วาดเส้น: บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ดำรง จรรัตน์

ดุษฎีนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ธันวาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมดุษฎีนิพนธ์และคณะกรรมการสอบดุษฎีนิพนธ์ ได้พิจารณาดุษฎีนิพนธ์ของ ดำรง จรรัตน์ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมดุษฎีนิพนธ์

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ศาสตราจารย์ สุชาติ เถาทอง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมุนี)

คณะกรรมการสอบดุษฎีนิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์ สุชาติ เถาทอง)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมุนี)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุ สรวยสุวรรณ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ)

คณะศิลปกรรมศาสตร์อนุมัติให้รับดุษฎีนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพา

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2561

Scanned with CamScanner

กิตติกรรมประกาศ

ดุษฎีนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างดียิ่งจาก ศาสตราจารย์สุชาติ เถาทอง อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และรองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมุนี อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมซึ่งได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางที่ถูกต้องตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความละเอียดถี่ถ้วน เอาใจใส่ และเมตตาเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.สันติ เล็กสุขุม และคณาจารย์ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ทุกท่าน ที่ได้อุทิศแรงกายแรงใจ ในการอบรมสั่งสอนให้ความรู้สาขาวิชาต่างๆ และให้กำลังใจในการเรียนและการทำงานวิจัยเป็นอย่างดี ขอขอบคุณอาจารย์นิกร กาเจริญ ที่ให้คำแนะนำในด้านเอกสารเกี่ยวกับการเรียนและระเบียบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างดี ขอขอบคุณญาติมิตรทั้งหลาย ที่ให้กำลังใจในการเรียนเสมอมาจนการทำวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณปฐมครูในชีวิต คือบิดา (ที่ล่วงลับไปแล้ว) มารดา ขอบใจภรรยา นางจุรี จรรัตน์ ที่ให้โอกาสในการมาเรียนทั้งคอยช่วยสนับสนุน ขอบใจลูกทั้งสองที่ให้กำลังใจในการเรียน

คุณค่าและประโยชน์ใดในดุษฎีนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาคุณแด่บุพการี บูรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบัน

ดำรง จรรัตน์

53810062: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ปร.ด. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)
คำสำคัญ: วาดเส้น/ บุกเบิก/ วิธีการปฏิบัติพหุคูณ/ สร้างอัตลักษณ์

ดำรง จรรัตน์: วาดเส้น: บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (DRAWING: PIONEERS LEARNING THROUGH PRACTICES MULTIPLE METHODS TO IDENTITY) คณะกรรมการควบคุมดุษฎีนิพนธ์: สุชาติ เถาทอง, M.F.A., ไพโรจน์ ชมุนี, Ed.D. 168 หน้า. ปี พ.ศ. 2560.

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อบุกเบิกมุ่งสร้างผลงานวาดเส้นจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ จากการวาดเส้นในเชิงรุกแสวงหาริเริ่มด้วยแนวทางมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลกมีการซ้อนทับย้ายกลับไปมา เพื่อวิเคราะห์ สู่การสังเคราะห์ สร้างผลงานวาดเส้นแบบเฉพาะของตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ข้อค้นพบที่สำคัญจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยคือได้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น “ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ”จากการสังเคราะห์ สรุปข้อมูลจนตกผลึกทั้งเข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด เป็น 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 ภาพ เนื้อหาสาระคือ ท่องป่า พักแรม และบันทึกป่า ซึ่งมีมิติการเกี่ยวโยงสัมพันธ์กัน ตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์ อันสะท้อนเจตจำนง แห่งพลังความคิดสติปัญญาของผู้วิจัย จากการใช้สื่อ ประเภทแบบคุ้นชินประยุกต์กับสื่อ จาก Tablet และ Smartphone และประยุกต์ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

พบว่าทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น คือ ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม เป็นร้อยละ 100 และทฤษฎีเลียนแบบนิยม มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 33.33 จากการที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจาก 1,000 ภาพ แล้วใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 40 ภาพทำการวิเคราะห์ หาค่าความหมายเชิงอัตลักษณ์ และสังเคราะห์ประกอบสร้างอัตลักษณ์ ด้วยการทดลองจินตภาพสมมติ ภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไปมา ในเนื้อหาสาระมีความเชื่อมโยงสิ่งแวดล้อม สะท้อนให้เห็นความรู้แจ้งในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นแสดงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนได้อย่างชัดเจน

การสังเคราะห์สรุปข้อมูลอย่างรู้แจ้งกระจ่างชัดได้เกิดพลังแห่งแรงบันดาลใจในเนื้อหาสาระที่สะท้อนนัยคุณค่าความหมายอันลุ่มลึก พบคุณค่าเฉพาะจาก 3 ด้าน ใน 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระคือ ท่องป่า พักแรม และ บันทึกป่า ซึ่งมีมิติการเกี่ยวโยงสัมพันธ์กัน ที่มีความชัดเจนมีมิติการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกเทคนิควิธีการและสุนทรียะที่แตกต่างอาจเรียกว่าอารมณ์ความรู้สึกทั้งสอดคล้องและย้อนแย้งแปลงเปลี่ยนเทคนิควิธีการกล้าก้าวข้ามเปลี่ยนกระบวนแบบและสุนทรียะที่กล้าเปลี่ยนค่าจินตภาพความงาม

53810062: MAJOR: VISUAL ARTS AND DESIGN; Ph.D. (VISUAL ARTS AND DESIGN)
KEYWORDS: DRAWING/ PIONEERS/ PRACTICES MULTIPLE METHODS/ TO IDENTITY
DUMRONG JORNRUTN: DRAWING: PIONEERS LEARNING THROUGH PRACTICES MULTIPLE METHODS TO IDENTITY. ADVISORY COMMITTEE: SUCHAT THAOTHONG, M.F.A., PAIROJ JAMUNI, Ed.D. 168 P. 2017.

This creative research.The objective are to pioneering the creation of the drawing from learning through the practice of multiple parts. From the drawing , proactively pursue the initiative with the strange artistic approach.There are an overlap moving back and forth. To analyze To synthesize Create your own drawings.To create identity.

The key findings from the research were the purpose of the researcher was to create drawing."Imagery behind the forest - form of wisdom" From the synthesis. The information are crystal clear as set of 3 knowledge content are the forest, forest and forest record, which have the related dimension. Identical in identity. Reflection The power of the intellect of the researcher. From the media. Familiar with tablet and smartphone media and desktop computer.

The theory of art criticism 3 Theories that the researchers used to create the work of drawing are the emotionalism theory. And the formalism theory are 100 percent and the imitationalism theory 33.33 percent. The researcher has created 1,000 drawings and used 40 Sample Random Sampling. Identify meaningful identities. And synthesizers create identity. Imagine experimenting imaginatively. The images are treated with strange art practices by dragging them over and over. The content are linked to the environment. Reflects knowledge of the creation of the drawing of identity.

The synthesis of clear, concise information have the power of inspiration in content those reflects deep meaning. There are 3 values in set of knowledge, namely, wild walk, camping, and wild record. The relationship are related. There are the dimension of emotional expression. Both consistent and reversed contradictions transform. How to dare to change the process and aesthetics to change the value of beauty.

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ
สารบัญ ..... ฉ
สารบัญตาราง ..... ซ
สารบัญภาพ ..... ญ
บทที่ 1 บทนำ..... 1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย 4
จินตภาพสมมติ 4
กรอบแนวคิดในการวิจัย 5
การก่อรูปความคิดสร้างสรรค์ 6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย 6
ขอบเขตของการวิจัย 6
ข้อตกลงเบื้องต้น 7
นิยามศัพท์เฉพาะ 9
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยและผลงานวาดเส้น 12
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น 12
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบุกเบิก 15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการปฏิบัติพหุคูณและทฤษฎีการสร้างสรรค์ 16
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 22
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ 27
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับลัทธิศิลปะ 27
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจารณ์ศิลปะ 43
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปินผู้มีชื่อเสียง 49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 54
ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น 61
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 68
บุกเบิกมุ่งสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ 68
การวิเคราะห์การวาดเส้น 71
ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น 103

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น	113
สรุปผลวิเคราะห์เชิงปริมาณ	113
สรุปผลวิเคราะห์เชิงคุณภาพ	114
คุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงาน	115
การส่องทางจากการสรุปบทที่ 3 ใน 3 ส่วน	116
กระบวนการพัฒนารูปความคิดความหมายของศิลปะให้กระจ่างขึ้น	116
การสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์	118
การถอดรหัสจากการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตน ในเชิงอัตลักษณ์	124
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล	129
สรุปผลการวิจัย	129
การสังเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น	133
ข้อค้นพบที่สำคัญจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์	134
การถอดรหัสจากการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตน ในเชิงอัตลักษณ์	134
อภิปรายผล	137
ปัญหาในการดำเนินงาน	141
ข้อเสนอแนะ	141
บรรณานุกรม	144
ภาคผนวก ก	149
ภาคผนวก ข	157
ภาคผนวก ค	1162
ประวัติย่อผู้วิจัย	168

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1-1	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก	7
1-2	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย.....	7
3-1	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก	69
3-2	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย	69
3-3	จำนวนร้อยละของ ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชิน	71
3-4	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 1. ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชิน	72
3-5	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชิน	73
3-6	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 3. ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชิน	74
3-7	จำนวนร้อยละของทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นสื่อประเภท Tablet และ Smartphone	85
3-8	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 1. ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อประเภท Tablet และ Smartphone	86
3-9	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อประเภท Tablet และ Smartphone	87
3-10	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 3. ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อประเภท Tablet และ Smartphone.....	88
3-11	จำนวนร้อยละของทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นด้วยสื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone	94
3-12	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 1. ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone	95
3-13	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone	96
3-14	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 3. ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone	97
3-15	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 20 ชิ้น	104

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่		หน้า
3-16	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานประเภทที่ ที่ 2 ใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ชิ้น	104
3-17	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานประเภทที่ 3 ใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นแบบผสมผสานการใช้สื่อจากในส่วนที่คุ้นชินประยุกต์กับสื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ชิ้น.....	105
4-1	จำนวนร้อยละของ ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet.....	124
4-2	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 1. ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet.....	125
4-3	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet	126
4-4	จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 3. ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet	127

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1-1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2-1	แผนผังแสดงความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีศิลปะกับคุณค่า	47
2-2	ผลงานชื่อ Vitruvian Man	61
2-3	ผลงานชื่อ The Virgin and Child with St.Anne and St.John the Baptist	61
2-4	ผลงานชื่อ Portrait of Isabella d'Este	62
2-5	ผลงานชื่อ ภาพวาดตนเอง	62
2-6	ผลงานชื่อ Orphan Man with Top Hat	63
2-7	ผลงานชื่อ Bridge near the Schenkweg	63
2-8	ผลงานชื่อ Landscape in Stormy Weather	64
2-9	ผลงานชื่อ Cottages with a Woman Working in the Foreground	64
2-10	ผลงานชื่อ Portrait de Francoise	65
2-11	ผลงานชื่อ Standing Female Nude	65
2-12	ผลงานชื่อ Head of crying woman	66
2-13	ผลงานชื่อ Niko Pirosmani	66
3-1	"หมู่บ้านเล็กๆ ข้างถนน บ้านคลองปอ"	75
3-2	"คลองหินตั้งบริเวณทุ่งนาบ้านหนองจาน"	75
3-3	"หอนาฬิกาอำเภออรัญประเทศ"	76
3-4	"บรรยากาศริมทุ่งนา"	76
3-5	"เพื่อนรักกลางสนาม"	77
3-6	"ยังพอมีน้ำใสๆในทุ่งนา"	77
3-7	"คอกวัวเล็กๆริมถนน"	78
3-8	"ศาลาพักใจ"	78
3-9	"จอดรอที่ริมน้ำ"	79
3-10	"ริมสระน้ำใสร่มไม้อากาศเย็นสบาย"	79
3-11	"บันทึกความประทับใจในเสน่ห์ฤดูแล้ง"	80
3-12	"เมฆลอยเหนือหมู่บ้านเล็กๆที่เชิงเขาริมอ่างเก็บน้ำ"	80
3-13	"กระท่อมและทุ่งนาในบรรยากาศฤดูฝน"	81
3-14	"ลำคลองผ่านสวน"	81
3-15	"ลำคลองไหลเอื่อย ๆ ผ่านทุ่งนา"	82
3-16	"ลูกสาว"	82
3-17	"ลูกศิษย์"	83
3-18	"จากเรื่องเล่าสงครามอินโดจีน"	83
3-19	"แนวไพร 1"	84
3-20	"พลังความคิด"	84
3-21	"บ้านเล็กริมคลอง"	89
3-22	"ความรักความอบอุ่นที่หมู่บ้านหลังป่า"	89

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
3-23	“หมู่บ้านกลางป่าท่ามกลางฤดูหนาว”	90
3-24	“ภาพคน 1”	90
3-25	“ภาพเหมือนตนเอง 2”	91
3-26	“ภาพเหมือนตนเอง 3”	91
3-27	“คน”	92
3-28	“คืนหลอนกลางป่า”	92
3-29	“หลับลึกในศตวรรษที่ 21”	93
3-30	“ผู้ดูแล”	93
3-31	“รุ่งอรุณ”	98
3-32	“เด็กหญิง”	98
3-33	“คืนฝนดาวตก”	99
3-34	“ค่ำคืนกับการเดินทาง”	99
3-35	“คนกล้าคิด”	100
3-36	“สตรีกลางแสงไฟในร้านเสริมสวย”	100
3-37	“งิ้ว”	101
3-38	“มองดูกันไว้”	101
3-39	“คิดใคร่ครวญ”	102
3-40	“สตรีในร้านเสริมสวย”	102
4-1	“ท่องป่า”	119
4-2	“พักแรม”	120
4-3	“บันทึกป่า”	122
5-1	ท่องป่า	138
5-2	พักแรม	139
5-3	บันทึกป่า	140
5-4	ชุดจินตภาพหลังป่า-ก่อรูปแห่งปัญญา: อัตลักษณ์	143

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากอดีตจนถึงปัจจุบันการเขียนภาพมีวิวัฒนาการมาโดยตลอดไม่ว่าชนชาติใดในโลกนี้ย่อมมีการสื่อสารกันโดยผ่านทางภาพเขียนด้วยเช่นกันการสื่อสารด้วยสื่อเป็นอักษรตัวหนังสือที่สามารถอธิบายเรื่องราวต่างๆ อาจจะไม่เพียงพอต่อความเข้าใจจำเป็นต้องมีรูปวาดหรือภาพประกอบที่ก่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นนั้นแสดงให้เห็นว่า รูปภาพหรือรูปวาดสามารถอธิบายเนื้อหาเรื่องราวที่มีอยู่ในใจของศิลปินเองออกมาได้เป็นอย่างดี ซึ่งถือได้ว่ามีความสำคัญอีกด้านหนึ่ง (ปรับปรุงจาก Art-work,2554) และจากการอ่านได้สรุปย่อจากบางตอนในบทความของ สงวนศรี ตรีเทพประติมา (อ้างอิงจาก บทความวาดเส้นร่วมสมัยคืออะไร ของ สงวนศรี ตรีเทพประติมา) กล่าวว่า ย้อนไปหลายพันปีเมื่อมนุษย์ถือกำเนิดขึ้น ผลงานวาดเส้นชิ้นแรกบนผนังถ้ำที่เก่าแก่อย่างลาซโกซ์(Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศส ล้วนเป็นมรดกแห่งการสร้างสรรค์ ที่ยืนยันว่ามนุษย์มีชีวิตอยู่มิใช่เพียงเพื่อการดำรงชีพ สืบเผ่าพันธุ์ แต่มนุษย์มีศักยภาพแห่งการคิด จินตนาการและการสร้างสรรค์ “วาดเส้น” จึงเป็นเครื่องมือหรือวิธีการแรก ที่มนุษย์ใช้ในการจำลองโลกของการเห็นถ่ายทอดโลกในความคิดและจินตนาการมาเป็นรูปธรรม ต่อมา เมื่อมนุษยชาติพัฒนา ก่อเกิดอารยธรรม เริ่มมีงานวาดเส้นเพื่อจุดมุ่งหมายทางการสร้างสรรค์ศิลปะ ความหมายของวาดเส้นเริ่มแตกแขนงออกไป ทั้งเพื่อบันทึกข้อเท็จจริง ศึกษารายละเอียดส่วนต่างๆ ก่อนลงมือสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาธรรมชาติ เช่น ผลงานวาดเส้นร่างกายมนุษย์ในสมุดภาพร่าง (Sketchbooks) ของเลโอนาร์โด ดา วินชี(Leonardo da Vinci) ศิลปินอิตาลีในยุคเรเนสซองส์ ซึ่งต่อมากลายเป็นตำรากายวิภาคเล่มแรก

งานวาดเส้นยังเป็นฐานสำคัญในการศึกษาทั้งในแง่นักศึกษาศิลปะที่จะต้องฝึกฝนทักษะวาดเส้นให้เชี่ยวชาญ และในแง่นักวิชาการ เพราะผลงานวาดเส้นของศิลปินจะช่วยให้เข้าใจแนวคิดและวิธีการทำงานของศิลปิน ศิลปินชื่อดังในกลุ่มโพสท์ อิมเพรสชั่นนิสซึม (Post Impressionism) ปอล โกแกง (Paul Gauguin) ให้ความสำคัญกับงานวาดเส้นถึงกับปฏิเสธไม่ยอมแสดงให้ใครเห็น ดังที่เขาเคยกล่าวไว้ว่า “จะดูงานวาดเส้นของฉันหรือ ไม่ได้ครับ มันเป็นความลับเฉพาะตัว” เพราะเขาถือว่างานวาดเส้นเป็นเช่นเดียวกับลายมือที่แสดงบุคลิกภาพของศิลปิน วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Van Gogh, Vincent) ศิลปินมีชื่ออีกคนที่สนใจการวาดเส้นอย่างมากถึงกับกล่าวยกย่องว่าการวาดเส้น คือ กระดูกสันหลังของจิตรกรรมเห็นได้จากผลงานแทบทั้งหมดของเขามีการวาดเส้นเป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดพลังอารมณ์ความรู้สึก ในฝรั่งเศสก็มีศิลปินที่วาดเส้นด้วยดินสอที่มีชื่อเสียงมากคือแองก์(Ingres,Jean Auguste Dominique) ในกลุ่มนีโอคลาสสิค (Neo Classic) เขาเชื่อว่าการวาดเส้นจะต้องแสดงให้เห็นความคมชัดของทั้งลายเส้นและรูปทรงด้วยลีลาที่สง่างามตามมาตรฐานคลาสสิกดั้งเดิม

ขณะที่ศิลปินอีกคนในกลุ่มโรแมนติก (Romanticism) คือ เดอลาครัวซ์ (Delacroix, Eugene) กลับเชื่อว่า การวาดเส้นต้องสนองตอบต่ออารมณ์ ความรู้สึกมากกว่าการแสดงรายละเอียดปลีกย่อยที่ไม่จำเป็นขณะที่ เอ็ดการ์ เดกาส์ (Edgar Degas) ศิลปินในกลุ่มเดียวกันก็ริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นด้วยเทคนิคใหม่แบบก้าวกระโดด เขาผสมผสานทั้งสีชอล์ก เครยอง สีน้ำมันและสีน้ำ หรือแม้แต่การผสมระหว่างสีชอล์กกับเทคนิคพิมพ์แบบโมโนพรินต์ลงในภาพเดียว ขณะเดียวกัน ในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงอันท่วมท้นนี้ เกิดแนวความคิดใหม่ๆ มากมายรวมถึงลัทธิศิลปะหลายประเภท ศิลปินสร้างสรรค์ได้โดยไม่ต้องใช้ทักษะการวาดเส้น เช่น เอ็กซ์เพรสชั่นนิสซึม แอบแสตร็ค (Expressionism Abstract) และนับตั้งแต่ปิกัสโซ

ริเริ่มวิธีการปะติด(Collage)ทักษะการวาดเส้นดูเหมือนยิ่งลดความสำคัญ หรือถูกตั้งคำถามถึงความจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อศิลปิน มาร์แซล ดูชอมป์ (Marcell Duchamp) ตั้งคำถามใหญ่ ที่กลายเป็นหมุดหมายสำคัญพลิกโฉมวงการศิลปะ เขาเริ่มใช้วัตถุสำเร็จรูป(Readymade) ในการสร้างสรรค์ผลงาน นั่นหมายถึงว่าศิลปินไม่ต้องใช้ทักษะฝีมือ รวมถึงอาจไม่ต้องลงมือทำเองด้วยซ้ำ การวาดเส้นซึ่งเคยเป็นคุณสมบัติสำคัญและเป็นทักษะพื้นฐานของศิลปินเริ่มสั่นคลอน แต่ก็ยังคงมีอยู่ จนกระทั่งเมื่อเกิดแนวทางศิลปะกลุ่มโฟโต้เรียลลิสซึ่ม (Photo realism) และ ป็อบ อาร์ต(Pop art) การวาดเส้นก็กลับมามีบทบาทสำคัญอีกครั้ง และเมื่อมีการปฏิวัติเทคโนโลยี สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้นเรื่อยๆ ตั้งแต่ภาพถ่าย ภาพยนตร์ วิดีโอ เริ่มเกิดคำถามใหญ่ว่า การวาดเส้นจะยังคงมีความสำคัญมากน้อยแค่ไหนในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และคำถามยิ่งเข้มข้นขึ้นเมื่อเทคโนโลยีก้าวไกลสู่ยุคดิจิตอลและการสื่อสารไร้พรมแดนยิ่งเปิดกว้าง ให้ศิลปินสร้างสรรค์งานด้วยสื่อ เทคนิค วิธีการมากกว่าเดิม ทั้งคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต หรือเรียกรวมว่า ดิจิตอล อาร์ต (Digital Art) การสร้างสรรค์งานด้วยการวาดเส้นจะเปลี่ยนแปลงอย่างไรเป็นสิ่งที่ต้องติดตามกันต่อไป “วาดเส้น” ในยุคของศิลปะสมัยใหม่ เรื่อยมาจนกระทั่งปัจจุบัน การนิยามตามความวัตถุประสงค์ถูกยกระดับขึ้นมา วาดเส้น หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์หรือจบบริบูรณ์ในตัวเช่นเดียวกับงานจิตรกรรม“วาดเส้นร่วมสมัย”ขยายขอบเขตความเป็นไปได้ไม่จำกัด เมื่อก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 คำถามเรื่องวาดเส้นเริ่มดังขึ้นเรื่อยๆในแวดวงวิชาการของศิลปกรรมฝั่งตะวันตก กระแสเริ่มก่อหวอดตั้งแต่ ปีค.ศ. 1983 เมื่อจอห์น เอลเดอร์ฟิลด์ (JohnElderfield) หัวหน้าภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่(Chief curator of MoMA) เขียนหนังสือเรื่อง Modern Drawing เขามีความเห็นว่า การวาดเส้นโดยทั่วไปไม่ได้รับการพินิจพิเคราะห์ทางประวัติศาสตร์ศิลปะอย่างจริงจังตามที่ควรได้รับ บางครั้งมักเห็นว่าเป็นเพียงแค่งานปลีกย่อยและถูกพิจารณาเฉพาะเรื่องประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น บางครั้งก็มองว่าเป็นเพียงงานฝีมือและพิจารณากันเพียงในแง่คุณสมบัติทางเทคนิค

การศึกษาทั้งสองประการนี้ก่อให้เกิดรายงาน หนังสือ และเอกสารที่มีคุณค่ามากแต่ก็แค่บันทึกเรื่องการวาดเส้น ไม่ได้มีการวิพากษ์วิจารณ์อะไรนอกจากการพูดถึงระเบียบแบบแผนของการวาดเส้น โดยเฉพาะการวาดเส้นสมัยใหม่นั้นมีการพูดถึงน้อยมากจนดูล้าหลัง ต้นศตวรรษที่ 21 นี้กระแสความสนใจงานวาดเส้นที่เริ่มฟื้นขึ้น เริ่มมีการศึกษางานวาดเส้นร่วมสมัยในตะวันตกอย่างจริงจังในช่วงเวลากว่า 10 ปีที่ผ่านมา มีหนังสือสำคัญๆ ที่พูดถึงงานวาดเส้นร่วมสมัยหลายเล่ม ที่สำคัญเป็นที่กล่าวถึงมาก มีอยู่ 3 เล่ม คือ ปี 2002 เมื่อพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ The Museum of Modern Art (MoMA) จัดนิทรรศการใหญ่ขึ้นในหัวข้อ Drawing Now: Eight Proposition เพื่อเผยแพร่งานสร้างสรรค์บนกระดาษทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ของศิลปินจากทวีปเอเชียยุโรป และอเมริกาจำนวน 26 คน มากกว่า 200 ชิ้นในงานนี้ ภัณฑารักษ์รับเชิญ ลอร่า ฮอพท์แมน (Laura Hoptman) ได้เรียบเรียงหนังสือขึ้นด้วยในชื่อเดียวกับนิทรรศการ เนื้อหาของหนังสือเป็นการสำรวจ รวบรวมผลงานวาดเส้นร่วมสมัยช่วง 1976 –1992 ของนิวยอร์ก ซึ่งแสดงให้เห็นแนวโน้มใหม่ๆ ที่สำคัญมาก

ฮอพท์แมนวิเคราะห์ไว้ว่า ขณะที่วาดเส้นกำลังพัฒนาไปสู่สถานะใหม่ สิ่งที่เด่นชัด 2 ประการ คือ เส้นที่มีอัตลักษณ์ของศิลปิน (Line Autonomy)และการคุมแนวคิดได้อยู่มือหรือนำเสนอความคิดได้คมชัด (Conceptual Control) ทำให้งานวาดเส้นเป็นสื่อที่ถ่ายทอดได้อย่างอิสระมากขึ้น แต่ขณะเดียวกันก็ได้เข้าไปผสมผสานกับงานศิลปะแนวอื่นๆ อย่างแยกไม่ออก จนทุกวันนี้ไม่อาจบอกเส้นแบ่งระหว่างวาดเส้น จิตรกรรม และภาพพิมพ์ วาดเส้นกลายเป็นภาษาใหม่ของทัศนศิลป์ที่ประกาศตัวอย่างชัดเจนในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา (รอยต่อระหว่างปลายศตวรรษที่ 20 – ต้นศตวรรษที่ 21 – ผู้เขียน) เพราะพัฒนาการทางเทคโนโลยีช่วยให้การร่วมมือกับสื่อต่างๆ ง่ายและมากขึ้น ขณะเดียวกันศิลปินอีกไม่น้อยที่ยังคงใช้สื่อแบบเดิมคือ ดินสอและกระดาษ

ก็เป็นวิธีหนึ่ง ในสังคมศิลปะร่วมสมัยไทยก็เช่นเดียวกัน งานวาดเส้นที่มิใช่เป็นเพียงภาพร่าง เพื่อค้นหาความคิดที่จะสร้างงานจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์มีมานานแล้ว ดังดูได้จากผลงานของศิลปินไทยจำนวนไม่น้อยที่มีศักยภาพในการวาดเส้นสูง โดยเฉพาะศิลปินรุ่นครูที่มีผลงานการวาดเส้นสร้างสรรค์อันเป็นเอกลักษณ์และมีอิทธิพลต่อศิลปินรุ่นหลัง ผลงานวาดเส้นของท่านเหล่านี้ได้แสดงให้เห็นว่า “วาดเส้น”เป็นสื่อของการสร้างสรรค์ที่มีคุณลักษณะเฉพาะ สามารถจบบริบูรณ์ในตัว จึงอาจกล่าวได้ว่าพวกท่านคือผู้บุกเบิกในวงการศิลปะร่วมสมัยไทยที่ทำให้งานวาดเส้นเป็นผลงานที่มีคุณค่าเทียบเท่ากับงานจิตรกรรมสื่ออื่น ๆ (สงวนศรี ตรีเทพประติมา, 2555)

การสร้างสรรค์ศิลปกรรมอย่างมีรากความคิดมีฐานจากการปฏิบัติ และมีบริบททางสังคมวัฒนธรรมย่อมนำไปสู่ความเข้าใจ ความเป็นมนุษย์ และศิลปะอย่างมีนัยสำคัญ จากความเป็นมาและความสำคัญของการวาดเส้นที่กล่าวมาข้างต้นนั้นได้แสดงให้เห็นว่าการวาดเส้นนั้นมีความสำคัญจริงไม่เพียงแต่ในเชิงพื้นฐานอันเป็นเพียงส่วนประกอบที่ถูกซ่อนแฝงไว้ในงานด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ และงานออกแบบประยุกต์ศิลป์ประเภทต่างๆ เท่านั้น งานด้านการวาดเส้นนั้นได้รับความสนใจและการตอบรับจากผู้คนในสังคมในปริมาณที่มากขึ้น ทั้งศิลปินส่วนหนึ่งก็นิยมสร้างงานวาดเส้นอย่างจริงจังด้วยเช่นกัน เมื่อเปรียบเทียบกับงานศิลปะด้านอื่นๆดังกล่าว หากแต่ การสร้างสรรค์ ศิลปกรรมอย่างมีรากความคิด มีฐานจากการปฏิบัติ และมีบริบททางสังคมวัฒนธรรมนั้น ย่อมนำไปสู่ความเข้าใจความเป็นมนุษย์ และศิลปะ ซึ่งถือว่ามีความสำคัญ มีคุณค่าและความหมายเป็นประโยชน์ ต่อผู้คนในสังคมเป็นอย่างยิ่ง

อนึ่งผู้วิจัยมีความสนใจในการสร้างผลงานวาดเส้น ด้วยแนวทางการทำซ้ำๆเป็นจำนวนมากด้วยตนเองตามวิธีการปฏิบัติพหุคูณ ภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก มีการซ้อนทับกลับไปมา และมีทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง จากการเรียนรู้ตามแนวคิด ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (Empiricism) ความรู้ที่ผ่านประสบการณ์ (Experience) กล่าวคือ ความรู้เกิดขึ้นได้โดยอาศัยผัสสะหรือประสาทสัมผัส (พิพัฒน์ สุยะ ,ม.ป.ป.) และทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม(Constructivism) สนับสนุน ซึ่ง ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานทางจิตวิทยา ปรัชญา และมนุษยวิทยา โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากจิตวิทยาด้านปัญญา เป็นทฤษฎี ที่อธิบายถึง การได้มาซึ่งความรู้ และนำความรู้นั้นมาเป็นของตนได้อย่างไร ซึ่งเพอร์กิน ได้อธิบายว่า Constructivism คือ การ ที่ผู้เรียน ไม่ได้รับเอาข้อมูล และเก็บข้อมูลความรู้นั้นมาเป็นของตนทันที แต่จะแปลความหมาย ของข้อมูลความรู้เหล่านั้น โดย ประสบการณ์ของตน และเสริมขยาย และทดสอบการแปลความหมายของตนด้วย ซึ่งสัมพันธ์กับทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญา ของพีอาเจย์ การเรียนรู้เกิดจาก การค้นพบและประสบการณ์ ทฤษฎีนี้เกิดจากความคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากการที่แต่ละบุคคลได้สร้าง ความรู้ขึ้นและ ทำให้สำเร็จ โดยผ่านกระบวนการ ของความสมดุล ซึ่งกลไกของความสมดุล เป็นการปรับตัวของตนเอง ให้เข้ากับ สิ่งแวดล้อม เพื่อให้อยู่ใน สภาพสมดุล ประกอบด้วยกระบวนการ 2 อย่าง คือ

1. การซึมซาบหรือดูดซึม (Assimilation) เป็นกระบวนการที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและซึมซาบหรือดูดซึมเอา ประสบการณ์ใหม่ เข้าสู่ประสบการณ์เดิม ที่เหมือนหรือ คล้ายคลึงกัน โดยสมองจะปรับเอาประสบการณ์ใหม่เข้ากับความคิด ความรู้ในโครงสร้างที่เกิดจาก การเรียนรู้เดิมที่มีอยู่

2. การปรับโครงสร้างทางปัญญา(Accomodation) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องมาจากกระบวนการซึมซาบหรือดูดซึม คือ เมื่อได้ซึมซาบ หรือดูดซึม เอาประสบการณ์ใหม่ เข้าไปในโครงสร้างเดิมแล้ว ก็จะทำการปรับประสบการณ์ใหม่ ให้เข้ากับ โครงสร้างของความรู้เดิมที่มีอยู่ในสมองก่อนแล้ว แต่ถ้าไม่เข้ากันได้ก็จะทำการสร้างโครงสร้างใหม่ขึ้นมาเพื่อรับประสบการณ์ใหม่นั้น

ทฤษฎีการสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเองจากทฤษฎีประสบการณ์นิยม (Empiricism) ความรู้ที่ผ่านประสบการณ์ (Experience) กล่าวคือความรู้เกิดขึ้นได้โดยอาศัยผัสสะหรือประสาทสัมผัส ผู้เรียนจะปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล จะมีระดับแตกต่างกันไป เรียกได้ว่าสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลมากขึ้นเป็นลำดับ และผู้เรียน จะควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเองมีหลักการว่าการเรียนรู้ คือ การแก้ปัญหา ซึ่งขึ้นอยู่กับการค้นพบ ของแต่ละบุคคล และ ผู้เรียนจะมีแรงจูงใจจากภายใน ผู้เรียนจะเป็นผู้กระตือรือร้นมีการควบคุมตนเองและเป็นผู้ที่มีการตอบสนองด้วย จุดมุ่งหมายเน้นที่ตัวผู้เรียนและประสบการณ์ของผู้เรียน เพอร์กินได้อธิบายว่า Constructivism ก็คือการที่ผู้เรียนไม่รับเอา หรือเก็บเอาไว้ แต่เฉพาะข้อมูล ที่ได้รับแต่ต้องแปลความ ของข้อมูลเหล่านั้น โดยประสบการณ์ และเสริมขยาย ตลอดจนทดสอบ การแปลความนั้นด้วย (Novabizz , ม.ป.ป.) ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์ บุกเบิกมุ่งสร้างผลงานวาดเส้นโดยการปฏิบัติอย่างจริงจัง ในหัวข้อวาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

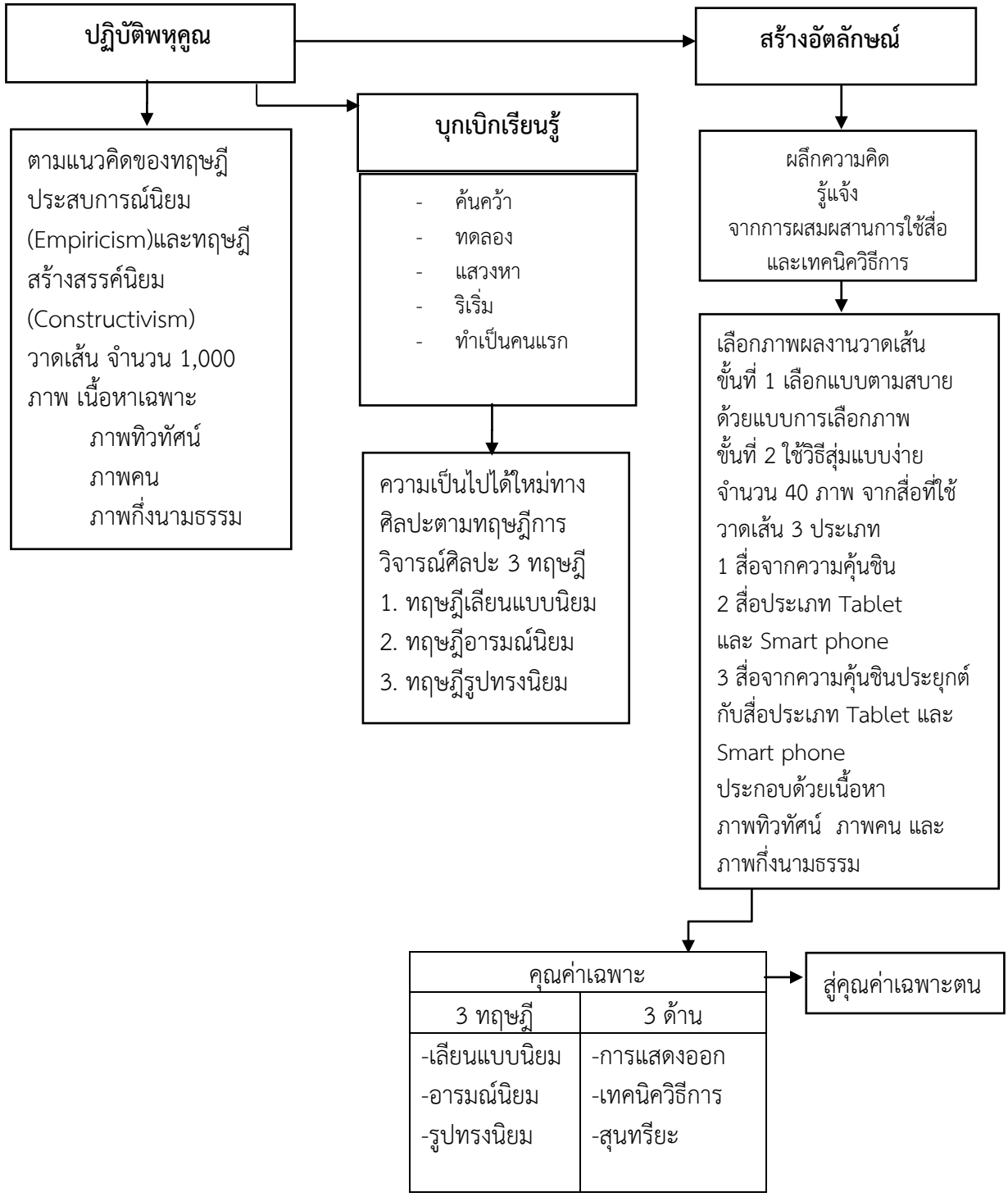
1. เพื่อบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ
2. เพื่อสรุปวิเคราะห์ จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจัง จากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ
3. เพื่อสร้างองค์ความรู้ จากการวิเคราะห์ สู่การสังเคราะห์จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นในแบบเฉพาะของตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของการวาดเส้นในมิติใหม่

จินตภาพสมมติ

วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์
ภาพร่างชั่วคราว หรือเบื้องต้นตามปกติจะมีการพินิจพิเคราะห์ตัวภาพร่างแต่ละชิ้น ประกอบกับการคาดการณ์ คาดเดาถึงผลสำเร็จ ถึงแบบรูปที่สมบูรณ์โดยภาพรวม ไว้ล่วงหน้าควรมีหน้าตาโดยประมาณ ภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไปมา และจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น คล้ายรูปสัณฐานที่ผู้ศึกษาวิจัยอยากจะเห็นแลกกำลังใช้ความมุมานะพยายามทดลองสร้าง แผนภาพร่างชิ้นแล้วชิ้นเล่า หรือชุดเพื่อไปให้ถึงความคิดฝันและความปรารถนานั้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การก่อรูปความคิดสร้างสรรค์

งานวิจัย วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ มีการก่อรูปความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

- กระบวนการปฏิบัติ⟶สะสม, บ่มเพาะ, สุกงอม⟶รับรู้, เรียนรู้
- วิเคราะห์⟶เกิดประกายความคิดสร้างสรรค์
- สังเคราะห์,สรุปข้อมูล, ⟶ตกผลึก⟶เข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด
- สร้างสรรค์⟶ขับเคลื่อน⟶นำความคิดไปสู่การสรุปผล⟶งานสร้างสรรค์นวัตกรรม

(ปรับปรุงจาก sup3br3/VISION, 2552,ออนไลน์)

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้ประสบการณ์จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ ส่งผลต่อผู้วิจัยได้นำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดคุณค่าความหมายต่อวงการศิลปะในมิติต่างๆ
2. ได้ข้อสรุปวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ
3. ได้องค์ความรู้ จากการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นในแบบเฉพาะของตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์ในมิติใหม่ของการวาดเส้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหาของภาพวาดเส้นเฉพาะ ภาพทิวทัศน์ ภาพคน และภาพกึ่งนามธรรม
2. เทคนิควิธีการที่ใช้คือ การวาดเส้นแบบพหุคูณ จำนวน 1,000 ภาพ
3. สื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

    ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

    ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

    ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

3. จำนวนภาพที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จากภาพผลงานวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพ และผู้วิจัยเลือกใช้เฉพาะภาพผลงานวาดเส้นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 ภาพ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดหน่วยตัวอย่างขึ้นเอง เพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้นซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบสร้างแบบการเลือกผลงานวาดเส้น โดยผ่านการตรวจหาค่าความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำมาใช้ในการเลือกผลงานวาดเส้น จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทตามสัดส่วนผลงานวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพ และได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นตามตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 – 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก

รายการ	ประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น			รวม
	1 สื่อจากความคุ้นชิน	2 สื่อประเภท Tablet และ Smartphone	3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone	
จำนวนผลงานวาดเส้น	500	250	250	1,000
สัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้ 1 : 5	500/5 = 100	250/5 = 50	250/5 = 50	200
จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นในขั้นที่ 1 (เพื่อเป็นฐานข้อมูลสู่ ขั้นที่ 2)	100	50	50	200

ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทตามสัดส่วนจาก ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้น จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทเพื่อเป็นฐานข้อมูลสู่ ขั้นที่ 2 ด้วยวิธีจับฉลากซึ่งหน่วยตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นใน ขั้นที่ 1 มีโอกาสถูกเลือกเท่าๆกันตามตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 – 2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย

รายการ	ประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น			รวม
	1 สื่อจากความคุ้นชิน	2 สื่อประเภท Tablet และ Smartphone	3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภทTablet และ Smartphone	
จำนวนผลงานวาดเส้นในขั้นที่ 1	100	50	50	200
สัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้ 1 : 5	100/5 = 20	50/5 = 10	50/5 = 10	40
จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นในขั้นที่ 2	20	10	10	40

ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วาดเส้น: บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณจำนวน 1,000 ภาพ และผู้วิจัยเลือกใช้เฉพาะภาพผลงานวาดเส้นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 ภาพ โดยมีขั้นตอนดังนี้คือ

ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดหน่วยตัวอย่างขึ้นเองจากผลงานวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพ ด้วยสื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 500 ภาพ
2. สื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 250 ภาพ
3. สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 250 ภาพ

เพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้นซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบสร้างแบบการเลือกผลงานวาดเส้น โดยผ่านการตรวจหาค่าความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำมาใช้ในการเลือกผลงานวาดเส้น จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภท ตามสัดส่วนประเภทละ 1 : 5 และได้

จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก รวมจำนวน 200 ภาพ แยกตามประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นดังนี้

1. สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 100 ภาพ
2. สื่อประเภทTablet และ Smartphone จำนวน 50 ภาพ
3. สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 50 ภาพ

เพื่อเป็นฐานข้อมูลสู่ ขั้นที่ 2 โดยการใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) ต่อไป

ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทตามสัดส่วนตามสัดส่วนประเภทละ 1 : 5 จาก ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้น จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทเพื่อเป็นฐานข้อมูลสู่ ขั้นที่ 2 ด้วยวิธีจับฉลากซึ่งหน่วยตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นใน ขั้นที่ 1 มีโอกาสถูกเลือกเท่าๆกัน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างรวมจำนวน 40 ภาพ แยกตามประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นดังนี้

1. สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 20 ภาพ
2. สื่อประเภทTablet และ Smartphone จำนวน 10 ภาพ
3. สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ภาพ

ในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นประกอบด้วยเนื้อหาเฉพาะดังนี้

1. ภาพทิวทัศน์
2. ภาพคน
3. ภาพกึ่งนามธรรม

โยงกับอัตลักษณ์ และทำการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม
2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม
3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการแสดงออก
2. ด้านเทคนิควิธีการ
3. ด้านสุนทรียะ

สื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ผู้วิจัย จะวิเคราะห์ สังเคราะห์ เฉพาะผลงานวาดเส้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นใน ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 40 ภาพ นี้เพื่อถอดรหัส หาค่าความหมายเชิงอัตลักษณ์บางประการสรุปสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการบุกเบิกมุ่งสร้างผลงานวาดเส้นในแบบเฉพาะของตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

วาดเส้น หมายถึง การวาดเส้นหรือลากเส้นบนพื้นระนาบของรูปร่างหรือรูปทรงต่างๆตามเนื้อหาเฉพาะของภาพวาดเส้นดังนี้คือ ภาพทิวทัศน์ ภาพคน และภาพกึ่งนามธรรม ในการวิจัยนี้

บุกเบิก หมายถึง การบุกเบิกเกี่ยวกับการวาดเส้นในเชิงรุก ตะลุย แสวงหาริเริ่มเพื่อทำเป็นคนแรกในการวิจัยนี้

วิธีการปฏิบัติพหุคูณ หมายถึงการปฏิบัติด้วยเทคนิควิธีการวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพ ด้วยวิธีพลิกแพลงมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ซ้อนทับกลับไปมา มีทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่ โดยผู้วิจัยเองหรือการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีประสบการณ์นิยม (Empiricism) และตามแนวคิดของทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) สนับสนุน

สร้างอัตลักษณ์ หมายถึง ผลจากการสรุปการสังเคราะห์การสร้างผลงานวาดเส้น จากการใช้สื่อประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone เพื่อสร้างผลงานวาดเส้นเป็นอัตลักษณ์ ในแบบเฉพาะของตนเองในมิติใหม่ของการวาดเส้น ตามเนื้อหาซึ่งแสดงคุณค่าเฉพาะของผลงานวาดเส้นของผู้วิจัยที่มีความโดดเด่นชัดเจนเฉพาะตนโดยเทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม
2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม
3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการแสดงออก
2. ด้านเทคนิควิธีการ
3. ด้านสุนทรียะ

สื่อ หมายถึงสื่อสื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

เนื้อหา หมายถึง เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ใช้เฉพาะ ภาพทิวทัศน์ ภาพคน และภาพกึ่งนามธรรม

ภาพทิวทัศน์ หมายถึงการถ่ายทอดผลงานวาดเส้นในเชิงภาพภูมิประเทศและสิ่งแวดล้อม ที่เกี่ยวกับทิวทัศน์บก, ทิวทัศน์ทะเล และทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง ทั้งที่ปรากฏให้เห็นจริง และ จากจินตนาการ

ภาพคน หมายถึงการถ่ายทอดผลงานวาดเส้นที่มีการแสดงออกทางรูปทรงในเชิงรูปคน ทั้งที่ปรากฏให้เห็นจริง และ จากจินตนาการ

ภาพกึ่งนามธรรม หมายถึงการถ่ายทอดผลงานวาดเส้นที่มีการตัดทอนรูปทรงบางส่วนออกไปหรือดัดแปลงให้เปลี่ยนไปจากความเป็นจริง

สาระ หมายถึงประโยชน์หรือคุณค่าในผลงานวาดเส้นด้านต่างๆเช่น ด้านความงาม ด้านจิตใจ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

รูปทรง หมายถึง งานศิลปะ(ในที่นี้จะเน้นในเชิงผลงานวาดเส้น) ที่เป็น 3 มิติ โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. รูปทรงจากสิ่งมีชีวิต (Organic form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดตามธรรมชาติ ได้แก่ คน สัตว์ พืช ฯลฯ มีลักษณะ 3 มิติ และให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา

2. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric form) หมายถึง รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงกรวย ฯลฯ

3. รูปทรงอิสระ (Free form) หมายถึงรูปทรงอิสระไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เช่น รูปทรงของก้อนหิน ก้อนเมฆ ต้นไม้ ภูเขา ฯลฯ

รูปทรงลักษณะที่งดงาม หรือมีคุณค่าทางสุนทรียภาพนั้น ขึ้นอยู่กับการจัดองค์ประกอบของศิลปะให้เกิดความเป็นเอกภาพ (Unity) โดยใช้หลักของการจัดให้เหมาะสม กับลักษณะของงานศิลปะนั้นๆ

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน หมายถึงคุณค่าความหมายที่ปรากฏทั้งในภาพผลงานวาดเส้นทั้งโดยทางตรงและโดยทางอ้อม อันประกอบด้วย

1. ด้านการแสดงออกหมายถึงการสะท้อนในมิติต่างๆเชิงอารมณ์ความรู้สึกในภาพผลงานวาดเส้น

2. ด้านเทคนิควิธีการหมายถึงรูปแบบและกลวิธีการต่างๆอันหลากหลายที่นำมาใช้ในการสร้างผลงานวาดเส้น

3. ด้านสุนทรียะหมายถึงการสะท้อนในมิติต่างๆเชิงความงามที่หลากหลายจากการถ่ายทอดในภาพผลงานวาดเส้นอันเกิดจากพลังการแสดงออกเชิงอารมณ์ความรู้สึกด้วยเทคนิควิธีการอันสะท้อนความพิเศษเฉพาะอย่างน่าสนใจ

การวิเคราะห์การสร้างผลงานวาดเส้น หมายถึง การใคร่ครวญวิเคราะห์ผลงานวาดเส้นจากสื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

โดยแยกเป็นส่วนๆ เพื่อศึกษาให้ถ่องแท้ ด้วยเหตุผลที่เป็นจริง เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม
2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม
3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม

และคุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการแสดงออก
2. ด้านเทคนิควิธีการ
3. ด้านสุนทรียะ

การสังเคราะห์การสร้างผลงานวาดเส้น หมายถึง การใช้สื่อ ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone เพื่อสร้างผลงานวาดเส้นประกอบด้วยเนื้อหาเฉพาะในแบบเฉพาะของตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์ในมิติใหม่ของการวาดเส้น

การวิจัยการสร้างผลงานวาดเส้น หมายถึง การสะสม การรวบรวม การค้นคว้า เพื่อหาข้อมูลผลงานวาดเส้น อย่างถี่ถ้วน ตามหลักวิชา

การวิจารณ์การสร้างผลงานวาดเส้น หมายถึงการให้คำตัดสินผลงานวาดเส้น โดยผู้มีความรู้ เชื่อถือได้ ด้วยเหตุผลที่เป็นจริงว่ามีความงามอย่างไร

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ หมายถึง ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ ที่ใช้เทียบเคียงผลงานวาดเส้น ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม (Imitationalism Theory) เป็นการแสดงออกในผลงานวาดเส้นโดยให้ความสำคัญกับเนื้อหา เรื่องราว ความถูกต้องของภาพทั้งในส่วนที่เป็นโครงสร้างและรายละเอียดของผลงานตามที่เห็น

2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม (Emotionalism Theory) เป็นการแสดงออกในผลงานวาดเส้นโดยให้ความสำคัญกับความคิด อารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ทั้งที่เป็นอารมณ์อันต่อเนื่องจากเรื่องราวและอารมณ์ที่ผู้สร้างผลงานถ่ายทอดลงไปในผลงาน

3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม (Formalism Theory) เป็นการแสดงออกในผลงานวาดเส้นโดยให้ความสำคัญกับรูปทรงใหม่ให้สวยงามน่าสนใจ โดยผู้สร้างผลงานจะเป็นผู้กำหนดขึ้นเอง
(ปรับปรุงจาก วิทูรย์ โสแก้ว , ม.ป.ป., หน้า 86)

ปรัชญาศิลปะ หมายถึง ความรู้ถึงหลักการ หรือแนวคิด หรือแนวทางที่ ผู้ปฏิบัติงานศิลปะ หรือศิลปินต้องมาใช้ร่วมกันนำมาเป็นแนวปฏิบัติใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (ในที่นี้จะเน้นในเชิงผลงานวาดเส้น) ของตนเอง ปรัชญาศิลปะมีภาระในการค้นหาแก่นสาระสาระ ของหลักการแนวทางที่มีจุดมุ่งหมายทั้งในรูปของอุดมการณ์ หรือลัทธิที่นำไปปฏิบัติให้เกิดสุนทรียะ ในงานศิลปะหรือที่ศิลปินยึดถือ

วิธีประเมินผลที่เชื่อถือได้ หมายถึงการให้คำตัดสินผลงานวาดเส้นโดยผู้มีความรู้เชื่อถือได้ ด้วยเหตุผลที่เป็นจริงว่ามีความงามอย่างไร มีการบันทึกความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำมาประกอบการสรุปให้เกิดองค์ความรู้ จากสื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

เทียบเคียงกับทฤษฎี และคุณค่าเฉพาะ ประกอบด้วยการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีดังนี้

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม
2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม
3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้านดังนี้

1. ด้านการแสดงออก
2. ด้านเทคนิควิธีการ
3. ด้านสุนทรียะ

บทที่ 2
เอกสารงานวิจัยและผลงานวาดเส้น

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยและผลงานศิลปะของศิลปินที่มีชื่อเสียง ที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ โดยรวบรวมเนื้อหาสาระงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและผลงานศิลปะของศิลปินที่มีชื่อเสียงที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น ตามลำดับดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบุกเบิก
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการปฏิบัติพหุคูณและทฤษฎีการสร้างสรรค์
4. เอกสารเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับลัทธิศิลปะ
7. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาศิลปะและสุนทรียศาสตร์
8. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจารณ์ศิลปะ
9. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปินผู้มีชื่อเสียง
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
11. ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น (Drawing)

จากการศึกษาเอกสารตำราทางวิชาการพบว่า “การวาดเส้น” มีความสำคัญต่อวงการศิลปะในมิติด้านทัศนศิลป์ ทั้งในระบบการศึกษา ศิลปิน หรือผู้สนใจสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นทั่วไป ผู้วิจัยเป็นส่วนหนึ่งที่เห็นความสำคัญในคุณค่าความหมาย จึงได้บุกเบิกสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นอย่างจริงจัง ทั้งนี้โดยมีผู้ให้ความหมายของการวาดเส้น ดังนี้

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2545, หน้า 164) ให้ความหมายการวาดเส้น หมายถึงการลากเส้นบนพื้นระนาบของรูปร่างหรือรูปทรงต่างๆ หรืออาจมีการระบายสีในขั้นต่อไป หรืออาจเป็นการใช้ดินสอแรเส้นเงา (hatching) หรือด้วยการใช้สีหมึกระบาย การวาดเขียนเป็นกลวิธีพื้นฐานและเป็นผลงานแบบวิจิตรศิลป์ในตัวเอง ซึ่ง กำจร สุนพงษ์ศรี (2556, หน้า 216) กล่าวว่า การวาดเส้นหรือ drawing เป็นทฤษฎี วิธีการและเทคนิคขั้นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ทุกภาควิชาและเป็นงานสร้างสรรค์ด้วยตัวของมันเอง คือเป็นทั้งทฤษฎีและการปฏิบัติในตัวของมันเอง และ สุชาติ สุขนา (teacher.ssru. , ม.ป.ป.) ได้เรียบเรียงเกี่ยวกับ การวาดเส้น ว่าเป็นวิธีสื่อความหมายทางการเห็นขั้นพื้นฐาน การวาดเส้นเป็นการสร้างภาพด้วยวิธีวาด วิธีเขียนด้วยวัสดุเครื่องมือลงบนพื้นระนาบ มีเนื้อหาสาระและการเห็นเป็นทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งมีความสัมพันธ์กับจิตรกรรมอย่างมาก การวาดเส้นเป็นการวาดรูปร่าง ลักษณะของภาพด้วยเทคนิคการใช้เส้น (สุชาติ เถาทอง, 2536ก) บางครั้งงานวาดภาพระบายสีก็มีลักษณะงานวาดเส้นผสมผสาน ยากที่จะแยกออกจากกันอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นลักษณะงานและการใช้วัสดุ โดยสีไม่ได้ครอบงำการวาดภาพ สีและการวาดเส้นเป็นสิ่งที่ผสมผสานกลมกลืนกันไป

จากความหมายการวาดเส้น สรุปได้ว่า การวาดเส้นหมายถึงการลากเส้นหรือวาดเส้นบนพื้นระนาบ มีเนื้อหาสาระเป็นการสร้างภาพในเชิงรูปร่างรูปทรงลักษณะของภาพด้วยสื่อ วัสดุอุปกรณ์ และเครื่องมือ โดย

เทคนิควิธีการใช้เส้นแบบต่างๆ ทั้งอาจผสมผสานกับสีกลมกลืนกันไป การวาดเส้นเป็นกลวิธีพื้นฐานและเป็นผลงานแบบวิจิตรศิลป์คือเป็นทั้งทฤษฎีและการปฏิบัติในตัวของมันเอง

พัฒนาการวาดเส้น

จากการได้อ่านสรุปย่อจากบางตอน ในบทความของ สงวนศรี ตรีเทพประติมา (อ้างอิงจาก บทความวาดเส้นร่วมสมัยคืออะไร ของ สงวนศรี ตรีเทพประติมา) กล่าวว่า ย้อนไปหลายพันปีเมื่อมนุษย์ถือกำเนิดขึ้น ผลงานวาดเส้นชิ้นแรกบนผนังถ้ำที่เก่าแก่อย่าง ลาซโกซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศสล้วนเป็นมรดกแห่งการสร้างสรรค์ที่ยืนยันว่ามนุษย์มีชีวิตอยู่มิใช่เพียงเพื่อการดำรงชีพ สืบเผ่าพันธุ์ แต่มนุษย์มีศักยภาพแห่งการคิดจินตนาการและการสร้างสรรค์ “วาดเส้น” จึงเป็นเครื่องมือหรือวิธีการแรกที่มนุษย์ใช้ในการจำลองโลกของการเห็นถ่ายทอดโลกในความคิดและจินตนาการมาเป็นรูปธรรม

ต่อมา เมื่อมนุษยชาติพัฒนา ก่อเกิดอารยธรรม เริ่มมีงานวาดเส้นเพื่อจุดมุ่งหมายทางการสร้างสรรค์ศิลปะ ความหมายของวาดเส้นเริ่มแตกแขนงออกไป ทั้งเพื่อบันทึกข้อเท็จจริง ศึกษารายละเอียดส่วนต่างๆ ก่อนลงมือสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาธรรมชาติ เช่น ผลงานวาดเส้นร่างกายมนุษย์ในสมุดภาพร่าง (Sketchbooks) ของ เลโอนาโด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ศิลปินอิตาลีในยุคเรเนสซองส์ซึ่งต่อมากลายเป็นตำรากายวิภาคเล่มแรก

งานวาดเส้นยังเป็นฐานสำคัญในการศึกษาทั้งในแง่นักศึกษาศิลปะที่จะต้องฝึกฝนทักษะวาดเส้นให้เชี่ยวชาญ และในแง่นักวิชาการ เพราะผลงานวาดเส้นของศิลปินจะช่วยให้เข้าใจแนวคิดและวิธีการทำงานของศิลปิน ศิลปินชื่อดังในกลุ่มโพสท์ อิมเพรสชั่นนิสซึม (Post Impressionism) ปอล โกแกง (Paul Gauguin) ให้ความสำคัญกับงานวาดเส้นถึงกับปฏิเสธไม่ยอมแสดงให้ใครเห็น ดังที่เขาเคยกล่าวไว้ว่า “จะดูงานวาดเส้นของฉันหรือ ไม่ได้ครับ มันเป็นความลับเฉพาะตัว” เพราะเขาถือว่างานวาดเส้นเป็นเช่นเดียวกับลายมือที่แสดงบุคลิกภาพของศิลปิน วินเซ็นต์ แวน โก๊ะ (Van Gogh, Vincent) ศิลปินมีชื่ออีกคนที่สนใจการวาดเส้นอย่างมากถึงกับกล่าวยกย่องว่า การวาดเส้น คือ กระดูกสันหลังของจิตรกรรมเห็นได้จากผลงานแทบทั้งหมดของเขามีการวาดเส้นเป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดพลังและอารมณ์ความรู้สึก ในฝรั่งเศสก็มีศิลปินที่วาดเส้นด้วยดินสอที่มีชื่อเสียงมาก คือ แองก์ (Ingres,Jean-Auguste Dominique) ในกลุ่มนีโอคลาสสิค (Neo Classic) เขาเชื่อว่าการวาดเส้นจะต้องแสดงให้เห็นความคมชัดของทั้งลายเส้นและรูปทรงด้วยลีลาที่สง่างามตามมาตรฐานคลาสสิกดั้งเดิม

ขณะที่ศิลปินอีกคนในกลุ่มโรแมนติก (Romanticism) คือ เดอลาครัวซ์ (Delacroix, Eugene) กลับเชื่อว่า การวาดเส้นต้องสนองตอบต่ออารมณ์ ความรู้สึก มากกว่าการแสดงรายละเอียดปลีกย่อยที่ไม่จำเป็นขณะที่ เอ็ดการ์ เดกาส์ (Edgar Degas) ศิลปินในกลุ่มเดียวกัน ก็ริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นด้วยเทคนิคใหม่แบบก้าวกระโดด เขาผสมผสานทั้งสีชอล์ก เครยอง สีน้ำมันและสีน้ำ หรือแม้แต่การผสมระหว่างสีชอล์กกับเทคนิคพิมพ์แบบโมโนพรินต์ลงในภาพเดียว ขณะเดียวกัน ในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงอันท่วมท้นนี้ เกิดแนวความคิดใหม่ๆ มากมายรวมถึงลัทธิศิลปะหลายประเภท ศิลปินสร้างสรรค์ได้โดยไม่ต้องใช้ทักษะการวาดเส้นเช่น เอ็กซ์เพรสชั่นนิสซึม แอบแสตร็ค (Expressionism Abstract) และนับตั้งแต่ปิคัสโซ่ริเริ่มวิธีการปะติด (Collage) ทักษะการวาดเส้นดูเหมือนยิ่งลดความสำคัญ หรือถูกตั้งคำถามถึงความจำเป็นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อศิลปิน มาร์แซล ดูชอมป์ (Marcell Duchamp) ตั้งคำถามใหญ่ที่กลายเป็นหมุดหมายสำคัญพลิกโฉมวงการศิลปะ เขาเริ่มใช้วัตถุสำเร็จรูป (Readymade) ในการสร้างสรรค์ผลงาน นั่นหมายถึงว่าศิลปินไม่ต้องใช้ทักษะฝีมือ รวมถึงอาจไม่ต้องลงมือทำเองด้วยซ้ำ การวาดเส้นซึ่งเคยเป็นคุณสมบัติสำคัญและเป็นทักษะพื้นฐานของศิลปินเริ่มสั่นคลอนแต่ก็ยังคงมีอยู่จนกระทั่งเมื่อเกิดแนวทางศิลปะกลุ่มโฟโต้ เรียลลิสซึ่ม (Photo realism) และ ป็อบ อาร์ต(Pop art) การวาดเส้นก็กลับมามีบทบาทสำคัญอีกครั้ง

และเมื่อมีการปฏิวัติเทคโนโลยี สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้นเรื่อยๆ ตั้งแต่ภาพถ่าย ภาพยนตร์ วิดีโอ เริ่มเกิดคำถามใหญ่ว่าการวาดเส้นจะยังคงมีความสำคัญมากน้อยแค่ไหนในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และคำถามยิ่งเข้มข้นขึ้นเมื่อเทคโนโลยีก้าวไกลสู่ยุคดิจิตอลและการสื่อสารไร้พรมแดน ยิ่งเปิดกว้างให้ศิลปินสร้างสรรค์งานด้วยสื่อ เทคนิควิธีการมากกว่าเดิมทั้งคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต หรือเรียกรวมว่า ดิจิตอล อาร์ต (Digital Art) การสร้างสรรค์งานด้วยการวาดเส้นจะเปลี่ยนแปลงอย่างไร เป็นสิ่งที่ต้องติดตามกันต่อไปกลับมาที่ประเด็นของความหมายของ “วาดเส้น” ในยุคของศิลปะสมัยใหม่ เรื่อยมาจนกระทั่งปัจจุบัน การนิยามตามความวัตถุประสงค์ถูกยกระดับขึ้นมา วาดเส้น หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์หรือจบบริบูรณ์ในตัวเช่นเดียวกับงานจิตรกรรม“วาดเส้นร่วมสมัย”ขยายขอบเขตความเป็นไปได้ไม่จำกัดเมื่อก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 คำถามเรื่องวาดเส้นเริ่มดังขึ้นเรื่อยๆในแวดวงวิชาการของศิลปกรรมฝั่งตะวันตก กระแสเริ่มก่อหวอดตั้งแต่ปีค.ศ. 1983 เมื่อจอห์น เอลเดอร์ฟิลด์ (John Elderfield) หัวหน้าภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ (Chief curator of MoMA) เขียนหนังสือเรื่อง Modern Drawing เขามีความเห็นว่า การวาดเส้นโดยทั่วไปไม่ได้รับการพินิจพิเคราะห์ทางประวัติศาสตร์ศิลปะอย่างจริงจังตามที่ควรได้รับ บางครั้งมักเห็นว่าเป็นเพียงแค่งานปลีกย่อยและถูกพิจารณาเฉพาะเรื่องประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น บางครั้งก็มองว่าเป็นเพียงงานฝีมือและพิจารณากันเพียงในแง่คุณสมบัติทางเทคนิค

