

รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง

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

อดิสรณ์ สมนึกแทน ¹

ภาณุ สรวยสุวรรณ ² และ สุชาติ เกาทอง ³

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง รูปลักษณะมนุษย์การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1. ศึกษาผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติลวงตา จากอดีตจนถึงปัจจุบันมีลักษณะที่หลากหลายประเภท เพื่อให้เข้าใจประวัติศาสตร์ความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด ศึกษาลักษณะกายวิภาคกับบริบทของคนที่อยู่ในสังคมเมืองของกรุงเทพมหานคร รวมทั้งทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตาลักษณะของการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์เพื่อนำประโยชน์จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ 2. นำข้อมูลที่ได้ศึกษาจากองค์ความรู้มาวิเคราะห์ สำหรับสร้างภาพร่างของการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมเพื่อให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด 3. สังเคราะห์ผลงานภาพร่างที่ได้จากการทดลอง แล้วนำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้ตรงกับแนวความคิดและเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้

ซึ่งผลงานสร้างสรรค์จะแบ่งเป็น 2 ระยะโดยระยะแรกของผลงานใช้เทคนิคจิตรกรรมบนผ้าใบเน้นความเคลื่อนไหวของรูปทรงมนุษย์อยู่ในกรอบภาพที่แยกออกจากกัน 2 กรอบ ส่วนผลงานในระยะที่ 2 ผู้วิจัยใช้โครงสร้างบนระนาบที่มีระดับสูงต่ำแตกต่างกัน เพื่อทำให้เกิดการรับรู้ทางสายตาต่อรูปทรง และเนื้อหาในลักษณะของการลวงตา

ผลสรุปของการวิจัยสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า 1. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ที่ไม่ต้องอยู่แต่เพียงรูปแบบของเฟรมสี่เหลี่ยมบนพื้นระนาบ 2. รูปลักษณะของมนุษย์ได้แปรเปลี่ยนรูปทรงไปตามสภาพของโครงสร้างลวงตาที่สร้างขึ้น 3. ได้ออกแบบลักษณะทางกายวิภาคของมนุษย์ที่ใช้ชีวิตในเมืองใหญ่ โดยใช้ข้อมูลจากบริบททางสภาพแวดล้อมของสังคมเมือง ผลงานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องนี้อาจจะทำให้สังคมได้ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตและเห็นถึงสถานะที่เป็นอยู่ในปัจจุบันของสังคมเมืองทุกวันนี้

คำสำคัญ : รูปลักษณะมนุษย์ , มิติเชิงลวง , มุมมองเมือง

¹ นิสิตปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรดุริยางค์บัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., ภาณุ สรวยสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรดุริยางค์บัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรดุริยางค์บัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

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.

Keywords : Figurative Painting/ Optical Illusion/ Urban Perspective



บทนำ

การสร้างสรรคงานศิลปะมีประวัติความเป็นมายาวนานจากอดีตในยุคก่อนประวัติศาสตร์ ยุคกรีกโรมัน ยุคฟื้นฟูศิลปะเรื่อยมาจนถึงยุคศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งศิลปะมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ทั้งแนวความคิดตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ ทั้งนี้ศิลปินในแต่ละยุคสมัยได้รับอิทธิพลมาจากหลากหลายปัจจัย เช่น สังคม วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ ทำให้มีรูปแบบการสร้างสรรคอย่างหลากหลายและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละยุคสมัย จุดเริ่มต้นของศิลปะ คือ การที่มนุษย์ต้องประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อความเป็นอยู่ที่ปลอดภัย สำหรับการดำรงชีพ และความอยู่รอด ได้แก่ ที่พักอาศัยอย่างง่าย ๆ อาวุธที่สร้างขึ้นอย่างหยาบ ๆ สร้างภาชนะทำจากเครื่องปั้นดินเผาอย่างง่าย ๆ ล้วนเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการดำรงชีวิต ซึ่งเป็นไปในลักษณะที่แตกต่างจากธรรมชาติ ในระยะต่อมาเมื่อมนุษย์ได้สัมผัสกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ ซึ่งบางเหตุการณ์เป็นสิ่งที่เหนือคำอธิบายได้ในยุคนั้น ด้วยความเกรงกลัวในอิทธิฤทธิ์อำนาจของสิ่งที่อยู่นอธรรมชาติ จึงได้เกิดพิธีกรรมต่าง ๆ พัฒนามาเป็นลัทธิความเชื่อจนกลายเป็นศาสนาในปัจจุบัน ศิลปะจึงได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อประกอบในพิธีกรรมต่าง ๆ ด้วยการสร้างสรรค์เหล่านี้เป็นรากฐานและแรงบันดาลใจให้มนุษย์ในสมัยต่อ ๆ มา ได้สร้างงานที่มีลักษณะแปลกแตกต่างและพัฒนาให้เกิดผลงานที่ดีขึ้นต่อไป ดังที่ กัจจกร สุนพงษ์ศรี (2554 : 1) กล่าวไว้ว่า

“ศิลปกรรมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของวิวัฒนาการอย่างหนึ่งและยังกลายเป็นปัจจัยในการแสดงออกซึ่งมนุษย์แต่ละยุคแต่ละสมัยได้สะท้อนถ่ายทอดให้เห็นถึงเหตุการณ์ในชีวิตความเป็นอยู่ การดิ้นรนต่อสู้ ในสังคม ความรู้สึกนึกคิดต่อความงามต่อความเชื่อในลัทธิปรัชญาหรือศาสนา เพื่อความรื่นรมย์บันเทิงใจหรือคลายความทุกข์ยากของชีวิตสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นในด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณคดีหรือดนตรี”

ซึ่งศิลปินในยุคปัจจุบันแต่ละคนจะนำสิ่งที่เป็แรงบันดาลใจของตนเอง แสดงออกถึงแนวคิดในรูปแบบต่าง ๆ กัน และสื่อความหมายเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเปรียบเสมือนเป็นการบันทึกในรูปแบบการสร้างสรรคของตนเอง

ปัจจุบันสภาพสังคมเมืองของกรุงเทพมหานคร มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น จากการศึกษาถึงสภาพสังคมในปัจจุบันของกรุงเทพมหานคร พบว่า ประชากรในกรุงเทพมหานครมีอัตราอยู่อาศัยที่แออัดมากกว่าภูมิภาคอื่น ๆ เมื่อปริมาณประชากรที่เข้ามามากขึ้น ก็ทำให้เกิดปัญหาตามมา คือ มลภาวะเป็นพิษ ปัญหาจราจร ปัญหาอาชญากรรม เกิดชุมชนแออัด จนกลายเป็นวัฏจักรของชีวิตคนในกรุงเทพมหานคร สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ยังเป็นปัญหาทำให้คนกรุงเทพมหานครในปัจจุบันต้องต่อสู้กับโรคภัยที่ตามมา เช่น โรคความเครียด โรคระบบทางเดินหายใจ เป็นต้น จากปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวความคิดต้องการจะถ่ายทอดเรื่องราวที่สะท้อนสังคมผ่านการสร้างสรรคผลงานวิจัยทางศิลปะ โดยผู้วิจัยจะศึกษารูปลักษณะของมนุษย์ในบริบทของผู้คนในสังคมเมือง ผ่านการแสดงออกของท่วงท่าต่าง ๆ ตามรูปทรงทางกายวิภาคและมีการสร้างมุมมองของการลงตา

โดยใช้ทั้งมุมมองจากสถาปัตยกรรมและพื้นที่ต่างระดับของโครงสร้าง มีการสร้างเนื้อหาลักษณะของบรรยากาศ น้ำหนัก เส้น สี และแสงเงาให้ใกล้เคียงสภาพแวดล้อมของสังคมได้สมบูรณ์ที่สุดตามแรงบันดาลใจ แล้วนำผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางศิลปะมานำเสนอต่อสาธารณชน เพื่อให้ผู้ชมผลงานเกิดความรู้สึกตระหนักถึงปัญหาที่มีอยู่ในบริบทของสังคมเมือง อีกทั้งนี้ผู้วิจัยยังสามารถนำแนวคิดจากการวิจัยสร้างสรรค์ไปใช้ต่อยอดในการทำงานศิลปะเพื่อสะท้อนสังคมของเมืองหลวงและเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยต่อไปในอนาคต

