

การรับรู้ผ่านทัศนธาตุ: มุมมองใหม่จากงานออกแบบสู่งานศิลปะ*

Perception through Visual Element: A New Visual Perception from Design to Art

ศุภรา อรุณศรีมรกต (Supara Aroonsrimorakot)**

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นภาคส่วนหนึ่งของกระบวนการงานวิจัย เรื่อง “การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ” เป็นการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อกำหนดบทบาทการรับรู้ทางสายตา การสัมผัสรับรู้ในมิติมุมมองของมนุษย์ที่จะเข้าใจในสิ่งหนึ่ง กล่าวคือ การรับรู้ของมนุษย์มีหลากหลายรูปแบบแตกต่างกันไป โดยแต่ละคนมีขอบเขตและบรรทัดฐาน ความซับซ้อนในมุมมองไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ กระบวนการในการรับรู้คือส่วนสำคัญในการช่วยให้การรับรู้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดการค้นหาคำตอบใหม่จากมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม โดยการใช้งานออกแบบผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน “ร่ม” เป็นสื่อกลางในการสร้างมุมมอง และทัศนคติของการรับรู้ที่แตกต่างไปจากเดิมสู่งานศิลปะ สร้างแรงผลักดันให้เกิดการรวมและการต่อยอดจากทฤษฎีระหว่างศาสตร์ทางทัศนศิลป์และศาสตร์การออกแบบ และสร้างประสบการณ์ใหม่ของการรับรู้ทางศิลปะ

ผลจากงานวิจัยนี้พบว่ามนุษย์ใช้วิธีการเห็นจากประสบการณ์การรับรู้ที่คุ้นเคย ปราศจากความคิดและการพิจารณาในการตัดสินใจที่เห็น มากกว่าวิธีการมองและพิจารณาส่วนประกอบต่างๆ อย่างละเอียด ส่งผลให้การรับรู้งานศิลปะรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ แตกต่างเพียงการเห็นเส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุเท่านั้น ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ จึงเป็นงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงการลวงตาและการตีความผิดไปจากความเป็นจริงหากใช้การรับรู้เพียงผิวเผิน โดยใช้กระบวนการดำเนินงานออกแบบผสมผสานทฤษฎีทัศนศิลป์สู่งานศิลปะ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ถูกพัฒนาต่อจากงานออกแบบเดิมและนำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบที่ก่อให้เกิดมิติมุมมองลักษณะอื่นๆ

คำสำคัญ : การเปลี่ยนแปลงมุมมอง การรับรู้ 2 มิติ 3 มิติ

* บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่ได้รับการสนับสนุนจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

** อาจารย์ ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

This article is a part of the creative research process titled Art Transformation from Two Dimension to Three Dimension in order to analyze and synthesize to define the role of both visual perception and the perception of feasibility. Recognition of humans have a variety of different formats which each person has divergent boundaries and norms including perspectives complexity depending on individual experience. Besides, the process of perception is an essential part in helping to get a more complete. In order to search for new answers from a perspective which is different from the original by using everyday life product, umbrella, as a medium to create points of view, attitudes and perceptions of arts; moreover, this will generate a motivation to incorporate and further developed from the theory of visual arts and design, and create a new experience of artistic recognition.

The results of this research found that humans used the method of their own familiar experiences to recognize objects without thought and consideration rather than carefully considered the various components; therefore, the only difference between 2 dimensional arts and 3 dimensional arts is the outline of the physical objects. The research of Art Transformation from Two Dimension to Three Dimension is a mind-bending optical illusion artwork to illustrate the deception and wrong interpretations by using the combination of design processes and visual art theory to create artwork. This process was developed from the original product design and led to the analyzing process of elements for different points of view.

Keywords: Transformation of Visual Perception, Perception, Two Dimension, Three Dimension

บทนำ

การพัฒนาในด้านต่าง ๆ ทางสังคมได้เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาและยุคสมัย การผสมผสานความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ ก่อให้เกิดความรู้ใหม่และพัฒนาวิธีการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้นั้นอาจสื่อสารแตกต่างกันไป ดังนั้น การสื่อสารจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน แต่การสื่อสารในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การสื่อสารด้วยภาษาพูด (การพูด อธิบาย) ภาษาอักษร (หนังสือ) ภาษาภาพ (ศิลปะ)

