที่ละเอียดและเป็นจริงมากกว่าวิธีการอื่น ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ ผู้ที่ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ในขณะที่สัมภาษณ์ผู้วิจัยต้องสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ บริเวณบ้านและชุมชนไปพร้อม ๆ กันด้วย

การหาคุณภาพของข้อมูล

การหาคุณภาพของข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Data Triangulation) กล่าวคือ เป็นการตรวจสอบทางด้านเวลา สถานที่และบุคคล เพื่อเป็นการยืนยันความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบดังนี้ เมื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการใช้เทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพมาหาคุณภาพของข้อมูลที่ได้มาจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูล โดยการเปรียบเทียบหรือการทดสอบแบบสามเส้า (Data Triangulation) คือเป็นการตรวจสอบทางด้านเวลา สถานที่และบุคคล เพื่อยืนยันว่าข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้องหรือไม่ ด้วยการตรวจสอบดังนี้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2540, หน้า 129-130)

1. แหล่งเวลา (Time) เป็นการนำข้อมูลจากการไปสัมภาษณ์ประชากร ณ เวลาต่างกัน มาตรวจสอบและยืนยันข้อมูลว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร
2. แหล่งสถานที่ (Place) เป็นการนำข้อมูลจากการไปสัมภาษณ์ ณ สถานที่ต่างกัน มาตรวจสอบและยืนยันข้อมูลว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร
3. แหล่งบุคคล (Person) เป็นการนำข้อมูลจากการไปสัมภาษณ์ จากบุคคลที่ต่างกัน มาตรวจสอบและยืนยันข้อมูลว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

ผลที่ได้รับการตรวจสอบแบบสามเส้าทั้งในด้านเวลา สถานที่และบุคคล ดังกล่าวข้างต้น นอกจากจะช่วยยืนยันความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลแล้ว ยังส่งผลถึงคุณภาพและการยอมรับของผลการวิจัยด้วย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษา “รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาจากการเก็บข้อมูลในภาคสนามมาจับกลุ่มตามประเด็นที่ศึกษา นำข้อมูลที่ได้มาจำแนกตามความเหมาะสม และจัดประเภทของข้อมูล โดยยึดหลักตามคำถามและตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แล้วดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ศึกษาวิจัยถึงปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ ซึ่งมีดังนี้ 1. ศึกษาผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณ์มนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด 2. ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่อาศัยในสังคมกรุงเทพมหานคร การศึกษาทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้

ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ และการศึกษาวิเคราะห์ การตีความ เพื่ออธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างลักษณะกายวิภาค บรรยากาศที่ปราศจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะวงตา เพื่อนำมาทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด ตลอดจนการศึกษาเพื่อสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองนำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม เพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

การจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ ตลอดจนการศึกษาเพื่อสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองนำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม เพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

1. หลักการออกแบบนิทรรศการศิลปะ

จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของงาน ต้องเป็นสิ่งที่ผู้จัดควรต้องทราบว่าจะจัดอะไรให้ใคร ดูเรื่องอะไรที่กลุ่มเป้าหมายสนใจต้องการให้รู้อะไรบ้าง นิทรรศการที่ดีต้องมีจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ที่แน่นอน ซึ่งเนื้อหาที่นำมาแสดงได้อย่างเหมาะสมและสามารถกระตุ้นความสนใจ ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้ชม นอกจากนี้การกำหนดชื่อของนิทรรศการนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง เพราะจะเป็นตัวแจ้งกับผู้ชมว่า นิทรรศการนี้จะจัดเกี่ยวกับศาสตร์อะไรตรงกับ ความสนใจของผู้ชมหรือไม่ในขณะเดียวกันก็ให้ความหมาย ครอบคลุมเนื้อหาของงานศิลปะที่จะแสดง หากต้องบอกบอกเราความเป็นมาและความสำคัญ หลักเบื้องการนำข้อความคำบรรยายนิทรรศการที่ดีควรบอกเล่าด้วยภาพหรือสื่ออินโฟกราฟิก (ภาพเชิงสัญลักษณ์) จะเข้าใจเร็วและง่ายกว่าตัวอักษร ควรตระหนักว่าการเสนอนิทรรศการที่เต็มไปด้วยการอ่านมักไม่ประสบผลสำเร็จ เพราะผู้ชมอาจเบื่อกับการอ่าน อีกประการหนึ่งผู้ชมจำนวนมากจะต้องเคลื่อนที่ไปตามแนวการอ่านข้อความมาก ๆ นั้น อาจทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่กลับไปพร้อมกับความสับสนมากกว่าความรู้ ดังนั้นข้อความที่มากมาย ยืดยาวอาจจะเป็นการทำลายบรรยากาศของนิทรรศการทั่วไป งานศิลปะมักจะไม่มีประสบปัญหา ข้อมูลด้านนี้เพราะให้ดูภาพและเทคนิคเป็นหลัก เพื่อถ่ายทอดแนวคิดของศิลปินจะนั่นการที่จะให้เกิดผลดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้จัด ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในเนื้อหาที่นำมาเสนอได้อย่างชัดเจน บทบาทด้านฉายให้รับรู้ทางตาเกิดความงามกระทบจิตใจ

2. องค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะ

2.1 ด้านวัตถุในการจัดแสดงอาจเป็นภาพผลงานทางศิลปะ เป็นผลงานจริงจากศิลปิน หรือการจำลองสถานการณ์โมเดลต่าง ๆ แสดงให้เห็นมีการจัดฉาก หรือสร้างฉากโดยมากมักจะมีคำอธิบาย ประกอบ

2.2 บอร์ดข้อมูล อาจเป็นภาพถ่าย ภาพวาด ชาร์ต กราฟ แผนภูมิเป็นหากเป็น ลักษณะข้อมูลกราฟิกสารสนเทศ ประกอบด้วยภาพและตัวอักษร อาจอยู่ในรูปข้อความอธิบาย ข้อความนั้นไม่ควรใช้มาก เกินไป ผู้ชมไม่นิยมอ่านควรใช้รูปแบบอินโฟกราฟิกการจัดส่วนของอินโฟกราฟิก ข้อมูล ซึ่งอินโฟกราฟิกนี้หากจัด แสดงระหว่างทางเดินสร้างความเพลิดเพลินในขณะที่เดินทาง เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อ สำหรับลักษณะบอร์ดข้อมูลนี้ต้นทุนในการผลิตถูก

2.3 วิทยุทัศน์ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจง่ายขึ้นภายในระยะเวลาอันสั้นแต่อาศัยระยะเวลาในการผลิต ต้องวางแผนเกี่ยวกับภาพและบทรวมถึงเสียงบรรยาย ควรคำนึงถึงเรื่องเสียงอาจเตรียมหูฟังในการรับฟัง และอุปกรณ์ทำความสะอาดหูฟัง ปกติในการใช้งานผู้เตรียมงานจะมีสำลีและขวดแอลกอฮอล์สำหรับเช็ดไว้บริการเพื่อให้ผู้ชมกันไปมา หรือ รูปแบบการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

2.4 สื่อมัลติมีเดีย การนำมัลติมีเดียมาผสมผสานในชิ้นงาน ประยุกต์สร้างภาพใหม่ ๆ เช่น รูปแบบของไฮโรแกรมภาพฉากกลางตาที่มีระยะชัดลึกข้างต้น แต่ยังคงหมายถึง แสง 3 มิติ ลอยตัวรอบด้านเสมือนจริงราวกับว่า วัตถุที่เราเห็นนั้นจับต้องได้หรืออาจเรียกว่า เอ็ฟเฟค โกลส หรือ ภาพลวงตา ทัชชาโคว์ หรือ ฟริเซนต์เกมส์ชาโคว์ นำเสนอในรูปแบบเกมส์ฉายภาพได้ทั้งบนผนัง และบนพื้นเป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้เซ็นเซอร์จับการเคลื่อนไหวของผู้เล่น เป็นการนำมัลติมีเดียมาผสมผสานกับการวาดภาพ ตัวอย่าง วรรณพร ชูจิตารมย์ อาจารย์ประจำคณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ได้นำนิทรรศการศิลปะ และงานออกแบบการนำเทคโนโลยี AR มาผสมผสานการวาดภาพ “Our Beloved King Rama 9” เพื่อเทิดพระเกียรติและน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์คุณเนื่องในโอกาสครบรอบปัญญาสมวาร (50 วัน) วันสวรรคต พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงรัชกาลที่ 9 (วรรณพร ชูจิตารมย์, 2559)

ตารางที่ 3-1 ประเภทในการจัดแสดงในนิทรรศการ

วัตถุในการจัดแสดง	บอร์ดข้อมูล
Artifact Sample	Graphic Board ภาพถ่าย Photography Chart
/prop / Model / Diorama	/Graph /Diagram Info graphic

ตารางที่ 3-1 ประเภทในการจัดแสดงในนิทรรศการ (ต่อ)

วิดีโอทัศน์	สื่อมัลติมีเดีย
Video present station	Shadow touch
Short Film	Ghost Effect
Cartoon	Hologram
3D Animation	QR code
4D Animation	

2.5 สถานที่ ประกอบด้วยแสงสว่างอุณหภูมิและขนาดของพื้นที่สถานที่ที่ต้องจัดแสดงไป ตามลำดับตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบและเพื่อที่จะให้ผู้ชมจำนวนมากได้เข้าชมโดยสะดวก การถ่ายเทอากาศสำหรับ อาคารที่จัดนิทรรศการที่ไม่มีเครื่องปรับอากาศ ควรจะต้องมีประตู หน้าต่างช่องระบายลมให้เพียงพอ สำหรับให้อากาศถ่ายเทได้สะดวก สำหรับอาคารที่อับทึบในการจัดนิทรรศการ ควรจัดหาพัดลมสำหรับเป่าและดูดอากาศให้เพียงพอ แสง แสงสว่าง แสงเป็นสิ่งสำคัญในการจัดผู้ชมจะเพลิดเพลินและให้ความสนใจ มากน้อยก็อยู่กับสิ่งนี้ ถ้าแสงสว่างไม่เพียงพอ ผู้ชมก็อาจเบื่อได้ง่ายหรือถ้าแสงสว่างมากเกินไปก็อาจทำให้ปวดสายตา สิ่งที่จะแสดง และต้องการให้ผู้ชมพิจารณานานก็ควรมีแสงสว่างพอเหมาะ (พัชรินทร์ เพิ่มฉลาด, 2557, หน้า 15) นิทรรศการส่วนมากมักจะมีปัญหาที่เกิดจากการให้แสงไม่ดีเพราะไม่ได้คิดเอาเรื่องนี้ไว้ในแผนล่วงหน้า ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ผู้ออกแบบไม่ได้ควบคุมเรื่องแสงสว่างใน สภาวะแวดล้อม ได้ทันท่วงที และขนาดของพื้นที่ มีบริเวณเหมาะสมกับข้อมูล และสำหรับการชมให้กลมกลืนกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

การนำเสนอผลการสร้างสรรค์

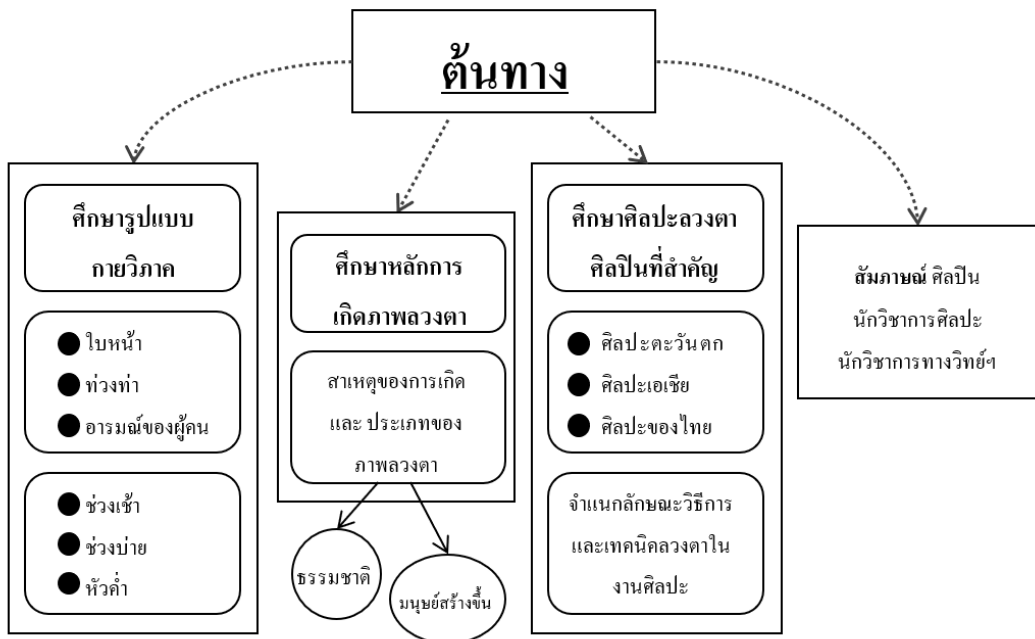
การวิจัยเรื่อง “รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิถุนมมองเมือง” ครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) เป็นขั้นตอนโดยเริ่มจากการวิจัยด้วยเทคนิคเชิงคุณภาพและยืนยันความหนักแน่นน่าเชื่อถือของข้อมูลจากข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาวิจัย แล้วนำสาระทั้งหมดมาจัดทำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม เพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา ต่อไป

บทที่ 4

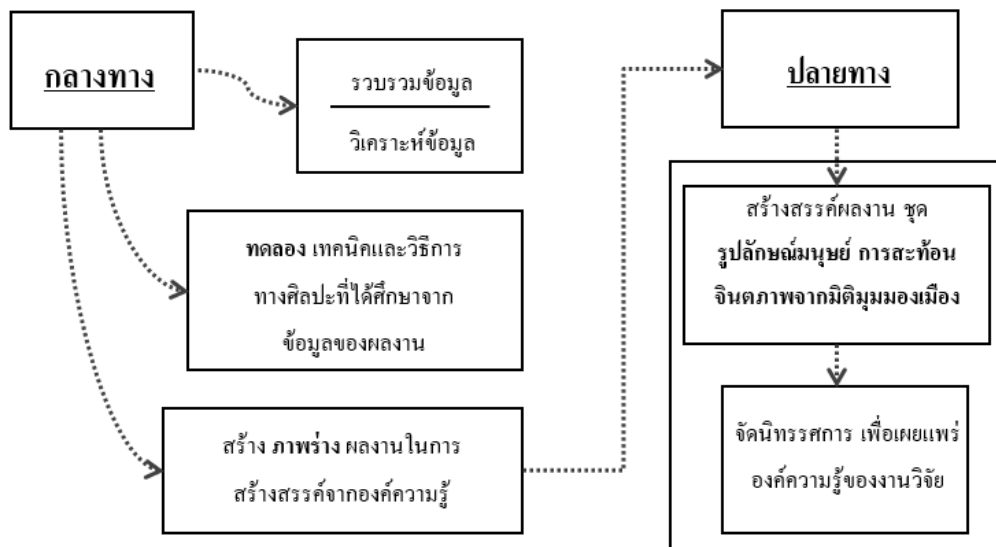
การสร้างสรรค์ผลงาน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องรวมถึงข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้ทั้งในส่วนของกลุ่มตัวอย่างประชากร และศิลปินผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยเกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว โดยศึกษาเกี่ยวกับรูปลักษณะของผู้คนตามหลักกายวิภาค (Figurative) ในรูปแบบต่าง ๆ และรูปลักษณะของบรรยากาศ สี อารมณ์ พื้นผิว (Elements of Art) และสร้างมุมมองทัศนมิติเชิงลวง (Optical Illusion) จากสิ่งแวดล้อมทั้งทางด้านสถาปัตยกรรมที่เป็นไปได้ของการเกิดลักษณะลวงตาจากสิ่งต่าง ๆ ตามแนวความคิดร่วมกับทฤษฎีที่ปรากฏในการศึกษารับรู้ ศึกษาค้นหกรรมวิธีในการสร้างรูปแบบ องค์ประกอบ และการสื่อความหมาย ที่สมบูรณ์ที่สุดจากองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา เพื่อให้ตรงกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ดังนี้

การสร้างกรอบแนวคิด



ภาพที่ 4-1 กรอบแนวคิดต้นทาง



ภาพที่ 4-2 กรอบแนวคิดกลางทางและปลายทาง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือที่เกี่ยวข้อง บทความและเอกสารต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ การเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยใช้เทคนิคการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม (Participant Observation and Non Participant Observation) การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) ทั้งจากนักวิชาการศิลปะ ศิลปิน และประชาชนตามกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ซึ่งสรุปผลได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1.1 ทฤษฎีค่าความเปรียบต่างของอิทเท่น โยฮันเนส อิทเท่น ได้สอนวิชาพื้นฐานที่สถาบันบาร์เฮาส์โดยทฤษฎีว่าด้วยองค์ประกอบของเขา มีรากฐานอยู่ในแนวคิดง่ายๆ หนึ่งประการ นั่นคือ ความตรงกันข้าม กล่าวคือเป็นการตรงกันข้ามระหว่างความมืดและความสว่าง ความใหญ่ ความเล็ก ความสั้นความยาว ฯลฯ ตามตารางเปรียบเทียบนี้

ตารางที่ 4-1 ตารางแสดงทฤษฎีค่าความเปรียบต่างของอิทเท่น

ทฤษฎีค่าความเปรียบต่างของอิทเท่น	
จุด/เส้น	พื้นที่/เส้น
ระนาบ/ปริมาณ	พื้นที่/โครงร่าง
ใหญ่/เล็ก	เส้น/โครงร่าง
สูง/ต่ำ	ราบเรียบ/ขรุขระ
ยาว/สั้น	แข็ง/อ่อนนุ่ม
กว้าง/แคบ	หยุดนิ่ง/เคลื่อนไหว
หนา/บาง	เบา/หนัก
สว่าง/มืด	โปร่งใส/ทึบ
ดำ/ขาว	ต่อเนื่อง/ไม่สม่ำเสมอ
มาก/น้อย	ของเหลว/ของแข็ง
ตรง/คดเคี้ยว	หวาน/เปรี้ยว
แหลมคม/ทื่อ	แข็งแรง/อ่อนแอ
แนวนอน/แนวตั้ง	ดั่ง/ค้อย
ทแยงมุม/กลม	

สรุปทฤษฎี การศึกษาทำความเข้าใจไปสู่การสร้างสรรค้วัตถุประสงค์ของอิทเท่นคือ "การทำให้ความรู้สึกที่จำเป็นที่มีความตื่นตัวขึ้นมา โดยการสำรวจด้วยตนเองเพื่อเป็นสื่อที่ดึงดูดและสำรวจธรรมชาติของการสร้างสรรค์ สิ่งที่จะอธิบายต่อไป โดยวิธีการที่ง่ายที่สุด คือ การสร้างตัวเลือกขึ้นมาจากภาพร่างออกมาแล้ว โดยให้เลือกสิ่งทีแสดงความจริงกันข้ามบางสิ่งออกมา แต่ให้

มีการแสดงออกมากขึ้น และมองเห็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงความตรงกันข้ามก่อนที่จะมีการวางแผนได้ นั่นคือ การสร้างภาพคำสั่ง ในส่วนที่สอง คือ การผสมผสานความตรงกันข้ามสองสิ่งในภาพหนึ่งภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดจินตนาการมากขึ้นเล็กน้อย แต่ก็ไม่มีข้อห้ามในการที่จะใช้รูปแบบความตรงกันข้ามและสามารถถ่ายทอดออกมาโดยใช้รูปแบบ (ความสว่าง ความมืด ความมัว ความคมชัด) หรือในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่งของการสร้างภาพ

1.2 ทฤษฎี 6 ประการของเกสตัลท์ (Gestalt) เกสตัลท์ที่ได้ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ และอธิบายออกมาเป็นหลักทั้ง 6 ประการ ในหลักทั้ง 6 ประการจะมีแก่นของมันอยู่ ซึ่งนำมาปรับใช้กับเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ โดยประยุกต์ใช้กับรูปทรงกายวิภาคของมนุษย์ร่วมกับพื้นหลังหรือบริบทโดยรอบของเรื่องราวได้ ดังข้อสรุปในเรื่องของ Figure/Ground, Similarity, Proximity, Closure, Continuity และ Symmetry (Richard Garvey-Williams, 2018, หน้า 24) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องในจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความสมบูรณ์สรุปได้ดังนี้

1.2.1 รูปทรง/พื้น (Figure/Ground) เป็นหลักการที่ว่า การรับรู้ของมนุษย์จะชัดเจนได้เมื่อมี Figure หรือองค์ประกอบหลัก และมี Ground ซึ่งเป็นองค์ประกอบเสริมมาช่วยขบขัน ในเรื่องการจัดองค์ประกอบชัดเจนว่า เรื่องนี้คือ การวางวัตถุหลักให้โดดเด่น โดยมีฉากหลังหรือสิ่งต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบรอง เช่น คอนทราสต์, ความคมชัด, สี, ขนาด และอื่น ๆ (ในที่นี้รวมถึงพวกวัตถุต่าง ๆ ที่เสริมให้องค์ประกอบหลักโดดเด่นด้วย) ในบางครั้ง Figure อาจเปลี่ยนเป็น Ground หรือสลับจาก Ground เป็น Figure ได้ ขึ้นอยู่กับว่าเรากำลังมุ่งเน้นการรับรู้ไปที่ส่วนใดของภาพ

1.2.2 ความคล้ายคลึง (Similarity) หากเห็นสิ่งใดที่มีลักษณะร่วมกัน หรือคล้ายคลึงกัน เช่นรูปร่าง ขนาดสี โทน หรือพื้นผิว เรามิแน่วโน้มที่จะรับรู้ว่ามันเป็นพวกเดียวกัน การตีความว่าสิ่งที่อยู่ในภาพจะคล้ายคลึงกันหรือไม่ขึ้นอยู่กับตัวผู้ชม แต่เราก็พอที่จะชี้แนะให้ผู้ชมเห็นมันเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงกันได้ เช่น ขนาดที่เท่า ๆ กัน ตำแหน่งที่คล้ายกัน สีที่คล้ายกัน รูปทรงที่คล้ายกัน หรือมีส่วนร่วมกันมากพอที่จะถูกมองว่าเกี่ยวข้องกันหลักการนี้จะใช้บ่อยในภาพที่มีลักษณะเป็นแพทเทิร์น ซ้ำ ๆ นอกจากนี้ผู้ชมจะมีความสุขมาก หากได้ระบุถึงสิ่งแปลกปลอมที่อยู่ในภาพ ลักษณะแพทเทิร์นนี้ หลักการของความคล้ายคลึงกัน ไม่จำเป็นต้องให้มีวัตถุที่ คล้ายกันอยู่ในภาพเป็นจำนวนมาก การใช้เพียงเล็กน้อยและเพิ่มเทคนิคบางอย่างเข้าไป เช่น มีส่วนที่แตกต่างปะปนอยู่ก็อาจเพียงพอจะกระตุ้นผู้ชมให้สนใจและมีความสุขกับการชมภาพถ่ายของเราได้แล้ว

1.2.3 กฎความใกล้ชิด (Proximity) มีแนวโน้มที่จะรับรู้วัตถุหรือรูปทรงที่อยู่ใกล้กันนั้น เป็นกลุ่มเดียวกัน แม้ว่ารูปทรง ขนาด และวัตถุนั้นจะต่างกันมากก็ตาม ด้วยเหตุนี้ผลของ "การจัดกลุ่ม" ชุดขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีส่วนร่วมกัน จะมีความหมายและชัดเจนมากกว่า องค์ประกอบที่จัดกลุ่มเข้าด้วยกันจึงสร้างรูปทรงลงในพื้นที่ว่างได้ดีกว่า หลักการนี้ยังสามารถ

นำมาใช้เพื่อในการจัดองค์ประกอบเพื่อแยกวัตถุสองกลุ่มออกจากกัน จะช่วยให้เห็นความแตกต่างกัน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

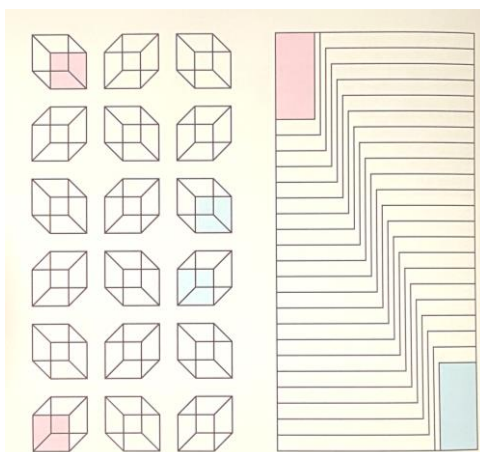
1.2.4 กฎการสิ้นสุด (Closure) สมอของเรามีแนวโน้มที่จะเติมช่องว่างให้กับรายละเอียดที่ขาดหายไปเพื่อให้มันเสร็จสมบูรณ์ เราจึงเห็นผลลัพธ์ของรูปร่างที่แหงๆ หรือไม่ครบส่วนรูปร่างที่สมบูรณ์ได้แม้บางส่วนจะหายไปก็ตามแนวโน้มที่จะเติมช่องว่างนี้ จะถูกกระตุ้นจากความต่อเนื่อง ดังนั้น ส่วนประกอบจะต้องสอดคล้องกันในลักษณะที่ผู้ชมเห็นว่าข้อมูลนำมาเชื่อมต่อได้ เส้นและรูปร่างจะถูกสร้างขึ้นบนพื้นที่ว่าง หรือส่วนที่หายไปในภาพ พื้นที่เชิงลบหรือพื้นที่ภาพที่ไม่ใช้งานจึงส่งผลกระทบต่อการจัดองค์ประกอบภาพ ด้วยการเปลี่ยนเป็นเส้นหรือรูปทรงในจินตนาการ สร้างการสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพและสร้างการเชื่อมต่อระหว่างองค์ประกอบได้ สำหรับภาพที่เข้าเกณฑ์ของกฎนี้ หากภาพคลุมเครือมากขึ้น และผู้ชมต้องใช้จินตนาการในการสร้างรายละเอียดที่หายไปมากขึ้น ผู้ชมก็จะใช้เวลาโต้ตอบกับภาพมากขึ้นตามไปด้วยนั่นเป็นสิ่งที่ดี

1.2.5 กฎแห่งความต่อเนื่อง (Continuity) กฎนี้มีอยู่ว่าอะไรที่ไปในทิศทางเดียวกัน เรามักจะคิดว่ามันเป็นพวกเดียวกัน เวลาที่เห็นวัตถุที่เข้าไปในทางเดียวกัน เรามีแนวโน้มที่จะต่อรูปทรงของมันออกไปในทิศทางที่ชี้โดยอัตโนมัติ ในการจัดองค์ประกอบในงานสร้างสรรค์ สิ่งนี้จะถูกนำมาใช้สร้างเส้นสมมติสำหรับนำสายตา นำผู้ชมไปสู่จุดสนใจ ใช้เป็นเส้นทางที่นำสายตาไปสู่สิ่งต่าง ๆ ได้ตามลำดับ

1.2.6 ความสมมาตร (Symmetry) มนุษย์เราจะพยายามจัดระเบียบข้อมูลภาพให้เป็นแบบสมมาตรมันคง เรียบง่าย ปกติ สม่าเสมอ มีโครงสร้างและมีลำดับให้มากที่สุด หากสังเกตดูดีๆ จะพบว่า เวลามองภาพที่ไม่สมดุล หรือมีข้อผิดพลาด เราจะหงุดหงิดใจไม่มากนักน้อย และพยายามคิดว่าจะทำให้มันสมดุล มีสมมาตร และสมบูรณ์ได้อย่างไร ในกรณีของการจัดองค์ประกอบภาพ หากขาดความสมมาตรผู้ชมจะเสียเวลา พยายามตรวจหาปัญหา ทำให้เสียสมาธิจนไม่สามารถมองเห็นข้อความที่ต้องการสื่อจากภาพเหล่านั้นได้ ผลลัพธ์ของการจัดเรียงองค์ประกอบจะขึ้นอยู่กับผู้ชมภาพด้วย ผู้ชมบางคนอาจไม่ประทับใจกับภาพของเรา ขณะที่บางคนอาจรู้สึกประทับใจนั้นขึ้นอยู่กับความคุ้นเคยและประสบการณ์ ดังนั้น หากรู้ว่าใครจะเป็นผู้ชมภาพก็จะช่วยได้มาก ภาพที่เห็นแล้วเข้าใจถึงที่ต้องการสื่อได้ในทันทีชัดเจน เรียบง่ายจะช่วยให้

1.3 ทฤษฎีลวงตาด้วยการสร้างลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube) เมื่อศึกษาเทคนิคลวงตาผู้วิจัยได้นำเทคนิคลวงตา ลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube) ซึ่งเป็นภาพลวงตาชนิดหนึ่ง ที่คิดค้นโดย ลุยส์ อัลเบิร์ต เนกเกอร์ นัก “ผลึกศาสตร์” Crystallography ชาวสวิสเซอร์แลนด์ใน พ.ศ. 2375 เป็นภาพโครงสร้างของลูกบาศก์ ภาพนี้สามารถมองให้ด้านหน้าของลูกบาศก์เป็นด้านหน้า

หรือด้านหลังของภาพก็ได้ โดยใช้เส้นต่าง ๆ ของลูกบาศก์เป็นจุดเริ่มต้น แล้ววาดภาพร่างเป็นเส้นต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันไปมาหลายรูปแบบเมื่อได้รูปแบบที่ลงตัวก็นำมาใช้เป็น โครงสร้างของงาน

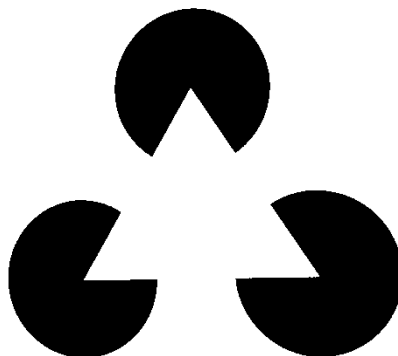


ภาพที่ 4-3 ลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube)