การศึกษาทั้งสองประการนี้ก่อให้เกิดรายงาน หนังสือ และเอกสารที่มีคุณค่ามากแต่ก็แค่บันทึกเรื่องการวาดเส้น ไม่ได้มีการวิพากษ์วิจารณ์อะไรนอกจากการพูดถึงระเบียบแบบแผนของการวาดเส้น โดยเฉพาะการวาดเส้นสมัยใหม่นั้น มีการพูดถึงน้อยมากจนดูล้าหลังต้นศตวรรษที่ 21 นี้กระแสความสนใจงานวาดเส้นที่เริ่มฟื้นขึ้น เริ่มมีการศึกษางานวาดเส้นร่วมสมัยในตะวันตกอย่างจริงจังในช่วงเวลากว่า 10 ปีที่ผ่านมา มีหนังสือสำคัญๆ ที่พูดถึงงานวาดเส้นร่วมสมัยหลายเล่ม ที่สำคัญเป็นที่กล่าวถึงมาก มีอยู่ 3 เล่ม คือ ปี 2002 เมื่อพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ The Museum of Modern Art (MoMA) จัดนิทรรศการใหญ่ขึ้นในหัวข้อ Drawing Now: Eight Proposition เพื่อเผยแพร่งานสร้างสรรค์บนกระดาษทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ของศิลปินจากทวีปเอเชียยุโรป และอเมริกาจำนวน 26 คน มากกว่า 200 ชิ้นในงานนี้ ภัณฑารักษ์รับเชิญ ลอร่า ฮอพท์แมน (Laura Hoptman) ได้เรียบเรียงหนังสือขึ้นด้วยในชื่อเดียวกับนิทรรศการ เนื้อหาของหนังสือเป็นการสำรวจ รวบรวมผลงานวาดเส้นร่วมสมัยช่วง 1976 –1992 ของนิวยอร์ก ซึ่งแสดงให้เห็นแนวโน้มใหม่ๆ ที่สำคัญมาก ฮอพท์แมนวิเคราะห์ไว้ว่า ขณะที่วาดเส้นกำลังพัฒนาไปสู่สถานะใหม่ สิ่งที่เด่นชัด 2 ประการ คือ เส้นที่มีอัตลักษณ์ของศิลปิน (Line Autonomy) และการคุมแนวคิดได้อยู่มือหรือนำเสนอความคิดได้คมชัด (Conceptual Control) ทำให้งานวาดเส้นเป็นสื่อที่ถ่ายทอดได้อย่างอิสระมากขึ้น แต่ขณะเดียวกันก็ได้เข้าไปผสมผสานกับงานศิลปะแนวอื่นๆ อย่างแยกไม่ออก จนทุกวันนี้ไม่อาจบอกเส้นแบ่งระหว่างวาดเส้น จิตรกรรม และภาพพิมพ์ วาดเส้นกลายเป็นภาษาใหม่ของทัศนศิลป์ที่ประกาศตัวอย่างชัดเจนในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา (รอยต่อระหว่างปลายศตวรรษที่ 20 – ต้นศตวรรษที่ 21 –สงวนศรี ตรีเทพประติมา) เพราะพัฒนาการทางเทคโนโลยีช่วยให้การร่วมมือกับสื่อต่างๆ ง่ายและมากขึ้น ขณะเดียวกันศิลปินอีกไม่น้อยที่ยังคงใช้สื่อแบบเดิม คือ ดินสอ และกระดาษ ก็เป็นวิธีหนึ่ง ในสังคมศิลปะร่วมสมัยไทยก็เช่นเดียวกัน งานวาดเส้นที่มิใช่เป็นเพียงภาพร่าง เพื่อค้นหาความคิดที่จะสร้างงานจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์มีมานานแล้ว ดังดูได้จากผลงานของศิลปินไทยจำนวนไม่น้อยที่มีศักยภาพในการวาดเส้นสูง โดยเฉพาะศิลปินรุ่นครูที่มีผลงานการวาดเส้นสร้างสรรค์อันเป็นเอกลักษณ์และมีอิทธิพลต่อศิลปินรุ่นหลัง อาทิ อังคาร กัลยาณพงษ์, ชลูด นิ่มเสมอ, จ่าง แซ่ตั้ง, มานิตย์ ภู่อารีย์, ถวัลย์ ดัชนี, ประเทือง เอมเจริญ, ช่วง มูลพินิจ, สมบูรณ์ หอมเทียนทอง เป็นต้น ผลงานวาดเส้นของท่านเหล่านี้ได้แสดงให้เห็นว่า “วาดเส้น”เป็นสื่อของการสร้างสรรค์ที่มีคุณลักษณะเฉพาะ

สามารถจบบริบูรณ์ในตัว จึงอาจกล่าวได้ว่าพวกท่านคือผู้บุกเบิกในวงการศิลปะร่วมสมัยไทย ที่ทำให้งานวาดเส้นเป็นผลงานที่มีคุณค่าเทียบเท่ากับงานจิตรกรรมสื่ออื่น ๆ (สงวนศรี ตรีเทพประติมา, 2555)

สรุปได้ว่า เมื่อมีการปฏิวัติเทคโนโลยี สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้นเรื่อยๆ ตั้งแต่ภาพถ่าย ภาพยนตร์ วิดีโอ เริ่มเกิดคำถามใหญ่ว่าการวาดเส้นจะยังคงมีความสำคัญมากน้อยแค่ไหนในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และคำถามยิ่งเข้มข้นขึ้นเมื่อเทคโนโลยีก้าวไกลสู่ยุคดิจิตอลและการสื่อสารไร้พรมแดน ยิ่งเปิดกว้างให้ศิลปินสร้างสรรค์งานด้วยสื่อ เทคนิควิธีการมากกว่าเดิมทั้งคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต หรือเรียกรวมว่า ดิจิตอล อาร์ต (Digital Art) การสร้างสรรค์งานด้วยการวาดเส้นจะเปลี่ยนแปลงอย่างไร เป็นสิ่งที่ต้องติดตามกันต่อไป ขณะที่วาดเส้นกำลังพัฒนาไปสู่สถานะใหม่ สิ่งที่เด่นชัด 2 ประการ คือ เส้นที่มีอัตลักษณ์ของศิลปิน (Line Autonomy) และการคุมแนวคิดได้อยู่มือหรือนำเสนอความคิดได้คมชัด (Conceptual Control) ทำให้งานวาดเส้นเป็นสื่อที่ถ่ายทอดได้อย่างอิสระมากขึ้น แต่ขณะเดียวกันก็ได้เข้าไปผสมผสานกับงานศิลปะแนวอื่นๆ อย่างแยกไม่ออก จนทุกวันนี้ไม่อาจบอกเส้นแบ่งระหว่างวาดเส้น จิตรกรรม และภาพพิมพ์ วาดเส้นกลายเป็นภาษาใหม่ของทัศนศิลป์ที่ประกาศตัวอย่างชัดเจนในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา (รอยต่อระหว่างปลายศตวรรษที่ 20 – ต้นศตวรรษที่ 21 – สงวนศรี ตรีเทพประติมา) เพราะพัฒนาการทางเทคโนโลยีช่วยให้การร่วมมือกับสื่อต่างๆ ง่ายและมากขึ้น

เอกสารที่เกี่ยวข้องการบุกเบิก

บุกเบิก หมายถึง ถางป่าเข้าไปให้เป็นไร่นา โดยปริยายหมายความว่า ริเริ่มทำเป็นคนแรกหรือพวกแรก (พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน, ม.ป.ป.)

บุกเบิก คำพ้องความหมาย (Synonym) หมายถึง ตะลุย, รุก (ความหมายจาก พจนานุกรมแปล ไทย-อังกฤษ อ. สอ เสถบุตร) [vt. vi.] to pioneer, to be a pioneer [vt. vi.] to clear (land) [vt. vi.] to develop,to exploit (พจนานุกรมแปล ไทย-อังกฤษ อ. สอ เสถบุตร, ม.ป.ป.)

บุกเบิก (pioneer) หมายถึง เริ่มต้น,ริเริ่ม,เริ่ม เริ่มทำเป็นคนแรกหรือพวกแรก (พจนานุกรมแปล ไทย-อังกฤษ NECTEC's Lexitron Dictionary, ม.ป.ป.)

การบุกเบิก หมายถึง การเบิกทางหรือการเปิดทางเพื่อให้เกิดความสะดวกสบายและปลอดภัยแต่ตนเองและผู้ที่จะตามมาทีหลัง การบุกเบิกเป็นการเปิดทางให้กว้างออกเป็นการวางแนวทางหรือเป็นการกระทำต่างๆที่จะก่อให้เกิดความสะดวกสบาย และเกิดความปลอดภัยแก่ผู้ที่จะทำกิจกรรมต่อไป จากผู้ที่เบิกทางเอาไว้แล้ว เช่น การหักร้างถากถางที่เพื่อทำไร่ ทำนา การสร้างสะพานข้ามแม่น้ำ ข้ามเหว การตัดถนนครั้งแรก การวางแผนหรือกำหนดแนวทางที่จะทำหรือสร้างสิ่งต่างๆ หรือแม้แต่การออกไปสำรวจ ก็จัดว่าเป็นการบุกเบิกทั้งสิ้น กิจกรรมบุกเบิกเป็นกิจกรรมหนึ่งของลูกเสือที่จะช่วยฝึกอบรมให้ลูกเสือเกิดความคิดสร้างสรรค์ ความสามัคคี ความชำนาญ และทักษะ โดยมุ่งเน้นในด้านความรู้เรื่องเชือก เงื่อนเชือกและอุปกรณ์ต่างๆ มาเป็นเครื่องมือในการฝึกหัดขึ้นพื้นฐานเพื่อให้ลูกเสือสามารถนำไปใช้ในการอยู่ค่ายพักแรมและเดินทางไกลตลอดจนใช้ในชีวิตประจำวันด้วย...ทั้งจะต้องเตรียมความพร้อมทางด้านความรู้ความและความชำนาญ การที่ลูกเสือจะเกิดความรู้ความชำนาญได้นั้น ลูกเสือจะต้องขวนขวายหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความสนใจ มีความรักในกิจกรรมต่างๆของลูกเสือ หมั่นศึกษาหรือสอบถามจากผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่มีระสบการณ์ในกิจกรรมนั้นๆมาก่อน เช่น ลูกเสือรุ่นพี่ ผู้กำกับลูกเสือ ผู้ชำนาญการเฉพาะด้าน เป็นต้น เมื่อสอบถามหรือค้นคว้าได้ความรู้มาแล้ว ลูกเสือจะต้องนำมาฝึกปฏิบัติบ่อยๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ โดยฝึกด้วยตนเองหรือฝึกร่วมกับผู้อื่นก็ได้ กิจกรรมการฝึกร่วมกับผู้อื่นหรือเพื่อนลูกเสือ เช่น การอยู่ค่ายพักแรมจะเป็นการเตรียมพร้อมทางความรู้ความชำนาญเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในการปฏิบัติ (Sites.google, ม.ป.ป.)

และความหมาย การบุกเบิก ยังเชื่อมโยงกับได้คำกล่าวตอนหนึ่ง ของ วิรุณ ตั้งเจริญ ใน คำนิยม ศาสตราจารย์พิเศษอารี สุทธิพันธุ์ ครูของเรา และศิลปินแห่งชาติ (วิรุณ ตั้งเจริญ อ้างอิงจาก อารี สุทธิพันธุ์, 2556, หน้า 3) ว่า ปฏิกิริยาที่ก่อให้เกิดกระบวนการศึกษาค้นคว้าใหม่ กระบวนการคิดใหม่ กระบวนการเรียนรู้ใหม่ และกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ย่อมเป็นคุณแก่พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างแน่นอนซึ่งอาจสอดคล้องกับที่ท่านเคยกล่าวว่า “ผมต้องการเปลวไฟจากอดีตไม่ต้องการขี้เถ้าจากอดีต”

สรุปได้ว่า บุกเบิกหมายถึง ริเริ่มทำเป็นคนแรกหรือพวกแรก ดั่งการ ตะลุย รุก และการบุกเบิกหมายถึง การเบิกทางหรือการเปิดทางเพื่อให้เกิดความสะดวกสบายและปลอดภัยแต่ตนเองและผู้ที่จะตามมาทีหลัง การบุกเบิกจึงเป็นการเปิดทางให้กว้างออกเป็นการวางแนวทางหรือเป็นการกระทำต่างๆที่จะก่อให้เกิดความสะดวกสบายการกระทำนั้นหากทำบ่อยๆเช่นเดียวเมื่อบุกเบิกทำในสิ่งนั้นบ่อยๆครั้งด้วยความรู้ความคิดสร้างสรรค์แล้วย่อมทำให้เกิดความรู้ความชำนาญตลอดทั้ง ปฏิกิริยาที่ก่อให้เกิดกระบวนการศึกษาค้นคว้าใหม่ กระบวนการคิดใหม่ กระบวนการเรียนรู้ใหม่ และกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ย่อมเป็นคุณค่าแก่พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างแน่นอนซึ่งอาจสอดคล้องกับคำกล่าวตอนหนึ่ง ของ วิรุณ ตั้งเจริญ ใน คำนิยม ศาสตราจารย์พิเศษอารี สุทธิพันธุ์ ครูของเรา และศิลปินแห่งชาติ ที่ท่านเคยกล่าวว่า “ผมต้องการเปลวไฟจากอดีตไม่ต้องการขี้เถ้าจากอดีต”

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการปฏิบัติพหุคูณและทฤษฎีการสร้างสรรค์

การสร้างผลงานวาดเส้นด้วยตนเองตามวิธีการปฏิบัติพหุคูณ

การสร้างผลงานวาดเส้น ด้วยแนวทางการทำซ้ำๆเป็นจำนวนมากได้ด้วยตนเอง ตามวิธีการปฏิบัติพหุคูณ ภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก มีการซ้อนทับกลับไปมา และมีทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเองหรือการเรียนรู้ตามแนวคิดของทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม(Constructivism) สนับสนุน ซึ่ง ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานทางจิตวิทยา ปรัชญา และมนุษยวิทยา โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากจิตวิทยาด้านปัญญาเป็นทฤษฎี ที่อธิบายถึง การได้มาซึ่งความรู้ และนำความรู้นั้นมาเป็นของตนได้อย่างไร ซึ่งเพอร์กิน ได้อธิบายว่า Constructivism คือ การ ที่ผู้เรียน ไม่ได้รับเอาข้อมูล และเก็บข้อมูลความรู้นั้นมาเป็นของตนทันที แต่จะแปลความหมาย ของข้อมูลความรู้เหล่านั้น โดยประสบการณ์ของตน และเสริมขยาย และทดสอบการแปลความหมายของตนด้วย ซึ่งสัมพันธ์กับทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญา ของพีอาเจย์ การเรียนรู้เกิดจาก การค้นพบและประสบการณ์ ทฤษฎีนี้เกิดจาก ความคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากการที่ แต่ละบุคคลได้สร้าง ความรู้ขึ้นและ ทำให้สำเร็จ โดยผ่านกระบวนการ ของความสมดุล ซึ่งกลไกของความสมดุล เป็นการปรับตัวของตนเอง ให้เข้ากับ สิ่งแวดล้อม เพื่อให้อยู่ใน สภาพสมดุล ประกอบด้วยกระบวนการ 2 อย่าง คือ

1. การซึมซาบหรือดูดซึม (Assimilation) เป็นกระบวนการที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและซึมซาบหรือดูดซึมเอา ประสบการณ์ใหม่ เข้าสู่ประสบการณ์เดิม ที่เหมือนหรือ คล้ายคลึงกัน โดยสมองจะปรับเอาประสบการณ์ใหม่เข้ากับความคิด ความรู้ในโครงสร้างที่เกิดจาก การเรียนรู้เดิมที่มีอยู่
2. การปรับโครงสร้างทางปัญญา(Accomodation)เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องมาจากกระบวนการซึมซาบหรือดูดซึม คือ เมื่อได้ซึมซาบ หรือดูดซึม เอาประสบการณ์ใหม่ เข้าไปในโครงสร้างเดิมแล้ว ก็จะทำการปรับประสบการณ์ใหม่ ให้เข้ากับ โครงสร้างของความรู้เดิมที่มีอยู่ในสมองก่อนแล้ว แต่ถ้าไม่เข้ากันได้ก็จะทำการสร้างโครงสร้างใหม่ขึ้นมาเพื่อรับประสบการณ์ใหม่นั้น

ทฤษฎีการสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง ผู้เรียนจะปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล จะมีระดับแตกต่างกันไป เรียกได้ว่าสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลมากขึ้นเป็นลำดับ และผู้เรียน

จะควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเองมีหลักการว่าการเรียนรู้ คือ การแก้ปัญหา ซึ่งขึ้นอยู่กับการค้นพบ ของแต่ละบุคคล และ ผู้เรียนจะมีแรงจูงใจจากภายใน ผู้เรียนจะเป็นผู้กระตือรือร้นมีการควบคุมตนเองและเป็นผู้ที่มีการตอบสนองด้วยจุดมุ่งหมายเน้นที่ตัวผู้เรียนและประสบการณ์ของผู้เรียน เพอร์กินได้อธิบายว่า Constructivism ก็คือการที่ผู้เรียนไม่รับเอา หรือเก็บเอาไว้ แต่เฉพาะข้อมูลที่ได้รับแต่ต้องแปลความ ของข้อมูลเหล่านั้น โดยประสบการณ์ และเสริมขยาย ตลอดจนทดสอบ การแปลความนั้นด้วย (Novabizz , ม.ป.ป.)

การเรียนรู้ตามแนวคิดของทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม Constructivism

รัตนาภรณ์ ไตรศร ได้กล่าวว่า Constructivism เป็นปรัชญาการศึกษาที่ตั้งอยู่บนฐานความเชื่อที่ว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งความรู้นี้จะฝังติดอยู่กับคนสร้าง ดังนั้นความรู้ของแต่ละคนเป็นความรู้เฉพาะตัวเป็นสิ่งที่ตนสร้างขึ้นเองเท่านั้น โดยผู้เรียนจะเป็นผู้กำหนดหรือมีส่วนร่วมในการกำหนดสิ่งที่จะเรียนและวิธีการเรียนของตนเอง และเป็นผู้ตัดสินว่าตนเองจะได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไรและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างไร สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในบริบทอื่นได้อย่างเหมาะสม เรียนรู้จากการปฏิบัติมีอิสระในการคิดและทำสิ่งต่างๆเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง และเรียนรู้บรรยากาศการเรียนที่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ภายใต้การอำนวยความสะดวกของครู

ความหมายและนักคิดที่สำคัญ

ปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกกันในปัจจุบันว่า Constructivism เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 18 โดยนักปรัชญาชาวอิตาเลียนนามว่า Giambattista Vico (Dimitruos Thansoulas , Greece) ได้บันทึกไว้ว่ามนุษย์จะเข้าใจอย่างถ่องแท้ในสิ่งที่ตนสร้างขึ้นเองเท่านั้น เนื่องจากแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีสรรคนิยมมีหลายแบบแนวคิดของคนหนึ่งอาจจะแตกต่างจากอีกคนหนึ่ง การกล่าวถึงทฤษฎีสร้างสรรคนิยมจึงจำเป็นต้องพิจารณาให้ชัดเจนว่าทฤษฎีสรรคนิยมที่แต่ละคนกล่าวนั้นหมายความว่าอย่างไร จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสร้างสรรคนิยม มีนักคิดที่น่าสนใจดังนี้

1. Von Glasersfeld เสนอเกี่ยวกับการเรียนรู้ในมุมมองของ ทฤษฎีสรรคนิยม (Constructivist) ว่าผู้เรียนสร้างความรู้โดยกระบวนการคิดของตนเอง เมื่อผู้เรียนเผชิญปัญหาซึ่งเป็นสภาวะประสบการณ์ใหม่สอดคล้องกับประสบการณ์เดิม ผู้เรียนจะต้องปรับโครงสร้างทางปัญญาเป็นการเสริมความรู้ใหม่โดยปรับให้เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ และกระบวนการปรับเปลี่ยนซึ่งเป็นการปรับโครงสร้างใหม่เพื่อสร้างความรู้ใหม่เพื่อให้เข้ากับเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ปัญหาที่เผชิญอยู่ (Moss A. Boudourides, 1998)

2. Piaget เชื่อว่าคนเราทุกคนตั้งแต่เกิดมามีความพร้อมที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และโดยธรรมชาติมนุษย์เป็นผู้พร้อมที่จะมีกริยากรรม หรือเริ่มกระทำก่อน นอกจากนี้ Piaget ถือว่ามนุษย์เรานั้น มีแนวโน้มพื้นฐานติดตัวมา 2 ชนิด คือประการแรกการจัดและรวบรวมกระบวนการต่าง ๆ ภายในเข้าเป็นระบบอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตามที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ส่วนประการที่สอง การปรับตัวเป็นการปรับให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมจนอยู่ในภาวะสมดุล โดยการซึมซับ หรือดูดซึมประสบการณ์ใหม่ หรือการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของเชาว์ปัญญาที่มีอยู่แล้ว ให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ใหม่ หรือเป็นการเปลี่ยนแปลงความคิดเดิมให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมใหม่ ซึ่ง Piaget เห็นว่าการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดการพัฒนาทางเชาว์ปัญญา (Dimitruos Thansoulas , Greece , ม.ป.ป.)

3. Bruner เห็นด้วยกับแนวคิดของ Piaget ว่า คนเรามีโครงสร้างทางสติปัญญา (cognitive structure) มาแต่เกิด ในวัยทารกโครงสร้างทางสติปัญญายังไม่ซับซ้อน และยังไม่พัฒนาต่อเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม จะทำให้โครงสร้างสติปัญญา มีการขยายและซับซ้อนขึ้น ดังนั้น Bruner เชื่อว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นต่อเมื่อ ผู้เรียนได้ประมวลข้อมูลข่าวสาร จากการที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และสำรวจสิ่งแวดล้อม

การรับรู้ของมนุษย์ขึ้นกับสิ่งที่เลือกจะรับรู้ โดยอยู่กับความสนใจของผู้เรียน มีความอยากรู้อยากเห็นเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรมสำรวจสภาพสิ่งแวดล้อม และเกิดการเรียนรู้โดยการค้นพบ (Dimitruos Thansoulas , Greece, ม.ป.ป.)

4. Vygotsky ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทางสติปัญญา ทฤษฎีทางเชาว์ปัญญาของ Vygotsky เน้นความสำคัญของวัฒนธรรมและสังคมที่มีผลต่อการพัฒนาทางเชาว์ปัญญา โดยที่สังคมและวัฒนธรรมเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ตั้งแต่เกิด และถือว่าการเรียนรู้เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ (พ่อ แม่ ครู ฯลฯ) และเพื่อน ในขณะเด็กอยู่ในสภาพสังคม (social context) การเรียนรู้และพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาเกิดจากการที่ผู้เรียนเปลี่ยนสิ่งเร้าที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเข้าไว้ในใจด้วย(Baker,E. , McGaw,B. and Peterson P, 2007 ;Yrd.Doc.Dr.Ridvan TUNCEL, 2009)

5 Fosnot อธิบายว่าความรู้เป็นสิ่งชั่วคราวมีการเปลี่ยนแปลงได้และมีการพัฒนาอาศัยสื่อกลางทางสังคมและวัฒนธรรม ส่วนการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สามารถ ควบคุมได้ด้วยตนเอง โดยต้องต่อสู้กับความขัดแย้งระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่แตกต่างกับความรู้เดิม ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ใหม่ โดยมีหัวใจสำคัญ 4 ข้อ คือ

1. ความรู้ คือรูปธรรม ที่สร้างโดยผู้เรียน ผู้ซึ่งเอาใจใส่กระตือรือร้นในการเรียน
2. ความรู้คือสัญลักษณ์ ที่สร้างโดยผู้เรียน ผู้ซึ่งสร้างบทบาทการแสดงออกด้วยตัวเอง
3. ความรู้คือสังคมที่ถูกสร้างโดยผู้เรียน ผู้ซึ่งคอยส่งความหมายที่สร้างขึ้นสู่บุคคลอื่น
4 ความรู้คือเหตุผลที่ถูกสร้างโดยผู้เรียน ผู้ซึ่งพยายามอธิบายสิ่งที่ยังไม่เข้าใจทั้งหมด (GeorgeW.Gagnon,Jr.andMichelleCollay,)

สรุปคือ Constructivism เชื่อว่าความจริงอยู่ในหัวสมองของคนมากกว่าที่จะมีที่อยู่ที่อื่น คนสร้างสิ่งที่เรียกว่าความจริงหรืออย่างน้อยก็สร้างความหมายของความจริงขึ้นมาบนพื้นฐานจากประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคน หรือเกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้ของมนุษย์จากประสบการณ์ จากโครงสร้างในหัวสมอง (ภาพในใจ) และจากความเชื่อซึ่งใช้แปลความหมายเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร หัวสมองสร้างโลกส่วนตัวของแต่ละคนขึ้นมา ดังนั้นไม่มีโลกของใครที่จะเหมือนจริงที่สุด ไม่มีความจริงและไม่มีแก่นแท้ที่เป็นรูปธรรม Constructivism เชื่อว่าหัวสมอง (mind) เป็นเครื่องมือและส่วนประกอบที่สำคัญที่จะแปลความหมายของเหตุการณ์ วัตถุ และทัศนะในโลกของความเป็นจริง สิ่งที่หัวสมองรับรู้และเข้าใจประกอบกันเป็นฐานความรู้เฉพาะส่วนตัวของแต่ละคน โลกส่งผ่านทุกอย่างมากลั่นกรองยังหัวสมองก่อนที่จะออกมาเป็นสิ่งที่รับรู้และเข้าใจ กล่าวโดยสรุป สิ่งสำคัญของความเชื่อแนว Constructivism คือ แต่ละคนรับรู้และเข้าใจโลกภายนอกค่อนข้างจะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เกี่ยวกับโลกภายนอกนั้นและความเชื่อเกี่ยวกับประสบการณ์เหล่านั้น

ลักษณะการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม

ลักษณะการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม เอกสารจากนักการศึกษาหลายท่านสามารถประมวลได้ในรูปแบบต่างๆดังนี้ (Osborne,andWittrock, 1983, หน้า 489-508 ; Wilson, And Cole, 1991หน้า59-61; Curry, 2540 ; Suvery.and Duffy, 1955,หน้า1-38 , อ้างถึงใน ภิญญาพัชน์ ปลากัดทอง, 2551, หน้า 82)

1. การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมายและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน โดยทั่วไปผู้เรียนจะสร้างความหมายจากสิ่งที่ตัวเองรับรู้ตามประสบการณ์เดิมของตน ความหมายที่ผู้เรียน สร้างขึ้นอาจสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับความหมายที่ผู้เชี่ยวชาญสาขานั้นยอมรับก็ได้ ตามแนวคิดสร้างสรรค์นิยมถือว่าความหมายที่ผู้เรียน สร้างขึ้น ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด แต่เรียกว่าไม่สอดคล้องกับความหมายที่

ผู้เชี่ยวชาญยอมรับในขณะนั้นเรียกว่า มโนทัศน์คลาดเคลื่อน การจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดนี้จึงเน้นให้นักเรียน และบุคคลที่แวดล้อมนักเรียน ตรวจสอบความหมายที่นักเรียนสร้างขึ้นในขณะที่มีการเรียนการสอน หากพบว่าผู้เรียน มีมโนทัศน์ ที่คลาดเคลื่อน ครูในฐานะที่เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกในการเรียนของผู้เรียนจะต้อง จัดกิจกรรมให้ผู้เรียน มีโอกาสได้พิจารณาตรวจสอบมโนทัศน์ของตนเองอีกครั้ง โดยครู อาจต้องจัดกิจกรรมในทำนองเดียวกันนี้หลายครั้ง จึงจะสามารถแก้ไขมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนของผู้เรียนได้สรุปได้ว่าผู้เรียนต้องรับผิดชอบในการตรวจสอบความรู้ที่ตนเองสร้างขึ้นว่า สอดคล้องหรือคลาดเคลื่อนจากความรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้นๆยอมรับหรือไม่

2. การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความรู้เดิมของนักเรียน การเรียนรู้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมเท่านั้น แต่การเรียนรู้ยังขึ้นอยู่กับความรู้เดิม แรงจูงใจ ความคิดและอารมณ์ของผู้เรียนอีกด้วย เพราะสิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการเลือกรับสิ่งเร้าและวิธีการที่นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งเหล่านั้น และยังมีผู้กล่าวอีกว่า ความรู้ที่ติดมากับตัวนักเรียนจะมีอิทธิพลต่อการที่นักเรียนจะเลือกเรียนอะไร และใช้วิธีเรียนรู้อย่างไร การจัดการเรียนการสอนแนวคิดนี้จึงเน้นความสำคัญเกี่ยวกับความรู้เดิมของนักเรียน

3. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่นักเรียนแก้ปัญหาหรือสืบสอบเพิ่มเติม เพื่อลดความขัดแย้งทางความคิดของตนเอง นักการศึกษาหลายท่านอธิบายถึงการเรียนรู้ของมุมมองนี้ ว่าจัดการเรียนการสอนตามแนวนี้ว่าควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาตามสภาพจริง หรือควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และทำการสืบสอบด้วยตนเอง เครื่องมือสำคัญที่บุคคลนำมาใช้ คือทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ทักษะการคิดระดับสูง วิธีการทางวิทยาศาสตร์

4. การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคม นักการศึกษาหลายท่าน อธิบายการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้ว่าเกิดจากการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคมซึ่งอธิบายผลจากการร่วมมือกันทางสังคมไว้ว่า ความรู้สามารถถ่ายโอนจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคลหนึ่งได้ แต่การแลกเปลี่ยนและสะท้อนความคิดให้เห็นแก่กันและกัน การเหตุผลกับความคิดเห็นของตนเองหรือโต้แย้งความคิดเห็นของบุคคลอื่น ทำให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสพิจารณากระบวนการคิดของตนเองเปรียบเทียบกับกระบวนการคิดของผู้อื่น ทำให้มีการเจรจาต่อรองเกี่ยวกับการสร้างความหมายของสิ่งต่างๆซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนความเข้าใจของตนเองเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนได้

5. การเรียนรู้เป็นกระบวนการกำกับตนเองของผู้เรียน นักการศึกษาเชื่อว่าการกำกับตนเองเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ ตามแนวคิดทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมนั้นนักเรียนต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง ด้วยการทำให้การเรียนรู้นั้นเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย คือเข้าใจเรื่องที่เรียนได้อย่างลึกซึ้ง จนสามารถสร้างความหมายของสิ่งนั้นๆได้ด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถนำความรู้และกระบวนการเรียนรู้ไปใช้ในบริบทอื่นได้ เป็นความรับผิดชอบของผู้เรียน ที่ต้องทำความเข้าใจมโนทัศน์เฉพาะของเรื่องที่เรียนว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในลักษณะที่เป็นองค์รวม

สรุปลักษณะการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม คือ ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ หรือความหมายของสิ่งที่รับรู้ขึ้นมาด้วยตนเอง โดยผู้เรียนแต่ละคนอาจสร้างความหมายของสิ่งที่รับรู้แตกต่างกันตามความรู้เดิมของแต่ละคน การสร้างความรู้ของผู้เรียนเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเกี่ยวข้องกับกระบวนการอื่นๆอย่างน้อย 3 กระบวนการ คือ กระบวนการกำกับตนเอง กระบวนการทางสังคม และกระบวนการสืบสอบ (Donbomsc , ม.ป.ป.)

ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (Empiricism)

พิพัฒน์ สุยะ ผู้เรียบเรียง กล่าวว่าทฤษฎีนี้ยอมรับความรู้ที่ผ่านประสบการณ์ (Experience) กล่าวคือ ความรู้เกิดขึ้นได้โดยอาศัยผัสสะหรือประสาทสัมผัส แนวคิดนี้จึงไม่ยอมรับความรู้ก่อนประสบการณ์ ยอมรับแต่ความรู้หลังประสบการณ์เท่านั้น แนวคิดประสบการณ์นิยมเชื่อว่าความรู้ระดับเหตุผลเป็นความรู้ที่รองลงมา เหตุผลเป็นเพียงตัวเชื่อมประสบการณ์เข้าด้วยกัน เพราะหากเหตุผลไร้ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสก็ไม่มีทางเป็นความรู้ได้ ตัวอย่างของผู้ที่ยึดถือทฤษฎีประสบการณ์นิยมเป็นแบบแผนคือ นักวิทยาศาสตร์และนักปฏิบัตินิยม (Pragmatism)

ประสบการณ์นิยม คำว่า “empiricism” มาจากรากศัพท์ภาษากรีกคำว่า “empeiria” ซึ่งแปลเป็นภาษาละตินได้ว่า “experientia” และได้กลายมาเป็นภาษาอังกฤษคำว่า “experience” ซึ่งหมายความว่า “ประสบการณ์” นั่นเอง ความเข้าใจที่กว้างที่สุดสำหรับประสบการณ์นิยมก็คือ ความคิดที่ว่าความรู้ทั้งมวลในที่สุดแล้วมีพื้นฐานมาจากประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัส หรือผัสสะทั้งห้า อันหมายถึง ตา หู จมูก ลิ้น กาย โดยความรู้แบบอาศัยประสบการณ์ (a posteriori knowledge) จะแสดงออกมาในรูปประโยคแบบสังเคราะห์ (synthetic statement) นอกจากนี้ นักประสบการณ์นิยมบางส่วนยังเห็นว่าวิธีการได้มาซึ่งความรู้อันสำคัญอย่างยิ่งก็คือ วิธีการอุปนัย (induction) นักปรัชญาในอดีตที่มีฐานคิดบางส่วนในลักษณะเช่นนี้ก็มีอยู่บ้าง เช่น อริสโตเติล (Aristotle) เอพิคิวรัส (Epicurus) ทอมัส อไควนัส (Thomas Aquinas) ฯลฯ อย่างไรก็ตาม ความคิดของนักปรัชญาดังกล่าวนั้นมีความแตกต่างกันออกไปและมิได้เป็นแบบประสบการณ์นิยมอย่างจริงจังนัก ประสบการณ์นิยมมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะไม่มีอิทธิพลมากนัก จนกระทั่งในคริสต์ศตวรรษที่17 มีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และวิทยาการอื่นๆเกิดขึ้น ส่งผลให้ทฤษฎีแบบประสบการณ์นิยมก่อตัวขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเมื่อกล่าวถึงประสบการณ์นิยมแล้ว (พิพัฒน์ สุยะ, ม.ป.ป.)