“โลกที่เป็นเหมือนตำราเล่มหนึ่ง” ไปสู่ “โลกเป็นเหมือนภาพ ๆ หนึ่ง” ทั้งนี้ภาพต่าง ๆ ของโลกนั้นไม่สามารถที่จะมองแบบปกติ หรืออย่างไม่มีปฏิกิริยาอะไรก็ได้ แต่จะต้องมองผ่านรูป เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ภาพทำให้เกิดความซับซ้อนในการรับรู้ (สุชาติ เถาทอง, 2559) กล่าวคือ การสื่อสารด้วยสิ่งที่แสดงอย่างชัดเจน เช่น ภาษาพูด (การพูด อธิบาย) และภาษาอักษร (หนังสือ) สามารถเข้าถึงประเด็นและเข้าใจในความหมายได้มากกว่า ภาษาภาพ (ศิลปะ) การจะเข้าใจในภาษาภาพนั้นต้องอาศัยความรู้แบบเฉพาะ ประสบการณ์ตามภูมิหลัง ผ่านการเห็น โดยมีสมองและจิตใจตรวจสอบความเห็นจากภาพที่ปรากฏ เพื่อเป็นเครื่องมือในการตีความหมายนั้น ๆ

การรับรู้ภาษาภาพ หรือ ผลงานศิลปะจึงสามารถเข้าใจได้ในลักษณะต่างๆ กันไป ดังนั้น ความรู้แบบเฉพาะของภาษาภาพ หรือ ศิลปะจึงเป็นหลักการพื้นฐานเพื่อก่อให้เกิดการสื่อสารที่ตรงกันและสมบูรณ์มากขึ้น ทั้งผู้สร้างสรรค์และผู้ชม ความรู้แบบเฉพาะนี้ประกอบด้วยทฤษฎีการมองเห็นและทฤษฎีทางศิลปะ

ทฤษฎีของการเห็น (Visual theory) จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์หลักการทัศนศิลป์ (วัฒนาพร เชื้อสุวรรณ, 2547) ได้ให้ความสำคัญไว้ 4 ประการ คือ

1. การเห็นรูปและพื้น เป็นองค์ประกอบแรกที่มนุษย์มองเห็นภาพจากสิ่งแวดล้อม เมื่อมองเห็นวัตถุจะรับรู้พร้อมๆ กันทั้งรูปและพื้น วัตถุเป็นรูปและบริเวณรอบๆ เป็นพื้น เป็นปฏิกิริยาของมนุษย์ที่แยกส่วนสำคัญต่อสายตาเป็นสิ่งที่แรกและถูกประมวลภาพเป็นรูป ส่วนสิ่งแวดล้อมโดยรอบที่มีความสำคัญน้อยกว่าจะถูกแปลภาพเป็นพื้น

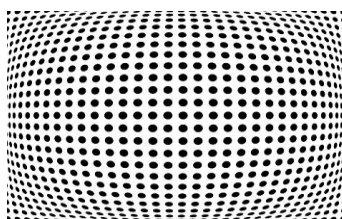
2. การเห็นแสงและเงา เป็นองค์ประกอบที่ทำให้การรับรู้สมบูรณ์ขึ้น แสงสว่างจะช่วยให้การรับรู้ทางสายตาเห็นน้ำหนักอ่อนแก่ ความมีระยะ ความลึก ทำให้สามารถแยกรูปและพื้นออกจากกันได้ชัดเจนขึ้น เงามีอิทธิพลต่อรูปร่างของวัตถุ ขนาดของวัตถุจะเปลี่ยนแปลงไปตามคุณค่าของแสงและเงา อิทธิพลของแสงและเงามีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ เช่น สงบเงียบ นุ่มนวล ตื่นเต้น

3. การเห็นตำแหน่งและสัดส่วน เป็นการรับรู้หรือมองเห็นโดยตำแหน่งของตัวมนุษย์สัมพันธ์กับตำแหน่งของวัตถุ ถ้ามนุษย์อยู่ใกล้วัตถุ จะมองเห็นวัตถุมีขนาดใหญ่และมีรายละเอียดชัดเจน แต่ถ้าอยู่ไกลจะมองเห็นไม่ชัดเจนและเห็นวัตถุมีขนาดเล็ก ตำแหน่งและสัดส่วนสามารถสร้างอิทธิพลต่อความรู้สึกได้เช่นเดียวกันกับแสงและเงา รวมทั้งยังสามารถสร้างอารมณ์การเคลื่อนไหวได้

4. การเห็นความเคลื่อนไหว เป็นการรับรู้หรือมองเห็นเพราะความเคลื่อนไหวของวัตถุ หรือเพราะตัวมนุษย์เคลื่อนไหวเอง ทำให้สามารถเข้าใจถึงการเคลื่อนที่ไปอย่างรวดเร็วเชื่องช้า ทิศทาง จังหวะได้ดียิ่งขึ้น การเคลื่อนไหวยังส่งผลให้ รูปและพื้น แสงเงา ตำแหน่ง และสัดส่วน มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีทางศิลปะจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์หลักการทัศนศิลป์ (วัฒนาพร เชื้อสุวรรณ, 2547) ที่เป็นส่วนประกอบและมีความเกี่ยวข้องกับการรับรู้ เรียกว่า ทัศนธาตุ ประกอบด้วย 7 ส่วนที่เป็นพื้นฐานคือ