ภาพที่ 4-4 การใช้ลูกบาศก์เนกเกอร์สร้างมิติลวงตา

1.4 ทฤษฎีสามเหลี่ยมของคานีสซ่า การแสดงภาพปิดล้อมเข้ามาที่เป็นที่รู้จักที่สุด ออกแบบโดยแกตาโน่ คานีสซ่า นักจิตวิทยาชาวอิตาลีโดยมีรูปทรงวงกลมเพียงสามวงและมีขอบที่ถูกตัดออกไปแต่ดวงตาก็ยังคงเห็นรูปสามเหลี่ยมอยู่



ภาพที่ 4-5 สามเหลี่ยมของคานาสซ่า

ในที่นี้แสดงให้เห็นภาพและกฎที่เข้าถึงได้ง่าย นั่นคือ การปิด บางครั้งอาจจะแสดงออกมาโดยสามเหลี่ยมคานาสซ่าที่เป็นที่รู้จักกัน (ภาพด้านบน) เราจะสามารถเห็นช่วงเวลาของหลักการนี้และเห็นอีกครั้งในการสร้างสรรค์องค์ประกอบจะเสนอออกมาเป็นรูปทรง และที่รับรู้ นั้นจะช่วยให้ภาพมีโครงสร้าง พุดอีกประการ คือ รูปทรงโดยนัยมักจะมีส่วนทำให้องค์ประกอบสมบูรณ์ขึ้น โดยมีส่วนช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเข้าถึงไปพร้อมกัน ซึ่งสามเหลี่ยมถือเป็นรูปทรงที่มีพลังและปิดพร้อมทั้งเหนี่ยวนำมากที่สุดในบรรดารูปทรงที่ใช้ในการสร้างภาพ



ภาพที่ 4-6 ภาพแสดงแนวคิดจากทฤษฎีสามเหลี่ยมคานาสซ่า

2. บทสรุปประเด็นสำคัญจากนักวิชาการศิลปะ

บทสรุปประเด็นสำคัญในเรื่อง รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง จากนักวิชาการศิลปะจากการสนทนาเชิงลึก เพื่อศึกษาปัจจัยสามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ซึ่งสรุปได้ดังนี้

2.1 การศึกษาเรื่องรูปแบบของการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตา ควรมีหลักการหลักอยู่ 3 ประการด้วยกันซึ่งประกอบไปด้วย ประการแรกต้องศึกษาให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ในสาระสำคัญของรูปแบบเพื่อที่สามารถถ่ายทอดออกมาได้ชัดเจนและตรงประเด็น ประการที่สองควรศึกษารูปแบบการสร้างสรรคในมุมมองที่เปิดกว้างทั้งด้านการสร้างแนวคิด เทคนิควิธีการ และรูปแบบการนำเสนอเพื่อที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อผู้สร้างสรรค์ได้ ประการที่สามรูปแบบควรมีความเป็นปัจจุบัน โดยต้องพยายามผสมประสานกับบริบทของสังคมในขณะนั้นจึงจะเข้าถึงและเกิดแรงปะทะต่อผู้ชมผลงาน

2.2 การนำเทคนิคลวงตาใช้แทนเชิงสัญลักษณ์หรือสื่อความหมาย การที่ศิลปินนำเทคนิคลวงตาใช้แทนเชิงสัญลักษณ์หรือสื่อความหมายในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการนำเสนอผลงานศิลปะในยุคปัจจุบันที่บางครั้งภาษาภาพที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ทางการเห็นเชิงสัญลักษณ์ก็เป็นสิ่งกระตุ้นจินตนาการให้เกิดขึ้นแก่ผู้ชมผลงานมากกว่าการเล่าเรื่องหรือบรรยายภาพความเหมือนจริงออกมาโดยละเอียด

2.3 สิ่งสะท้อนในสังคมของกรุงเทพมหานครในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตา สิ่งที่สะท้อนออกมาได้ชัดเจนมากที่สุด จากสังคมของกรุงเทพมหานครในปัจจุบันสำหรับการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตานั้นคือรูปทรงและพื้น (Figure and Ground) รูปทรงในที่นี้จะเกี่ยวข้องกับสิ่งมีชีวิตที่มีความเคลื่อนไหว นั่นคือผู้คน ในส่วนของพื้นนั้นจะเข้ามาอยู่ร่วมกับรูปทรงในทุกที่ในบริบทที่แตกต่างกันไป จะทำงานร่วมกันได้ก็ต้องมีทัศนธาตุ (Elements) เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดมิติภาพลวงตาต่าง ๆ เมื่อคนซึ่งมีอวัยวะต่าง ๆ เคลื่อนไหว เป็นรูปทรงที่แสดงออกได้ทั้งอากัปกิริยา ท่าทาง อารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ร่วมกับพื้น นั่นคือสิ่งปลูกสร้างอาคารบ้านเรือน โดยมีเรื่องของ รูปทรง เส้น สี แสงเงา เข้ามาเป็นองค์รวม ก็เกิดการลวงตาขึ้นมาได้

2.4 รูปแบบการสร้างสรรคงานศิลปกรรมในอนาคตด้วยเทคนิคลวงตา รูปแบบในอนาคตการสร้างสรรคงานศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตาจะมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิมไม่มากนัก เพราะจุดมุ่งหมายของการสร้างงานศิลปกรรมก็เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสุนทรีย์ ความสวยงาม ผ่านการสะท้อนมุมมองของสังคมในช่วงเวลานั้นที่ศิลปินแต่ละคนได้สอดแทรกไป เราลองย้อนกลับไปดูศิลปินที่สร้างสรรคงานในรูปแบบลวงตาในอดีตที่ผ่านมาในระยะเวลาเกือบร้อยปีผลงานเหล่านั้น

ในปัจจุบันก็ยังแสดงให้เห็นถึงความร่วมสมัยอยู่ไม่น้อยไปกว่าเดิม และจุดประสงค์หลักในปัจจุบันก็จะเน้นการนำเสนอที่แปลกตา ใช้วัสดุและเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ และมีการสร้างความมีส่วนร่วมของผู้ชมกับตัวผลงาน ที่ไม่ใช่แค่เพียงพื้นระนาบสองมิติเช่นเดิม แต่ก็ยังคงอยู่ในกรอบของความเป็นงานศิลปกรรมอย่างที่กล่าวมาข้างต้น

3. บทสรุปประเด็นสำคัญจากศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบภาพลวงตา

3.1 วิธีในการเลือกเทคนิคมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมให้เกิดการลวงตา วิธีในการเลือกเทคนิคมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมให้เกิดการลวงตานั้น ขึ้นอยู่กับความถนัดของศิลปินแต่ละคนซึ่งมีทักษะพื้นฐานทางด้านศิลปกรรมที่แตกต่างกันออกไป จากจุดเริ่มต้นด้วยผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมัน สีอะคริลิก สร้างผลงานอยู่ในระนาบ 2 มิติ บนพื้นผ้าใบเมื่อจะสร้างให้เกิดความลวงตา การถ่ายทอดออกมานั้นก็จะได้อยู่ในระดับหนึ่งซึ่งจะแสดงผลความลวงตาออกมาจากการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้สี และค่าน้ำหนักแสงเงาเท่านั้น ซึ่งจะทำให้เกิดความลวงตามากขึ้นจึงจำต้องค้นหาเทคนิค วัสดุ และวิธีการนำเสนอใหม่เสริมเข้ามาสร้างความเป็น 3 มิติมากยิ่งขึ้น จุดสำคัญของการเลือกเทคนิคมาสร้างผลงานให้เกิดการลวงตานั้นสิ่งแรกเลยคือต้องเกิดแรงปะทะ (Impact) ระหว่างผู้ชมกับผลงาน เกิดความแปลกตา ความประหลาดใจ และความสงสัยต่อผลงาน จึงทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและได้รับสิ่งที่ศิลปินอยากสื่อออกมาได้อย่างเต็มที่ สิ่งต่อมาคือแนวความคิดที่เข้าถึงผู้ชมและแสดงความร่วมมือในบริบทของสังคมปัจจุบัน

3.2 การนำรูปลักษณะของมนุษย์มาสร้างสรรคงานศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตา การนำรูปลักษณะของมนุษย์มาสร้างสรรคเป็นศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตานั้นเป็นสิ่งที่ศิลปินส่วนใหญ่เลือกนำเสนอ เพราะวิถีชีวิต การดำรงอยู่ของผู้คนในสังคมนั้น เราทุกคนรับรู้และสัมผัสได้ทันที ถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น ทุกคนต้องกิน ต้องทำงาน ต้องพักผ่อน พบปะสังสรรค์ จากคนสู่คน ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ จากบริบทของสังคม เมื่อศิลปินหยิบยกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความคุ้นเคย ความใกล้ชิด รูปลักษณะมนุษย์ หรืออาจเรียกง่าย ๆ ว่า เรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตผู้คน มันจึงเกิดผลตอบรับที่ดี และเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกได้ง่ายกว่าเรื่องอื่น ๆ และในการหาข้อมูลเพื่อพัฒนาผลงานของศิลปินก็ทำได้สะดวก เพราะมันเป็นเรื่องใกล้ตัว ที่เราเห็นกันอยู่ทุกวัน ทั้งเรื่องของตัวเราเอง เรื่องของผู้อื่น มีความน่าสนใจมากมายให้เราได้นำมาสร้างแนวคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้

3.3 มุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตาและมุมมองปกติของมุมมองเมือง เรื่องของบรรยากาศที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม มุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตาและมุมมองปกติของมุมมองเมืองนี้อาจขึ้นอยู่กับวิถีชีวิตของศิลปินแต่ละคนตั้งแต่เกิดจนถึงการดำรงอยู่ในวิถีปัจจุบัน ล้วนใช้ชีวิตแตกต่างกันออกไป การมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัวจึงมีการอาศัยประสบการณ์จากอดีตที่ผ่านมาด้วย ซึ่งในเรื่องของการมองเมืองหลวงหรือกรุงเทพมหานครนี้อาจจะไม่ได้แสดง

หรือส่งผลให้เราเห็นเป็นความลวงตาเท่าไรนัก อาจเป็นเพียงแค่การสะท้อน การหักเหของแสง ที่เกิดขึ้นจากโครงสร้างสถาปัตยกรรม ตึกรามบ้านช่อง ถนนหนทางต่าง ๆ มีส่วนของแสง สีเงาตกกระทบ เกิดเป็นมิติที่น่าสนใจในระดับหนึ่ง แต่ก็ไม่ถึงกับแสดงเรื่องของความลวงตาออกมาชัดเจนเท่าไรนัก รวมถึงผู้คนที่พบเจอตามสถานที่ต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน มันขึ้นอยู่กับศิลปินนั้นสามารถค้นพบและดึงเอาความพิเศษเหล่านั้นออกมาได้หรือไม่ เพียงแค่เศษเสี้ยวของเรื่องราวเหล่านั้นศิลปินก็สามารถบันทึกลงความปกติธรรมดาทั่วไปให้เป็นความมหัศจรรย์ได้ ดังนั้นมุมมองต่าง ๆ ที่ศิลปินได้รับ นั้นเป็นเพียงแค่จุดเริ่มต้นของความบังคลาใจขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคน

กระบวนการสร้างสรรค์

การศึกษาวิจัยเรื่อง รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมืองนี้ได้ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของผู้คนที่อาศัยในสังคมกรุงเทพมหานครตามจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ได้นำข้อมูลประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ดังนี้

1. สรุปขอบเขตของข้อมูลในลักษณะเชิงสัญลักษณ์และพื้นที่การสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลในพื้นที่กรุงเทพมหานครตามกรอบแนวคิดที่กำหนดไว้ดังนี้

1.1 มีการแบ่งแยกแรงงาน (Division of Labor) การประกอบอาชีพใน

กรุงเทพมหานครนั้น มีความหลากหลายตามความชำนาญเฉพาะด้าน ทั้งในส่วนราชการและเอกชน มีการแบ่งตำแหน่งและหน้าที่หลายระดับ ขึ้นอยู่กับงานแต่ละประเภท เป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ของผู้คนในลักษณะของ เพศ อายุ เครื่องแบบ การแต่งกาย

1.2 วิถีชีวิต (Lifestyle) การใช้ชีวิตในสังคมเมืองนั้นต้องมีการปรับตัวและเรียนรู้ให้

ทันกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพราะการดำเนินชีวิตในแต่ละวันต้องมีส่วนร่วมทั้งเทคโนโลยี สิ่งประดิษฐ์ทางอุตสาหกรรมและเครื่องจักรต่าง ๆ มากมาย วิถีชีวิตที่รีบเร่ง ดำเนินผ่านไปเหมือนกันในทุกวัน จนเกิดเป็นภาพซ้ำขึ้นมา

1.3 การเคลื่อนที่ทางสังคม (Social Mobility) การโยกย้ายถิ่นฐานมาจากแหล่งที่อยู่

อาศัยอื่นเข้ามาสู่สังคมเมือง ตามตำแหน่งและหน้าที่การงาน หรือตามสภาวะทางด้านเศรษฐกิจและสังคม จึงเกิดความหลากหลายของเชื้อชาติและวัฒนธรรม เกิดการต่อสู้และแข่งขันกันเพื่อดำเนินชีวิตให้อยู่รอดปลอดภัย

1.4 การอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อม (Environments) เป็นสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นโดย

มนุษย์มากกว่าสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น ถนนหนทาง อาคารบ้านเรือน และสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ ซึ่งสภาพแวดล้อมจะมีความแตกต่างตามตำแหน่งที่ตั้งในส่วนของแต่ละจุด

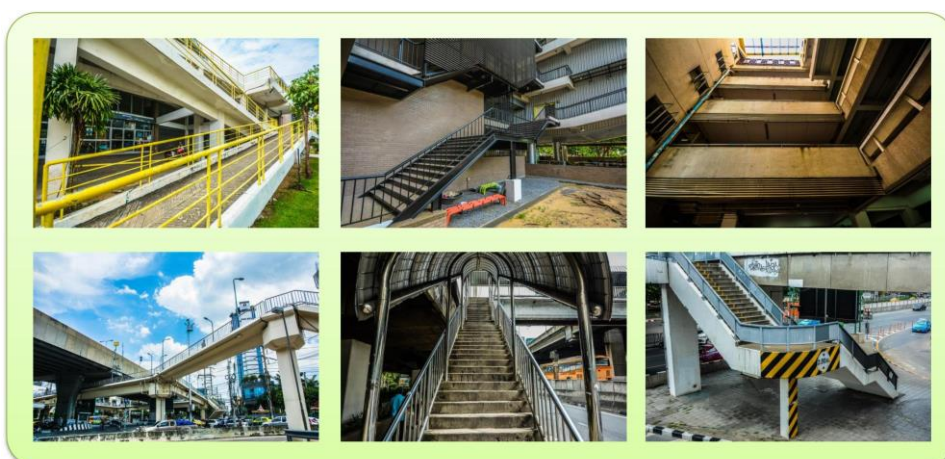
กลางเมืองที่มีความทันสมัย มีประชากรหนาแน่น แออัด รวมถึงงานเมืองที่มีการผสมผสานกัน ทั้งเก่าและใหม่

1.5 การดำเนินชีวิตประจำวันผูกพันกับเวลา (Implications of The Clock) ในการดำเนินชีวิตของผู้คนส่วนใหญ่ในเมืองจะถูกกำหนดขึ้น โดยเวลาทั้งในเรื่องของการทำงาน การเดินทาง และกิจกรรมในสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งในแต่ละช่วงเวลาก็นำเสนอของชีวิตที่แตกต่างกันออกไปผ่านสีหน้า ท่าทาง อากัปกริยาต่าง ๆ รวมถึงแสงสี แสงเงาที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ

จากข้อมูลดังกล่าวได้ทำการบันทึกข้อมูลและสรุปข้อมูลทั้งจากการสัมภาษณ์และจากการสังเกต บันทึกเรื่องรูปลักษณะของผู้คนที่ดำเนินชีวิตในแต่ละสถานที่ แต่ละช่วงเวลา รวมทั้งบันทึกอากัปกริยา ท่าทางต่าง ๆ และสภาพแวดล้อมของเมืองตามหลักทฤษฎีการลงตาในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

2. สรุปข้อมูลในลักษณะเชิงสัญลักษณ์มุมมองสังคมเมืองตามทฤษฎีที่กำหนด จากข้อมูลดังกล่าวได้ทำการบันทึกข้อมูลและสรุปข้อมูลทั้งจากการสัมภาษณ์และจากการสังเกต บันทึกเรื่องรูปลักษณะของผู้คนที่ดำเนินชีวิตในแต่ละสถานที่ แต่ละช่วงเวลา รวมทั้งบันทึกอากัปกริยา ท่าทางต่าง ๆ และสภาพแวดล้อมของเมืองตามหลักทฤษฎีการลงตาในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ภาพมุมมองเมืองในส่วนของโครงสร้าง ถนนหนทาง อาคารบ้านเรือน และสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างทางทัศนียวิทยาที่ชัดเจน และการผสมผสานกับช่วงเวลาที่แตกต่างกันทำให้เกิดค่าน้ำแสงเงา และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดความลงตาเพื่อตัดทอนรูปทรงตามทฤษฎีโครงสร้างของลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube)



ภาพที่ 4-7 ภาพแสดง ถนนหนทาง อาคารบ้านเรือน และสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ

2.2 ภาพมุมมองเมืองในส่วนของกายวิภาคมนุษย์ วิธีชีวิตผู้คนในสังคมเมืองในการดำเนินชีวิตประจำวันนั้นจะถูกกำหนดขึ้น โดยเวลาทั้งในเรื่องของการทำงาน การเดินทาง และกิจกรรมในสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งในแต่ละช่วงเวลาก็จะนำเสนอมุมมองของชีวิตที่แตกต่างกันออกไปผ่านสีหน้า ท่าทาง อากัปกริยา มีทั้งความรีบเร่ง วิ่ง เดิน ความเหนื่อยล้า ฯลฯ รวมถึงแสงสี แสงเงาที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ เป็นการกำหนดรูปทรงทางกายวิภาคมนุษย์ตามวิถีของชีวิตที่เกิดขึ้น ซึ่งการเก็บข้อมูลผู้คนด้วยการถ่ายภาพท่วงท่าในบริเวณพื้นที่ศึกษาได้แก่ย่านธุรกิจที่มีผู้คนทำงานบริษัทอยู่หนาแน่นของย่านสีลม ย่านที่มีการคมนาคมขนส่งหนาแน่นอย่างย่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ย่านชานเมืองของมีนบุรี ซึ่งจะเก็บข้อมูลเป็นระยะเวลา 3 ช่วง คือ ช่วงเช้าถึงเที่ยง ช่วงบ่าย และช่วงหัวค่ำ



ภาพที่ 4-8 ภาพมุมมองมองของชีวิตที่แตกต่างกันออกไปผ่านสีหน้า ท่าทาง อากัปกริยา



ภาพที่ 4-9 ภาพใบหน้าผู้คนในพื้นที่ศึกษาวิจัย

2.3 ภาพมุมมองเมืองในส่วนขององค์ประกอบร่วม การเคลื่อนที่ทางสังคม แสดงความเคลื่อนไหวของผู้คนกับสถานที่ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของรูปทรงนั้นคือผู้คนและพื้นที่ ในที่นี้ก็คือโครงสร้างสถาปัตยกรรมตามทฤษฎี Figure/Ground เป็นการรับรู้ของมนุษย์เมื่อมี Figure หรือองค์ประกอบหลัก และมี Ground ซึ่งเป็นองค์ประกอบเสริมมาช่วยขบขัน ในเรื่องการจัดองค์ประกอบชัดเจน และกฎแห่งความต่อเนื่อง (Continuity) สิ่งทีไปในทิศทางเดียวกัน ก็จะรวมเป็นพวกเดียวกัน เวลาที่เห็นวัตถุที่ชี้ไปในทางเดียวกัน ในการจัดองค์ประกอบในงานสร้างสรรค์ สิ่งนี้จะถูกนำมาใช้สร้างเส้นสมมติสำหรับนำสายตา นำผู้ชมไปสู่จุดสนใจ ใช้เป็นเส้นทางที่นำสายตาไปสู่สิ่งต่าง ๆ ได้



ภาพที่ 4-10 ภาพแสดง ถนนหนทาง อาคารบ้านเรือน และสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ

3 สรุปแนวความคิดของผลงานสร้างสรรค์

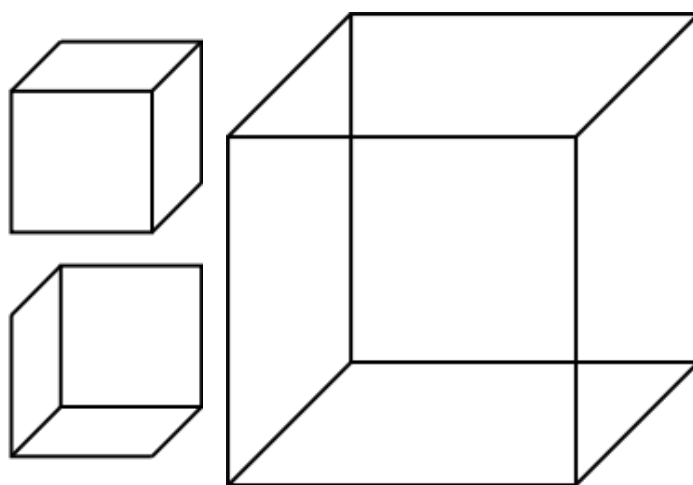
จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสังเกต ด้วยการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลภาพถ่ายนั้น ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการออกแบบแนวความคิดของผลงาน เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์งานวิจัย โดยจะมีการใช้รูปทรงกายวิภาคของคนที่อยู่ในบริบทของสังคมเมือง ซึ่งผู้วิจัยมีการออกแบบเพิ่มเติมในรายละเอียดของรูปทรงคนเพื่อจะใช้เป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราวของบริบทผู้คนในเมืองใหญ่ว่ามีบรรยากาศ และความรู้สึกแบบไหน มีท่วงท่าของผู้คนเป็นแบบใด และมีการใช้รูปทรงของสถาปัตยกรรมจากสถานที่จริงในมุมมองของเมือง โดยจะมีการตัดทอนและเพิ่มเติมรูปทรงเพื่อนำมุมมองบางส่วนมาใช้ประกอบกัน แล้วสร้างเป็นเรื่องราวภายในผลงาน โดยใช้หลักการขององค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อเพิ่มให้เกิดความงามภายในผลงาน เช่น รูปทรงของบันไดทางเดินขึ้นลงของสะพานลอย บันไดทางเดินเข้าออกตัวอาคาร เพื่อใช้สื่อถึงทิศทางของ

การเดิน และ เป็นการสื่อถึงสัญลักษณ์ของเวลาในการเข้าทำงานเลิกทำงานอีกด้วย และ ส่วนประกอบที่สำคัญในแนวความคิดอีกประการหนึ่งในผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย คือ จะมีการใช้เทคนิคของการลวงตาภายในผลงานด้วย ซึ่งการใช้เทคนิคนี้ผู้วิจัยต้องการที่จะผสมผสานรูปทรงต่าง ๆ ให้กลมกลืนกัน เช่น รูปทรงคนที่อยู่ภายในอาคารของสถาปัตยกรรมภายในงานให้รวมกันเป็นมุมมองที่เป็นหนึ่งเดียวกัน โดยมีการใช้ลักษณะโครงสร้างของพื้นที่ของระนาบสูงต่ำที่ไม่เท่ากันมาใช้เพื่อให้เกิดผลของเทคนิคลวงตานี้ด้วย

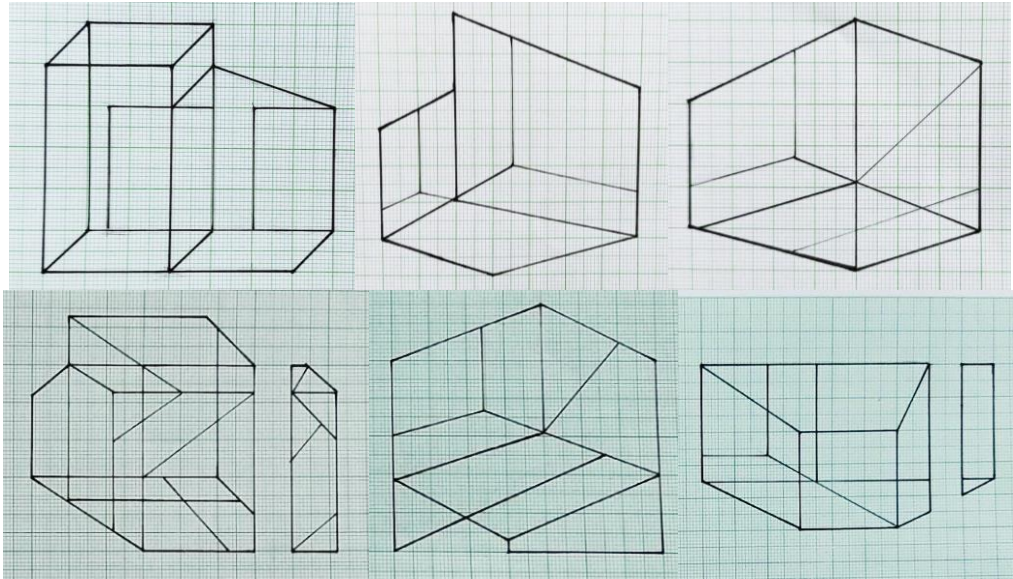
4. การสังเคราะห์ข้อมูลสู่การสร้างภาพร่าง

จากการวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องรวมถึงข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือในการวิจัยนำมาซึ่งกระบวนการสร้างภาพร่างดังต่อไปนี้

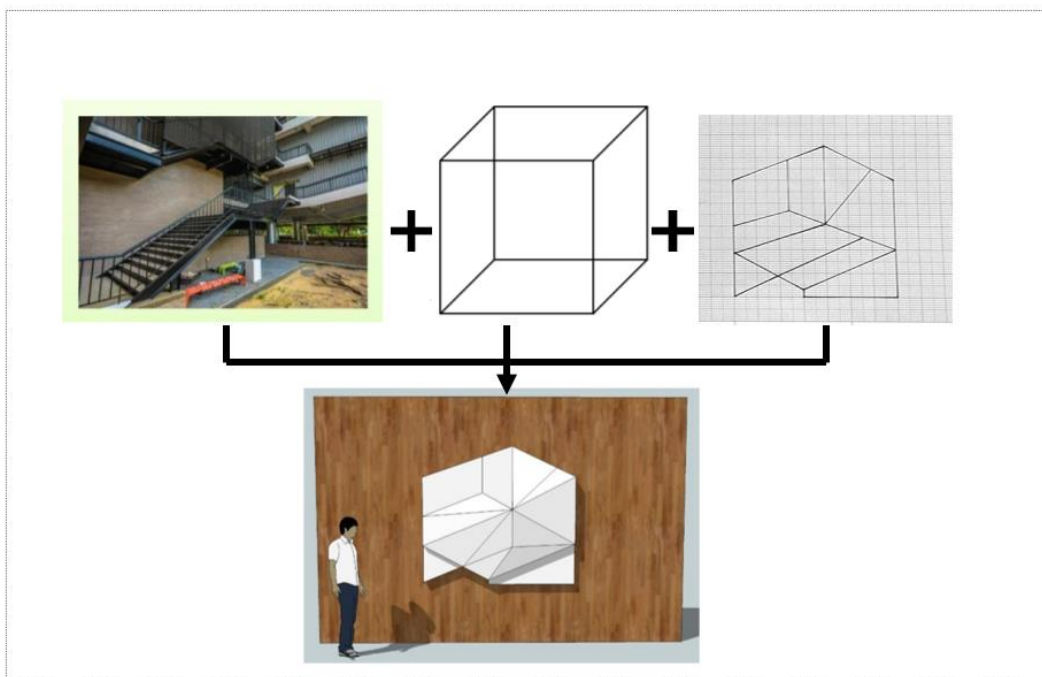
4.1 การสร้างรูปแบบโครงสร้างตามทฤษฎีลวงตา การตัดทอนโครงสร้างต่าง ๆ ของมุมมองเมื่อร่วมกับทฤษฎีลวงตาของลูกบาศก์เนกเกอร์แล้วกำหนดเป็นภาพร่างเส้นต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กัน ไปมาสามารถมองให้เป็นด้านหน้าของลูกบาศก์หรือด้านหลังของภาพก็ได้ โดยใช้เส้นต่าง ๆ ของลูกบาศก์เป็นจุดเริ่มต้นจนเกิดเป็นโครงสร้างของงาน



ภาพที่ 4-11 โครงสร้างลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube)



ภาพที่ 4-12 ภาพแสดงการผสม โครงสร้างของรูปทรงทางทัศนียวิทยาพร้อมกับรูปทรงปริมาตร
ลูกบาศก์เนกเกอร์



ภาพที่ 4-13 แสดงขั้นตอนการผสมของเส้นและรูปทรงจนเกิดเป็น โครงสร้างของผลงาน

จากโครงสร้างผลงานที่เกิดขึ้นนี้แสดงให้เห็นความลวงตา ได้เมื่อมองดูปริมาตรแล้ว อาจไม่สามารถกำหนดทิศทางที่แน่ชัดได้ว่าส่วนใดคือด้านหน้า ด้านข้าง หรือด้านหลัง ตามทฤษฎีการสร้างลูกบาศก์เนกเกอร์ รวมถึงระนาบความสูงต่ำของพื้นเมื่อแสงตกกระทบก็จะเกิดแสงเงาสลับซับซ้อนเพิ่มมิติลวงให้กับการมองยิ่งขึ้น

