



การทับซ้อน ซ่อนอยู่ของสีในแสง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงานลิขสิทธิ์

โดย

นายศิวะเวช ทองใบใหญ่

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ (สื่อผสม)
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562

การทับซ้อน ซ่อนอยู่ของสีในแสง

โดย

นายศิวะเวช ทองใบใหญ่

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ (สื่อผสม)

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้ศิลปินพันธ์
เรื่อง “การทับซ้อน ซ่อนอยู่ของสีในแสง” เสนอโดย นายศิเวเวช ทองใบใหญ่ เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกสื่อผสม

.....

(ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง)

คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

...../...../.....

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทนี ศรีพัฒนานันทกุล

คณะกรรมการตรวจศิลปินพันธ์ ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.ปริญญาภัทร์ นิธิภัทรอนันต์)

...../...../.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนลิขสิทธิ์
กรรมการ
(อาจารย์นพไชย อังควัฒนะพงษ์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทนี ศรีพัฒนานันทกุล)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ทวีวิทย์ กิจธนสุนทร)

...../...../.....

..... กรรมการและเลขานุการ

(อาจารย์คงศักดิ์ กุลกลางดอน)

...../...../.....

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การทับซ้อน ซ่อนอยู่ของสีในแสง
ชื่อนักศึกษา	นายศิวะเวช ทองใบใหญ่
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ (สื่อผสม)
ปีภาคศึกษา	2562

บทคัดย่อ

สีเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้ทางสายตา โดยเรามักรับรู้รายละเอียดเนื้อหาของผลจิตรกรรมผ่านสี อย่างไรก็ตาม การรับรู้ของมนุษย์ก็ไม่สามารถทำได้ผ่านการมองเห็นเพียงอย่างเดียว ประเภทและกายภาพของสีที่จะถูกสะท้อนเข้าดวงตาของเรานั้น ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของวัตถุที่แสงไปตกกระทบ เช่น ความดูดซับแสง ความสะท้อนแสง และคุณสมบัติในการส่องผ่าน ซึ่งจะสรุปได้ง่ายๆว่า เมื่อแสงไปโดนวัตถุแล้วก็จะเกิดเป็นสีต่างๆที่สะท้อนเข้าตาเรา ซึ่งสีที่เกิดจากแสงที่ตกกระทบกับวัตถุนั้น อาจส่งผลกระทบต่อความอารมณ์รู้สึกของมนุษย์ได้

เนื่องจากความสนใจด้านศิลปะของข้าพเจ้าในการรับรู้ที่เกิดจากแสงทั้งแสงธรรมชาติและแสงไฟจากแอลอีดีขึ้นข้าพเจ้าจึงมองดูด้วยความพิจารณาหากเรารับรู้ได้เพียงแค่มองเห็นเราอาจเข้าใจว่าแสงนั้นไม่ใช่ของแข็งของเหลวหรือก๊าซ คำถามนั้นทำให้ข้าพเจ้ารู้ได้ใหม่ว่าเราจะสามารถถ่ายทอดแสงนี้เพื่อรับรู้ว่าเป็นหนึ่งในสามสิ่งนี้ด้วยวิธีการสร้างภาพข้อมูลทางวิธีการศิลปะ สิ่งนี้เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าใช้แสงสีต่างๆเหล่านี้เพื่อสร้างการรับรู้ของผ่านความเข้าใจสถานะขององค์ประกอบทางศิลปะและทำให้การมองเห็นของผู้ชมเห็นสีและแสงที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นเพื่อสร้างการรับรู้ใหม่ผ่านงานศิลปะ

Thesis Title Hidden overlap of colors in light
Name Mr. Siwawet Thongbaiyai
Concentration Visual Arts (Mixed Media)
Academic Year 2019

Abstract

Color is the characteristic of visual perception, People usually recognize elements and details of each art or painting through Colors. However, the human's perception cannot be completely perceived by the colors alone. Color categories and physical specifications of color are associated with objects through the wavelength of the light that is reflected from them. This reflection is governed by the object's physical properties such as light absorption and emission spectra. Or we could say that most objects get their color from light shining on them, which can be impacted on human's mood and feelings

I intend to create a piece of art which can be perceived mixed feelings and changing states of mind all in one piece of art. Due to my attentiveness and curiosity in the perception caused by light, both natural light and artificial light from LED, I intend to display those light in order to understand elements of art and exhibit the perplex way of light and colors in a different perception through this art

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง การทับซ้อน ซ่อนอยู่ของสีในแสง ทำให้ข้าพเจ้าเคารพในตนเองที่มีความ พยายามในการคิดและสร้างสรรค์ลงมือทำอย่างเต็มที่ กล้าที่จะทำเทคนิคที่ทำท่ายตนเองและมีวินัยใน การทำงาน ผลงานศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีเพราะมีอาจารย์ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาช่วยชี้ดเกล้า เรียบเรียงความคิดและความเอาใจใส่ของอาจารย์ที่ปรึกษา มาโดยตลอด ขอขอบคุณคณะกรรมการควบคุมการตรวจศิลปนิพนธ์ที่ให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงผลงาน ขอขอบคุณ สถาบันการศึกษาและคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ และเพื่อนที่ร่วมใช้ชีวิตในการเรียน ร่วม ผลักดัน แข่งขันแลกเปลี่ยน เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานและความคิด สุดท้ายข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ให้การสนับสนุนในทุกเรื่องที่ข้าพเจ้าสนใจใน การการศึกษาให้ข้าพเจ้ามีชีวิตเป็นอยู่ที่สบาย ช่วยให้คำปรึกษาตลอดโยนด้วยความรักที่บริสุทธิ์เสมอมาจนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร สว่างลิขสิทธิ์

ศิวะเวช ทองใบใหญ่

คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของศิลปนิพนธ์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกสื่อผสม ปีการศึกษา 2562 ของคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีวัตถุประสงค์ในการเขียน เพื่ออธิบายถึงขั้นตอนและกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ตามหัวข้อ “การทับซ้อน ซ่อนอยู่ของสีในแสง” ตั้งแต่ขั้นตอนการศึกษา หาแรงบันดาลใจ การคิดวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลไปสู่การแสดงออกด้วยผลงานศิลปะ การแก้ปัญหาและการพัฒนาผลงาน ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือศิลปนิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์ไม่มากนักน้อยต่อผู้ที่สนใจและเป็นแนวทางในการศึกษาต่อไปได้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สกว. นลช. สทธี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
คำนำ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญภาพ.....	ซ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
ขอบเขตของโครงการ.....	2
วิธีการศึกษา.....	2
แหล่งข้อมูล.....	3
อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำศิลปนิพนธ์.....	3
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	4
จิตวิทยาการมองเห็นสี.....	4
ปฏิกิริยาของสีทางด้านวิทยาศาสตร์.....	8
เจมส์ เทอร์เรลล์.....	19

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ลีโอวิลลาเรียล.....	21
แดน ฟลาวิน.....	23
3 ว่าด้วยการพัฒนา และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	24
ขั้นตอนหาข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา.....	24
บทบาทของ ศิลปะ ความเชื่อ(จิตใต้สำนึก) สุขภาพจิต(จิตวิทยา, จิตเวช).....	24
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	26
ขั้นตอนการร่างภาพ.....	26
ขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน.....	27
ขั้นตอนการสรรหาวัสดุ.....	29
ขั้นตอนการติดตั้งผลงาน.....	32
การประกอบแผงไฟled.....	32
การประกอบกล่องอะคริลิค.....	32
4 วิเคราะห์ผลงาน พร้อมทั้งอภิปรายความต่อเนื่อง และพัฒนาการของผลงาน.....	34
การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปะนิพนธ์ระยะที่ 1.....	40
การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.1.....	40
การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปะนิพนธ์ระยะที่ 2.....	43
การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2.....	43
การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปะนิพนธ์ระยะที่ 3.....	46

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	
5	สรุปการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....49
บรรณานุกรม.....	51
รายชื่อผลงานศิลปนิพนธ์.....	52
ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	53

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1. ตัวอย่างของภาพติดตา หากจ้องมองสีเขียวที่อยู่ทางด้านซ้ายเป็นระยะเวลา 30	8
2. การผสมสีแบบบวก.....	111
3. วงสีธรรมชาติ.....	133
4. ภาพวงสีแยกระหว่างสีอ่อนกับสี	144
5. งานค้นคว้าทฤษฎีสีของมันเชล	155
6. วงสี Hue.....	177
7. การแบ่งวงสีของมันเชล	188
8. James Turrell, Breathing Light 2013.....	200
9. Conway's Game of Life.....	222
10. Leo Villareal, Flag 2008	222
11. Dan Flavin, untitled (for Leo Castelli at his gallery's 30th anniversary).....	233
12. ภาพร่าง 1	28
13. ภาพร่าง 2	28
14. ภาพร่าง 3	28
15. แผงไฟแอลอีดี.....	300
16. ด้านหลังของแผงไฟแอลอีดี	311
17. แผงไฟแอลอีดี	311
18. แผงวงจร	333
19. กล่องที่ประกอบจากอะคริลิค	333
20. ชื่อ สวัสดิ์ (งานสรุปวิชา Creative ปี 3).....	344
22. ชื่อ Untitled Visual.....	355
21. ชื่อ Untitled Visual.....	355
23. Finding the news	366

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
24. แสงสีภายในงาน The Buddhist Tower	367
25. Central Pillar	38
26. Funny Sculpture With Laser Reflection	39
27. Mark Rothko Blue and Grey , 1962	361
28. Mark Rothko, Yellow and Blue (Yellow, Blue on Orange) 1955	361
29. Josef Albers, Through the Dusk (Homage to the square)	362
30. การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.1	362
31. การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.1	363
32. ภาพการทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2	364
33. ภาพการทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2	364
34. ภาพการทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2	45
35. ภาพการทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2	46
36. ภาพการทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2	47
37. การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2	47
38. การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2	48

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แรกเริ่มการรับรู้ผ่านการมองเห็นของมนุษย์ แสงทำให้การรับรู้ต่อที่ว่างเปลี่ยนแปลงไป เกิดเป็นรูปร่างของวัตถุ จากแสง เงา และสีได้นั้นจำเป็นต้องพึ่งพาแสงที่มาจากแสงจาก ธรรมชาติ แสงจากธรรมชาตินั้นมนุษย์ไม่สามารถบังคับควบคุมได้ทำให้ความเข้าใจของแสงต่อ มนุษย์มักยึดโยงอยู่กับพระเจ้าหรือสิ่งเหนือธรรมชาติ ในปลายปีศตวรรษ ที่ 19 นั้นมนุษย์ได้คิดค้นไฟฟ้าและต่อมาได้ผลิตหลอดไฟแบบไส้ได้เป็นครั้งแรก ซึ่งทำให้เกิดความ เปลี่ยนแปลงเป็นวงกว้าง ไม่ว่าจะเป็นการใช้ไฟในครัวเรือนความปลอดภัยบนท้องถนนและอื่นๆ ต่อมาการผลิตในอุตสาหกรรมแรกที่เอาไฟฟ้ามาใช้คือการบันทึกภาพวิดีโอ ทำหนังซึ่งทำให้มนุษย์นั้นได้เริ่มต้นเข้าสู่ยุคสื่อสารมวลชนซึ่งทำให้ความเข้าใจต่างๆที่มนุษย์มีต่อแสงนั้นได้ แตกต่างออกไป จากเดิมที่มีแนวคิดที่แสงนั้นไม่สามารถควบคุมได้ค่อยๆเกิดการเปลี่ยนแปลง ต่อมาในงานศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ โฟลอมเพรสชันนิสม์ ได้มีการนำหลักวิทยาศาสตร์ ที่ว่าด้วยแสงสีขาวนั้นเมื่อผ่านปริซึมทำให้เกิดเป็นสีต่างๆ 7 สี จึงทำให้ความเข้าใจว่าแสงนั้นมีสีขาว นั้นได้แตกต่างออกไปจากเดิมทำให้บุคคลความแตกต่างจากยุคที่ผ่านมาผนวกด้วยแนวคิดทาง วิทยาศาสตร์นั้นเริ่มมีผลต่อความคิดการสร้างงานศิลปะ ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีนั้นได้มีการพัฒนาไปอย่างมากได้มีศิลปินหลายคนได้นำแสงไฟที่มาจากแสงประดิษฐ์มาสร้างสรรค์งานศิลปะไม่ว่าจะเป็น James Turrell, Leo Villareal, Dan Flavin และอื่นๆอีกหลายคนได้นำแสงมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะโดยตรงและทำให้เกิดการรับรู้และการเข้าใจต่อแสงที่มีงานศิลปะนั้นได้ แตกต่างออกไปจากเดิมอย่างมาก

ข้าพเจ้ามีความสนใจการรับรู้ที่เกิดขึ้นจากแสงที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกผ่านสีที่เกิดจากแสง เพื่อสร้างผลงานจิตรกรรมที่เกิดจากแสงไฟแอลอีดี โดยต้องการขยายความเป็นไปได้ต่างๆในการรับรู้งานจิตรกรรมผ่านสื่อที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ (จิตรกรรมแสง) ข้อมูลส่วนใหญ่ที่ข้าพเจ้าใช้ในการอ้างอิงเพื่อการสร้างสรรคผลงานศิลปะนั้น จึงต้องศึกษาจิตวิทยาการมองเห็น ทฤษฎีสี ทฤษฎีแสง ปฏิกริยาทางวิทยาศาสตร์ที่เกิดจากการมองเห็น และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สิ่งเหล่านี้ล้วนมีส่วน

ช่วยในการศึกษา พัฒนาแนวความคิดงานของข้าพเจ้า เพื่อทำความเข้าใจและนำความรู้เหล่านี้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ขึ้นใหม่ และนำมาสร้างเป็น ผลงานศิลปะป็นรูป ชูต “การทับซ้อน ซ่อนอยู่ของ สีในแสง” ขึ้น

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการศึกษาความเป็นไปได้ต่างๆในการสร้างการรับรู้ของสีที่ซ่อนอยู่ผ่านการมองของแสง ผ่านการใช้วัตถุที่สร้างแสง(โปรเจคเตอร์,ไฟแอลอีดี และอื่นๆ) และวัสดุอื่นๆที่สามารถนำมาใช้ร่วมและมีผลต่อแสงเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานจากสื่อที่มาจากแสงไฟผ่านกระบวนการเทคนิคต่างๆที่นำมาใช้เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ใหม่ๆเพื่อให้เกิดการสร้างสภาวะของอารมณ์ต่างๆหรือการรับรู้ที่แปลกไปใจจากเดิม

ขอบเขตของโครงการ

ด้านรูปแบบ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากแสงของ โปรเจคเตอร์,เลเซอร์ หรือ ไฟแอลอีดี ผ่านรูปแบบรูปแบบศิลปะจัดวาง(installation art) ด้านเนื้อหา นำเสนอสภาวะการรับรู้และอารมณ์ต่างๆ ด้วยแสง

วิธีการศึกษา

ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากการทดลองเทคนิคต่างๆ และจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อที่นำมาใช้ ในการสร้างสรรค์

แหล่งข้อมูล

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค อินเทอร์เน็ต การทดลอง

อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำศิลปนิพนธ์

ไฟแอลอีดี,กระดาษ,อะคริลิค,เหล็ก

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามวลิชสิทธิ์

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ในบทนี้จะเป็นการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ จิตวิทยาของการมองเห็นสี แสง และการรับรู้ของมนุษย์ต่อแสงโดยที่ข้าพเจ้านั้นได้มีความสนใจค้นคว้าหาข้อมูลเหล่านี้เพื่อมาพัฒนา งานในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยแรกเริ่มที่ข้าพเจ้านั้นได้ทดลองและสังเกตจากเทคนิคที่ข้าพเจ้าได้นำมาสร้างสรรค์นั้นต้องมีความเข้าใจไม่ว่าจะข้อมูลในทางด้านเทคนิค (ทฤษฎีสี) ข้อมูลในด้านจิตวิทยา และศิลปินที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้กับการสร้างสรรค์ผลงานนี้ เพื่อที่จะนำข้อมูลเหล่านี้มาเพื่อทำความเข้าใจและใช้เพื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ข้าพเจ้านั้นต้องการไว้ เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินนั้นมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

มทวิทมาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธ์

จิตวิทยาการมองเห็นสี

(Angela Wright, 2004) กล่าวว่า สี คือแสงที่เดินทางผ่านมาที่ตัวเรา ในรูปแบบของคลื่นจากดวงอาทิตย์ เมื่อแสงได้กระทบกับวัตถุสีอะไรก็ตาม สิ่งของเหล่านั้นจะดูดซับคลื่นแล้วสะท้อนคลื่นกลับเข้ามาที่ตา ซึ่งทำให้เรานั้นได้เห็นสีและรูปร่างของสิ่งนั้น เมื่อแสงเข้ามากระทบที่ตาของมนุษย์ คลื่นความถี่ของแสงที่ต่างชนิดกัน มีผลกระทบต่อความรู้สึกนึกคิดและการทำงานทางกายภาพของการมองเห็นของเรา โดยสังเกตได้ว่าเมื่อเรามองแดง ส้ม หรือ สีอำพววรรณะร้อน เราจะมีความรู้สึกที่แตกต่างจากการมองสีอำพวสีน้ำเงิน สีพื้นฐานที่มีคุณลักษณะทางจิตวิทยา มี 11 สี โดยแต่ละสีมีคุณลักษณะเฉพาะตัวส่งผลกระทบต่อรับรู้อารมณ์ความรู้สึก และสามารถรับรู้ได้แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงของความเข้มสี โทนสีหรือความสดของสี โดยทุกสีพื้นฐานล้วนมีผลกระทบทางจิตวิทยา ทั้งทางบวกและทางลบ โดยคุณลักษณะทางจิตวิทยาของสีทั้ง 11 สี มีดังต่อไปนี้

แดง

เป็นสีที่แสดงออกจากกายภาพ เป็นสีที่ความยาวของคลื่นมากที่สุด สีแดงจึงเป็นสีที่มีพลัง

ลักษณะบวก : กล้าหาญ แข็งแกร่ง อบอุ่น พลังงาน การกระตุ้นความเป็นชาย ความตื่นตัว

ลักษณะลบ : โหมโห ก้าวร้าว แรงปะทะ ความเครียด

สีฟ้า

เป็นสีที่แสดงออกทางปัญญา สีน้ำเงินเป็นสีของจิตใจและผ่อนคลายเป็นหลัก มันส่งผลกระทบต่อเราทางจิตใจมากกว่า

ลักษณะบวก : ปัญญา การสื่อสาร ความไว้วางใจ ประสิทธิภาพ ความเยียบสงบ หน้าที่
 อดทน ความเป็น ภาพสะท้อน ความสงบ

ลักษณะลบ : ความเย็น ความเหงาขาดอารมณ์ความรู้สึกไม่เป็นมิตร

สีเหลือง

เป็นสีที่แสดงออกทางอารมณ์ ความยาวคลื่นสีเหลืองนั้นค่อนข้างยาวและนำตื่นตัว
 ในกรณีนี้การกระตุ้นคืออารมณ์ดังนั้นสีเหลืองเป็นสีที่แข็งแกร่งที่สุดในทางจิตวิทยา

ลักษณะบวก : การมองโลกในแง่ดี ความมั่นใจ ความภาคภูมิใจในตนเอง บุคลิกภาพ
 ด้านบุคลิกภาพ ความแข็งแกร่งทางอารมณ์ ความเป็นมิตร ความสร้างสรรค์

ลักษณะลบ : ความไร้เหตุผล ความกลัว ความเปราะบางทางอารมณ์ ความซึมเศร้า
 ความวิตกกังวล การฆ่าตัวตาย

สีเขียว

เป็นที่แสดงออก ความสมดุล

ลักษณะบวก : ความสามัคคี สมดุล เครื่องดื่ม ความรักสากล ส่วนที่เหลือ การฟื้นฟู
การรับรอง การรับรู้ด้านสิ่งแวดล้อม ความสมดุล สันติภาพ

ลักษณะลบ : ความเบื่อหน่าย ความซบเซา ความเมื่อยล้า

สีม่วง

เป็นสีที่มีความยาวคลื่นที่สั้นที่สุด เป็นสีที่แสดงถึงความตระหนักในระดับที่สูงขึ้นของ
ความคิด โดยเฉพาะในด้านของจิตวิญญาณ (spiritual)

ลักษณะบวก : การรับรู้ทางจิตวิญญาณ การบรรจวิสัยทัศน์ ความหรูหรา ความถูกต้อง
ความจริง คุณภาพ

ลักษณะลบ : การเหลียวหลัง การเสื่อมสลาย การปราบปราม ปมด้อย

สีส้ม

เนื่องจากสีส้มเป็นการรวมตัวของสีแดงและเหลือง จึงเป็นสีที่กระตุ้นและปฏิกิริยาต่อ
การรวมกันของร่างกายและอารมณ์ ซึ่งทำให้มุ่งเน้นจิตใจของเราไปในเรื่องของความ
สะดวกสบายทางกายภาพ - อาหารความอบอุ่นที่พึงพิง

ลักษณะบวก : ความจริงใจความอบอุ่นธรรมชาติความเป็นธรรมชาติความน่าเชื่อถือ
การสนับสนุน

ลักษณะลบ : การกีดกัน ความไม่พอใจ ความเหลื่อมล้ำ

สีชมพู

สีชมพูเป็นสีที่ทรงพลัง มันแสดงให้เห็นถึงหลักการของผู้หญิงและการอยู่รอดของ
สายพันธุ์; มันบำรุงและผ่อนคลายร่างกาย สีชมพูมากเกินไปจะมีการระบายออกทาง
ร่างกายและอาจทำให้ร่างกายอ่อนแอ

ลักษณะบวก : ความสงบสุขทางกายภาพ การเลี้ยงดู ความอบอุ่น ผู้หญิง ความรัก เรื่อง
เพศ

ลักษณะลบ : ยับยั้ง อารมณ์กลัวที่แคบ ความอ่อนแอทางกายภาพ

สีเทา

ลักษณะบวก : ความเป็นกลางทางจิตวิทยา

ลักษณะลบ : ขาดความมั่นใจ ความขี้ขลาด ซึมเศร้า การจำศีล ขาดพลังงาน สีเทาบริสุทธิ์ เป็นสีเดียวที่ไม่มีคุณสมบัติทางจิตวิทยาโดยตรง

สีดำ

ลักษณะบวก : ความซับซ้อน ความเข้ายวนใจ ความปลอดภัย, ความปลอดภัยทาง อารมณ์ประสิทธิภาพ

ลักษณะลบ : การกดขี่ ความหนาวเย็น การคุกคาม ความหนักเบา สีดำเป็นสีที่มี ลักษณะการดูดพลังงานจากสิ่งรอบข้าง

ขาว

ลักษณะบวก : สุขอนามัย ความปลอดภัย ความคมชัด ความบริสุทธิ์ ความสะอาด

ความเรียบง่าย ความซับซ้อน

ลักษณะลบ : ความแห้งแล้ง ความเย็น อุปสรรค ความเป็นมิตร อภิสัทธา เช่นเดียวกับสี ดำคือการดูดซับทั้งหมดดังนั้นสีขาวจึงเป็นภาพสะท้อนทั้งหมด ผลก็คือมัน สะท้อนพลังทั้งหมดของสเปกตรัมเข้าสู่ดวงตาของเรา

สีน้ำตาล

น้ำตาลประกอบไปด้วยสีแดงและสีเหลืองโดยมีเปอร์เซ็นต์สีดำขนาดใหญ่ ดังนั้นจึง มีความร้ายแรงเช่นเดียวกับสีดำ แต่อบอุ่นและนุ่มกว่า

ลักษณะบวก : ความจริงจัง ความอบอุ่น ธรรมชาติ ความเป็นธรรมชาติ ความน่าเชื่อถือ การสนับสนุน

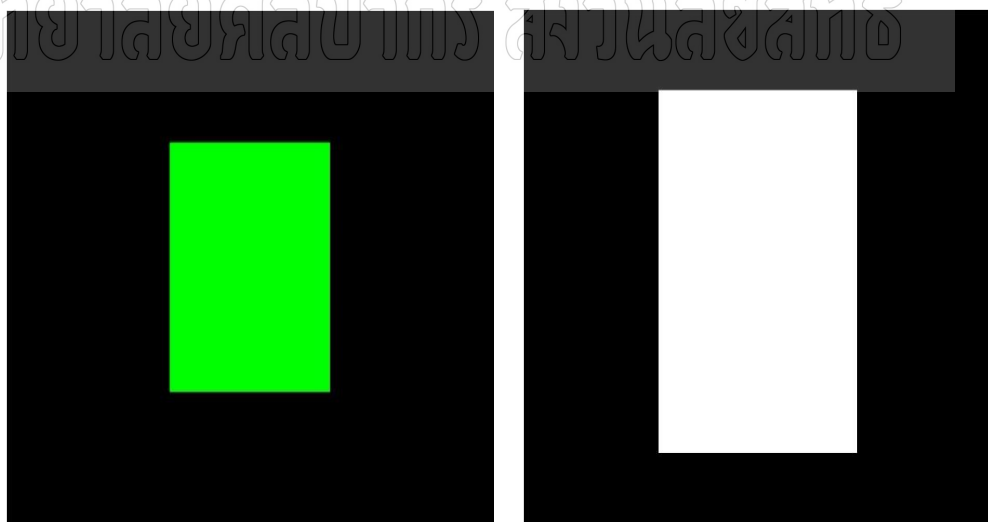
ลักษณะลบ : ขาดอารมณ์ขัน ความหนักเบา ขาดความซับซ้อน

ปฏิกิริยาของสีทางด้านวิทยาศาสตร์

ดวงตาของมนุษย์ สามารถมองเห็นสีได้ไม่น้อยกว่า 7 ล้านสี และสีทั้งหลายที่มองเห็นนั้น มีผลต่อการรับรู้ แต่สิ่งที่ตาเห็นนั้น อาจแปรเปลี่ยนไปจากความจริง หรือหลอกตาได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อเราเปลี่ยนสายตา จากการจับจ้องสีแดงหนึ่ง ไปมองยังสิ่งใหม่ สีเดิมที่ติดตตามาอาจ ทำให้สีของวัตถุใหม่นั้น เปลี่ยนไปจากสีที่แท้จริงได้ ทั้งนี้เพราะเกิดจากการปรับสภาพของดวงตาต่อสิ่งที่ปรากฏ โดยที่เราอาจไม่เคยสังเกต สิ่งเหล่านี้ คือปฏิกิริยาของสีทางด้าน การมองเห็น (Visual Effect) ที่สำคัญ มีดังต่อไปนี้

2.1 ภาพติดตา (After-image)

ปฏิกิริยาของสี ที่มีผลกับการมองเห็น ที่สำคัญประการหนึ่งคือ เรื่องของภาพติดตา (After-image) ถ้าเรา จ้องมองสีแดงหนึ่ง ประมาณ 3-5 นาที แล้วเคลื่อนสายตามามอง พื้นกระดาษสีขาว หรือสีเทา ทันทีทันใด เราจะมองเห็นสีคู่ตรงข้าม (Complementary Color) ของสีนั้นปรากฏขึ้นบนพื้นสีขาว หรือพื้นสีเทานั้น ภาพที่เห็นภายหลังนี้ เรียกว่าภาพติดตา



ภาพที่ 1 ตัวอย่างของภาพติดตา หากจ้องมองสีเขียวที่อยู่ทางด้านซ้ายเป็นระยะเวลา 30

2.2 จากแสงสู่สี (From Light to Color)

ไม่มีใครแน่ใจได้เลยว่า สีที่เรามองอยู่นั้นกับเขาอีกคนที่มองสีเดียวกับที่เรามองนั้น เราจะเห็นสีๆนั้นเป็นไปในทางเดียวกันได้ เราสามารถเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของสี และแม้แต่ที่ทำให้เกิดปัญหา เราสามารถถามเรื่องสีกลุ่มที่อยู่ร่วมกันหรือเพื่อจับคู่แตกต่างกันนิดหน่อยกับตัวอย่างที่เหมือนกัน ขั้นตอนดังกล่าวนั้นสามารถหลีกเลี่ยงการอ้างอิงถึงชื่อสี แต่เราไม่สามารถสรุปได้ว่าบุคคลที่มีพื้นเพเหมือนกันมีวัฒนธรรมที่แตกต่างแต่มีมาตรฐานเดียวกันสำหรับสิ่งที่พวกเขาคิดว่า "คล้ายคลึง" "เหมือนกัน" หรือ "แตกต่างกัน" แต่อย่างไรก็ตามภายใต้ข้อจำกัดเหล่านี้ แต่การรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของสีนั้นยังคงคล้ายคลึงกัน แม้จะเป็นคนที่มีอายุต่างกัน มีภูมิหลังที่ต่างกัน หรือเกิดในวัฒนธรรมที่ต่างกัน อย่างไรก็ตามเป็นเรื่องจริงที่ว่า เมื่อผู้ชมถูกขอชี้ให้เห็นสีบางสีในสเปกตรัม นี่เป็นเพราะสเปกตรัมเป็นสเกลความต่อเนื่องของการไล่ระดับสีและเพราะผู้คนรู้สึกที่แตกต่างกันโดยใช้ชื่อสีที่ต่างกัน (Arnheim Rudolf, 1974)

2.3 สีเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อม (Color Illusion)

ปฏิกิริยาของสีที่ส่งผ่านดวงตามาสู่สมองที่มนุษย์รับรู้ได้นั้น นอกจากจะรับรู้จากคุณสมบัติทางกายภาพ (Physical Properties) ของสีแล้ว สี ยังมีการแปรเปลี่ยนคุณสมบัติทางการมองเห็น อันเกิดจากสีที่แวดล้อมตัวมันเองด้วย บางลักษณะ อาจเรียกว่า สีลวงตา (Color Illusion)

ในธรรมชาติ สีที่สดใสจะสะท้อนแสงได้ดีกว่า และกระตุ้นสายตาให้สนใจ จับจ้องได้ดีกว่าสีไม่สดใส โดยเฉพาะสีเหลือง เป็นสีที่สะดุดตาที่สุดในจำนวนสีที่ตามนุษย์สามารถมองเห็น (Visible Color) เป็นสีที่ใช้ในการกระตุ้นเตือน เช่น ใช้เป็นเครื่องหมายให้ปฏิบัติตาม สีที่มีการตัดกันอย่างรุนแรง จะจำแนกแยกแยะ วัตถุได้ชัดเจนกว่าสีกลมกลืน คุณสมบัติทั้งหลายของสีต่างๆเหล่านี้ เมื่อนำมาอยู่ร่วมกันแล้ว จะก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางการมองเห็นมากมาย

2.4 ทฤษฎีสี (Theory of Color)

ทฤษฎีสี (Theory of Color) หมายถึง ทฤษฎีของแม่สีที่เป็นต้นกำเนิดของการผสมสีเพื่อให้เกิดเป็นสีต่างๆ เพื่อนำไปใช้สร้างงานด้านต่างๆ โดยเฉพาะการนำไปใช้ในงานออกแบบทัศนศิลป์ทุกสาขา ทฤษฎีสีที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบทัศนศิลป์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ ทฤษฎีสีแสง (Light Color) และทฤษฎีสีวัตถุธาตุ (Pigmentary Color) โดยทฤษฎีสีแสง เป็นการผสมสีแสง

เรียกว่า การผสมแบบบวก (Additive Mixing) และทฤษฎีสีวัตถุ (Pigment) เรียกว่าการผสมแบบลบ (Subtractive Mixing)

ทฤษฎีสีแสง (Light Color)

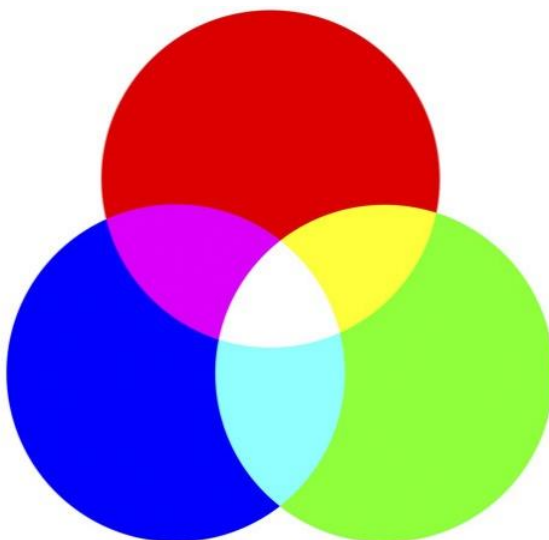
ทฤษฎีสีแสง หรือ แม่สีบวก (Additive Color) แม่สีของนักวิทยาศาสตร์ (Scientific Color) หรือแม่สีแสงสีเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกันระหว่าง สี ความร้อน และแสง จากการค้นพบของ เซอร์ไอแซค นิวตัน พบว่าแสงอาทิตย์ประกอบด้วยสีต่าง ๆ รวมกันอยู่ เมื่อให้แสงอาทิตย์ส่องผ่านแท่งแก้วรูป สามเหลี่ยม (Prism) แสงที่ผ่านออกมาอีกด้านหนึ่ง จะมี 7 สี คือ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง และถ้านำสีทั้ง 7 นี้ มาเรียงบนวงกลมนำไปหมุนเร็ว ๆ บนแป้นหมุน จะเห็นสีทั้ง 7 รวมกันเป็นสีขาว แสดงให้เห็นว่า แสงในธรรมชาตินั้นมีอยู่ถึง 7 สี แต่รวมกันอยู่ เรียกว่า Spectrumแม่สีบวก (Additive Color) หรือแม่สีวิทยาศาสตร์ มี 3 สี คือ