1. จุด (Point) เป็นทัศนธาตุเบื้องต้น ไม่มีมิติ เมื่อนำมาเรียงต่อกันจะกลายเป็นเส้น ถ้าจัดรวมกลุ่มกันจะกลายเป็นรูปร่างหรือเป็นน้ำหนักที่ให้ปริมาตรแก่รูปทรง จากจุดหนึ่งถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นด้วยจินตนาการ (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 ทัศนธาตุ: จุด

Michael Tompsett “Bulge Dots” 2010. Print. Digital Artwork

ที่มา: <https://fineartamerica.com/featured/bulge-dots-michael-tompsett.html>

2. เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของโครงสร้างทางศิลปะที่มองเห็นแสดงออกถึงขอบเขตของพื้นที่ ขนาด ความยาว ทิศทาง และให้อารมณ์ความรู้สึกทางจิตใจแก่ผู้ชม เส้นมีมิติเดียวคือความยาว ลักษณะของเส้นมีหลากหลาย เช่น เส้นตรง เส้นคด เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีทิศทาง มีขนาดใหญ่ หนา บาง (ภาพที่ 2 - 4)



ภาพที่ 2 ศิลปะ ทัศนธาตุ มิติ #1

Damien Gilley “1+1=1” 2013. Mixed Media

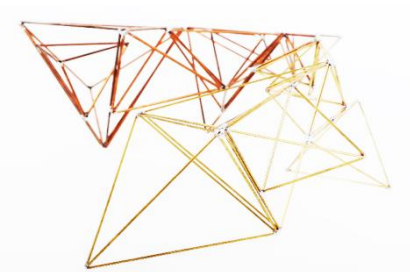
ที่มา: <https://www.pastemagazine.com/blogs/lists/2013/09/look-twice-10-artists-who-specialize-in-optical-illusion.html>



ภาพที่ 3 ศิลปะ ทัศนธาตุ มิติ #2

Damien Gilley “Fortress” 2013. Mixed Media

ที่มา: <https://www.pastemagazine.com/blogs/lists/2013/09/look-twice-10-artists-who-specialize-in-optical-illusion.html>



ภาพที่ 4 ทัศนธาตุ: เส้นและจุด

ศุภรา อรุณศิริมรกต “Tri Line” 2017. Mixed Media. Product-Art Decoration

3. น้ำหนัก (Tone) คือค่าของความอ่อนแก่ของสี หรือของแสงและเงา น้ำหนักมีสองมิติคือกว้างและยาว การให้น้ำหนักลงในภาพจะก่อให้เกิดเป็นสองมิติขึ้น และรูปร่างพร้อมกับเส้นรอบนอกเสมอ

4. สี (Color) มีคุณลักษณะของธาตุทั้งหลายรวมอยู่ครบถ้วน คือ เส้น น้ำหนัก ผิว สีมีคุณสมบัติ 2 อย่าง คือ ความเป็นสี (Hue) และความจัดของสี (Intensity) สีแสดงความหมายลักษณะเฉพาะตัว ให้ความรู้สึกทั้งในด้านดีและไม่ดีไปตามลักษณะของแต่ละสี เช่น สีดำแสดงถึงความความเศร้าหมอง สีแดงแสดงถึงความร้อนแรง ดุดัน ก้าวร้าว

5. พื้นผิว (Texture) คือ ลักษณะผิวของสิ่งต่างๆ เช่น หยาบ ละเอียด ด้าน มัน ขรุขระ ราบเรียบ เป็นริ้วเป็นรอย พื้นผิวให้ความรู้สึกทางกายสัมผัส เทคนิคการสร้างพื้นผิวสามารถทำได้หลายแบบ ทั้ง 2 มิติ โดยการเขียนลวดลายขึ้นเพื่อแสดงถึงพื้นผิว และ 3 มิติ ด้วยการปรุงแต่ง เช่น การแกะสลักพื้นผิวของไม้เป็นลวดลายเพื่อให้สัมผัสได้เด่นชัด

6. รูปร่าง (Shape) และรูปทรง (Form) รูปร่างและรูปทรงเป็นรูปธรรมทางศิลปะที่สื่อความหมายจากศิลปินไปสู่ผู้ชม โดยทั่วไปคำทั้งสองจะใช้แทนกันได้เพราะมีความหมายใกล้เคียงกัน แต่ในทางทัศนศิลป์จะมีความแตกต่างกันดังนี้

6.1 รูปร่าง คือเนื้อที่ของรูปร่าง สี เส้น แสง และเงา หรือเนื้อที่ขององค์ประกอบทางศิลปะทั้งสามนี้รวมกัน รูปร่างจึงเป็นภาพสองมิติที่มีความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาและความลึก มีลักษณะแบนราบ เช่น ลากเส้นเป็นรูปวงกลม เนื้อที่ภายในวงกลมนั้น คือ รูปร่าง