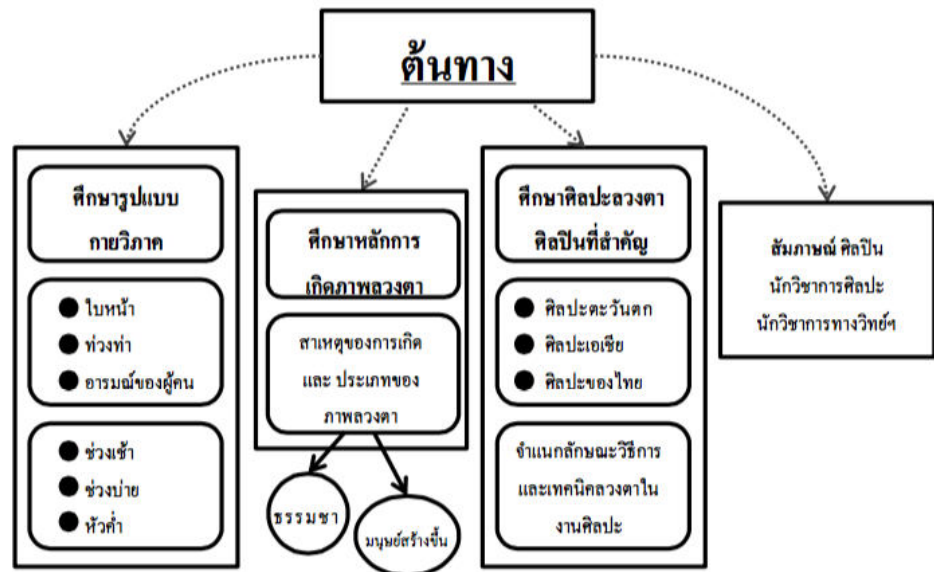
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาปัจจัยเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ของรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ตามหลักทัศนศิลป์ซึ่งมีดังนี้
 - 1.1 ศึกษาผลงานศิลปะและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติลวงตา จากอดีตจนถึงปัจจุบันมีลักษณะที่หลากหลายประเภท เพื่อให้เข้าใจประวัติศาสตร์ความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด
 - 1.2 ศึกษาลักษณะกายวิภาคกับบริบทของคนที่ย้ายในสังคมเมืองกรุงเทพมหานคร
 - 1.3 ทบทวนสาเหตุการเกิดภาพลวงตาลักษณะของการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์เพื่อนำประโยชน์จากรูปแบบความรู้ที่ได้มาใช้ประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์
2. นำข้อมูลที่ได้ศึกษาจากองค์ความรู้มาวิเคราะห์สำหรับสร้างภาพร่างของการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมเพื่อให้ได้ตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด
3. สร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้ตรงกับแนวความคิดและเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้

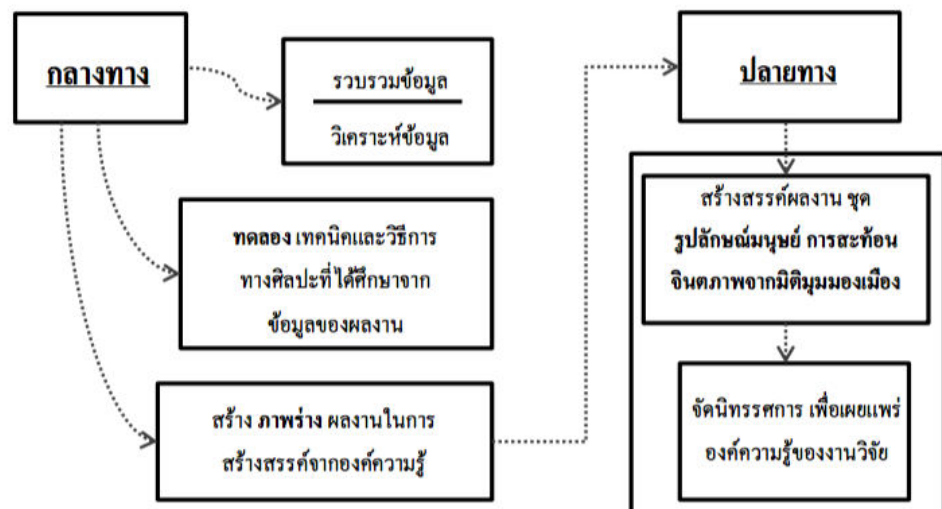
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. สามารถนำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการศึกษาวิจัยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางศิลปกรรม
2. ทราบถึงสาเหตุและลักษณะของการเกิดภาพลวงตา ซึ่งสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากข้อมูลการวิจัยมาผสมผสานกับรูปลักษณะทางกายวิภาคของมนุษย์ในงานจิตรกรรมได้อย่างลงตัวกลมกลืนกัน
3. ได้รูปแบบของการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนตัว และสามารถนำไปพัฒนาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในศาสตร์ทางศิลปะแขนงอื่นได้
4. ให้ผู้ชมผลงานสร้างสรรค์ได้รับรู้และรู้สึกตระหนักถึงปัญหาในสังคมของเมืองของกรุงเทพมหานคร เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิด
(ที่มา : อดิสรณ์ สมนึกแท้ 2563)



ภาพที่ 2 : กรอบแนวคิด
(ที่มา : อดิสรณ์ สมนึกแท้ 2563)

ขอบเขตของงานวิจัย

พื้นที่ (Area)

การศึกษานี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาลักษณะกายวิภาคและบริบทของคนในสังคมเมืองของกรุงเทพมหานครดังนั้นจึงมีการกำหนดพื้นที่โดยศึกษาพื้นที่ชุมชนเมือง 3 พื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยได้แก่

1. พื้นที่ย่านธุรกิจของแขวงสีลม เขตบางรักที่เป็นพื้นที่ที่เน้นหาข้อมูลของประชาชนที่เป็นพนักงานทำงานในบริษัท
2. พื้นที่ย่านการคมนาคมบริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ เขตราชเทวี ที่เป็นพื้นที่ที่เน้นหาข้อมูลของประชาชนที่เดินทางด้วยระบบขนส่งสาธารณะ
3. พื้นที่ย่านชานเมือง เขตมีนบุรี ที่เป็นพื้นที่ที่เน้นหาข้อมูลของประชาชนที่ทำงานในโรงงานอุตสาหกรรม

เนื้อหา (Content)

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์นี้ จะมีการใช้รูปแบบลักษณะกายวิภาคของมนุษย์ที่อาศัยในสังคมเมือง ในอวกาศปฏิกิริยาท่วงท่าต่าง ๆ จะเน้นเฉพาะในส่วนของประเด็นที่สำคัญที่เห็นได้ชัดเจน ได้แก่ ศรีษะของมนุษย์ที่มีลักษณะไร้ผม กล้ามเนื้อโบนั้ ก้ามเนื้อมือ แขน ขา ลำตัว ของกลุ่มเป้าหมายโดยถ่ายทอดให้มีลักษณะเหมือนจริง ส่วนโครงสร้างของสีและบรรยากาศของผลงานจะศึกษาลักษณะของสี โดยการวิเคราะห์สีของสถานที่แวดล้อมของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาชุดสีที่ใกล้เคียงที่สุด โดยคำนึงถึงแหล่งที่มาของแนวความคิดพื้นฐาน และใช้หลักองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ด้านต่าง ๆ เช่น ด้านรูปทรง อารมณ์ของสี ลักษณะพื้นผิว ฯลฯ โดยจะมีการใช้ลักษณะโครงสร้างของระนาบที่ต่างระดับกันเพื่อให้เกิดมิติของการลวงตาในบางส่วน เพื่อให้ตรงกับแนวความคิดที่สามารถสะท้อนถึงบริบทของการดำเนินชีวิตภายในสังคมกรุงเทพมหานครของยุคปัจจุบัน