1. สีแดง (Red, R)
2. สีเขียว (Green, G)
3. น้ำเงิน (Blue, B)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สแกนลิขสิทธิ์

การผสมสีแบบบวก (Additive Color Mixing)

การผสมสีแบบบวก เป็นรูปแบบการผสมของแสง ไม่ใช่การผสมของวัตถุที่มีสีบนกระดาษ เนื่องจากแสงสีขาว ประกอบด้วยลำแสงที่มีสีต่าง ๆ ตามความยาวคลื่นแสง ความยาวคลื่นแสงพื้นฐาน ได้แก่ สีแดง เขียว และน้ำเงิน เมื่อคลื่นแสงเหล่านี้มีการซ้อนทับกัน ก็จะก่อให้เกิดการบวก และรวมตัวกันของความยาวคลื่นแสง จึงเป็นที่มาของชื่อ “สีแบบบวก” (Additive Color) แสงหรือแม่สีทั้งสามนี้ เป็นสีขั้นต้น เมื่อผสมเข้าด้วยกันเป็นคู่ หรือการผสมสีแบบบวก (Additive Mixing) จะได้สีขั้นที่สอง ดังนี้



ภาพที่ 2 การผสมสีแบบบวก

แสงสีแดง (Red) ผสมแสงสีเขียว (Green) จะได้สีเหลือง (Yellow)

แสงสีเขียว (Green) ผสมแสงสีน้ำเงิน (Blue) จะได้สีน้ำเงินแกมเขียว (Cyan)

แสงสีแดง (Red) ผสมแสงสีน้ำเงิน (Blue) จะได้สีแดงแกมม่วง (Magenta)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สว่างลขสิทธิ์

ทฤษฎีสีวัตถุ (Theory of Pigmentary Color)

หรือทฤษฎีสีของช่างเขียน (Artist) ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับ เรื่องของ ลำแสงแต่อย่างใด แต่ เกี่ยวเนื่องกับการดูดกลืนและ สะท้อนแสง ของวัตถุต่าง ๆ เมื่อแสงสีขาวส่องมายังวัตถุหนึ่ง ๆ วัตถุนั้น จะดูดกลืนแสง ที่ความยาวคลื่นบางระดับไว้ และสะท้อนแสงที่เหลือออกมาให้เราเห็น

สีขั้นต้น เมื่อ มีการผสม ของรงควัตถุหรือวัตถุมีสี จะเกิดการ รวมกันของสีที่จะถูกดูดกลืนไว้ ทำให้ปริมาณแสง ที่จะสะท้อนออกมามีลดลง จึงเป็นที่มาของชื่อ สีแบบลบ (Subtractive Color) หรือ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีวัตถุ (Pigmentary Color) เพราะเป็นการผสมของรงควัตถุ (Pigment) ที่เป็นวัตถุสีต่าง ๆ เมื่อรวมสีวัตถุหลาย ๆ สีเข้าด้วยกัน ก็จะ เห็นเป็น สีดำ เพราะมีการดูดกลืน แสงทุกสี ไว้ทั้งหมด สีประเภทนี้ ศิลปิน หรือช่างเขียน (Artist) ได้นำมาเป็นทฤษฎีสีในการเขียนภาพ จึงเรียกกัน ในอีกชื่อหนึ่งว่า แม่สีช่างเขียน (Artist Color) เมื่อสีทั้งสามมีการผสมกันเป็นคู่ ๆ ก็เกิด เป็นสีต่าง ๆ และเมื่อผสมกันไปเรื่อย ๆ ในขั้นสุดท้าย ทำให้ไม่มีแสงสีใด สามารถสะท้อนออกมาได้ ก็ จะเป็นความมืด หรือสีดำอาจเรียกได้ว่า เป็นการผสมสีแบบลบ (Subtractive Mixing)

แม่สีลบ (Subtractive Color) แม่สีของช่างเขียน (Artist Color)
หรือแม่สีวัตถุธาตุ (Pigmentary color) ประกอบด้วยสี 3 สี คือ

สีเหลือง (Yellow)

สีแดง (Red)

สีน้ำเงิน (Blue)

สีทั้ง 3 สีนี้ เรียกว่า

สีขั้นที่ 1 (Primary Color)

และเมื่อนำเอาแม่สี 3 สี หรือแม่สีขั้นที่ 1 มาผสมเข้าด้วยกันในปริมาณที่เท่า ๆ กันจะเกิดเป็นสีใหม่ขึ้น
อีก 3 สี เรียกว่า

สีขั้นที่ 2 (Secondary Colors) คือ

สีแดง ผสม สีน้ำเงิน เป็น สีม่วง (Violet)

สีแดง ผสม สีเหลือง เป็น สีส้ม (Orange)

สีน้ำเงิน ผสม สีเหลือง เป็น สีเขียว (Green)

สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colors)

เกิดจากการนำเอาสีขั้นที่ 2 ผสมกับแม่สี (สีขั้นที่ 1)

ก็จะได้สีใหม่เพิ่มขึ้นอีก 6 สีด้วยกัน คือ

สีแดง ผสม สีม่วง เป็น สีม่วงแดง (Red – Violet)

สีน้ำเงิน ผสม สีม่วง เป็น สีม่วงน้ำเงิน (Blue – Violet)

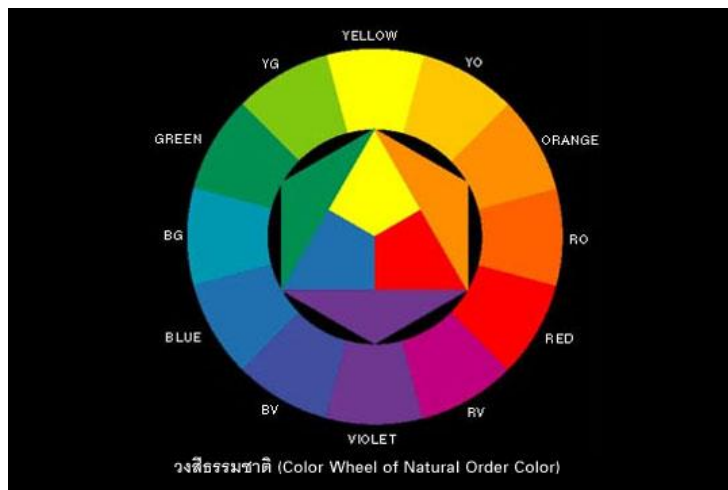
สีน้ำเงิน ผสม สีเขียว เป็น สีเขียวน้ำเงิน (Blue - Green)

สีเหลือง ผสม สีเขียว เป็น สีเขียวเหลือง (Yellow – Green)

สีเหลือง ผสม สีส้ม เป็น สีส้มเหลือง (Yellow – Orange)

สีแดง ผสม สีส้ม เป็น สีส้มแดง (Red – Orange)

จากการผสมของสีขั้นที่ 1 สีขั้นที่ 2 และสีขั้นที่ 3 จะได้สีรวมทั้งหมด 12 สี และถ้านำมาจัดผังเป็น
วงกลม ก็จะได้สีเรียงจากอ่อนไปหาแก่ ก็จะได้วงสี ดังนี้



ภาพที่ 3 วงสีธรรมชาติ

และวงสีนี้ (Color Wheel) เรียกว่า วงสีธรรมชาติ (Natural order of color) ซึ่งคิดค้น โดย Sir Isaac Newton ในปี ค.ศ.1666 วงสีนี้ มีประโยชน์ ในการกำหนด แขนงหรือ วิธีการใช้สีวิธีต่าง ๆ เพราะจะเป็นแผนผัง ที่เห็นได้ชัดเจน เช่น จะสังเกตเห็นว่าสียอมเรียง ไปตามลำดับอ่อนที่สุด คือ สี เหลือง ส่วนสีที่แก่ที่สุด คือ สีม่วง น้ำหนักของสี (Value) อยู่ในระบบที่อาจกล่าวได้ว่าผสมกลมกลืน กัน และเมื่อนำเอา สีเหลือง ไว้ส่วนบนสุด สีม่วงซึ่งอยู่ทิศทางตรงกันข้าม จะอยู่เบื้องล่าง เราก็จะเห็น ว่า สภาพของสีแยกออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งประกอบด้วย สีเหลือง ส้ม แดงและม่วงแดง อีกฝ่ายหนึ่ง ประกอบด้วยเขียวเหลือง เขียว น้ำเงิน สีฟ้า ม่วงครามและสีม่วง



ภาพที่ 4 ภาพวงสีแยกกระหว่างสีอ่อนกับสีแก่

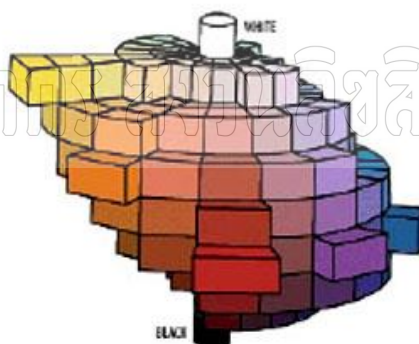
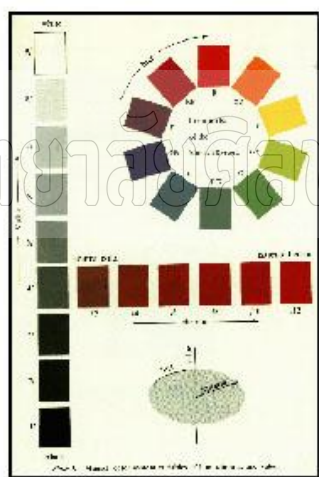
มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

และถ้าจัดเรียงสีในวงสีนี้ เป็นกลุ่มใหญ่ ๆ (เฉพาะสีขั้นที่ 2) และปรับ วงสีในลักษณะ ดังภาพที่ 4.2.2 - 6 ก็จะทำให้เห็นว่า สภาพของสี แยกออกเป็น 2 ฝ่าย ซ้าย - ขวา ฝ่ายขวา ประกอบด้วยสีเหลือง, สีส้ม, สีแดง และ สีม่วงแดง จะเป็นสี ที่ดูอบอุ่น และ ฝ่ายซ้ายประกอบด้วย สีเขียว, สีเขียวน้ำเงิน, สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน จะดูเป็นสีเย็น และถ้าแบ่งครึ่ง บน - ล่าง ฝ่ายบน จัดเป็นสีอ่อน และฝ่ายล่าง จะเป็นสีที่มีน้ำหนักแก่

ทฤษฎีของมันเซล

ทฤษฎีสีของมันเซล หรือระบบสีของมันเซล (The Munsell Colors System)

เป็นทฤษฎีสี ที่มีอิทธิพลและ ถูกนำมาใช้ อย่างแพร่หลาย ในวงการสี ผู้คิดค้นทฤษฎีนี้ก็คือ อัลเบิร์ต เฮนรี มันเซล (Albert Henry Munsell) จิตรกรชาวอเมริกัน เมื่อปี ค.ศ. 1898 เขาได้ออกแบบ ผังของสีเป็นลักษณะรูปทรงกลม หรือผัง ที่มีการแผ่ กระจาย ของสี ออกจากศูนย์กลาง เหมือนต้นไม้ และกำหนดชื่อ และตำแหน่งของสี ที่ผสมกัน อย่าง หลากหลายนี้ ออกเป็นตัวอักษร และตัวเลข มันเซล ดีพิมพ์ ผลงานชิ้นคว้านี้ ในชื่อว่า Color Notation ในปี ค.ศ. 1905 และได้ถูกพิมพ์ซ้ำอีกนับไม่ถ้วน ทำให้ทฤษฎีสีของมันเซล ได้เป็นที่ยอมรับ กันอย่าง กว้างขวาง และถูกนำมาใช้ ศึกษา อ้างอิง ในวงการ ใช้สีในทุกวงการ มาจนทุกวันนี้



ภาพที่ 5 งานค้นคว้าทฤษฎีสีของมันเซล

ทฤษฎีสีของมันเซล มีลักษณะกระจาย ออกจากแกนกลาง (Axis) แกนกลางนี้ เป็น รูปทรงกระบอกตามแนวตั้ง กำหนดเป็นแกน ของ ค่าน้ำหนัก ของสีกลาง (Neutral Grey Value) ส่วนบนของแกน กำหนดเป็นค่าน้ำหนักของสีขาว และส่วนล่าง ของแกน กำหนด เป็นค่าน้ำหนัก ของสีดำ

ระหว่างสีขาวและสีดำ คือน้ำหนักของ สีเทา จากเทาแก่ไปเทาอ่อน (รายละเอียดในหัวข้อ Value)จาก แกนกลาง กระจายออกโดยรอบ เป็นรัศมี วงกลม จะเป็นตำแหน่งของ Hue คือสีต่าง ๆ ประเภท Chromatic color โดย Hue จะมีจุดเริ่ม จากสีเทา ในแกนกลาง ซึ่งสีเหล่านั้นจะมีความไม่สดใส (Low Chroma)พุ่งออกมาถึงเส้นรอบวง และสีนั้น จะมี ความจัด หรือความสดใสเพิ่มขึ้น จนถึงสูงสุด (High Chroma) แสดงค่าของ Hue อย่างชัดเจน (รายละเอียดในหัวข้อ Hue และ Chroma)

มิติของสีตามทฤษฎีมันเซลล์ (Munsell's Dimension of Color)

จากรูปแบบทฤษฎีสีของมันเซลล์ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ใน 3 มิติ (Three Dimension) คือ Hue / Value / Chroma ซึ่งความสัมพันธ์นี้ ทำให้ได้ สีที่แตกต่างกัน ออกมามากมาย นับไม่ถ้วน มีรายละเอียด ดังนี้

1. Hue คือคุณสมบัติที่ระบุว่า เป็นสีใดสีหนึ่ง และมี ความแตกต่างจากสีอื่น และสีนั้นเป็นสี ประเภท Chromatic Color เช่น สีแดง สีเขียว สีเหลือง เป็นต้น มันเซลล์ได้กำหนด Hue หรือ สีหลัก ในวงจรสี ของเขา ไว้จำนวน 5สี คือ

แดง (Red)

เหลือง (Yellow)

เขียว (Green)

น้ำเงิน (Blue)

ม่วง (Purple)

และได้วางตำแหน่งสีทั้ง 5 สีนั้น เรียงลำดับเป็นรูปวงกลม ตามเข็มนาฬิกา วนระยะห่างแต่ละ สี เท่ากัน เริ่มจาก แดง,เหลือง,เขียว,น้ำเงิน และ ม่วงแดง มันเซลล์ ได้กำหนดว่า สีหลักเหล่านี้ แต่ละสี จะผสมกัน เรียงลำดับไปไปยังอีกสีหนึ่ง ก็จะได้สีใหม่ เพิ่มขึ้นมา อย่างไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพที่ 6 วงสี Hue

ตัวอย่างเช่น เริ่มจากสีแดง ผสมกับสีเหลือง ในปริมาณต่าง ๆ ก็จะได้ Hue เพิ่มขึ้นมา ไล่สีตั้งแต่ แดง ส้ม เหลือง เป็นต้น และทำในลักษณะ เดียวกันนี้กับสีหลักอื่น ๆ คือ เหลือง กับเขียว , เขียวกับน้ำเงิน , น้ำเงินกับม่วง และม่วงกับแดง ในที่สุดก็จะมาบรรจบกัน ที่จุดเริ่มต้น คือสีแดงจากการผสมกัน ของสีหลัก 5 สี ก็จะเกิด สีใหม่เพิ่มขึ้นอีก 5 สี เป็นสีรอง แทรกระหว่างสีหลัก ในวงสีของ มันทเซล คือ

ส้ม (Yellow Red)

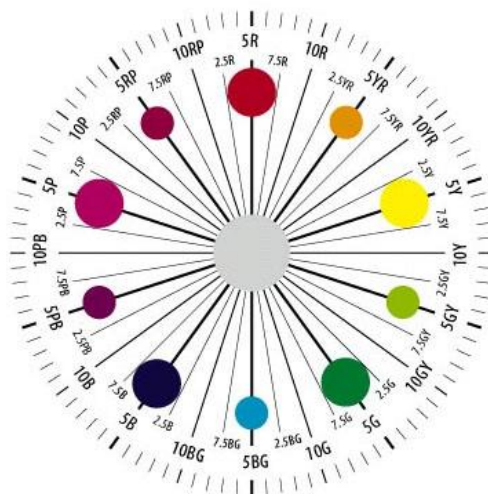
เขียวเหลือง (GreenYellow)

เขียวน้ำเงิน (Green Blue)

ม่วงน้ำเงิน (Purple Blue)

ม่วงแดง (Red Purple)

สีหลัก และสีรองรวมกันเป็น 10 Hue เรียง อยู่ในวงสี ซึ่งมันทเซลได้กำหนด อักษรย่อ ของ แต่ละสี โดย เริ่มจาก สีแดง ดังนี้ R , YR , Y , GY , G , BG , B , PB , P , และ RP