เราเรียนรู้ ใช้ประสบการณ์ ตลอดชีวิต

ประสบการณ์ปรากฏอย่างต่อเนื่อง...มันสัมพันธ์ กับทุกสิ่งที่ห้อมล้อมชีวิต...เป็นสภาวะที่เข้าไปสะสมลัมพันธ์กับทุกขบวนการของการมีชีวิต. (Dewey John, 1934, p. 207)

พหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา (Multiple Intelligences Art Ed.)

แนวคิดและทฤษฎี

การศึกษาคนควาเพื่อสรางทฤษฎีใหมๆ ในวงการศึกษา และการนำทฤษฎีเหลานั้นไปประยุกตใช ในวงการศิลปศึกษาเกิดขึ้นตลอดเวลา ทฤษฎีที่น่าสนใจ คือ ทฤษฎีวิวัฒนาการของสมองและทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) ของโฮวารด การดเนอร (Howard Garner) วาดวยความฉลาดและเชาวนปญญาภายในตัวมนุษย 8 ดาน ไดแก

1. ปญญาดานภาษา (Linguistic Intelligence)
2. ปญญาดานตรรกะและคณิตศาสตร (Logical-Mathematical Intelligence)
3. ปญญาดานมิติสัมพันธ (Spatial Intelligence)
4. ปญญาดานรางกายและความเคลื่อนไหว (Bodily – Kinesthetic Intelligence)
5. ปญญาดานดนตรี (Musical Intelligence)
6. ปญญาทางดานมนุษยสัมพันธ (Interpersonal Intelligence)
7. ปญญาดานตนหรือความเขาใจตน (Intrapersonal Intelligence)
8. ปญญาทางดานนักธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence)

ทฤษฎีพหุปญญาวาดวยความฉลาดและเชาวนปญญาภายในตัวมนุษยทั้ง 8 ดาน ซึ่งเกี่ยวของกับสมองทั้ง 2 ซีกของมนุษยนั้นถือเปนกุญแจดอกสำคัญในการศึกษาคนควาทางดานจิตวิทยาและการ

พัฒนาไปสูทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงพหุปญญา (อาน อารี สัณหฉวี, 2535) พหุศิลปศึกษา คือการบูรณาการแนวคิดและการสรางสรรคงานศิลปะโดยเลือกสรรสื่อแสดงออกที่หลากหลาย สื่อแสดงออกอยางใดอยางหนึ่งหรือหลายอยาง ไมวาจะเปนสื่อสี สื่อวัสดุ สื่อรางกาย สื่อเสียง สื่อภาษา เปนการแสดงออกจากสภาพการรูคิดและจินตภาพ เพื่อสะทอนสุนทรียะ ภูมิปญญาและวัฒนธรรม ความหมายและคำอธิบายดังกลาวไมเพียงแตจะมีนัยที่แตกตางไปจากศิลปศึกษาแบบเดิม หรือความเขาใจของสังคมแบบเดิม ที่เขาใจวา ศิลปศึกษาเปนกิจกรรมทางทักษะ ไมเกี่ยวกับปญญา มีลักษณะแยกสวน ดำรงอยูอยางโดดเดี่ยว แตศิลปศึกษาในกรอบความคิดของพหุปญญาของโฮวารด การดเนอรที่ถือวา เรื่องของศิลปะเปนเรื่องของปญญาดานมิติหรืออีกนัยหนึ่งคือเปนความสามารถทางดานปญญา 1 ใน 8 ดานของมนุษยสัมพันธกับสมองซีกขวาที่มีความสามารถทางทัศนมิติสัมพันธ (visual spatial ability) นอกจากนั้นพหุศิลปศึกษาในความหมายดังกลาวยังไดแสดงความสัมพันธระหวางปญญาทางดานมิติสัมพันธกับสื่อรางกายเชน การแสดงนาฏศิลปที่เปนปญญาทางดานรางกายและการเคลื่อนไหวกับสื่อเสียงที่เปนปญญาทางดานดนตรีกับสื่อภาษาที่เปนปญญาทางดานภาษา นอกจากนั้นแลวพหุศิลปศึกษายังนำไปสูการเขาใจตนเอง มีมนุษยสัมพันธระหนักในธรรมชาติสิ่งแวดลอม และการพัฒนาในเชิงเหตุผลดวย พหุศิลปศึกษาในเชิงพหุปญญาเปนทฤษฎีที่เชื่อมโยงกับจิตวิทยา ศักยภาพของสมองและปญญา เพื่อการพัฒนาการเรียนการสอนใหบรรลุจุดหมายในการพัฒนาภูมิปญญา ทัศนคติ สุนทรียะ ความคิดสรางสรรคจินตนาการ รวมทั้งการพัฒนาวัฒนธรรมบูรณาการ (integral culture) และการคิดแบบองครวม (holistic view)กิจกรรม แมจะมีความชัดเจนขององคความรูแตหากขาดกิจกรรมรองรับทฤษฎีการพัฒนาพหุศิลปศึกษาก็มิอาจเปนจริงได ดังนั้น กิจกรรมภายใตพหุศิลปศึกษาเชิงพหุปญญา จึงควรมีแนวทางที่ครอบคลุมประเด็นตอไปนี้

1. เปนกิจกรรมที่สงเสริมใหผูเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยผูเรียนเปนศูนยกลาง
2. เปนกิจกรรมที่สนับสนุนใหผูเรียนเกิดการพัฒนาและบูรณาการทางปญญาในทุกดาน
3. เปนกิจกรรมที่สนับสนุนใหผูเรียนมีประสบการณในการใชสื่อแสดงออกทางหลากหลาย แบบศิลปะจินตทัศน (Imaging Art)
4. เปนกิจกรรมที่คำนึงถึงความแตกตาง คำนึงถึงพัฒนาการเรียนรูและใหความสำคัญในกระบวนการสรางทัศนคติที่ดีพัฒนาประสบการณทางสุนทรียะ รสนิยม และจินตนาการ
5. เปนกิจกรรมที่สนับสนุนและสงเสริมการพัฒนาความเปนคนที่สมดุล
6. เปนกิจกรรมที่คำนึงถึงความสำคัญและความจำเปนที่มีลักษณะรวมคำนึงถึงชุมชน สังคม ภูมิปญญา และวัฒนธรรม เพื่อใหพหุศิลปศึกษามีบทบาทรวมในการพัฒนาสังคมไทยอยางเปนจริงและยั่งยืน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548, หน้า 11-12)

สรุปได้ว่า วิธีการปฏิบัติพหุคุณภาพที่เกิดขึ้นมีจะการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก มีการซ้อนทับกลับไปมา อันนำไปสู่การสร้างผลงานวาดเส้นในแบบเฉพาะของตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์ และมีทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง หรือการเรียนรู้ตามแนวคิดของทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมสนับสนุน ซึ่งเป็นทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง ที่อธิบายถึง การได้มาซึ่งความรู้และนำความรู้นั้นมาเป็นของตนได้อย่างไร ซึ่งเพอร์กิน ได้อธิบายว่า การ ที่ผู้เรียน ไม่ได้รับเอาข้อมูลและเก็บข้อมูลความรู้นั้นมาเป็นของตนทันทีแต่จะแปลความหมายข้อมูลความรู้เหล่านั้น โดย ประสบการณ์ของตน และเสริมขยาย และทดสอบการแปลความหมายของตนด้วย ผู้เรียนจะปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม และผู้วิจัย จะควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนเองมีหลักการว่าการเรียนรู้ คือ การแก้ปัญหา ซึ่งขึ้นอยู่กับการค้นพบของเรียนจะเป็นแรงจูงใจจากภายในให้กระตือรือร้นมีการควบคุมตนเองและเป็นผู้ที่มีการตอบสนองด้วยจุดมุ่งหมายเน้นที่ตัวผู้เรียนและประสบการณ์ของเรียน และเป็นผู้ตัดสินว่าตนเองจะได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไรและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างไร

สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในบริบทอื่นได้อย่างเหมาะสม เรียนรู้จากการปฏิบัติมีอิสระในการคิดและทำสิ่งต่างๆเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง และเรียนรู้บรรยากาศการเรียนที่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ภายใต้การอำนวยความสะดวกของครู โดยผู้เรียนแต่ละคนอาจสร้างความหมายของสิ่งที่รับรู้แตกต่างกันตามความรู้เดิมของแต่ละคน การสร้างความรู้ของผู้เรียนเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ยอมรับความรู้ที่ผ่านประสบการณ์ กล่าวคือความรู้เกิดขึ้นโดยอาศัยผัสสะหรือประสาทสัมผัส ยอมรับแต่ความรู้หลังประสบการณ์เท่านั้นและหากผู้เรียนมีความเข้าใจในทฤษฎีที่น่าสนใจ คือ ทฤษฎีวิวัฒนาการของสมองและทฤษฎีพหุปัญญาด้วยแล้วเชาวนปัญญาภายในตัวมนุษย 8 ดานย่อมยิ่งเห็นแนวทางที่จะวิเคราะห์เชื่อมโยงในส่วนที่ถนัดและพัฒนาให้เกิดความสัมพันธ์ในการก่อรูปความรู้และปัญญาที่ได้ค้นพบทำให้ช่วยสนับสนุนวิธีการปฏิบัติพหุคูณได้มีพลังศักยภาพสูงสุดอย่างยั่งยืน

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์(Creativity)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ในวงการศึกษาและการวิจัยค้นคว้าเรื่องความคิดสร้างสรรค์มักจะอธิบายและให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในลักษณ์ต่าง ๆ ดังนี้

อาร์โนลด์ ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นการกระทำที่นำไปสู่การแก้ปัญหาหรือความสามารถในการคิดแบบเปิด คิดอเนกนัย และคิดในหนทางที่ไม่เหมือนกัน โดยความคิดสร้างรังสรรค์ที่ต้องประกอบด้วย 4 อย่าง คือ เป็นสิ่งใหม่ (Novel) เป็นสิ่งที่สัมพันธ์กัน (Relevance) เป็นสิ่งที่ขัดแย้งกัน (Conflict) และเป็นสิ่งที่ต้องประเมินผล (Evaluation) (Arnold, 1988 , หน้า 92)

ความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) คือ ความคิดที่แปลกแตกต่าง เป็นสิ่งใหม่และเป็นประโยชน์ต่อมนุษย์ชาติ การก่อรูปความคิดสร้างสรรค์

1. สะสม คือ การสั่งสมความรู้ทั่วไปอย่างสม่ำเสมอ
2. บ่มเพาะ คือ ครุ่นคิดถึงสิ่งต่างๆ ที่สั่งสมอยู่ในจิตใจ
3. สุกงอม คือ ปล่อยความคิด
4. จุดประกาย คือ เกิดความคิดใหม่
5. เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผิดแปลกแตกต่างจากเดิม เกิดความคิดสิ่งใหม่ขึ้นมา
6. ตกผลึก คือ การเข้าใจในสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด
7. ขับเคลื่อน คือ นำความคิดนั้นไปสู่รูปธรรม
8. สู่นวัตกรรม คือ เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา

(sup_br3/VISION, 2552)

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีอยู่ในทุกวิชาชีพ ทุกคน ไม่ว่าจะเป็นนักวิทยาศาสตร์ หมอ นักดนตรี ข้าราชการ ชาวนา สังคมไทยขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ศิลปะมีพลังผลักดันความคิดสร้างสรรค์สูง แสดงออกมาในรูปการณ์ต่างๆ กัน ความคิดสร้างสรรค์เป็นไปได้ทั้งกระบวนการคิดและปรากฏการณ์ที่เป็นรูปธรรม (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548, หน้า 16)

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่แปลกแตกต่าง เป็นสิ่งใหม่ เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย ที่สามารถในการผลิตความคิดที่นุ่มนวลและรวดเร็วในการแก้ปัญหามีความคิดคล่องยืดหยุ่น ได้หลากหลาย อันนำไปสู่การคิดแก้ปัญหาและเชื่อมโยงผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่และมีความแตกต่างจากบุคคลอื่น ตลอดจนวิธีการคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ ความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีอยู่ในทุกวิชาชีพ ทุกคน หาก

ได้รับการกระตุ้นการพัฒนาพลังแห่งการสร้างสรรค์จะทำให้เด็กมีอิสระทางความคิด มีความคิดที่ฉีกกรอบ และสามารถหาหนทางในการจะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้เสมอ ที่มีคุณค่าต่อตัวเองและบุคคลอื่นๆ และเป็นประโยชน์ต่อมนุษย์ชาติ

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

เยลเลน และเออร์บัน ได้ศึกษาถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ และสรุปได้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความคิดแปลกใหม่แตกต่างกันไปจากเดิม ไม่ซ้ำกับบุคคลอื่น อาจจะเป็นการนำความรู้มาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น

2. ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึงปริมาณความคิดไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกันแบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ

2.1 ความคิดคล่องตัวในด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องตัวในด้านการโยงความสัมพันธ์(Associational Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.3 ความคิดคล่องตัวทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการในเวลาที่กำหนด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง แบบหรือประเภทของความคิด แบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถได้หลายทิศทางอย่างอิสระ

3.2 ความคิดยืดหยุ่นในการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ในการแก้ปัญหา

4. ความคิดละเอียดลออ(Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียด เป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้นจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดริเริ่มให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5. ความไวต่อปัญหา (Sensitivity to Problem)

6. ความสามารถในการให้นิยามใหม่ (Redefinition)

7. ความซึมซาบ (Penetration)

8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

9. การมีอารมณ์ขัน

10. ความมุ่งมั่น

(Jellen and Urban, 1986 ,หน้า 141, อ้างถึงใน ศิริลักษณ์ ไทยดี, 2546,หน้า 23)

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์หรือความคิดอเนกนัย ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้แตกต่างกันออกไปตามพื้นฐาน ประสบการณ์ และความเชื่อต่างๆ โดยสรุปออกมาเป็นทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้

เดวิส ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โดยแบ่งกลุ่มใหญ่ๆ 4 กลุ่ม คือ

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรม นักจิตวิเคราะห์แนวใหม่กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการรู้คิดกับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตจิตส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรม นักจิตวิทยากลุ่มนี้มีแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือการโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่างๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษย์นิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือ ผู้ที่มีสัจจะการแห่งตน คือการรู้จักตนเอง การพอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มศักยภาพของคน สิ่งเร้าได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วย ความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4. ทฤษฎี AUTA ทฤษฎีสุดท้ายนั้น ทฤษฎีของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นใน ตัวบุคคล โดยมีแนวความคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

4.1 การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เป็นเทคนิคส่วนบุคคล และเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 ตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเองพอใจในตนเองและพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพรวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่างๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และการมีความคิดยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต (Davis, 1983,หน้า10 -20)

สรุปได้ว่าจากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวนั้นมีองค์ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ เกิดขึ้นระหว่างการรู้คิดกับจิตใต้สำนึก เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา สิ่งเร้า บรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ควรมีความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ซึ่งมีความสำคัญต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความสำคัญดังเช่นแนวคิดต่อไปนี้

เดวิส ได้รวบรวมแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักศึกษาที่จะกล่าวถึงเทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นมาตรฐาน เพื่อใช้ในการฝึกฝนบุคคลทั่วไป ให้เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น เทคนิคเหล่านี้ได้แก่

การระดมพลังสมอง (Brainstorming) หลักสำคัญในการระดมสมองคือ การให้โอกาสคิดอย่างอิสระที่สุด โดยเลื่อนการประเมินความคิดออกไป ไม่มีวิพากษ์วิจารณ์ในระหว่างที่มีการคิด การวิจารณ์หรือการประเมินผลใดๆ ก็ตามที่จะเกิดขึ้นในระหว่างการคิดจะเป็นสิ่งขัดขวางความคิดสร้างสรรค์ จุดประสงค์ของการระดม

พลังสมองก็เพื่อจะนำไปสู่การที่สามารถแก้ปัญหาได้ อเลกซ์ ออสบอร์น (Alex Osborn) เป็นผู้คิดเทคนิคนี้ขึ้นมา โดยแบ่งขั้นตอนการระดมพลังสมองเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ตัดการวิจารณ์ออกไป ช่วยทำให้เกิดการรับรู้ โดยมีสถานการณ์ที่สร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต่อการเกิดจินตนาการ

ขั้นที่ 2 ขั้นให้อิสระ จึงมีความคิดกว้างไกลเท่าไหร่ก็ยิ่งดี เพราะเป็นไปได้ที่ว่าความคิดที่ดูไร้สาระอาจนำไปสู่บางสิ่งบางอย่างที่มีจินตนาการได้

ขั้นที่ 3 ขั้นปริมาณ ขั้นนี้จะสะท้อนให้เห็นจุดมุ่งหมายของการระดมพลังสมอง ยิ่งมากความคิด มากคำตอบ ยิ่งทำให้มีโอกาสได้พบกับความคิดที่ดีๆ ได้มากขึ้น

ขั้นที่ 4 การผสมผสานและการปรับปรุงความคิด นั่นคือการขยายความคิดให้กว้างออกไปในระหว่างการอภิปรายพิจารณาความคิดของตนเองและของเพื่อนตามลำดับ (Davis, 1994 ,หน้า 205 -206)

เทคนิคการฝึกความคิดสร้างสรรค์

1. ใช้ความคิดตลอดเวลา โดยตั้งคำถามและหาเหตุผลในคำตอบ
2. ฝึกการคิดอย่างรอบด้าน ไม่ยึดติดแนวคิดใดแนวคิดหนึ่งเพียงด้านเดียว
3. สลัดความคิดครอบงำโดยไม่จำกัดกรอบความคิดของตนเองไว้กับความเคยชินเก่าๆ
4. จัดระบบความคิด โดยหาเหตุผลจัดระบบความคิดการเปรียบเทียบ การมองหลายมิติ หรือค้นหาความจริง
5. ยึดมั่นในหัวใจนักปราชญ์ ได้แก่ ฟัง คิด ถาม เขียน ซึ่งอาจใช้การระดมสมองเป็นตัวกระตุ้น
6. ฝึกความเป็นคนช่างสังเกตจดจำเป็นการสั่งสมประสบการณ์และกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่
7. ฝึกการระดมพลังสมองเป็นการรวบรวมความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลหลายๆฝ่าย
8. พยายามสร้างโอกาสแห่งความบังเอิญ คือ บางสิ่งไม่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเลย อาจจะเป็นคำตอบต่อปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นได้
9. ไม่กลัวความล้มเหลวหรือการเสียหน้าเพราะการเสนอความคิดเห็นไม่มีถูกหรือผิด
10. ไม่ย่ำรอยอยู่แต่ความสำเร็จเดิม เช่น การกระทำทุกอย่างเมื่อเห็นว่าดี ประสบความสำเร็จแล้ว ต่อไปควรจะพัฒนาให้ดีขึ้นกว่าเดิมด้วยวิธีการใหม่

เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1. ทฤษฎีกระดาษเปล่า (Blank paper theory) หมายถึงการไม่ตีกรอบความคิดผู้อื่น ไม่คิดถึงปัญหา อุปสรรค ขีดจำกัดหรือ ความเป็นไปไม่ได้
2. การรวมและการแยก (Integrate & Separate) คือ การรวมกันจะเกิดอะไรขึ้น ดีขึ้นไหม หรือทำอย่างไรให้ดีขึ้นกว่าเดิม ถ้าหากแยกกันจะเกิดอะไรขึ้น มีประโยชน์มากน้อยแค่ไหนและทำให้ดีขึ้นได้อย่างไร
3. การตั้งคำถาม (Inquiry)
   - ถามเหตุผล ว่าทำไม
   - ถามสมมุติ ถ้าเป็นอย่างนี้และจำทำอย่างไร
   - ถามเปรียบเทียบเชิงพัฒนา เช่น
   - อะไรที่คนอื่นทำแล้วแต่เรายังไม่ได้ทำ
   - เราทำได้ไหมและจะต้องรีบทำอะไร
   - อะไรที่เราทำแล้วแต่คนอื่นทำดีกว่า
   - ถามต่อเนื่อง เช่น ทำอะไร ทำได้ไหม ทำอย่างไร จะต้องเปลี่ยนแปลงอะไร
4. การเลียนแบบ (Synetics) คือ การทำให้แตกต่าง ก้าวหน้า ดีกว่าเดิมแล้วกระโดดไปสู่สิ่งใหม่

5. การเพิ่มมูลคำ (Value Added) เช่น ปรับแต่งให้ดีขึ้นกว่าของเดิม แปรรูปจากของเดิมเป็นสิ่งใหม่นำของเก่ากลับมาใช้ใหม่ โดยทำให้เสียน้อยที่สุดและมีการประกันความเชื่อมั่นในสิ่งนั้น(Sup_br3 VISION, 2552)

สรุปได้ว่า จากแนวคิด การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น มีความสำคัญ ควรให้โอกาสคิดอย่างอิสระที่สุด ส่งเสริม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ ความคิดจินตนาการ การสังเคราะห์ ใช้ความคิดตลอดเวลา ฝึกการคิดอย่างรอบด้าน ไม่จำกัดกรอบความคิด จัดระบบความคิด ยึดมั่นในหัวใจนักปราชญ์ ฝึกความเป็นคนช่างสังเกตจดจำ เป็นตัวของตัวเองและกล้าแสดงออก ต้องมีการยืดหยุ่นได้ในเรื่องกฎระเบียบต่างๆ บ้าง มิใช่ว่าเคร่งครัดไปหมดทุกเรื่องความคิดสร้างสรรค์นั้นจะขึ้นอยู่กับความรู้พื้นฐานของแต่ละคน ประกอบกับการฝึกจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ ด้วยเทคนิคที่หลากหลายอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะเป็นประโยชน์และมีคุณค่า ด้านกระบวนการคิด จึงนับเป็นกระบวนการสำคัญ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้น

จินตนาการ

จินตนาการ และความรู้สึก เป็นไปในระดับจิตสำนึก

ทุกประสบการณ์ จากจินตนาการ (ประสบการณ์ที่กล่าวไม่ใช่ของจริง คนไปดูภาพเขียน เป็นภาพป่าจึงเกิดจินตนาการ) การกระทำ หรือปฏิกิริยา ที่เกิดกับจิต ในสถานการณ์ นี้ เป็นการเกิดในระดับจิตสำนึก... ทุกสิ่งทุกอย่าง จากตา ที่จิตรกร มองเห็น รู้สึกแล้วแปรรูปมาเป็น ประสบการณ์ แห่งจินตนาการ (Collingwood, R G, 1938, p. 203)

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวว่า จินตนาการ(Imagination) คือภาพในสมองที่มีอยู่กับทุกคน จินตนาการมีพื้นฐานมาจากความจริง จินตนาการอาจเป็นการคาดการณ์ไปข้างหน้า และคนเราก็มักจะพยายามหรือบุกบั่นไปสู่จินตนาการนั้น เลโอนาร์โด ดา วินชี ร่างภาพจินตนาการถึงเครื่องบินและเฮลิคอปเตอร์ หลังจากนั้นอีกหลายร้อยปี พี่น้องตระกูลไรท์จึงทดลองการบินได้สำเร็จ ศิลปะกระตุ้นพลังจินตนาการได้อย่างมากมาย และผู้ที่มีความสามารถพิเศษก็ควรมีจินตนาการเด่นชัด (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548, หน้า 17)

ชัยยุทธ รัตตานุกูล กล่าวว่า จินตนาการคือผลจากการรับรู้โดยประสาทสัมผัสต่างๆ ของมนุษย์ผสมผสานกับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมดังนั้นจินตนาการที่ดีจึงควรขึ้นอยู่กับความพอดีของสังคมด้วย

จินตนาการแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ประเภทจินตนาการผลิตซ้ำ (Reproductive Imagination) ได้แก่ การคิดถึงเรื่องราวเดิมที่ศิลปินหรือผู้สร้างงานทัศนศิลป์เคยปฏิบัติ/เคยมีประสบการณ์มาแล้วจากในอดีตและลักษณะรูปร่างต่าง ๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมหรือรูปร่างของสิ่งหนึ่งสิ่งใดในธรรมชาติที่เคยพบเคยเห็น

2. ประเภทจินตนาการโครงสร้าง (Constructive Imagination) ได้แก่ วิธีคิดสร้างจินตนาการขึ้นจากการรวบรวมข้อมูลหรือคำบอกเล่าของผู้อื่นซึ่งมิใช่จินตนาการที่เกิดจากประสบการณ์ เดิมของ ตัวศิลปินเอง และศิลปินก็สามารถคิดสร้างรูปร่างต่างๆ ขึ้นมาได้โดยไม่จำเป็นต้องประสบการณ์เดิมของตัวศิลปินเอง และศิลปินก็สามารถคิดสร้างรูปร่างต่างๆ ขึ้นมาได้โดยไม่จะเป็นต้องประสบกับสิ่งนั้นๆ มาก่อน

3. ประเภทจินตนาการสร้างสรรค์ (Creative Imagination) ได้แก่ การเกิดแนวคิดจินตนาการขึ้นใหม่ตามความต้องการและความรู้สึกภายในจิตใจของตัวศิลปินเอง อาจเป็นจินตนาการเพื่อการแก้ปัญหาต่างๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์ก็ได้ หรือเป็นจินตนาการในการปฏิบัติงานด้วยเทคนิคใหม่ๆ เช่น การเลือกใช้วัสดุใหม่ๆ ที่เป็นผลพวงจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน รวมทั้งการปรับปรุงกระบวนการ วิธีการทำงาน

แนวใหม่จากเงื่อนไขดังกล่าว (ชัยยุทธ รัตตานุกูล, 2540,หน้า 62 -63, อ้างถึงใน ศิริลักษณ์ ไทยดี,2546, หน้า 26)

สรุปได้ว่า จินตนาการ คือภาพในสมองที่มีอยู่กับทุกคน จินตนาการมีพื้นฐานมาจากความจริง จินตนาการอาจเป็นการคาดการณ์ไปข้างหน้า และคนเราก็มักจะพยายามหรือบุกบั่น ไปสู่จินตนาการนั้น ทั้งเป็นผลมาจากการรับรู้ตามประสาทสัมผัสต่างๆ ของมนุษย์จากการรู้การเห็นมากการสั่งสมของการรับรู้ทั้งมวลจะทำให้เกิดความคิดจินตนาการในสิ่งต่างๆ มาก จินตนาการเกิดได้สองทางคือ เกิดจากการรับรู้จากวัตถุจริงๆ และจากความคิดทางใจ อีกทั้งจินตนาการผลิตซ้ำหรือที่เคยมีประสบการณ์มาแล้วจากในอดีตจากการรวบรวมข้อมูลหรือคำบอกเล่าของผู้อื่นซึ่งจินตนาการขึ้นใหม่ตามความต้องการและความรู้สึกภายในจิตใจตนเอง อาจเป็นจินตนาการเพื่อการแก้ปัญหาต่างๆ เช่นในการสร้างงานทัศนศิลป์ก็ได้หรือเป็นจินตนาการในการปฏิบัติงานด้วยเทคนิคใหม่ๆ จินตนาการนั้นควรพัฒนาควรควบคู่ไปกับความคิดสร้างสรรค์และควรเป็นตัวนำความรู้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์

ความหมายของคำว่า อัตลักษณ์

อัตลักษณ์ ตามความหมายของคณะกรรมการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติคำว่า อัตลักษณ์ (อ่านว่า อัด-ตะ-ลัก) ประกอบด้วยคำว่า อัต (อัด-ตะ) ซึ่งหมายถึง ตน หรือ ตัวเอง กับ ลักษณ์ ซึ่งหมายถึง สมบัติเฉพาะตัว. คำว่า อัตลักษณ์ ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า identity (อ่านว่า ไอ-เด็น-ติ-ตี้) หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือ จำได้ เช่น นักร้องกลุ่มนี้มีอัตลักษณ์ทางด้านเสียงที่เด่นมาก ใครได้ยินก็จำได้ทันที. สังคมแต่ละสังคมมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง. โลกาภิวัตน์ทำให้อัตลักษณ์ของสังคมไทยเปลี่ยนไป.

อัตลักษณ์ (อ่านว่า อัด-ตะ-ลัก) ประกอบด้วยคำว่า อัต กับคำว่า ลักษณ์ อัต มาจากคำว่า อตฺต แปลว่า ตน ตัวเอง อัตลักษณ์ จึงแปลว่า ลักษณะของตนเอง ลักษณะของตัวเอง เป็นศัพท์ที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติให้ตรงกับคำ ภาษาอังกฤษว่า character เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลซึ่งรวมสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติที่แสดงออกเป็นลักษณะนิสัยของบุคคลนั้น แต่ปัจจุบัน มีการนำคำว่าอัตลักษณ์ไปใช้แทนคำว่า ตน ตัว เช่น หนังสือเรื่องนี้ปรากฏอัตลักษณ์ของนักเขียนแจ่มแจ้งทีเดียว ครูควรช่วยนักเรียนให้พัฒนาอัตลักษณ์ของเขาได้อย่างเหมาะสม นั้นเอง
(ครูไทยเพื่อศิษย์, ม.ป.ป.)

สรุปได้ว่า อัตลักษณ์ หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักลักษณะของตนเอง ลักษณะของตัวเองบุคคลซึ่งรวมสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติที่แสดงออกเป็นลักษณะนิสัยของบุคคลนั้น

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับลัทธิศิลปะ

ศิลปะสัจนิยม

ศิลปะสัจนิยม (Realism) คือทัศนศิลป์ และ วรรณกรรมที่แสดงตัวแบบหรือเรื่องราวตามที่ปรากฏในชีวิตประจำวันโดยปราศจากการสร้างเสริมหรือการตีความหมาย และหมายถึงงานศิลปะที่เผยให้เห็นถึงความเป็นจริงที่อาจจะเน้นความเป็นอัปลักษณ์ด้วยสัจนิยม มักจะหมายถึงขบวนการศิลปะที่เริ่มขึ้นในฝรั่งเศสในคริสต์ทศวรรษ 1850 ความนิยมสัจนิยมเพิ่มมากขึ้นเมื่อเริ่มมีศิลปะการถ่ายภาพเกิดขึ้น ที่ทำให้ศิลปินมีความต้องการที่จะสร้างงานที่ดู “แท้จริง” ศิลปินสัจนิยมจะมีทัศนคติที่ตรงกันข้ามกับลัทธิจินตนิยมซึ่งเป็นประเภทของศิลปะที่มีอิทธิพลต่องานศิลปะและวรรณกรรมในฝรั่งเศสในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 และต้น

คริสต์ศตวรรษที่ 19 การไม่ใช้ความรู้สึกส่วนตัวในการบิดเบือนทำให้ศิลปินสัจนิยมมีความเชื่อในปรัชญาของความเป็นจริง และต่อต้านการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเกินเลยสัจจะและความเที่ยงตรงคือปัจจัยสำคัญของผู้ที่เรียกตนเองว่าเป็นสัจนิยม (wikipedia.org/wiki/,ม.ป.ป.)