เทคนิค (Technique)

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์นี้มีเทคนิคเป็นงานจิตรกรรม โดยใช้สีอะคริลิกวาดบนผ้าแคนวาสปูบนโครงสร้างไม้ที่มีความสูงต่ำไม่เท่ากัน

ผลงานศิลปะและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาศิลปะที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ศึกษาศิลปะที่มีรูปแบบของศิลปะที่สะท้อนสังคมที่มีการใช้รูปทรงกายวิภาคของมนุษย์มาใช้ในการสร้างสรรค์เป็นผลงานยกตัวอย่างเช่น ผลงานศิลปินชาวเยอรมนีที่ชื่อ ออตโต ดิก (Wilhelm Heinrich Otto Dix) โดยเขาจะถ่ายทอดวิถีชีวิตของคนในช่วงหลังสงครามโลกที่โหดร้าย และเรื่องความอยุติธรรมในสังคมการเมืองในประเทศ ส่วนผลงาน ศิลปะฟิกเกอร์เรตีฟ (Figurative Art) ศิลปินอีกคนที่มีความโดดเด่นคือ ลูเชีย ฟรอยด์ (Lucien Freud) ศิลปินชาวอังกฤษที่มักจะสร้างสรรค์ผลงานโดยการวาดผู้คนใน

แบบเดียว ๆ ไร้เสื้อผ้า และผลงานเขาจะสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งผลงานของเขาจะลดการใช้เส้นภายในงานและมีการใช้สีแปร่งในการแสดงอารมณ์เป็นรายละเอียดที่เด่นชัด จากผลงานตัวอย่างการสร้างสรรค์ของศิลปินทั้ง ออตโต ดิกซ์ และ ลูซีเยน พรอยด์ ที่ผู้วิจัยยกมานั้น พวกเขาจะเป็นตัวอย่างของการนำภาพ ของรูปลักษณะมนุษย์ที่ศิลปินได้ใช้เทคนิค ปรับปรุง ตัดทอน และ ดัดแปลงรูปทรง เพื่อเสนอให้เป็นไปตามแนวความคิดของเขา โดยรูปทรงลักษณะของผู้คนมีพื้นฐานของกายวิภาคที่ถูกต้องอยู่ในเบื้องต้น แต่ในส่วนของการรายละเอียดบางส่วนก็ถูกปรับลด ยืด ขยาย เพื่อให้ผลงานเป็นไปตามแนวความคิดในการสร้างสรรค์ของศิลปินอีกด้วย

ภาพลวงตามนุษย์ การรับรู้ภาพของคนเรานั้นเกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างตาและสมอง เมื่อภาพตกกระทบที่เรตินาของดวงตา กระแสประสาทก็จะถูกส่งไปยังสมองซึ่งทำให้เกิดการรับรู้ภาพขึ้น สมองจะรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เห็นแล้วนำเอาไปเทียบกับข้อมูลภาพที่มีอยู่ในความทรงจำ ทำให้เรารู้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร รวมไปถึงการตีความตัวชี้นำด้านภาพตัวอื่น ๆ ที่เราเห็น เพื่อทำให้รู้ว่สิ่งนั้นตั้งอยู่ ณ ตำแหน่งใด แต่ถ้าสิ่งที่เรามองเห็นส่งผลให้การตีความของสมองทำงานผิดพลาด ภาพที่เห็นไม่ได้ตรงกับความเป็นจริงของสิ่งนั้น เราจะเรียกสิ่งที่เกิดขึ้นนี้ว่า ภาพลวงตา (Optical Illusion) พอได้ยินว่าภาพลวงตาทำให้กระบวนการการมองเห็นของสมองเกิดความผิดพลาด อาจฟังดูเหมือนภาพลวงตานั้นส่งผลเสียต่อสมอง แต่ความจริงแล้วการรับรู้ที่ผิดพลาดนี้ถือเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งในการทำงานของสมอง ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้ ไม่ได้เป็นภาวะที่อันตรายแต่อย่างใด (จุฬาลักษณ์, 2562)

ทฤษฎีลวงตาด้วยการสร้างลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube) เมื่อศึกษาเทคนิคลวงตาผู้วิจัยได้นำเทคนิคลวงตา ลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube) ซึ่งเป็นภาพลวงตาชนิดหนึ่ง ที่คิดค้นโดย ลุยส์ อัลเบิร์ต เนกเกอร์ นัก “ผลึกศาสตร์” Crystallography ชาวสวิสเซอร์แลนด์ใน พ.ศ.2375 เป็นภาพโครงสร้างของลูกบาศก์ ภาพนี้สามารถมองให้ด้านหน้าของลูกบาศก์เป็นด้านหน้าหรือด้านหลังของภาพก็ได้ โดยใช้เส้นต่าง ๆ ของลูกบาศก์เป็นจุดเริ่มต้น แล้ววาดภาพร่างเป็นเส้นต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันไปมาหลายรูปแบบเมื่อได้รูปแบบที่ลงตัวจนนำมาใช้เป็นโครงสร้างของงาน

ทฤษฎี 6 ประการของเกสตัลท์ (Gestalt) เกสตัลท์ได้ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ และอธิบายออกมาเป็นหลักทั้ง 6 ประการ ในหลักทั้ง 6 ประการจะมีแก่นของมันอยู่ ซึ่งนำมาปรับใช้กับเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพโดยประยุกต์ใช้กับรูปทรงกายวิภาคของมนุษย์ร่วมกับพื้นหลังหรือบริบทโดยรอบของเรื่องราวได้ ดังข้อสรุปในเรื่องของ Figure/Ground, Similarity, Proximity, Closure, Continuity และ Symmetry (Richard Garvey-Williams, 2018, หน้า 24) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องในการจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความสมบูรณ์

วิถีชีวิตชุมชนในภาพรวม เวธกา เสวครบุรี, 2554 (อ้างใน พวงเพชร สุรัตน์วิกุล, 2542, น. 50-51) กล่าวว่า วิถีชีวิตชุมชนเป็นวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม หมายถึง วัฒนธรรมในทางสังคมศาสตร์นั่นเอง ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรม ตั้งแต่เกิดจนตาย ตั้งแต่ตื่นนอนจนเข้านอน พฤติกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์กระทำล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องของ วัฒนธรรมทั้งสิ้น วัฒนธรรม

เป็นตัวกำหนดรูปแบบของครอบครัว เศรษฐกิจ การปกครอง การศึกษา ศาสนา เป็นต้น วัฒนธรรม กำหนดว่าสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดีสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด รวมทั้งเป้าหมายในชีวิตว่าควรเป็นอย่างไร ฉะนั้น กิจกรรมทุกอย่างของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการกิน การดื่ม การพูด การอ่าน การเขียน การคิด การทำงาน การเล่น การติดต่อสัมพันธ์กัน ล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องของวัฒนธรรมทั้งสิ้น วัฒนธรรมจึงเป็น วิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม สังคมหนึ่งหรือชุมชนหนึ่ง ๆ จะต้องมียุติการดำเนินชีวิตเป็นลักษณะ เฉพาะของสังคม วิถีชีวิตจึงเป็นเสมือนเอกลักษณ์หรือตราประจำสังคม ซึ่งมีความแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุดังนี้ (อ๋างโน พวงเพชร สุรัตน์กวีกุล, 2542, น.53-54)

นิยามศัพท์

รูปลักษณะมนุษย์ หมายถึง ศิลปกรรมที่แสดงรูปทรงลักษณะของมนุษย์ อย่างไรก็ตามสามารถใช้ได้กับศิลปะที่สร้างให้มีรูปทรงของมนุษย์เหมือนจริงตามธรรมชาติ หรือรวมไปถึง ศิลปกรรมที่ศิลปินเปลี่ยนแปลงหรือบิดผันรูปทรงธรรมชาติของมนุษย์บางส่วนด้วยก็ได้