6.2 รูปทรง คือ โครงสร้างทางรูปของงานศิลปะรวมทั้งรูปภายในและรูปภายนอก ถูกประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ และแน่นทึบ

7. ที่ว่าง (Space) คือ พื้นที่ภายในขอบเขตที่กำหนดให้ซึ่งมีระยะห่าง ช่องว่าง และปริมาตร



ภาพที่ 5 ทัศนธาตุในงานออกแบบ

ศุภรา อรุณศรีมรกต “Man Made” 2016. Mixed Media. Product-Art



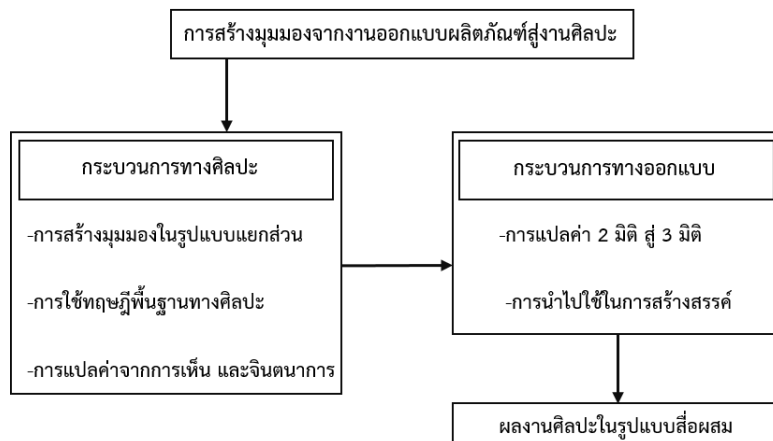
ภาพที่ 6 การเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของงานออกแบบ

Robert van Embricqs “Rising Furniture” 2013. Wood. Furniture Design

ที่มา: <http://www.archilovers.com/projects/82572/rising-furniture.html>

จากทฤษฎีทั้งสองนี้ผู้ศึกษาสรุปได้ว่า การเรียนรู้ทฤษฎีของการเห็น และทฤษฎีทางศิลปะจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ ในงานศิลปะ และสามารถสร้างอารมณ์คล้อยตามของข้อมูลที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารผ่านงานศิลปะได้อย่างชัดเจนขึ้น แต่ในทางปฏิบัติจริงประสบการณ์และสัญชาตญาณส่วนบุคคลส่งผลในการประมวลความหมายให้คล้อยตามมากกว่าการใช้ทฤษฎี ผลลัพธ์ที่ได้นี้อาจจะคิดต่างออกไป ซึ่งความแตกต่างของผลลัพธ์ทางทฤษฎีและการปฏิบัติจริงมิได้เกิดจากความต่างของการเรียนรู้และประสบการณ์ส่วนบุคคลเพียงอย่างเดียว ปัจจัยโดยรอบ เช่น สภาพแวดล้อม ระยะเวลา อายุ เพศ ส่งผลให้เกิดความคิดต่างเช่นกัน

ภาษาภาพ หรือ ศิลปะ คือ สิ่งที่ถูกสร้างขึ้น หรือเป็นไปตามธรรมชาติที่มีคุณค่า และคุณภาพทางสุนทรียภาพจากการดู การจับต้อง และการฟัง ศิลปะมีหลากหลายแขนงตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ ศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Art) และ งานออกแบบ (Design) โดยปกติผู้ชมเข้าใจในความแตกต่างระหว่างงานศิลปะ (Pure Art) หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ (Imagination) เพื่อก่อให้เกิดสุนทรียภาพ และความรู้สึกที่ศิลปินต้องการจะถ่ายทอดสู่ผู้ชม และงานออกแบบ (Design) คือ การสร้างสรรค์ที่คำนึงถึงประโยชน์หน้าที่ ความมีรูปแบบเฉพาะและแนวทางที่ชัดเจน (Style) ประกอบกับความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัว ตามทฤษฎีและประสบการณ์ของตนเอง เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนแปลงไป การหลอมรวมและหยิбыืมต่างทฤษฎีต่างศาสตร์ได้เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายเพื่อให้งานศิลปะมีความน่าสนใจ และเกิดมุมมองการรับรู้ที่แตกต่างไปจากเดิม จนยากที่จะแยกงานศิลปะและงานออกแบบออกจากกันอย่างชัดเจน ซึ่งในบทความนี้แสดงให้เห็นถึงการสร้างแนวความคิดจากการผสมผสานศาสตร์ต่าง ๆ การใช้ทฤษฎีศิลปะในกระบวนการสร้างสรรค์งาน โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงรูปร่างเป็นรูปทรง เพื่อก่อให้เกิดการสร้างประสบการณ์ในการรับรู้ของผู้ชมที่แตกต่างจากเดิม ด้วยวิธีการนำงานออกแบบผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปในชีวิตประจำวันเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตามแผนผังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แผนผังการสร้างมุมมองจากงานออกแบบผลิตภัณฑ์สู่งานศิลปะ