4.2 การสร้างภาพร่างกายวิภาคมนุษย์ตามทฤษฎีของเกสตัลท์ วิธีชีวิตของผู้คนในสังคมเมืองที่ดำเนินไปแต่ละวันนั้นจากข้อมูลที่ได้วิเคราะห์มานั้นส่วนใหญ่เป็นชนชั้นกลางลงไปจนถึงคนยากจน ที่ต้องทำงานหาเช้ากินค่ำเกือบทุกวันเกิดความเหนื่อยล้า อ่อนแรง จากการเดินทางที่รีบเร่ง การทำงานตามกรอบและกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด ซึ่งเป็นไปตามข้อมูลการสรุปขอบเขตในลักษณะเชิงสัญลักษณ์และพื้นที่การสร้างสรรค์ ทั้งข้อดังกล่าว จึงเกิดเป็นภาพร่างซึ่งอาศัยหลักทฤษฎีของเกสตัลท์ ดังนี้

4.2.1 ความคล้ายคลึง (Similarity) จากการใช้ชีวิตของผู้คนสังคมเมืองหลวงในแต่ละวันตามกฎเกณฑ์และข้อบังคับของสังคมที่จะต้องทำเหมือน ๆ กัน ใช้ชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ ผู้วิจัยจึงใช้ทฤษฎีของเกสตัลท์ ในเรื่องของความคล้ายคลึง คือ หากเห็นสิ่งใดที่มีลักษณะร่วมกัน หรือคล้ายคลึงกัน เช่นรูปร่าง ขนาดสี โทน หรือพื้นผิว มีแนวโน้มที่จะรับรู้ว่ามันเป็นพวกเดียวกัน การตีความว่าสิ่งที่อยู่ในภาพจะคล้ายคลึงกันหรือไม่ขึ้นอยู่กับตัวผู้ชม แต่เราก็พอที่จะชี้แนะให้ผู้ชมเห็นมันเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงกันได้ เช่น ขนาดที่เท่าๆ กัน ตำแหน่งที่คล้ายกัน สีที่คล้ายกัน รูปทรงที่คล้ายกัน หรือมีส่วนร่วมกันมากพอที่จะถูกมองว่าเกี่ยวข้องกัน



ภาพที่ 4-14 ภาพร่างผู้คนที่แสดงลักษณะความคล้ายคลึงกันเพื่อสื่อให้เห็นถึงการใช้ชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ

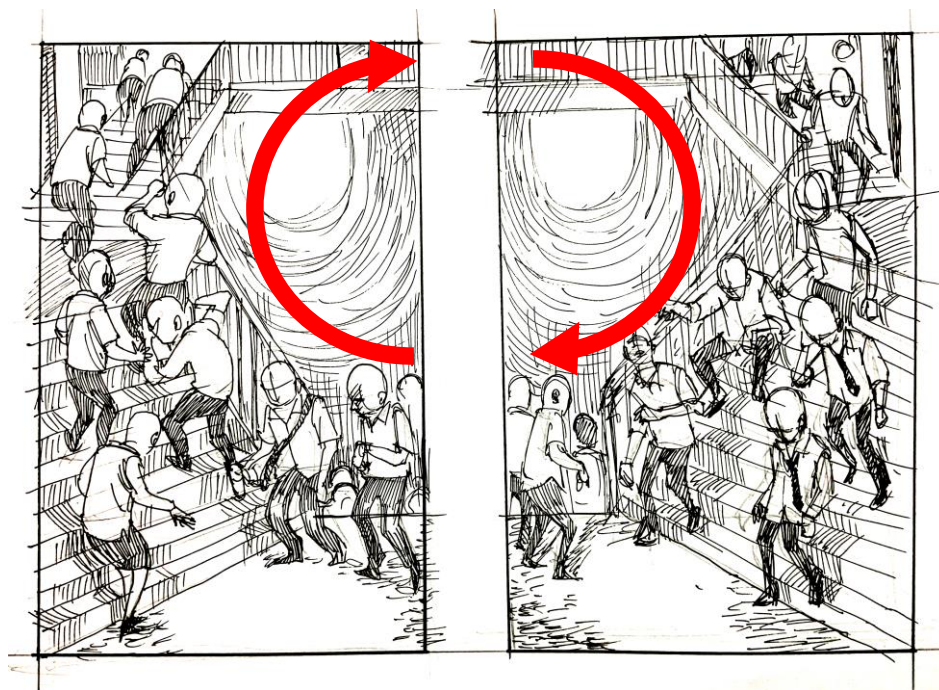
4.2.2 กฎความใกล้ชิด (Proximity) ในการศึกษาผู้คนในสังคมเมืองด้วยการลงลึก ไปในแต่ละบุคคลนั้นก็จะเห็นความแตกต่างในเรื่องของเพศ อายุ ความแตกต่างของการ ประกอบอาชีพ รวมถึงบุคลิกนิสัย อากัปกิริยา สีหน้า ท่าทาง แต่ในภาพรวมนั้นคือผู้คนที่ใช้ชีวิตอยู่ในเมืองเหมือนๆกัน ดังนั้นจะสร้างเอกภาพจากความแตกต่างในตัวบุคคล ให้เกิดผลผู้วิจัยจึงเลือกใช้กฎความใกล้ชิด นั่นคือ ถ้ามีแนวโน้มที่จะรับรู้ว่ามีวัตถุหรือรูปทรงที่อยู่ใกล้กันนั้น เป็นกลุ่มเดียวกัน แม้ว่ารูปทรง ขนาด และวัตถุนั้นจะต่างกันมากก็ตาม ด้วยเหตุนี้ผลของ “การจัดกลุ่ม” ชุดขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีส่วนร่วมกันจะสื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 4-15 ภาพร่างผู้คนที่แสดงลักษณะความใกล้ชิดเพื่อสื่อความหมายในภาพรวมที่คล้ายคลึงกัน

4.2.3 กฎแห่งความต่อเนื่อง (Continuity) เมื่อมีรูปทรงของผู้คนจำนวนมากอยู่ใน โครงสร้างเดียว หรือพื้นที่ผลงาน การจะทำให้เกิดเป็นสิ่งเดียวกันหรือนำสายตาไปในทิศทาง เดียวกันจึงเป็นสิ่งสำคัญ ผู้วิจัยจึงใช้กฎกฎแห่งความต่อเนื่องควบคุมองค์ประกอบภาพรวม ซึ่งกฎนี้ มีอยู่ว่าจะอะไรที่ไปในทิศทางเดียวกัน เรามักจะคิดว่ามันเป็นพวกเดียวกัน เวลาที่เห็นวัตถุที่ชี้ไป ในทางเดียวกัน เรามีแนวโน้มที่จะต่อรูปทรงของมันออกไปในทิศทางที่ชี้โดยอัตโนมัติ ในการจัด

องค์ประกอบในงานสร้างสรรค์ สิ่งนี้จะถูกนำมาใช้สร้างเส้นสมมติสำหรับนำสายตา นำผู้ชมไปสู่จุดสนใจ ใช้เป็นเส้นทางที่นำสายตาไปสู่สิ่งต่าง ๆ ได้ตามลำดับ

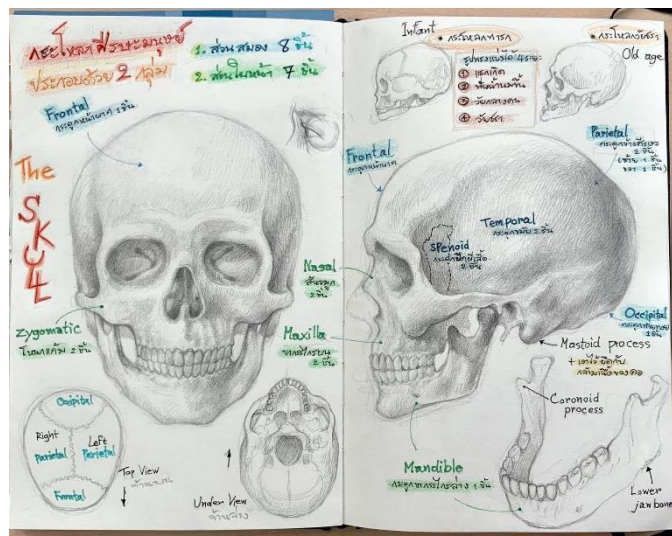


ภาพที่ 4-16 ภาพร่างผู้คนแสดงลักษณะการเดินที่มีความต่อเนื่อง จึงทำให้สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกัน

5. การสร้างภาพของรูปลักษณะมนุษย์ในงานวิจัย

จากการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลและการสัมภาษณ์ประชาชน ศิลปิน และนักวิชาการศิลปะ ได้มีแนวทางที่ได้องค์ความรู้ในงานศิลปะ เพื่อใช้ประกอบเป็นรูปลักษณะของมนุษย์ เพื่อให้เป็นรูปแบบที่เป็นเฉพาะตัวผู้วิจัย ดังนี้

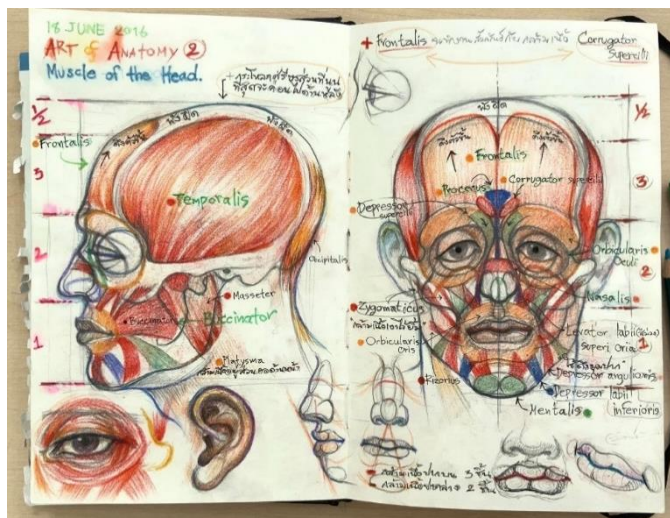
5.1 การออกแบบในส่วนของศีรษะและใบหน้า จะมีความสำคัญกับงานวิจัยเพราะเป็นส่วนที่แสดงออกถึงการสื่ออารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมงานได้เข้าใจบรรยากาศของบริบทผู้คนภายในภาพ ผู้วิจัยจะมีการหาข้อมูลและศึกษากล้ามเนื้อใบหน้ารวมถึงโครงสร้างกระดูกบนใบหน้าบางส่วน เพื่อใช้ประกอบกับการร่างรูปแบบของสีหน้าตัวละคร โดยตัวละครทุกตัวจะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน



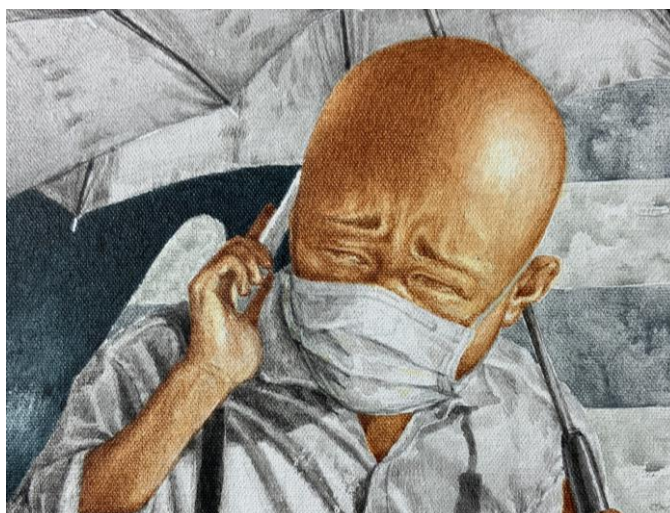
ภาพที่ 4-17 การศึกษาข้อมูลของโครงสร้างกะโหลกศีรษะ

หลักการที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยคือ รูปทรงของผู้คนในผลงานจิตรกรรมจะมีการตัดทอน (Distortion) ในส่วนของเส้นผมของมนุษย์ทุก ๆ คนจะไม่มีเส้นผม ทุกคนจะดูศีรษะล้านกันหมด ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เข้ามาใช้ในภาพ คือการซ้ำ เราจะรู้สึกได้ทันทีว่ารูปทรงมนุษย์ในผลงานจะมีความเหมือนกันและมีศีรษะที่เป็นจุดเด่นซ้ำ ๆ กันทั้งภาพ จากการซ้ำในผลงานสร้างสรรค์นี้นั้นมีความหมายที่แฝงไว้นั้นคือ มนุษย์ทุกคนในสังคมมีบริบทของการใช้ชีวิตที่คล้ายคลึงกันตั้งแต่เช้าจรดเย็น และทำให้ผู้ชมงานรู้สึกถึงความผิดปกติของคนในภาพ

ในส่วนใบหน้าของบุคคล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากองค์ความรู้ และข้อมูลบริบทของผู้คนในพื้นที่ ต่างมีความเห็นที่ใกล้เคียงกัน ทั้งเรื่องการใช้ชีวิตที่รีบเร่ง ความเหนื่อยล้าจากการทำงาน และการเดินทางในเมือง หรือสภาพการอยู่อาศัยในสภาพของสังคมที่แออัด ผู้วิจัยจึงออกแบบลักษณะรูปลักษณะของใบหน้าผู้คน ให้มีอาการเหนื่อยล้า คิ้วของคนจะมีลักษณะปลายคิ้วตกลงมาจากเดิม ดวงตาจะมีลักษณะปิดเล็กน้อย กล้ามเนื้อระหว่างคิ้วทั้งสองข้างจะขมวดเข้าหากันทำให้เกิดรอยย่น ซึ่งเมื่อประกอบกับส่วนศีรษะที่มีลักษณะขนาดใหญ่ขึ้นจากปกติแล้วนั้น จะทำให้เกิดความรู้สึกเหนื่อยล้า และมีความรู้สึกถึงความกังวลใจของตัวละครนั้นอยู่ตลอดเวลา



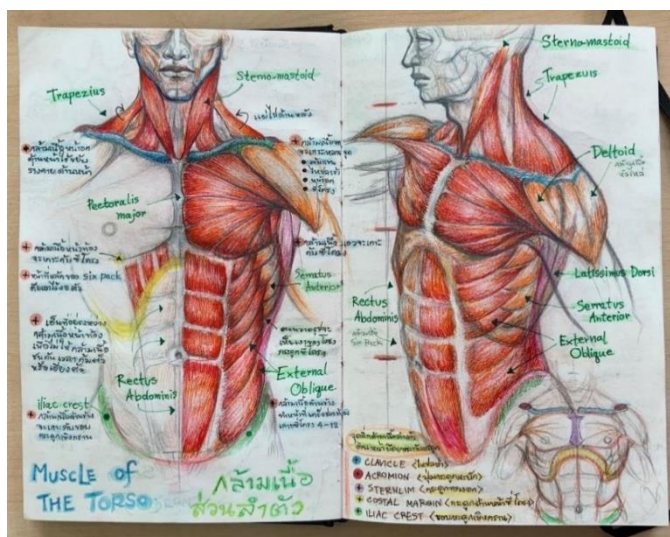
ภาพที่ 4-18 การศึกษาข้อมูลของกล้ามเนื้อส่วนศีรษะและใบหน้า



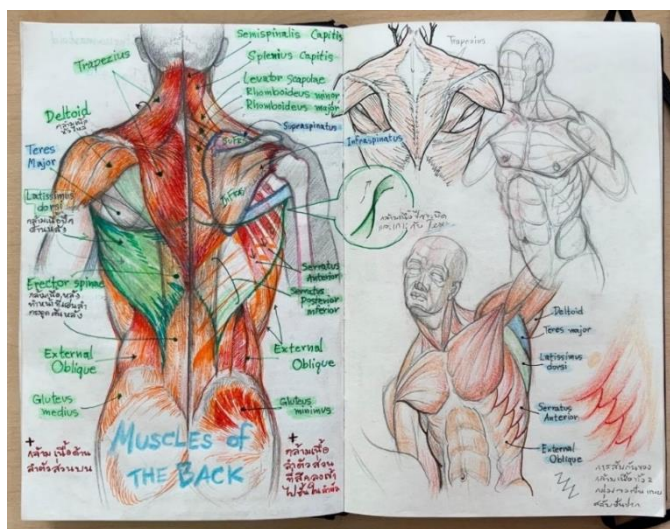
ภาพที่ 4-19 ลักษณะศีรษะและใบหน้าในงานสร้างสรรค์

5.2 การออกแบบส่วนของลำตัวของผู้คนในงานวิจัย ต่อเนื่องจากศีรษะจะมีชิ้นส่วนของกระดูกคอดลงมาถึงกระดูกสันหลัง ผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เหน็ดเหนื่อยของตัวละคร จึงออกแบบให้แผ่นหลังของตัวละครในงานวิจัยมีลักษณะโค้งเล็กน้อย เพราะประกอบกับการออกแบบศีรษะที่มีลักษณะใหญ่กว่าปกติ จึงทำให้ส่วนศีรษะมีน้ำหนักที่มากขึ้น ตัวละครจึงมีลักษณะก้มหน้าและแผ่นหลังโค้งเล็กน้อย ในส่วนของเสื้อผ้าที่สวมใส่ ผู้วิจัยออกแบบ

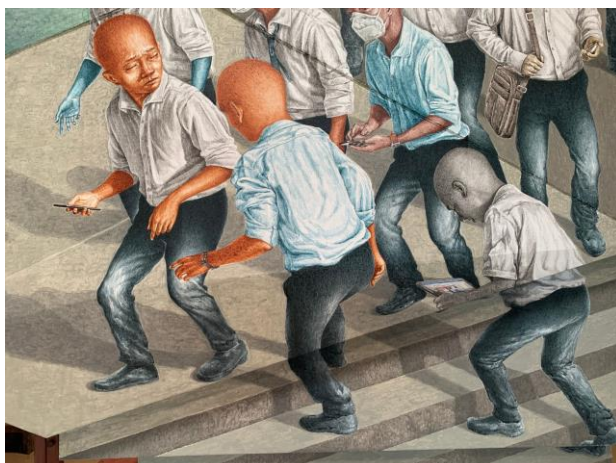
ให้ตัวละครในงานสร้างสรรค์สวมเสื้อเชิ้ต มีลักษณะรูปแบบของพนักงานในบริษัทและมีเสื้อที่แขวนยาวและแขนสั้นหรือมีการพับแขนเสื้อ ให้มีการคละเคล้ากันไป



ภาพที่ 4-20 การศึกษาข้อมูลของกล้ามเนื้อส่วนลำตัว

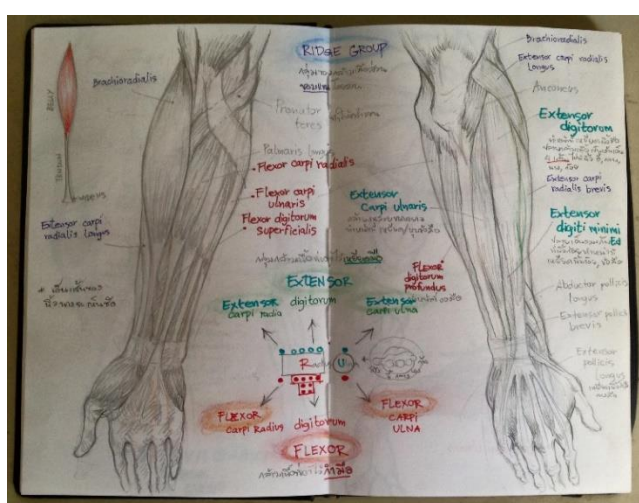


ภาพที่ 4-21 การศึกษาข้อมูลของกล้ามเนื้อทางด้านหลัง



ภาพที่ 4-22 ลักษณะลำตัวของผู้คนในงานสร้างสรรค์

5.3 การออกแบบส่วนของแขนและมือ ผู้วิจัยนำข้อมูลจากภาพถ่ายที่ได้จากการลงพื้นที่วิจัยมาจัดท่วงท่าในสตูดิโอเพื่อถ่ายภาพของตำแหน่งแขนและมือ ให้ได้ท่าทางที่กลมกลืนกับส่วนลำตัวและส่วนหัว โดยมีข้อกำหนดท่วงท่าในอิริยาบถต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการถือของ การแกว่งแขน ยกหรือจับสิ่งของต่าง ๆ เมื่อได้ข้อมูลภาพถ่ายในส่วนของท่วงท่าตัวละครครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยจะนำรายละเอียดต่าง ๆ ไปถ่ายทอดเป็นงานสร้างสรรค์ โดยเขียนเก็บรายละเอียดของน้ำหนัก แสงเงา และลักษณะกล้ามเนื้อที่ใกล้เคียงกับรูปถ่าย เพื่อให้ผลงานมีลักษณะเหมือนจริง และกลมกลืนกับส่วนอื่นของลำตัวมากที่สุด



ภาพที่ 4-23 การศึกษาข้อมูลของกล้ามเนื้อส่วนแขนและมือ



ภาพที่ 4-24 การจัดท่วงท่าในสตูดิโอเพื่อถ่ายภาพของตำแหน่งแขนและมือ



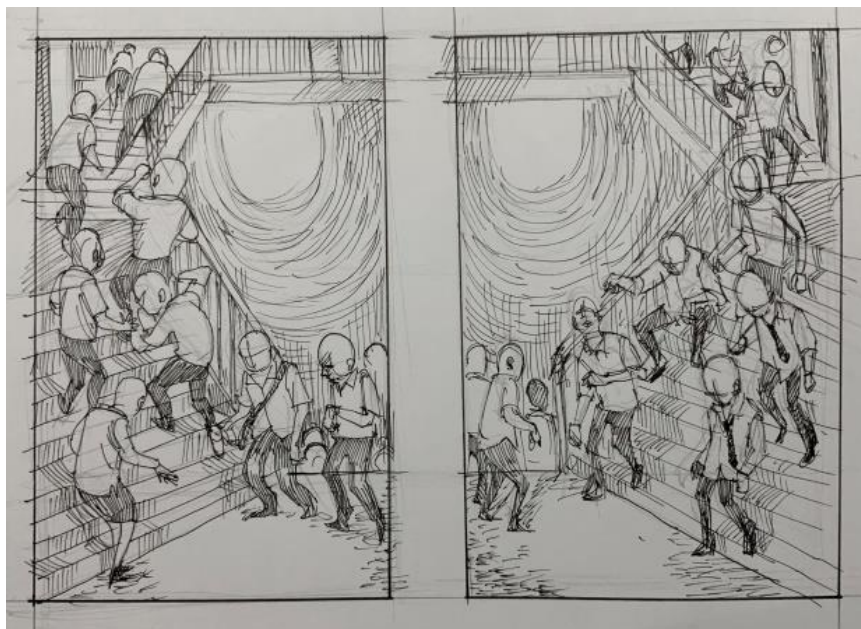
ภาพที่ 4-25 ลักษณะท่วงท่าของผู้คนในงานสร้างสรรค์

6. การสร้างภาพร่างกายวิภาคมนุษย์สู่โครงสร้างชิ้นงานในมิติลวงตา

ในการสร้างภาพร่างผลงาน รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมืองนี้ จะมีส่วนสำคัญหลักอยู่สองส่วนด้วยกัน ส่วนแรกนั้นคือรูปลักษณะมนุษย์ ที่แสดงให้เห็นถึงรูปทรงของมนุษย์ในอวกาศปกริยา ท่าทางต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตในเมืองตามบริบทต่าง ๆ และในส่วนที่สองคือมุมมองเมืองนั้นคือโครงสร้างของเส้น รูปทรง แสงเงาของสถานที่ในเมือง ทั้งสองส่วนนี้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของรูปทรงนั้นคือผู้คน และพื้นที่ในที่นี้ก็คือ โครงสร้างสถาปัตยกรรม

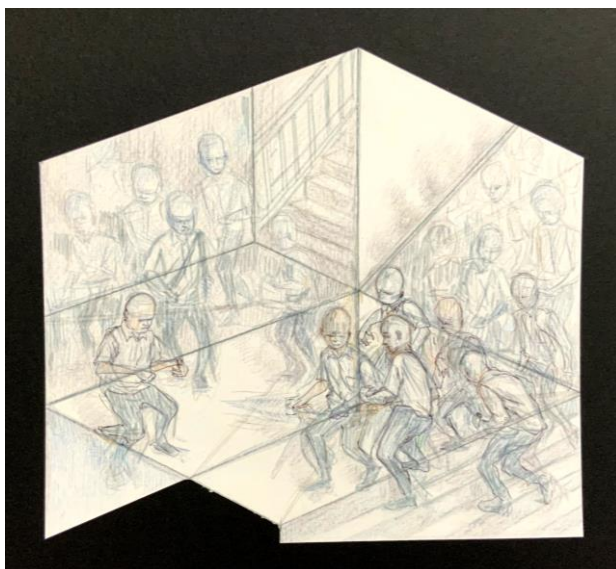
ตามทฤษฎี Figure/Ground เป็นการรับรู้ของมนุษย์เมื่อมี Figure หรือองค์ประกอบหลัก และมี Ground ซึ่งเป็นองค์ประกอบเสริมมาช่วยขบขัน ในเรื่องการจัดองค์ประกอบให้ชัดเจนยิ่งขึ้น รวมถึงการใช้ปริมาตรของลูกบาศก์เนกเกอร์ร่วมกับ โครงสร้างสถาปัตยกรรมแบบตัดทอนให้เกิด ความลวงตา

6.1 ภาพร่างผลงานในระยะที่ 1 ผลงานภาพร่างในระยะที่นี้ เป็นการเน้นความ เคลื่อนไหวของรูปทรงมนุษย์อยู่ในกรอบภาพที่แยกออกจากกันเป็น 2 กรอบ ซึ่งความเด่นชัดของการ แสดงออกยังอยู่ที่จินตภาพจากผู้คนในอริยบทต่าง ๆ ร่วมกับ โครงสร้างของสถานที่ในระนาบแบน โดยกำหนดเส้นร่วมกับรูปทรงสร้างทิศทางการมองให้เป็นองค์ประกอบเดียวกัน ยังขาดในเรื่องของ มิติลวงตา



ภาพที่ 4-26 ภาพร่างผลงานในระยะที่ 1

6.2 ภาพร่างผลงานในระยะที่ 2 ชั้นที่ 1 ผลงานในระยะที่ 2 ชั้นที่ 1 นี้เริ่มมีการใช้ โครงสร้างของสถาปัตยกรรมร่วมกับทฤษฎีลวงตาของลูกบาศก์เนกเกอร์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ บนระนาบของพื้นภาพที่มีความเป็น 3 มิติ โดยใช้เส้นในแต่ละด้านเชื่อมต่อเข้ากันเป็นโครงสร้าง ใหญ่เพื่อกำหนดขอบเขตในการมอง และสร้างเรื่องราวให้เกิดจินตภาพด้วยการใช้รูปทรงของผู้คน เพื่อแสดงออกตามจุดมุ่งหมาย



ภาพที่ 4-27 ภาพร่างผลงานในระยาะที่ 2 ชั้นที่ 1

6.3 ภาพร่างผลงานในระยาะที่ 2 ชั้นที่ 2 ในส่วนของภาพร่างผลงานระยาะที่ 2 ชั้นที่ 2 นี้ก็ยังคงคล้ายกับภาพร่างผลงานในระยาะที่ 2 ชั้นที่ 1 แต่มีความแตกต่างกันตรงระนาบของพื้น ผลงานที่มีความสูงต่ำเป็น 3 มิติมากขึ้น จึงทำให้เกิดความลวงตามากขึ้นตามไปด้วย หากมองจาก ด้านข้างผลงานก็จะเห็นเรื่องราวของผู้คนบนความแตกต่างของระนาบอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4-28 ภาพร่างผลงานในระยาะที่ 2 ชั้นที่ 2

7. ขั้นตอนการสร้างสรรค์

ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจะแบ่งออกเป็น 2 ระยะด้วยกันตามข้อมูลจากการสร้างภาพร่างที่กล่าวมาข้างต้น โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

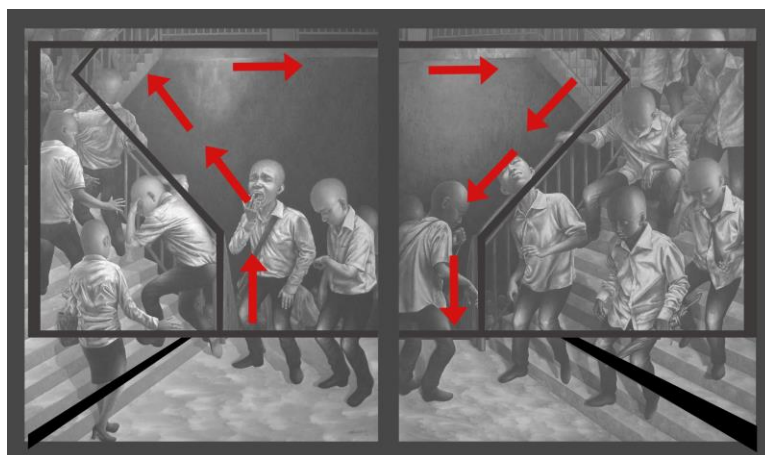
7.1 การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 1 แนวความคิดงานสร้างสรรค์ขั้นที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการทำงานของคนในสังคมโดยจะมีผลงานอยู่ด้วยกัน 2 ชั้น วางต่อกัน ด้านซ้ายบรรยากาศดีจะเป็นช่วงเวลาเช้าจะเป็นสีในโทนน้ำเงิน ร่วมกับองค์ประกอบของภาพเป็นกลุ่มรูปทรงคนกำลังเดินขึ้นบันได ส่วนผลงานด้านขวาบรรยากาศของภาพจะเป็นช่วงเวลาเลิกงาน ผู้วิจัยจึงใช้สีเป็นโทนแดงเข้มขึ้น องค์ประกอบของภาพก็จะเป็นกลุ่มรูปทรงคนกำลังเดินลงบันได เมื่อจัดวางรูปทั้ง 2 เชื่อมต่อกัน จะแสดงเรื่องราวที่สอดคล้องกัน เป็นวงกลมเหมือนวัฏจักรของชีวิตผู้คน