มิติเชิงลวง หมายถึง การเขียนภาพทัศนมิติ (Perspective) ให้มีลักษณะภาพในการมอง บางอย่างแปลกไปจากธรรมชาติที่เรามองเห็นจริง การมองเห็นอาจจะมีความหมายที่บิดเบี่ยงไป จากภาพเดิมเมื่อมองแล้วจะเห็นเป็นภาพที่หลอกตาผิดสัดส่วน

มุมมองเมือง ในที่นี้หมายถึง มุมมองของสภาพสังคมหรือชุมชนเมืองที่มีรายละเอียดของ เรื่องราวคนที่หลากหลายรวมกัน เช่น มุมมองสภาพเศรษฐกิจ การคมนาคม อาคารบ้านเรือนที่มีใน ปัจจุบันประกอบเข้าด้วยกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. หาข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศึกษา ผลงานศิลปินและงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์จากรูปลักษณะมนุษย์ที่ใช้เทคนิคของทัศนมิติที่ลวงตา ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจความเป็นมาทั้งเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด ศึกษาลักษณะ กายวิภาคและบริบทของคนที่อยู่ในสังคมกรุงเทพมหานคร การศึกษาทบทวนสาเหตุ การเกิด ภาพลวงตา ลักษณะการเกิดภาพลวงตาแบบต่าง ๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์เพื่อนำประโยชน์จากรูป แบบความรู้ที่ได้มาประกอบกับแนวคิดของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ เพื่อกำหนดเป็นกรอบ แนวคิดในการวิจัย

2. กำหนดพื้นที่ และขอบเขตของข้อมูลที่ผู้วิจัยจะออกภาคสนามในการศึกษา และติดต่อ ประสานงานหน่วยงานหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3. ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลซึ่งผู้วิจัยได้เตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นเพื่อการเก็บข้อมูลดังนี้ สมุดจด บันทึกรูปปากกา เครื่องอัดเสียง กล้องถ่ายภาพนิ่ง กล้องถ่ายภาพเคลื่อนไหว สำหรับการเก็บข้อมูล แต่ละครั้งผู้วิจัยต้องวางตัวเป็นกลางเพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้มากที่สุด ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานวิจัยที่ทำการศึกษามากที่สุด

4. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อใช้ในการสร้างกรอบแนวคิด
5. สร้างกรอบแนวคิดและรูปแบบจากการศึกษาวิเคราะห์ การตีความ ลักษณะกายวิภาค บรรยายภาพที่ปราศจากเนื้อหาเรื่องราวของสภาพแวดล้อม และมุมมองทัศนมิติที่มีลักษณะลงตา เพื่อนำมาทดลองเป็นภาพร่างสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางศิลปกรรมให้ได้ตามแรงบันดาลใจของ แนวความคิด ตลอดจนการศึกษาเพื่อสังเคราะห์ผลงานที่ได้จากการทดลองนำมาสร้างสรรค์งาน ศิลปกรรม ให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากการนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปได้รับรู้และศึกษาด้วยการจัดนิทรรศการทางทัศนศิลป์
6. สร้างเครื่องมือ พัฒนาเครื่องมือ และหาคุณภาพเครื่องมือเพื่อจะใช้ในการเก็บข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
7. วิเคราะห์สิ่งที่ได้จากข้อมูลภาคสนาม สรุปทบทวนความแตกต่างของลักษณะข้อมูล ตรวจสอบความครบถ้วนและความถูกต้องของข้อมูล
8. สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างแบบร่างผลงานตามแรงบันดาลใจของแนวความคิด
9. สร้างผลงานสร้างสรรค์วิจัยในระยะที่ 1 และนำผลงานมาวิเคราะห์เพื่อหาปัญหา และ แนวการพัฒนาผลงานในระยะต่อไป
10. สร้างสรรค์ผลงานวิจัยในระยะที่ 2
11. เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์สู่สาธารณชนด้วยการจัดนิทรรศการ
12. ประเมินผลงานจากนิทรรศการ และวิเคราะห์ผล
13. เผยแพร่บทความวิจัยสร้างสรรค์ทางวารสารวิชาการ
14. สรุปผล อภิปรายผล และ แสดงข้อเสนอแนะ

การสร้างภาพร่างในงานวิจัย

การวางแผนการดำเนินงานสร้างสรรค์ผู้วิจัยแบ่งออกเป็นดังนี้

1. เก็บข้อมูลผู้คนด้วยการถ่ายภาพท่วงท่าในบริเวณพื้นที่ศึกษาได้แก่
 - ย่านธุรกิจที่มีผู้คนทำงานบริษัทอยู่หนาแน่นของย่านสีลม
 - ย่านที่มีการคมนาคมขนส่งหนาแน่นอย่างย่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ
 - ย่านชานเมืองของมีนบุรี
 ซึ่งจะเก็บข้อมูลเป็นระยะเวลา 3 ช่วง คือ ช่วงเช้าถึงเที่ยง ช่วงบ่าย และช่วงหัวค่ำ
2. การเก็บข้อมูลสถาปัตยกรรม เพื่อให้ผลงานมีความสมจริงในงานสร้างสรรค์ข้อมูลส่วนนี้ มีประโยชน์และทำให้รู้สึกถึงบรรยากาศของมุมมองเมืองใหญ่มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจะเก็บรายละเอียดของส่วนต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบการสร้างสรรค์ เช่น บันไดของสะพานลอย เสา ป้าย มุมอาคาร หรือ พื้นผิวของสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 3 : ภาพคนและสถาปัตยกรรมในพื้นที่ศึกษาวิจัย
(ที่มา : อดิสรณ์ สมนึกแทน 2563)

3 สรุปแนวความคิดของผลงานสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสังเกต ด้วยการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลภาพถ่าย นั้น ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการออกแบบแนวความคิดของผลงาน เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์งานวิจัย โดยจะมีการใช้รูปทรงกายวิภาคของคนที่อยู่ในบริบทของสังคมเมือง ซึ่งผู้วิจัยมีการออกแบบเพิ่มเติมในรายละเอียดของรูปทรงคนเพื่อจะใช้เป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราวของบริบทผู้คนใน

เมืองใหญ่ว่ามีบรรยากาศ และความรู้สึกแบบไหน มีท่วงท่าของผู้คนเป็นแบบใด และมีการใช้รูปทรงของสถาปัตยกรรมจากสถานที่จริงในมุมมองของเมือง โดยจะมีการตัดทอนและเพิ่มเติมรูปทรงเพื่อนำมุมมองบางส่วนมาใช้ประกอบกัน แล้วสร้างเป็นเรื่องราวภายในผลงานโดยใช้หลักการขององค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อเพิ่มให้เกิดความงามภายในผลงาน เช่น รูปทรงของบันไดทางเดินขึ้นลงของสะพานลอย บันไดทางเดินเข้าออกตัวอาคาร เพื่อใช้สื่อถึงทิศทางของการเดิน และเป็นการสื่อถึงสัญลักษณ์ของเวลาในการเข้าทำงานเลิกทำงานอีกด้วย และส่วนประกอบที่สำคัญในแนวความคิดอีกประการหนึ่งในผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย คือ จะมีการใช้เทคนิคของการลวงตาภายในผลงานด้วย ซึ่งการใช้เทคนิคนี้ผู้วิจัยต้องการที่จะผสมผสานรูปทรงต่าง ๆ ให้กลมกลืนกัน เช่น รูปทรงคนที่อยู่ภายในอาคารของสถาปัตยกรรมภายในงานให้รวมกันเป็นมุมมองที่เป็นหนึ่งเดียวกัน โดยมีการใช้ลักษณะโครงสร้างของพื้นที่ของระนาบสูงต่ำที่ไม่เท่ากันมาใช้เพื่อให้เกิดผลของเทคนิคลวงตานี้ด้วย