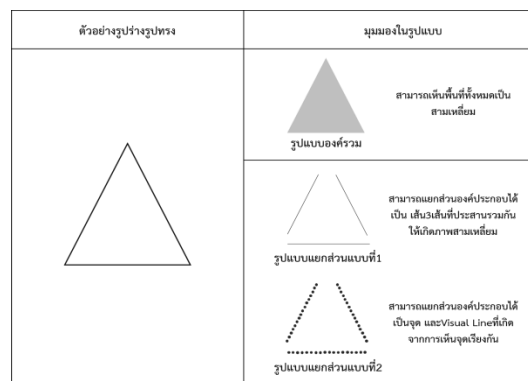
ที่มา: ศุภรา อรุณศรีมรกต

การสร้างมุมมองจากงานออกแบบผลิตภัณฑ์สู่งานศิลปะ ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ

1. กระบวนการทางศิลปะ มีรายละเอียด 3 ข้อ ที่ทำให้เกิดการสร้างมุมมองของโครงสร้างผลงานในรูปแบบใหม่จากงานออกแบบผลิตภัณฑ์

1.1 การสร้างมุมมองในรูปแบบแยกส่วน

โดยปกติการประเมินผลงานแต่ละชิ้นจะการใช้การพิจารณาจากการรับรู้ทางสายตาแบบองค์รวม กล่าวคือ การมองแบบภาพรวมจะส่งผลให้เกิดความเข้าใจในชิ้นงานนั้นๆ ง่ายขึ้น และสามารถยอมรับหรือคล้อยตามในสิ่งที่เห็น วิธีการมองแบบองค์รวมนี้อาจได้ว่าเป็นวิธีการมาตรฐานทั่วไป ซึ่งปราศจากการพิจารณาอย่างถ่องแท้ ทำให้ไม่สามารถเห็นส่วนประกอบในรายละเอียดต่างๆ ได้อย่างชัดเจน ในทางตรงกันข้าม งานวิจัยเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ” ใช้วิธีการพิจารณารายละเอียดส่วนประกอบของชิ้นงานตามหลักการทฤษฎีทางศิลปะ เพื่อให้ได้มาองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น รูปร่าง รูปทรง ที่แฝงซ่อนอยู่ในผลิตภัณฑ์ กระบวนการนี้แสดงให้เห็นว่า การรับรู้แบบองค์รวมในงาน 2 มิติ หรือ 3 มิติเพียงอย่างเดียว จะไม่สามารถสร้างมุมมอง จินตนาการ และประสบการณ์ จากการรับรู้ที่แตกต่างจากเดิมได้ (ภาพที่ 8)



ภาพที่ 8 แผนผังตัวอย่างมุมมองจากการแยกองค์ประกอบต่างๆ

ที่มา: ศุภรา อรุณศรีมรกต

1.2 การใช้ทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะ

ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ คือ หลักการนำทัศนธาตุ หรือ ส่วนประกอบต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น จุด เส้น ระนาบ สี พื้นผิว ที่ว่าง มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดี เหมาะสม ทำให้งานศิลปะชิ้นนั้นมีคุณค่า ดังนั้น ทัศนธาตุจึงมีความสำคัญเพื่อสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจในผลงานนั้นๆ หากขาดองค์ประกอบใดไปจะส่งผลให้งานนั้นไม่สมบูรณ์ ขาดความลงตัว การใช้ทัศนธาตุในผลงานอาจทำได้หลากหลายรูปแบบ ไม่มีกำหนดตายตัว ขึ้นอยู่กับแนวความคิด วัตถุประสงค์ของการสื่อสารเพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมาย ซึ่งในงานวิจัยเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ” ได้นำความรู้ทางทฤษฎีพื้นฐานศิลปะมาใช้ในการกำหนดรูปแบบ โดยใช้เส้นและระนาบในการสร้างรูปร่างของผลงาน ด้านรูปทรงเกิดการวิเคราะห์ค่าน้ำหนักจากภาพการเก็บข้อมูล ส่งผลให้เกิดมุมมองด้านอื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในข้อมูลนั้น ๆ จากการนำทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะมาใช้ในการงานวิจัยนี้ พบว่า วิธีการนำทัศนธาตุจากทฤษฎีพื้นฐานศิลปะมาจัดวางเพื่อให้เกิดความพอดีและเหมาะสมของผลงาน ส่งผลให้เกิดจินตนาการของการอ่านภาพนำไปสู่รูปแบบของรูปร่างรูปทรงใหม่ที่เกิดจากการนำทางของสายตา อ่านผ่านทางความคิด และวาดขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนที่แฝงอยู่ในผลงาน แต่ก็เป็นส่วนที่ถูกกลบเกลื่อนในกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ทั่วไป