สรุปได้ว่าลักษณะสำคัญของ ศิลปะสัจนิยม หมายถึงงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นจริงที่ศิลปินมีความต้องการที่จะสร้างงานที่ดู แท้จริง ไม่ใช้ความรู้สึกส่วนตัวในการบิดเบือนทำให้ศิลปินสัจนิยมมีความเชื่อในปรัชญาของความเป็นจริง และต่อต้านการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเกินเลย

ศิลปะลัทธิสำแดงพลังอารมณ์

ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ หรือ เอกซเพรสชันนิซึม (expressionism) คือขบวนการทางวัฒนธรรมที่เริ่มขึ้นในเยอรมนีเมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่เป็นปฏิกิริยาต่อปฏิฐานนิยม (positivism) และขบวนการศิลปะอื่น ๆ เช่น ธรรมชาตินิยม (naturalism) และลัทธิประทับใจ (impressionism) วัตถุประสงค์ของขบวนการนี้ก็เพื่อการแสวงหาความหมายของ "ความรู้สึกมีชีวิตชีวา" (being alive) และประสบการณ์ทางอารมณ์แทนความเป็นจริงทางวัตถุ แนวโน้มของศิลปินกลุ่มนี้จะบิดเบือนความเป็นจริงเพื่อที่จะแสดงผลที่มีต่ออารมณ์ และเป็นศิลปะอัตวิสัย (subjective art form) ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ปรากฏในงานศิลปะหลายรูปหลายแบบซึ่งได้แก่ จิตรกรรม วรรณกรรม การละคร ภาพยนตร์ สถาปัตยกรรม และการดนตรี และมักจะเป็นคำที่มีนัยยะถึงอารมณ์รุนแรงภายใน (angst)โดยทั่วไปแล้วจิตรกรเช่น มัททีอัส กรือเนวัลด์ และเอลเกรโก ก็อาจจะเรียกได้ว่าเป็นจิตรกรแนวสำแดงพลังอารมณ์ แม้ว่าจะเป็นคำที่มักจะใช้กับงานศิลปะของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ก็ตาม (wikipedia.org/wiki/,ม.ป.ป.)

สรุปได้ว่า ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ เริ่มขึ้นในเยอรมนีเมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 วัตถุประสงค์เพื่อการแสวงหาความหมายของ "ความรู้สึกมีชีวิตชีวา" และประสบการณ์ทางอารมณ์แทนความเป็นจริงทางวัตถุ ศิลปินกลุ่มนี้จะบิดเบือนความเป็นจริงเพื่อที่จะแสดงผลที่มีต่ออารมณ์มีนัยยะถึงอารมณ์รุนแรงภายใน

ศิลปะลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม

ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม (อังกฤษ: abstract expressionism) เป็นขบวนการศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 20 หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเริ่มต้นจากเหตุการณ์ระส่ำระสายก่อนเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้นำไปสู่การอพยพลี้ภัยของศิลปินหนุ่มสาวจากยุโรปไปยังสหรัฐอเมริกา ในไม่ช้าศิลปินกลุ่มนี้ได้พิสูจน์ให้เห็นว่าพวกเขาเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนงานศิลปะในสหรัฐอเมริกาให้เคลื่อนที่ไปอย่างรวดเร็ว ศิลปินที่ก่อกระแสงานศิลปะที่เรียกกันว่าลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมด้วยความที่กระแสศิลปะนี้เกิดในนิวยอร์ก ศิลปินกลุ่มดังกล่าวจึงได้รู้จักกันในอีกชื่อหนึ่งว่า "สกุลนิวยอร์ก" (New York School)

"abstract expressionism" นำมาใช้เป็นครั้งแรกในประเทศเยอรมนีในปี ค.ศ. 1919 ในนิตยสาร Der Sturm ซึ่งเป็นนิตยสารภาพแนวสำแดงพลังอารมณ์ (expressionism) ส่วนในสหรัฐอเมริกา อัลเฟรด บาร์ (Alfred Barr) เป็นคนแรกที่ใช้คำนี้ในปี ค.ศ. 1929 เพื่ออธิบายงานของวาซีลี คันดินสกี และต่อมาในปี ค.ศ. 1946 นักวิจารณ์ศิลปะชื่อ รอเบิร์ต โคตส์ (Robert Coates) ก็ได้นำมาใช้เรียกผลงานของฮันส์ ฮอฟมันน์ ลงในนิตยสารนิวยอร์กเกอร์

ศิลปินในกระแสนี้ได้พัฒนารูปแบบจิตรกรรมแบบอเมริกันจากอิทธิพลบางประการของลัทธิบาศกนิยม (cubism) และลัทธิเหนือจริง (surrealism) มาสู่การใช้กรรมวิธีในการวาดภาพตามทรรศนะส่วนตัว สิ่งหนึ่งที่เป็นจุดร่วมสำคัญของงานจิตรกรรมที่ศิลปินอเมริกันได้จุดกระแสความเคลื่อนไหวขึ้นในนครนิวยอร์กระหว่างทศวรรษที่ 1940-1950 ก็คือการรวมเอาการแสดงออกทางอารมณ์อันเข้มข้นเข้ากับลักษณะงานนามธรรมเฉพาะตน

ความเคลื่อนไหวทางศิลปะแบบลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกเรียกว่า "กัมมันตจิตรกรรม" (action painting) เช่น งานของแจ็กสัน พอลล็อก, วิลเลิม เดอ โกนิง ที่มุ่งแสดงออกทางอากัปกิริยาขณะที่วาดภาพ กับอีกกลุ่มหนึ่งที่เรียกว่า "จิตรกรรมสนามสี" (colour-field painting) เช่น งานของมาร์ก รอทโก, บาร์เนตต์ นิวแมน และคลิฟฟอร์ด สติลล์ ที่มุ่งถ่ายทอดด้วยอารมณ์ความรู้สึก

ในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1930-1940 ทั่วโลกประสบปัญหามากมาย ทั้งวิกฤตเศรษฐกิจ การเหยียดผิว การปกครองแบบเผด็จการ การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ ความพินาศจากระเบิดปรมาณู ทำให้สังคมโลกและสังคมอเมริกันตั้งคำถามกับระบบคุณค่าแบบเดิม ๆ ไม่ว่าจะเป็นมนุษยธรรม วิทยาศาสตร์ หรือในเรื่องของเหตุผล กระแสลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมจึงเกิดขึ้นในฐานะเป็นงานศิลปะที่แสดงออกถึงความเป็นขบถต่อระบบคุณค่าเดิม ๆ และตั้งคำถามต่อสิ่งเหล่านั้น

การที่จะให้คำจำกัดความของลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมนั้นเป็นเรื่องยาก เพราะการแบ่งประเภทของผลงานว่ามาจากลัทธิหรือกระแสใด เกิดขึ้นโดยการจัดการของนักวิจารณ์และนักประวัติศาสตร์ศิลปะ ซึ่งต่างจากศิลปินที่ไม่ต้องการถูกกำหนดกรอบว่าผลงานของเขาจะต้องเป็นไปในแนวทางไหน ศิลปินที่ถูกเรียกว่าเป็นลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม แต่ละคนต่างก็ได้รับอิทธิพลและเทคนิคมาจากลัทธิก่อนหน้านี้แตกต่างกันไป เช่น เทคนิคการเขียนภาพของศิลปินในลัทธิเหนือจริงที่เรียกว่า "การเขียนภาพแบบกระแสสำนึก" (écriture automatique) ซึ่งหมายถึงการปล่อยให้ภาพวาดหรือตัวอักษรแล่นไหลไปตามกระแสสำนึกโดยไม่มีการตัดทอนหรือลบแก้ใด ๆ ทั้งสิ้น ก็นำไปสู่เทคนิคการหยดสีอย่างฉับพลันลงบนผ้าใบที่วางบนพื้นของแจ็กสัน พอลล็อก ซึ่งเป็นศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมที่มีชื่อเสียงที่สุด ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมจึงถูกนำมาใช้กับผลงานที่มีลักษณะแตกต่างกันของศิลปินหลายคนซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในนิวยอร์ก แม้แต่งานที่อาจไม่เป็นงานนามธรรมและไม่เป็นงานสำแดงพลังอารมณ์ ก็อาจถูกเรียกว่าลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมได้ด้วยเช่นกัน จึงอาจกล่าวโดยรวมว่าศิลปะลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมเป็นงานนามธรรมที่เสนอการแสดงออกทางความคิดเรื่องจิตวิญญาณ จิตใต้สำนึก และจิตใจ ซึ่งตั้งคำถามต่อระบบคุณค่าแบบเดิม ๆ สิ่งที่พอจะบ่งบอกว่าเป็นลักษณะของงานสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมมีเพียงความนิยมในการใช้ผืนผ้าใบขนาดใหญ่เขียนภาพ ซึ่งเป็นภาพนามธรรมที่มีการแสดงอารมณ์ออกมาอย่างรุนแรงเท่านั้น

กัมมันตจิตรกรรมของพอลล็อก

ในปี ค.ศ. 1947 แจ็กสัน พอลล็อก ได้พัฒนาเทคนิคการวาดภาพขึ้นใหม่ที่เรียกว่า "กัมมันตจิตรกรรม" (action painting) โดยได้รับการช่วยเหลือจากลี แครสเนอร์ ภรรยาของเขา เทคนิคที่ว่านี้ใช้วิธีการหยดสีลงบนผืนผ้าใบที่วางอยู่บนพื้นหรืออาจใช้สีจากกระป๋องโดยตรง พอลล็อกสร้างงานอย่างเป็นตัวของตัวเองสูงและมีลักษณะด้นสด (improvise) วิธีหนึ่งของเขาที่มีชื่อเสียงมากคือ การเต้นรำไปรอบ ๆ ผืนผ้าใบแล้วหยดสีลงไป โดยการทำเช่นนี้เขาอ้างว่าเป็นการกระตุ้นสิ่งที่อยู่ภายในของเขา (inner) ลงไปสู่ผืนผ้าใบด้วยตรง ซึ่งเป็นรูปแบบของภาพวาดอัตโนมัติหรือจิตใต้สำนึก พอลล็อกได้ทำลายขนบของศิลปะอเมริกันลง เขามุ่งประเด็นทั้งหมดไปที่สิ่งที่เป็นนามธรรมด้วยงานที่มีสเกลขนาดใหญ่และการกลวิธีในการสร้างรูปลักษณ์ได้กลายมาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

สำหรับลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม ความจริงของภาพวาดนั้นตรงไปตรงมาและเป็นการแสดงออกอย่างรวดเร็ว ด้วยวิธีการของศิลปินที่ถ่ายทอดแรงกระตุ้นภายในของเขาออกมา ภาพวาดกลายเป็นเหตุการณ์ (event) ละคร (drama) ของการเปิดเผยตัวเอง นี่เป็นแนวคิดของกัมมันตจิตรกรรม แม้ว่าวิลเลิม เดอ โกนิง จะอยู่ในกลุ่มเดียวกับพอลล็อก แต่งานของเขานั้นแตกต่างออกไป ทั้งในด้านเทคนิคและ

สุนทรียศาสตร์ ในงานชุด Women series of six paintings ช่วงปี ค.ศ. 1950-1953 เขาวาดภาพหญิงสาวมีมีความสูงขนาดสามในสี่ นี่เป็นงานที่เป็นรูปเป็นร่าง แต่ในขณะเดียวกันเขาก็ยังสร้างงานในรูปแบบนามธรรมด้วย อย่างไรก็ตามเขามีความเชื่อที่แรงกล้าเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ภายในของศิลปินเช่นเดียวกับพอลล็อก และอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างนั้นก็สามารถถูกอ่านได้โดยผู้ชม

วิธีการและภาวะอัตโนมัติ

ศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรมที่อยู่ในกลุ่มกัมมันตจิตรกรรมมักอาศัยวิธีการที่เรียกว่า "ภาวะอัตโนมัติ" (automatism) ในการสร้างงาน ภาวะอัตโนมัติได้ปลดปล่อยจินตนาการของศิลปิน ทำให้เขาสามารถค้นหาสภาวะความเป็นสากลจักรวาลภายในตัวเขาซึ่งซ่อนอยู่ภายในจิตใต้สำนึกได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ยังทำให้ศิลปินสามารถแสดงออกได้ด้วยความกล้าเสี่ยงกล้าทดลองด้วยวิธีการที่ไม่มีขอบเขตจำกัด ทำให้เกิดรูปทรงที่มีพลังเคลื่อนไหว ก่อให้เกิดการให้น้ำหนักต่อวิธีของการวาดภาพมากกว่าเดิม และที่สำคัญคือทำให้เกิดการค้นพบภาษาใหม่ในการแสดงออกที่เป็นต้นแบบไม่ซ้ำใคร

นักทฤษฎีศิลปะให้ความเห็นว่าวิธีการทำงานจิตรกรรมของพอลล็อกเป็นการขยายขอบเขตการเขียนอัตโนมัติของลัทธิเหนือจริง เขาควบคุมเหตุการณ์ (สถานการณ์) บนผ้าใบ แต่เห็นได้ชัดเจนว่าเขาไม่ได้ควบคุมลักษณะการเกิดรูปร่างใด ๆ บนผืนผ้าใบ ดังที่เขาได้กล่าวว่า เป็นการปล่อยให้พลังและการเคลื่อนไหวที่มองเห็นได้ (Energy and motion made visible) ทำงาน พอลล็อกมีความเชื่อว่าเขาวาดภาพออกมาจากจิตใต้สำนึก (painting out of the unconscious)

การปลดปล่อยจิตใต้สำนึกออกมาสำหรับศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม ได้แก่ การเขียนภาพสด ๆ (improvisation) และการปาดป้ายอย่างฉับพลันทันที (spontaneous gesture) ซึ่งน่าจะได้รับอิทธิพลบางประการจากลัทธิเหนือจริง ซึ่งศิลปินพยายามหาวิธีที่ความบังเอิญจะมีโอกาสเข้ามาแสดงบทบาทมากที่สุดในงานศิลปะ วิธีการหนึ่งที่เรียกว่า "ภาพทาบสี" (decalcomania) นั้น คล้ายกับการเล่นสนุกกับสีของเด็กนักเรียน โดยการนำเอากระดาษหรือผ้าใบที่ระบายสีไว้มาประกบกันแล้วดึงออกมา ก็จะได้พื้นผิวหน้าที่ไม่ได้คาดหวังมาก่อนเกิดขึ้น แม้เราจะสามารถคาดเดาผลได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าผลจะเป็นเช่นนั้นเสมอไป ซึ่งนับว่าการควบคุมของมนุษย์ก็ได้ถูกลดความสำคัญลงไปอย่างมาก เช่นเดียวกับพอลล็อกและฟรานซ์ ไคลน์ ที่ถือว่าความสดฉับพลันเป็นหัวใจสำคัญ แรงผลักดันอิสระจากจิตของมนุษย์เป็นสิ่งเดียวที่จะปลดปล่อยพลังแห่งธรรมชาติ ความกลมกลืนที่แท้จริงเกิดจากการทำงานของพลังจากแรงผลักดันอิสระจากจิตของมนุษย์นั่นเอง

จิตรกรรมสนามสีของมาร์ก รอทโก

เทคนิค "จิตรกรรมสนามสี" (colour-field painting) ได้รับการพัฒนาภายหลังจากเทคนิคกัมมันตจิตรกรรม และเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม จิตรกรรมสนามสีปรากฏในคริสต์ทศวรรษที่ 1940-1950 โดยหลากหลายศิลปิน เช่น มาร์ก รอทโก, คลิฟฟอร์ด สติลล์, บาร์เนตต์ นิวแมน เทคนิคจิตรกรรมสนามสีมีวิธีการที่นุ่มนวลกว่า โดยแรงกระตุ้นที่อยู่เบื้องหลังนั้นคือภาพสะท้อนและการใช้สมองในการสร้างลักษณะของภาพอย่างเรียบง่ายด้วยจินตนาการและสร้างผลสะเทือนทางอารมณ์ รอทโก,นิวแมน รวมไปถึงคนอื่น ๆ อธิบายว่า ความปรารถนาของพวกเขาคือ "ความสูงสุด" (sublime) มากกว่าความสวยงาม (beautiful) ด้วยรูปแบบของการใช้สีที่มีลักษณะจุลนิยม (minimalism) ของของพวกเขา ที่มีเป้าหมายเพื่อที่จะปลดปล่อยศิลปินจากข้อจำกัดจากความทรงจำทั้งหมด รวมไปถึงการโหยหาอดีตตำนาน และปกรณัมต่าง ๆ ที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของจิตรกรรมตะวันตก (wikipedia.org/wiki/,ม.ป.ป,ออนไลน์)

ลัทธิประทับใจยุคหลัง

ลัทธิประทับใจยุคหลัง (อังกฤษ: post-impressionism) เป็นคำที่คิดขึ้นในปี ค.ศ. 1910 โดยรอเจอร์ ฟราย (Roger Fry) ศิลปินและนักวิจารณ์ศิลปะชาวอังกฤษ เพื่อบรรยายศิลปะที่วิวัฒนาการขึ้นในฝรั่งเศสหลังสมัยเอดัวร์ มาแน จิตรกรลัทธิประทับใจยุคหลังยังคงสร้างงานศิลปะลัทธิประทับใจ แต่ไม่ยอมรับความจำกัดของศิลปะลัทธิประทับใจ จิตรกรสมัยหลังจะเลือกใช้สีจัด เขียนสีหนา ฝีแปรงที่เด่นชัดและวาดภาพจากของจริง และมักจะเน้นรูปทรงเชิงเรขาคณิตเพื่อจะบิดเบือนจากการแสดงออก นอกจากนั้นการใช้สีก็จะเป็นสีที่ไม่เป็นธรรมชาติและจะขึ้นอยู่กับสีที่จิตรกรต้องการจะใช้

จิตรกรลัทธิประทับใจยุคหลังมีความไม่พึงพอใจต่อความจำกัดของหัวเรื่องที่วาดของศิลปะลัทธิประทับใจ และแนวความคิดของปรัชญาที่เริ่มจะสูญหายไปของขบวนการเขียนของลัทธิประทับใจ แต่จิตรกรกลุ่มนี้ก็มิได้มีความเห็นพ้องกันถึงทิศทางใหม่ที่ควรจะดำเนินต่อไปข้างหน้า ฌอร์ฌ-ปีแยร์ เซอราและผู้ติดตามนิยมการเขียนโดยวิธีผสานจุดสี (pointillism) ซึ่งเป็นการเขียนที่ใช้จุดสีเล็ก ๆ ในการสร้างภาพเขียน ปอล เซซานพยายามสร้างกฎเกณฑ์และความมีระเบียบของศิลปะลัทธิประทับใจให้เป็นรูปเป็นทรงขึ้นเพื่อจะทำให้ "ศิลปะลัทธิประทับใจเป็นศิลปะที่มั่งคงและคงยืนตลอดไป เช่นเดียวกับศิลปะที่แสดงในพิพิธภัณฑ์"[1] การสร้างกฎเกณฑ์การเขียนของเซซานทำด้วยการลดจำนวนสิ่งของในภาพลงไป จนเหลือแต่รูปทรงที่เป็นแก่นสำคัญแต่ยังเซซานยังคงรักษาความจัดของสีที่ใช้แบบศิลปะลัทธิประทับใจ กามีย์ ปีซาโร ทดลองการเขียนแบบใหม่โดยการวาดในลัทธิประทับใจใหม่ระหว่างกลางคริสต์ทศวรรษ 1880 และต้นคริสต์ทศวรรษ 1890 เมื่อไม่พอใจที่ถูกเรียกว่าเป็นจิตรกรลัทธิประทับใจแบบจินตนิยม ปีซาโรก็หันไปหาการเขียนไปเป็นแบบผสานจุดสีซึ่งปีซาโรเรียกว่าเป็นศิลปะลัทธิประทับใจแบบวิทยาศาสตร์ ก่อนที่กลับไปเขียนภาพแบบลัทธิประทับใจแท้ตามเดิม ในช่วงสิบปีสุดท้ายก่อนที่จะเสียชีวิต วินเซนต์ แวน โก๊ะ ใช้สีเข้มสดและฝีแปรงที่ขดม้วนอย่างมีชีวิตจิตใจเพื่อสื่อความรู้สึกและสถานะภาพทางจิตใจของตนเอง แม้ว่าจิตรกรลัทธิประทับใจยุคหลังมักจะแสดงงานร่วมกัน แต่ก็ยังไม่มีความคิดเห็นพ้องกันในแนวทางของขบวนการเขียน จิตรกรรุ่นเด็กกว่าระหว่างคริสต์ทศวรรษ 1890 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เขียนงานในบริเวณที่แตกต่างออกไปและในแนวการเขียนที่ต่างออกไปเช่นคติโฟวิสต์และลัทธิบาศกนิยม

คำว่า "ลัทธิประทับใจยุคหลัง" เป็นคำที่เริ่มใช้ในปี ค.ศ. 1910 โดยรอเจอร์ ฟราย (ศิลปินและนักวิพากษ์ศิลป์ชาวอังกฤษ) สำหรับการแสดงงานศิลปะของจิตรกรฝรั่งเศสสมัยใหม่ที่จัดขึ้นในลอนดอน จิตรกรส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมอายุน้อยกว่าจิตรกรลัทธิประทับใจ ต่อมาฟรายให้คำอธิบายในการใช้คำว่า "ลัทธิประทับใจยุคหลัง" ว่าเป็นการใช้ "เพื่อความสะดวก" ที่จำเป็นต้องตั้งชื่อให้ศิลปินกลุ่มนี้โดยใช้ชื่อที่มีความหมายกว้างที่ไม่บ่งเฉพาะเจาะจงถึงแนวเขียน ชื่อที่เลือกก็คือ "ศิลปะลัทธิประทับใจยุคหลัง" เพื่อเป็นการแสดงการแยกตัวของศิลปินกลุ่มนี้แต่ยังแสดงความสัมพันธ์บางอย่างกับขบวนการลัทธิประทับใจเดิม"

"ลัทธิประทับใจยุคหลัง" กระตุ้นอารมณ์ผ่านความรู้สึกลึก ๆ ภายในมากกว่าต้องการแสดงศักยภาพหรือความสามารถ กระแสศิลปะนี้หันไปตอบสนองความต้องการตามทัศนคติของตัวศิลปิน รับแรงบันดาลใจจากเรื่องของการค้นหาหมายของชีวิต และอุทิศผลงานเพื่อความผาสุกของเหล่ามวลมนุษย์ ศิลปินลัทธิประทับใจยุคหลังเชื่อว่า จิตวิญญาณกับธรรมชาติแยกออกจากกันแต่นำมาเชื่อมโยงกันผ่านการสังเคราะห์ด้วยการหลอมรวมจิตวิญญาณของศิลปินกับธรรมชาติ ผ่านผลงานไปสู่ผู้ชม ศิลปินเสนอภาพจากภายในไม่ใช่เพียงการลอกเลียนแบบความงามของธรรมชาติ แสดงเนื้อหาสำคัญอย่างนามธรรม ด้วยอารมณ์ที่เป็นอิสระ ไม่ยึดติดกับรูปแบบ รูปทรง หรือสีตามสิ่งที่ตาเห็น

จอห์น เรวอลด์ (John Rewald) ที่เป็นนักประวัติศาสตร์ศิลปะอาชีพคนแรกที่มีความสนใจในการกำเนิดของศิลปะสมัยใหม่ในระยะแรกที่จำกัดอยู่ในระยะเวลาของ "ศิลปะลัทธิประทับใจยุคหลัง" ที่นิยมกัน

ระหว่าง ค.ศ. 1886 ถึงค.ศ. 1892 ในหนังสือ "ศิลปะลัทธิประทับใจยุคหลัง : จากแวนโก๊ะ ถึงโกแก็ง" (ค.ศ. 1956) เรวอลด์เห็นว่าเป็นขบวนการที่ต่อเนื่องจากหนังสือที่เขียนก่อนหน้านั้น "ประวัติของศิลปะลัทธิประทับใจ" (ค.ศ. 1946) และให้ข้อสังเกตว่าเป็น "ฉบับที่อุทิศให้แก่สมัยหลังของศิลปะลัทธิประทับใจยุคหลัง ศิลปะลัทธิประทับใจยุคหลัง : จากโกแก็งถึงมาติส" เป็นเล่มที่ตามมาแต่เล่มนี้รวมศิลปะแนวอื่นที่แตกหน่อมาจากศิลปะลัทธิประทับใจด้วย" และจำกัดเวลาระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เรวอลด์เน้นความสนใจกับการวิวัฒนาการของศิลปินลัทธิประทับใจยุคหลังในระยะแรกในฝรั่งเศส : วินเซนต์ แวนโก๊ะ, ปอล โกแก็ง, ฌอร์ฌ-ปีแยร์ เซอรา, ออดีลง เรอดง (Odilon Redon) และความสัมพันธ์ต่อกันในกลุ่ม และรวมถึงกลุ่มศิลปินอื่นที่ศิลปินกลุ่มนี้ให้ความสนใจหรือต่อต้าน

ลัทธิประทับใจใหม่ (neo-impressionism) เยาะหยันโดยนักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัยและจิตรกรผสานจุดสี; ฌอร์ฌ-ปีแยร์ เซอรา และปอล ซีญัก (Paul Signac) จะพอใจมากกว่าถ้าจะใช้คำอื่นแทนเช่นวิภาคนิยม หรือ "จุดสีเรือง" (Chromoluminarism) เป็นต้น

คตินิยมเส้นกั้นสี (cloisonnism) เป็นขบวนการที่เขียนกันอยู่ไม่นานนักที่เริ่มเมื่อ ค.ศ. 1888 โดยนักวิจารณ์ศิลปะ เอดัวร์ ดูว์ฌาร์แด็ง (Édouard Dujardin) เพื่อเป็นการเผยแพร่งานของหลุยส์ อ็องเกอแต็ง (Louis Anquetin) ที่ต่อมารวมทั้งงานของจิตรกรร่วมสมัยของเอมีล แบร์นาร์ (Émile Bernard) ด้วย

ลัทธิสังเคราะห์นิยม (synthetism) เป็นขบวนการอายุสั้นอีกขบวนการหนึ่ง ใช้ในปี ค.ศ. 1889 เพื่อแยกงานของโกแก็งและแบร์นาร์จากงานของผู้ที่เขียนแบบลัทธิประทับใจที่มีแนวโน้มไปทางแบบเดิมที่แสดงงานที่ The Volpini Exhibition ในปี ค.ศ. 1889

กลุ่มปงตาแวน (Pont-Aven School) ที่หมายถึงเพียงกลุ่มศิลปินที่ทำงานในบริเวณปงตาแวนหรือในบริเวณอื่นในแคว้นเบรอตาญ

ลัทธิสัญลักษณ์นิยม (symbolism) เป็นคำที่เป็นที่ยอมรับเป็นอย่างดีในบรรดานักวิจารณ์ศิลปะใน ค.ศ. 1891 เมื่อโกแก็งทิ้งสังเคราะห์นิยมทันทีที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้นำของสัญลักษณ์นิยมในสร้างงานจิตรกรรม

นอกจากนั้นในบทนำใน "ศิลปะลัทธิประทับใจยุคหลัง" เรวอลด์เกริ่นเนื้อหาที่จะเขียนในเล่มสองที่จะรวมอ็องรี เดอ ตูลูซ-โลแทร็ก, อ็องรี รูโซ, กลุ่มนาบี, ปอล เซซาน และคติโฟวิสต์, ปาโบล ปีกัสโซ และการเดินทางครั้งสุดท้ายของโกแก็งไปทะเลใต้; ที่จะมีเนื้อครอบคลุมอย่างน้อยจนถึงคริสต์ทศวรรษแรกของคริสต์ศตวรรษที่ 20 แต่เรวอลด์ไม่มีโอกาสเขียนเล่มสองเสร็จ

ปัจจัยที่ทำให้เกิดกระแสลัทธิประทับใจยุคหลังการเมือง ได้แก่ **ลัทธิชาตินิยม** ตามมาซึ่งความต้องการแผ่อำนาจและยึดครองรัฐต่าง ๆ, สังคมนิยม **สังคม** เกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ผู้คนมองโลกในแง่ร้าย เกิดปัญหาเรื่องระดับทางสังคม ในระบบทุนนิยม คนชนชั้นแรงงานถูกกดขี่ **ปรัชญาและความเชื่อแนวใหม่** ปรัชญาของมากซ์และเอ็งเงิลส์, อนาธิปไตย (anarchy) ความคิดและความเชื่อที่รุนแรงเกิดจากความกดดัน, ทฤษฎีแห่งปรัชญาที่ว่าคนนั้นเป็นอิสระ (Existentialism) การค้นพบทฤษฎีเรื่องจิตวิเคราะห์ของซีคมุนท์ ฟร็อยท์, ศาสตร์แห่งการใช้การสังเคราะห์ (synthesism) **วิทยาศาสตร์** การค้นพบเรื่องสนามแม่เหล็กไฟฟ้าของดอลตัน, ทฤษฎีวิวัฒนาการของดาร์วิน (wikipedia.org/wiki/,ม.ป.ป.)

ปรัชญาศิลปะ

ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art) คือ ความรู้ถึงหลักการหรือแนวคิดหรือแนวทางที่ผู้ปฏิบัติงานศิลปะหรือศิลปินทุกสาขาต้องมาใช้ร่วมกัน นำมาเป็นแนวปฏิบัติใช้สร้างสรรค์ผลงานของตน โดยคำนึงคือ การนำหลักสุนทรียศาสตร์มาช่วยในการศึกษาหรือจะนำมาเป็นบางส่วนมาใช้ในทฤษฎีในการสร้างงาน ซึ่งอาจจะเพิ่มเติมไปจากสุนทรียศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องสุนทรียภาพที่มีผลเกิดจากงานศิลปะโดยเฉพาะ ทั้งสุนทรียศาสตร์และปรัชญาศิลปะยังเป็นเรื่องที่อยู่ในกรอบของศิลปะอยู่ แต่แตกต่างกันไปบ้างใน

ด้านหน้าที่และจุดมุ่งหมายที่แปลกแยกออกไปเช่น สุนทรียศาสตร์ให้ความสนใจเรื่องของผลทางสุนทรียภาพระดับสูงที่เกิดจากงานศิลปะ ส่วนปรัชญาศิลปะมีภาระในการค้นหาแก่นสาระสำคัญของหลักการ แนวทางที่มีจุดมุ่งหมายทั้งในรูปของอุดมการณ์ หรือลัทธิที่นำไปปฏิบัติให้เกิดสุนทรียะในงานศิลปะ หรือที่ศิลปินยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติส่วนงานที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาศิลปะคือ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ วรรณกรรม กวีนิพนธ์ ดุริยางค์ศิลป์หรือดนตรี นาฏศิลป์และการแสดง เต้นรำ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ และศิลปะสมัยใหม่ เช่น ศิลปะจัดวาง และอื่นๆจุดมุ่งหมายสูงสุดของศิลปะทุกสาขาล้วนมีหลักการทางสุนทรียศาสตร์และปรัชญาศิลปะร่วมกัน(ที่มาหนังสือสุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์, กำจร สุนพงษ์ศรี, หน้า 109) (กำจร สุนพงษ์ศรี, ม.ป.ป.)