4. การสร้างรูปลักษณะมนุษย์ในงานวิจัย

จากการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลและการสัมภาษณ์ประชาชน ศิลปิน และนักวิชาการศิลปะ ได้มีแนวทางที่ได้องค์ความรู้ในงานศิลปะ เพื่อใช้ประกอบเป็นรูปลักษณะของมนุษย์ เพื่อให้เป็นรูปแบบที่เป็นเฉพาะตัวผู้วิจัย ดังนี้

4.1 การออกแบบในส่วนของศีรษะและใบหน้า จะมีความสำคัญกับงานวิจัย เพราะเป็นส่วนที่แสดงออกถึงการสื่ออารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมงานได้เข้าใจบรรยากาศของบริบทผู้คนภายในภาพ ผู้วิจัยจะมีการหาข้อมูลและศึกษาลักษณะใบหน้ารวมถึงโครงสร้างกระดูกบนใบหน้าบางส่วน เพื่อใช้ประกอบกับการร่างรูปแบบของสีหน้าตัวละครโดยตัวละครทุกตัวจะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน

หลักการที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยคือ รูปทรงของผู้คนในผลงานจิตรกรรมจะมีการตัดทอน (Distortion) ในส่วนของเส้นผมของมนุษย์ทุก ๆ คนจะไม่มีเส้นผม ทุกคนจะดูศีรษะล้านกันหมด ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เข้ามาใช้ในภาพ คือการซ้ำ เราจะรู้สึกได้ทันทีว่ารูปทรงมนุษย์ในผลงานจะมีความเหมือนกันและมีศีรษะที่เป็นจุดเด่นซ้ำ ๆ กันทั้งภาพ จากการซ้ำในผลงานสร้างสรรค์นี้นั้นมีความหมายที่แฝงไว้ นั่นคือ มนุษย์ทุกคนในสังคมมีบริบทของการใช้ชีวิตที่คล้ายคลึงกันตั้งแต่เข้าจรดเย็น และทำให้ผู้ชมงานรู้สึกถึงความผิดปกติของคนในภาพ

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

4.2 การออกแบบส่วนของลำตัวของผู้คนในงานวิจัย ต่อเนื่องจากศีรษะจะมีขึ้น ส่วนของกระดูกคอลงมาถึงกระดูกสันหลัง ผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เหนื่อย ล้า ของตัวละคร จึงออกแบบให้แผ่นหลังของตัวละครในงานวิจัยมีลักษณะโค้งเล็กน้อย เพราะ ประกอบกับการออกแบบศีรษะที่มีลักษณะใหญ่กว่าปกติ จึงทำให้ส่วนศีรษะมีน้ำหนักที่มากขึ้น ตัวละครจึงมีลักษณะก้มหน้าและแผ่นหลังโค้งเล็กน้อย ในส่วนของเสื้อผ้าที่สวมใส่ ผู้วิจัยออกแบบให้ ตัวละครในงานสร้างสรรค์สวมเสื้อเชิ้ต มีลักษณะรูปแบบของพนักงานในบริษัทและมีเสื้อทั้งแขน ยาวและแขนสั้นหรือมีการพับแขนเสื้อ ให้มีการเคลื่อนไหวกันไป

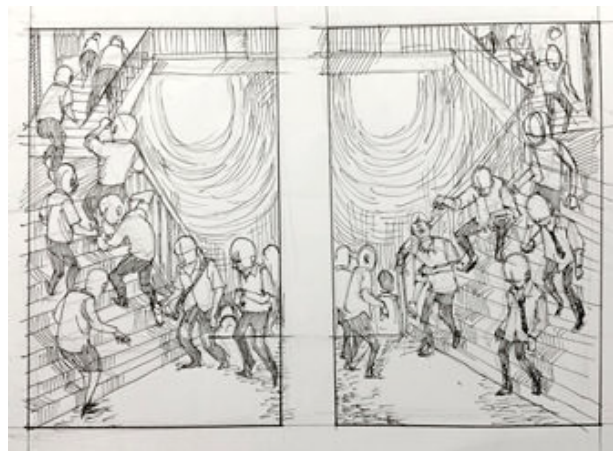


ภาพที่ 4 : ภาพร่างรูปลักษณะของมนุษย์ในงานวิจัย
(ที่มา : อดิสรณ์ สมนึกแทน 2563)

4.3 การออกแบบส่วนของแขนและมือ ผู้วิจัยนำข้อมูลจากภาพถ่ายที่ได้จากการ ลงพื้นที่วิจัยมาจัดท่วงท่าในสตูดิโอเพื่อถ่ายภาพของตำแหน่งแขนและมือ ให้ได้ท่าทางที่กลมกลืน กับส่วนลำตัวและส่วนหัว โดยมีการกำหนดท่วงท่าในอิริยาบถต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการถือของ การ แกว่งแขน ยกหรือจับสิ่งของต่าง ๆ เมื่อได้ข้อมูลภาพถ่ายในส่วนของท่วงท่าตัวละครครบถ้วนแล้ว ผู้ วิจัยจะนำรายละเอียดต่าง ๆ ไปถ่ายทอดเป็นงานสร้างสรรค์ โดยเขียนเก็บรายละเอียดของน้ำหนัก

แสงเงา และลักษณะกล้ามเนื้อที่ใกล้เคียงกับรูปถ่าย เพื่อให้ผลงานมีลักษณะเหมือนจริง และกลมกลืนกับส่วนอื่นของลำตัวมากที่สุด

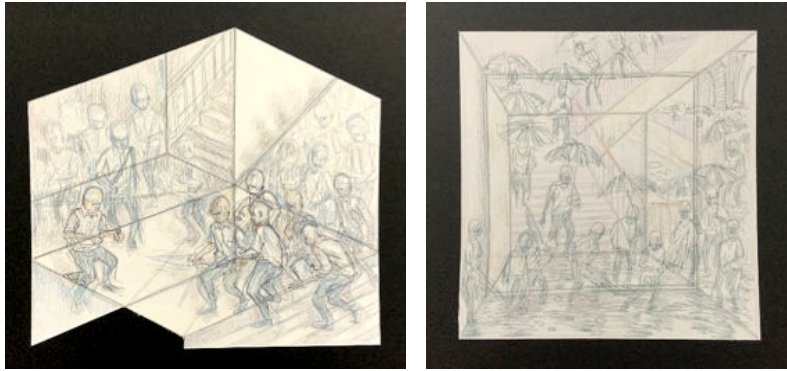
5 สร้างภาพร่างผลงานในระยะที่ 1 ผลงานภาพร่างในระยะที่นี้ เป็นการเน้นความเคลื่อนไหวของรูปทรงมนุษย์อยู่ในกรอบภาพที่แยกออกจากกันเป็น 2 กรอบ ซึ่งความเด่นชัดของการแสดงออกยังอยู่ที่จินตภาพจากผู้คนในอริยบทต่าง ๆ ร่วมกับโครงสร้างของสถานที่ในระนาบแบน โดยกำหนดเส้นร่วมกับรูปทรงสร้างทิศทางการมองให้เป็นองค์ประกอบเดียวกัน ยังขาดในเรื่องของมิติลวงตา



ภาพที่ 5 : ภาพร่างผลงานในระยะที่ 1
(ที่มา : อดิสรณ์ สมนึกแทน 2563)

5.1 ภาพร่างผลงานในระยะที่ 2 ขั้นที่ 1 ผลงานในระยะที่ 2 ขั้นที่ 1 นี้เริ่มมีการใช้โครงสร้างของสถาปัตยกรรมร่วมกับทฤษฎีลวงตาของลูกบาศก์เนกเกอร์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ บนระนาบของพื้นภาพที่มีความเป็น 3 มิติ โดยใช้เส้นในแต่ละด้านเชื่อมต่อเข้ากันเป็นโครงสร้างใหญ่เพื่อกำหนดขอบเขตในการมอง และสร้างเรื่องราวให้เกิดจินตภาพด้วยการใช้รูปทรงของผู้คน เพื่อแสดงออกตามจุดมุ่งหมาย