ภาพที่ 7 การแบ่งวงสีของมันเซล

มันเซล ได้แบ่งส่วนของวงสี ออกเป็น 100 ส่วน และใช้ตัวเลขกับชื่อย่อสี กำกับแต่ละสี ของสีหลัก และสีรอง ดังนี้ 5R , 5YR , 5Y , 5GY , 5G , 5BG , 5B , 5PB, 5P , และ 5RP สำหรับการแบ่งส่วน และกำหนดตัวเลข ที่ละเอียด ระหว่างสีเหล่านั้น ให้ศึกษาจากวงสีตัวอย่างซึ่งตัวเลขและตัวอักษรที่กำกับสีนี้ เป็นค่ามาตรฐาน สำหรับนำไปใช้ อ้างอิง ในงานที่ เกี่ยวข้องต่อไป ตัวอย่างเช่น 5R หมายถึงสีแดงจัด 2.5R คือสีแดงออกไปทางม่วง 2.5R คือสีส้มออกไปทางเหลือง เป็นต้น

2.5 ปริมาณแสง (The amount of light)

(Christopher Cuttle, 2015) ลักษณะสำคัญที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจในการออกแบบแสงสว่างคือ ลักษณะของความสว่างหรือความสลัวโดยรวมที่พื้นที่นั้นๆต้องการเป็นอย่างไร ต้องให้แสงสว่างมากเพียงใดเพื่อให้ผู้คนสามารถทำงานที่เกี่ยวข้องกับบริบทของพื้นที่นั้นๆ ไม่ว่าจะมามีกิจกรรมใดเกิดขึ้นภายในพื้นที่ ยกตัวอย่างเช่นในห้องโถงธนาคาร เราจำเป็นต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าตัวนับนั้นสว่างขึ้น เพื่อแสงสว่างที่เพียงพอเพื่อให้พนักงานธนาคารทำงานตลอดเวลาวันทำงานโดยปราศจากความเครียด โดยหลักแล้วการออกแบบแสงสว่างภายในพื้นที่ ควรมองจากการใช้งานและความต้องการในการใช้แสงภายในพื้นที่นั้นๆ รวมถึงบรรยากาศโดยรวมที่ต้องการให้เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่สดใส มีชีวิตชีวา กระตุ้นให้เกิดการทำงาน หรือบรรยากาศสลัว ที่ทำ

ให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย อ่อนโยนหรือหม่นหมอง ล้วนเป็นผลลัพธ์จากการออกแบบปริมาณแสง ทั้งสิ้น โดยทั้งหมดยังคงอยู่บนพื้นฐานที่ว่าไม่ควรสร้างสภาพแวดล้อมที่มีปริมาณของแสงน้อย จนเกินไป มีความส่องสว่างไม่เพียงพอ ซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวภายในพื้นที่เป็นไปอย่างยากลำบาก ปริมาณของแสง สามารถเป็นผลลัพธ์ที่เลือก เพื่อนำเสนอความคมชัด อารมณ์ และความรู้สึกให้ สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม ขอบเขตที่สำคัญสำหรับนักออกแบบที่จะเลือกว่าในบางสถานการณ์ความ ประทับใจโดยรวมจะเป็นของพื้นที่สว่างหรือพื้นที่สลัวหรือบางสิ่งบางอย่างในระหว่าง เห็นได้ชัดว่า การแสดงผลที่ผู้เข้าชมจะได้รูปแบบของพื้นที่จะได้รับผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญจากการตัดสินใจของ นักออกแบบ

3. ศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

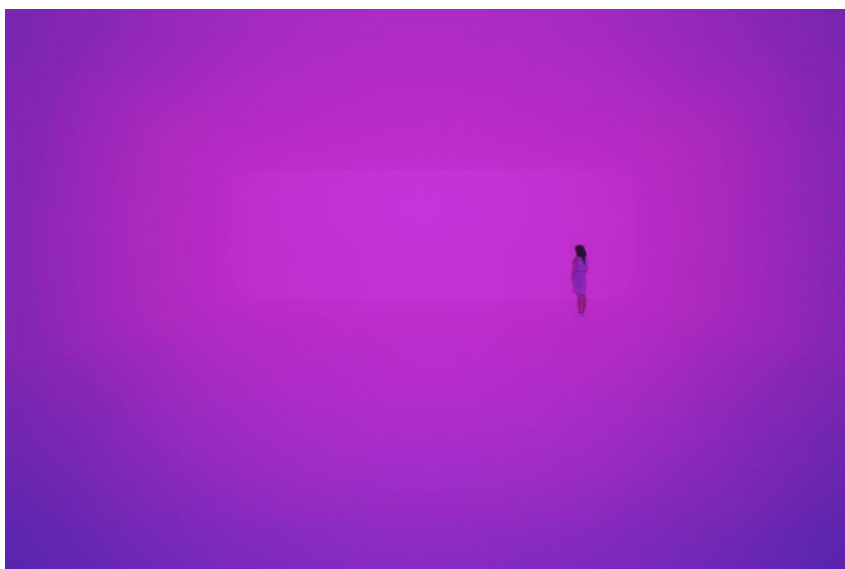
โดยศิลปินที่ข้าพเจ้านั้นได้รับเป็นแรงบันดาลใจนั้นทั้งหมดเป็นศิลปินที่ใช้แสงในการ สร้างสรรค์ผลงานโดยที่ข้าพเจ้าขอกล่าวไว้ก่อนว่าตัวข้าพเจ้านั้น แทบจะไม่ได้มีโอกาสได้ไปพบชม ผลงานของศิลปินทุกท่านที่ข้าพเจ้านั้นได้หยิบยกขึ้นมาอ้างอิง ข้าพเจ้าจึงสามารถอ้างอิงจาก ประสบการณ์ส่วนตัว ต่อนิทรรศการต่างๆที่ใช้แสงสี ในการประดับหรือตกแต่งที่มีความคล้ายคลึงกับ ผลงานศิลปินที่ข้าพเจ้าได้อ้างอิงนั้นซึ่งศิลปินที่ข้าพเจ้านั้นได้หยิบยกมานั้นมีทั้งหมด 3 คนดังนี้

1. เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell)
2. ลีโอ วิลลารีล (Leo Villareal)
3. แดน ฟลาวิน (Dan Flavin)

เจมส์ เทอร์เรลล์

เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกัน มีชื่อเสียงโด่งดังจาก ประติมากรรมจากแสงประดิษฐ์ โดยมีพื้นฐานมาจากการศึกษาคณิตศาสตร์ จิตวิทยาและศิลปะ โดย ผลงานของเทอร์เรลล์ มุ่งเน้นการศึกษาระยะของแสง สู่รูปแบบที่ก่อให้เกิดการสะท้อนความสัมพันธ์ ของ แสงกับพื้นที่ ร่วมกับมีความรู้เกี่ยวกับเลนส์ สรีรวิทยา และจิตวิทยาการรับรู้ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชม มีส่วนร่วม และเกิดการตั้งคำถามกับมุมมองและจิตวิทยาการรับรู้ด้านต่างๆของมนุษย์เจมส์ เทอร์เรลล์ จึงใจสร้างพื้นที่สำหรับแสงเพื่อให้ตอบสนองกับการรับรู้ทางจิตวิทยาของมนุษย์ พื้นที่ว่างนี้สร้างขึ้น

เพื่อโออบอุ้มแสง ทำให้เราสามารถรู้สึกถึงการสัมผัสทางกายภาพของแสงได้ โดย สภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นเพื่อรองรับแสงประดิษฐ์ของ เทอร์เรลล์ ถูกควบคุมอย่างเข้มงวด ไม่มีการวางวัตถุ ใดใด เพื่อเน้นและดึงดูดสายตาของผู้ชมต่องาน ให้เกิดการครุ่นคิด พิจารณา และใช้จินตนาการผ่าน มุมมองของแต่ละบุคคล ต่องานนั้นๆ นอกจากนี้ยังต้องการและพยายามทำ ความเข้าใจขอบเขตของ ภายในนอกและภายในของพื้นที่ ความมีตัวตนและไม่มีตัวตนของแสง ระหว่างกายภาพของแสงในสถานะ ของการเป็นสิ่งแวดล้อม ในสถานะของการเป็นวัตถุรวมถึงการขยายขอบเขตการรับรู้ของผู้ชม และความสามารถในการเข้าใจการมองเห็นของตนไม่สามารถนิยามขอบเขตภายใน-ภายนอกของที่วางนี้ได้เหลือแต่การรับรู้ส่วนบุคคล (Mylene Jankowski, 2016) Turrell's Ganzfeld Artworks เป็นชิ้นงานการสร้างภาพลวงตา จาก Ganzfeld Effect ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่การรับรู้ความลึกของภาพสูญหายไปโดยสิ้นเชิง โดยในงานชิ้นนี้ของ เทอร์เรลล์ ผู้เข้าร่วมจะรับรู้เพียงแสงสีที่กระจายอยู่ทั่วทั้งหมดในพื้นที่ ไม่มีสิ่งใดอื่นเลยที่เด่นออกมาเพื่อแย่งความสนใจ จะรับรู้เพียงแค่ว่าสีของแสง และความเข้มของแสงเท่านั้นทำให้การรับรู้ของดวงตาและ ภายในจิตใจ สามารถทำให้เกิดการกระตุ้นความรู้สึกนึกคิดของผู้ชมตามแต่ละพื้นฐานของแต่ละบุคคลและทำให้เกิดความตระหนักรู้ถึงขอบเขตการมองเห็น และการรับรู้แปรผลของร่างกายมนุษย์โดยมีอิทธิพลจากสีของแสง

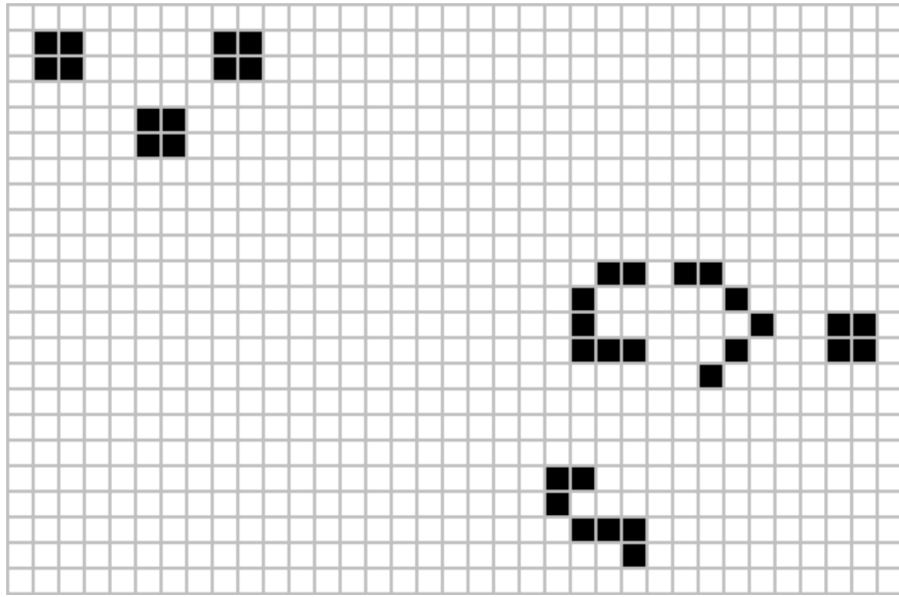


ภาพที่ 8 James Turrell, Breathing Light 2013

ลีโอบิลลาเรียล

(Telfair Museums, 2012) ลีโอบิลลาเรียล (Leo villareal) เกิดที่ Albuquerque, New Mexico ในปี 1967 และเติบโตที่ เอล ปาโซ เท็กซัส และ เม็กซิโกตอนเหนือ เขาศึกษาการออกแบบเวทีและศิลปะเป็น นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ มหาวิทยาลัยเยล ในช่วงต้นทศวรรษ 1990 ได้เข้าสู่หลักสูตรบัณฑิตศึกษาด้าน การสื่อสารโทรคมนาคมที่ มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก โรงเรียนศิลปะ Tisch (New York University's Tisch School of the Arts) ลีโอบิลลาเรียล เข้าฝึกงานที่ Peggy Guggenheim Collection ในเมืองเวนิส ประเทศ อิตาลีซึ่งเขาได้เปิดรับศิลปะร่วมสมัยอย่างกว้างขวาง รวมถึงศิลปินที่ทำงานด้วยแสง เช่น Dan Flavin และ James Turrell

งานของลีโอบิลลาเรียล ใช้การเคลื่อนไหวจังหวะในรูปแบบที่รวดเร็วเกินกว่าจะมองเห็นความแตกต่างได้รับแรงหนุนจาก ไมโครคอนโทรลเลอร์ (คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่เรียบง่ายบนชิป) หรือบนคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่ใช้ ซอฟต์แวร์ Mac ร่วมมือกับวิศวกร โดยลีโอบิลลาเรียลได้สร้างรหัสที่มีความแม่นยำ ซึ่งขับเคลื่อนประติมากรรม แสงจลน์แสดงออกมาบนไฟแอลอีดี หนึ่งในแรงบันดาลใจของ ลีโอบิลลาเรียล คือเกมแห่งชีวิตหุ่นยนต์เซลลูลาร์ที่ถูกคิดค้นในปี 1970 โดย นักคณิตศาสตร์ John Conway เกมแห่งชีวิต แสดงให้เห็นถึงผลกระทบขององค์ประกอบเล็กๆที่ส่งผล ต่อเนื่องขึ้นไปเป็นวงกว้างในระบบของสังคม เช่น อาณานิคมมด รูปแบบการจราจรและชุมชนเรื้อรัง ล้วน เป็นตัวอย่างของผลกระทบของระบบสังคมที่สลับซับซ้อนจากองค์ประกอบเล็กๆภายในระบบสังคมเอง เกมดังกล่าวได้รับความสนใจจากนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ นักฟิสิกส์ชีววิทยา นักเศรษฐศาสตร์ นักคณิตศาสตร์ และนักปรัชญา เช่นเดียวกับ ลีโอบิลลาเรียล ที่พบว่าเกมแห่งชีวิตนี้สอดคล้องกับความ เป็นไปของสิ่งมีชีวิตทั้งหมดในโลก โดย ลีโอบิลลาเรียล อธิบายว่า เขาได้รับแรงบันดาลใจจากงานของ จอห์น คอนเวย์ นักคณิตศาสตร์ที่ทำงานกับเซลลูลาร์ออโตมาตาและเกมแห่งชีวิต โดยพยายามสร้างกฎเกณฑ์ขึ้น และใช้ องค์ประกอบย่อยๆภายในชิ้นงาน ทำให้เกิดจังหวะ และมองออกมาเป็นภาพใหญ่ ที่ผู้ชมสามารถตีความได้ หลากหลาย เป้าหมายคือ การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการรับรู้ของผู้ชม ให้เกิดความแตกต่างกันออกไป โดยผลงานจะได้รับการแก้ไขอยู่เสมอจากการผสมกันกับจังหวะหรือองค์ประกอบอื่นด้วยวิธีอย่างง่าย ๆ เช่น การเพิ่ม การลดองค์ประกอบ หรือการเพิ่มแบบทวีคูณ รวมถึงการปรับความทึบ ความสว่างของแสง ความเร็วของแสง และอัตราส่วนขององค์ประกอบภายในชิ้นงาน จึงเกิดเป็นผลงานที่มีความสลับซับซ้อน จัดแสดงขึ้นด้วยองค์ประกอบเล็กๆที่ถูกเรียงตัวกันด้วยการสุ่ม และแสดงด้วยระยะเวลาซ้ำเร็วที่ไม่ตายตัว