1.3 การแปลค่าจากการเห็น และจินตนาการ

ในกระบวนการทำงานศิลปะมักจะถูกแปลค่า หรือ ตีความหมายใหม่จากสิ่งที่เห็นเป็นแรงบันดาลใจ เพื่อแสดงถึงมุมมองของตนเองที่มีต่อสิ่งนั้นตามจินตนาการ หรือ ตามแนวความคิดที่มีผลกระทบ ดังนั้น การแปลค่าจากสิ่งที่เห็นจึงไม่มีรูปแบบที่แน่นอน การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ ได้นำเสนอการแปลค่าด้วยวิธีการใช้ทฤษฎีพื้นฐานศิลปะ (ทัศนธาตุ) จากเทคนิคการทับซ้อน และเลือกเฉพาะส่วนที่ซ้ำรวมถึงพื้นที่ว่าง ผ่านมุมมองของผู้วิจัยโดยคำนึงถึงแรงบันดาลใจ แนวคิดของสิ่งเร้า และวัตถุประสงค์ในการสร้างประสบการณ์มุมมองใหม่ของผู้ชมเป็นหลัก ซึ่งการตีความหมายนี้จะเป็แรงผลักดันให้ผู้ชมเข้าใจในกระบวนการสร้างมุมมองรูปแบบที่แตกต่างจากเดิม และเกิดจินตนาการจากประสบการณ์นี้ต่อยอดในการพิจารณารายละเอียดของผลงาน เพื่อให้เกิดความคล้อยตามผลงานนั้นๆ

2. กระบวนการทางออกแบบ งานวิจัยเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ” เกิดจากการผสมผสานกระบวนการทางศิลปะและกระบวนการทางออกแบบเข้าด้วยกัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้จริงของผลงาน สามารถจับต้อง และเห็นทุกมิติมุมมอง สร้างความเข้าใจในการสื่อสารระหว่างผลงานและผู้ชมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งกระบวนการส่วนนี้ได้ถูกนำมาใช้ในการงานวิจัย 2 หลักสำคัญคือ

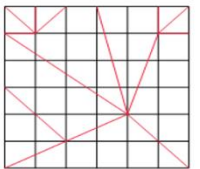
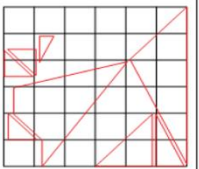
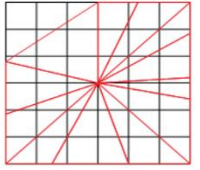
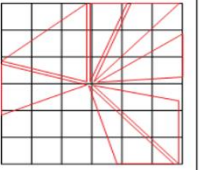
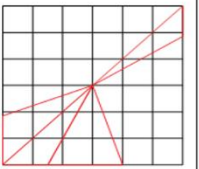
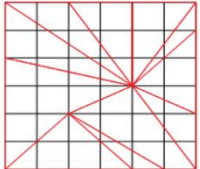
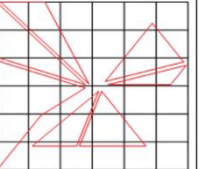
2.1 การแปลค่า 2 มิติ สู่ 3 มิติ

การแปลค่าจาก 2 มิติ (ระนาบ) สู่ 3 มิติ (จับต้องได้ และรับรู้ได้ทุกมิติ) จัดอยู่ในกระบวนการทำงานของงานออกแบบ วิธีการแปลค่าหรือตีความหมายใหม่จากงานวิจัยเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ” ที่มีมิติเดียวให้เป็นปริมาตรสามารถจับต้องได้นั้น อาศัยหลักการทำงานของความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างภาพลวงตาและผลงานที่มีมิติ จากการทำแบบทดลอง 3 มิติ (Model) และให้สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ที่เป็นแรงบันดาลใจ แนวความคิด สู่รูปแบบผลงานเพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์

และแนวทางที่เหมาะสมที่สุดของการดำเนินงาน โดยมุ่งเน้นการเลือกรูปร่างและรูปทรงจากผลของการทับซ้อนในกระบวนการทางศิลปะ “การแปลค่าจากการเห็น และจินตนาการ”