5.2 ภาพร่างผลงานในระยะที่ 2 ขั้นที่ 2 ในส่วนของภาพร่างผลงานระยะที่ 2 ขั้นที่ 2 นี้ก็ยังคงคล้ายกับภาพร่างผลงานในระยะที่ 2 ขั้นที่ 1 แต่มีความแตกต่างกันตรงระนาบของพื้นผลงานที่มีความสูงต่ำเป็น 3 มิติมากขึ้น จึงทำให้เกิดความลวงตามากขึ้นตามไปด้วย หากมองจากด้านข้างผลงานก็จะเห็นเรื่องราวของผู้คนบนความแตกต่างของระนาบอย่างชัดเจน



ภาพที่ 6 : ภาพร่างผลงานในระยะที่ 2 ชั้นที่ 1 และ 2
(ที่มา : อติสรณ์ สมนึกแทน 2563)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 1 แนวความคิดงานสร้างสรรค์ขึ้นที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการทำงานของคนในสังคมโดยจะมีผลงานอยู่ด้วยกัน 2 ชั้น วางต่อกัน ด้านซ้ายบรรยากาศสีจะเป็นช่วงเวลาเช้าจะเป็นสีในโทนน้ำเงิน ร่วมกับองค์ประกอบของภาพเป็นกลุ่มรูปทรงคนกำลังเดินขึ้นบันได ส่วนผลงานด้านขวาบรรยากาศของภาพจะเป็นช่วงเวลาเลิกงาน ผู้วิจัยจึงใช้สีเป็นโทนแดงเข้มขึ้น องค์ประกอบของภาพก็จะเป็นกลุ่มรูปทรงคนกำลังเดินลงบันได เมื่อจัดวางรูปทั้ง 2 เชื่อมต่อกัน จะแสดงเรื่องราวที่สอดคล้องกัน เป็นวงกลมเหมือนวัฏจักรของชีวิตผู้คน



ภาพที่ 7 : ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ระยะที่ 1
(ที่มา : อติสรณ์ สมนึกแทน 2563)

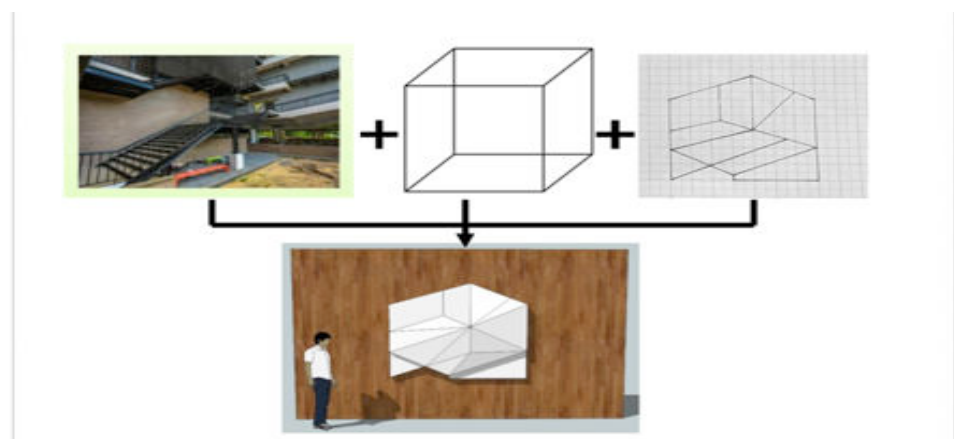
2. สรุปผลงานเพื่อพัฒนา ในผลงานระยะที่ 1 นี้ ยังมีเทคนิคลงตาไม่มากนักเพราะเป็นเพียงการใช้หลักองค์ประกอบหมุนเป็นวงกลมบนพื้นของผ้าใบและวาดลงบนเฟรมซึ่งจะไม่สามารถทำให้เทคนิคลงตามีผลต่อการรับรู้มากนัก ผู้วิจัยจึงคิดรูปแบบเพื่อพัฒนารวมวิธีการลงตาเพิ่มเข้าไปในผลงานระยะต่อไป ด้วยการเพิ่มระยะสูงต่ำของโครงสร้างให้มีระนาบที่ไม่เท่ากันและผสมกับจิตรกรรม 2 มิติ เพื่อให้มีความตรงกับจุดมุ่งหมายมากยิ่งขึ้นและจะสามารถเพิ่มความน่าสนใจของผลงานได้มากขึ้นอีก

3. การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 2 หลังจากวิเคราะห์ผลงานในระยะแรกแล้วจะเห็นได้ว่ายังมีลักษณะการลงตาไม่มากนัก ผู้วิจัยจึงกำหนดขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

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

3.2 นำทฤษฎีความลงตามาใช้ร่วมกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมในมุมมองเมืองตามจุดมุ่งหมายที่ได้กล่าวมาข้างต้นในการสร้างภาพร่าง นั่นคือการใช้ ลูกบาศก์เนกเกอร์ (Necker Cube) เป็นภาพลงตาโครงสร้างของลูกบาศก์ จะสามารถทำให้เกิดมุมมองและจินตภาพได้หลายมุม สร้างความน่าสนใจให้กับผลงานมากยิ่งขึ้น

3.3 การเพิ่มภาพค่าน้ำหนักแสงและเงา เพื่อสร้างมิติลงตาควบคู่กันไปกับโครงสร้างลูกบาศก์ ดังที่นักวิชาการศิลปะได้นำเสนอไว้ในเรื่อง รูปทรงและพื้น (Figure and Ground) และจะทำงานร่วมกันได้ก็ต้องมีทัศนธาตุ (Elements) เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดมิติภาพภาพลงตาต่าง ๆ



ภาพที่ 8 : แสดงขั้นตอนการผสมของเส้นและรูปทรงจนเกิดเป็นโครงสร้างของผลงาน
(ที่มา : อดิสรณ์ สมนึกแทน 2563)

3.4 ดำเนินการร่างลายเส้นภาพด้วยดินสอลงบนโครงสร้างของงาน โดยจะร่างรูปทรงของคนลงไปเป็นภาพก่อนในขั้นแรก ต่อจากนั้นจึงร่างพื้นหลังในส่วนที่เป็นสถาปัตยกรรม เช่น บ้านโดและมุมกำแพง เพื่อให้ภาพสมบูรณ์ขึ้น

3.5 เมื่อร่างภาพด้วยดินสอเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยเริ่มระบายสีอะคริลิกบริเวณทางเกงของคนก่อน โดยใช้สีน้ำเงินเข้ม ผสมกับน้ำบาง ๆ ซึ่งคุณลักษณะของสีอะคริลิกสามารถระบายได้ทั้งแบบทึบแสงถ้าใช้แบบเข้มข้น และสามารถระบายแบบโปร่งแสงได้ถ้าผสมน้ำในปริมาณมาก ผู้วิจัยเลือกใช้การระบายแบบโปร่งแสงทำให้สามารถสร้างเทคนิคเป็นพื้นผิวได้ง่าย และยังคงมีบรรยากาศของสีแสดงให้เห็นเด่นชัด เมื่อระบายสีในส่วนของน้ำหนักก่อนบนทางเกง ครบจึงลงน้ำหนักที่สอง และน้ำหนักเข้มที่สุดมากขึ้นตามลำดับ โดยจะเน้นและแสดงรอยยับเสื้อผ้าของตัวรูปทรงคนที่อยู่ในระยะหน้าให้เด่นชัดกว่าส่วนอื่น

3.6 ทำการระบายสีของเสื้อโดยจะมีกรรมวิธีคล้ายคลึงกับการลงสีทางเกงจะมีการใช้น้ำหนักของสีที่บางเบากว่าแต่จะแสดงร่องรอยความยับของผ้าที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวในลักษณะ ต่าง ๆ มากกว่าในส่วนของทางเกง