ภาพที่ 9 Conway's Game

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

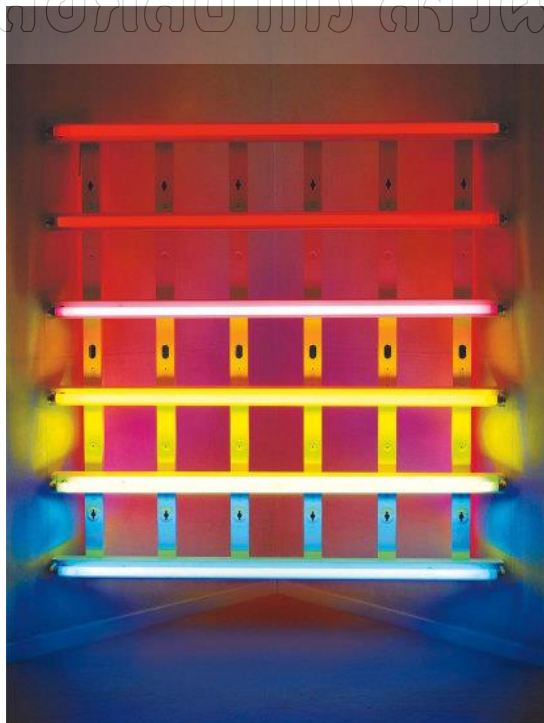


ภาพที่ 10 Leo Villareal, Flag 2008

แดน ฟลาวิน

(museum moderner kunst 2013) ในยุค 60 แดน ฟลาวิน (Dan Flavin) ศิลปินชาวอเมริกัน เป็น ศิลปินผู้บุกเบิกของศิลปะแนวลดทอน หรือมินิมอลอาร์ต ร่วมกับ Donald Judd Robert Morris Sol LeWitt และ Carl Andre ในยุคนี้ศิลปินแต่ละคนมีความหลากหลายในการใช้วัสดุเพื่อสร้างชิ้นงานศิลปะขึ้นมา เป็นผลงานที่มีความเรียบง่ายของรูปทรงเน้นการเลือกใช้วัสดุ โดยมักเลือกใช้วัสดุจากโรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นผลพวงมาจากสงครามโลกครั้งที่ 2 เช่น เหล็กแผ่น ไม้ โดยจุดประสงค์ไม่ใช่เพียงแค่การทำ ลายภาพ ของศิลปะแบบก่อนๆ แต่ยังรวมถึงความหมาย และสัญลักษณ์รวมถึงเนื้อหาในงานศิลปะด้วย ถึงแม้แนวคิด ของงานศิลปินจะเป็นไปในทางเดียวกัน เน้นความน้อย แต่ด้วยวัสดุที่ถูกลำ หยิบมาใช้ที่แตกต่างกันทำให้งานของแต่ละคนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยแดน ฟลาวิน ในขณะที่ศิลปินคนอื่นในรุ่น เลือกใช้วัสดุจากโลหะ ไม้ปูน แต่เขากลับการเลือกใช้หลอดไฟเป็นวัสดุในการจัดแสดง หลอดไฟฟลูออเรสเซนต์ถูกนำมาจัดวางเป็นรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ โดยผสมผสานความเรียบง่าย เข้ากับความซับซ้อนจากการวิเคราะห์และความ แม่นยำ ในการจัดวางองค์ประกอบภายในงาน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาศิลปศึกษา



ภาพที่ 11 Dan Flavin, untitled (for Leo Castelli at his gallery's 30th anniversary)

บทที่ 3

ว่าด้วยการพัฒนา และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ข้าพเจ้าแบ่งกระบวนการสร้างสรรค์นั้นแบ่งไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนหาข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา
2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ขั้นตอนการติดตั้งผลงาน

1. ขั้นตอนหาข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา

ข้าพเจ้าได้ไปทำการสัมภาษณ์ นพ.ทัปปณ สัมปทณรักษ์ ตำแหน่งทางราชการ จิตแพทย์ รพ. วชิระภูเก็ต อายุราชการ ๓๐ ปี รองผู้อำนวยการด้านวิจัยและพัฒนา รองผู้อำนวยการกองบริหารการสาธารณสุข (ช่วยราชการ ระบบบริการสุขภาพจิต จิตเวชและยาเสพติด น้ำมันกัญชา) อนุกรรมการฝึกรวมแพทย์ประจำบ้าน เวชศาสตร์ป้องกัน สาขาการจรจร (ร่วมกับสถาบันบำราศนราดูร) นพ. ทัปปณ สัมปทณรักษ์ มองว่าศิลปะมีบทบาททั้งทางตรงและทางอ้อม ต่อสภาพจิตใจของมนุษย์ สามารถมีอิทธิพลต่อ จิตใจและเหมาะสมแก่การใช้เพื่อการทดสอบ คุณสมบัติทางจิตใจ ในขณะที่ดนตรีหรือเสียง ก็มีคุณสมบัติที่คล้ายกัน ส่งผลให้เกิดผลดีต่อ ระบบประสาทอัตโนมัติที่เรียก พาราซิมพาเทติก หรือภาวะผ่อนคลาย สุขสงบ ทั้งหมดช่วยทดสอบและปรับจิตกึ่งรู้สำนึก Subconscious (Semiconscious) เพื่อให้จิตรู้สำนึกและจิตใต้สำนึกได้รับการตอบสนองที่ เหมาะสมและมีความสุขมากขึ้น ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

Role of Art to Belief to Psychological health บทบาทของ ศิลปะ ความเชื่อ(จิตใต้สำนึก) สุขภาพจิต(จิตวิทยา, จิตเวช)

ศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญการทดสอบทางการแพทย์ รวมทั้งจิตวิทยา เช่น Ishihara's test คือการ ทดสอบภาวะตาบอดสี โดยมีภาพกลุ่มของจุดสีรวมกันและมีตัวหนังสือที่มีอีกสีอยู่ในนั้น หากมี

ภาวะตาบอดสีจะมองไม่ออก หรือเห็นกลางๆ แม้การคัดเลือกนักศึกษาแพทย์ก็ยังนิยม ใช้ทดสอบ การใช้ความต่างของตัวอักษรใหญ่เล็ก ก็ใช้ในการทดสอบสายตาสั้น ที่เรียกชื่อว่า Snellen's test ยังมี การทดสอบความมีสมาธิ ในผู้ที่มีสมาธิสั้น หรือมีปัญหาในการ พัง ความสนใจไปที่สิ่งหนึ่ง เรียก Stroop test ใช้การอ่านค่าสีแทนค่าที่เห็น เช่น พิมพ์คำว่าสี แดง ในขณะที่ใช้สีเขียวพิมพ์ อ่านว่า “เขียว” Trail A-B คือการทดสอบให้ลากตัวเลขต่อกัน หรือตัวอักษรต่อกัน หรือลากจากตัวเลขสลับ กับตัวอักษร เช่น A 1 B 2 C 3 เป็นต้น เพื่อ เป็นการทดสอบสมาธิ เช่นกัน การวาดรูปหน้าปัดนาฬิกา หรือวาดรูปสามเหลี่ยมบน สีเหลี่ยม ใช้ทดสอบการทำงานประสานสอดคล้องกันในสมองส่วน Parietal lobe ใช้ในการ ทดสอบสภาพสมองในภาวะผิดปกติทางสมองเช่นสมองเสื่อม MMSE (Mini-Mental State Examination)

นอกจากนี้ยังมีการทดสอบที่ใช้ศิลปะ ผ่านทางภาพที่กำกวมในการตีความ เช่น เด็กมีอารมณ์ เศร้า หรือ ง่วงนอนใกล้กับไวโอลิน ให้ผู้ถูกทดสอบ อธิบายภาพตามความคิดของเขา และมีอีกหลายๆ ภาพที่ดูกำกวม และมีมุมมองได้หลายแบบ เรียกว่า TAT (Thematic Application Test) หากจะมีความกำกวมของสิ่งที่เห็นมากขึ้น ก็คือ Rorschach Test ที่ใช้ ความกำกวมของหยด หมึก หรือ หยดสี ต่างๆ ตามแต่ละภาพ พร้อมกับการตีความของผู้ที่พบเห็นและอ่านภาพ ตามความคิดหรือความรู้สึกใน ขณะนั้น จะเป็นเครื่องมือที่คล้ายกับเป็นกระจกสะท้อน จิตใต้สำนึกออกมา หรือ บุคลิก ลักษณะ เฉพาะตัว จะมีแบบของการสะท้อนความคิด ความ รู้สึกที่ไม่เหมือนกัน เกิดจากการทดสอบบุคคล และความผิดปกติที่ตรวจพบซ้ำๆโดย กระบวนการทางวิจัยที่เป็นวิทยาศาสตร์ ก็สามารถช่วยยืนยัน ความผิดปกตินั้นได้ และมีบาง ภาพ สะท้อนความผิดปกติทางกายหรือสมองที่มีผลกับอาการทางจิตก็ ได้ด้วยเช่นกัน อนึ่ง รูปหยดหมึก หรือหยดสีในการทดสอบนี้ มีความคล้ายกับการพับครึ่งของกระดาษ หยด หมึกลงไป พับกระดาษนั้นปิดสีไว้ แล้วกางกระดาษออก จะมีรูปลักษณะ ขนาดและระดับของ หยดหมึกทั้งสองข้างสมดุลกัน

การสัมภาษณ์ทำให้ข้าพเจ้าได้รับการยืนยันว่าสีนั้นมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ เห็นจนอาจจะไปไกลถึงขั้นควบคุมอารมณ์ของผู้เห็นได้อย่างน่าสนใจ ตัวอย่างเช่น

แสงสีฟ้า SAD (Seasonal Affective Disorder) มีภาวะอารมณ์ผิดปกติในประเทศที่มีหิมะ พบว่าในช่วงที่อากาศมืดมัวสลัวๆ เช่นเดียวกับกรณีที่ฝนตกบ่อยๆหรือช่วงอากาศหนาวใน เมืองไทย จะพบคนไข้กลุ่มหนึ่งที่มีอารมณ์ผิดปกติโดยเฉพาะซึมเศร้า สามารถรักษาโดยการ ใช้แสง และมีการปรับ เป็นแสงสีฟ้า รวมถึงนำมาใช้ลดความเครียดและปรับอารมณ์ให้ผ่อนคลายในอุปกรณ์เครื่องมือ

สมัยใหม่อีกด้วยในญี่ปุ่นมีการนำมาใช้ในการลดการทำร้ายตนเอง จากอุบัติเหตุมีการกระโดดให้รถไฟชน ที่มีการเลียนแบบกันจำนวนมาก พอนำ แสงสว่างสีฟ้ามาติด บริเวณนั้น ก็พบว่าอุบัติเหตุมีการเกิดเหตุที่ลดลง และในประเทศสเปนได้มีการนำแสงสีฟ้ามาบำบัดความเครียด โดยได้วิจัยนำอาสาสมัครที่มีช่วงอายุระหว่าง 18-37ปี ที่มีสภาวะที่อารมณ์ปกติจำนวน 12 คน ซึ่งทั้งหมดจะถูกส่งเข้าไปในห้อง Chromotherapy room ซึ่งเป็นห้องที่ถูกติดแผงไฟ โดยทดลองด้วยการกระพริบไฟเป็นจังหวะ เพื่อฉายแสงไปเรื่อยๆ และทดลองเปิดไฟแสงสีฟ้า 10 นาทีสลับกับแสงสีขาว ผลการทดลองทั้งหมดสรุปออกมาว่า คนส่วนใหญ่ที่ได้รับแสงสีฟ้า มองจะถูกทำให้ผ่อนคลายได้อย่างดีภายในเวลาแค่ 1.1 นาที เทียบกับแสงสีขาว ที่จะผ่อนคลายเร็วที่สุดใน 3.5 นาที

แสงสีเขียว ทำให้เกิดภาวะผ่อนคลาย มีสุขสบาย ทำให้สดชื่นกระปรี้กระเปร่า ความคิดปลอดโปร่ง อุณหภูมิของผิวหนังจะลดต่ำลง ๑- ๒ องศาเซนติเกรด การหายใจจะ ช้าลง อัตราการเต้นของหัวใจจะ ช้าลง ๔-๘ ครั้งต่อนาที ระบบประสาทผ่อนคลาย

แสง สีแดง สีส้ม สีชมพู สีเหลือง ทำให้เกิดความสว่าง สดใส เหมือนโดนความร้อนจากแสงอาทิตย์กระตุ้น ทำให้รู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง กระตือรือร้น สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ร้านอาหาร สถานบันเทิง และคนที่เหนื่อยชา เหนงาหงอย ไม่กระตือรือร้น จึงมักใช้สีเหล่านี้กระตุ้น ขณะเดียวกันคนที่มีอารมณ์ร้อน หงุดหงิด หรือมีโรคที่มีไข้สูงหรือไข้จากความร้อนภายในร่างกาย (ซึ่งมักจะมีความรู้สึก ร้อน หงุดหงิด ร้อนที่ศีรษะ ใบหน้า ตามฝ่ามือ ฝ่าเท้า) ควรหลีกเลี่ยงการกระตุ้นด้วยแสงสีเหล่านี้

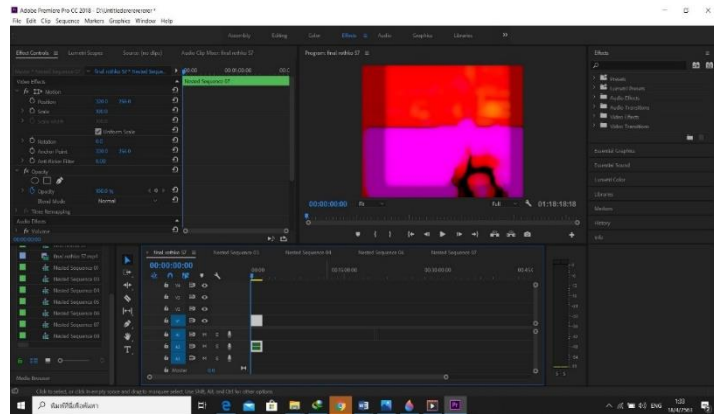
2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 ขั้นตอนการร่างภาพ

ในการร่างภาพผลงานก่อนลงมือทำนั้นข้าพเจ้าโดยข้าพเจ้าได้นำรูปแบบขององค์ประกอบของงานจิตรกรรมนามธรรมและการใช้สีมาจัดวางร่างภาพผลงานผ่านโปรแกรม Adobe Premiere Pro โดยที่ข้าพเจ้าจะร่างภาพผลงานไว้แบ่งช่วงหลักๆไว้ขั้นต้นก่อน 3 ช่วงเพื่อเป็นการควบคุมขั้นตอนต่อไป ซึ่งก่อนที่ข้าพเจ้าจะร่างภาพนั้นข้าพเจ้าได้บันทึกวิดีโอสีต่างๆที่ค่อยเปลี่ยนสีจากเข้มไปอ่อน ตัวอย่างเช่นจากสีอ่อนไปเข้ม ซึ่งข้าพเจ้าได้บันทึกสีที่ข้าพเจ้าคิดว่าจำเป็นต้องใช้ไว้แล้วจึงนำสีเหล่านั้นมาจัดองค์ประกอบในโปรแกรมแล้วสร้างองค์ประกอบ 3 องค์เพื่อที่จะได้ควบคุมภาพโดยรวมไว้

2.2 ขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานหลังจากร่างภาพร่างในแบบที่ข้าพเจ้าต้องการได้นั้นในส่วนของขั้นตอนนี้นั้นเป็นขั้นตอนที่ต้องตัดต่อภาพโดยรวมซึ่งก็ตัดต่อผ่านโปรแกรม Adobe Premiere Pro หลังจากได้วางองค์โดยรวมทั้งหมดผ่านการตัดต่อจัดวางสีจนเป็นภาพที่ต้องการนั้นนั่นสิ่งที่สำคัญต่อขั้นตอนนี้คือการบันทึกผลลัพธ์ของแพทเทิร์นที่ได้นำมาโปรแกรมลงในไฟแอลอีดี ซึ่งจำเป็นต้องมองเพื่อดูผลลัพธ์ว่าออกมาตามแนวความคิดที่ข้าพเจ้าได้นำเสนอหรือไม่เพื่อที่จะได้นำมาแก้ไขได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขตัดต่ออยู่ตลอดเวลาในการสร้างสรรค์จนกว่าผลลัพธ์จะออกมาตรงแนวความคิด ดังนั้นอาจจะต้องใช้เวลานานมากกว่าจะได้ไฟล์ที่สมบูรณ์ ซึ่งขั้นตอนนี้จึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดของผลงานชิ้นนี้เพื่อที่จะเข้าใจว่าแต่ละฉากของภาพนั้นเมื่อนำออกมาเป็นแสงสีนั้นจะได้ผลลัพธ์ที่ออกมาเหมือนตอนภาพร่างหรือเปล่าผลของความรู้สึกของตอนภาพร่างนั้นผ่านจากการมองแสงจากคอมพิวเตอร์ซึ่งแสงที่ออกมาจากไฟล์แอลอีดีนั้นมีความสว่างของไฟนั้นมากกว่าความสว่างของคอมพิวเตอร์ ไฟขนาดไหนถึงได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับความรู้ที่ให้ผู้ชมรับรู้และเมื่อมีสีมากกว่าหนึ่งสีนั้นต่างจากตอนที่ทดลองมองสีเดียวอย่างไรและแบบไหน เพื่อที่เราจะได้บันทึกการทำงานของแสงสีที่ทำออกมานั้นมีผลอย่างไรและขนาดของงานนั้นว่าขนาดแบบไหนให้ความรู้สึกแบบไหนเมื่อมีขนาดเล็กนั้นจะให้ความรู้สึกต่อผู้ชมในทางไหนขนาดใหญ่จะให้ความรู้ต่อผู้ชมแบบไหนแล้วสีแบบเดียวกันแต่ขนาดต่างกันนั้นจะให้ความรู้แบบเดียวกันหรือไม่ หลังจากที่ได้ทำการสังเกตจากการมองเป็นเวลานาน ขนาด ความสว่าง การจัดวาง นั้นจะให้ผลของการรับรู้ที่ต่างกันแม้จะเป็นไฟล์เดียวกันที่นำเสนอ ดังนั้นการทำงานของข้าพเจ้าอาจจะความยืดหยุ่นในการสร้างภาพที่ออกมานั้นอาจจะไม่จำเป็นต้องเหมือนที่ร่างตามไว้ 3 องค์เพื่อที่จะได้ปรับเปลี่ยนภาพรวมได้เสมอเพื่อที่จะได้สอดคล้องกับแนวความคิดของการสร้างผลงานชิ้นนี้