ภาพที่ 4-29 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ระยะที่ 1

7.1.1 การวิเคราะห์เพื่อพัฒนา หลังจากเสร็จสิ้นผลงานในระยะแรก ก็เข้าสู่การวิเคราะห์ชิ้นงาน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผลงานชิ้นต่อไป โดยภาพรวมของผลงานสร้างสรรค์มีการควบคุมเรื่องของบรรยากาศ น้ำหนัก ระยะเวลา รายละเอียดของผลงาน ในส่วนขององค์ประกอบมีการจัดให้ความรู้สึกเพื่อให้ผลงานทั้ง 2 ภาพเกี่ยวเนื่องสอดคล้องซึ่งกันและกัน มีการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายต่าง ๆ ลงในภาพเช่น บันได ผู้วิจัยจะใช้สัญลักษณ์ของบันไดเพื่อสื่อถึงภาระในแต่ละวันที่คนต้องเดินขึ้นไปหรือเดินลงมา โดยภาพด้านซ้ายจะสื่อถึงภาระที่ต้องเดินขึ้นบันไดไปเพื่อทำงาน ซึ่งเป็นภาระที่มนุษย์เมืองหลายคนต้องทำเพราะจำยอมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ส่วนทิศทางของภาพจะเริ่มจากรูปทางด้านซ้ายที่จะเดินขึ้นบันไดวนไปทางซ้ายไปถึงด้านบน แล้วทิศทางของภาพ

จะวนไปทางขวาเพื่อเชื่อมกับด้านบนของรูปด้านขวาเป็นทางที่ผู้คนเดินลงมาถึงด้านล่างตามกฎแห่งความต่อเนื่อง (Continuity) เมื่อมีรูปทรงของผู้คนจำนวนมากอยู่ในโครงสร้างเดียว หรือพื้นที่ผลงาน การจะทำให้เกิดเป็นสิ่งเดียวกันหรือนำสายตาไปในทิศทางเดียวกัน เป็นการนำเสนอให้รู้สึกถึงการใช้ชีวิตเป็นเหมือนวัฏจักรของสังคม ซึ่งมนุษย์ทุกคนในผลงานจะมีสีหน้าเหนื่อยและอ่อนแรงในภาระที่ต้องเผชิญอยู่ทุก ๆ วัน



ภาพที่ 4-30 แสดงองค์ประกอบในการเชื่อมต่อของรูปทรงด้วยการใช้เส้นควบคุมทิศทางการมอง



ภาพที่ 4-31 แสดงการใช้สีในโทนร้อนและโทนเย็นเพื่อสื่อความหมายและแบ่งแยกเรื่องของเวลาเช้าและเวลาเย็น

7.1.2 สรุปผลงานเพื่อพัฒนา ในผลงานระยะที่นี้ ยังมีเทคนิคลวงตาไม่มากนัก เพราะเป็นเพียงแค่การใช้หลักองค์ประกอบหมุนเป็นวงกลมบนพื้นของผ้าใบและวาดลงบนเฟรมซึ่ง จะไม่สามารถทำให้เทคนิคลวงตามีผลต่อการรับรู้มากนัก ผู้วิจัยจึงคิดรูปแบบเพื่อพัฒนากรรมวิธี

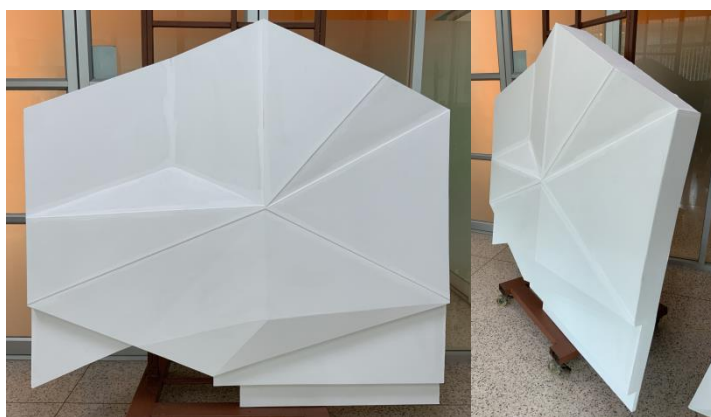
การลวงตาเพิ่มเข้าไปในผลงานระยะต่อไป ด้วยการเพิ่มระยะสูงต่ำของโครงสร้างให้มีระนาบที่ไม่เท่ากันและผสมกับจิตรกรรม 2 มิติ เพื่อให้มีความตรงกับจุดมุ่งหมายให้มากยิ่งขึ้นและจะสามารถเพิ่มความน่าสนใจของผลงานได้มากขึ้นอีก

7.2 การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 2 หลังจากวิเคราะห์ผลงานในระยะแรกแล้วจะเห็นได้ว่ายังมีลักษณะการลวงตาไม่มากนัก ผู้วิจัยจึงกำหนดขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

7.2.1 กำหนดหลักการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปทรงคนตามหลักทฤษฎีของเกสตัลท์ที่ได้กล่าวไว้ในส่วนของการสร้างภาพร่างกายวิภาคมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วย ความคล้ายคลึง (Similarity) กฎความใกล้ชิด (Proximity) และ ความต่อเนื่อง (Continuity) เพื่อสร้างผลงานให้มีเอกภาพมากยิ่งขึ้น

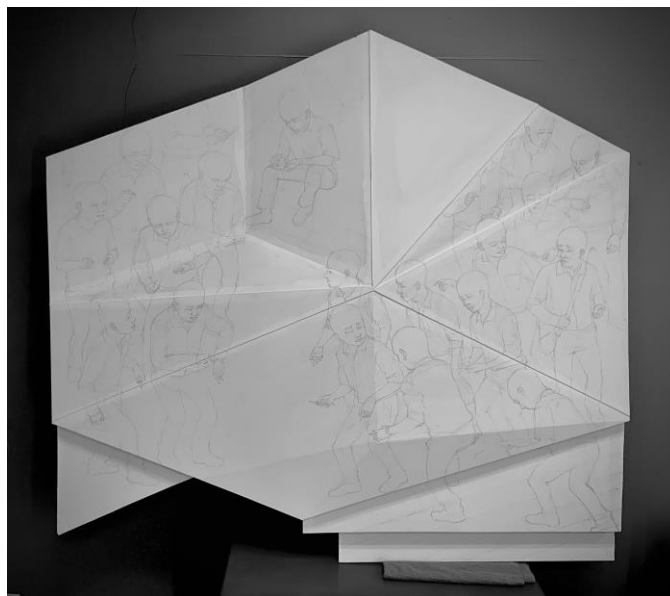
7.2.2 นำทฤษฎีความลวงตาไปใช้ร่วมกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมในมุมมองเมืองตามจุดมุ่งหมายที่ได้กล่าวมาข้างต้นในการสร้างภาพร่าง นั่นคือการใช้ ลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube) เป็นภาพลวงตาโครงสร้างของลูกบาศก์ จะสามารถทำให้เกิดมุมมองและจินตภาพได้หลายมุมมอง สร้างความน่าสนใจให้กับผลงานมากยิ่งขึ้น

7.2.3 การเพิ่มภาพคำนำหน้าหนักแสงและเงา เพื่อสร้างมิติลวงตาควบคู่กันไปกับโครงสร้างลูกบาศก์ ดังที่นักวิชาการศิลปะได้นำเสนอไว้ในเรื่อง รูปทรงและพื้น (Figure and Ground) และจะทำงานร่วมกันได้ก็ต้องมีที่ศนธาตุ (Elements) เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดมิติภาพภาพลวงตาต่าง ๆ



ภาพที่ 4-32 แสดงโครงสร้างของชิ้นงานที่มีความสูงต่ำของระดับพื้นชัดเจนทั้งด้านหน้าและด้านข้าง

7.2.4 ดำเนินการร่างลายเส้นภาพด้วยดินสอลงบน โครงสร้างของงาน โดยจะร่าง รูปทรงของคนลงไปเป็นภาพก่อนในขั้นแรก ต่อจากนั้นจึงร่างพื้นหลังในส่วนที่เป็นสถาปัตยกรรม เช่น บันไดและมุมกำแพง เพื่อให้ภาพสมบูรณ์ขึ้น



ภาพที่ 4-33 แสดงภาพลายเส้นรูปทรงคนบน โครงสร้างผลงานในแบบ3มิติที่มีความลวดลายมาก ยิ่งขึ้น

7.2.5 เมื่อร่างภาพด้วยดินสอเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยเริ่มระบายสีอะคริลิกบริเวณ กางเกงของคนก่อน โดยใช้สีน้ำเงินเข้ม ผสมกับน้ำบาง ๆ ก่อน ซึ่งคุณลักษณะของสีอะคริลิก สามารถระบายได้ทั้งแบบทึบแสงถ้าใช้แบบเข้มข้น และสามารถระบายแบบโปร่งแสงได้ถ้าผสมน้ำ ในปริมาณมาก ผู้วิจัยเลือกใช้การระบายแบบโปร่งแสงทำให้สามารถสร้างเทคนิคให้เป็นพื้นผิวได้ ง่ายและยังคงมีบรรยากาศของสีแสดงให้เห็นเด่นชัด เมื่อระบายสีในส่วนของน้ำหนักอ่อนบน กางเกงครบจึงลงน้ำหนักที่สอง และน้ำหนักเข้มที่สุดให้มากขึ้นตามลำดับ โดยจะเน้นและแสดงรอย ยับเสื้อผ้าของตัวรูปทรงคนที่อยู่ในระยหน้าให้เด่นชัดกว่าส่วนอื่น

7.2.6 ทำการระบายสีเสื้อโดยจะมีกรรมวิธีคล้ายคลึงกับการลงสีกางเกงแต่จะมีการ ใช้น้ำหนักของสีที่บางเบากว่าแต่ละแสดงร่องรอยความยับของผ้าที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวใน ลักษณะต่าง ๆ มากกว่าในส่วนของกางเกง



ภาพที่ 4-34 การระบายสีและค่าน้ำหนักในส่วนเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4-35 การระบายสีและค่าน้ำหนักในส่วนของเสื้อเชิ้ต



ภาพที่ 4-36 การระบายสีและค่าน้ำหนักในส่วนของกางเกง

7.2.7 ในส่วนของการควบคุมกลุ่มสีในผลงานเพื่อที่จะระบายสีผิวของผู้คน เสื้อผ้า รวมถึงพื้นหลัง สถาปัตยกรรมนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีสีในแบบสี่ตรงข้ามข้างเคียงทั้ง 2 ด้าน (Tetradic) โดยจะใช้สีส้มแดงระบายลงบนผิวของคนด้านหน้าเพื่อสร้างความเป็นเด่น และอยู่คู่กับ สีเขียวอ่อน ในสีของคนที่อยู่ใกล้เคียงกัน และสีส้มบนผิวของผู้คนที่อยู่ระยะไกลออกไป และทำการลดทอนค่าน้ำหนักตามระยะความใกล้เข้มไกลอ่อน รวมถึงสีฟ้าแทรกอยู่ในส่วนของเสื้อผ้าและพื้นผิวของสีพื้น ในปริมาณสีร้อน 20% และสีเย็น 80%



ภาพที่ 4-37 ทฤษฎีสีในแบบสี่ตรงข้ามข้างเคียงทั้ง 2 ด้าน (Tetradic)



ภาพที่ 4-38 การระบายสีผิวคน เสื้อ และสีพื้นด้วยทฤษฎีสี่แบบ Tetradic

7.2.8 การสร้างพื้นผิวเพื่อแสดงถึงความแตกต่างระหว่างผู้คนที่กับพื้นผิวอาคาร กำแพงและบันได โดยใช้เทคนิคการระบายแบบแต้มด้วยสีบาง ๆ จนเกิดเป็นชั้นสีทับซ้อนขึ้นมา แสดงให้เห็นถึงความหยาบของผิววัตถุ และรอยยับของเสื้อผ้าบนร่างกายผู้คน



ภาพที่ 4-39 การระบายสีด้วยการสร้างพื้นผิว



ภาพที่ 4-40 การระบายสีและการเน้นค่าน้ำหนักสีแต่ละขั้นตอน

7.2.9 พิจารณาความสมบูรณ์ของผลงาน ในเรื่องของสี น้ำหนักต่าง ๆ รายละเอียด จุดเด่น จุดรอง ลักษณะผิว และทิศทาง การเคลื่อนไหวของรูปทรงผู้คน เพื่อแต่งเพิ่มเติมด้วยการคัดเน้นให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากที่สุด จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์และสรุปผลที่เกิดขึ้นจากผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่ การใช้ทัศนธาตุ (Elements) โครงสร้างและทิศทาง การเคลื่อนไหวของรูปทรง คุณค่าของผลงานสร้างสรรค์และการใช้วัสดุและเทคนิควิธีการ รวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในการวิจัยและสร้างสรรค์ เพื่อนำข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขในโอกาสต่อไป



ภาพที่ 4-41 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์

จากการศึกษาและวิเคราะห์ทัศนธาตุ โครงสร้างทิศทาง การเคลื่อนไหวของรูปทรงและองค์ประกอบของผลงานมีพัฒนาการที่ชัดเจนขึ้นอย่างมาก และผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. รูปทรง (Form)

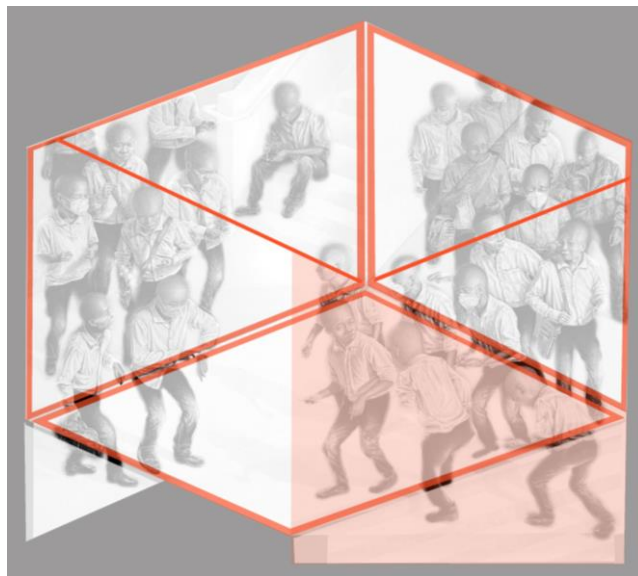
ผลงานในระยะที่ 2 ของผู้วิจัยใช้โครงสร้างของรูปลักษณะมนุษย์เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงแนวความคิดของคนเมืองยุคปัจจุบัน จะมีลักษณะของท่วงท่าที่ใกล้เคียงกันในบางส่วนคือ ศีรษะจะก้ม รูปทรงของศีรษะจะมีการตัดทอน ทำให้ทุกคนไม่มีเส้นผม จากการที่ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้คนในผลงานมีลักษณะบางส่วนที่คล้ายกัน และส่วนประกอบของรูปทรงต่าง ๆ เช่น กระเป๋า มือถือ แสดงวัตถุสิ่งที่เป็นของใช้ในชีวิตประจำวัน สิ่งต่าง ๆ นี้ล้วนเป็นลักษณะที่ผู้วิจัยออกแบบไว้เพื่อให้สอดคล้องกันทั้งหมดในผลงาน



ภาพที่ 4-42 แสดงเรื่องของรูปทรงจัดองค์ประกอบในเรื่องการซ้ำ

2. เส้น (Line)

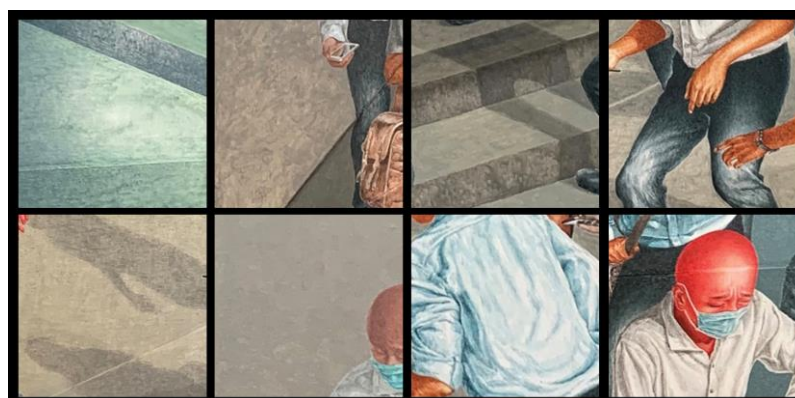
ในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้จะมีการใช้เส้นอยู่ 2 อย่าง ได้แก่ เส้นของโครงสร้างที่มีความสูงต่ำต่างกัน เส้น โครงสร้างนี้จะใช้เป็นความรู้สึกของส่วนของสถาปัตยกรรมของมุมมองเมือง เรา จะเห็นความชัดเจนของส่วนต่าง ซึ่งจะแบ่งได้เป็น 2 ส่วน เป็นเส้นที่ผู้วิจัยนำมาใช้ก็คือ เส้นจากการเส้น ลวงตาของลูกบาศก์เนกเกอร์ ซึ่งเส้นลวงตานี้จะทำให้เกิดมุมของห้องขึ้นมา และการเกิดการทับซ้อน ของรูปทรงคนให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้นและ เส้นรอบนอกของโครงสร้างจะแสดงโครงสร้างของ สถาปัตยกรรมของเมืองซึ่งจะมีรูปแบบเป็น (Free Form) ซึ่งมีรูปแบบที่จะทำให้โครงสร้างของงานมี ความรู้สึกของมุมมองเมืองได้มากกว่าที่จะสร้างสรรค์งานบนเฟรมสี่เหลี่ยมที่เคยทำมาในผลงานที่ 1



ภาพที่ 4-43 แสดงเรื่องของเส้นของลูกบาศก์เนกเกอร์

3. พื้นผิว (Texture)

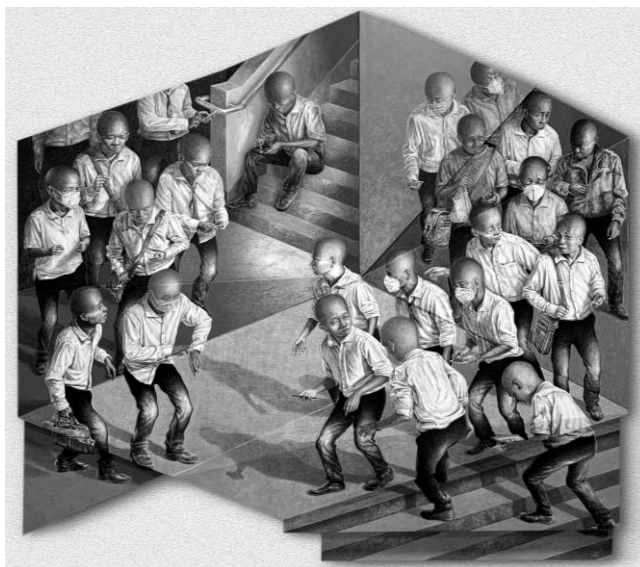
พื้นผิวในงานวิจัยจะมีส่วนสำคัญในการแสดงออกของงานทั้งพื้นผิวของพื้นหรือกำแพง ผู้วิจัยได้ถ่ายภาพเพื่อหาข้อมูลและใช้การลงสีให้เป็นแบบไม่เรียบ เพื่อให้สีเกิดร่องรอยของที่แปร่ง ในหลายจุดของภาพ ซึ่งการทำพื้นผิวให้เหมือนบรรยากาศจริงต้องผสมโดยใช้สีในโทนออกสีเทา เพื่อให้สีของพื้นผิวใกล้เคียงกับของจริงตามข้อมูลมากที่สุด



ภาพที่ 4-44 แสดงเรื่องของพื้นผิวที่เกิดขึ้นจากเทคนิคการระบายให้เกิดการทับซ้อนของสี

4. แสงและเงา (Light & Shade)

การที่จะวาดแสงและเงาในงานวิจัยให้ได้ใกล้เคียงของจริง ผู้วิจัยต้องเริ่มจากการจัดหุ่นของคนแล้วใช้แสงฉายเพื่อให้ได้รูปแบบเหมือนของจริง เมื่อได้ภาพตามที่ผู้วิจัยร่างไว้จึงนำภาพต้นแบบนั้นมาวาดลงบนผลงาน ซึ่งตัวละครของคนในภาพนั้นมีการถ่ายเป็นข้อมูลไว้ก่อนทุกตัวละครทั้งรูปแบบของส่วนที่ โคนแสง ส่วนของเงา เสื้อผ้า จุดที่เงาตกกระทบบนพื้น เพื่อสร้างให้มีมิติของรูปทรงของคนประสานและกลมกลืนกัน



ภาพที่ 4-45 แสดงเรื่องของการใช้แสงและเงาเพื่อเพิ่มมิติและสร้างระยะต้นลึกให้กับผลงาน

5. กายวิภาค (Anatomy)

ในผลงานการวิจัยชุดนี้ส่วนสำคัญยิ่งในงานคือรูปแบบของลักษณะรูปลักษณ์ของมนุษย์ นั่นคือกายวิภาคของคนเมืองที่ประกอบกันในผลงาน ซึ่งจากการลงพื้นที่ศึกษาหาข้อมูลในงานวิจัยพบว่าผู้คนจะมีความเครียดในการทำงาน อีกทั้งในช่วงเวลาเช้าจะมีการรีบเร่งในการเดินทาง ทำให้ช่วงเวลาดังกล่าวสีหน้าและท่วงท่าจะมีความตึงเครียด เช่น การดูนาฬิกาข้อมือบ่อย ๆ ในช่วงกำลังเดินทางไปทำงาน ส่วนช่วงเวลาเย็นหรือหัวค่ำจะมีการตึงเครียดน้อยลง แต่จะมีการแสดงอารมณ์ของการเหนื่อยล้าออกมาให้เห็น เช่น ตอนยืนรอรถประจำทาง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยจับท่วงท่าของคนในสังคมเมืองแล้วร่างภาพ เพื่อหารูปแบบของรูปทรงคนเพื่อนำมาใช้ในการแสดงความรู้สึกของผลงานวิจัย ซึ่งจะเห็นกายวิภาคของคนในผลงานมีท่วงท่าที่เหนื่อยล้า ขาของรูปทรงกายวิภาคมีการย่อเพื่อรับกับการเดินในแบบซ้ำ ๆ หลังจะมีการโค้งเล็กน้อยเพื่อรับกับการย่อของขา ส่วนศีรษะ

บางคนในผลงานและมีลักษณะการก้มศีรษะลง และใบหน้าจะมีการแสดงอาการเหนื่อยล้าด้วยการแสดงออกของคิ้วและการหลับตา ในส่วนของเสื้อผ้าที่สวมใส่ผู้วิจัยจะออกแบบเป็นเสื้อเชิ้ตแบบชุดทำงานและไม่บ่งบอกเพศ แต่ใช้รูปลักษณะของมนุษย์เพื่อบอกว่าเป็นตัวแทนของคนที่ทำงานในเมือง



ภาพที่ 4-46 แสดงเรื่องของกายวิภาคมนุษย์ในอากัปกริยา ท่าทางต่าง ๆ

6. การลวงตา (Optical Illusion)

ในผลงานการสร้างสรรค์ระยะที่ 2 การใช้เทคนิคของโครงสร้างกับผลงานมากขึ้น คือมีการต่อเป็น โครงสร้างไม้ให้มีเหลี่ยมและมุมตามแบบภาพร่างของรูปทรงปริมาตรแล้ว ผู้วิจัยวาดรูปทรงของรูปลักษณะมนุษย์บน โครงสร้างรวมทั้งรายละเอียดอื่น ๆ เมื่อดูผลงานจริงจะเห็นว่ารูปทรงของมนุษย์จะเกิดระนาบที่เอียงไปตาม โครงสร้างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพราะเมื่อมองจากภาพด้านหน้าในระยะที่ไกลออกไปจะเห็นว่าภาพจะเสมือนวาดอยู่บนพื้นระนาบปกติ แต่เมื่อเข้าไปในระยะที่ใกล้ผลงานนั้น จะเห็นว่ารูปทรงของมนุษย์มีความเอียงและบิดเบี้ยวไปตาม โครงสร้าง ซึ่งภาพมนุษย์ในบางจุดอาจจะอยู่ระยะลึกเข้าไปแต่บางจุดจะอยู่ในระยะผลัดออกมา โครงสร้างหลักของผลงานชิ้นนี้จะเห็นว่าคือ โครงสร้างของห้องที่เป็นรูปทรงลูกบาศก์สี่เหลี่ยมมีน้ำหนักรูปที่ต่างกัน 3 ด้าน คือน้ำหนักที่โคนแสง น้ำหนักกลาง และน้ำหนักเข้มที่อยู่ในมุมมืดของอาคาร



ภาพที่ 4-47 แสดงเรื่องของการลวงตาจากโครงสร้างของห้องที่เป็นรูปทรงลูกบาศก์สี่เหลี่ยมมี
น้ำหนักร่างที่ต่างกัน 3 ด้าน

ซึ่งจากที่กล่าวมานั้นน้ำหนักทั้ง 3 ด้าน คือการสื่อถึงช่วงเวลาใน 1 วัน และที่ผู้วิจัยสร้าง
โครงสร้างปริมาตรซึ่งสื่อถึงอาคารและสถาปัตยกรรมโดยวาดรูปลักษณะมนุษย์ลงบนโครงสร้างเพื่อสื่อ
ให้เห็นถึงการติดตั้งของภาระหน้าที่ ที่ต้องติดอยู่กับหน้าที่การทำงาน การเดินทางที่หนาแน่น ภาระอันตึง
เครียดและความเหนื่อยล้าที่ติดอยู่ในจิตใจผสมผสานกันอย่างลงตัว

บทที่ 5

อภิปรายผล ปัญหา และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่องรูปลักษณะมนุษย์การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมืองนี้ สามารถสรุปผลการวิจัยจากการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการสร้างสรรค์ผลงานจนได้บทสรุป กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ผลงานวิจัยเรื่อง รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง เป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นจากแรงบันดาลใจ ซึ่งมีทั้งจากประสบการณ์ของผู้วิจัยต่อสังคมเมือง การได้เห็นและได้รับฟังข่าวสารในปัจจุบันเกิดความรู้สึกสะเทือนใจและเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อจะสะท้อนสังคมของเมืองใหญ่ ประกอบกับการได้ศึกษาและทดลองใช้หลักการของทฤษฎีภาพลวงตาเพื่อให้ผลงานมีมิติมากยิ่งขึ้นจนทำให้เกิดรูปแบบเฉพาะตัวที่ชัดเจน ซึ่งผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นการใช้เทคนิค ทั้งแบบจิตรกรรมที่ใช้รูปลักษณะของมนุษย์ผสมผสานกับโครงสร้างของวัตถุที่ซึ่งพื้นที่ต่างระดับ ทำให้รูปลักษณะของมนุษย์เกิดความสนใจมากยิ่งขึ้นและจากการทำงานในระยะแรกผลงานยังเป็นการสร้างสรรค์บนเฟรมผ้าใบในรูปแบบเดิม และเมื่อผู้วิจัยพัฒนาแนวคิดด้วยการผสมเทคนิคลวงตา ทำให้เกิดการค้นคว้า ศึกษาข้อมูลเพื่อจะพัฒนาแบบร่างภาพผลงานสร้างสรรค์โดยมีการใช้เส้นที่ลวงตาของลูกบาศก์มาใช้เป็น โครงสร้างทำให้เกิดนารูปทรงเรขาคณิตมาประยุกต์สร้าง โครงสร้างได้หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งทำให้การทำงานสร้างสรรค์เกิดความสนุกมากยิ่งขึ้นในงานระยะที่ 2 ซึ่งจากการสร้างสรรค์และนำเสนอในรูปแบบดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ได้นำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ที่ไม่ซ้ำรูปแบบเดิมของสี่เหลี่ยมบนเฟรมในพื้นที่ระนาบ ซึ่ง โครงสร้างของพื้นที่ระนาบที่สูงต่ำเป็นมุมเหลี่ยมต่างชั้นกัน ทำให้ผลงานจิตรกรรมดูน่าสนใจ และเป็นมิติสูง ต่ำ ลึกมากกว่าเดิม
2. ได้ค้นพบถึงแนวความคิดของมุมมองเมืองผ่านจากการเล่าเรื่องของช่วงเวลา โดยใช้ แผ่นพื้นของมุมที่ใช้โครงสร้างปริมาตรที่สื่อถึงโครงสร้างสถาปัตยกรรม และสัมพันธ์กับรูปลักษณะของมนุษย์ได้แปรเปลี่ยนรูปทรงไปตามสภาพของโครงสร้างลวงตาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. ได้ออกแบบลักษณะทางกายวิภาคของมนุษย์ที่ใช้ชีวิตในเมืองใหญ่ โดยใช้ข้อมูลจากบริบททางสภาพแวดล้อมของสังคมเมือง ผลงานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องนี้อาจจะทำให้สังคมได้ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตและเห็นถึงสถานะที่เป็นอยู่ในปัจจุบันของสังคมเมืองทุกวันนี้

ผลงานวิจัยชุดนี้ยังเป็นการบอกเล่าแง่มุมพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพมหานคร และเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของสังคมที่ยังมีอยู่เพื่อที่จะให้ผู้คนที่ได้ชมเกิดความตระหนักในแง่มุมถึงปัญหาในสังคม ซึ่งปัญหานั้นยังคงมีอยู่ในสภาพสังคมของเมืองใหญ่ อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ได้ก่อให้เกิดการค้นหานโยบายเฉพาะด้านขึ้นมาใหม่ตามแนวความคิดที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งลักษณะของโครงสร้างที่เป็นลักษณะมุมเหลี่ยมที่ได้จากการออกแบบรูปทรงของปริมาตร อาจจะยังทำให้ดวงตาได้ไม่มากนักถ้าโครงสร้างยังมีระนาบไม่สูงต่ำมาก ซึ่งการจะทำให้มีเทคนิคที่ดวงตาจะต้องมีระนาบที่สูงต่ำมากขึ้น และต้องมีการวางแผนในการวาดรูปของมนุษย์บนพื้นโครงสร้างเพื่อให้ประสานกลมกลืนกัน จึงต้องทดลองเพื่อให้รูปทรงและวัสดุลงตัวอันจะเป็นประโยชน์ในการทำงานเพื่อพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ได้ทำการศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ในกระบวนการศึกษาวิเคราะห์และสร้างสรรค์จนเกิดเป็นองค์ความรู้ขึ้นมาตามหลักการทางทัศนศิลป์ซึ่งมีดังนี้

1. จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในเรื่องของการสร้างสรรค์งานศิลปะมีประวัติความเป็นมายาวนาน จนถึงยุคศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งศิลปะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีการสร้างแนวความคิดตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ โดยที่ศิลปินในแต่ละยุคสมัยจะได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยทั้ง สังคม วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ ทำให้มีรูปแบบการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละยุคสมัย โดยจุดเริ่มต้นของศิลปะ คือ การที่มนุษย์ต้องประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการดำรงชีวิต ซึ่งเป็นไปในลักษณะที่แตกต่างจากธรรมชาติ ในระยะต่อมา พัฒนามาเป็นลัทธิความเชื่อจนกลายเป็นศาสนาในปัจจุบัน ศิลปะจึงได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อประกอบในพิธีกรรมเหล่านี้ ด้วยการสร้างสรรค์สิ่งเหล่านี้เป็นรากฐานและแรงบันดาลใจให้มนุษย์ในสมัยต่อ ๆ มา ผู้วิจัย ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นจากการได้รับแรงบันดาลใจทั้ง สังคม วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ เป็นไปตามการก่อเกิดของศิลปะ ร่วมกับแรงบันดาลใจภายในก่อให้เกิดการศึกษาค้นคว้าต่อสิ่งเร้าที่เกิดขึ้น สังคมปัจจุบันจึงเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่ความหลากหลาย และมีความน่าสนใจ ซึ่งเป็นไปตามที่ กัจจร สุนพงษ์ศรี (2554, หน้า 1) กล่าวไว้ว่า “ศิลปกรรมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของวิวัฒนาการอย่างหนึ่งและยังกลายเป็นปัจจัยในการ

แสดงออกซึ่งมนุษย์แต่ละยุคแต่ละสมัยได้สะท้อนถ่ายทอดให้เห็นถึงเหตุการณ์ในชีวิตความเป็นอยู่ การดิ้นรนต่อสู้ ในสังคม ความรู้สึกนึกคิดต่อความงามต่อความเชื่อในลัทธิปรัชญาหรือศาสนาเพื่อความรื่นรมย์บันเทิงใจหรือคลายความทุกข์ยากของชีวิตสิ่งเหล่านี้เป็นประจักษ์อยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นในด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณคดีหรือดนตรี”

2. จากการศึกษากระบวนการทำงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมรูปสัญลักษณ์ มนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตาและนักวิชาการศิลปะค้นพบว่า ศิลปินในยุคปัจจุบันแต่ละคนจะนำสิ่งที่เป็แรงบันดาลใจของตนเอง แสดงออกถึงแนวคิดในรูปแบบกัน และสื่อความหมายเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเปรียบเสมือนเป็นการบันทึกในรูปแบบการสร้างสรรค์ของตนเอง ประกอบเข้ากับเรื่องราวที่ได้พบเจอและประจักษ์กับตนเอง โดยวิธีในการเลือกเทคนิคมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมให้เกิดการลวงตานั้น เกิดขึ้นจากความถนัดของศิลปินแต่ละคนซึ่งมีทักษะพื้นฐานทางด้านศิลปกรรมที่แตกต่างกันออกไป ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมัน สีอะคริลิก สร้างผลงานอยู่ในระนาบ 2 มิติบนผืนผ้าใบจะถ่ายทอดออกมาได้อยู่ในระดับหนึ่งไม่ชัดเจน เป็นเพียงแค่แสดงผลความลวงตาออกมาจากการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้สี และค่าน้ำหนักแสงเงาเท่านั้น ศิลปินจะต้องค้นหาเทคนิค วัสดุ และวิธีการนำเสนอใหม่เสริมเข้ามาสร้างความเป็น 3 มิติมากยิ่งขึ้น มีจุดสำคัญอยู่สองประการของการเลือกเทคนิคมาสร้างผลงานให้เกิดการลวงตานี้คือต้องเกิดแรงปะทะ (Impact) ระหว่างผู้ชมกับผลงาน เกิดความแปลกตา ความประหลาดใจ และความสงสัยต่อผลงาน และสิ่งต่อมาคือแนวความคิดที่เข้าถึงผู้ชมและแสดงความร่วมมือในบริบทของสังคมปัจจุบัน การนำรูปสัญลักษณ์ของมนุษย์มาสร้างสรรค์เป็นศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตานี้ เป็นสิ่งที่ศิลปินส่วนใหญ่เลือกนำเสนอ เพราะวิถีชีวิต เราทุกคนรับรู้และสัมผัสได้ทันที ศิลปินหยิบยกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความคุ้นเคย ความใกล้ชิด รูปสัญลักษณ์มนุษย์ มันจึงเกิดผลตอบรับที่เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกได้ง่ายกว่าเรื่องอื่น ๆ และสามารถหาข้อมูลเพื่อพัฒนาผลงานของศิลปินก็ทำได้สะดวก เพราะมันเป็นเรื่องใกล้ตัว ที่เราเห็นกันอยู่ทุกวัน มีความน่าสนใจได้นำมาสร้างแนวคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ ในส่วนแนวคิดของศิลปินใน มุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตาและมุมมองปกติของมุมมองเมืองนี้ขึ้นอยู่กับวิถีชีวิตของศิลปินแต่ละคนตั้งแต่เกิดจนถึงการดำรงอยู่ในวิถีปัจจุบัน มีการใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน จะอาศัยประสบการณ์จากอดีตมาช่วยคลั่งกรองด้วย ซึ่งในเรื่องของการมองกรุงเทพมหานครนี้จะไม่ได้อส่งผลให้เห็นเป็นความลวงตา จะเป็นเพียงแค่การสะท้อน การหักเหของแสง ที่เกิดขึ้นจาก โครงสร้างสถาปัตยกรรม มีส่วนของแสง สี เงาตกกระทบ เกิดเป็นมิติที่น่าสนใจในระดับหนึ่ง แต่ก็ไม่ได้ถึงกับแสดงเรื่องของความลวงตาออกมาชัดเจนเท่าไรนัก รวมถึงผู้คน que พบเจอตามสถานที่ต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน มันขึ้นอยู่กับศิลปินนั้นสามารถค้นพบและดึงเอาความพิเศษเหล่านั้นออกมาเอง

ในส่วนของนักวิชาการศิลปะนั้น ได้ให้ความรู้ความเข้าใจมากมายซึ่งได้ค้นพบว่าการศึกษารูปแบบของการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตา ต้องมีหลักการหลักสามประการด้วยกันคือประการที่หนึ่งต้องศึกษาให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ในสาระสำคัญของรูปแบบเพื่อที่สามารถถ่ายทอดออกมาได้ชัดเจนและตรงประเด็น ประการที่สองต้องศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์ในมุมมองที่เปิดกว้างทั้งด้านการสร้างแนวคิด เทคนิควิธีการ และรูปแบบการนำเสนอเพื่อที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อผู้สร้างสรรค์ได้ ประการที่สามรูปแบบต้องมีความเป็นปัจจุบัน โดยผสมผสานกับบริบทของสังคมในขณะนั้นจึงจะสามารถเข้าถึงและเกิดแรงปะทะต่อผู้ชมผลงาน สิ่งที่สะท้อนออกมาได้ชัดเจนมากที่สุด จากสังคมของกรุงเทพมหานครในปัจจุบัน สำหรับการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตานั้นคือรูปทรงและพื้น (Figure and Ground) รูปทรงในที่นี้คือ ผู้คน ในส่วนของพื้นนั้นจะเข้ามาอยู่ร่วมกับรูปทรงในทุกที่ในบริบทที่แตกต่างกันไป จะทำงานร่วมกันได้ก็ต้องมีทัศนธาตุ (Elements) เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดมิติภาพภาพลวงตาต่าง ๆ เมื่อคนซึ่งมีอวัยวะต่าง ๆ เคลื่อนไหว เป็นรูปทรงที่แสดงออกได้ทั้งอากัปกิริยา ท่าทาง อารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ร่วมกับพื้นนั้นคือสิ่งปลูกสร้างอาคารบ้านเรือน โดยมีเรื่องของ รูปทรง เส้น สี แสงเงา เข้ามาเป็นองค์รวม ก็เกิดการลวงตาขึ้นมาได้ รูปแบบในอนาคตจากการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตาจะมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิมไม่มากนัก เพราะจุดมุ่งหมายของการสร้างงานศิลปกรรมก็เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสุนทรีย์ ความสวยงาม ผ่านการสะท้อนมุมมองของสังคมในช่วงเวลานั้นที่ศิลปินแต่ละคนได้สอดแทรกไป ศิลปินที่สร้างสรรค์งานลวงตาในอดีตที่ผ่านมาั้นในปัจจุบันก็ยังแสดงให้เห็นถึงความร่วมสมัยอยู่ และจุดประสงค์หลักในปัจจุบันก็จะเน้นการนำเสนอที่แปลกตา ใช้วัสดุและเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ และมีการสร้างความมีส่วนร่วมของผู้ชมกับตัวผลงาน ที่ไม่ใช่แค่เพียงพื้นระนาบสองมิติเช่นเดิม แต่ก็ยังคงอยู่ในกรอบของความเป็นงานศิลปกรรมด้วย

3. จากการศึกษาทฤษฎีภาพลวงตาได้ค้นพบว่า ภาพลวงตา เป็นภาพที่ส่งผลต่อการทำงานของดวงตาหรือสมองอันเนื่องมาจากองค์ประกอบของภาพกระตุ้นการทำงานของสายตาหรือสมองมากเกินไป เป็นเพราะการเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าอย่างเช่น ความสว่าง สี ตำแหน่ง ตาราง ขนาด การเคลื่อนไหว มีการตั้งสมมติฐานว่าสิ่งเร้าเหล่านี้ ไปกระตุ้นการทำงานของระบบประสาทการมองเห็น โดยองค์ประกอบที่ซ้ำ ๆ กันจำนวนมากหรือการทำปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันขององค์ประกอบนั้น ได้รับกวนสมดุลทางกายภาพของการมองเห็นทำให้การทำงานของสมอง ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้ ไม่ได้เป็นภาวะที่อันตรายแต่อย่างใด เนื่องจากองค์ประกอบและปัจจัยที่ทำให้เกิดภาพลวงตานั้น มีมากมายหลายรูปแบบ ซึ่งในรูปแบบที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในที่นี้คือ Forced Perspective เป็นเทคนิคที่ใช้ในการสร้างภาพลวงตาโดยอาศัยการรับรู้เรื่องระยะทางกับ

ขนาด นั่นคือ ถ้านำเอาของสองชิ้นที่มีขนาดเท่ากันมาวางให้ห่างจากตัวเราในระยะที่ต่างกันสมองของเราจะรับรู้ว่ามีชิ้นที่อยู่ใกล้ตัวเราขนาดจะดูใหญ่ กว่าชิ้นที่อยู่ไกลออกไป แต่เมื่อเราไม่เห็นความต่างของระยะทางในแนวลึก การรับรู้ภาพของเราจะถูกดวงตาของทั้งสองชิ้นอยู่ห่างจากเราเป็นระยะทางเท่ากัน และสมองพิจารณาเฉพาะเรื่ององขนาดเท่านั้น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกันจึงเห็นว่าของทั้งสองชิ้นมีขนาดต่างกันดังจะเห็นได้จากที่ผู้วิจัยการเลือกใช้ ทฤษฎีดวงตาของลูกบาศก์เนกเกอร์เพื่อกำหนดเป็นภาพร่างเส้นที่มีความสัมพันธ์กัน สามารถมองให้เป็นด้านหน้าหรือด้านหลังของภาพได้

4. จากศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของผู้คนที่อาศัยในสังคมเมืองของกรุงเทพมหานครนั้น ได้ค้นพบความรู้ที่ว่าโครงสร้างของระบบกล้ามเนื้อมนุษย์ในสภาพปกติสมบูรณ์นั้นจะนำพาร่างกายให้เคลื่อนไหวได้ตามที่เราต้องการ ทั้งยังมีอิทธิพลต่อรูปทรงภายนอกที่เราสามารถมองเห็นได้ผิวหนัง ในลักษณะเป็นไปตามที่ นัพร อินสิน (2555) ได้กล่าวไว้ว่า “ร่างกายมนุษย์ ประกอบไปด้วยการทำงานของอวัยวะหลายระบบที่ทำงานร่วมกัน เพื่อที่จะให้ร่างกายของเราสามารถที่จะดำรงความสมดุลและสามารถทำงานได้อย่างปกติ การศึกษาให้เข้าใจโครงสร้างของร่างกายมนุษย์ตลอดจนหน้าที่ของแต่ละอวัยวะ จะช่วยให้เข้าใจธรรมชาติการทำงานและเป็นพื้นฐานนำไปสู่การดูแลรักษาโรค”

แต่ในสภาพสังคมปัจจุบันของกรุงเทพมหานคร นั้นประชากร มีอัตราอยู่อาศัยที่แออัดมากกว่าภูมิภาคอื่น ๆ โดยเมื่อปริมาณประชากรที่เข้ามาจำนวนมาก ทำให้เกิดมลภาวะเป็นพิษ ปัญหาจราจร ปัญหาอาชญากรรม เกิดชุมชนแออัด และกลายเป็นวัฏจักรของชีวิต สิ่งเหล่านี้ ยังเป็นปัญหาทำให้ผู้คนในกรุงเทพมหานครในปัจจุบันต้องต่อสู้กับโรคร้ายที่ตามมาในเมือง เช่น โรคความเครียด โรคระบบทางเดินหายใจ ฯลฯ เป็นต้น จากปัญหาดังกล่าว เป็นข้อค้นพบที่สนับสนุนเรื่องกายวิภาคมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในเมือง ตามความจริงกล้ามเนื้อนั้นจะเปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ หากมีการเคลื่อนไหวดังนั้นรูปทรงจึงไม่จำเป็นต้องตายตัวเสมอไปเมื่อกกล้ามเนื้อทำงาน เช่น การเกร็งกล้ามเนื้อ ออกแรงในขณะที่ทำงานหนัก หรืออยู่ในภาวะไม่ปกติ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดโครงสร้างกายวิภาคมนุษย์เมืองขึ้นมาจากปัญหาโรคร้ายต่าง ๆ ดังกล่าวที่เกิดขึ้น ซึ่งรูปทรงทางกายวิภาคจะมีลักษณะที่ผิดแผกแตกต่างไปจากร่างกายคนปกติทั่วไป โดยขาของรูปทรงทางกายวิภาคมีการย่อเพื่อรับกับการเดินในแบบซ้า ๆ หลังจะมีอาการโค้งเล็กน้อยเพื่อรับกับการย่อของขา ส่วนศีรษะบางคนในผลงานมีลักษณะการก้มศีรษะลง รูปทรงของศีรษะจะมีการตัดทอน ทำให้ทุกคนไม่มีเส้นผม และใบหน้าจะมีการแสดงอาการเหนื่อยล้าด้วยการแสดงออกของคิ้วและการหลับตา ในส่วนของเสื้อผ้าที่สวมใส่ผู้วิจัยจะออกแบบเป็นเสื้อเชิ้ตแบบชุดทำงานและไม่บ่งบอกเพศ แต่ใช้รูปลักษณะ

ของมนุษย์เพื่อบอกว่าเป็นตัวแทนของคนที่ทำงานในเมือง จะมีลักษณะของท่วงท่าที่ใกล้เคียงกัน จนเกิดเป็นรูปทรงกายวิภาคมนุษย์เมืองขึ้นในงานวิจัยนี้

ผลลัพธ์การสร้างสรรค์

การศึกษาวิจัยเรื่อง รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมืองนี้ได้ศึกษา ลักษณะกายวิภาคและบริบทของผู้คนในสังคมเมืองให้เกิดผลของความหลงตามจุดมุ่งหมายที่ได้ กำหนดไว้ จึงได้นำข้อมูลประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์สรุปได้ดังนี้

1. จากกระบวนการสร้างภาพร่าง โครงสร้างผลงานทำให้ขึ้นนี้เกิดความหลงตาม ทฤษฎีการสร้างลูกบาศก์เนกเกอร์ จะแสดงปริมาตรที่โดยไม่สามารถกำหนดทิศทางที่แน่ชัดได้ว่า ส่วนใดคือด้านหน้า ด้านข้าง หรือด้านหลัง รวมถึงระนาบความสูงต่ำของพื้นเมื่อแสงตกกระทบก็จะ เกิดแสงเงาสลับซับซ้อนเพิ่มมิติลวงตา ร่วมกับการจัดองค์ประกอบรูปทรงกายวิภาคมนุษย์ตาม ทฤษฎีของเกสตัลท์ซึ่งเป็นองค์ประกอบเสริมมาช่วยขบขัน ในเรื่องการจัดองค์ประกอบให้ชัดเจน การวางวัตถุหลักให้โดดเด่น โดยมีฉากหลังหรือสิ่งเป็นองค์ประกอบรอง เช่น คอนทราสต์, ความคมชัด, สี, ขนาด รวมถึงพวกวัตถุที่เสริมให้องค์ประกอบหลักโดดเด่นด้วยเป็นไปตามที่ Richard Garvey-Williams (2018, หน้า 24) กล่าวไว้เกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบภาพให้สมบูรณ์ โดยการใช้ ทฤษฎีของเกสตัลท์ในเรื่องของ ความคล้ายคลึง (Similarity) หากเห็นสิ่งใดที่มีลักษณะ ร่วมกัน หรือคล้ายคลึงกัน เช่นรูปร่าง ขนาดสี โทน หรือพื้นผิว มีแนวโน้มที่จะรับรู้ว่ามันเป็นพวก เดียวกัน กฎความใกล้ชิด (Proximity) ถ้ามีแนวโน้มที่จะรับรู้วัตถุหรือรูปทรงที่อยู่ใกล้กันนั้น เป็น กลุ่มเดียวกัน การจัดกลุ่ม ชุดขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีส่วนร่วมกันจะสื่อความหมายไปในทิศทาง เดียวกัน และกฎแห่งความต่อเนื่อง (Continuity) ซึ่งกฎนี้มีอยู่ว่าจะอะไรที่ไปในทิศทางเดียวกัน เรามักจะคิดว่ามันเป็นพวกเดียวกัน เวลาที่เห็นวัตถุที่ชี้ไปในทางเดียวกัน เรามีแนวโน้มที่จะต่อ รูปทรงของมันออกไปในทิศทางที่ชี้โดยอัตโนมัติ เมื่อนำทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบของ เกสตัลท์มากำหนดกรอบในการสร้างภาพร่างแล้วได้ผลเป็นที่น่าพอใจ สามารถสื่อความหมาย ระหว่างทัศนธาตุกับแนวความคิดที่ผู้วิจัยต้องการแสดงออก ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันได้

2. ผลจากการสร้างสรรค์งานในรูปแบบจิตรกรรมผสมของการวิจัยในครั้งนี้ ได้ผลงาน ออกมาเป็น 2 ระยะด้วยกัน โดยเริ่มจาก

ผลงานในระยะที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าแคนวาส ด้วยความเป็นระนาบเดียวแสดงออกแบบ 2 มิติ เน้นความเคลื่อนไหวของรูปทรงมนุษย์อยู่ในกรอบ ภาพที่แยกออกจากกันเป็น 2 กรอบ ด้วยการใช้โทนสีเย็น และ โทนสีร้อนในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน สื่อในเรื่องของเวลาเช้าและเวลาเย็น ซึ่งความเด่นชัดของการแสดงออกยังอยู่ที่จินตภาพจากผู้คนใน

อธิบายต่าง ๆ ร่วมกับโครงสร้างของสถาปัตยกรรมในระนาบแบน โดยกำหนดเส้นร่วมกับรูปทรงสร้างทิศทางการมองให้เป็นองค์ประกอบเดียวกัน ผลสรุปผลงานในระบนี้ เน้นในเรื่องของการระบายสีค่อนข้างปราณีต มีความสวยงาม บ่งบอกถึงวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมเมืองได้นำพอใจแต่ยังขาดในเรื่องของมิติลวงตา ซึ่งเป็นไปตามที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานในแนวภาพลวงตาได้กล่าวไว้ว่า “ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมัน สีอะคริลิก สร้างผลงานอยู่ในระนาบ 2 มิติบนพื้นผ้าใบจะถ่ายทอดออกมาได้อยู่ในระดับหนึ่งไม่ชัดเจน เป็นเพียงแค่แสดงผลความลวงตาออกมาจากการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้สี และค่าน้ำหนักแสงเงาเท่านั้น ศิลปินจะต้องค้นหาเทคนิค วัสดุ และวิธีการนำเสนอใหม่เสริมเข้ามาสร้างความเป็น 3 มิติมากยิ่งขึ้น”

ผลงานในระยะที่ 2 นี้ใช้โครงสร้างของสถาปัตยกรรมร่วมกับทฤษฎีลวงตาของลูกบาศก์เนกเกอร์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ บนระนาบของพื้นภาพที่มีความเป็น 3 มิติ โดยใช้เส้นในแต่ละด้านเชื่อมต่อเข้ากันเป็นโครงสร้างใหญ่เพื่อกำหนดขอบเขตในการมอง และสร้างเรื่องราวให้เกิดจินตภาพด้วยการใช้รูปทรงของผู้คน เพื่อแสดงออกตามจุดมุ่งหมาย เกิดความลวงตามากขึ้นตามไปด้วย หากมองจากด้านข้างผลงานก็จะเห็นเรื่องราวของผู้คนบนความแตกต่างของระนาบอย่างชัดเจน การเพิ่มภาพค่าน้ำหนักแสงและเงา เพื่อสร้างมิติลวงตาควบคู่กันไปกับโครงสร้างลูกบาศก์ ดังที่นักวิชาการศิลปะได้นำเสนอไว้ในเรื่อง รูปทรงและพื้น (Figure and Ground) และจะทำงานร่วมกันได้ก็ต้องมีทัศนธาตุ (Elements) เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดมิติภาพภาพลวงตาในส่วนของการควบคุมกลุ่มสีในผลงานเพื่อที่จะระบายสีผิวของผู้คน เสื้อผ้า รวมถึงพื้นหลัง สถาปัตยกรรมนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีสี่ในแบบสี่ตรงข้ามข้างเคียงทั้ง 2 ด้าน (Tetradic) โดยจะใช้สีสี่สีมาแสดงระนาบลงบนผิวของคนด้านหน้าเพื่อสร้างความเป็นเด่น และอยู่คู่กับสีเขียวอ่อน ในสีของคนที่อยู่ใกล้เคียงกัน ส่งผลให้เห็นความชัดเจนของรูปทรงคนที่อยู่รวมกลุ่มกันแต่เกิดความเป็นเด่นจากการใช้ทฤษฎีสี่ดังกล่าว มีการสร้างพื้นผิวเพื่อแสดงถึงความแตกต่างระหว่างผู้คนกับพื้นผิว ด้วยใช้เทคนิคการระบายแบบแต้มด้วยสีบาง ๆ จนเกิดเป็นชั้นสีทับซ้อนขึ้นมา แสดงให้เห็นถึงความหยาบของผิววัตถุ และรอยยับของเสื้อผ้าบนร่างกายผู้คน โครงสร้างหลักของผลงานในระยะที่ 2 นี้จะแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของห้องที่เป็นรูปทรงลูกบาศก์สี่เหลี่ยมมีน้ำหนักที่ต่างกัน 3 ด้าน คือน้ำหนักที่โดนแสงตรงกลางภาพ น้ำหนักกลางบริเวณด้านขวา และน้ำหนักเข้มที่อยู่ในเงามืดของอาคารซึ่งจากที่กล่าวมานั้นน้ำหนักทั้ง 3 ด้าน คือการสื่อถึงช่วงเวลาใน 1 วัน กล่าวโดยสรุปผลงานในระยะที่ 2 นี้สื่อความหมายได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เป็นที่น่าพอใจ ทั้งในส่วนของความลวงตาที่เกิดขึ้นจากการสร้างปริมาตรพื้นผลงานรวมถึงรูปทรงกายวิภาคมนุษย์ที่ผู้วิจัยได้คิดค้นขึ้นจนเกิดเป็นอัตลักษณ์ใหม่ของมนุษย์ในเมือง ซึ่งเป็นไปตามที่นักวิชาการทางด้านศิลปะได้กล่าวไว้ว่า “ต้องศึกษารูปแบบการสร้างสรรคในมุมมองที่เปิดกว้างทั้งด้านการสร้างแนวคิด เทคนิควิธีการ และรูปแบบการนำเสนอ

เพื่อที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อผู้สร้างสรรค์ได้ และรูปแบบต้องมีความเป็นปัจจุบัน โดยผสมผสานกับบริบทของสังคมในขณะนั้นจึงจะสามารถเข้าถึงและเกิดแรงปะทะต่อผู้ชมผลงานได้”

ปัญหาในการดำเนินงาน และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าทั้งทางด้านทฤษฎี และการสร้างสรรค์ในผลงานวิจัย เรื่องรูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง พบประเด็นที่หลากหลายทั้งในเรื่องของการลงพื้นที่หาข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงการนำทฤษฎีเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อความเข้าใจในตัวชิ้นงานรวมถึงการถ่ายทอดความลงตาให้เห็นชัดเจน แต่สิ่งที่ผู้วิจัยต้องมี คือ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายผ่านแนวความคิดสู่ผลงาน ศิลปกรรม ซึ่งข้อมูลทั้งหมดที่เป็นข้อค้นพบในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปเป็นข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้ในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ในการเก็บข้อมูลประชาชนทั่วไปในกรุงเทพมหานครค่อนข้างลำบากพอสมควร ซึ่งหากมีการสอบถามในเรื่องการดำรงชีวิต ขอข้อมูลความเป็นส่วนตัวจะไม่ได้ได้รับความร่วมมือเท่าที่ควร ถึงแม้จะมีกฎเกณฑ์และกรอบในเรื่องของการวิจัยในมนุษย์ควบคุมอยู่ก็ตาม
2. การเดินทางเพื่อเก็บข้อมูลในกรุงเทพมหานครต้องมีการเผื่อเวลาไว้ให้มากโดยเฉพาะหากนัดหมายกับผู้เชี่ยวชาญแล้วการไปสายกว่าเวลานัดหมายถือเป็นสิ่งที่ไม่สมควร
3. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะถือว่าเป็นเรื่องถนัดของศิลปินสามารถถ่ายทอดทักษะฝีมือความชำนาญออกมาได้เต็มความสามารถ แต่เมื่อเข้าสู่กระบวนการภาคเอกสาร การวิเคราะห์สังเคราะห์ผลงานร่วมกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องแล้วอาจเป็นเรื่องที่ไม่ชำนาญเท่าที่ควร จึงเกิดความล่าช้าในกระบวนการจัดพิมพ์เอกสาร ดังนั้นการอ่านหนังสือ การหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญ รวมถึงการศึกษาเทคนิควิธีการพิมพ์เอกสารให้เกิดความชำนาญจะช่วยให้ทำงานได้เกิดประสิทธิภาพ รวดเร็วยิ่งขึ้น
4. การเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยถือเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อปรึกษาผลงานให้เกิดการพัฒนาในทิศทางที่ถูกต้อง รวมถึงช่วยแก้ไขหากเกิดปัญหาขึ้น และเป็นผู้ที่ช่วยกระตุ้นให้ผลงานอยู่ในกรอบของเวลา
5. สุดท้ายไม่ว่าจะทำการงานใด ๆ รวมถึงงานวิจัย หากไม่มีการวางแผนบริหารจัดการเรื่องของเวลาให้ดี ก็ไม่อาจจะประสบผลสำเร็จในการทำงานนั้นได้

บรรณานุกรม

- กฤษณา หงส์อุเทน. (2549). *กรุงเทพมหานครกิจวันอาทิตย์*. ฉบับที่ 514 วันอาทิตย์ที่ 11 มิถุนายน พ. ศ. 2549.
- กฤษณา หงส์อุเทน. (2549). *ศิลปะคลาสสิก*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- กาวิิน เมนชีส์. (2550). *1421 ปีที่จีนค้นพบโลก*. (แปลจาก *1421 The Year China Discovered The World* โดย เรืองชัย รักศรีอักษร). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- กัจจร สุนพงษ์ศรี. (2552). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกยุคก่อนประวัติศาสตร์และยุคโบราณ (สมัยคริสเตียนตอนต้นถึงสมัยใหม่)*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจร สุนพงษ์ศรี. (2554). *ศิลปะสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจร สุนพงษ์ศรี. (2558). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 1*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจร สุนพงษ์ศรี. (2558). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 2*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิติมา อมรทัต. (2544). *เรอเนอร์ ลีลาชีวิตอันรื่นรมย์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คุณพ่.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2552). *โลกศิลปะ ศตวรรษที่ 20*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- เฉลิมภรณ์ ชูอรุณ. (2549). *ศิลปกรรมสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ทักษิณา สุขพัทธี. (2560). *รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์.
- ธนัฐพงศ์ ไพรวันรัตน์. (2556). *โครงการออกแบบภาชนะใส่อาหารประเภทอาหารจานเดียวที่ช่วยให้ผู้มีปริมาณอาหารมากขึ้น โดยใช้ศิลปะออป อาร์ต*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นฤดี สีมี่แก้ว. (2558). *กระบวนการแก้ปัญหาด้านการออกแบบพื้นที่ขนาดเล็กด้วยวิธีการลงตาศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- นำพร อินสิน. (2555). *อาหารเพื่อสุขภาพ*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- บุญเลิศ บุตรขาว. (2544). *กายวิภาค ฉบับนักศึกษาศิลปะ*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- บุญรักษา กาญจนวรรณชัย. (2549, เมษายน - มิถุนายน). 10 สุดยอดผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี.
เทคโนโลยีวิศุ. 43, 43-44.
- ปรีชา เกาทอง. (2556, 29 มิถุนายน). สัมภาษณ์.
- ประทีป สุราทองไทย. (2549). *ความจริงกับภาพลวงตา*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประวีติ เอรารวรรณ. (2545). *การวิจัยปฏิบัติการ*. กรุงเทพมหานคร: ดอกหญ้าวิชาการ.
- พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระจันทบุรีนฤนาถ. (2553). *ปทานุกรม บาลีไทย อังกฤษ สันสกฤต*.
 นครปฐม: โรงพิมพ์มหาเมฆกุฎราชวิทยาลัย.
- พัชรินทร์ เพิ่มฉลาด. (2557). *เอกสารประกอบการบรรยายหัวข้อมัลติมีเดียในนิทรรศการ*. ชลบุรี:
 คณะศิลปกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เพลงดาบแม่น้ำร้อยสาย. (2550). *เที่ยวพิพิธภัณฑสถานต่างแดน*. กรุงเทพมหานคร: วงกลม.
- มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทยฉบับมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย*.
 กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- มิตซูโอะ คเวสโก. (2552). *ใจดีสู้เสือ*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท 21 เซ็นจูรี่.
- ไมเคิล ฟรีแมน. (2561). *มุมมองช่างภาพระดับโลก*. กรุงเทพฯ: ลิเวอร์นู้คส์จำกัด.
- โยชิน แสวงดี (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย.
- ลออนวล บุญมาดี. (2557). *โครงการออกแบบบรรจุภัณฑ์จากแรงบันดาลใจคนไทยด้วยเทคนิค*
ภาพลวงตา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณพร ชูจิตารมย์. (2562). *การพำนักศึกษา ป.โท ที่งานที่สตูดิโอในต่างประเทศ*. จาก <http://www.rsutv.tv>.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2554). *ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- เวธกา เสวครบุรี. (2554). *แนวทางการฟื้นฟูและสืบสานวัฒนธรรมประเพณีของชาวกะเหรี่ยงบ้าน*
ไร่ป่า ตำบลห้วยเขย่ง อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี. - กาญจนบุรี: สำนักงาน
 วัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2551). *ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ: รู้เรา รู้เขา*. กรุงเทพมหานคร: หมอชาวบ้าน.

ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติ จอร์จ ปอมปีดู. (2562). *ศิลปินผู้แสดงสุนทรียะในความอัปลักษณ์* ออดโต ดิกซ์. จาก <https://karipetroschmidt.blogspot.com/2013/12/portrait-of-journalist-sylvia-van.html?fbclid=IwAR0qW-epK1CkGSKB1nQFJQ9dOVhOXW-EviTOlqnmNILXTUNYP12IfxPiqXo>.

สมหวัง พิธิยานุวัฒน์. (2551, 5 มิถุนายน). สัมภาษณ์.

สตีเฟน ฟาร์ริง. (2558). *1001 ภาพเขียนที่ต้องเห็นก่อนตาย*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เดอะเกรทไพน์อาร์ท จำกัด.

สุชาติ เถาทอง. (2553). *หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ทศนศิลป์ ม. 5: ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.

เสวก จิรสุทธิสาร. (2533). *ความประสานสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงและสีแปรปรวนที่ก่อให้เกิดพลังความเคลื่อนไหว*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เสวก จิรสุทธิสาร. (2533). *ความประสานสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงและสีแปรปรวนที่ก่อให้เกิดพลังความเคลื่อนไหว*. - กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เสวก จิรสุทธิสาร. (2551). *สัดส่วนความงามของคนทางศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยช่างศิลป์.

อภิชาติ พลประเสริฐ. (2554). *ศิลปะกับการวิจัย*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุทุมพร จามรมาน. (2551, 4 มิถุนายน). สัมภาษณ์.

อศนีย์ ชูอรุณ. (2535). *ภาพวาดรูปเปลือย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Christopher Frayling. (1993). *Art Research*. London: Royal College of Art.

Gromling Alexandra. (1999). *Michelangelo Buonarroti*. Cologne: Konemann.

Mader , S. Sylvia. (2004). *Biology*. New York: McGraw-Hill.

Richard Garvey-Williams. (2561). *Mastering Composition* กฎ ทฤษฎี และวิธีจัดองค์ประกอบภาพ. นนทบุรี: ไร่ดีชีฯ.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก**หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจเครื่องมือวิจัย**



ที่ ศร ๖๖๒๐.๑/๒๑๑

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๒ ตุลาคม พ.ศ.๒๕๕๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน หัวหน้าสถานเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล

ด้วยนายอดิสรณ์ สมนึกแทน นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา
ทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ
เรื่อง ศิลปะแบบรูปลักษณ์ของมนุษย์ในกรุงเทพมหานคร มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์จากท่าน
เพื่ออำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานของท่าน โดยผู้วิจัยจะขออนุญาตเก็บ
รวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่าง
ยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐ ๓๘๑๐ ๒๕๐๔

โทรสาร ๐ ๓๘๓๙ ๑๐๔๒

มือถือินิติ ๐ ๘๑ ๘๕๕ ๔๙๗๔

ที่ อว ๘๑๑๗.๑/จ. ๖๑๘



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๗ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรชัย สุขสวัสดิ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายอดิสรณ์ สมนึกแทน นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตร ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพศิลปะในมุมมองเมือง” ในความควบคุมดูแลของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ ประธานกรรมการ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในกรณีนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้ว เห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัยของนิสิตในครั้งนี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ศาสตราจารย์ เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

(รองศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐๓๘ ๑๐๒ ๕๑๐ โทรสาร ๐๓๘ ๓๙๑ ๐๔๒

มือถือ(นิติน) ๐๘๑ ๘๕๕ ๔๙๗๔

ที่ อว ๘๑๑๗.๑/ว.๖๑๕



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๗ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประชิด ทิณบุตร

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายอดิสรณ์ สมนึกแทน นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตร ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำคุณนินธ์ เรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจิตภาพศิลปะในมุมมองเมือง” ในความควบคุมดูแลของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุ สรวัยสุวรรณ ประธานกรรมการ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้ว เห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัยของนิสิตในครั้งนี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์
(รองศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐๓๘ ๑๐๒ ๕๑๐ โทรสาร ๐๓๘ ๓๙๑ ๐๔๒

มือถือ(นิติน) ๐๘๑ ๘๕๕ ๔๙๗๔

ที่ อว ๘๑๑๗.๑/ว. ๖๑๗



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๗ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายอดิสรณ์ สมนึกแทน นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตร ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง “รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพศิลปะในมุมมองเมือง” ในความควบคุมดูแลของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุ สรวัยสุวรรณ ประธานกรรมการ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้ว เห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัยของนิสิตในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

เสกสรรค์ ทัศน์ฤกษ์

(รองศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐๓๘ ๑๐๒ ๕๑๐ โทรสาร ๐๓๘ ๓๙๑ ๐๔๒

มือถือ(นิสิต) ๐๘๑ ๘๕๕ ๔๙๗๔

แบบฟอร์มสัมภาษณ์ศิลปินไทย

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี
ที่อยู่.....

ข้อความพิจารณา	ข้อความพิจารณาเห็นว่า		
	ใช้ได้ (1)	ไม่มี ความเห็น (0)	ใช้ไม่ได้ (-1)
ประวัติความเป็นมา			
1.ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตาในอดีตมีความเป็นมาอย่างไร และเหตุใดศิลปินเหล่านั้นจึงใช้เทคนิคนี้			
2.การสร้างสรรคด้วยเทคนิคลวงตาในงานศิลปกรรมของท่านมีความเป็นมาอย่างไร เพราะเหตุใด ท่านจึงสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการแบบนี้			
3.ท่านคิดว่าการสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตามีรูปแบบที่แตกต่างกันมากน้อยเพียงใด			
4.ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ในการจัดแบ่งหมวดหมู่ของเทคนิคลวงตาในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม			
5.ท่านคิดว่ารูปปลั๊กชันของมนุษย์สามารถนำมาสร้างเป็นงานศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตาอย่างไร			
ลักษณะการนำไปใช้			
6.ท่านมีวิธีการอย่างไรในการเลือกเทคนิคมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมให้เกิดการลวงตา			
7.ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการนำรูปปลั๊กชันของมนุษย์มาสร้างสรรค์เป็นศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตา			
8.จากผลงานของท่านมีความคิดเห็นอย่างไร กับการใช้เทคนิคลวงตามาใช้ในรูปแบบเชิงสัญลักษณ์หรือสื่อความหมายต่อการสร้างสรรค์ของท่าน			

ข้อคำถามพิจารณา	ข้อคำถามพิจารณาเห็นว่า		
	ใช้ได้ (1)	ไม่มี ความเห็น (0)	ใช้ไม่ได้ (-1)
รูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์			
9.ปัจจุบันท่านได้มีการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตาขึ้นมาใหม่หรือไม่ และมีวิธีการอย่างไร			
10.จากรูปแบบการสร้างสรรค์ศิลปกรรมของท่านคิดว่าเป็นเทคนิคกรรมวิธีเฉพาะตัวหรือไม่ ท่านมีความคิดเพิ่มเติมอย่างไร			
11.ท่านมีแนวทางที่จะนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ที่สะท้อนสังคมหรือไม่ อย่างไร			
12.ท่านคิดว่า การสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตาต่อไปในอนาคตจะมีรูปแบบที่นำเสนอที่เปลี่ยนไปจากเดิมมากน้อยหรือไม่ อย่างไร			
ความคิดเห็นอื่น ๆ			
13.ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม			

แบบฟอร์มสัมภาษณ์นักวิชาการศิลปะ

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี

ที่อยู่.....

ข้อคำถามพิจารณา	ข้อคำถามพิจารณาเห็นว่า		
	ใช้ได้ (1)	ไม่มี ความเห็น (0)	ใช้ ไม่ได้ (-1)
ประวัติความเป็นมา			
1. ลักษณะผลงานศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตามีความเป็นมาอย่างไร และท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปกรรมแนวนี้อย่างไรบ้าง			
2. ปัจจุบันการใช้เทคนิคลวงตาในงานศิลปกรรมของศิลปินไทยได้รับแรงบันดาลใจจากแหล่งใดบ้าง			
3. วิธีคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินต่างชาติแตกต่างจากของศิลปินไทยอย่างไรบ้าง			
4. การใช้รูปลักษณะมนุษย์มาแสดงออกกับศิลปกรรมลวงตาในปัจจุบันของไทยมีที่มาอย่างไร			
5. ในความคิดของท่าน เราสามารถจำแนกหมวดหมู่ของเทคนิคลวงตาในงานศิลปกรรมได้หรือไม่			
ความเห็นนักวิชาการ			
6. หากมีการศึกษาเรื่องรูปแบบของการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตา ควรมีหลักการอย่างไร			
7. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร กับการที่ศิลปินนำเทคนิคลวงตาใช้แทนเชิงสัญลักษณ์หรือสื่อความหมายในการสร้างสรรคงานศิลปกรรม			
8. จากสังคมของกรุงเทพมหานครในปัจจุบัน ท่านคิดว่าสิ่งใดสะท้อนออกมาได้ชัดเจนมากที่สุด สำหรับการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ใช้เทคนิคลวงตา เพราะเหตุใด			
9. ท่านคิดว่า รูปลักษณะมนุษย์ของสังคมกรุงเทพมหานคร ในงานศิลปกรรมปัจจุบันควรเป็นแบบใด			

ข้อคำถามพิจารณา	ข้อคำถามพิจารณาเห็นว่า		
	ใช้ได้ (1)	ไม่มี ความเห็น (0)	ใช้ ไม่ได้ (-1)
10. ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมที่มีเนื้อหาลวงตาและแสดงออก ในการสะท้อนสังคมกรุงเทพมหานครในความคิดของท่าน คิดว่าควร เป็นเช่นไร			
11. ท่านมีความเห็นอย่างไร กับศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่ สะท้อนสังคม โดยเฉพาะสังคมของกรุงเทพมหานคร			
12. ในอนาคตท่านคิดว่า การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวง ตาจะมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิมมากน้อยอย่างไร			
ความคิดเห็นอื่น ๆ			
13. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม			



แนวทางการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview)

รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

(โดยนักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้ เป็น การศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ ซึ่งมีดังนี้

1) ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตาม หลักทัศนศิลป์

- 1.1) ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่อาศัยในชุมชนเมือง
- 1.2) ศึกษาผลงานศิลปิน และงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์และ ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากยุคอดีตจนถึงปัจจุบัน

2) ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลัก วิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์ของความรู้ที่ได้จากรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ประกอบกับแนวความคิด ของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

3) วิเคราะห์ ตีความ อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่าง ลักษณะทางกายวิภาคบรรยากาศ ที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา เพื่อนำมา ทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด

4) สังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลอง นำมาสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแรง บันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้ รับรู้และศึกษาค้นคว้าการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

ผู้เข้าร่วมสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

สำหรับแบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 4 ชุด ประกอบไปด้วย

- ชุดที่ 1 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยนักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์ จำนวน 3 ราย
- ชุดที่ 2 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยนักวิชาการด้านศิลปะ จำนวน 5 ราย
- ชุดที่ 3 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยศิลปิน จำนวน 5 ราย
- ชุดที่ 4 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยประชาชนในชุมชนเมือง จำนวน 15 ราย

ผู้ดำเนินการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

ประกอบไปด้วย ผู้วิจัยเป็นผู้ทำการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล ผู้ที่เข้าสัมภาษณ์ จำนวน 1 คน ผู้จัดบันทึกการสัมภาษณ์ จำนวน 1 คน

อุปกรณ์ที่ใช้

แบบฟอร์มในการบันทึก ปากกา และเครื่องบันทึกเสียง

ขั้นตอนในการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

ก่อนเริ่มสนทนาเชิงลึกรายบุคคล ให้ปฏิบัติตามหลักการของการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

โดยย่ออ่านรายการคำถาม

- 1) ตรวจสอบสถานที่ในการดำเนินการสนทนาฯ ว่ามีที่กว้างสะดวกสบาย
- 2) ทักทายผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์อย่างนอบน้อม สุภาพ และเป็นกันเอง
- 3) เริ่มสนทนาโดยกล่าวขอบคุณผู้ที่เข้าร่วมสัมภาษณ์ และอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและกติกาในการดำเนินการสัมภาษณ์ (อาทิ การปิดเครื่องมือสื่อสารก่อนการดำเนินการกิจกรรม)
- 4) แนะนำตนเอง
- 5) แจ้งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบถึงการที่จะรักษาความลับในการสัมภาษณ์ฯ (ตามระเบียบจริยธรรมทางการวิจัย)
- 6) ขออนุญาตในการบันทึกเสียงและจัดบันทึก

- 7) ปฏิบัติตามหัวข้อและแนวทางในการสัมภาษณ์ โดยไม่ต้องอ่านหัวข้อและให้ตรวจสอบเป็นระยะ โดยใช้เวลาประมาณ 30 นาที
- 8) ปิดการสนทนาและกล่าวขอบคุณผู้ที่เข้าสัมภาษณ์ที่สละเวลา

แนวคำถามและการเจาะลึกระหว่างการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

1. ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์

- ชื่อ - สกุล
- ตำแหน่งงาน
- อายุการทำงานในองค์กรของท่านปัจจุบัน
- หน้าที่ความรับผิดชอบของท่าน
- ความเกี่ยวข้องการทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
- เบอร์โทรศัพท์ติดต่อของท่าน
- อีเมลที่สามารถติดต่อท่านได้

2. ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์ของความรู้ที่ได้จากรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ประกอบกับแนวความคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

- ช่วยเล่าเรื่องเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดภาพลวงตาตามความเข้าใจของท่าน

ตรวจสอบ:

- สาเหตุการเกิดภาพลวงตามหลักกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
 - สภาวะการเกิดภาพลวงตา และองค์ประกอบการเกิดภาพลวงตา
 - ช่วยพูดถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตา
 - ความคิดเห็นว่าภาพลวงตาสามารถนำมาใช้เป็นงานศิลปะได้ไหม
 - ในความคิดของท่าน เราสามารถจำแนกหมวดหมู่ของภาพลวงตาได้หรือไม่
- และมีรูปแบบ

คำถามต่อเนื่อง

- จุดแข็งเกี่ยวกับภาพลวงตา
 - จุดอ่อนเกี่ยวกับภาพลวงตา
 - โอกาสที่ดีเกี่ยวกับภาพลวงตาที่มีต่องานศิลปะ
 - อุปสรรคเกี่ยวกับงานศิลปะที่ใช้ภาพลวงตาเป็นองค์ประกอบ
 - ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตา
- ทำการปิดการสนทนาฯและกล่าวขอบคุณ

แบบบันทึกข้อมูล
(โดยนักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์)

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์

ชื่อ.....สกุล.....อายุ.....ปี

ตำแหน่ง.....

อายุการทำงานในองค์กร น้อยกว่า 1 ปี

1-5 ปี

5-10 ปี

มากกว่า 10 ปี

หน้าที่ความรับผิดชอบ.....

ความเกี่ยวข้องการทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

วันเดือนปีที่สัมภาษณ์.....

เริ่มการสัมภาษณ์เวลา.....น. จบการสัมภาษณ์เวลา.....น.

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

ช่วยเล่าเรื่องเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดภาพลวงตาตามความเข้าใจของท่าน

ตรวจสอบ:

- สาเหตุการเกิดภาพลวงตามหลักกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
- สภาวะการเกิดภาพลวงตา และองค์ประกอบการเกิดภาพลวงตา
- ช่วยพูดถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตา
- ความคิดเห็นว่าภาพลวงตาสามารถนำมาใช้เป็นงานศิลปะได้ไหม
- ในความคิดของท่าน เราสามารถจำแนกหมวดหมู่ของภาพลวงตาได้หรือไม่ และมีกี่รูปแบบ

คำถามต่อเนื่อง

- จุดแข็งเกี่ยวกับภาพลวงตา
- จุดอ่อนเกี่ยวกับภาพลวงตา
- โอกาสที่ดีเกี่ยวกับภาพลวงตาที่มีต่องานศิลปะ
- อุปสรรคเกี่ยวกับงานศิลปะที่ใช้ภาพลวงตาเป็นองค์ประกอบ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ท่านมีข้อเสนอแนะ ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตาหรือไม่ อย่างไร



แนวทางการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview)

รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

(โดยนักวิชาการด้านศิลปะ)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้ เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ ซึ่งมีดังนี้

- 1) ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์
 - 1.1) ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อาศัยในชุมชนเมือง
 - 1.2) ศึกษาผลงานศิลปิน และงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์และใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากยุคอดีตจนถึงปัจจุบัน
- 2) ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์ของความรู้ที่ได้จากรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ประกอบกับแนวความคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์
- 3) วิเคราะห์ ตีความ อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่าง ลักษณะทางกายวิภาคบรรยากาศที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา เพื่อนำมาทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด
- 4) สังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลอง นำมาสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้รับความรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

ผู้เข้าร่วมสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

สำหรับแบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 4 ชุด ประกอบไปด้วย

- ชุดที่ 1 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยนักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์ จำนวน 3 ราย
- ชุดที่ 2 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยนักวิชาการด้านศิลปะ จำนวน 5 ราย
- ชุดที่ 3 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยศิลปิน จำนวน 5 ราย
- ชุดที่ 4 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยประชาชนในชุมชนเมือง จำนวน 15 ราย

ผู้ดำเนินการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

ประกอบไปด้วย ผู้วิจัยเป็นผู้ทำการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล ผู้ที่เข้าสัมภาษณ์ จำนวน 1 คน ผู้จัดบันทึกการสัมภาษณ์ จำนวน 1 คน

อุปกรณ์ที่ใช้

แบบฟอร์มในการบันทึก ปากกา และเครื่องบันทึกเสียง

ขั้นตอนในการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

ก่อนเริ่มสนทนาเชิงลึกรายบุคคล ให้ปฏิบัติตามหลักการของการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

โดยย่ออ่านรายการคำถาม

- 1) ตรวจสอบสถานที่ในการดำเนินการสนทนาฯ ว่ามีที่กว้างสะดวกสบาย
- 2) ทักทายผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์อย่างนอบน้อม สุภาพ และเป็นกันเอง
- 3) เริ่มสนทนาโดยกล่าวขอบคุณผู้ที่เข้าร่วมสัมภาษณ์ และอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและกติกาในการดำเนินการสัมภาษณ์ (อาทิ การปิดเครื่องมือสื่อสารก่อนการดำเนินการกิจกรรม)
- 4) แนะนำตนเอง

- 5) แจ้งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบถึงการที่จะรักษาความลับในการสัมภาษณ์ฯ (ตามระเบียบจริยธรรมทางการวิจัย)
- 6) ขออนุญาตในการบันทึกเสียงและจดบันทึก
- 7) ปฏิบัติตามหัวข้อและแนวทางในการสัมภาษณ์ โดยไม่ต้องอ่านหัวข้อและให้ตรวจสอบเป็นระยะ โดยใช้เวลาประมาณ 30 นาที
- 8) ปิดการสนทนาและกล่าวขอบคุณผู้ที่เข้าสัมภาษณ์ที่สละเวลา

แนวคำถามและการเจาะลึกระหว่างการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

1. ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์

- ชื่อ - สกุล
- ตำแหน่งงาน
- อายุการทำงานในองค์กรของท่านปัจจุบัน
- หน้าที่ความรับผิดชอบของท่าน
- ความเกี่ยวข้องการทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
- เบอร์โทรศัพท์ติดต่อของท่าน
- อีเมลที่สามารถติดต่อท่านได้

2. ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์

- ให้ช่วยอธิบายลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อาศัยในชุมชนเมืองตามคิดของท่าน
- ให้ช่วยเล่าถึงผลงานศิลปิน และงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ และใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากยุคอดีตจนถึงปัจจุบันจากประสบการณ์ของท่าน
- ให้ช่วยวิเคราะห์ ตีความ อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่าง ลักษณะทางกายวิภาคของคนเมืองในสังคม
- ให้ช่วยเล่าบรรยากาศที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา
- เล่ามุมมองในการทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมของไทยให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิดในปัจจุบันของศิลปิน ในความคิดเห็นของท่าน
- ในความคิดของท่าน เราสามารถจำแนกหมวดหมู่ของเทคนิคลวงตาในศิลปกรรมได้หรือไม่ และมีกี่แบบ
- ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร กับการที่ศิลปินนำเทคนิคลวงตาใช้แทนเชิงสัญลักษณ์ หรือสื่อความหมายในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

- จากสังคมเมืองใหญ่ในปัจจุบัน ท่านคิดว่าสิ่งใดสะท้อนออกมาได้ชัดเจนมากที่สุด สำหรับการสร้างสรรค์ศิลปกรรม โดยการใช้เทคนิคลวงตา เพราะเหตุใด
- ท่านคิดว่า รูปลักษณะมนุษย์ของสังคมมุมมองเมืองในงานศิลปกรรมปัจจุบัน ควรเป็นแบบใด
- ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองในเรื่องภาพลวงตา และนำมาสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้รับรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

3. ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์ของความรู้ที่ได้จากรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ประกอบกับแนวความคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

- ช่วยเล่าเรื่องเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดภาพลวงตาตามความเข้าใจของท่าน

ตรวจสอบ:

- สาเหตุการเกิดภาพลวงตา
- สภาวะการเกิดภาพลวงตา และองค์ประกอบการเกิดภาพลวงตาทางศิลปะ
- ช่วยพูดถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตาทางงานศิลปะ
- ความคิดเห็นว่าภาพลวงตาสามารถนำมาใช้เป็นงานศิลปะได้ไหม

คำถามต่อเนื่อง

- จุดแข็งเกี่ยวกับภาพลวงตาทางศิลปะ
- จุดอ่อนเกี่ยวกับภาพลวงตาทางศิลปะ
- โอกาสที่ดีเกี่ยวกับภาพลวงตาที่มีต่องานศิลปะ
- อุปสรรคเกี่ยวกับงานศิลปะที่ใช้ภาพลวงตาเป็นองค์ประกอบ
- ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตา

ทำการปิดการสนทนาฯและกล่าวขอบคุณ

แบบบันทึกข้อมูล
(โดยนักวิชาการด้านศิลปะ)

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์

ชื่อ.....สกุล.....อายุ.....ปี

ตำแหน่ง.....

อายุการทำงานในองค์กร น้อยกว่า 1 ปี

1-5 ปี

5-10 ปี

มากกว่า 10 ปี

หน้าที่ความรับผิดชอบ.....

ความเกี่ยวข้องการทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

วันเดือนปีที่สัมภาษณ์.....

เริ่มการสัมภาษณ์เวลา.....น. จบการสัมภาษณ์เวลา.....น.

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

- ให้ช่วยอธิบายลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่ในชุมชนเมืองตามคิขของท่าน
- ให้ช่วยเล่าถึงผลงานศิลปิน และงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณ์มนุษย์และใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากยุคอดีตจนถึงปัจจุบันจากประสบการณ์ของท่าน
- ให้ช่วยวิเคราะห์ ตีความ อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่าง ลักษณะทางกายวิภาคของคนเมืองในสังคม
- ให้ช่วยเล่าบรรยากาศที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา
- เล่ามุมมองในการทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมของไทยให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิดในปัจจุบันของศิลปิน ในความคิดเห็นของท่าน
- ในความคิดของท่าน เราสามารถจำแนกหมวดหมู่ของเทคนิคลวงตาในศิลปกรรมได้หรือไม่ และมีกี่แบบ
- ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร กับการที่ศิลปินนำเทคนิคลวงตาใช้แทนเชิงสัญลักษณ์หรือสื่อความหมายในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม
- จากสังคมเมืองใหญ่ในปัจจุบัน ท่านคิดว่าสิ่งใดสะท้อนออกมาได้ชัดเจนมากที่สุด สำหรับการสร้างสรรค์ศิลปกรรมโดยการใช้เทคนิคลวงตา เพราะเหตุใด
- ท่านคิดว่า รูปลักษณ์มนุษย์ของสังคมมุมมองเมืองในงานศิลปกรรมปัจจุบัน ควรเป็นแบบใด
- ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองในเรื่องภาพลวงตา และนำมาสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้รับรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

ช่วยเล่าเรื่องเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดภาพลวงตาตามความเข้าใจของท่าน

ตรวจสอบ:

- สาเหตุการเกิดภาพลวงตา
- สภาพการเกิดภาพลวงตา และองค์ประกอบการเกิดภาพลวงตาทางศิลปะ
- ช่วยพูดถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องการเกิดภาพลวงตาในงานศิลปะ
- ความคิดเห็นว่าภาพลวงตาสามารถนำมาใช้เป็นงานศิลปะได้ไหม

คำถามต่อเนื่อง

- จุดแข็งเกี่ยวกับภาพลวงตาทางศิลปะ
- จุดอ่อนเกี่ยวกับภาพลวงตาทางศิลปะ
- โอกาสที่ดีเกี่ยวกับภาพลวงตาที่มีต่องานศิลปะอุปสรรคเกี่ยวกับงานศิลปะที่ใช้ภาพลวงตาเป็นองค์ประกอบ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ท่านมีข้อเสนอแนะ ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตาหรือไม่ อย่างไร



แนวทางการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview)

รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

(โดยศิลปิน)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้ เป็น การศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ ซึ่งมีดังนี้

- 1) ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์
 - 1.1) ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่อาศัยในชุมชนเมือง
 - 1.2) ศึกษาผลงานศิลปิน และงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์และใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากยุคอดีตจนถึงปัจจุบัน
- 2) ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์ของความรู้ที่ได้จากรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ประกอบกับแนวความคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์
- 3) วิเคราะห์ ตีความ อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่าง ลักษณะทางกายวิภาคบรรยากาศที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา เพื่อนำมาทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด
- 4) สังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลอง นำมาสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้รับความรู้และศึกษาดูด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

ผู้เข้าร่วมสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

สำหรับแบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 4 ชุด ประกอบไปด้วย

- ชุดที่ 1 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยนักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์ จำนวน 3 ราย
- ชุดที่ 2 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยนักวิชาการด้านศิลปะ จำนวน 5 ราย
- ชุดที่ 3 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยศิลปิน จำนวน 5 ราย
- ชุดที่ 4 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยประชาชนในชุมชนเมือง จำนวน 15 ราย

ผู้ดำเนินการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

ประกอบไปด้วย ผู้วิจัยเป็นผู้ทำการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล ผู้ที่เข้าสัมภาษณ์ จำนวน 1 คน ผู้จัดบันทึกการสัมภาษณ์ จำนวน 1 คน

อุปกรณ์ที่ใช้

แบบฟอร์มในการบันทึก ปากกา และเครื่องบันทึกเสียง

ขั้นตอนในการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

ก่อนเริ่มสนทนาเชิงลึกรายบุคคล ให้ปฏิบัติตามหลักการของการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

โดยย่ออ่านรายการคำถาม

- 1) ตรวจสอบสถานที่ในการดำเนินการสนทนาฯ ว่ามีที่กว้างสะดวกสบาย
- 2) ทักทายผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์อย่างนอบน้อม สุภาพ และเป็นกันเอง
- 3) เริ่มสนทนาโดยกล่าวขอบคุณผู้ที่เข้าร่วมสัมภาษณ์ และอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและกติกาในการดำเนินการสัมภาษณ์ (อาทิ การปิดเครื่องมือสื่อสารก่อนการดำเนินการกิจกรรม)
- 4) แนะนำตนเอง

- 5) แจ้งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบถึงการที่จะรักษาความลับในการสัมภาษณ์ฯ (ตามระเบียบจริยธรรมทางการวิจัย)
- 6) ขออนุญาตในการบันทึกเสียงและจดบันทึก
- 7) ปฏิบัติตามหัวข้อและแนวทางในการสัมภาษณ์ โดยไม่ต้องอ่านหัวข้อและให้ตรวจสอบเป็นระยะ โดยใช้เวลาประมาณ 30 นาที
- 8) ปิดการสนทนาและกล่าวขอบคุณผู้ที่เข้าสัมภาษณ์ที่สละเวลา

แนวคำถามและการเจาะลึกระหว่างการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

1. ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์

- ชื่อ - สกุล
- ตำแหน่งงาน
- อายุการทำงานในองค์กรของท่านปัจจุบัน
- หน้าที่ความรับผิดชอบของท่าน
- ความเกี่ยวข้องการทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
- เบอร์โทรศัพท์ติดต่อของท่าน
- อีเมลที่สามารถติดต่อท่านได้

2. ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์

- ให้ช่วยอธิบายลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อาศัยในชุมชนเมืองตามคิดของท่าน
- ให้ช่วยเล่าถึงผลงานศิลปิน และงานศิลปะกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ และใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากยุคอดีตจนถึงปัจจุบันจากประสบการณ์ของท่าน
- ให้ช่วยวิเคราะห์ ดีความ อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่าง ลักษณะทางกายวิภาค
- ท่านมีแนวทางที่จะนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ที่สะท้อนสังคมหรือไม่ อย่างไร
- ให้ช่วยเล่าบรรยากาศที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม มุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตาและมุมมองปกติของมุมมองเมืองจากแนวความคิดของท่านเอง
- เล่ามุมมองในการทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปะกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิดของตัวศิลปินเองจากอดีตถึงปัจจุบัน
- ท่านคิดว่ารูปลักษณะของมนุษย์สามารถนำมาสร้างเป็นงานศิลปะกรรมด้วยเทคนิคลวงตาอย่างไร
- ปัจจุบันท่านได้มีการสร้างสรรงานศิลปะกรรมด้วยเทคนิคลวงตาขึ้นมาใหม่หรือไม่ มีวิธีการอย่างไร และอนาคตท่านมีแนวคิดกับผลงานของท่านต่อไปอย่างไร

- ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองในเรื่องภาพลวงตา และนำมาสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้รับความรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

3. ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์ของความรู้ที่ได้จากรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ประกอบกับแนวความคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

- ช่วยเล่าเรื่องเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดภาพลวงตาตามความเข้าใจของท่าน

ตรวจสอบ:

- สาเหตุการเกิดภาพลวงตา
- สภาวะการเกิดภาพลวงตา และองค์ประกอบการเกิดภาพลวงตาทางศิลปะ
- ช่วยพูดถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตาในงานศิลปะ
- ความคิดเห็นว่าภาพลวงตาสามารถนำมาใช้เป็นงานศิลปะได้ไหม

คำถามต่อเนื่อง

- จุดแข็งเกี่ยวกับภาพลวงตาทางศิลปะ
- จุดอ่อนเกี่ยวกับภาพลวงตาทางศิลปะ
- โอกาสที่ดีเกี่ยวกับภาพลวงตาที่มีต่องานศิลปะ
- อุปสรรคเกี่ยวกับงานศิลปะที่ใช้ภาพลวงตาเป็นองค์ประกอบ
- ข้อเสนอแนะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตา

ทำการปิดการสนทนาและกล่าวขอบคุณ

แบบบันทึกข้อมูล
(โดยศิลปิน)

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์

ชื่อ.....สกุล.....อายุ.....ปี

ตำแหน่ง.....