3.7 ในส่วนของการควบคุมกลุ่มสีในผลงานเพื่อที่จะระบายสีผิวของผู้คน เสื้อผ้า รวมถึงพื้นหลัง สถาปัตยกรรมนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีสีในแบบสี่ตรงข้ามข้างเคียงทั้ง 2 ด้าน (Tetradic) โดยจะใช้สีส้มและระบายลงบนผิวของคนด้านหน้าเพื่อสร้างความเป็นเด่น และอยู่คู่กับสีเขียวอ่อน ในสีของคนที่อยู่ใกล้เคียงกัน และสีส้มบนผิวของผู้คนที่อยู่ระยะไกลออกไป และทำการลดทอนค่าน้ำหนักตามระยะความใกล้เข้มไกลอ่อน รวมถึงสีฟ้าแทรกอยู่ในส่วนของเสื้อผ้าและพื้นผิวของสีพื้น ในปริมาณสีร้อน 20% และสีเย็น 80%

3.8 การสร้างพื้นผิวเพื่อแสดงถึงความแตกต่างระหว่างผู้คนกับพื้นผิวอาคาร กำแพงและบ้านโด ด้วยใช้เทคนิคการระบายแบบแต้มด้วยสีบาง ๆ จนเกิดเป็นชั้นสีทับซ้อนขึ้นมา แสดงให้เห็นถึงความหยาบของผิววัตถุ และรอยยับของเสื้อผ้านร่างกายผู้คน

3.9 พิจารณาความสมบูรณ์ของผลงาน ในเรื่องของสี น้ำหนักต่าง ๆ รายละเอียด จุดเด่น จุดรอง ลักษณะผิว และทิศทางการเคลื่อนไหวของรูปทรงผู้คน เพื่อแต่งเพิ่มเติมด้วยการคัตเน้นให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากที่สุด จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์และสรุปผลที่เกิดขึ้นจากผลงาน สร้างสรรค์ ได้แก่ การใช้ทัศนธาตุ (Elements) โครงสร้างและทิศทางการเคลื่อนไหวของรูปทรงคุณค่าของผลงานสร้างสรรค์และการใช้วัสดุและเทคนิควิธีการ รวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในการวิจัยและสร้างสรรค์ เพื่อนำข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขในโอกาสต่อไป



ภาพที่ 9 : ขั้นตอนการระบายสีและการเน้นค่าน้ำหนักสีแต่ละขั้นตอน
(ที่มา : อติสรณ์ สมนึกแทน 2563)



ภาพที่ 10 : ผลงานชิ้นที่ 1 ที่เสร็จสมบูรณ์
(ที่มา : อติสรณ์ สมนึกแทน 2563)



ภาพที่ 11 : ผลงานชิ้นที่ 2 ที่เสร็จสมบูรณ์
(ที่มา : อติสรณ์ สมนึกแทน 2563)

วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์

จากการศึกษาและวิเคราะห์ทัศนธาตุโครงสร้างทิศทางการเคลื่อนไหวของรูปทรงและองค์ประกอบของผลงานมีพัฒนาการที่ชัดเจนขึ้นอย่างมาก และผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

รูปทรง (Form)

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

เส้น (LINE)

ในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้จะมีการใช้เส้นอยู่ 2 อย่าง ได้แก่ เส้นของโครงสร้างที่มีความสูงต่ำต่างกัน เส้นโครงสร้างนี้จะใช้เป็นความรู้สึกของส่วนของสถาปัตยกรรมของมุมมองเมือง เราจะเห็นความชัดเจนของส่วนต่าง ซึ่งจะแบ่งได้เป็น 2 ส่วน เป็นเส้นที่ผู้วิจัยเอามาใช้ก็คือ เส้นจากการเส้นวงตาของลูกบาศก์เนกเกอร์ ซึ่งเส้นวงตานี้จะทำให้เกิดมุมของห้องขึ้นมา และการเกิดการทับซ้อนของรูปทรงคนให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น และเส้นรอบนอกของโครงสร้างจะแสดงโครงสร้างของสถาปัตยกรรมของเมืองซึ่งจะมีรูปแบบเป็น (Free Form) ซึ่งมีรูปแบบที่จะทำให้โครงสร้างของงานมีความรู้สึกของมุมมองเมืองได้มากกว่าที่จะสร้างสรรค์งานบนเฟรมสี่เหลี่ยมที่เคยทำมาในผลงานที่ 1

พื้นผิว (TEXTURE)

พื้นผิวในงานวิจัยจะมีส่วนสำคัญในการแสดงออกของงานทั้งพื้นผิวของพื้นหรือกำแพง ผู้วิจัยได้ถ่ายภาพเพื่อหาข้อมูลและใช้การลงสีให้เป็นแบบไม่เรียบ เพื่อให้สีเกิดร่องรอยของที่แปรงในหลายจุดของภาพ ซึ่งการทำพื้นผิวให้เหมือนบรรยากาศจริงต้องผสมโดยใช้สีในโทนออกสีเทา เพื่อให้สีของพื้นผิวใกล้เคียงกับของจริงตามข้อมูลมากที่สุด

แสงและเงา (LIGHT & SHADE)

การที่จะวาดแสงและเงาในงานวิจัยให้ได้ใกล้เคียงของจริง ผู้วิจัยต้องเริ่มจากการจัดหุ่นของคนแล้วใช้แสงฉายเพื่อให้ได้รูปแบบเหมือนของจริง เมื่อได้ภาพตามที่คุณผู้วิจัยร่างไว้ จึงนำภาพต้นแบบนั้นมาวาดลงบนผลงาน ซึ่งตัวละครของคนในภาพนั้นมีการถ่ายเป็นข้อมูลไว้ก่อนทุกตัวละครทั้งรูปแบบของส่วนที่โดนแสง ส่วนของเงา เสื้อผ้า จุดที่เงาตกกระทบบนพื้น เพื่อสร้างให้มิติของรูปทรงของคนประสานและกลมกลืนกัน

กายวิภาค (ANATOMY)

ในผลงานการวิจัยชุดส่วนสำคัญยิ่งในงานคือรูปแบบของลักษณะรูปลักษณะของมนุษย์ นั่นคือกายวิภาคของคนเมืองที่ประกอบกันในผลงาน ซึ่งจากการลงพื้นที่ศึกษาหาข้อมูลในงานวิจัยพบว่าผู้คนจะมีความเครียดในการทำงาน อีกทั้งในช่วงเวลาเช้าจะมีการรีบเร่งในการเดินทาง ทำให้ช่วง

เวลาดังกล่าวสีหน้าและท่วงท่าจะมีความตึงเครียด เช่น การดูนาฬิกาข้อมือบ่อยครั้งในช่วงกำลังเดินทางไปทำงาน ส่วนช่วงเวลาเย็นหรือหัวค่ำจะมีการตึงเครียดน้อยลง แต่จะมีการแสดงอารมณ์ของการเหนื่อยล้าออกมาให้เห็น เช่น ตอนยืนรอรถประจำทาง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยจับท่วงท่าของคนในสังคมเมืองแล้วร่างภาพ เพื่อหารูปแบบของรูปทรงคนเพื่อนำมาใช้ในการแสดงความรู้สึกของผลงานวิจัย ซึ่งจะเห็นกายวิภาคของคนในผลงานมีท่วงท่าที่เหนื่อยล้า ขาของรูปทรงกายวิภาคมีการย่อเพื่อรับกับการเดินในแบบซ้ำ ๆ หลังจะมีอาการโค้งเล็กน้อยเพื่อรับกับการย่อของขา ส่วนศีรษะบางคนในผลงานและมีลักษณะการก้มศีรษะลง และใบหน้าจะมีการแสดงอาการเหนื่อยล้าด้วยการแสดงออกของคิ้วและการหลับตา ในส่วนของเสื้อผ้าที่สวมใส่ผู้วิจัยจะออกแบบเป็นเสื้อเชิ้ตแบบชุดทำงานและไม่บ่งบอกเพศ แต่ใช้รูปลักษณะของมนุษย์เพื่อบอกว่าเป็นตัวแทนของคนทำงานในเมือง