สรุปได้ว่า ปรัชญาศิลปะ มีภาระในการค้นหาแก่นสาระสำคัญของหลักการ แนวทางที่มีจุดมุ่งหมายทั้งในรูปของอุดมการณ์ หรือลัทธิที่นำไปปฏิบัติให้เกิดสุนทรียะในงานศิลปะ หรือที่ศิลปินยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติ จุดมุ่งหมายสูงสุดของศิลปะทุกสาขาล้วนมีหลักการทางสุนทรียศาสตร์และปรัชญาศิลปะร่วมกัน

ศิลปะกับปรัชญา

. Art & Philosophy เราคงคุ้นเคยกับคำว่า “สุนทรียศาสตร์”กันพอสมควร ในวงวิชาการศิลปะ อาจารย์หรือนักศึกษาศิลปะก็มักใช้คำคำนี้เมื่ออธิบายความคิดความรู้สึกบางอย่างในงานศิลปะอยู่เสมอ แต่คุณเคยสงสัยบ้างหรือไม่ว่าบริบทของคำว่าสุนทรียศาสตร์และขอบเขตความหมายของคำๆนี้คืออะไรกันแน่ มันเหมือน แตกต่าง หรือเกี่ยวข้องกับศิลปะอย่างไร ในคราวนี้เราจึงจะมาค้นหาว่าคำนี้มีที่มาที่ไปอย่างไรและควรจะใช้มันในความหมายใดในหนังสือ Contextualizing Aesthetics: From Plato to Lyotard ซึ่งเขียนโดย Gene H. Blocker และ Jennifer M. Jeffers ได้แบ่งการจัดระบบสาระสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ของสุนทรียศาสตร์แบบประเพณีไว้สามช่วงเวลาคือ ยุคก่อนสุนทรียศาสตร์ (Pre-aesthetic), ยุคสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) และยุคหลังสุนทรียศาสตร์ (Post-aesthetic) ซึ่งยุคสมัยทั้งสามนั้นเทียบได้กับช่วงเวลาของ ก่อนสมัยใหม่ (Premodern), สมัยใหม่ (Modern), และหลังสมัยใหม่ (Postmodern) นั่นเอง ช่วงเวลา ก่อนสมัยใหม่ (Premodern period) ในปรัชญากรีกหรือปรัชญาคริสต์ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์กระจัดกระจายแทรกอยู่ในหัวข้อปรัชญาต่างๆ เช่น ปัญหาเกี่ยวกับความดี ความรักและความสมบูรณ์ เป็นต้น ไม่ได้มีระบบในการตั้งคำถามหรือการสืบค้นหาคำตอบที่เป็นแนวทางเฉพาะของตัวเองอย่างอิสระ ปัญหาเกี่ยวกับความดี ความงาม และความจริงไม่ถูกแยกแยะจากกันให้ชัดเจนแต่มักจะอธิบายรวมกันในฐานของคุณค่าเชิงอุดมคติที่สูงส่งที่สุดอันหนึ่งคำว่า “สุนทรียศาสตร์” ในความหมายที่ใช้กันในปัจจุบันและทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ถูกสร้างให้เป็นระบบเป็นครั้งแรกในต้นศตวรรษที่ 18 จากการแบ่งแยกขอบเขตการสืบค้นทางปรัชญาในอังกฤษและเยอรมัน ซึ่งเป็นความพยายามที่จะแบ่งแยกปัญหาเชิงปรัชญาว่าด้วยความงามออกจากปัญหาอื่นๆให้ชัดเจนเป็นครั้งแรก

เหตุสำคัญที่ทำให้เกิดความสนใจอย่างจริงจังในสุนทรียศาสตร์และนำมาซึ่งการแบ่งแยกเป็นปรัชญาสาขาหนึ่งนั้น คือการพัฒนาก้าวหน้าของทฤษฎีศิลปะที่เกิดการจัดหมวดหมู่งานศิลปะเข้าไว้ในกลุ่มต่างๆ ประเภทเดียวกัน เช่น จิตรกรรม กวีนิพนธ์ ประติมากรรม ดนตรี และการเต้นรำ หรือเกิดการแบ่งแยกจัดประเภทศิลปะบริสุทธิ์ (Pure art) ขึ้น จึงกล่าวได้ว่าปัญหาทางสุนทรียศาสตร์ที่ศึกษาเรื่องศิลปะและความงาม รวมถึงประสบการณ์ทางสุนทรียะหรือแนวทางในการรับรู้ศิลปะ การรับรู้ความงาม และแนวคิด "ศิลปะเพื่อศิลปะ" เองก็เกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันในวัฒนธรรมสมัยใหม่นี้เองคำว่า "Aesthetics" ถูกใช้เป็นครั้งแรกในงานเขียนชื่อ Reflections of Poetry (1735) ของ อเล็กซานเดอร์ เบามว์การ์เทน (Alexander Baumgarten, 1714-1762)

นักปรัชญาชาวเยอรมัน เบาว์มการ์เทนใช้คำนี้ในฐานะที่เป็นการศึกษาเชิงปรัชญาเกี่ยวกับความรู้ของมนุษย์ ซึ่งแยกออกจากทฤษฎีความรู้หรือญาณวิทยา (Epistemology หรือ Theory of knowledge เป็นสาขาหนึ่งของปรัชญาที่ศึกษาเกี่ยวกับความรู้ของมนุษย์ เช่น ความรู้คืออะไร มนุษย์รู้ได้อย่างไร และเราสามารถรู้ความจริงได้หรือไม่เป็นต้น) ซึ่งเป็นความรู้ในเชิงเหตุผล สุนทรียศาสตร์ แยกตัวเองออกมาจากญาณวิทยาโดยพยายามศึกษาประสบการณ์ทางความรู้สึก ซึ่งเชื่อมโยงกับอารมณ์และจิตใจ และศึกษาความคิดนามธรรมด้วยวิธีการทางตรรกะ ผลงานของเบาว์มการ์เทนส่งผลให้ทฤษฎีความรู้ที่เคยมีมาถูกแบ่งประเภท เขาสร้างแนวทางซึ่งเปิดโอกาสให้การวิเคราะห์ทางสุนทรียะศาสตร์โดยตัวของมันเองมีความเป็นไปได้มากขึ้น แนวคิดของเขาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือ ทำให้โลกแห่งประสบการณ์และการรับรู้ของมนุษย์ถูกแยกออกเป็นสองแนวทาง ซึ่งมีความแตกต่างกันตั้งแต่ระดับมูลฐาน คือแบ่งเป็นประสบการณ์เชิงตรรกะ (logical experience) ที่เป็นการรับรู้ผ่านกระบวนการทางเหตุผล และประสบการณ์เชิงสุนทรียะ (aesthetic experience) ที่เป็นการรับรู้ผ่านกระบวนการของอารมณ์ความรู้สึก ประสบการณ์ทั้งสองแบบเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดแนวคิดและการปฏิบัติต่อสิ่งต่างๆแตกต่างกันไป

ประสบการณ์เชิงตรรกะ เป็นรูปแบบที่เรียบง่ายและพื้นฐานที่สุดที่เราพบได้ เช่น การคิดตามลำดับเหตุการณ์ หรือการเข้าใจเหตุผล ประสบการณ์ชนิดอื่นที่นอกเหนือไปจากประสบการณ์ทางสุนทรียะ ล้วนแต่มองสิ่งที่เป็นวัตถุหรือความหมายทางนามธรรมตรงที่เนื้อหาทางอรรถประโยชน์เป็นสำคัญทั้งสิ้น แต่ประสบการณ์ทางสุนทรียะไม่ได้มุ่งไปที่คุณประโยชน์ของวัตถุ การมองอย่างมีสุนทรียะนั้นเป็น “การรับรู้เพื่อการรับรู้” (perceive for perceiving's sake) หรือ “รับรู้สิ่งต่างๆอย่างที่มันเป็น” (perceiving for its own sake) ยกตัวอย่างง่ายๆในกรณีนี้ถ้านาย ก รับรู้และมีประสบการณ์กับที่ดินแปลงหนึ่งโดยคำนึงถึงราคาหรือการใช้ประโยชน์และนาย ข รับรู้และมีประสบการณ์กับที่ดินแปลงเดียวกันต่างออกไป เขามองไปยังที่ดินแปลงนั้นสัมผัสรับรู้ถึงความร่มรื่นความสงบหรือเพลิดเพลินกับคุณค่าที่มีในตัวของมันเอง กรณีนี้นาย ก จึงมีประสบการณ์เชิงตรรกะและนาย ข มีประสบการณ์เชิงสุนทรียะ ปัญหาที่สำคัญที่สุดปัญหาหนึ่งของสุนทรียศาสตร์ได้รับผลจากการแบ่งแยกโลกแห่งการรับรู้ของมนุษย์คือปัญหาเกี่ยวกับความงาม

“ความงาม” และ “ศิลปะ” ได้ถูกนิยามในกรอบของประสบการณ์ทางสุนทรียะซึ่งแยกออกไปจากประสบการณ์อย่างอื่น คุณสมบัติของความงาม และคุณสมบัติที่ทำให้วัตถุใด “เป็น” หรือ “ไม่เป็น” ศิลปะ จึงขึ้นอยู่กับการรับรู้ของมนุษย์ และไม่ใช่คุณสมบัติเชิงวัตถุวิสัยในตัววัตถุเองอย่างทฤษฎีก่อนหน้านี้หลายๆทฤษฎีได้อธิบายเอาไว้การแบ่งแยกประเภทของการรับรู้ของมนุษย์ นอกจากจะส่งผลดังที่กล่าวมา มันยังทำให้ปัญหาทางสุนทรียะศาสตร์มีท่าทีต่างออกไปอีกด้วย แนวโน้มของปัญหาจึงมีลักษณะมุ่งวิเคราะห์มโนทัศน์และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างพิจารณาวัตถุทางสุนทรียะโดยไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับปัญหาอื่นอย่างศีลธรรม การเมืองหรือศาสนา ปัญหาของสุนทรียศาสตร์ในศตวรรษที่ 20 จึงมีความเกี่ยวพันอย่างใกล้ชิดกับมโนทัศน์ของประสบการณ์ทางสุนทรียะ (aesthetic experience) และวัตถุทางสุนทรียะ (aesthetic object) เป็นประเด็นสำคัญ จึงสรุปได้อย่างสั้นๆว่า สุนทรียศาสตร์ คือ ชื่อที่ใช้เรียกการศึกษาเชิงปรัชญา (การสืบค้นหรือวิทยาศาสตร์) ของศิลปะและความงามตามธรรมชาติ” (Gene H. Blocker)

การศึกษาทางสุนทรียศาสตร์ จึงครอบคลุมวัตถุต่างๆทั้งศิลปะและความงามตามธรรมชาติ รวมถึงกระบวนการรับรู้หรือประสบการทางสุนทรียะของมนุษย์ที่มีต่อวัตถุต่างๆเหล่านั้น โดยมีระเบียบแบบแผนในการศึกษาวิเคราะห์อย่างเป็นขั้นตอนเช่นเดียวกับการวิธีการวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ แล้วสุนทรียศาสตร์กับศิลปะเกี่ยวข้องกันอย่างไร"ศิลปะ” เป็นศาสตร์ที่ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ที่เริ่มต้นตั้งแต่การคิด การรู้สึกตอบสนอง การถ่ายทอดผ่านสื่อ จนมีผลสำเร็จเป็นผลงานศิลปะ (works of art)

ในการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ดังกล่าวมีทฤษฎีหรือหลักการเช่น ทฤษฎีเกี่ยวกับสี การวางองค์ประกอบ การใช้พื้นที่ว่าง และรวมถึงเทคนิควิธีการต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น การใช้สีน้ำมัน การหล่อทองเหลือง การปั้นดิน การพิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้เป็นต้น งานศิลปะจึงเป็นผลผลิตที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งผลผลิตนั้นมีลักษณะทางสุนทรียะ และต้องทำขึ้นจากสิ่งมีชีวิตที่มีความรู้สึกมีสำนึก (sentient beings) ซึ่งหมายถึงต้องทำขึ้นโดยมนุษย์เท่านั้นปัญหาของศาสตร์ทางศิลปะ จึงเป็นปัญหาในเชิงกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น ศิลปินควรจะเลือกสื่อวัสดุชนิดใด หรือใช้รูปแบบทางศิลปะแบบใด จึงจะสามารถแสดงออกถ่ายทอดความรู้สึกหรือเนื้อหาที่ต้องการได้ดีที่สุดทฤษฎีสุนทรียศาสตร์สามารถเป็นแนวทางให้ปรัชญาศิลปะ ที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดว่าด้วยศิลปะหรือความคิดที่ปรากฏอยู่ในงานศิลปะได้ ในทำนองเดียวกันปัญหาทางสุนทรียศาสตร์หลายๆประเด็นก็เป็นปัญหาของปรัชญาศิลปะเช่นกัน ปัญหาของปรัชญาศิลปะไม่อาจแยกออกจากเนื้อหาของสุนทรียศาสตร์ได้ ปรัชญาศิลปะจึงเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียศาสตร์นั่นเอง อย่างไรก็ตามปรัชญาศิลปะไม่สนใจปัญหาบางประการของสุนทรียศาสตร์ เช่น วัตถุตามธรรมชาติวัตถุใดที่เป็นหรือไม่เป็นวัตถุทางสุนทรียะ คือปัญหาสำคัญอันหนึ่งทางสุนทรียศาสตร์แต่อยู่นอกเหนือขอบเขตของปรัชญาศิลปะ เพราะปรัชญาศิลปะไม่พยายามอธิบายวัตถุที่ไม่ใช่ศิลปะ ข้อจำกัดของปรัชญาศิลปะในแง่นี้เป็นข้อจำกัดของขอบเขตการศึกษาซึ่งนักสุนทรียศาสตร์อธิบายถึงบริบทโดยทั่วไปของวิชานี้ในทำนองเดียวกันว่า “ปรัชญาศิลปะมีขอบเขตแคบกว่าสุนทรียศาสตร์ เนื่องจากปรัชญาศิลปะมุ่งพิจารณาเฉพาะมโนทัศน์และปัญหาที่เกิดขึ้นในการเชื่อมต่อของผลงานศิลปะกับสิ่งอื่นๆ...การแสดงออกเชิงศิลปะคืออะไร มีความจริงในผลงานศิลปะหรือไม่ สัญลักษณ์เชิงศิลปะคืออะไร สิ่งที่ผลงานศิลปะทำนั้นหมายถึงอะไร มีนิยามทั่วไปของศิลปะหรือไม่ อะไรทำให้งานศิลปะนั้นดี คำถามทั้งหมดนี้เป็นคำถามของสุนทรียศาสตร์ มีพื้นที่ของมันเองในขอบข่ายของศิลปะ และไม่ได้เกิดขึ้นเมื่อเรามุ่งพิจารณาวัตถุทางสุนทรียะอื่นๆนอกเหนือจากงานศิลปะ”

John Hospers กล่าวได้ว่าปรัชญาศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาสุนทรียศาสตร์ แต่มีขอบเขตในการศึกษาที่แคบกว่า และมุ่งสนใจวิเคราะห์เกี่ยวกับศิลปะ แต่มิได้ครอบคลุมถึงสิ่งที่ไม่ใช่ศิลปะ และทั้งสุนทรียศาสตร์และปรัชญาศิลปะ ก็เป็นคำตอบสำเร็จรูปให้แก่มโนทัศน์ทางศิลปกรรมศาสตร์ แต่ทั้งสองก็ไม่เกี่ยวข้องกับปัญหาเชิงกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เช่น การค้นคว้าหาเทคนิคในการวาด การปั้น การพิมพ์ ที่แปลกใหม่สร้างสรรค์ หรือวิธีการที่สามารถสร้างผลงานศิลปะให้ตอบสนองหรือสื่อสารความคิดความรู้สึกของศิลปินออกมาได้ดีที่สุด ซึ่งเป็นปัญหาหลักของศิลปกรรมศาสตร์

แต่สำหรับสุนทรียศาสตร์กลับสนใจเทคนิควิธีการเหล่านั้นในลักษณะที่ว่ามันทำให้เกิดผลตอบสนองที่เรียกว่า “การมีประสบการณ์ทางสุนทรียะ” และ “ประสบการณ์ทางสุนทรียะเกิดขึ้นได้อย่างไร” เท่านั้นการวิพากษ์เกี่ยวกับปัญหาเรื่อง “ความงาม” เป็นตัวอย่างหนึ่งที่จะทำให้เห็นความเกี่ยวเนื่องและความแตกต่างได้อย่างชัดเจน ปัญหาเรื่องความงามในทางสุนทรียศาสตร์นั้นความงามเป็นลักษณะอย่างหนึ่งที่สามารถให้คำอธิบายอย่างเป็นสากลได้ เป็นไปได้ที่จะมีอยู่ในสิ่งทุกสิ่ง ทั้งที่เป็นรูปธรรม นามธรรม หรือสิ่งตามธรรมชาติและสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นด้วยน้ำมือมนุษย์

คำตอบเกี่ยวกับความงามในทางสุนทรียศาสตร์จึงเป็นคำตอบที่ถือเป็นมาตรฐานในการตอบปัญหาของความงามทั้งหมดส่วนปัญหาความงามในปรัชญาศิลปะเป็นการค้นหานิยามของความงามในทางศิลปะ เช่น ความงามเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นต่อการเป็นศิลปะหรือไม่ ถ้าศิลปะอาจจะงามหรือไม่งามก็ได้ ความงามจึงไม่ใช่เกณฑ์ที่ดีที่สุดในการตัดสินความเป็นศิลปะ ต้องมีเกณฑ์อื่นที่ดีกว่า และคำถามนี้สำคัญมากสำหรับศิลปะเพราะนำมาซึ่งความสงสัยที่ว่าเกณฑ์อันนั้นคืออะไร

หากไม่มีเกณฑ์ใดเลยที่เหมาะสม เราจะสามารถตัดสินลักษณะของศิลปะได้หรือไม่ ถ้าความงามเป็นคุณลักษณะจำเป็นที่ต้องมีอยู่ในศิลปะ ผลงานชิ้นใดที่ถูกสร้างขึ้นโดยปราศจากความงาม เราก็ไม่อาจกล่าวว่า

มันเป็นศิลปะได้ ดังนั้นศิลปะจึงเป็นวัตถุที่มีความงามซึ่งถูกสร้างโดยมนุษย์ แล้วศิลปะหรือวัตถุที่งามนั้นจะอธิบายว่าอย่างไร คำตอบของความงามในปรัชญาศิลปะดังที่กล่าวมา เป็นคำตอบที่ค้นหาความงามซึ่งเกี่ยวข้องกับศิลปะ มุ่งอธิบายในขอบเขตของศิลปะเป็นสำคัญ บางคำตอบที่ได้ อาจจะไม่สามารถนำไปอธิบายสิ่งที่ไม่ใช่ศิลปะเช่นวัตถุในธรรมชาติได้ และสำหรับ “ศิลปะ” นั้นรวมเอาปัญหาทางมโนทัศน์และปัญหาทางกระบวนการเข้าด้วยกัน สนใจในปัญหาเชิงกระบวนการและพยายามแก้ปัญหาในขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นสำคัญ มโนทัศน์ทางศิลปกรรมจึงเป็นการหยิบยกคำตอบที่ได้จากปรัชญาศิลปะมาเป็นแนวทางทั้งสิ้น ความงามสำหรับศิลปกรรมศาสตร์ จึงเป็นความคิดสำเร็จรูปที่ได้จากสุนทรียศาสตร์และปรัชญาศิลปะ ซึ่งนำเอาความคิดนั้นมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ และคำอธิบายที่มั่นคงที่สามารถอ้างถึงได้สำหรับกระบวนการและเป้าหมายของศิลปะนั่นเอง(อันธิฌา แสงชัย, 2547)

สรุปได้ว่า ศิลปะกับปรัชญา ปรัชญาศิลปะไม่พยายามอธิบายวัตถุที่ไม่ใช่ศิลปะ ปรัชญาศิลปะมีขอบเขตแคบกว่าสุนทรียศาสตร์ เนื่องจากปรัชญาศิลปะมุ่งพิจารณาเฉพาะมโนทัศน์และปัญหาที่เกิดขึ้นในการเชื่อมต่อของผลงานศิลปะกับสิ่งอื่นๆ การแสดงออกเชิงศิลปะคืออะไร มีความจริงในผลงานศิลปะหรือไม่ สัญลักษณ์เชิงศิลปะคืออะไร สิ่งที่ผลงานศิลปะทำนั้นหมายถึงอะไร มีนิยามทั่วไปของศิลปะหรือไม่ อะไรทำให้งานศิลปะนั้นดี คำถามทั้งหมดนี้เป็นคำถามของสุนทรียศาสตร์ มีพื้นที่ของมันเองในขอบข่ายของศิลปะ และไม่ได้เกิดขึ้นเมื่อเรามุ่งพิจารณาวัตถุทางสุนทรียะอื่นๆนอกเหนือจากงานศิลปะ“ศิลปะ” นั้นรวมเอาปัญหาทางมโนทัศน์และปัญหาทางกระบวนการเข้าด้วยกัน สนใจในปัญหาเชิงกระบวนการและพยายามแก้ปัญหาในขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นสำคัญ มโนทัศน์ทางศิลปกรรมจึงเป็นการหยิบยกคำตอบที่ได้จากปรัชญาศิลปะมาเป็นแนวทางทั้งสิ้น ความงามสำหรับศิลปกรรมศาสตร์ เป็นความคิดสำเร็จรูปที่ได้จากสุนทรียศาสตร์และปรัชญาศิลปะ ซึ่งนำเอาความคิดนั้นมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และคำอธิบายที่มั่นคงที่สามารถอ้างถึงได้สำหรับกระบวนการและเป้าหมายของศิลปะนั่นเอง

ลัทธิสุนทรียนิยม คริสตศักราช 1868 ถึงคริสตศักราช 1901

ลัทธิสุนทรียนิยม (Aestheticism) คือขบวนการทางปรัชญาของยุโรปของคริสต์ศตวรรษที่ 19 ที่เน้นคุณค่าทางความงามที่เหนือกว่าหัวใจของความมีจริยธรรม หรือสังคมที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม,วิจิตรศิลป์, ศิลปะตกแต่งและการออกแบบภายใน โดยทั่วไปแล้วลัทธิสุนทรียนิยมเป็นความคิดที่ใกล้เคียงกับแนวโน้มของปรัชญาลัทธิสัญลักษณ์นิยม หรือ ขบวนการเริงรมย์ (Decadent movement) ของฝรั่งเศส หรือลัทธิเริงรมย์ (Decadentismo) ในอิตาลี และอาจจะถือว่าเป็นสาขาเดียวกับขบวนการเดียวกันในอังกฤษ ขบวนความคิดนี้เป็นการกระบวนการคิดที่เป็นปฏิกิริยาต่อคุณค่าทางปรัชญาของสมัยวิคตอเรีย ที่มีรากฐานมาจากสมัยโรแมนติคสมัยหลัง ซึ่งก็เท่ากับว่าเป็นแนวคิดที่เป็นที่มาของลัทธิสมัยใหม่นิยม ลัทธิสุนทรียนิยมเริ่มขึ้นในตอนปลายของสมัยวิคตอเรียตั้งแต่ราว ค.ศ.1868 ถึงปี ค.ศ. 1901และโดยทั่วไปแล้วก็ถือว่ามาสิ้นสุดลงเมื่อมีการพิจารณาคดีของออสคาร์ ไวล์ดในปี ค.ศ.1895(wikipedia.org, ม.ป.ป.)

สรุปได้ว่า ลัทธิสุนทรียนิยม เน้นคุณค่าทางความงามที่เหนือกว่าหัวใจของความมีจริยธรรมเป็นความคิดที่ใกล้เคียงกับแนวโน้มของปรัชญาลัทธิสัญลักษณ์นิยม หรือ ขบวนการเริงรมย์ ของฝรั่งเศส หรือลัทธิเริงรมย์ ในอิตาลี และอาจจะถือว่าเป็นสาขาเดียวกับขบวนการเดียวกันในอังกฤษ ขบวนความคิดนี้เป็นการกระบวนการคิดที่เป็นปฏิกิริยาต่อคุณค่าทางปรัชญาของสมัยวิคตอเรียที่มีรากฐานมาจากสมัยโรแมนติคสมัยหลัง

คุณค่าและความหมายของศิลปะ

ศิลปะเป็นคำที่มีความหมายทั้งกว้างและจำเพาะเจาะจง ทั้งนี้ย่อมแล้วแต่ทัศนะของแต่ละคน แต่ละสมัยที่จะกำหนดแนวความคิดของศิลปะให้แตกต่างกันออกไป หรือแล้วแต่ว่าจะมีใครนำคำว่า "ศิลปะ" นี้ไปใช้ในแวดวงที่กว้างหรือจำกัดอย่างไร ในสมัยโบราณ นักปราชญ์ได้ให้ความหมายของศิลปะ (Art) ไว้ว่า ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เพราะฉะนั้น ต้นไม้ ภูเขา ทะเล น้ำตก ความงดงามต่าง ๆ ตามธรรมชาติจึงไม่เป็นศิลปะ ดอกไม้ที่เห็นว่าสวยสดงดงามนักหนา ก็ไม่ได้เป็นศิลปะเลย ถ้าหากเรายึดถือตามความหมายนี้แล้ว สิ่งที่มนุษย์สร้างสร้างขึ้นทั้งหลาย ก็ล้วนแล้วแต่เป็นศิลปะทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น ภาพวาด ภาพพิมพ์ งานปั้น งานแกะสลัก เสื้อผ้าอาภรณ์ เครื่องประดับ ที่อยู่อาศัย ยานพาหนะ เครื่องใช้สอย ตลอดจนถึงอาวุธที่ใช้รบราฆ่าฟันกัน ก็ล้วนแต่เป็นศิลปะทั้งสิ้น ไม่ว่ามนุษย์สร้างสิ่งที่ดีงาม เลิศหรูอลังการ หรือน่าเกลียดน่าชังอย่างไรก็ตาม ล้วนแต่เป็นงานศิลปะอย่างนั้นหรือไม่ ในสมัยต่อมา มีผู้ให้ความหมายของศิลปะว่า ศิลปะ เป็นผลงานการสร้างสรรค์ ซึ่งในความหมายนี้ เราต้องมาตีความหมายของคำว่า "การสร้างสรรค์" กันเสียก่อน การสร้างสรรค์ หรือที่ภาษา อังกฤษเรียกว่า "Creative" นั้น คือ การทำให้เกิดบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา ซึ่งบางสิ่งบางอย่างนั้นไม่เคยมีอยู่มาก่อน ทั้งที่เป็นผลิตผล หรือกระบวนการ หรือความคิดดังนั้นสิ่งที่จะเป็นงานสร้างสรรค์ได้จะต้องเป็นประดิษฐ์กรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนในโลกเป็นกระบวนการใหม่ ๆ ทีสร้างขึ้นมาเพื่อกระทำการบางสิ่งบางอย่างให้ประสบผลสำเร็จ หรือเป็นการสร้างแนวคิดใหม่ที่จะนำไปสู่วิธีการใหม่ๆ แนวคิดใหม่ ๆ นี้เองที่เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ เพราะแนวคิด ใหม่ จะนำไปสู่การพัฒนากระบวนการ หรือวิธีการใหม่ ๆ ที่จะนำไปสู่ผลผลิตหรือประดิษฐ์กรรมใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นมาในโลก และตอบสนองความต้องการในด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ได้ เพื่อแทนที่ ผลผลิตหรือประดิษฐ์กรรมเดิม ที่ตอบสนองได้ไม่พอเพียง หรือไม่เป็นที่พอใจ การสร้างสรรค์ใน อีกความหมายหนึ่งจึงเกิดขึ้น คือ เป็นการทำให้ดีขึ้นกว่าเดิม ซึ่งมีหลาย ๆ วิธี โดยอาจเป็นการปรับปรุงกระบวนการใหม่ ให้ได้ผลผลิตมากกว่าเดิม หรือเป็นการปรับปรุงรูปแบบผลผลิตใหม่ โดยใช้ วิธีการเดิม แต่ผลผลิตมีคุณภาพมากขึ้น แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดๆก็ตามเป็นการกระทำให้เกิดขึ้น จากการใช้แนวคิดแบบใหม่ ๆ ทั้งสิ้น และเป็นผลของวิธีการคิดที่เรียกว่า "ความคิดสร้างสรรค์"

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นได้โดยอาศัยสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะอย่างแยกกันไม่ออก หรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปะเป็นผลงานจากความคิดสร้างสรรค์

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ศิลปะเป็นผลจากความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น สิ่งใดก็ตามที่มีความคิดสร้างสรรค์ ก็สามารถสร้างงานศิลปะได้ จากตอนต้นที่กล่าวว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น แสดงว่ามนุษย์เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถสร้างงานศิลปะได้ แต่นอกเหนือจากมนุษย์แล้วจะยังมีสิ่งอื่น ๆ อีกหรือไม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จากประวัติศาสตร์ของมนุษย์ และการศึกษา ค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ เราจะพบว่าสัตว์โลกหลาย ๆ ชนิดมีความคิด รู้จักความรักและมีสัญชาตญาณ แต่สิ่งเหล่านั้นจะจัดเป็นความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ สัตว์ทั้งหลายสามารถสร้างหรือกระทำสิ่งใหม่ ๆเพื่อตอบสนองความต้องการได้ดีกว่าเดิมหรือไม่ รู้จักพัฒนาแนวคิด กระบวนการ และผลผลิต ให้ดีกว่าเดิมหรือไม่

หากเราจะเปรียบเทียบย้อนหลังไปเมื่อหลายหมื่นถึงแสนปีก่อนหน้านี้ เมื่อมนุษย์ยังอยู่ในถ้ำ ยังไม่สวมเสื้อผ้า เก็บผลไม้กินหรือไล่จับสัตว์กินเป็นอาหาร ซึ่งมีชีวิตไม่ต่างจากสัตว์ทั้งหลายในทุกวันนี้ แต่ปัจจุบันมนุษย์มีบ้านอยู่สบาย มีเครื่องแต่งกายสวยงาม มีสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย สามารถไปได้ทั้งบนน้ำ ในน้ำ ในอากาศและอวกาศ มีเมือง มีระบบสังคม มีระเบียบปฏิบัติร่วมกัน มีกระบวนการพัฒนามนุษย์ที่จะสืบทอดดำรงเผ่าพันธุ์ต่อไป มีจริยศาสตร์ มีศาสนาและพิธีกรรม มีรูปแบบการดำรงชีวิตที่แตกต่างกันอย่างหลา

หลาย กระจายไปทั่วโลก ขณะที่สัตว์โลกอื่น ๆ ยังคงดำรงชีวิตอยู่เดิม ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงน้อยมาก ข้อแตกต่างนี้ บางทีอาจเป็นสิ่งพิสูจน์ได้ว่า มนุษย์เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ เพียงหนึ่งเดียวบนโลกนี้

ดังนั้น ศิลปะจึงเป็นเรื่องของมนุษย์ สร้างขึ้นโดยมนุษย์ และเพื่อมนุษย์เท่านั้น

จากข้อความข้างต้นที่กล่าวมา เราอาจสรุปได้ว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งในความหมายเช่นนี้ แสดงว่า สิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์คิดค้นกระทำขึ้นมา ทั้งที่เป็นการกระทำใหม่ ๆ หรือเป็นการกระทำสิ่งต่าง ๆให้ดีขึ้นกว่าเดิมล้วนแต่เป็นงานศิลปะทั้งสิ้น อย่างนั้นหรือไม่ ? ถ้าเป็นอย่างนั้น แนวคิดใหม่ ๆ วิธีการใหม่ ๆ ประดิษฐ์กรรมใหม่ ๆ ความเชื่อใหม่ ๆ ศาสนาใหม่ ๆ ตลอดจนถึงการดำรงชีวิตแบบใหม่ อาวุธใหม่ ๆ การสร้างความหายนะให้กับผู้อื่นด้วยวิธีการใหม่ ๆ ก็เป็นศิลปะอย่างนั้นหรือ ? การทำลายล้างด้วยอาวุธใหม่ ๆ รวดเร็ว รุนแรง สร้างความเสียหายใหญ่หลวง จะถูกยกย่องว่าเป็นผลงานศิลปะชั้นเยี่ยมหรือไม่

ศิลปะคือความงาม

เมื่อเราพูดถึง ศิลปะ เรามักจะหมายถึง ความงาม แต่ความงามในที่นี้เป็นเรื่องของคุณค่า (Value) ที่เป็นคุณค่าทางสุนทรียะ แตกต่างจากคุณค่าทางเศรษฐกิจ ที่เป็นราคาของวัตถุ แต่เป็นคุณค่าต่อจิตใจ ความงามเกิดขึ้นด้วยอารมณ์ มิใช่ด้วยเหตุผล ความคิด หรือข้อเท็จจริง คนที่เคร่งครัดต่อเหตุผลหรือเพ่งเล็งไปที่คุณค่าทางวัตถุจะไม่เห็นความงาม คนที่มีอารมณ์ละเอียดอ่อนไหว จะสัมผัสความงามได้ง่ายและรับได้มาก ความงามให้ความยินดี ให้ความพอใจได้ทันทีโดยไม่ต้องมีเหตุผล ความยินดีนั้นเกิดขึ้นเองโดยไม่มีการบังคับ ความงามนั้นเกี่ยวข้องกับวัตถุก็จริง แต่มิได้เริ่มที่วัตถุ มันเริ่มที่อารมณ์ของคน ดังนั้น ความงามจึงเป็นอารมณ์ เป็นสุขารมณ์หรือเป็นอารมณ์ที่ก่อให้เกิดความสุนทรี เป็น1 ใน 3 สิ่งที่ก่อให้เกิดความสุขกับมนุษย์ ซึ่งได้แก่ ความดี ความงาม และความจริง ผู้ที่ยอมรับและเห็นในคุณค่าของทั้งสามสิ่งนี้ จะเป็นผู้มีความสุข เนื่องจากความงามเป็นอารมณ์ เป็นสิ่งที่อยู่ในความรู้สึกนึกคิด ความงามจึงเป็นนามธรรม ดังนั้น การสร้างสรรค์งานศิลปะ ก็เป็นการถ่ายทอดความงามผ่านสื่อวัสดุต่าง ๆ ออกมา เพื่อให้ผู้อื่นได้สัมผัส ได้พบเห็น ได้รับรู้ สื่อต่าง ๆ จะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ทางความงามที่แตกต่างกันตามค่านิยมของแต่ละบุคคล ความงามไม่ใช่ศิลปะ เนื่องจากว่าความงามไม่จำเป็นต้องเกิดจากสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ในธรรมชาติก็มีความงามเช่นกัน เช่น บรรยากาศขณะที่พระอาทิตย์ขึ้น หรือตกดิน ความสวยงามสดชื่นของดอกไม้ ทิวทัศน์ธรรมชาติต่าง ๆ เป็นต้น งานศิลปะที่ดีจะให้ความพึงพอใจในความงามแก่ผู้ชมในขั้นแรก และจะให้ความสะเทือนใจที่คลี่คลายกว้างขวางยิ่งขึ้นด้วยอารมณ์ทางสุนทรียะของผลงานศิลปะนั้นในขั้นต่อไป

ความงามในงานศิลปะออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ความงามทางกาย (Physical Beauty) เป็นความงามของรูปทรงที่กำหนดเรื่องราว หรือเกิดจากการประสานกลมกลืนกันของทัศนธาตุ เป็นผลจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

2. ความงามทางใจ (Moral Beauty) ได้แก่ ความรู้สึก หรืออารมณ์ ที่แสดงออกมาจากงานศิลปะ หรือ ที่ผู้ชมสัมผัสได้จาก งานศิลปะนั้น ๆ

ในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ๆ มีความงามทั้ง 2 ประเภทอยู่ร่วมกัน แต่อาจแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง มากน้อยขึ้นอยู่กับประเภทของงาน เจตนาของผู้สร้างและการรับรู้ของผู้ชมด้วย

ความงามในศิลปะ เป็นการสร้างสรรค์ล้วน ๆ ไม่เกี่ยวข้องกับความงามวัตถุในธรรมชาติ เป็นความงามที่แสดงออกได้ แม้ในสิ่งที่น่าเกลียด หัวข้อ เรื่องราว หรือเนื้อหาที่ใช้สร้างงานนั้นอาจน่าเกลียด แต่เมื่อเสร็จแล้ว ก็ยังปรากฏความงามที่เกิดจากอารมณ์ที่ศิลปินแสดงออก ดังนั้น ความงามจึงเป็นศาสตร์อย่าง

หนึ่ง ที่ว่าด้วยความงามที่ศิลปินแสดงออกในงานศิลปะ ซึ่งเรียกว่า "สุนทรียศาสตร์" มีข้อความที่ใช้กัน มาตั้งแต่สมัยเรอเนซองค์จนถึงทุกวันนี้ว่า "ศิลปะมิได้จำลองความงาม แต่สร้างความงามขึ้น"

ดังนั้น จึงอาจสรุปได้ว่า "ศิลปะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงามและความพึงพอใจ" ที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์สืบเนื่องกันมาตั้งแต่อดีตอันยาวนานจนถึงปัจจุบัน และจะสร้างสรรค์สืบต่อไปในอนาคตให้อยู่คู่กับเผ่าพันธุ์มนุษย์ไปตราบนานเท่านาน โดยมีการ สร้างสรรค์ พัฒนารูปแบบต่าง ๆ ออกไปอย่างมากมายไม่มีที่สิ้นสุด

ศิลปะในความหมายต่าง ๆ

ศิลปะ แต่เดิมหมายถึง งานช่างฝีมือ เป็นงานที่มนุษย์ใช้สติปัญญาสร้างสรรค์ขึ้นด้วย ความประณีตวิจิตรบรรจงฉะนั้น งานศิลปะจึงไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติแต่เป็น ผลงานที่มนุษย์ใช้ปัญญาความศรัทธา และความพากเพียรพยายามสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

คำว่า Art ตามแนวสากลนั้น มาจากคำ Arti และ Arte ซึ่งเริ่มใช้ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ความหมายของคำ Arti นั้น หมายถึงกลุ่มช่างฝีมือในศตวรรษที่ 14 , 15 และ 16 คำ Arte มีความหมายถึงฝีมือ ซึ่งรวมถึงความรู้ของการใช้วัสดุของศิลปิน ด้วย เช่นการผสมสีลงพื้นสำหรับการเขียนภาพสีน้ำมัน หรือการเตรียมและการใช้วัสดุอื่นอีก การจำกัดความให้แน่นอนลงไปว่าศิลปะคืออะไรนั้น เป็นเรื่องยาก เพราะว่าศิลปะเป็นงานสร้างสรรค์

ศิลปินมีหน้าที่สร้างงานที่มีแนวคิดและรูปแบบแปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา ทฤษฎีศิลปะในสมัยหนึ่งอาจขัดแย้งกับของอีกสมัยหนึ่งอย่างตรงกันข้าม และทฤษฎีเหล่านั้นก็ล้วนเกิดขึ้นภายหลังผลงานสร้างสรรค์ที่เปลี่ยนแปลงและก้าวล้ำหน้าไปก่อนแล้วทั้งสิ้น อย่างไรก็ตาม ทัศนะเกี่ยวกับ ความหมายของศิลปะได้ถูกกำหนดตามการรับรู้ และตามแนวคิดต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง โดย บุคคลต่าง ๆ ซึ่งพอยกตัวอย่างได้ดังนี้

ศิลปะ คือ ผลแห่งความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปลักษณ์ต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ความอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยมและทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณีหรือความเชื่อทางศาสนา (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2530)

ศิลปะ คือ ผลงานการสร้างสรรค์รูปลักษณ์แห่งความพึงพอใจขึ้นมา และรูปลักษณ์ก่อให้เกิดอารมณ์รู้สึกในความงาม อารมณ์รู้สึกในความงามนั้นจะเป็นที่พึงพอใจได้ก็ต่อเมื่อ ประสาทสัมผัสของเราชื่นชมในเอกภาพหรือความประสมกลมกลืนกันในความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผน (HerbertRead,1959)

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และ/หรือความงาม (ชลูด นิ่มเสมอ, 2534) ศิลปะ เป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของอารมณ์ ปัญญา และทัศนคติ รวมทั้งทักษะความชำนิชำนาญของมนุษย์ การสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันมีแนวโน้มไปในทางการสร้างสรรค์ และการแสดงออกของอารมณ์และความคิด ดังนั้น งานศิลปะนั้นอย่างน้อยที่สุดควรก่อให้เกิดอารมณ์ และ ความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ เป็นงานที่สื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ นอกจากนั้น งานศิลปะที่ดีควรจะมีคุณค่าทางความงามซึ่งเกิดจากการใช้องค์ประกอบของสุนทรียภาพ (วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย, 2524)

งานศิลปะเกิดขึ้นได้อย่างไร

วัสดุ ยังไม่สำคัญ เท่าท่าทาง วิธีทำ แต่นั่น ก็ยังไม่สำคัญเท่า วัสดุ ของธรรมดาทั่วๆไป ถูกเกลา แต่แปรรูป ไปเป็นสิ่งใหม่ และมีชีวิต ในตัวของมัน นั่นคือผลงานศิลปกรรม (Dewey John, p. 215)

สรุปได้ว่าศิลปะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงาม และความพึงพอใจ" ที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์สืบเนื่องกันมาตั้งแต่อดีตอันยาวนานจนถึงปัจจุบัน และจะสร้างสรรค์สืบต่อไปใน

อนาคตให้อยู่คู่กับเผ่าพันธุ์มนุษย์ไปตราบนานเท่านาน โดยมีการ สร้างสรรค์ พัฒนารูปแบบต่าง ๆ ออกไปอย่างมากมายไม่มีที่สิ้นสุด และ ศิลปะ เป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของอารมณ์ ปัญญา และทัศนคติ รวมทั้งทักษะความชำนิ ชำนาญของมนุษย์ การสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันมีแนวโน้มไปในทางการสร้างสรรค์ และการแสดงออกของอารมณ์และความคิด ดังนั้น งานศิลปะนั้นอย่างน้อยที่สุดควรก่อให้เกิดอารมณ์ และ ความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ เป็นงานที่สื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ นอกจากนั้น งานศิลปะที่ดีควรจะมีคุณค่าทางความงามซึ่งเกิดจากการใช้องค์ประกอบของสุนทรียภาพ

สุนทรียะ สุนทรียภาพ สุนทรียศาสตร์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับ สุนทรีย-, สุนทรียะ หมายถึง เกี่ยวกับความนิยม ความงาม สุนทรียภาพ หมายถึง ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ ที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจ และรู้สึกได้, ความเข้าใจ และรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ สุนทรียศาสตร์ หมายถึง ปรัชญาสาขาหนึ่ง ว่าด้วยความงามและสิ่งที่งามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 , 2546 ,หน้า 1205)

สุนทรียะ คือความงาม

สุนทรียภาพ คือความรู้สึกในความงาม

สุนทรียศาสตร์ คือศาสตร์ที่เกี่ยวกับความงาม

สุนทรียะ หรือความงาม อาจเป็นความงามของศิลปกรรม ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม รวมทั้งความประณีตงดงามของจิตใจ รวมทั้งความประณีตงดงามของจิตใจ ความประณีตงดงามของการใช้ชีวิตส่วนตังและชีวิตส่วนรวม ศิลปกรรม (Fine Arts) ที่หมายความรวมทั้ง ทัศนศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง สถาปัตยกรรม วรรณกรรม

สุนทรียภาพ ที่หมายความถึงรู้สึกในความงาม ภาพที่งดงามในความคิดหรือภาพของความงามในสมอง (Image of Beauty) ศักยภาพของการรับรู้ ความงามที่สามารถสัมผัสหรือรับความงามได้ต่างกัน ความงามที่อาจเกิดจากเสียง จากจินตนาการ จากตัวอักษร หรือประสาทสัมผัสอื่นๆ

สุนทรียศาสตร์ ที่หมายถึงศาสตร์ หรือวิชาที่เกี่ยวกับความงาม ตามแนวคิดของชาวตะวันตกแล้ว สุนทรียศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญา ปรัชญาตะวันตกที่มีรากเหง้ามาจากปรัชญากรีกโบราณ ปรัชญาที่เป็นการแสวงหาหรือความรักในภูมิปัญญา (Love of Wisdom) ปรัชญากรีกที่มุ่งแสวงหา ความจริง ความดี และความงาม การแสวงหาความจริงที่มีวิวัฒนาการมาสู่วิทยาศาสตร์ (Science) ความดีที่เกี่ยวข้องกับจริยศาสตร์ (Ethics) และความงามที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ปรัชญาหรือสุนทรียศาสตร์ที่อาจเป็นเรื่องของความเชื่อ เรื่องของทรรศนะ หรือเรื่องของเหตุผล ในบริบทความคิดใดความคิดหนึ่ง ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง หรือของนักปรัชญาหรือของนักสุนทรียศาสตร์คนใดคนหนึ่ง(วิรุณ ตั้งเจริญ,2546 หน้า 28)

พระราชวรมุนี (ประยูร ธมฺมจิตฺโต) กล่าวถึง สุนทรียศาสตร์ว่า สุนทรียศาสตร์ คือ สาขาปรัชญา ที่ว่าด้วยความงาม และสิ่งที่ดีงาม ทั้งในงานศิลปะและในธรรมชาติ โดยศึกษาประสบการณ์ คุณค่าของความงามและมาตรการตัดสินใจว่า อะไรงามหรือไม่งาม การตัดสินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์มีได้ 3 ลักษณะคือ ความสวยงาม ความติดตาติดใจ ความเลอเลิศ นักปรัชญาหลายสำนักได้เสนอทฤษฎี เพื่ออธิบายว่า เพราะเหตุใดจึงมีการตัดสินใจว่า ศิลปวัตถุประกอบด้วยลักษณะทั้งสามนั้น นักปรัชญาดังกล่าวแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มอารมณ์นิยม (Emotionalism) อธิบายว่า การตัดสินเกิดจากอารมณ์ที่ เก็บกดใต้จิตสำนึก
2. กลุ่มเหตุผลนิยม(Rationalism) อธิบายว่าการตัดสินเกิดจากการเห็นความกลมกลืนไม่ขัดตา
3. กลุ่มสร้างสรรค์ (Creativist) อธิบายว่า การตัดสินเกิดจากความสามารถสร้างสรรค์ของมนุษย์ (พระราชวรมุนี, 2540, หน้า 16 อ้างถึงใน วิรุณ ตั้งเจริญ, 2546, หน้า 29)

สุนทรียศึกษา

วิรุณ ตั้งเจริญและคณะ ได้กล่าวว่าตามทรรศนะของ เอ็ม. บาร์แคน (M.Barkan) ประสบการณ์สุนทรียะ คือประสบการณ์ที่มีคุณค่าในตัวของมันเอง ไม่ว่าจะเป็นการฟัง การดู การแสดงออก หรือการผลิต การเข้าไปเกี่ยวข้องกับประสบการณ์สุนทรียะ เป็นการนำความปรารถนาเข้าไปสนับสนุน และรู้สึกต่อสิ่งสำคัญยิ่งในช่วงเวลาอันเป็นเหตุผลเฉพาะตัว คุณค่าประสบการณ์นอกเหนือจากนี้ คือ สุนทรียะส่วนเพิ่ม (Extra – aesthetic) ซึ่งคุณค่าเพิ่มส่วนนี้เป็นคุณค่าเพื่อผลบางสิ่งบางอย่าง มากกว่าคุณค่าในตัวประสบการณ์อันแท้จริง คุณค่าของประสบการณ์สุนทรียะมีความสัมพันธ์กับสุนทรียศึกษา ในฐานะที่ประสบการณ์สุนทรียะมีสภาพเป็นตัวสะสมข้อมูลที่จำเป็นสำหรับกระตุ้นคุณภาพในการเผชิญหน้าทางสุนทรียะ

ความเป็นมาของสุนทรียศึกษา

สุนทรียศึกษาในสองทศวรรษแรกของคริสต์ศตวรรษนี้ ในสหรัฐอเมริกาได้รับการเรียกขานในระยะเริ่มว่า “การศึกษาภาพ” (Picture Study) การศึกษาภาพในช่วงเวลานั้น เป็นการพิจารณาผลงานศิลปะในแง่ของคุณค่า ทางความงาม คุณค่าทางชาตินิยม คุณค่าทางด้านศาสนา และคุณค่าทางความรู้สึก นักวิจารณ์ศิลปะ และครูจะให้เครดิตสูงกับผลงานที่มีความสัมพันธ์กับวรรณกรรม ภาพเล่าเรื่องและชีวิตส่วนบุคคล

การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในช่วงทศวรรษ 1920 และ 1930 คือ สุนทรียศึกษาได้รับอิทธิพลความคิดทางการศึกษาและสุนทรียศาสตร์จาก จอห์น ดุย และโธมัส มันโร (John Dewey and Thomas Munro) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จอห์น ดุย ที่เชื่อว่าการสร้างสรรค์และความซาบซึ้งความงามเป็นสิ่งจำเป็นทางการศึกษา และปฏิเสธการแบ่งแยกศิลปกรรม และประยุกต์ศิลป์ออกจากกัน มโนทัศน์ทางด้านประสบการณ์สุนทรียะของ จอห์น ดุย เปิดกว้างเป็นอย่างมาก ทั้งศิลปะ ธรรมชาติ และประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ประสบการณ์สุนทรียะของเขาอยู่นอกเหนือออกไปจากประสบการณ์เพียงวัตถุศิลปะในพิพิธภัณฑ์เท่านั้น

นอกจากนั้น จอห์น ดุย ยังเชื่อว่าภาระสำคัญของสุนทรียศาสตร์ คือ สร้างเสริมการสืบเนื่องระหว่างศิลปะกับเหตุการณ์ประจำ การกระทำ และความทดท้อต่าง ๆ เป็นการสร้างสมรรถภาพทางประสบการณ์ จอห์น ดุย ยืนยันว่า “ศิลปะหรือประสบการณ์” ประสบการณ์สร้างเสริมสมรรถภาพสุนทรียะ ซึ่งประมวลประสบการณ์ได้สองลักษณะคือ

1. โครงสร้างหรือคุณสมบัติตามแบบแผนภายในตัวของประสบการณ์เอง
2. คุณภาพด้านต่างๆ ของปฏิกิริยาเชิงนามธรรม ตามสภาพปัจเจกที่มีต่อประสบการณ์

ในช่วงทศวรรษ 1940 สุนทรียศึกษาได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับกระบวนการความคิดในเชิงวิเคราะห์ และสังเคราะห์อย่างเด่นชัด นักศิลปศึกษา เคนซ์และไรเลย์ (Kanzi and Riley) ได้เสนอแนะในหลักสูตรศิลปศึกษาประกอบไว้ด้วย การศึกษาสีและรูปทรงในเชิงวิเคราะห์และสังเคราะห์ให้ลึกซึ้ง และกำหนดให้การศึกษาสี และรูปทรงเป็นปัจจัยแกนในหลักฐาน และเป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์โดยตรง

ในช่วงทศวรรษ 1950 และ 1960 นับเป็นช่วงรอยต่อครั้งสำคัญสำหรับศิลปศึกษาและความพยายามใหม่เรื่องความซาบซึ้งในความงามเป็นช่วงเวลานับสองทศวรรษสำหรับการคลี่คลายและเปลี่ยนแปลง นักการศึกษาทางศิลปศึกษาได้ตระหนักถึงบทบาทของการศึกษาศิลปะในเชิงสมรรถนะขององค์ความรู้ (Body of Knowledge) ทางศิลปะที่กว้างขึ้น อันเป็นปรากฏการณ์ใหม่เข้าแทนที่องค์ประสบการณ์ศิลปะ (Body of Experience)

โปรแกรมสุนทรียศึกษาซึ่งสร้างโดยเซมเริล ประกอบไว้ด้วยโปรแกรมหลัก 6 กลุ่มคือ

1. สุนทรียะในโลกกายภาพ (Physical world)
2. สุนทรียะในปัจจัยศิลปะ (Art elements)
3. สุนทรียะในกระบวนการสร้างสรรค์ (Creative process)
4. สุนทรียะในศิลปิน (Artist)
5. สุนทรียะในวัฒนธรรม (Culture)
6. สุนทรียะในสิ่งแวดล้อม (Environment)

สุนทรียะในโลกกายภาพ มุ่งเน้นการเสนอกิจกรรมที่สร้างความซาบซึ้งหรือการชื่นชมต่อแสง การเคลื่อนไหว เสียง และบริเวณว่าง

สุนทรียะในปัจจัยศิลปะ ครอบคลุมถึงปัจจัยศิลปะที่จำเป็นในงานศิลปะทั้งหลาย เช่น พื้นผิว ส่วนย่อยและส่วนร่วม น้ำหนักสี ความขัดแย้งเชิงนาฏลักษณ์ ลีลา การกำหนดและสิ่งแวดล้อม การสื่อสารไร้คำ รูปทรง ความสัมพันธ์ของรูปทรง รูปร่าง และแบบการเคลื่อนไหว

สุนทรียะในกระบวนการสร้างสรรค์ ครอบคลุมถึงปัญหาต่างๆ เช่น สร้างแบบให้สัมพันธ์กับเสียง สร้างความสัมพันธ์เสียงและการเคลื่อนไหว สร้างสรรค์เสียงและภาพ วิเคราะห์บุคลิกลักษณะ สร้างสรรค์ภาพคำ สร้างสรรค์บุคลิกลักษณะ สร้างรูปกับการเคลื่อนไหว ฯลฯ เป็นการผสานกระบวนการสร้างสรรค์สื่อชนิดต่างๆ เข้าด้วยกัน

สุนทรียะในศิลปิน เป็นการศึกษาชีวิต การทำงาน การสร้างสรรค์ และความคิดของนักแสดง ศิลปิน นักเขียน นักแต่งเพลง กวี สถาปนิก ผู้สร้างภาพยนตร์ ฯลฯ เป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจและทัศนคติต่อผู้สร้างสรรค์โดยตรง

สุนทรียะในวัฒนธรรม เป็นการเชื่อมโยงเด็กเข้าสู่วัฒนธรรมในสังคม ซึ่งเด็กควรจะชื่นชมว่าสุนทรียะในทางวัฒนธรรมอยู่ที่ไหน ทำไมจึงชื่นชม ชื่นชมอย่างไร ชื่นชมในสภาพปัจเจก คุณค่า ฯลฯ

สุนทรียะในสิ่งแวดล้อม เป็นการทัศนศึกษาสิ่งแวดล้อมในจินตนาการ สุนทรียะของบุคคลและบริเวณว่างสาธารณะ สิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งแวดล้อมในอนาคต สุนทรียะของเทคโนโลยี สุนทรียะของศิลปะในสิ่งแวดล้อม ฯลฯ

กล่าวโดยสรุปว่าสุนทรียศึกษา ได้พยายามปรับการเรียนรู้ศิลปะในเชิงปฏิบัติการมาสู่การผสานศิลปะสาขาต่างๆ ธรรมชาติ ศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์เข้าไว้ด้วยกันในรูปของกิจกรรมต่างๆ ได้มีบทบาทและส่งผลต่อศิลปศึกษาในสหรัฐอเมริกาเป็นอย่างมาก ซึ่งทรรศนะเหล่านี้ได้คลี่คลายต่อมาอีกในทศวรรษปัจจุบัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, และคณะ , 2543 ,หน้า 56-63)

การสร้างสรรค์ศิลปะมิใช่เพียงใครก็ได้ที่จะเขียนภาพ เล่นดนตรี เขียนบทกวี แต่การสร้างสรรค์ศิลปะควรสร้างคนหรือหล่อหลอมคนให้มี จิตสำนึกสุนทรียะ (Aesthetic Mind) แล้วบุคคลเช่นนั้นย่อมสร้างสรรค์ศิลปะได้อย่างมีสุนทรียะ ใครก็สามารถฝึกฝนและสร้างงานศิลปะได้ ระดับของคุณภาพก็เป็นอีกเรื่องหนึ่ง แต่ใครคนนั้นถ้ามีสุนทรียะอยู่ในจิตใจหรือมีความงามอยู่ในจิตใจ เขาย่อมสร้างงานได้ดีกว่า การมีจิตสำนึกสุนทรียะ จะผ่านกระบวนการฝึกฝนในสถาบันการศึกษาทางศิลปะ หรือไม่ก็ได้นั่นหมายถึงว่า เขาอาจผ่านการศึกษาศิลปะหรือพัฒนาขึ้นด้วยตัวตนของเขาก็ได้

กระบวนการพัฒนาจิตสำนึกสุนทรียะ เป็นกระบวนการหนึ่งใน สุนทรียศึกษา (Aesthetic Education) ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาความรู้สึก (Sense Development) แรกเริ่มอาจพัฒนาจากการศึกษาภาพ หรือ “Picture Study”ในระบบการศึกษาในสหรัฐอเมริกาต่อมาได้พัฒนามาสู่รายวิชาความซาบซึ้งในศิลปะ (Art Appreciation) และความซาบซึ้งทางดนตรี (Music Appreciation) จนกระทั่งพัฒนามาสู่กระบวนการ

พัฒนาความรู้สึกสัมผัส (Sensibility) ทั้งด้านการเห็น การได้ยิน การสัมผัส การได้กลิ่น การรับรส ซึ่งเชื่อว่าความรู้สึกสัมผัสทั้งหมดนั้น ย่อมส่งผลไปสู่การับรู้รวม (Holistic Sensibility) และมีนัยสำคัญแก่การสร้างสรรค์ศิลปะ(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2549, หน้า 86)

สรุปได้ว่า สุนทรียศึกษา เรียกว่า “ความซาบซึ้งศิลปะ” มิได้มุ่งเน้นเฉพาะปฏิบัติการทางศิลปะในลักษณะของศิลปะปฏิบัติเท่านั้น แต่ได้รวมเอาการปฏิบัติการฝึกฝนประสาทสัมผัส และการอภิปรายความงามหรือการวิพากษ์วิจารณ์เข้าไว้ด้วยกันได้พยายามปรับการเรียนรู้ศิลปะในเชิงปฏิบัติการมาสู่การผสานศิลปะสาขาต่างๆ ธรรมชาติ ศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์เข้าไว้ด้วยกันในรูปของกิจกรรมต่างๆ ได้คลี่คลายต่อมาอีกในทศวรรษปัจจุบัน และการปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในสภาวะสังคมปัจจุบันที่มีปัญหาซับซ้อน สุนทรียศึกษา สุนทรียะ สุนทรียภาพ สุนทรียศาสตร์นั้น ล้วนมีจำเป็น และสำคัญเป็นอย่างมาก ควรสร้างคนหรือหล่อหลอมคนให้มี จิตสำนึกสุนทรียะ มีสุนทรียะอยู่ในจิตใจ หรือมีความงามอยู่ในจิตใจ ทั้งกระบวนการพัฒนาความรู้สึกสัมผัส ทั้งหมดนั้น ย่อมส่งผลไปสู่การรับรู้รวม และมีนัยสำคัญ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจารณ์ศิลปะ

กฎเกณฑ์ในการวิจารณ์งานศิลปะ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี

กฎเกณฑ์ในการประเมินความงาม และวิจารณ์งานศิลปะ (ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี)ประกอบด้วย

1. มโนภาพ (Concept) จินตนาการ หรือความคิดรวบยอดจากแรงบันดาลใจต่างๆ มาประมวลวิเคราะห์ ให้เป็นแนวคิดหรือมโนภาพของศิลปินที่มีเอกลักษณ์หนึ่งเดียว ซึ่งใช้เป็นตัวกำหนดแนวทางการนำเสนอผลงานศิลปะในแบบต่างๆได้มากมายในแนวคิดที่เป็นมโนภาพเดียว

2. ความสะเทือนใจ (Emotion) ศิลปะคือการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกออกมา หรือความรู้สึกทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Sense) การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของแต่ละบุคคลย่อมแตกต่างกัน ประณีตบ้างหยาบบ้าง นุ่มลึก หรือว่าดิบเถื่อน ฯลฯ แล้วแต่ประสบการณ์ รสนิยมแห่งศิลปะ (Artistic taste) และวิธีการที่ศิลปินจะเลือกใช้

3. การแสดงออก (Expression) หมายถึง การเปล่งเสียง หรือกล่าวถ้อยคำออกมา เพื่อแสดงกิริยาอาการ และสิ่งที่กำหนด ให้เข้ากับความคิดและความรู้สึกของศิลปิน เหมือนเป็นพาหนะนำมโนภาพขอศิลปินไปยังผู้ชม

4. องค์ประกอบ (Composition)
การจัดองค์ประกอบที่นำเส้น สี รูปทรงที่แตกต่างกัน มาจัดประสานจัดวางได้จังหวะ เหมาะเจาะ ประณีตลงตัวก่อให้เกิดความงามที่กลมกล่อมเป็นอย่างยิ่ง

5. รูปแบบเฉพาะ (Design & Style) การนำเสนอของศิลปินที่สำคัญในการพิจารณาคุณค่าของศิลปะ คุณค่าของศิลปินคือความเป็นเอกลักษณ์ในรูปแบบของการนำเสนอ ที่ต้องมีรูปแบบเฉพาะตัวของศิลปิน เพราะจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการของงานศิลปะให้เจริญยิ่งๆขึ้นไปนั่นเอง

6. เทคนิค (Technique) เทคนิค และการดำเนินงานเป็นสิ่งช่วยให้ศิลปกรรมนั้นๆสมบูรณ์ แต่เทคนิคอย่างเดียวก็ไม่ใช่สิ่งที่เป็นความสมบูรณ์ ถือว่าไม่ใช่ส่วนประธานแต่เป็นส่วนรองของการสร้างงานศิลปะ (13maysa, 2555)

การวิเคราะห์งานศิลปะ

การวิเคราะห์งานศิลปะ หมายถึง การพิจารณาแยกแยะศึกษาองค์รวมของงานศิลปะออกเป็นส่วนๆ ทีละประเด็น ทั้งในด้านทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ และความสัมพันธ์ต่างๆ ในด้านเทคนิคกรรมวิธีการ

แสดงออก เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประเมินผลงานศิลปะว่ามีคุณค่าทางด้านความงาม ทางด้านสาระ และทางด้านอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร

การวิจารณ์งานศิลปะ หมายถึง การแสดงออกทางด้านความคิดเห็นต่อผลงานทางศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นไว้ โดยผู้วิจารณ์ให้ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และหลักการของศิลปะ ทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และสาระอื่นๆ ด้วยการติชมเพื่อให้ได้ข้อคิดนำไปปรับปรุงพัฒนาผลงานศิลปะ หรือใช้เป็นข้อมูลในการประเมินตัดสินผลงาน และเป็นการฝึกวิธีดู วิธีวิเคราะห์ คิดเปรียบเทียบให้เห็นคุณค่าในผลงานศิลปะชิ้นนั้น ๆ

คุณสมบัติของนักวิจารณ์

1. ควรมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะทั้งศิลปะประจำชาติและศิลปะสากล
2. ควรมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
3. ควรมีความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ ช่วยให้รู้แง่มุมของความงาม
4. ต้องมีวิสัยทัศน์กว้างขวาง และไม่คล้อยตามคนอื่น
5. กล้าที่จะแสดงออกทั้งที่เป็นไปตามหลักวิชาการและตามความรู้สึกและประสบการณ์

ทฤษฎีการสร้างงานศิลปะ จัดเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. นิยมการเลียนแบบ (Imitationalism Theory) เป็นการเห็นความงามในธรรมชาติแล้วเลียนแบบไว้ให้เหมือนทั้งรูปร่าง รูปทรง สีสัน ฯลฯ

2. นิยมสร้างรูปทรงที่สวยงาม (Formalism Theory) เป็นการสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ให้สวยงามด้วยทัศนธาตุ (เส้น รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก พื้นผิว บริเวณว่าง) และเทคนิควิธีการต่างๆ

3. นิยมแสดงอารมณ์ (Emotional Theory) เป็นการสร้างงานให้ดูมีความรู้สึกต่างๆ ทั้งที่เป็นอารมณ์อันเนื่องมาจากเรื่องราวและอารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดลงไปในชิ้นงาน

4. นิยมแสดงจินตนาการ (Imagination Theory) เป็นงานที่แสดงภาพจินตนาการ แสดงความคิดฝันที่แตกต่างไปจากธรรมชาติและสิ่งที่พบเห็นอยู่เป็นประจำ

แนวทางการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของงานศิลปะ

การวิเคราะห์และการประเมินคุณค่าของงานศิลปะโดยทั่วไปจะพิจารณาจาก 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านความงาม

เป็นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านทักษะฝีมือ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ว่าผลงานชิ้นนี้แสดงออกทางความงามของศิลปะได้อย่างเหมาะสมสวยงามและส่งผลต่อผู้ดูให้เกิดความชื่นชมในสุนทรียภาพเพียงใด ลักษณะการแสดงออกทางความงามของศิลปะจะมีหลากหลายแตกต่างกันออกไปตามรูปแบบของยุคสมัย ผู้วิเคราะห์และประเมินคุณค่าจึงต้องศึกษาให้เกิดความรู้ ความเข้าใจด้วย

2. ด้านสาระ

เป็นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะแต่ละชิ้นว่ามีลักษณะส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนจุดประสงค์ต่างๆ ทางจิตวิทยาว่าให้สาระอะไรกับผู้ชมบ้าง ซึ่งอาจเป็นสาระเกี่ยวกับธรรมชาติ สังคม ศาสนา การเมือง ปัญญา ความคิด จินตนาการ และความฝัน

3. ด้านอารมณ์ความรู้สึก

เป็นการคิดวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านคุณสมบัติที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งของวัสดุ ซึ่งเป็นผลของการใช้เทคนิคแสดงออกถึงความคิด พลัง ความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในผลงาน

กระบวนการวิจารณ์งานศิลปะตามหลักการและวิธีการ

1. ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน

เป็นข้อมูลรายละเอียดสังเขปเกี่ยวกับประเภทของงาน ชื่อผลงาน ชื่อศิลปิน ขนาด วัสดุ เทคนิควิธีการ สร้างเมื่อ พ.ศ.ใด ปัจจุบันติดตั้งอยู่ที่ไหน รูปแบบการสร้างสรรค์เป็นแบบใด

2. ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน

เป็นการบันทึกข้อมูลจากการมองเห็นภาพผลงานในขั้นต้นว่าเป็นภาพอะไร เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพหุ่นนิ่ง เป็นต้น มีเทคนิคในการสร้างสรรค์แบบใด

3. ขั้นวิเคราะห์

เป็นการดูลักษณะภาพรวมของผลงานว่าจัดอยู่ในประเภทใด พิจารณารูปแบบการถ่ายทอดเป็นแบบใด จำแนกทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ออกจากภาพรวมเป็นส่วนย่อยให้เห็นว่ามีหลักการจัดภาพที่กลมกลืนหรือขัดแย้งอย่างไร

4. ขั้นตีความ

เป็นการค้นหาความหมายของผลงานว่า ศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อให้ผู้ชมผลงานได้รับรู้เกี่ยวกับอะไร เช่น สภาพปัญหาในชุมชน สังคม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น

5. ขั้นประเมินผล

เป็นการประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะชิ้นนั้นจากการพิจารณาทุกข้อในเบื้องต้น สรุปให้เห็นข้อดีและข้อด้อยในด้านเนื้อหาและเรื่องราว หลักทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทักษะ ฝีมือ และการถ่ายทอดความงาม เพื่อการพัฒนาหรือตัดสินผลงานชิ้นนั้น (fotofaka, ม.ป.ป.)