2.2 การนำไปใช้ในการสร้างสรรค์

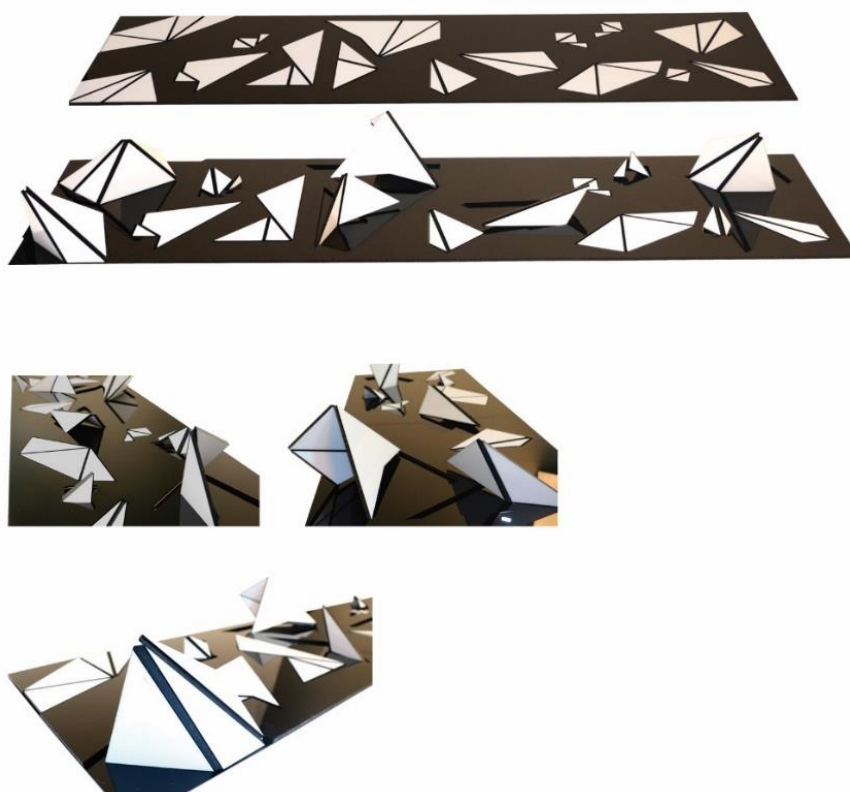
เมื่อพิจารณาตามขั้นตอนกระบวนการทางศิลปะและการออกแบบด้านบน จะพบว่าผลลัพธ์ที่ได้นั้นจะเกิดรูปร่าง รูปทรงใหม่ที่ไม่เหมือนเดิม และก่อให้เกิดการสร้างมุมมองใหม่ ความเข้าใจในรูปแบบใหม่ที่ไม่ยึดติดความคุ้นเคยแบบเดิม และช่วยให้เข้าใจในองค์ประกอบต่างๆ ที่ถูกซ่อนอยู่ในงาน วิธีการนี้แสดงให้เห็นถึงความ เป็นรูปธรรมแปรเปลี่ยนเป็นนามธรรม (จากผลิตภัณฑ์ 3 มิติ เป็นทัศนธาตุ) ความเป็นนามธรรมเปลี่ยนแปลง กลับมาสู่ความเป็นรูปธรรมใหม่ (จากทัศนธาตุ เป็นผลงานศิลปะ 3 มิติ) ซึ่งกระบวนการนี้สามารถใช้ควบคู่ได้ทั้งงานศิลปะ (Pure Art) และงานออกแบบ (Design) (ภาพตัวอย่างที่ 9)

ภาพระบบกลไกของผลิตภัณฑ์ที่นำมาแปลค่า (เริ่ม)	มุมมองภาพสองมิติโดยใช้พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์	แนวคิดสร้างสรรค์มุมมองจากจินตนาการสู่งานสามมิติ
		
		 
		

ภาพที่ 9 แผนผังตัวอย่างการนำไปใช้จากงานออกแบบสู่งานศิลปะ

ที่มา: ศุภรา อรุณศรีมรกต

นอกจากกระบวนการแปลค่าผ่านมุมมองจินตนาการทางศิลปะที่ถูกนำมาใช้ ผลงานนี้ยังคำนึงถึงกระบวนการคิดสรรวัสดุที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพลวงตา เพื่อเปลี่ยนแปลงจากรูปร่างสู่รูปทรงผ่านการรับรู้ทางสายตาได้ ซึ่งต้องอาศัยหลักการทดลองวัสดุที่สามารถจัดการได้ตามแนวความคิด ผลการเลือกวัสดุที่ได้คือ แผ่นพลาสติก ที่ใช้เป็นตัวกำหนดในการสร้างรูปทรงเพราะพลาสติกมีปริมาณมากพอที่สามารถคงรูปทรงได้ตามวัตถุประสงค์ และมีความโปร่ง น้ำหนักเบาที่สามารถสื่อสารการรับรู้ทางสายตาได้ดีกว่าไม้ เหล็ก ที่แสดงถึงปริมาตรความหนาที่บ่งชี้ว่าจะสร้างการลวงตาได้ ส่วนตัวเชื่อมระหว่างชิ้นงานที่มีความยืดหยุ่น สามารถคืนรูปและโค้งงอได้นั้น คือ ผ้าแคนวาสชนิดหนา สามารถโค้งงอและคืนรูปปราศจากริ้วรอยได้ดีกว่าชนิดบาง ดังนั้น การคิดสรรวัสดุจึงเป็นกระบวนการหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่งเพื่อให้ผลงานสำเร็จตามวัตถุประสงค์ในการเปลี่ยนแปลงมุมมองจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ กล่าวคือ ผลงานนี้สามารถรับรู้ทางสายตาได้ทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการเปลี่ยนรูปร่างให้กลายเป็นรูปทรง ซึ่งผลลัพธ์พบว่า ผู้ชมแปลความหมายผลงานเป็นเพียงระนาบ (2 มิติ) คล้ายเส้นลายกราฟิกเท่านั้น แต่ผลงานสามารถสร้างประสบการณ์ในการรับรู้ที่แตกต่างจากเดิมโดยผู้ชมสามารถปรับชิ้นงานระนาบเป็นรูปทรงได้ (ภาพตัวอย่างที่ 10 - 11)