ภาพที่ 12 ภาพร่าง 1



ภาพที่ 13 ภาพร่าง 2



ภาพที่ 14 ภาพร่าง 3

2.3 ขั้นตอนการสรรหาวัสดุ

วัสดุที่หลักๆที่ได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์นั้นมีทั้งหมด 3 อย่างคือ 1.ไฟ LED 2.คอนโทรลเลอร์ NOVA 3.อะคริลิคฝ้า

เริ่มแรกก่อนที่ข้าพเจ้าได้หาวัสดุมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ได้นำไฟ led มาใช้ในการสร้างผลงานชิ้นนี้นั้นข้าพเจ้าได้มีการทดลองนำชนิดของไฟแอลอีดีมาทั้งหมด 2 ชนิดดังนี้ 1.led rgb stripe 2.แผงไฟ led ขนาด P10

โดย led rgb stripe ชนิดนี้นั้นจะมีลักษณะเป็นเส้นและสามารถเปลี่ยนสีได้โดยผ่านคอนโทรลเลอร์(ตัวควบคุม)โดยตัวควบคุมนั้นจะเป็นตัวแปลงข้อมูลของแสงที่เราออกแบบผ่านโปรแกรมเพื่อให้แสงเล่นในตามที่ต้องการโดยโปรแกรม ซึ่งลักษณะของความเป็นเส้นนั้นสามารถควบคุมฟอร์มให้มีลักษณะหลากหลายได้แต่ข้อเสียนั้นคือความยุ่งยากในการประกอบและด้วยราคาเมื่อเทียบกับไฟ led แบบแผง ซึ่งไฟ led แบบแผงนั้น โดย led rgb stripe นั้นจะมีราคาแพงกว่าเมื่อเทียบขนาดกับ led แบบแผง

Led แบบแผง เป็นไฟแอลอีดีที่มีลักษณะเป็นแผงไฟที่มีไฟ led หลากๆดวงรวมกันเป็นแผงๆหนึ่งโดยจะมีลักษณะเป็นรูปทรงใดก็ได้ตามที่ต้องการแต่โดยทั่วไปจะเป็นสี่เหลี่ยมซึ่งง่ายต่อการผลิตถ้าจะให้เนียนก็ต่อแผงไฟที่ใช้ตามป้ายโฆษณาตามท้องถนน โดยมีขนาดที่หลากหลาย P10 P9 P8 ไป จนถึง P0.3 หรือเท่าที่เทคโนโลยีจะสามารถทำได้ โดยค่าของ P ต่างๆนั้นคือค่าระยะห่างระหว่างไฟดวงหนึ่งต่อไฟอีกดวงหนึ่ง ยกตัวอย่าง P10 คือระยะห่าง 10มิลลิเมตร หรือ 1 เซนติเมตรนั่นเอง ระยะห่างนั้นเป็นตัวบอกถึงความละเอียดของภาพที่จะฉายออกมาและระยะห่าง เมื่อห่าง 10 เมตร จะเห็นภาพชัด เนื่องจากงานของข้าพเจ้าไม่มีความจำเป็นต้องใช้ความละเอียดของภาพสูง ข้าพเจ้าจึงได้เลือก P10 ในการทำงาน

คอนโทรลเลอร์นั้น ข้าพเจ้าได้ทดลองใช้ 2 แบบ โดยแบบแรกนั้นนั้นมีชื่อว่า led edit controller โดยคอนโทรลเลอร์ตัวนี้นั้นสามารถออกแบบแสงผ่านโปรแกรม led edit เพื่อการนำภาพแสงออกมา ตัวที่ 2 นั้นเป็น ของ NOVA (ชื่อของแบรนด์)ซึ่งมีลักษณะต่างจาก led edit controller นั้นโดยการคอนโทรลเลอร์ตัวนี้นั้นมีลักษณะเป็น แผงการ์ดซึ่งสามารถต่อวงจรเข้ากับตัวแผงไฟ led ได้โดยตรง ซึ่ง led edit controller นั้นมีลักษณะเป็นกล่องและต้องเสียบปลั๊กแยกกับไฟ led ซึ่งจะตัดความยุ่งยากในการประกอบงานได้น้อยลงโดยคอนโทรลเลอร์ของ NOVA นั้นเราสามารถ

แปลงไฟล์วิดีโอที่ไฟล์ที่เป็นไฟล์ mp4 3gb avi หรือ ไฟล์วิดีโอต่างๆที่ไม่ต้องผ่านโปรแกรมเฉพาะ และด้วยการที่ทำงานง่ายนั้นจึงสามารถออกแบบไฟ ผ่านโปรแกรมตัดต่อวิดีโอได้ ผ่านโปรแกรม ViPlex express

ในส่วนของอะคริลิกใสนั้นก่อนที่จะเลือกนำมาใช้นั้น ข้าพเจ้าได้ทดลองหาวัสดุที่ทำให้ภาพที่เกิดจากแสงนั้นสามารถทำให้สีสามารถผสมกันได้และภาพนั้นออกมาให้ไม่มีความคมชัด เบลอ เอฟเฟคของแสงต่างไปจากการปล่อยเปลือยของดวงไฟโดยการกั้นและไม่ให้เห็นไฟเป็นดวง จากนั้นข้าพเจ้าก็ได้ทดลองมองแสงสีที่ผ่านแผ่นอะคริลิกฝ้า เพื่อที่จะสังเกตลักษณะของแสงที่ออกมา โดยทดลองมองสีทีละสีเพื่อเป็นการบันทึกว่าแต่ละสีให้ความรู้สึกต่างไปจากการปล่อยเปลือยของแสงไฟ led แบบไหนและทดลองภาพที่มีหลายสีรวมกันว่าสีนั้นสามารถรวมกันได้ตามที่ต้องการหรือไม่ จากการทดลองนั้นอะคริลิกใสนั้นสามารถทำให้ภาพเบลอ เอฟเฟคของแสงต่างไปจากเดิมและสีสามารถผสมกันได้เป็นไปตามที่ต้องการ



ภาพที่ 15 ฝ้าไฟแอลอีดี



ภาพที่ 16 ด้านหลังของแผงไฟแอลอีดี



ภาพที่ 17 แผงไฟแอลอีดี

3. ขั้นตอนการติดตั้งผลงาน

ในส่วนนี้ของขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าอธิบายถึงขั้นตอนการประกอบผลงาน ซึ่งมีทั้งหมด 2 ส่วนคือ 1. การประกอบแผงไฟ led 2. การประกอบกล่องอะคริลิก

1. การประกอบแผงไฟ led

ในส่วนของการประกอบผลงานเนื่องจากการประกอบแผงไฟ led ข้าพเจ้าได้เลือก P10 ซึ่งมีขนาด 32x16 เซนติเมตร เป็นขนาดตามโรงงานที่ได้สั่งซื้อมา แต่ละแผงนั้นจะมีช่องเสียบสำหรับสาย ขั้วบวกกับขั้วลบและช่องเสียบสายแพร์(สายข้อมูล)ที่มีไว้เชื่อมกับแผงหนึ่งกับอีกแผงหนึ่งซึ่งมี 2 ช่อง ในการประกอบนั้นการ์ดที่มีไว้รับข้อมูลแผงไฟ led สายแลนเพื่อส่งข้อมูลแผงไฟแอลอีดีนั้นเข้าตัว sending card พาวเวอร์ซัพพลายเพื่อส่งกระแสไฟไปเลี้ยงไฟแต่ละแผง และ คอนโทรลเลอร์ โดยการต่อวงจรนั้นจะเริ่มจากการต่อ สายขั้วบวกกับขั้วลบจากแผงหนึ่งแล้วทำการเชื่อมสายไฟเข้าให้เป็นสายเดียวกัน (แยกกับขั้วบวก) หรือจะเชื่อมกันมากกว่า 2 แผงก็ได้จากนั้นก็นำสายขั้วบวกกับขั้วลบนั้นมาเชื่อมกับตัวพาวเวอร์ซัพพลาย จากนั้นก็เชื่อมสายข้อมูลแต่ละแผงเข้าด้วยกัน หลังจากนั้นก็ทำแบบเดิมจนครบทุกแผง และก็นำสายแพร์จากจุดแรกที่ทำการต่อนั้นเชื่อมเข้ากับตัว sending card ซึ่งการ์ดตัวนี้ก็มีสาย ขั้วบวกกับขั้วลบ เราจึงต้องทำการต่อสายเข้ากับตัวพาวเวอร์ซัพพลายเพื่อจ่ายไฟ จากนั้นก็นำสายแลนจาก sending card เข้ากับตัว คอนโทรลเลอร์ เมื่อประกอบจนเสร็จสิ้นแล้วก็นำสาย VCT เป็นสายไฟเพื่อที่จะเชื่อมกับตัวพาวเวอร์ซัพพลายโดยผ่านช่องของ L N G (ในพาวเวอร์

ซึ่งพลาายจะมีช่องให้เสียบ ขั้วบวกขั้วลบ และ L N G) เพื่อทำสายไฟไว้ต่อเสียบกับไฟบ้าน ซึ่งสาย VCT นั้นจะมีสายไฟแยกทั้งหมด 3 สายมีสีดำ สีแดง สีขาว ดำและแดงนั้นไว้เสียบช่อง L N สามารถสลับกันได้ส่วนสีขาวนั้นคือ สาย G ห้ามสลับกัน

2.การประกอบกล่องอะคริลิก

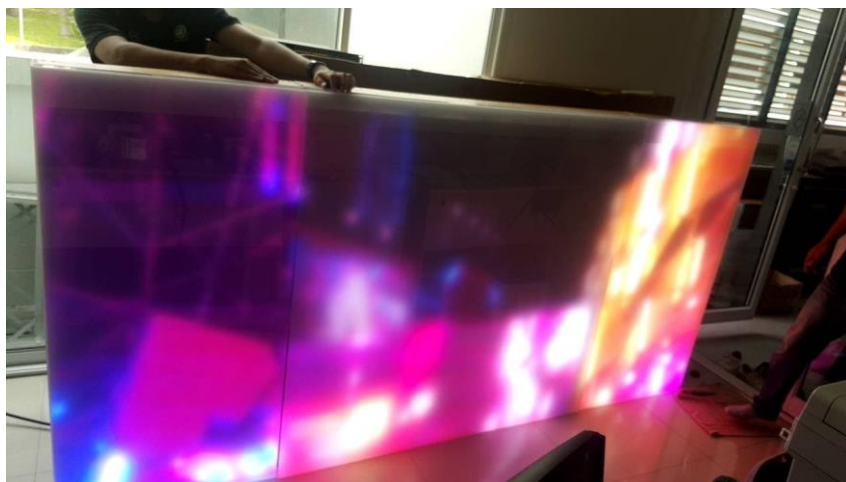
การประกอบของอะคริลิกนั้นข้าพเจ้าได้เลือกอะคริลิกขาวที่นำมาสร้างเป็นกล่องล้อมรอบแผงไฟ led ซึ่งมีความหนา 5 มิลลิเมตรเพื่อความแข็งแรงและเบา การประกอบนั้นจำเป็นต้องใช้นายาผสมอะคริลิกเพื่อเป็นการเชื่อมระหว่างแผ่นอะคริลิกแต่ละแผ่น และ อะคริลิกฝานั้นได้นำมาเป็นกล่องครอบเพื่อครอบปิดแผงไฟ led ซึ่งมีความหนาเท่ากันคือ 5 มิลลิเมตร ความหนาของอะคริลิกฝา 5 มิลลิเมตรเป็นความหนาที่ทำให้ภาพจากแสงออกผ่านอะคริลิกฝานั้นกำลังเบลอในแบบที่ต้องการและปกปิดดวงไฟจาก led สว่างออกมาอย่างเต็มที่เพื่อที่จะสร้างความต่างระหว่างความมืดและความสว่าง และตัวสีที่เกิดจากแสงเองนั้นจะได้ไม่จางลง จากนั้นก็นำอะคริลิกส่วนที่เป็นกล่องล้อมรอบแผง led กับกล่องอะคริลิกฝามาเชื่อมติดกัน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาผลิตสื่อ

ภาพที่ 18 แผงวงจร



ภาพที่ 19 กล้องที่ประกอบจากอะคริลิก

บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงาน พร้อมทั้งอภิปรายความต่อเนื่อง และพัฒนาการของผลงาน

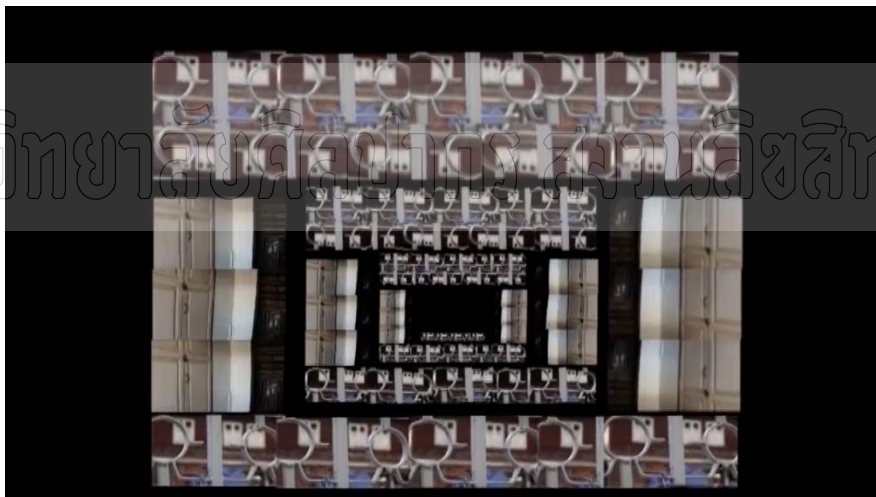
ข้าพเจ้าได้เริ่มทดลองใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวครั้งแรกซึ่งทำให้ข้าพเจ้าสนใจถึงเทคนิคและวิธีการ และผลกระทบเมื่อสื่อได้จัดวางผ่านโปรเจคเตอร์นั้นทำให้ข้าพเจ้าได้สนใจแสงตั้งแต่ ณ ตอนนั้น ผลงานชิ้นแรก เป็น วิดีโอจัดวาง (video installation) นั้นซึ่งงานในช่วงนั้นยังเน้นไปในทางรูปแบบของวิดีโอเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาเป็นรูปธรรมแต่ก็มีการใช้เทคนิคการสลายรูปทรงอยู่บ้าง ซึ่ง ณ ตอนนั้นข้าพเจ้ายังคงความสนใจในงานจิตรกรรม จนกระทั่งขึ้นปีการศึกษาที่ 3 นั้นทำให้ข้าพเจ้าได้เริ่มทำการทดลองเทคนิคต่างๆที่เกี่ยวข้องกับหลังจากเริ่มปีการศึกษาปีที่ 3 นั้น ข้าพเจ้าได้ทำการทดลองทำ video installation ในโจทย์ศิลปะการเคลื่อนไหว (Kinetic Art) นั้นข้าพเจ้าได้เริ่มทดลองนำภาพวิดีโอที่เก็บบันทึกต่างๆนำมาสลายฟอร์มแล้วรวมให้เกิดเป็นภาพนามธรรม (Abstract) โดยในงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้จัดวางเล่นวิดีโอผ่านจอโทรทัศน์สามจอแล้วทั้งสามจอ นั้น ได้ทำการเล่นภาพที่เชื่อมโยงกันสามจอ



ภาพที่ 20 ชื่อ สวัสดิ์ (งานสรุปวิชา Creative ปี 3)



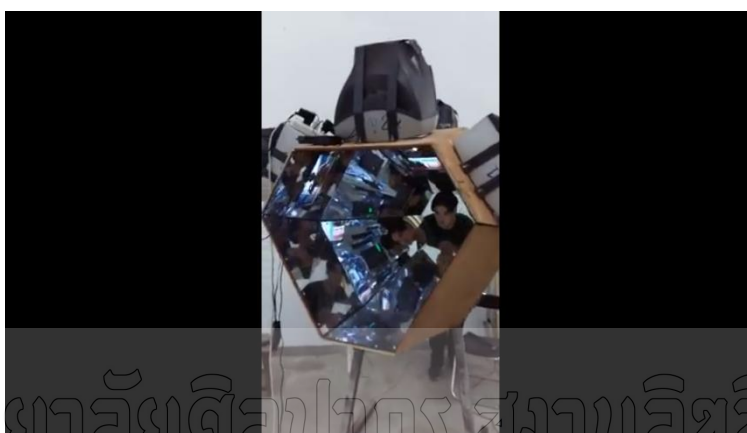
ภาพที่ 21 ชื่อ Untitled Visual



ภาพที่ 22 ชื่อ Untitled Visual

งานชิ้นนี้เป็นงานชิ้นแรกที่ข้าพเจ้าได้เริ่มทำการทดลองสร้างงานที่เน้นไปในการเน้นภาพมากกว่าเนื้อหาหรือหาหาความเป็นไปได้ในการเล่าเรื่องผ่านภาพที่เป็นนามธรรม โดยเริ่มเป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานของทัศนธาตุเพื่อให้ทัศนธาตุเล่าเรื่องแทนแต่ก่อนที่จะเน้นทำงานที่เน้นเห็นเป็นรูปธรรม