อายุการทำงานในองค์กร น้อยกว่า 1 ปี

1-5 ปี

5-10 ปี

มากกว่า 10 ปี

หน้าที่ความรับผิดชอบ.....

ความเกี่ยวข้องการทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

วันเดือนปีที่สัมภาษณ์.....

เริ่มการสัมภาษณ์เวลา.....น. จบการสัมภาษณ์เวลา.....น.

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

- ให้ช่วยอธิบายลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่อาศัยในชุมชนเมืองตามคิดของท่าน
- ให้ช่วยเล่าถึงผลงานศิลปิน และงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ และใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากยุคอดีตจนถึงปัจจุบันจากประสบการณ์ของท่าน
- ให้ช่วยวิเคราะห์ ดีความ อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่าง ลักษณะทางกายวิภาค
- ท่านมีแนวทางที่จะนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ที่สะท้อนสังคมหรือไม่ อย่างไร
- ให้ช่วยเล่าบรรยากาศที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม มุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตาและมุมมองปกติของมุมมองเนื่องจากแนวความคิดของท่านเอง
- เล่ามุมมองในการทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิดของตัวศิลปินเองจากอดีตถึงปัจจุบัน
- ท่านคิดว่ารูปลักษณะของมนุษย์สามารถนำมาสร้างเป็นงานศิลปะกรรมด้วยเทคนิคลวงตาอย่างไร
- ปัจจุบันท่านได้มีการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมด้วยเทคนิคลวงตาขึ้นมาใหม่หรือไม่ มีวิธีการอย่างไร และอนาคตท่านมีแนวคิดกับผลงานของท่านต่อไปอย่างไร
- ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองในเรื่องภาพลวงตา และนำมาสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้รับรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

ช่วยเล่าเรื่องเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดภาพลวงตาตามความเข้าใจของท่าน

ตรวจสอบ:

- สาเหตุการเกิดภาพลวงตา
- สภาพการเกิดภาพลวงตา และองค์ประกอบการเกิดภาพลวงตาทางศิลปะ
- ช่วยพูดถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องการเกิดภาพลวงตาทางงานศิลปะ
- ความคิดเห็นว่าภาพลวงตาสามารถนำมาใช้เป็นงานศิลปะได้ไหม

คำถามต่อเนื่อง

- จุดแข็งเกี่ยวกับภาพลวงตาทางศิลปะ
- จุดอ่อนเกี่ยวกับภาพลวงตาทางศิลปะ
- โอกาสที่ดีเกี่ยวกับภาพลวงตาที่มีต่องานศิลปะ
- อุปสรรคเกี่ยวกับงานศิลปะที่ใช้ภาพลวงตาเป็นองค์ประกอบ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ท่านมีข้อเสนอแนะ ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตาหรือไม่ อย่างไร



แนวทางการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview)

รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

(โดยประชาชนในชุมชนเมือง)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง” ครั้งนี้ เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ ซึ่งมีดังนี้

- 1) ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์
 - 1.1) ศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่อาศัยในชุมชนเมือง
 - 1.2) ศึกษาผลงานศิลปิน และงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์และใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา จากยุคอดีตจนถึงปัจจุบัน
- 2) ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตา ลักษณะการลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์ของความรู้ที่ได้จากรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ประกอบกับแนวความคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์
- 3) วิเคราะห์ ตีความ อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่าง ลักษณะทางกายวิภาคบรรยากาศที่ปรากฏจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลวงตา เพื่อนำมาทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด
- 4) สังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลอง นำมาสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป ได้รับความรู้และศึกษาดูด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์

ผู้เข้าร่วมสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

สำหรับแบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 4 ชุด ประกอบไปด้วย

- ชุดที่ 1 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยนักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์ จำนวน 3 ราย
- ชุดที่ 2 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยนักวิชาการด้านศิลปะ จำนวน 5 ราย
- ชุดที่ 3 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยศิลปิน จำนวน 5 ราย
- ชุดที่ 4 แบบสนทนาเชิงลึกรายบุคคล (In-depth Interview) รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง โดยประชาชนในชุมชนเมือง จำนวน 15 ราย

ผู้ดำเนินการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

ประกอบไปด้วย ผู้วิจัยเป็นผู้ทำการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล ผู้ที่เข้าสัมภาษณ์ จำนวน 1 คน ผู้จัดบันทึกการสัมภาษณ์ จำนวน 1 คน

อุปกรณ์ที่ใช้

แบบฟอร์มในการบันทึก ปากกา และเครื่องบันทึกเสียง

ขั้นตอนในการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

ก่อนเริ่มสนทนาเชิงลึกรายบุคคล ให้ปฏิบัติตามหลักการของการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

โดยย่ออ่านรายการคำถาม

- 1) ตรวจสอบสถานที่ในการดำเนินการสนทนาฯ ว่ามีที่กว้างสะดวกสบาย
- 2) ทักทายผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์อย่างนุ่มนอบ สุภาพ และเป็นกันเอง
- 3) เริ่มสนทนาโดยกล่าวขอบคุณผู้ที่เข้าร่วมสัมภาษณ์ และอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและกติกาในการดำเนินการสัมภาษณ์ (อาทิ การปิดเครื่องมือสื่อสารก่อนการดำเนินการกิจกรรม)
- 4) แนะนำตนเอง

- 5) แจ้งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบถึงการที่จะรักษาความลับในการสัมภาษณ์ฯ (ตามระเบียบจริยธรรมทางการวิจัย)
- 6) ขออนุญาตในการบันทึกเสียงและจดบันทึก
- 7) ปฏิบัติตามหัวข้อและแนวทางในการสัมภาษณ์ โดยไม่ต้องอ่านหัวข้อและให้ตรวจสอบเป็นระยะ โดยใช้เวลาประมาณ 30 นาที
- 8) ปิดการสนทนาและกล่าวขอบคุณผู้ที่เข้าสัมภาษณ์ที่สละเวลา

แนวคำถามและการเจาะลึกระหว่างการสนทนาเชิงลึกรายบุคคล

1. ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์

- ชื่อ – สกุล หรือ นามสมมติ สำหรับผู้ที่ไม่ต้องการเปิดเผยตัวตน
- ตำแหน่งงาน
- อายุการทำงานในองค์กรของท่านปัจจุบัน
- หน้าที่ความรับผิดชอบของท่าน
- ความเกี่ยวข้องกับชุมชนที่ท่านมาใช้บริการหรืออยู่อาศัย
- เบอร์โทรศัพท์ติดต่อของท่าน
- อีเมลที่สามารถติดต่อท่านได้

2. ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์

- ให้ท่านช่วยอธิบายถึงลักษณะกายวิภาคของชุมชนเมือง
- ให้ท่านช่วยอธิบายบริบทของคนที่อาศัยในชุมชนเมืองตามคิดของท่าน
- ให้ช่วยเล่าถึงความเข้าใจงานศิลปะ
- ให้ท่านช่วยเล่าถึงงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปทรงของมนุษย์
- ให้ท่านช่วยเล่าถึงงานศิลปะที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตาจากประสบการณ์ของท่าน
- ให้ช่วยอธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างลักษณะทางกายวิภาค ตามความเห็นของท่านของคนในเมืองใหญ่
- ให้ช่วยเล่าความคิดเห็นบรรยากาศเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองของสังคมเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพมหานคร
- ท่านรู้สึกอย่างไรกับชีวิตในสังคมของเมืองใหญ่
- ช่วยบรรยายความรู้สึกของสังคมระหว่างช่วงเช้า ช่วงเที่ยงและช่วงหัวค่ำของท่านว่าเป็นอย่างไร
- ถ้านับว่าเป็นสีสันท่านรู้สึก ว่า บรรยายภาพของเมืองใหญ่สีสันของสังคมแต่ละช่วงเป็นแบบใด
- ท่านรู้จักภาพลวงตาไหม
- ถ้ามองสังคมในปัจจุบัน ท่านคิดว่าอะไรคือภาพลวงตาในสังคมมุมมองเมือง
- ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพลวงตา

ทำการปีศาจสนทนาและกล่าวขอบคุณ
แบบบันทึกข้อมูล
(โดยประชาชนในชุมชนเมือง)

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์

ชื่อ.....สกุล.....อายุ.....ปี

ตำแหน่ง.....

อายุการทำงานในองค์กร น้อยกว่า 1 ปี

1-5 ปี

5-10 ปี

มากกว่า 10 ปี

หน้าที่ความรับผิดชอบ.....

ความเกี่ยวข้องกับชุมชนที่ท่านมาใช้บริการหรืออยู่อาศัย.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

วันเดือนปีที่สัมภาษณ์.....

เริ่มการสัมภาษณ์เวลา.....น. จบการสัมภาษณ์เวลา.....น.

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

- ให้ท่านช่วยอธิบายถึงลักษณะกายวิภาคของชุมชนเมือง
- ให้ท่านช่วยอธิบายบริบทของคนที่อาศัยในชุมชนเมืองตามคิขของท่าน
- ให้ช่วยเล่าถึงความเข้าใจงานศิลปะ
- ให้ท่านช่วยเล่าถึงงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปทรงของมนุษย์
- ให้ท่านช่วยเล่าถึงงานศิลปะที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตาจากประสบการณ์ของท่าน
- ให้ช่วยอธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างลักษณะทางกายวิภาค ตามความเห็นของท่านของคนในเมืองใหญ่
- ให้ช่วยเล่าความคิดเห็นบรรยากาศเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองของสังคมเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพมหานคร
- ท่านรู้สึกอย่างไรกับชีวิตในสังคมของเมืองใหญ่
- ช่วยบรรยายความรู้สึกของสังคมระหว่างช่วงเช้า ช่วงเที่ยงและช่วงหัวค่ำของท่านว่าเป็นอย่างไร
- ถ้าบรรยายเป็นสี่ส้นท่านรู้สึกว่ บรรยายกาศของเมืองใหญ่สี่ส้นของสังคมแต่ละช่วงเป็นแบบใด
- ท่านรู้จักภาพลวงตาไหม
- ถ้ามองสังคมในปัจจุบัน ท่านคิดว่าอะไรคือภาพลวงตาในสังคมมุมมองเมือง
- ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภาพลวงตา

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ท่านมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการวิจัยครั้งนี้หรือไม่ อย่างไร



เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย : G-HU 016/2563

โครงการวิจัยเรื่อง : รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

หัวหน้าโครงการวิจัย : นายอดิสรณ์ สมนึกแทน

หน่วยงานที่สังกัด : นิติระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

- | | |
|---|--|
| ๑. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ | ฉบับที่ ๒ วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๒. เอกสารโครงการวิจัยฉบับภาษาไทย | ฉบับที่ ๒ วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๓. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ ๒ วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๔. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ ๑ วันที่ ๒๓ เดือน มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๕. เอกสารแสดงรายละเอียดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยซึ่งผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว หรือชุดที่ใช้เก็บข้อมูลจริงจากผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ ๒ วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๖. เอกสารอื่น ๆ (ถ้ามี) | ฉบับที่ - วันที่ - เดือน - พ.ศ. - |

วันที่รับรอง : วันที่ ๑๓ เดือน มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๓
วันที่หมดอายุ : วันที่ ๑๒ เดือน มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

ลงนาม


(นายเจนวิทย์ นวลแสง)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ชุดที่ ๒ (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)



ที่ ศธ ๘๑๑๗.๑/ว.๐๙๐

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. สุรินทร์ ๒๐๑๓๑


๒ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓

เรื่อง แบบตอบรับการตีพิมพ์

เรียน คุณอดิสรณ์ สมนึกแทน

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัยเรื่อง “รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติ มุมมองเมือง” เพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “ศิลปกรรมบูรพา” ซึ่งบทความของท่านได้ผ่านคณะกรรมการ กลั่นกรอง (Peer review) เป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น ทางคณะฯ จะดำเนินการลงตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรม บูรพา ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๓ โดยจะเผยแพร่ในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ ในการนี้ กองบรรณาธิการจะดำเนินการจัดส่งวารสารให้แก่ท่านจำนวน ๒ เล่ม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ


(อาจารย์ ดร.รุชชา เรืองชีวิน)
บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์
โทร. ๐-๓๘๑๐-๒๕๐๔, ๐๙๒-๒๖๑๙๐๓๕
โทรสาร ๐-๓๘๓๙-๑๐๔๒

ภาคผนวก ข
ข้อมูลกายวิภาคศาสตร์ของมนุษย์
ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ข้อมูลกายวิภาคศาสตร์ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1. ระบบกล้ามเนื้อ (Muscular System)

โครงสร้างของระบบกล้ามเนื้อ ซึ่งเมื่อประกอบกันเป็นร่างกายที่สมบูรณ์ แล้วทำให้พาร่างกายให้เคลื่อนไหวได้ตามที่เราต้องการ ทั้งยังมีอิทธิพลต่อรูปทรงภายนอกที่เราสามารถมองเห็นได้ผิวหนัง ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อที่จิตรกรและประติมากรจะได้นำไปประกอบงานศิลป์ ได้อย่างถูกต้องตามความจริงกล้ามเนื้อนั้นจะเปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ หากมีการเคลื่อนไหวดั่งนั้นรูปทรงต่าง ๆ จึงไม่จำเป็นต้องตายตัวเสมอไป เมื่อกำลังกล้ามเนื้อทำงาน เช่น การเกร็งกล้ามเนื้อ หรือออกแรง ในขณะที่ทำงานหนักทั้งยังช่วยให้ร่างกายคงสภาพเป็นท่าทางอยู่ได้ และมีการทำงานเป็นจังหวะเป็นการหายใจ และสร้างความร้อนภายในร่างกายด้วย กล้ามเนื้อแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

1.1 กล้ามเนื้อลาย (Striated หรือ Cross Striped) เป็นกล้ามเนื้อพวก Skeletal Muscle เพราะเกาะติดกับกระดูกและทำงานอยู่ภายใต้อำนาจจิตบังคับ

1.2 กล้ามเนื้อเรียบ (Nonstriated หรือ Smooth) เป็นกล้ามเนื้อที่เกี่ยวกับอวัยวะภายในทำงานโดยอัตโนมัติ คือนอกอำนาจจิต (Involuntary)

1.3 กล้ามเนื้อหัวใจ (Cardiac) เป็นลักษณะกล้ามเนื้อลายทำหน้าที่เกี่ยวกับหัวใจ โดยเฉพาะและนอกอำนาจจิตเช่นกัน

2. คุณสมบัติของกล้ามเนื้อ

2.1 การรับรู้ต่อสิ่งเร้า (Excitability) คือสามารถรับและตอบสนองเช่นการหดตัว

2.2 การหดตัว (Contractility) เพื่อเปลี่ยนรูปร่างของมันให้หนาและสั้นเข้า

2.3 การยืดตัว (Extensibility) คือการขยายหรือยืดตัว

2.4 มีลักษณะแบบยางยืด (Elasticity) คือจะยืดหรือหดได้และพร้อมจะกลับสู่สภาพเดิม

3. จุดยึดเกาะของกล้ามเนื้อ (Attachment of Muscle) มี 2 ชนิด คือ

3.1 Origin คือ จุดเกาะของกล้ามเนื้อที่ตรึงอยู่กับที่

3.2 Insertion เป็นตำแหน่งที่เกาะของกล้ามเนื้อส่วนที่มีการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อส่วนใหญ่จะเกาะกับกระดูก และกระดูกอ่อน มีบางส่วนเท่านั้นที่เกาะกับผิวหนัง เช่น บริเวณใบหน้า หรือผิวหนังของสัตว์เพื่อสั้นไล่แมลง ส่วนปลายของกล้ามเนื้อจะแผ่ออกเป็นสีขาว คือ เอ็น (Tendon) ยึดไม่ได้แต่องค์ส่วนนี้จะเกาะกับกระดูก

กล้ามเนื้อทั่วร่าง (Skeleton Muscles) มีอยู่ประมาณ 792 มัด หรือ 394 คู่กับเศษอีก 4 มัด กล้ามเนื้อใหญ่จะมีเป็นคู่คือ ซ้ายขวา กล้ามเนื้อทั่วร่างเราแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

1. กล้ามเนื้อส่วนศีรษะและคอ (Muscle of the Head and Neck)

กล้ามเนื้อส่วนนี้นับว่ามีความสำคัญมากเป็นพิเศษ เพราะต้องทำงานที่เกี่ยวกับอาการแสดงความรู้สึกในลักษณะต่าง ๆ เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ รักเกลียด ฯลฯ เป็นกล้ามเนื้อส่วนที่เน้นลักษณะและบุคลิกภาพของแต่ละคนได้เป็นอย่างดี และมีความสลับซับซ้อนมากส่วนหนึ่ง แต่จะทำงานประสานกลมกลืนและต่อเนื่องกันได้ก็น่าพิศวง กล้ามเนื้อส่วนศีรษะ และ คอแบ่งออกได้ดังนี้

1.1 กล้ามเนื้อเกี่ยวกับศีรษะ ประกอบด้วยกล้ามเนื้อต่อไปนี้

1.1.1 Frontalis อยู่ที่ยอดหน้าผาก แล้วมาเกาะที่บริเวณคิ้ว ทำหน้าที่เวลาเล็งคิ้ว ทำหน้าผากเป็นรอยย่น เช่น เวลาตกใจ ประหลาดใจ เป็นต้น

1.1.2 Occipitalis อยู่ที่ย้ายทอย ทำหน้าที่ดึงหนังศีรษะให้กลับไปทางด้านหลัง

1.2 กล้ามเนื้อเกี่ยวกับส่วนตามี ดังนี้

1.2.1 Obicularis Palpebrarum เป็นกล้ามเนื้อวงรอบขอบตาทำหน้าที่เวลาหลับตา และเวลาแสดงอาการเจ็บปวด สงสาร

1.2.2 Levator Palbrarum Superioris เกาะอยู่ที่หนังตาบนทำหน้าที่ยกหนังตาบนขึ้นเวลาลืมตา หลับตาทำหน้าที่ตรงกันข้ามกับ Obicularis Palpebrarum

1.3 กล้ามเนื้อเกี่ยวกับส่วนจมูกมีดังนี้

1.3.1 Corrugator อยู่ที่ยอดคิ้วทั้งสองข้าง ทำหน้าที่เวลาขมวดคิ้วเข้าหากัน เช่น เวลาขบคิดปัญหาจะเกิดรอยย่นที่หัวคิ้ว

1.3.2 Pyramidalis (Procerus) อยู่บริเวณดั้งจมูกทำหน้าที่ดึงหัวคิ้วให้ต่ำลง

1.3.3 Compressor Naris เป็นกล้ามเนื้อบาง ๆ พาดบนสันจมูกทำหน้าที่ขยายหุบปีกจมูก เช่น เวลาได้กลิ่นหรือดม

1.4 กล้ามเนื้อเกี่ยวกับส่วนปาก ดังนี้

1.4.1 Obicularis Oris เป็นกล้ามเนื้อวงกลมรอบปาก ทำให้เม้มริมฝีปาก ทำปากยื่น เป่าปาก หุบปาก ปิดปากได้

1.4.2 Buccinator อยู่บริเวณแก้มตรงมุมปาก เกาะจากกระดูก Maxilla และ กระดูก Mandible แล้วโยงไปเกาะกับ Obicularis Oris ทำหน้าที่กันอาหารเข้าหาฟัน ทำหน้าที่ดูด-กลืน เคี้ยว ผีวปาก เป่าปาก กล้ามเนื้อส่วนนี้จัดว่าเป็นกล้ามเนื้อประเภท Muscle of Facial Expression เพราะทำ

หน้าที่เกี่ยวกับอาการแสดงออกของความรู้สึกบนใบหน้า เช่น หัวเราะ โกรธ ตีใจ เพราะเหตุที่มีกล้ามเนื้อชนิดที่เกาะกับผิวหนัง

1.4.3 *Lavator Labii Superioris* เป็นกล้ามเนื้อทอดยาวตามแนวข้างจมูกทั้งสองข้าง ทำหน้าที่ดึงริมฝีปากบน และปีกจมูกให้สูงขึ้นเวลาโกรธหรือได้รับกลิ่น

1.4.4 *Lavator Menti* อยู่ที่ปลายคาง บางคนอาจเห็นเป็นรอยบุ๋มทำหน้าที่เวลาขึ้นริมฝีปากล่างออกมา

1.4.5 *Depressor Anguli Oris* อยู่ที่ปลายคางด้านแก้ม ต่อเนื่องมาจากกล้ามเนื้อ *Obicularis* ตรงมุมปาก ทำหน้าที่ดึงริมฝีปากให้เบะ เช่น เวลาร้องไห้

1.4.6 *Depressor Labii Inferioris* อยู่ด้านหน้าของคางพาดทับบนกล้ามเนื้อ *Lavator Menti* ทำหน้าที่ดึงริมฝีปากล่าง

1.4.7 *Zygomatic Major* และ *Minor* เป็นกล้ามเนื้อเกาะติดกับ โหนกแก้มแล้วมาต่อเข้ากับ *Obicularis Oris* ตรงปาก ทำหน้าที่ดึงริมฝีปากบนขึ้น

1.5 กล้ามเนื้อเกี่ยวกับส่วนขากรรไกร มีดังนี้

1.5.1 *Tempolaris* อยู่ที่ขมับทั้งสองข้าง แบ่งเป็นรัศมีเต็มขมับแล้วลงมาเกาะที่กระดูก *Mandible* ทำหน้าที่เวลาหุบปาก

1.5.2 *Masseter* อยู่ที่มุมขากรรไกร มีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ทำหน้าที่ยกกระดูก *Mandible* ขึ้นเวลาหุบปาก เกี่ยวอาหาร เวลากัดฟัน จะเห็นรอยนูน ที่มุมขากรรไกรชัดเจน

1.6 กล้ามเนื้อเกี่ยวกับใต้คาง มีดังนี้

1.6.1 *Mylo Hyoid* ช่วยดึงกระดูกขึ้นเวลากินอาหาร

1.6.2 *Digastric* ช่วยดึงขากรรไกรเวลาอ้าปาก

1.6.3 *Stylo Hyoid* ทำหน้าที่ดึง *Hyoid* ไปทางหน้าและดึงขึ้น

1.7 กล้ามเนื้อเกี่ยวกับส่วนคอ มีดังนี้

1.7.1 *Sterno Hyoid* ทำหน้าที่ดึง *Hyoid* ลง

1.7.2 *Thyro Hyoid* ทำงานร่วมกับ *Sterno Hyoid*

1.7.3 *Sterno Mastoid* เป็นชิ้นใหญ่ที่สุดของส่วนคอ ส่วนหัว เกาะกับ *Sternum* และอีกหัวหนึ่งเข้ากับ *Mastoid Process* ของ *Temporal Bone* ทำหน้าที่เวลาเอียงศีรษะ หมุน และก้มศีรษะ

1.7.4 *Omo Hyoid* เกาะอยู่ข้างกระดูก โดยที่มี *Sterno Mastoid* ทับข้างบน

(บุญเลิศ บุตรขาว, 2544 : 63-75)

2. กล้ามเนื้อส่วนลำตัว (Muscle of the Torso)

กล้ามเนื้อส่วนลำตัว แบ่งออกเป็น 2 ตอนคือ

2.1 กล้ามเนื้อทางด้านหน้า มีดังนี้

2.2.1 Pectoralis Major กล้ามทึบบน Pectoralis Minor มีรูปร่างเหมือนพัด อยู่ทางด้านหน้าของอก ประกอบขึ้นเป็นเบื้องหน้าของรักแร้ เกาะจากกระดูก Clavicle และกระดูก Sternum แล้วไปเกาะกับส่วนหัวกระดูกต้นแขน (Humerus) ทำหน้าที่หุบ งอ และหมุนต้นแขนเข้าด้านใน และรั้งมาข้างหน้า ทำให้ไหล่คงรูป เป็นส่วนเน้นลักษณะเด่นของเพศชายคือ ออกผายไหล่ผึ่ง

2.2.2 Seratus Magnus คำว่า Seratus แปลว่าแยกเป็นแฉก ๆ เป็นกล้ามเนื้ออยู่ทางด้านข้างของอก ประกอบเป็นเบื้องหน้าของรักแร้ เกาะจากพื้นนอกของซี่โครงซี่ที่ 1-8 แล้วไปเกาะกับ Scapula ทำหน้าที่ดึง Scapula ไปข้างหน้าและข้าง ๆ และช่วยกล้ามเนื้อ Deltoid เวลายกต้นแขนขึ้น

2.2.3 External Oblique เป็นกล้ามเนื้อของลำตัวทางด้านข้างที่แข็งแรงมาก เกาะจากซี่โครงซี่ที่ 4-12 แล้วทอดเฉียง (Oblique) จากข้างบนลงมาข้างล่าง มาเกาะที่ปีกเชิงกราน (Iliac Crest) ทำหน้าที่เวลาเกร็งช่องท้อง เช่น เวลายกของหนัก เป็นต้น

2.2.4 Rectus Abdominis เป็นกล้ามเนื้อแบนยาวมี 2 แผ่น ทอดตามยาวของหน้าท้องมีลักษณะเป็นปล้อง ๆ มองเห็นได้จากภายนอกเวลาเกร็งหน้าท้อง ทำหน้าที่เช่นเดียวกับ External Oblique

2.2 กล้ามเนื้อทางด้านหลัง มีดังนี้

2.2.1 Sacro Spinalis เป็นกล้ามเนื้อขนาดใหญ่ 2 ชั้น อยู่ลึกสุดมองจากภายนอกไม่เห็นเพราะมีกล้ามเนื้อส่วนอื่นบังไว้ ตั้งต้นจากด้านหลังของ Sacrum จาก Spine ของกระดูกสันหลังทอดผ่าน ไปเกาะกับกระดูกท้ายทอย (Occipital Bone) ทำหน้าที่ดึงหลังให้ตรง เช่น เวลายกของหนัก เป็นต้น

2.2.2 Latissimus Dorsi เป็นกล้ามเนื้อแบนกว้างรูปสามเหลี่ยมคลุมอยู่ทางตอนล่างของแผ่นหลัง และบันเอวผ่านไปที่มุมล่างของ Scapula) แล้วรวมตัว ไปเกาะกับ Humerus หน้าที่ในท่าปกติจะดึงแขนลงมาข้างล่าง มาข้างหลัง และหมุนเข้าด้านในเวลาโหนจะเห็นกล้ามเนื้อที่เป็นปีก

2.2.3 Trapezius เป็นกล้ามเนื้อขนาดใหญ่ รูปสามเหลี่ยมคลุมส่วนหลังตอนบนทั้งหมด มี 2 ชั้น ซ้าย ขวาเมื่อมาบรรจบกันจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ทำหน้าที่รั้งกระดูกสะบักมาด้านหลัง (บุญเลิศ บุตรขาว, 2544 : 77-84)

3. กล้ามเนื้อส่วนแขน (Muscle of the Upper Extermity)