การลวงตา (OPTICAL ILLUSION)

ในผลงานการสร้างสรรศิลปะที่ 2 การใช้เทคนิคของโครงสร้างกับผลงานมากขึ้น คือมีการต่อเป็นโครงสร้างไม้ให้มีเหลี่ยมและมุมตามแบบภาพร่างของรูปทรงปริมาตรแล้ว ผู้วิจัยวาดรูปทรงของรูปลักษณะมนุษย์บนโครงสร้างรวมทั้งรายละเอียดอื่น ๆ เมื่อดูผลงานจริงจะเห็นว่ารูปทรงของมนุษย์จะเกิดระนาบที่เอียงไปตามโครงสร้างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพราะเมื่อมองจากภาพด้านหน้าในระยะที่ไกลออกไปจะเห็นว่าภาพจะเสมือนวาดอยู่บนพื้นระนาบปกติ แต่เมื่อเข้าไปในระยะที่ใกล้ผลงานนั้น จะเห็นว่ารูปทรงของมนุษย์มีความเอียงและบิดเบี้ยวไปตามโครงสร้าง ซึ่งภาพมนุษย์ในบางจุดอาจจะอยู่ระยะลึกเข้าไปแต่บางจุดจะอยู่ในระยะผลัดออกมา โครงสร้างหลักของผลงานชิ้นนี้จะเห็นว่าเป็นโครงสร้างของห้องที่เป็นรูปทรงลูกบาศก์สี่เหลี่ยมมีน้ำหนักร่วมกัน 3 ด้าน คือน้ำหนักที่โดนแสง น้ำหนักกลาง และน้ำหนักเข้มที่อยู่ในมุมมืดของอาคาร ซึ่งจากที่กล่าวมานั้นน้ำหนักทั้ง 3 ด้าน คือการสื่อถึงช่วงเวลาใน 1 วัน และที่ผู้วิจัยสร้างโครงสร้างปริมาตรซึ่งสื่อถึงอาคารและสถาปัตยกรรมโดยวาดรูปลักษณะมนุษย์ลงบนโครงสร้างเพื่อสื่อให้เห็นถึงการติดตัวของภาระหน้าที่ที่ต้องติดอยู่กับหน้าที่การงาน การเดินทางที่หนาแน่น ภาระอันตึงเครียดและความเหนื่อยล้าที่ติดอยู่ในจิตใจผสมผสานกันอย่างลงตัว

สรุปผลการวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ผลงานวิจัยเรื่อง รูปลักษณะมนุษย์ การสะท้อนจินตภาพในมิติมุมมองเมือง เป็นการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นจากแรงบันดาลใจ ซึ่งมีทั้งจากประสบการณ์ของผู้วิจัยต่อสังคมเมือง การได้เห็นและได้รับฟังข่าวสารในปัจจุบันเกิดความรู้สึกสะท้อนใจและเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อจะสะท้อนสังคมของเมืองใหญ่ ประกอบกับการได้ศึกษาและทดลองใช้หลักการของทฤษฎีภาพลวงตาเพื่อให้ผลงานมีมิติมากยิ่งขึ้นจนทำให้เกิดรูปแบบเฉพาะตัวที่ชัดเจน ซึ่งผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นการใช้เทคนิค ทั้งแบบจิตรกรรมที่ใช้รูปลักษณะของมนุษย์ผสม

ผลงานกับโครงสร้างของวัตถุซึ่งเป็นพื้นที่ต่างระดับ ทำให้รูปลักษณะของมนุษย์เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นและจากการทำงานในระยะแรกผลงานยังเป็นการสร้างสรรค์บนเฟรมผ้าใบในรูปแบบเดิมและเมื่อผู้วิจัยพัฒนาแนวคิดด้วยการผสมเทคนิคลงตา ทำให้เกิดการค้นคว้า ศึกษาข้อมูลเพื่อจะพัฒนาแบบร่างภาพผลงานสร้างสรรค์โดยมีการใช้เส้นที่ลงตาของลูกบาศก์มาใช้เป็นโครงสร้าง ทำให้เกิดการนำรูปทรงเรขาคณิตมาประยุกต์สร้างโครงสร้างได้หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งทำให้การทำงานสร้างสรรค์เกิดความสนุกมากยิ่งขึ้นในงานระยะที่ 2 ซึ่งจากการสร้างสรรค์และนำเสนอในรูปแบบดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ได้นำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ที่ไม่ซ้ำรูปแบบเดิมของสี่เหลี่ยมบนเฟรมในพื้นระนาบ ซึ่งโครงสร้างของพื้นระนาบที่สูงต่ำเป็นมุมเหลี่ยมต่างระดับกัน ทำให้ผลงานจิตรกรรมดูน่าสนใจ และเป็นมิติสูง ต่ำ ลึกมากกว่าเดิม

2. ได้ค้นพบถึงแนวความคิดของมุมมองเมืองผ่านการเล่าเรื่องของช่วงเวลา โดยใช้แผ่นพื้นของมุมที่ใช้โครงสร้างปริมาตรที่สื่อถึงโครงสร้างสถาปัตยกรรม และสัมพันธ์กับรูปลักษณะของมนุษย์ได้แปรเปลี่ยนรูปทรงไปตามสภาพของโครงสร้างลงตาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. ได้ออกแบบลักษณะทางกายวิภาคของมนุษย์ที่ใช้ชีวิตในเมืองใหญ่ โดยใช้ข้อมูลจากบริบททางสภาพแวดล้อมของสังคมเมือง ผลงานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องนี้อาจจะทำให้สังคมได้ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตและเห็นถึงสถานะที่เป็นอยู่ในปัจจุบันของสังคมเมืองทุกวันนี้

ผลงานวิจัยชุดนี้ยังเป็นการบอกเล่าแง่มุมพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพมหานคร และเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของสังคมที่ยังมีอยู่เพื่อจะให้ผู้ชมเกิดความตระหนักถึงแง่มุมปัญหาในสังคม ซึ่งปัญหานั้นยังคงมีอยู่ในสภาพสังคมของเมืองใหญ่

อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ได้ก่อให้เกิดการค้นหาแนวทางเฉพาะด้านขึ้นมาใหม่ตามแนวความคิดที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งลักษณะของโครงสร้างในลักษณะมุมเหลี่ยมที่ได้จากการออกแบบรูปทรงของปริมาตร อาจจะยังทำให้ลงตาได้ไม่มากนักถ้าโครงสร้างยังมีระนาบไม่สูงต่ำมาก ดังนั้นการจะทำให้มีเทคนิคที่ลงตาจะต้องมีระนาบที่สูงต่ำมากขึ้น และต้องมีการวางแผนในการวาดรูปของมนุษย์บนพื้นโครงสร้างเพื่อให้ประสานกลมกลืนกัน จึงต้องทดลองเพื่อให้รูปทรงและวัสดุลงตัวอันจะเป็นประโยชน์ในการทำงานเพื่อพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฬาลักษณ์ อามาศสมบุญ. (2562). ภาพลวงตามนุษย์. จาก <http://comm-artsmasu.com/> ภาพลวงตา กับ มนุษย์.
- ชลูด นิยมเสมอ. (2534). องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญรักษ์ กาญจนวรรณชัย. (2549). เทคโนโลยีวัสดุ. 2549 เมษายน-มิถุนายน ฉบับที่ 43. กรุงเทพฯ : แนวทางเศรษฐกิจ.
- เวธกา เสวครบุรี. (2554). โครงการวิจัยแนวทางการฟื้นฟู และสืบสานวัฒนธรรมประเพณีของชาวกะเหรี่ยงบ้านไร่ป่า ตำบลห้วยเขย่ง อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี.
- สุชาติ เกาทอง. (2558). ทักษะศิลป์กับมนุษย์ การสร้างสรรค์และสุนทรีย์ภาพ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์.
- BAARS, P. M. (2014). Illusion Confusion: The Wonderful World of Optical Deception. China : Thames & Hudson.