โดยหลังเสร็จสิ้นงาน Untitled Visual ข้าพเจ้าก็ได้เริ่มขยายขอบเขตการทำงานมากขึ้นเริ่มทดลองเทคนิคต่างๆมากขึ้น ซึ่งข้าพเจ้าเริ่มได้ทดลองเริ่มใช้เทคนิคของ Kaleidoscope (กล้องสลับลาย) ผสมกับแสงของโทรทัศน์นั้นซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาแสงเพราะในตัวเองขั้นนี้มันได้ศึกษาการสะท้อนแสงผ่านกระจกโดย ณ ขณะนั้นที่สร้างงานโดยขั้นแรกที่สร้างผ่านเทคนิคนี้มันไม่ได้มีรูปทรงแตกต่างจาก Kaleidoscope แบบเดิมเท่าไร

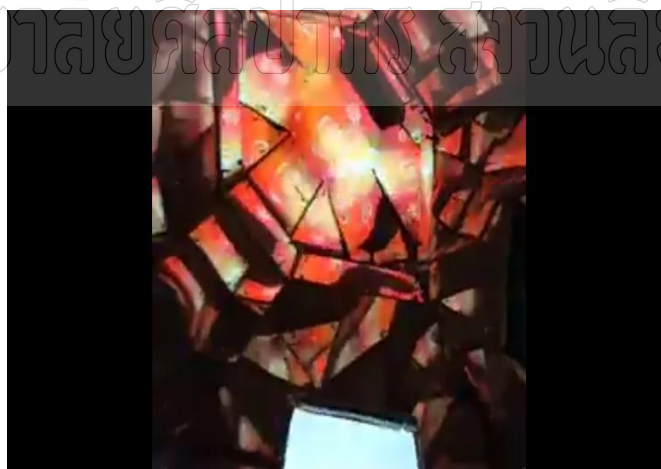


ภาพที่ 23 Finding the news

ซึ่งการจัดวางนั้นยังไม่สามารถแสดงถึงผลของแสงได้เท่าที่ควรนักแต่เป็นจุดเริ่มต้นของการใช้แสงในการสร้างสรรค์ผลและในงานขั้นนี้ยังคงใช้วัตถุต่างๆโดยทั่วไปและวัตถุเหล่านั้นแทบไม่มีการสลายฟอร์มหรือยังคงความเป็นรูปธรรม แต่ประเด็นของการทดลองขั้นนี้มันได้มีการสังเกตถึงแสงที่สะท้อนจากจุดหนึ่งไปยังอีกหลายๆจุดและสีของแสงที่เริ่มมีผลต่อการมองเห็นนั้นเริ่มต้นจากงานขั้นนี้ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าเริ่มสนใจผลกระทบที่เกิดจากแสงต่อดวงตา แต่จุดประสงค์ที่บ่งบอกถึงการพัฒนางานของผลงานขั้นนี้ที่มีผลต่องาน ณ ปัจจุบันนั้นจุดเริ่มต้นนั้นได้เริ่ม ขึ้นจากการทดลองเทคนิค Kaleidoscopes ขั้นที่ 2 ที่ชื่อผลงานคือ The Buddhist Tower

The Buddhist Tower

ในงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่พัฒนาจากงานเทคนิค Kaleidoscope ชิ้นแรก โดยผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้มีการออกแบบโครงสร้างที่ซับซ้อนมากขึ้นเพื่อให้การสะท้อนแสงนั้นมากขึ้น เพื่อการรวมกันของแสงจะมีมากขึ้นเพื่อผลกระทบของแสงที่มีต่อการมองเห็นจะเห็นชัดขึ้น ในผลงานชิ้นนี้นั้นในง่ายของกายภาพผลงานนั้น เริ่มกลับมาใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านความเป็นนามธรรม(ผ่านภาพวิดีโอที่นำเสนอในงาน) และมีนำเสนอความเป็นรูปธรรมผ่านฟอร์มประติมากรรม 3 มิติซึ่งเป็นโครงสร้างหลักของงานชิ้นนี้ ซึ่งสิ่งที่เห็นได้ชัดจากผลงานชิ้นนี้ที่มีผลต่องาน ณ ตอนนี้นั้นคือสีแสงของงานชิ้นนี้ โดยสีแสงของงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้เริ่มมีการพัฒนาการจัดวางการมองเห็นผ่านการแหงนหน้ามอง และระยะของแสงสีที่กระทบต่อดวงนั้นทำให้ผลกระทบต่อแสงสีงานชิ้นนี้เริ่มชัดเจนขึ้น โดยแสงสีในช่วงแรกของงานนั้นได้มีการแช่สี(การค้างของสีนั้นเป็นเวลานาน) แล้วค่อยๆเปลี่ยนเป็นอีกสีหนึ่งในระยะเวลาต่อมา นั้น แต่ในงานชิ้นนี้ยังคงมีการเคลื่อนไหวของภาพที่เร็ว แต่สียังเปลี่ยนไปยังสีเดิมซึ่งทำให้ผลกระทบ ต่อดวงตานั้นไม่ได้ชัดเจนเท่า ณ ตอนนี้



ภาพที่ 24 แสงสีภายในงาน The Buddhist Tower

The Central Pillar

ในผลงานชุดนี้นั้นเป็นผลงานชุดที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์เพื่องานแสดงกลุ่มศิลปะ โดยมีคอนเซ็ปต์ที่กล่าวถึงสถานะที่ฝุ่นเข้าตาซึ่งในขั้นนี้นั้นข้าพเจ้าได้นำการใช้เครื่องฉายภาพ (โปรเจคเตอร์) แต่ก็ยังคงใช้การสะท้อนแสงผ่านกระจกเงาโดยตัวงานชิ้นนี้นั้น จะเล่นถึงการรับรู้ต่อการมองเห็นในเวลาแสงที่สะท้อนจากกระจกนั้นกระทบหรือเวลาหลบแสงเหล่านั้นแล้วก็ต้องเจอแสงจากโปรเจคเตอร์ซึ่งข้าพเจ้าได้จัดวางโปรเจคเตอร์ไว้ทั้งหมด 4 มุมห้องซึ่งทำให้การหลบแสงในงานชิ้นนี้เป็นเรื่องที่ยากและเป็นความต้องการของข้าพเจ้าเองซึ่งงานชิ้นนี้เป็นงาน Installation Art ซึ่งถ้าเห็นจากในรูปที่แนบประกอบมานั้น จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ของแสงกับพื้นที่นั้นเริ่มมีผลกระทบมากกว่างานก่อนๆที่ข้าพเจ้าได้ทำซึ่งถ้ามองจากการจัดวางผลงานซึ่งเป็นงานที่ไม่ได้ควบคุมให้แสงกระจุกให้สว่างเพียงจุดเดียวนั้นแต่ถึงอย่างนั้นในงานชิ้นนี้แล้วเมื่อเทียบกับงานชิ้นก่อนๆนั้น งานชิ้นนี้มีการจัดการกับพื้นที่มากขึ้นเริ่มมีการใช้ความสัมพันธ์ระยะการชมงานมากขึ้นและในแง่ของหลักจิตวิทยานั้นงานชิ้นนี้นั้นได้เริ่มมีการนำหลักการนี้มาใช้ในขั้นตอนการคิดผลงานขึ้นมา โดยสังเกตได้จากการคำนึงหลักการจัดวางสิ่งของภายในงานกระทบของแสงที่ผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เสียงที่เร้าให้เกิดความรู้สึกต่างๆซึ่งผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานชิ้นแรกที่ข้าพเจ้าเริ่มคำนึงถึงหลักการในสร้างอารมณ์ร่วมของงานต่อผู้รับชม แต่ในงานชิ้นนี้นั้นมีการเล่นของสีแสงนั้นน้อยมากหรือเรียกได้ว่าไม่มีการเล่นของสีแสงเลยเท่าไรถ้าเมื่อเทียบกับงานก่อนๆแล้ว



ภาพที่ 25 Central Pillar

Funny Sculpture With Laser Reflection

อาจกล่าวได้ว่าผลงานชุด Funny Sculpture With Laser Reflection ถือเป็นจุดแรกของการสังเกตเห็นถึงผลกระทบของสีแสงที่มีผลกระทบต่อการมองอย่างชัดเจน ซึ่งตัวงานชิ้นนี้นั้นข้าพเจ้าเพียงต้องการสร้างฟอร์ม (รูปทรง) จากแสงให้เกิดเป็นฟอร์ม (รูปทรง) 3 มิติ ในหลายๆ รูปทรง ที่เกิดจากการสะท้อนของแสงจากกระจก (เลเซอร์สะท้อนกระจก) โดยในงานชิ้นนี้นั้นเมื่อ ผู้ชม นั้นได้ชมผลงานชิ้นนี้เป็นระยะเวลาเกิน 2-3 นาที เมื่อเวลาอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีแต่แสงสีเขียวแบบนั้นเมื่อใดเมื่อออกไปเจอสภาพแวดล้อมที่สว่างกว่าหรือสภาพแวดล้อมที่มีความสว่างหรือสีสภาพแวดล้อมที่ต่างจากเดิมนั้น จะทำให้การรับรู้ของตานั้นเห็นสีบางสีนั้นผิดแปลกไปจากเดิม งานชิ้นนี้นับเป็นงานชิ้นแรกที่ข้าพเจ้านั้นได้เริ่มสนใจสีแสง อย่างชัดเจนยิ่งขึ้นแต่ในงานชิ้นนี้ก็ยังมีเพียงเล่นแสงสีเป็นเพียงแค่สีเขียวแล้วแสงสีอื่นๆที่เป็นส่วนประกอบย่อยของผลงานชิ้นนี้ไม่ได้ช่วยส่งเสริมให้ผลกระทบของแสงสีที่มีผลต่อตามากขึ้นเท่าไรหรือแทบจะไม่ส่งผลอะไรใดๆทั้งนั้น แต่ทำให้ข้าพเจ้าสังเกตความสำคัญของปริมาณแสงภายในพื้นที่ที่มีผลต่างๆนั้นได้ทำหน้าที่ยังงี้และเมื่อพื้นที่สว่างเกินไปนั้นผลกระทบของแสงจะส่งผลกระทบต่อไหน แต่ถ้าเทียบกับกายภาพอื่นนั้นงานชิ้นนี้แทบจะ

ไม่มีความเกี่ยวข้องอื่นใดนอกจากสีแสงของผลงานชิ้นนี้



ภาพที่ 26 Funny Sculpture With Laser Reflection

การสร้างสรรคและพัฒนาผลงานศิลปะป็นระยะที่ 1

การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.1

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพงานจิตรกรรม Color Field Painting (การวาดภาพสนามสีเป็นรูปแบบของภาพวาดนามธรรม) ซึ่งเป็นงานจิตรกรรมนามธรรมในช่วงทศวรรษที่ 1940 และ 1950 ได้รับแรงบันดาลใจจากยุคยุโรปสมัยใหม่ ซึ่งในงานชิ้นนี้ได้หยิบชุดสีและแพทเทิร์นเรขาคณิตของงานจิตรกรรมนามธรรม ของ Mark Rothko และ Josef Albers ซึ่งในตัวเองงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้แบ่งตัวงานไว้ทั้งหมด 3 ช่วง ซึ่งในช่วงแรกนั้น ข้าพเจ้าได้เลือกให้สีและรูปแพทเทิร์นของช่วงแรกนั้น มีความผสมผสานชุดสีของ Rothko และแพทเทิร์นที่ดึงมาจาก Josef Albers โดยชุดสีในช่วงแรกนั้นข้าพเจ้าต้องการให้รู้สึก สีซึ่งออกม่วงแล้วมี สีน้ำเงินล้อมรอบไว้อีกทีซึ่ง ก่อนที่มันจะค่อยๆ ค่อยๆ กลายเป็นภาพสีน้ำเงินเข้มแล้วค่อยๆ มีสีม่วงแทรกมาตรงกลาง ซึ่งในช่วงแรกเวลาจ้องมองสีช่วงสีม่วง(ซึ่งสีม่วงก็มีค่อนข้างกลายเป็นม่วงแดง)กลายเป็นน้ำเงินช่วงที่ผู้ชมรับชมสีน้ำเงินนั้น ผู้ชมจะรู้สึกถึงการมีอยู่ของสีม่วงนั้นส่งผลต่อการรับรู้แสงสีฟ้าที่ปรากฏอยู่ทำให้เรารู้สึกถึงแสงที่มันมีระยะที่แปลกตาขึ้นแปลกขึ้นความรู้เหมือนจะอยู่ระยะหน้าติดตาพร้อมกับภาพค่อยๆ จางหายราวกับเป็นระยะหลังเหมือนกับการปรากฏตัวของแสงสีม่วงในพื้นที่ของสีฟ้านั้นทำให้ความรู้สึกการรับรู้ที่แปลกประหลาด (ซึ่งสีม่วงมีความคลื่นน้อยที่สุด ตามมาด้วยสีน้ำเงิน) และต้องเป็นสีม่วงที่ค่อยได้จางสีตามแสงสีฟ้าซึ่งถ้าสังเกต ชุดสีนั้นจะสังเกตได้ว่า ข้าพเจ้าได้เลือกวรรณะสีที่เริ่มต้นด้วยวรรณะร้อนแล้วค่อยกลายเป็นสีที่เป็นวรรณะเย็น (สีน้ำเงิน) ถ้าผู้ชมสังเกตการที่ข้าพเจ้าเริ่มสังเกตเห็นว่าจากสีม่วงแล้วค่อยๆ กลายเป็นสีน้ำเงินนั้น มันไม่ได้ทำให้ผู้ชม รู้สึกถึง ความสงบ ความเย็น หรือ อะไรก็ตามที่สีน้ำเงินควรทำหน้าที่ตามหลักจิตวิทยาซึ่งตรงนี้เป็นที่น่าสนใจ ซึ่งปัจจัยที่ทำให้ความรู้สึกต่อสีที่ควรจะเป็นนั้นแตกต่างไปจากเดิมนั้นข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ไว้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลมากที่สุดคือเมื่อ เรา จ้องสีชุดแรกไว้ระยะหนึ่งเมื่อมองสีอีกชุดจะทำให้ผลจากสีชุดแรกนั้นมีผลต่อสีอีกชุดที่ตามมา แต่ถ้าไม่ได้จ้องหรือเพ่งพินิจกับงาน ผลกระทบเหล่านั้นก็จะไม่เกิดขึ้น

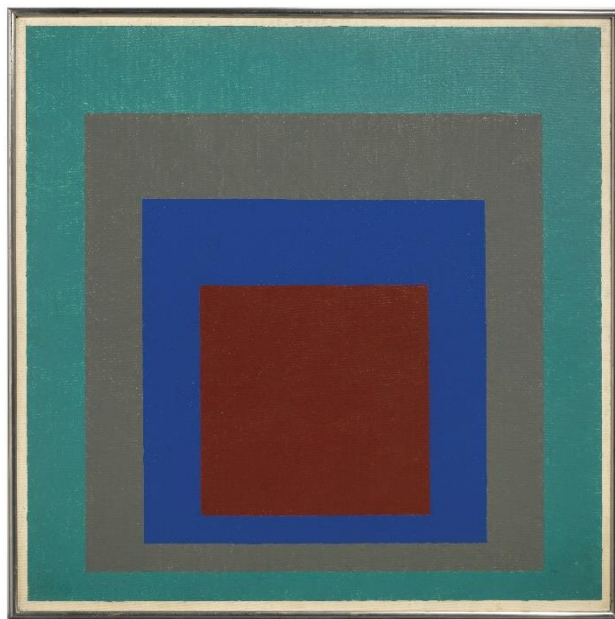


มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาจิตรกรรม

ภาพที่ 27 Mark Rothko Blue and Grey , 1962



ภาพที่ 28 Mark Rothko, Yellow and Blue (Yellow, Blue on Orange) 1955

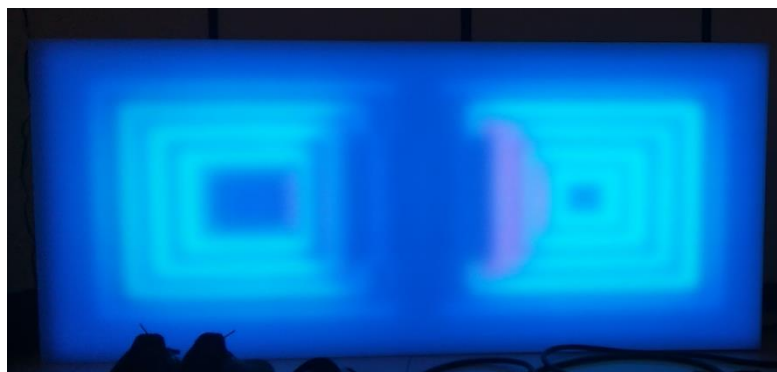


ภาพที่ 29 Josef Albers, Through the Dusk (Homage to the square)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 30 การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.1