กล้ามเนื้อส่วนแขนซึ่งจัดเป็นสาขาของร่างกายตอนบน เป็นส่วนที่ทำหน้าที่ในการทำงาน โดยรับผิดชอบต่อส่วนสมองได้อย่างดีเยี่ยม ทั้งยังช่วยในการทรงตัวเวลาเดิน-วิ่ง ซึ่งจะต้องแกว่งแขนเพื่อให้เกิดความสมดุล (Balancing) ได้อีกด้วย กล้ามเนื้อส่วนแขนแบ่งออกเป็น 4 ตอนคือ

3.1 กล้ามเนื้อส่วนหัวไหล่ มีดังนี้

3.1.1 Deltoid เป็นกล้ามเนื้อชิ้นใหญ่ของส่วนไหล่ หนาเป็นรูปสามเหลี่ยมเกาะจากส่วนปลายนอกของกระดูกไหปลาร้า (Clavicle) และ Acromion Process ของกระดูกสะบัก (Scapula) แล้วไปเกาะตอนกลางกระดูกต้นแขน (Humerus) ทำหน้าที่ยกต้นแขนจนสามารถทำมุมฉากกับหัวไหล่ได้เป็นส่วนที่เน้นความแตกต่างระหว่างเพศได้ชัดเจนส่วนหนึ่ง

3.1.2 Supra Spinatus เกาะจาก Supra Spinous Fossa ของ Scapula

3.1.3 Infraspinatus เกาะจาก Infraspinous Fossa ของ Scapula

3.1.4 Teres Minor เกาะจากริมอกของ Scapula แล้วมาเกาะตอนหัวกระดูก

Humerus

กล้ามเนื้อทั้ง 3 ชนิดนี้ทำหน้าที่เป็นรูปร่างของหัวไหล่ และหมุนตอนแขนไปข้าง ๆ ช่วย Deltoid กางต้นแขน Teres Major เกาะจากริมอกของ Scapula แล้วมาเกาะกับตอนบนของ Humerus

3.2 กล้ามเนื้อส่วนต้นแขน มีดังนี้

3.2.1 Coraco Brachialis มีลักษณะเป็นแผ่นยาว เกาะจาก Coracoid Process ของ Scapula แล้วไปเกาะกลับตอนกลาง Humerus ทำหน้าที่งอและยกต้นแขน

3.2.2 Brachialis Anticus เกาะจาก Humerus แล้วไปเกาะ Ulna คลุมส่วนหน้าของศอกทำหน้าที่งอปลายแขน

3.2.3 Biceps รูปร่างคล้ายกระสวย (Fusiform Shape) ปลายบนแยกเป็น 2 หัว หัวหนึ่งเกาะกับ Glenoid Cavity อีกหัวหนึ่งเกาะ Coracoid Process ของ Scapula ตอนปลายรวมกันมาเกาะกับปลายส่วนบนของ Radius ทำหน้าที่ งอศอก หงายมือ

3.2.4 Triceps เป็นกล้ามเนื้อมัดใหญ่อยู่ด้านหลังต้นแขน ปลายแยกเป็น 3 หัว หัวหนึ่งเกาะที่ Scapula อีก 2 หัว เกาะกับ Humerus ทำหน้าที่เหยียดปลายแขน ทำงานตรงข้ามกับ Biceps

3.3 กล้ามเนื้อส่วนปลายแขนแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ

3.3.1 กล้ามเนื้อส่วนร่วมนิ้วหัวแม่มือ

3.3.1.1 Extensor Policis Longus เกาะจากด้านหลัง Ulna แล้วไปเกาะฐานกระดูกนิ้วแม่มือตอนแรกทางด้านหลัง ทำหน้าที่เหยียดนิ้วหัวแม่มือ และกางมือ

3.3.1.2 Extensor Policis Brevis อยู่ด้านในของ Extensor Policis Longus เกาะจาก Radius ทางด้านหลังแล้วไปเกาะนิ้วหัวแม่มือก่อนแรกทางด้านหลัง ทำหน้าที่เหยียดนิ้วหัวแม่มือ และ กางมือ

3.3.1.3 Abductor Policis Longus เกาะจากกระดูก Ulna และตอนกลางด้านหลัง แล้วไปเกาะที่ฐานของกระดูกฝ่ามือชั้นแรก ทำหน้าที่กางนิ้วหัวแม่มือ

3.3.2 กล้ามเนื้อส่วนร่วมในการเหยียดและคลายแขน มีดังนี้

3.3.2.1 Extensor Carpi Radialis Longus เกาะจากด้านนอกของ Humerus ไปเกาะฐานของกระดูกฝ่ามือท่อนที่ 2 ทางด้านหลัง หน้าที่เหยียดข้อมือ กางมือ

3.3.2.2 Extensor Carpi Radialis Brevis มีลักษณะสั้น-หนา เกาะจาก Humerus ส่วนปลายเป็น Tendon ไปเกาะกับฐานของกระดูกฝ่ามือท่อนที่ 3 ด้านหลัง ทำหน้าที่เหยียดข้อมือ กางมือ

3.3.2.3 Extensor Communis Digitorum เกาะจาก Humerus แล้วแยกเป็น Tendon 4 เส้น เหนือข้อมือ แล้วไปเกาะด้านหลังของนิ้วมือ ทำหน้าที่เหยียดนิ้วมือและข้อมือด้วย

3.3.2.4 Extensor Digiti Quinti เกาะจาก Humerus แล้วไปเกาะนิ้วก้อยด้านหลังทำหน้าที่เหยียดนิ้วก้อย

3.3.2.5 Extensor Carpi Ulnaris เกาะจาก Humerus และจากด้านหลังของ Ulna แล้วไปเกาะที่ฐานของกระดูกฝ่ามือชั้นที่ 5 ทำหน้าที่เหยียดข้อมือ และ หุบมือ

3.3.3 กล้ามเนื้อส่วนร่วมในการงอ และ คว่ำมือ มีดังนี้

3.3.3.1 Flexor Carpi Ulnaris อยู่ด้านข้างของ Ulna แยกเป็น 2 หัว ผ่านมาเกาะกับกระดูกข้อมือทำหน้าที่งอ และ หุบมือ

3.3.3.2 Flexor Digitorum Profundus มีขนาดใหญ่ เกาะจาก Ulna ทางด้านในไปเกาะฐานของกระดูกปลายนิ้ว ทั้ง 4 เว้นนิ้วหัวแม่มือทำหน้าที่งอปลายนิ้วทั้ง 4

3.3.3.3 Flexor Sublimis Digitorum อยู่ทางด้านในของปลายแขน แล้วมาเกาะที่กระดูกนิ้วมืออันที่ 2 ทำหน้าที่งอนิ้วมือ

3.3.3.4 Flexor Policis Longus เกาะจากกระดูก Radius แล้วมาเกาะที่ฐานนิ้วหัวแม่มือทำหน้าที่งอข้อมือ

3.3.3.5 Flexor Carpi Radialis เกาะมาจาก Humerus แล้วมาเกาะที่ฐานกระดูกฝ่ามือชั้นที่ 2 และ 3 ทำหน้าที่งอข้อมือ และ กางมือ

3.3.3.6 Palmaris Longus มีลักษณะแบบกระสวย แต่มีขนาดเล็กเกาะจาก Humerus เลยมายังปลายแขนเปลี่ยนสภาพเป็น Tendon แล้วไปเกาะกับเอ็นฝ่ามือ ทำหน้าที่งอข้อมือ

3.3.3.7 Pronator Teres ตั้งต้นจาก Humerus และหัวของ Ulna ผ่านเฉียงมาเกาะที่กึ่งกลางของ Radius ทำหน้าที่คว่ำมือ

3.4 กล้ามเนื้อส่วนมือแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

3.4.1 กล้ามเนื้อส่วนฝ่ามือ มีดังนี้

3.4.1.1 Dorsal Interossi อยู่ที่กระดูกฝ่ามือชั้นที่ 1 และ 2 ผ่านมาเกาะที่นิ้วชี้ ทำหน้าที่กาง และ หุบนิ้วหัวแม่มือ

3.4.1.2 Lumbrical อยู่ที่ปลายกระดูกฝ่ามือที่โคนนิ้วชี้

3.4.2 กล้ามเนื้อส่วนหัวแม่มือ มีดังนี้

3.4.2.1 Flexor Policis Brevis เกาะอยู่ที่ส่วนหัวกระดูกฝ่ามือชั้นที่ 1 ทำหน้าที่กางนิ้วหัวแม่มือ

3.4.2.2 Opponus Policis อยู่ตำแหน่งเดียวกับ Flexor Policis Brevis โดยทำงานร่วมกัน

3.4.2.3 Adductor Policis อยู่ที่โคนนิ้วหัวแม่มือด้านในของอุ้งมือ

3.4.3 กล้ามเนื้อส่วนนิ้วก้อย มีดังนี้

3.4.3.1 Opponus Digiti Quinti อยู่ทางด้านในฝ่ามือ ที่หัวกระดูกนิ้วก้อย

3.4.3.2 Flexor Digiti Quinti Brevis ทับอยู่บน Flexor Policis Brevis ทำหน้าที่งอนิ้วก้อย

3.4.3.3 Abductor Digiti Quinti อยู่ที่ฐานของนิ้วก้อย ทำหน้าที่กางนิ้วก้อยออก (บุญเลิศ บุตรขาว, 2544 : 85-94)

4. กล้ามเนื้อส่วนขา จำแนกออกเป็นส่วนต่าง ๆ ได้ 4 ตอน เช่นเดียวกันส่วนแขน คือ

4.1 กล้ามเนื้อส่วนสะโพก มีดังนี้

4.1.1 Gluteus Maximus เป็นกล้ามเนื้อใหญ่ และ หนาที่สุดของส่วนสะโพก ตั้งต้นที่ Iliac Crest พื้นหลังตอนล่างของ Sacrum แล้วเกาะกับกระดูกต้นขา ทำหน้าที่เหยียดและกางต้นขา

4.1.2 Gluteus Medius และ Gluteus Minimus กล้ามเนื้อ 2 มัดนี้ อยู่ใต้กล้ามเนื้อ Gluteus Maximus เกาะจากพื้นนอกของ Ilium แล้วไปเกาะกระดูก Femur ทำหน้าที่กางต้นขา และ หมุนเข้าด้านใน

4.1.3 Tensor Fascia Femoris เกาะจากตอนหน้าของ Iliac Crest ทำหน้าที่กาง และ หมุนต้นขาเข้าด้านใน

4.2 กล้ามเนื้อส่วนต้นขาแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

4.2.1 กลุ่มที่ทำหน้าที่กางส่วนปลายขาออก (Adductor Group) มีดังนี้

4.2.1.1 Adductor Magnus ตั้งต้นจาก Pubis แล้วไปเกาะที่ Femur

4.2.1.2 Pecteneur ตั้งต้นจาก Pubis แล้วไปเกาะที่กระดูก Femur

4.2.1.3 Glacilis เกาะจาก Symphysis Pubis แล้วไปเกาะด้านในของ Tibia

กล้ามเนื้อกลุ่มนี้ ทำหน้าที่หุบต้นขา งอปลายขา และหมุนต้นขาออกด้านนอก

4.2.2 กลุ่มที่ทำหน้าที่เหยียดปลายขาออก (Extensor Group) มีดังนี้

4.2.2.1 Vastus Externus เกาะจากหัวกระดูก Femus อยู่ด้านนอกกระดูกต้นขา

4.2.2.2 Vastus Internus เกาะจากตอนกลางด้านหลังของ Femur

4.2.2.3 Rectus Femoris เป็นกล้ามเนื้อขนาดใหญ่เห็นได้ทางด้านหน้าต้นขา ทอด

ลงมาเกาะกับกระดูกสะบ้า (Patella)

กล้ามเนื้อทั้ง 3 นี้ทำหน้าที่เหยียดและงอปลายขา และ Rectus ยังช่วยงอต้นขา อีกด้วย

4.2.2.4 Satorius เป็นกล้ามเนื้อยาว-แบน เกาะจาก Iliac Spine ผ่านเฉียงลงมา

เกาะตอนกลาง Tibia ทำหน้าที่งอต้นขา กางต้นขา งอและหมุนต้นขาไปข้างๆ งอ และ หมุนปลายขา เข้าข้างใน

4.2.3 กลุ่มที่ทำหน้าที่งอปลายขาเข้า (Flexor Group) มีดังนี้

4.2.3.1 Semi Membranosus

4.2.3.2 Semi Tendinosus

4.2.3.3 Biceps Femoris

ทั้ง 3 ชิ้นนี้ เกาะมาจาก Tuberosity ของ Ishium แล้วไปเกาะกับ Tibia ทำหน้าที่งอปลายขา เหยียดต้นขา

4.3 กล้ามเนื้อส่วนขา แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

4.3.1 กลุ่มที่ทำหน้าที่เหยียดปลายขา (Extensor Group of Leg) มีดังนี้

4.3.1.1 Extensor Longus Digitorum

4.3.1.2 Peroneus Longus

4.3.1.3 Tibialis Anticus

4.3.1.4 Extensor Hallucis

กล้ามเนื้อกลุ่มนี้อยู่ทางด้านปลายขาเกาะจากส่วนบนกระดูก Tibia แล้วไปเกาะที่ข้อเท้า ฝ่าเท้า นิ้วเท้า ทำหน้าที่งอหลังเท้า เหยียดนิ้วเท้า

4.3.2 กลุ่มที่ทำหน้าที่งอปลายขา (Flexor Group of Leg) มีดังนี้

4.3.2.1 Peroneus Brevis

4.3.2.2 Peroneus Longus

4.3.2.3 Flexor Longus Hallucis

4.3.2.4 Soleus

4.3.2.5 Gastrocnemius

กล้ามเนื้อผู้นอนอยู่ทีน่องตอนล่างปลายขาเป็นส่วนใหญ่ ทำหน้าที่เหยียดเท้า

Gastrocnemius ทำหน้าที่งอปลายขา

4.4 กล้ามเนื้อส่วนเท้าแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ

4.4.1 กล้ามเนื้อหาส่วนหลังเท้า (Back of Foot) มีดังนี้

4.4.1.1 Extensor Hallucis Brevis

4.4.1.2 Extensor Digitorum Brevis ทำหน้าที่ยึด Foot ให้คงรูปตามโครงสร้าง

ของเท้า

4.4.2 กล้ามเนื้อส่วนฝ่าเท้า (Sole of Foot) มีดังนี้

4.4.2.1 Abductor Hallucis

4.4.2.2 Flexor Digitorum Brevis

4.4.2.3 Abductor Digiti Quinti เป็นส่วนอุ้งเท้า ทำหน้าที่ช่วยในการ

เคลื่อนไหวเวลาเดิน (บุญเลิศ บุตรขาว, 2544 : 102-103)

ภาคผนวก ค
ภาพการลงพื้นที่



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประชิด ทิณบุตร ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย



สัมภาษณ์ศิลปิน วิษณุพงษ์ หนูนน



สัมภาษณ์ศิลปิน วิษณุพงษ์ หนูนน

ภาคผนวก ง
การสอบเค้าโครงและสอบปากเปล่าคุณสมบัติ



การสอบเค้าโครงคุณฉันทน์



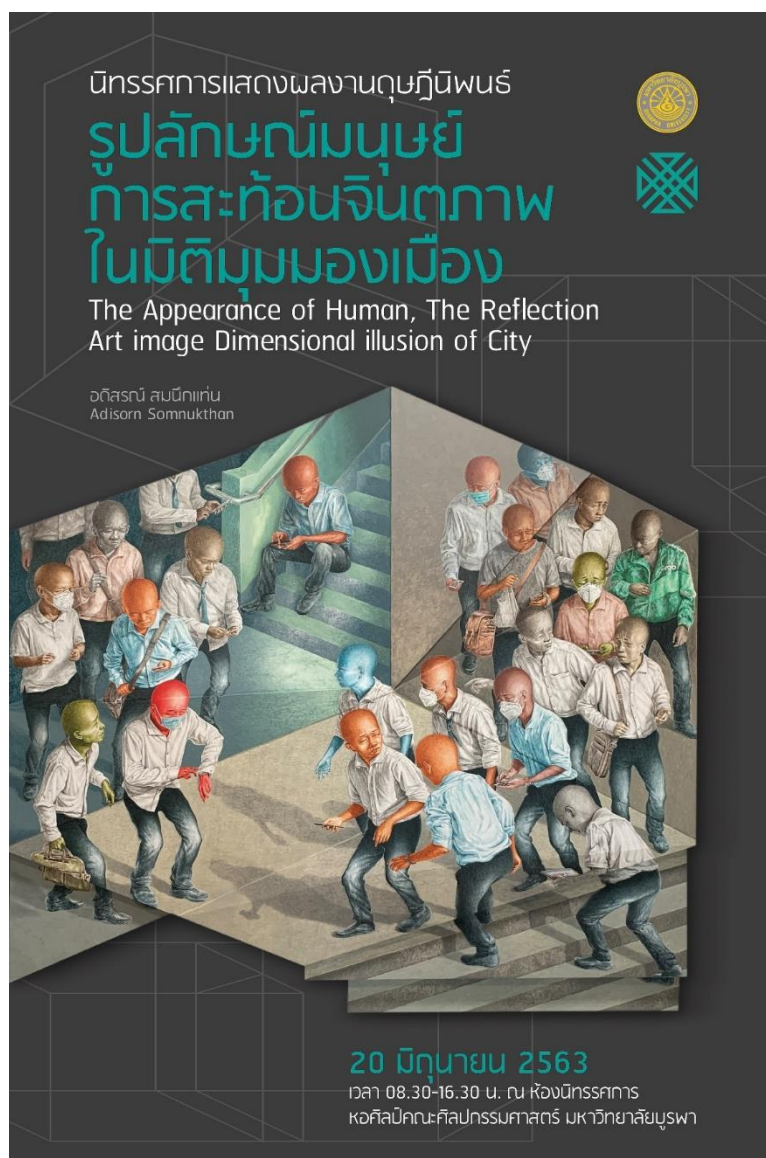
การสอบปากเปล่าคณาจารย์

ภาคผนวก จ

การแสดงผลการดำเนินงานสร้างสรรค์

การเผยแพร่งานวิจัย

จากผลงานการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมผลงานจากทุกขั้นตอนในกระบวนการสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากการภาพกรอบแนวคิดในการวิจัย ผลงานภาพร่างในส่วนของกายวิภาคมนุษย์ ผลงานภาพร่างโครงสร้างสามมิติ รวมถึงผลงานสร้างสรรค์ที่เสร็จสมบูรณ์ในระยะที่ 1 และระยะที่ 2 จัดแสดงต่อสาธารณชนในรูปแบบการจัดนิทรรศการ เรื่อง “รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง”



โปสเตอร์นิทรรศการแสดงผลงานวิจัย

รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมของเมือง

The Appearance of Human, The Reflection Art image Dimensional illusion of City

ศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร วชิรภักดิ์
Dr. Wittawat Wachirabhakti

บทนำ

มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งสามารถดำรงชีวิตในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้ การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิต การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง

ความสำคัญของการศึกษารูปลักษณ์มนุษย์

การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง
2. เพื่อศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง
3. เพื่อศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง

ขอบเขตการวิจัย

1. การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง
2. การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง
3. การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง

สรุป

การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง การศึกษารูปลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมืองเป็นการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและการเมือง

มูตบอ์รดิ นัทรศการวิจั

รูปลักษณ์มนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมของเมือง

The Appearance of Human, The Reflection Art image Dimensional illusion of City

ศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร วชิรภักดิ์
Dr. Wittawat Wachirabhakti

โครงสร้างเนื้อหา

1. บทนำ
2. ความสำคัญของการศึกษารูปลักษณ์มนุษย์
3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
4. ขอบเขตการวิจัย
5. สรุป

การออกแบบโครงสร้าง

1. การออกแบบโครงสร้าง
2. การออกแบบโครงสร้าง
3. การออกแบบโครงสร้าง

มุมมองทางศิลปะ

1. มุมมองทางศิลปะ
2. มุมมองทางศิลปะ
3. มุมมองทางศิลปะ

ภาพลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง

1. ภาพลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง
2. ภาพลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง
3. ภาพลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง

ภาพลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง

1. ภาพลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง
2. ภาพลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง
3. ภาพลักษณ์มนุษย์ในมิติมุมของเมือง

มูตบอ์รดิ นัทรศการวิจั

บรรยากาศการติดตั้งผลงาน





บรรยากาศการภายในนิทรรศการแสดงผลงาน





บรรยากาศการประชันและผู้คนเข้าชมนิทรรศการผลงาน







ผู้วิจัยมอบของที่ระลึกให้แก่ รองศาสตราจารย์.อริยะ กิตติเจริญวัฒน์ ประธานสอบคุษฎีนิพนธ์



ผู้วิจัยมอบของที่ระลึกให้แก่ ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง ที่ปรึกษาร่วมคุษฎีนิพนธ์



ผู้วิจัยมอบของที่ระลึกให้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานู สรวายสุวรรณ ที่ปรึกษาหลักสูตรคุณวุฒิพนธ์

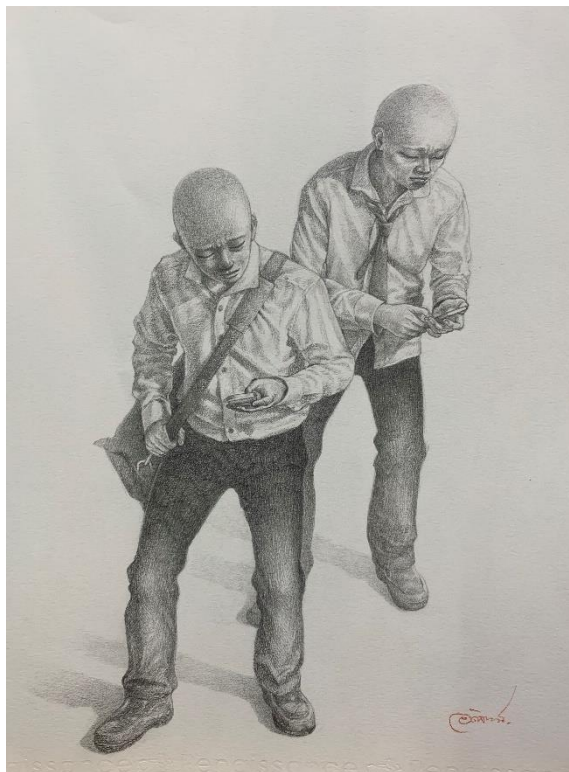
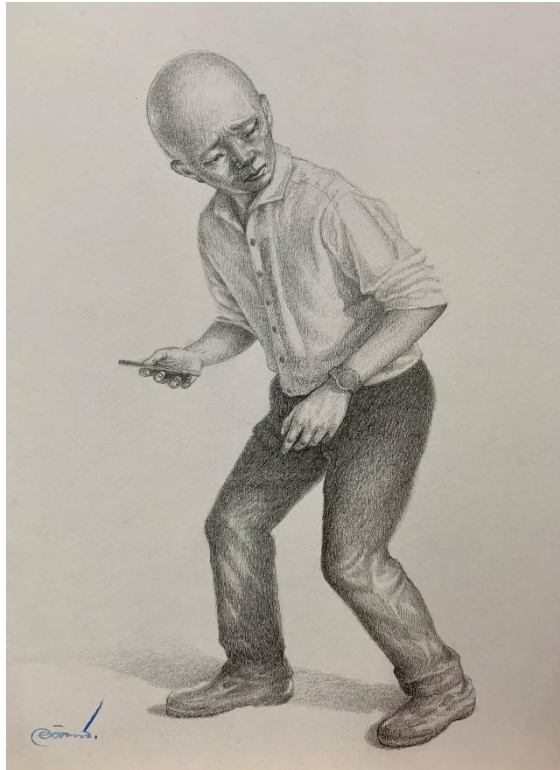


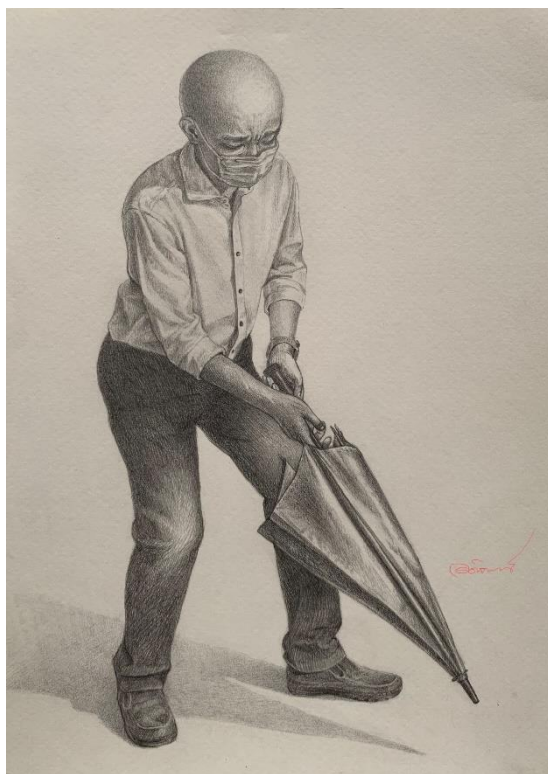
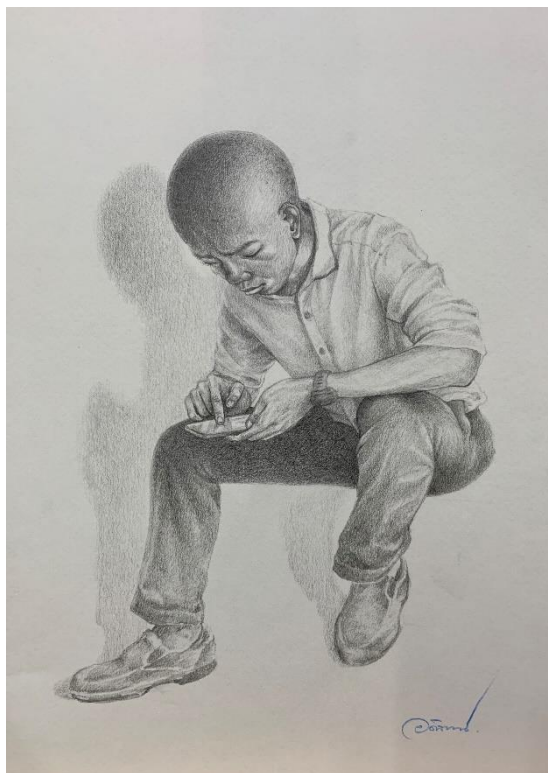
ผู้วิจัยมอบของที่ระลึกให้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ กรรมการสอบคุณวุฒิพนธ์



ผู้วิจัยมอบของที่ระลึกให้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล กรรมการสอบคณานิพนธ์

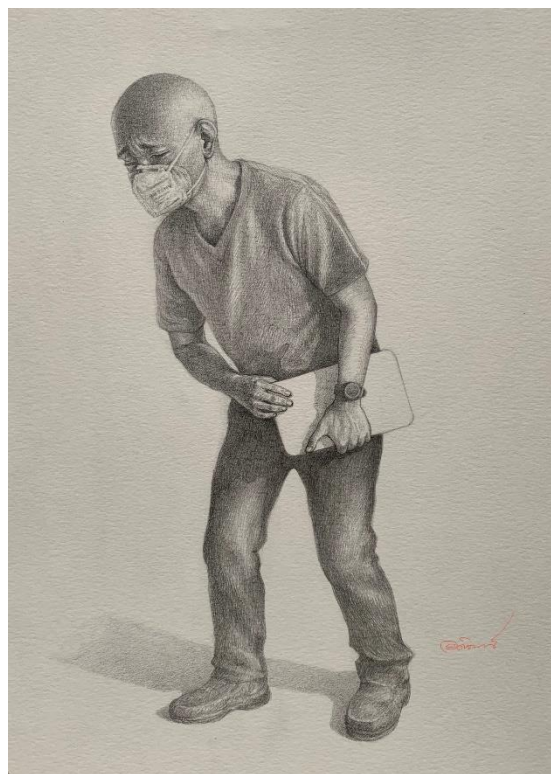
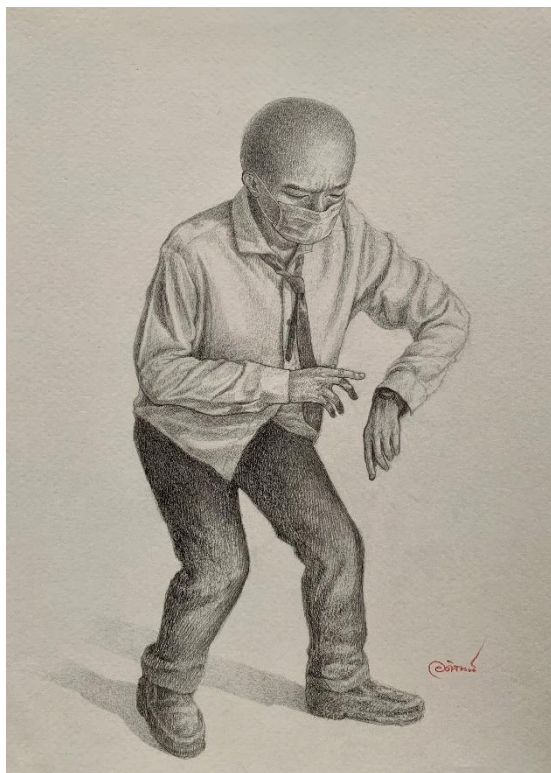
ภาพร่าง บริบทของคนเมือง ที่ได้ศึกษาวิจัย
เทคนิค วาดเส้นบนกระดาษ ขนาด 21 x 30 เซนติเมตร











ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ในระยะแรก



ชื่อภาพ “เข้าจรวดเย็น” ขนาด 260 x 150 เซนติเมตร
เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ สร้างปี พ.ศ. 2562

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ในระยะที่สอง



ชื่อภาพ “Urban Human” ขนาด 160 x 150 เซนติเมตร
เทคนิค สีอะคริลิกบนโครงสร้างต่างระดับ สร้างปี พ.ศ. 2563



ชื่อภาพ “Rainy Day” ขนาด 160 x 150 เซนติเมตร
เทคนิคสีอะคริลิกบนโครงสร้างต่างระดับ สร้างปี พ.ศ. 2563