ภาพที่ 10 ภาพผลงานการเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ



ภาพที่ 11 ภาพผลงานปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

บทสรุป

ปัจจุบันนี้งานศิลปะและงานออกแบบได้พัฒนาตามกาลเวลาและยุคสมัย ให้มีมุมมองในการรับรู้ทางสายตาที่แตกต่างออกไป หรือในบางครั้งได้มีการผสมผสานวิธีการสร้างมุมมองระหว่าง สองมิติ และ สามมิติ เข้าด้วยกัน การถ่ายทอดความคิดผ่านกระบวนการศิลปะแบบดั้งเดิมและระบบดิจิทัลทางคอมพิวเตอร์จึงเป็นหลักการทางานศิลปะที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งมีกระบวนการที่เป็นขั้นพื้นฐาน คือ การใช้หลักการองค์ประกอบศิลป์ในการรับรู้ทางสายตาและแยกแยะส่วนประกอบ เพื่อลดทอนหรือเพิ่มเติมในงานศิลปะและงานออกแบบ วิธีการนี้สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมองการรับรู้ทางสายตา เพื่อให้สื่อสารความหมายของงานกับผู้ชมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ เรื่อง “การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ” ได้แสดงให้เห็นถึงมุมมองในการแปลค่าจากสิ่งที่เห็นตามทฤษฎีของทัศนธาตุจากงานสามมิติ เป็นงานสองมิติ และการพัฒนารูปแบบจากสองมิติเป็นสามมิติ รวมถึงการทำงานร่วมกันระหว่างศาสตร์ศิลปะและศาสตร์การออกแบบ โดยยึดหลักการออกแบบและพื้นฐานทางองค์ประกอบศิลป์ผ่านวิธีการสร้างสรรค์สื่อผสม ที่สามารถสร้างมิติมุมมองและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างประสบการณ์ในการรับรู้ที่มีต่องานออกแบบและงานศิลปะแบบสองมุมมอง

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

สุชาติ เถาทอง. 2559. ศิลปวิจัย: สร้างวิชาการแบบการปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์)

วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ. (2547). **หลักการทัศนศิลป์**. [Online]. Retrieved October 30, 2017 from [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/index.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/index.htm)

สุเมธ ยอดแก้ว. (2560). “การสร้างสรรคงานศิลปะโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะดั้งเดิม.” วารสารวิชาการ Veridian E – Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 10, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม): 2925 – 2926.

ประติมา ธีรนัยรัตน์ตระกูล. (2560). “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์.” วารสารวิชาการ Veridian E – Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 10, ฉบับที่ 3 (กันยายน – ธันวาคม): 2696 – 2697.

ภาษาต่างประเทศ

Hanks, Kurt & Belliston, Larry. (1990). **Rapid Viz: A New Method for the Rapid Visualization of Ideas**. California: CRISP Publications.

Michael Tompsett. (2010). **Bulge Dots** [Digital Artwork]. [Online]. Retrieved November 15, 2017 from <https://fineartamerica.com/featured/bulge-dots-michael-tompsett.html>

Damien Gilley. (2013). **1+1=1** [Mixed Media]. [Online]. Retrieved November 25, 2017 from <https://www.pastemagazine.com/blogs/lists/2013/09/look-twice-10-artists-who-specialize-in-optical-illusion.html>

Damien Gilley. (2013). **Fortress** [Mixed Media]. [Online]. Retrieved November 25, 2017 from <https://www.pastemagazine.com/blogs/lists/2013/09/look-twice-10-artists-who-specialize-in-optical-illusion.html>

Robert Van Embricqs. (2013). **Rising Furniture** [Furniture Design]. [Online]. Retrieved November 28, 2017 from <http://www.archilovers.com/projects/82572/rising-furniture.html>