ภาพที่ 31 การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.1

การสร้างสรรคและพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่ 2

การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2

ในการสร้างสรรคผลงานระยะที่2 นั้นข้าพเจ้าได้เริ่มปรับเปลี่ยนวิธีการกระบวนการในการสร้างสรรคภาพและสีที่เกิดจากแสงเนื่องจากในงานชิ้นแรกนั้นข้าพเจ้าได้คำนึงถึงเพียงแค่ สี และ ภาพ ซึ่งสีและภาพนั้นที่มานั้นก็มาจากผลงานศิลปนิพนธ์ยุคก่อน และ ผลงานศิลปนิพนธ์ที่ใช้แสงในการสร้างสรรคผลงานทำให้งานชิ้นแรกของข้าพเจ้านั้น ตัวกายภาพที่เผยออกมานั้นไม่ได้นำไปสู่สิ่งใด ผู้รับชมไม่สามารถเข้าใจว่าภาพที่เกิดขึ้นนั้นต้องการนำไปสู่สิ่งใดอย่างไร ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ทำสร้างแพทเทิร์นที่ข้าพเจ้าได้กำหนด อารมณ์ความรู้สึกเป็นตัวตั้งในการสร้างแพทเทิร์น ซึ่งได้ตั้งไว้ว่าจะสร้างภาพที่ออกมาโดยให้เกิดความรู้สึก พิศวงและอึดอัด โดยอิง รูปทรง พื้นผิว ของวัตถุ ที่พบเห็นตามชีวิตประจำวันที่ได้โดยแม่ภาพโดยรวมจะเป็นนามธรรมและการใช้สีในงานชิ้นนี้ได้ใช้การตัดสลับ โทนสีจากร้อนไปเย็น จากเย็นไปร้อน เพื่อที่จะให้สภาวะสับสน เพื่อที่จะให้เกิดความรู้สึกที่อึดอัด

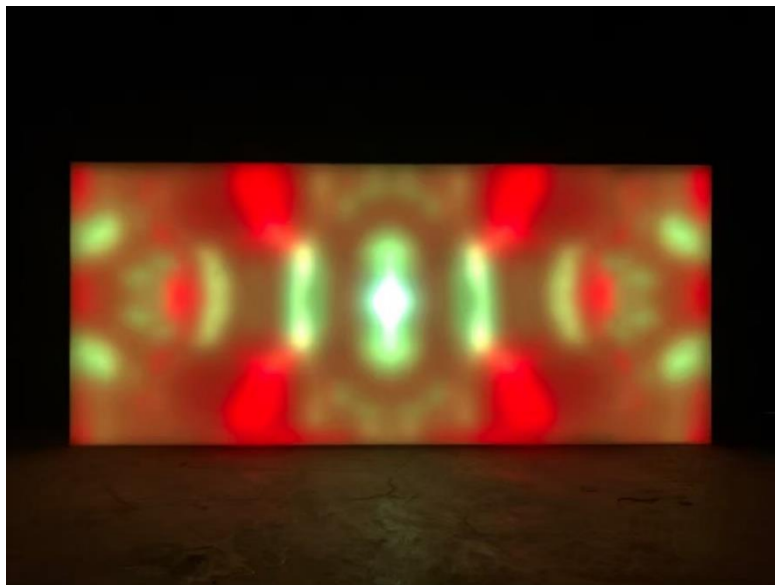


ภาพที่ 32 ภาพการทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 33 ภาพการทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2



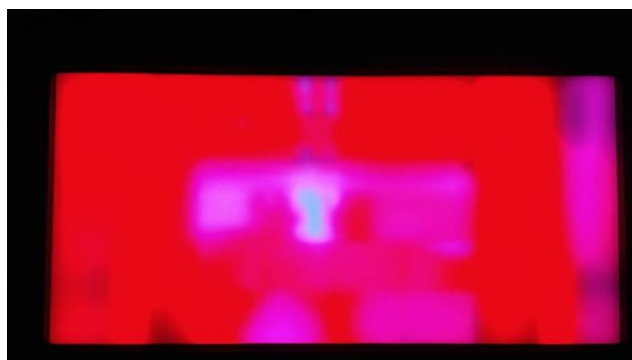
ภาพที่ 34 ภาพการทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

แต่จากการทดลองนั้นผลลัพธ์ที่ได้นั้นไม่ได้ทำให้เกิดผลตรงกับสิ่งที่ข้าพเจ้าคิดเนื่องจากภาพที่เกิดขึ้นไม่ได้นำไปสู่สิ่งใดและอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องเกิดให้ผู้ชมรู้สึกนั้นไม่ได้เกิดต่อผู้รับชม ผู้รับชมที่ได้ชมงานนั้นไม่สามารถรู้เป็นไปตามสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการให้เกิด โดยที่การทดลองสร้างสรรค์งานชิ้นที่ 2 ภาพที่เกิดขึ้นเหมือนเป็นแค่การจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกิดภาพที่สวยงาม และ สีที่สลับไปสลับมานั้นทำให้ผู้รับชมไม่เข้าใจจุดประสงค์ของงานและบางช่วงบางฉากของงานนั้นมีความเร็วของการเปลี่ยนสีของแสงนั้นที่เร็วเกินไปจนผู้รับชมไม่สามารถรับรู้ถึงสภาวะการเปลี่ยนของสีที่ต้องการให้การรับรู้ต่อการเปลี่ยนสีที่กำลังจะเกิดขึ้นเป็นอีกสีได้และเนื่องด้วยบางฉากด้วยความที่มีสีมากเกินอาจจะทำให้อารมณ์และความรู้สึก ณ ขณะนั้นไม่ได้ทำให้นำไปสู่สิ่งใดได้ และด้วย ฟอรัมที่นำมาใช้ประกอบจนเป็นภาพนั้นเองนั้นได้กลายเป็นสิ่งอื่นและผู้ชมก็ไม่ได้รู้สึกนึกคิดตามไปหรือพยายามที่ค้นหาว่าฟอรัมเหล่านี้มาจากอะไรหรือยังงั้นผนวกด้วยการเปลี่ยนแพทเทิร์นแต่ละฉากนั้นมีความต่างกันมากเกินไปจนหาจุดเชื่อมโยงของภาพแต่ภาพที่เห็นนั้นไม่เกิดผลยิ่งทำให้รู้สึกเหมือนภาพแต่ละภาพแยกขาดจนไม่เหมือนเป็นงานชิ้นเดียว และ เหมือนแสงภาพประกอบฉากซึ่งแค่มีแต่ความสวยงาม

การสร้างสรรคและพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่ 3

ในการสร้างสรรคผลงานในครั้งนี้นั้นเป็นครั้งสุดท้ายของศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้นั้นเนื่องจากงานชิ้นที่ 2 นั้นข้าพเจ้าได้นำข้อดีและข้อเสียต่างๆนำมาปรับในการสร้างสรรคงานชิ้นนี้โดยงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย ถึงแม้ในงานชิ้นที่ 2 นั้นจะมีการใช้แพทเทิร์นที่หลากหลายแต่ผลลัพธ์นั้นไม่ได้ทำให้เกิดสภาวะอึดอัดและไม่ได้นำไปสู่สภาวะใดๆได้ แต่ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้พัฒนาขึ้นต่อจากงานที่ผ่านมาแต่ได้นำวิธีการสร้างแพทเทิร์นแบบในงานชิ้นที่ 1 มาใช้ ในการสร้างแพทเทิร์นที่ใกล้เคียงกับงานจิตรกรรมนามธรรม ในงานชิ้นนี้นั้นข้าพเจ้าปรับเปลี่ยนการสร้างแพทเทิร์นโดยใช้สีจากสิ่งที่เป็นภาพปรากฏการณ์ทางธรรมชาตินำมาสร้างแพทเทิร์นของภาพและการจัดองค์ประกอบบางฉากและปรับองค์ประกอบให้ซับซ้อนโดยหลักการการใช้แบบสีที่มีอารมณ์ต่างกันหรือเป็นขั้วตรงข้ามทางอารมณ์ความรู้สึกของสีในบางฉากและบางฉากอาจจะมีการใช้สีที่หลากหลายมากขึ้นโดยที่ต้องการให้เกิดความหลากหลายทางอารมณ์เมื่อรับชม

ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้แบ่งฉากโดยรวมไว้ทั้งหมดสามฉาก โดยที่ผู้ชมสามารถรับชมได้โดยแต่ละครั้งที่เข้ารับชมผู้ชมจะได้รับภาพที่แตกต่างจากเดิมแต่แพทเทิร์นเหล่านั้น ซึ่งข้าพเจ้าได้จัดบันทึกผู้ชมที่มารับชมงานชิ้นนี้นั้นได้มีความรู้สึกที่ภาพที่เกิดขึ้นนั้นได้เปลี่ยนไปตลอดภาพ และ บางท่านก็รู้สึกพิศวงหรือรู้สึกกลัวกับการเปลี่ยนไปของสีแต่ละฉากนั้น ซึ่งสิ่งนี้นั้นได้ตรงกับสิ่งที่ข้าพเจ้าคาดหวังในการสร้างอารมณ์ให้หลากหลายเพื่อที่จะให้รู้สึกอึดอัดหรือสับสนได้



ภาพที่ 35 การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2



ภาพที่ 36 การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2

มหาวิทยาลัยศิลปากร สแกนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 37 การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2



ภาพที่ 38 การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามวลีขสิทธิ์

บทที่ 5

สรุปการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์

ในการรับรู้ผ่านการมองเห็นนั้นเราไม่สามารถบอกได้ว่าสิ่งที่เราเห็นนั้นเป็นสิ่งที่เราสามารถรับรู้ได้หมด เช่นเดียวกันกับการรับรู้สีผ่านงานจิตรกรรม เราสามารถรับรู้งานจิตรกรรมผ่านสี สี ที่มาจากสีน้ำมันหรือสีต่างๆที่สามารถสร้าง ความหนาของสี และผิวแปร่ง แต่ซึ่งก็มีบางสิ่งบางอย่างที่การรับรู้แบบปกตินั้นไม่สามารถทำให้เรารับรู้ได้ ซึ่งทำให้อารมณ์ความรู้สึกการรับรู้ของงานนั้นมีขีดจำกัด แต่สีที่มีต้นกำเนิดที่มาจากแสงนั้นสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกต่างๆได้แตกต่าง ถ้าเกิดเราสามารถรับรู้อารมณ์ของงานได้มากกว่าเพียงอารมณ์ๆเดียวแต่หลากหลายอารมณ์หลากหลายอารมณ์ที่หลากหลายในผลงานชิ้นเดียวนั้นจะสร้างให้เรารับรู้ความรู้สึกโดยรวมเป็นยังไง

จากการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในชุด “การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง” โดยแรกเริ่มนั้นข้าพเจ้าได้มีความสนใจสีของแสง ผลกระทบของแสงต่อการมองโดยต่อมาจากที่ข้าพเจ้าได้ทดลองสร้างสรรค์ชิ้นงานนี้ขึ้นทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาวัสดุที่มีผลต่อภาพที่เกิดขึ้นแสง และได้ศึกษาจิตวิทยาการรับรู้สีเพื่อที่จะทำให้ความเข้าใจในการสีของแสงมากขึ้นว่าการทำงานของสีนั้นถ้าเราเปลี่ยนสีจาก สีน้ำมัน หรือ อะคริลิก นั้นเมื่อเรานำเสนอภาพที่ออกมาให้ใกล้เคียงกับงานจิตรกรรมนั้นจะเกิดผลลัพธ์เป็นยังไง ซึ่งทำให้ข้าพเจ้ามีความเข้าใจกระบวนการหรือวิธีการที่ทำให้เกิดการรับรู้ที่เกิดจากสีของแสงมากขึ้น

ผลงานชุดนี้เป็นรูปแบบการสร้างสรรคผลงานที่ต่อเนื่อง มาตลอดระยะเวลาหนึ่งปี ข้าพเจ้าได้รับคำวิจารณ์และคำแนะนำจากผู้สอน ช่วยทำให้ข้าพเจ้าแก้ไขปัญหาหรือช่วยเติมเต็มสิ่งที่ข้าพเจ้าไม่เข้าใจที่เกิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ตามรูปแบบสื่อที่ข้าพเจ้าได้นำเสนอ ทั้งนี้ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานชุด “การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง” จะเป็นแนวทางการศึกษาและพัฒนาต่อผู้อื่นได้

บรรณานุกรม

หนังสือต่างประเทศ

Christopher Cuttle. **Lighting design : a perception-based approach**. London:

Taylor & Francis ltd, 2015

Rudolf Arnheim. **Art and visual perception a psychology of the Creative Eye**.

London: University of California press, 2004

ข้อมูลออนไลน์

ทฤษฎีสีแสง พิสิกส์ราชมงคล. **ทฤษฎีสีแสง** (ออนไลน์), เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 เข้าถึงได้จาก ht

tp://www.rmutphysics.com/

Angela Wright. **Psychological properties of colours** (Online), เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2562

เข้าถึงได้จาก <http://www.colour-affects.co.uk/psychological-properties-of-colours>

John Conway, **The Game of Life** (Online), เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 เข้าถึงได้จาก [https://](https://en.wikipedia.org/wiki/Conway%27s_Game_of_Life)

en.wikipedia.org/wiki/Conway%27s_Game_of_Life

Josef Albers, **Through the Dusk (Homage to the square)** (Online), เข้าถึงเมื่อ 12

ตุลาคม 2562 เข้าถึงได้จาก [https://www.christies.com/lotfinder/Lot/josef-albers-](https://www.christies.com/lotfinder/Lot/josef-albers-1888-1976-through-the-dusk-homage-6102979-details.aspx)

[1888-1976-through-the-dusk-homage-6102979-details.aspx](https://www.christies.com/lotfinder/Lot/josef-albers-1888-1976-through-the-dusk-homage-6102979-details.aspx)

Museum moderner kunst. **Dan Flavin lights** (Online), เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 เข้าถึงได้

จาก <https://www.mumok.at> > cms > wandtexte_flavin_english

บรรณานุกรม (ต่อ)

Mylene Jankowski. **James Turrell: The level of illumination. Appreciating art and nature** เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 (Online), เข้าถึงได้จาก https://www.academia.edu/28618713/James_Turrell_The_level_of_illumination._Appreciating_art_and_nature

Mark Rothko, **Blue and Grey** , 1962 (Online), เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 เข้าถึงได้จาก <http://www.artsy.net/artwork/mark-rothko-blue-and-grey>

Mark Rothko, **Yellow and Blue (Yellow, Blue on Orange) 1955** (Online) เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 เข้าถึงได้จาก <https://www.artsy.net/artwork/mark-rothko-blue-and-grey>

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

Telfair Museums. **Leo Villareal** (Online), เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 เข้าถึงได้จาก <https://www.telfair.org/wp-content/uploads/2018/06/VillarealEducatorsGuide.TelfairMuseums2.pdf>

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

นพ.ทัฬหภูมิ สัมปทณรักษ์ (จิตแพทย์ รพ.วชิระภูเก็ต), บทบาทของ ศิลปะ(ดนตรี) ความเชื่อ (จิตใต้สำนึก) สุขภาพจิต(จิตวิทยา, จิตเวช)

รายชื่อผลงานศิลปินพันธ์

ชั้นที่	ชื่อผลงาน	ขนาด	เทคนิค	ปี
1	การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.1	57 x 116 ซม.	ไฟแอลอีดี	2562
2	การทับซ้อน ซ่อนอยู่ ของสีในแสง No.2	130 x 270 ซม.	ไฟแอลอีดี	2562

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ-นามสกุล นายศิระเวช ทองใบใหญ่
 วันเดือนปีเกิด 13 มกราคม 1996
 ที่อยู่ 40/4 หมู่ที่ 5 ต.นครสวรรค์ตก อ.เมืองนครสวรรค์ จ.นครสวรรค์
 โทรศัพท์ 0947394810

ประวัติการศึกษา

มัธยมปลาย	2553-	สตรีนครสวรรค์
ป.ว.ช	2554-	วิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง
มัธยมปลาย	2555-2557	การศึกษานอกโรงเรียนนครสวรรค์
มหาวิทยาลัย	2558-2562	คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติการแสดงผลงาน

2020	แสดงผลงานกลุ่ม “Refractive Error” Bangkok galleries night (Event at Matdot art center), กรุงเทพฯ, ประเทศไทย
2019	แสดงผลงานกลุ่ม “Dust get in the eyes” Kinjai galleries, กรุงเทพฯ, ประเทศไทย