การวิจารณ์ที่เน้นคุณค่าของงานศิลปะ

กำจร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวถึงการวิจารณ์ที่เน้นคุณค่าดังนี้

คุณค่าทางการแสดงออกทางความรู้สึกสะเทือนใจ (emotional value) ได้แก่ความพึงพอใจ ความรื่นรมย์ เพลิดเพลิน ก่ออารมณ์หวั่นไหว อรรถรสต่างๆ

คุณค่าทางสติปัญญา (intellectual value) หมายถึงสร้างความรู้ ความมีสุนทรีย์

คุณค่าทางศีลธรรม ความรับผิดชอบในปัญหาความดี-ความชั่ว

คุณค่าด้านความเป็นจริง (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556, หน้า 311)

หลักเกณฑ์การประเมินและตัดสินเชิงสุนทรียภาพตามแนวสุนทรียศาสตร์

คือ สวยงาม (beauty) ติดตราตรึงใจ(picturesque) เลอเลิศ(sublime) ความคิดสร้างสรรค์ (creative) โดยผู้ประเมินอาจแบ่งเป็น 3 กลุ่ม เช่น

กลุ่มอารมณ์นิยม(emotionist)ได้แก่ผู้พิจารณาด้านการแสดงออกของอารมณ์ ความรู้สึก ความฝันจินตนาการ พลังพวยพุ่งของอารมณ์

กลุ่มเหตุผลนิยม(rationalist) ได้แก่การพิจารณาด้านความสมเหตุสมผล ถูกต้องไม่ขัดตาขัดใจ

กลุ่มนิยมการสร้างสรรค์(creativist) แนวคิดนี้นิยมความเป็นต้นแบบ(originality) การสร้างสิ่งใหม่ แนวคิดใหม่

เกณฑ์การตัดสินทั่วไป

ใช้หลักพิจารณาการประเมินคุณค่าภายใน (intrinsic value)หมายถึงคุณค่าคุณภาพของผลงานโดยตรง วิธีการอาจนำเอาหลักการต่างๆ ทางสุนทรียศาสตร์ และอื่นๆมาใช้

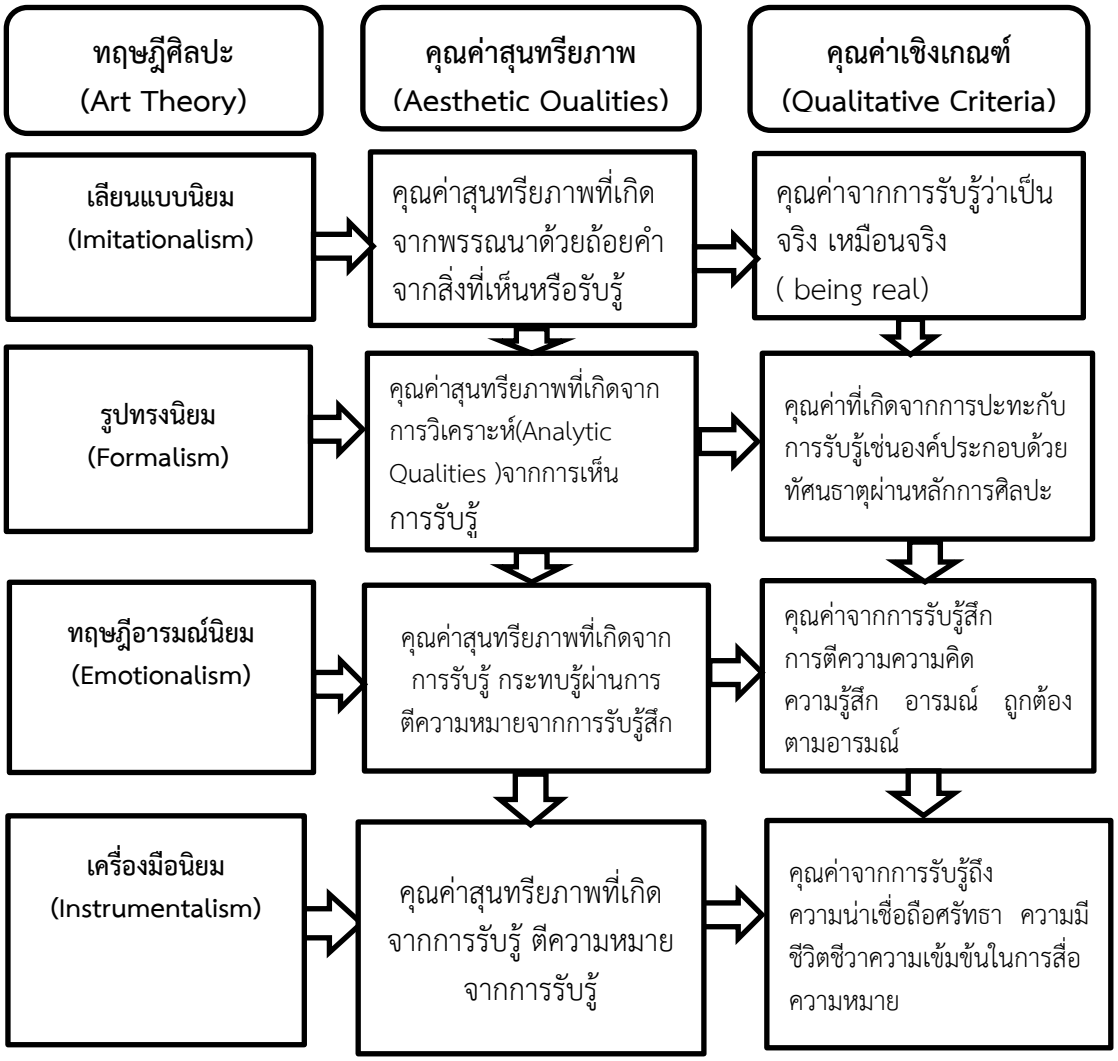
ใช้หลักพิจารณาการประเมินคุณค่าภายนอก (extrinsic value) มีการคิดคำนึงถึงผลกระทบ (impact)ต่อสิ่งต่างๆชื่อเสียงเกียรติคุณ ผลงานหายาก เช่น มีคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์หรือสถานะของผู้สร้าง รวมถึงมูลค่าราคาของผลงาน (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556, หน้า 292)

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายของศิลปวิจารณ์ว่า หมายถึงการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานทางศิลปะ ซึ่งศิลปินสร้างสรรค์ไว้ โดยผู้มีความรู้ เพื่อการเสนอแนะปรับปรุงแก้ไขผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยให้ความเห็นตามกฎเกณฑ์และหลักการของศิลปะแต่ละสาขา ทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และปรัชญาสาขาอื่น ๆ ศิลปวิจารณ์จึงเป็นเรื่องของการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานทัศนศิลป์ เช่นภาพเขียน ภาพปั้น และการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในด้านความงามและความคิดอื่น สำหรับการวิจารณ์ผลงานศิลปะ จัดผลงานศิลปะตามลักษณะของการสร้างงานออกเป็น 4 ทฤษฎี ดังนี้

ทฤษฎีศิลปะประกอบการวิจารณ์ศิลปะ

การพัฒนาความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ในปัจจุบันมีการศึกษาค้นคว้าไปอย่างล้ำหน้าในขณะนี้คือ การพัฒนาเชิงความคิด ทฤษฎีที่ว่าด้วยหลักการวิเคราะห์ประเภทของศิลปะที่มีการนำมาใช้ เป็นพื้นฐานทางการประเภทของศิลปะด้านทัศนศิลป์มีอยู่หลากหลาย หรือจนกระทั่งหลักในการค้นหาคุณค่าทางศิลปะซึ่งนักวิจารณ์ศิลปะทั่วไปสามารถนำไปใช้ได้ ประการสำคัญนักวิจารณ์ต้องเตรียมความพร้อมในเรื่องของ ต้องมีความรู้ มีวินัย มีความรอบคอบ และมีประสาทสัมผัสดี เพื่อนำไปสู่การประเมินคุณค่าของของผลงานศิลปะนั้นๆ ทั้งนี้การจะพัฒนาหลักการวิเคราะห์เชิงความคิดจนนำไปสู่การวิจารณ์ศิลปะเบื้องต้นได้ต้องอาศัยทฤษฎีต่อไปนี้

แผนผังแสดงความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีศิลปะกับคุณค่า



ภาพที่ 2-1 แผนผังแสดงความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีศิลปะกับคุณค่า

ทฤษฎีเลียนแบบนิยม (Imitationalism)

ทฤษฎีเลียนแบบนิยมนี้ การวิจารณ์จะเน้นคุณค่าเชิงพรรณนารูปแบบผลงานศิลปะ มองจากภาพที่เห็นอย่างถูกต้องชัดเจน พรรณนาอย่างถูกต้องชัดเจนที่สุด โดยเฉพาะการวิจารณ์แนวเลียนแบบนิยมจะให้ความสำคัญกับผลงานแนวเหมือนจริง(Realistic) พิจารณาถึงเรื่องราว ฝีมือ ความถูกต้องตามธรรมชาติ และการรับรู้จากสายตาเป็นหลัก การวิจารณ์จะให้ความสนใจกับเนื้อหา เรื่องราว ความถูกต้อง และรายละเอียดของภาพ รวมไปถึงหลักการเขียนต่าง ๆ เช่น ทัศนียภาพวิทยา (Perspective) ทฤษฎีแสงเงา (Light and Shadow) กายวิภาค (Anatomy) และองค์ประกอบศิลป์ (Composition) เป็นต้น

แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของทฤษฎีเลียนแบบนิยม เน้นการสื่อความหมายและการกำหนดด้วยสื่อชนิดต่าง ๆ อาศัยธรรมชาติเป็นจุดเริ่มต้นค้นหาความสมบูรณ์ของเรื่องราว วัตถุสิ่งของตามความจริงที่ปรากฏในธรรมชาติ กลุ่มนี้จะเคารพเหตุผลและกฎเกณฑ์ตามความเป็นจริงมากกว่าการแสดงออกและอารมณ์ความรู้สึก อาศัยการบรรยาย หรือพรรณนาจากภาพที่รับรู้ได้ปกติ เป็นคุณค่าเชิงพรรณนา จนนำไปสู่บรรทัดฐานของเกณฑ์สำหรับการจะนำไปใช้ประเมินผลงานศิลปะได้

ทฤษฎีรูปทรงนิยม (Formalism)

ทฤษฎีรูปทรงนิยมเน้นคุณค่าทางศิลปะเกี่ยวกับองค์ประกอบของทัศนธาตุและหลักการทางศิลปะ การพิจารณาผลงานจะดูจากการจัดภาพ การใช้หลักการทางศิลปะ กฎเกณฑ์ทางศิลปะ ที่ให้ผลงานมีเอกภาพ การวิจารณ์ตามแนวนี้จะเป็นการวิเคราะห์คุณค่าของผลงานจากการจัดรูปทรง โดยคำนึงถึงการประสานกันขององค์ประกอบพื้นฐานต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน จะไม่เกี่ยวโยงไปถึงชื่อเรียกหรือความหมายใด ๆ ทั้งสิ้น

การวิจารณ์แนวรูปทรงนิยมจะให้คุณค่ากับความสัมพันธ์ ความเกี่ยวข้องของส่วนต่าง ๆ ภายในผลงาน เกิดขึ้นโดยตัวของศิลปินเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์ คิดคำนวณ และวางแผน มากกว่าการรับรู้ของผู้ดู

สำหรับจุดเด่นของศิลปะแนวรูปทรงนิยม มิได้อยู่ที่การมีรูปแบบเรขาคณิตหรือนามธรรมเท่านั้น แต่งานที่เป็นรูปแบบตามธรรมชาติก็เป็นได้ นักวิจารณ์แนวรูปทรงนิยมจะค้นหาคุณค่าของงานจากความหมาย เรื่องราว และวัสดุ และตัดสินจากรูปแบบการจัด ว่าดูแล้วเข้ากับความหมายและวัสดุที่ใช้หรือไม่ กล่าวคือ การวิจารณ์ตามทฤษฎีรูปทรงนิยมจะมองเรื่องฝีมือในแง่การนำสิ่งต่าง ๆ มาใช้ได้อย่างเหมาะสมกลมกลืนน่าพอใจ ดังนั้นหัวใจสำคัญของการวิจารณ์ในแนวรูปทรงนิยมคือ เอกภาพในความหลากหลาย (Unity in Variety) และเอกภาพที่กล่าวถุงนี้ไม่ใช่เอกภาพทางวัสดุ แต่เป็นเอกภาพทางรูปทรง

ทฤษฎีอารมณ์นิยม (Emotionalism)

ทฤษฎีอารมณ์นิยมเน้นคุณค่าการแสดงออกทางความคิด อารมณ์ และความรู้สึกที่ศิลปินถ่ายทอดจากผลงานศิลปะไปสู่ผู้มองผลงาน คุณค่าทางศิลปะของการวิจารณ์ประเภทนี้จะอยู่ที่ความคิด ความรู้สึกที่ผลงานมีต่อตนเองเป็นหลัก จะไม่สนใจเรื่ององค์ประกอบ รูปทรง หรือความเหมือนจริง นักวิจารณ์กลุ่มนี้ยอมรับผลงานศิลปะเด็ก เพราะเล็งเห็นถึงการทำงานที่เกิดจากแรงกระตุ้นภายใน ไม่ใช่ประดิดประดอยเสริมแต่งเหมือนศิลปะของผู้ใหญ่

นักวิจารณ์แนวอารมณ์นิยมจะสนใจผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับชีวิต และไม่จำเป็นต้องดูเหมือนไปหมดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ บุคคล หรือเหตุการณ์ หากแต่ผลงานนั้นจะต้องนำเสนอความคิด อารมณ์ ความรู้สึกที่มีความหมายแก่ผู้ดูโดยฉับพลัน สะท้อนถึงความเข้มข้นของประสบการณ์ซึ่งสามารถกระตุ้นการรับรู้ต่อนักวิจารณ์ได้แบบทันทีทันใด

ทฤษฎีเครื่องมือนิยม (Instrumentalism)

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ศิลปะเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการช่วยส่งเสริมจริยธรรม ศาสนา การเมือง ตลอดจนจุดประสงค์ต่าง ๆ ทางจิตวิทยา คุณค่าทางศิลปะของทฤษฎีนี้อยู่ที่ผลต่อเนื่องอันเกิดจากความคิดและความรู้สึก แสดงออกผ่านผลงานศิลปะ และตัวศิลปะจะตอบสนองคุณค่าของผลอย่างอื่นมากกว่าตอบสนองตัวผลงานศิลปะเอง ดังนั้นการสร้างสรรค์ศิลปะจึงมีเป้าหมายเพื่อช่วยสังคม การเมืองและจริยธรรม

การวิจารณ์ตามทฤษฎีเครื่องมือนิยมที่มักจะพูดถึงกันมาก คือ การวิเคราะห์คุณค่าทางการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยต่างก็เชื่อกันว่าผลงานศิลปะนั้นจะต้องรับใช้เป้าหมายบางอย่าง นอกเหนือไปจากตัวของมันเองทั้งด้านรูปแบบและการแสดงออก เช่น เพื่อสนองความต้องการของรัฐ ชนชั้นปกครอง ผู้นำทางศาสนา เป็นต้น การสร้างสรรค์จึงเกิดขึ้นจากแรงจูงใจจากสาเหตุข้างต้น หรือแรงจูงใจจากผู้มีอุปการะ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีมาแต่ครั้งประวัติศาสตร์ (สุชาติ เถาทอง, สังคม ทองมี, และ ธำรงศักดิ์ ธำรงเลิศฤทธิ์ , ม.ป.ป., หน้า 129-133)

ความสำคัญของรูปทรงที่แฝงในงานศิลปกรรมมีบทบาทสำคัญ ในการวิจารณ์ศิลปะ

ไคล์ฟ (Bell Clive) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญของรูปทรงที่แฝงในงานศิลปกรรมว่า ถือว่าสิ่งนี้ (รูปทรง) มันรวมกัน แล้วสร้างรูปทรงสำคัญ (significant form) สิ่งนี้ มีบทบาทสำคัญ ในการวิจารณ์ศิลปะ... สิ่งที่สำคัญยิ่งกว่ารูปทรง สำคัญ คือความสัมพันธ์อันสำคัญยิ่ง ระหว่างรูปทรง (Bell Clive, 1958, p,p. 189,192)

หน้าที่หลัก ที่ต้องเอาชนะไม่ใช่สร้างทฤษฎีที่สมบูรณ์ แต่เป็นการชี้ หรือให้ความสว่างบนทางปัญญาว่าธรรมชาติ แนวคิดทางศิลปะ เป็นอย่างไร...ถ้าเราจะยึดถือทฤษฎีศิลปะ ตามตัวอักษร ทุกทฤษฎีล้มเหลวเป็นส่วนใหญ่ แต่การใช้ประโยชน์ (ทั้งจากทฤษฎีที่ล้มเหลวและข้อคิด จากบทความ) ให้ได้ผลดีที่สุดคือจับเอาประเด็น แนวคิด เพื่อมาแสวงหาเกณฑ์ตัดสิน ในความเป็นเลิศ ของศิลปะ (Weitz Morris, 1960, p. 206)

สรุปได้ว่า การวิจารณ์ศิลปะ เป็นการการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานทางศิลปะ ซึ่งศิลปินสร้างสรรค์ไว้ โดยผู้มีความรู้ เพื่อการเสนอแนะปรับปรุงแก้ไขผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยให้ความเห็นตามกฎเกณฑ์และหลักการของศิลปะแต่ละสาขา ทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และปรัชญาสาขาอื่น ๆ ศิลปวิจารณ์จึงเป็นเรื่องของการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานทัศนศิลป์ และการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในด้านความงามและความคิดอื่น สำหรับการวิจารณ์ผลงานศิลปะ และอาจจัดผลงานศิลปะตามลักษณะของการสร้างงานออกเป็น ทฤษฎีเลียนแบบนิยม รูปทรงนิยม อารมณ์นิยม และเครื่องมือนิยม

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปินผู้มีชื่อเสียง

ในด้านศิลปินที่มีชื่อเสียง ผู้วิจัยได้ศึกษาศิลปิน จำนวน 3 คน คือ เลโอนาร์โด ดา วินชี(Leonardo da Vinci) ศิลปินชาวอิตาลี วินเซนต์ แวนโก๊ะ (Vincent van Gogh) ศิลปินชาวเนเธอร์แลนด์ และปาโบล รุยซ์ ปิกัสโซ (Pablo Ruiz Picasso) ศิลปินชาวสเปน

เลโอนาร์โด ดา วินชี

เลโอนาร์โด ดา วินชี (อิตาลี: Leonardo da Vinci) เป็นชาวอิตาลี (เกิดที่เมืองวินชี วันที่ 15 เมษายน ค.ศ. 1452 - เสียชีวิตที่เมืองออมบัวซ์ ในวันที่ 2 พฤษภาคม ค.ศ. 1519) เป็นอัจฉริยบุคคลที่มีความสามารถหลากหลาย เป็นทั้ง สถาปนิกแบบเรอเนซองส์ นักดนตรี นักกายวิภาคศาสตร์ นักประดิษฐ์ วิศวกร ประติมากร นักเรขาคณิต นักวาดภาพ นักดาราศาสตร์ นักวิทยาศาสตร์ ดา วินชี มีงานศิลปะที่มีชื่อเสียงหลายชิ้น เช่น พระกระยาหารมื้อสุดท้าย และ โมนา ลิซ่า งานของ ดา วินชี ยังสร้างคุณประโยชน์กับวิชากายวิภาคศาสตร์ ดาราศาสตร์ เป็นบุคคลแรกที่วางรากฐานด้านการบิน รวมถึงวิศวกรรมโยธา ด้วยความที่เป็นบุรุษที่มีจิตวิญญาณที่รักในศาสตร์หลายแขนง เลโอนาร์โด ดา วินชี ทำให้เกิดจิตวิญญาณของสหวิทยาการในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ และกลายเป็นบุคคลสำคัญของยุคนั้น เพราะความที่เป็นผู้มีความสนใจหลายด้านและมีความสามารถที่ดีเด่นรอบตัว เลโอนาร์โด ดา วินชีจึงเป็นตัวอย่างของผู้ที่เรียกกันว่าเป็น “คนเรอเนสซองซ์” (Renaissance man) แต่ความสามารถที่เด่นที่สุดของเขา คือการเขียนจิตรกรรม ที่สร้างชื่อเสียงจนเป็นที่นับถือกันโดยทั่วไปมาตั้งแต่เมื่อยังมีชีวิตอยู่ งานเขียนของดา วินชี เป็นงานเขียนที่ดึงมาจากความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาในแขนงต่างๆ เขาเป็นนักสังเกตทางวิทยาศาสตร์ และศึกษาโดยการมองสิ่งต่างๆ ดา วินชีศึกษาและวาดดอกไม้ในทุ่ง, แม่น้ำที่ไหลคดเคี้ยว, รูปทรงหินและภูเขา และ วิธีที่แสงสะท้อนบนใบไม้และอัญมณี และที่สำคัญที่สุดคือการศึกษาสรีรวิทยาของโครงสร้างของร่างกายของมนุษย์โดยการชำแหละศพยี่สิบถึงสามสิบศพที่ไม่มีเจ้าของจากโรงพยาบาล เพื่อที่จะได้ศึกษาและเข้าใจรูปทรงกล้ามเนื้อและเอ็นสิ่ งที่เหนือกว่าจิตรกรอื่นคือการศึกษา “บรรยากาศ” ในภาพเขียนเช่น “โมนาลิซา” หรือ “พระแม่มารีแห่งภูผา” ดา วินชีใช้แสงและเงาอย่างนุ่มนวลกลายมาเป็นเทคนิคการเขียนที่เรียกกันว่า“ภาพสีม่านหมอก”(Sfumato)หรือ“ควัน”ของดา วินชี

การเขียนภาพสีม่านหมอกเป็นทั้งการเชิญชวนให้ผู้ดูเข้ามาในโลกของความลึกลับของแสงและเงาที่เปลี่ยนไป และประสบกับความสับสนของรูปทรงของก้อนหินบนภูเขาที่ดูเหมือนจะเปลี่ยนรูปทรงได้ หรือสายน้ำที่ไหลหมุนวนเชี่ยวในลำน้ำ ดา วินชีสามารถเขียนให้ตัวแบบเหมือนจริงได้ โดยการแสดงออกทางอารมณ์และสีหน้าของตัวแบบ ตามลักษณะการเขียนของจอตโต ดี บอนโดเน ผู้ที่ริเริ่มการเขียนลักษณะนี้ก่อน

หน้านั้น และไม่มีผู้ใดติดตาม มาจนถึง “อาดัมและอีฟ” โดยมาซาชิโอ ภาพ “พระกระยาหารมื้อสุดท้าย” ที่เขียนภายในโรงฉันของสำนักสงฆ์ในมิลานของดา วินชี กลายมาเป็นมาตรฐานของการเขียนภาพแบบบรรยายเรื่องต่อมาอีกหลายร้อยปี จิตรกรหลายคนของสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาต่างก็เขียนภาพ “พระกระยาหารมื้อสุดท้าย” กันหลายลักษณะแต่ก็มีแต่ “พระกระยาหารมื้อสุดท้าย” ของดา วินชี เท่านั้นที่กลายมาเป็นภาพที่ใช้เป็นแบบในการสร้างงานเลียนแบบต่างๆ ที่รวมทั้งงานแกะไม้, อะลาบาสเทอร์, พลาสเตอร์, ภาพพิมพ์, พรมแขวนผนัง, โครเชต์ พรมปูโต๊ะ และอื่นๆนอกจากจะมีอิทธิพลโดยตรงจากงานศิลปะที่สร้างแล้ว การศึกษาของดา วินชี ในเรื่องแสง สรีรวิทยา ภูมิทัศน์ และการแสดงออกทางอารมณ์ก็ยังได้รับการเผยแพร่อย่างแพร่หลายไปในหมู่ลูกศิษย์ลูกหาด้วย

เลโอนาร์โด ดา วินชี มีภาพเขียนทั้งหมด สิบห้าชิ้น ที่ระบุว่าเป็นงานเขียนของเลโอนาร์โด ดา วินชี ซึ่งรวมทั้ง จิตรกรรมแผง, จิตรกรรมฝาผนัง, ภาพร่าง, และงานที่ยังอยู่ในระหว่างการตระเตรียม ภาพเขียนหกภาพยังไม่เป็นที่ตกลงกันแน่นอนว่าเขียนโดย เลโอนาร์โดหรือไม่ สี่ภาพเพิ่งได้รับการยืนยันว่า เลโอนาร์โดเป็นผู้เขียนและอีกสองภาพหายไป ในบรรดาภาพเขียนทั้งหมดไม่มีภาพใดที่เลโอนาร์โด ดา วินชีลงชื่อ ฉะนั้นการที่จะบ่งว่าเป็นงานเขียนของเลโอนาร์โดหรือไม่ จึงขึ้นอยู่กับการศึกษาและการวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ การที่เลโอนาร์โด มีผลงานเพียงไม่กี่ชิ้น ก็อาจจะเป็นเพราะเป็นผู้มีความสนใจในสิ่งรอบตัวต่าง ๆ และความชอบทดสอบสิ่งใหม่ ๆ นอกจากนั้นยังชอบผัดวันประกันพรุ่ง แต่กระนั้นงานของเขาก็เป็นงานที่มีความสำคัญเป็นอันมากในทางศิลปะและมีอิทธิพลต่อจิตรกรอื่น (wikipedia.org/wiki , 2558)

สรุปได้ว่า ดา วินชี จิตรกรสมัยเรอเนซองส์คนสำคัญชาวอิตาลี เป็นอัจฉริยบุคคลที่มีความสามารถหลากหลาย และสามารถเขียนภาพ ให้ตัวแบบเหมือนจริงได้โดยการแสดงออกทางอารมณ์และสีหน้าของตัวแบบ มีภาพเขียนทั้งหมดด้วยกันสิบห้าชิ้นที่ ดา วินชีมีผลงานเพียงไม่กี่ชิ้นก็อาจจะเป็นเพราะเป็นผู้มีความสนใจในสิ่งรอบตัวต่าง ๆ และความชอบทดสอบสิ่งใหม่ ๆงานของเลโอนาร์โดก็เป็นงานที่มีความสำคัญเป็นอันมากในทางศิลปะสร้างคุณประโยชน์กับวิชากายวิภาคศาสตร์ และอื่นๆ ซึ่งมีอิทธิพลต่อจิตรกรอื่น

วินเซนต์ แวนโก๊ะ

วินเซนต์ แวนโก๊ะ (Vincent van Gogh) หรือรู้จักในไทยในชื่อ วินเซนต์ แวน โก๊ะ (30 มีนาคม ค.ศ.1853 - 29 กรกฎาคม ค.ศ. 1890) เป็นจิตรกรชาวเนเธอร์แลนด์ ในยุคอิมเพรสชันนิสม์สมัยหลังที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อศิลปะสมัยใหม่ด้วยผลงานที่สีสันสดใสและมีผลกระทบทางอารมณ์ เขามีอาการของโรควิตกกังวล และต้องต่อสู้กับอาการป่วยทางจิตมากขึ้นเรื่อย ๆ ในบั้นปลายชีวิต จนกระทั่งเสียชีวิตด้วยแผลที่ยิงตัวเองเมื่ออายุ 37 ปี เขาไม่ค่อยเป็นที่ยอมรับตอนที่มีชีวิตอยู่ แต่เริ่มมีชื่อเสียงมากขึ้นหลังจากเสียชีวิตแล้ว

วินเซนต์ แวนโก๊ะ นับว่าเป็นจิตรกรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคนหนึ่งและเป็นผู้มีอิทธิพลต่อพื้นฐานของศิลปะสมัยใหม่ วินเซนต์ แวนโก๊ะ เริ่มวาดรูปเมื่อเขาอายุ 20 ปีตอนปลาย และผลงานที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่ของเขาวาดขึ้นในระยะ 2 ปีสุดท้ายของชีวิต เขาสร้างผลงานมากกว่า 2,000 ชิ้นซึ่งประกอบด้วยภาพเขียน 900 ชิ้น ภาพวาดและสเก็ตช์ 1,100 ชิ้น ผลงานของเขามีอิทธิพลอย่างมากต่อศิลปะสมัยใหม่นิยมที่ตามมา ปัจจุบันผลงานหลายชิ้นของเขา เช่นภาพเขียนตัวเอง ภาพทิวทัศน์ ภาพเหมือน และภาพดอกทานตะวัน กลายเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดและแพงที่สุดในโลก วินเซนต์ แวนโก๊ะ ในวัยหนุ่มทำงานในบริษัทค้าขายงานศิลปะ และเดินทางไปมาระหว่างเมืองเฮก ลอนดอน และปารีส และหลังจากนั้นเปลี่ยนมาสอนหนังสือในอังกฤษ

เขามีความใฝ่ฝันจะเป็นศิษยาภิบาล และได้กลายเป็นมิชชันนารีในเขตทำเหมืองแร่ในเบลเยียม ตั้งแต่ ค.ศ. 1879 ในช่วงเวลานั้นเขาเริ่มสเก็ตช์รูปผู้คนในละแวกนั้น และใน ค.ศ. 1885 เขาเขียนรูป “คนกินมัน

ฝรั่ง” ซึ่งเป็นผลงานสำคัญชิ้นแรกของเขา ในช่วงเวลานั้นส่วนใหญ่เขาใช้โทนสีทึมและไม่มีวี่แววของการใช้สีสดใสที่ทำให้ผลงานในภายหลังของเขาโดดเด่นเลย ในเดือนมีนาคม ค.ศ. 1886 เขาย้ายไปปารีสและได้รู้จักกับศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ ภายหลังเขาย้ายไปอยู่ทางตอนใต้ของฝรั่งเศสและประทับใจอากาศอบอุ่นกับแดดแรง ๆ ที่เขาพบที่นั่น ผลงานของเขาก็เริ่มมีสีสันสว่างมากขึ้นและพัฒนาไปในรูปแบบที่มีความเฉพาะตัวและเป็นที่รับรู้เมื่อเขาอยู่ที่อาร์เลอ ในปี 1888

ประวัติ

วินเซนต์ แวนโก๊ะ เกิดที่ เมืองบราบัง ตำบลซันเดิร์ต (Zundert) ประเทศเนเธอร์แลนด์ (เป็นเมืองที่ติดกับชายแดน เบลเยียม) ในปี 1853 วันที่ 30 มีนาคม มีพ่อเป็นนักบวช ในศาสนาคริสต์ มีพี่น้องด้วยกันทั้งหมด 6 คน เป็นชนชั้นกลางที่มีชีวิตแบบแคบๆ ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง เขาเป็นเด็กหนุ่มที่ดูเงอะงะ ไม่คล่องแคล่วเหมือนคนมีปมด้อย ค่อนข้างใจน้อย จึงชอบอยู่คนเดียว และมีอารมณ์ที่อ่อนไหวง่าย อ่อนโยน มีความเมตตาต่อคนทุกข์ยาก ทำให้ทุกคนมองเขาว่าเป็นคนเจ้าอารมณ์ น่ารำคาญ เมื่ออายุได้ 16 ปี เขาได้เข้าทำงานที่ ห้องภาพแห่งหนึ่งที่กรุงเฮก กับญาติที่ทำงานด้านศิลปะ และเมื่อเขามีอายุได้ 18 ปี เขาก็ถูกส่งตัวไปยังห้องภาพที่ สาขาปารีส ด้วยความที่เขาเป็นคนซื่อ และความเบื่อหน่ายที่ทางห้องภาพเอารูปเลวๆ มาหลอกขายกับคนที่ไม่รู้จักศิลปะ เขาถึงกับบอกให้ลูกค้าไม่ให้ซื้อภาพนั้น จนกระทั่งทางร้านไม่พอใจไล่เขาออกจากงานในที่สุด

หลังจากนั้น เขาจึงหันไปศึกษาทางศาสนาอย่างจริงจัง หลังจากสอบเข้าวิทยาลัยศาสนาที่นครอัมสเตอร์ดัม ได้ 14 เดือนเขาพบว่าไม่ได้อะไรตามที่เขาตั้งใจจึงเลิกเรียนเสียและได้ย้ายไปอยู่ในเหมืองถ่านหินในตำบลบอริเนจ เพื่อเทศนาสั่งสอน ช่วยเหลือคนทุกข์ยากในเหมืองนั้น โดยไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย เขาอุทิศเงินจำนวนหนึ่งให้กับคนทุกข์ยากโดยที่ตนเองมีเงินใช้อย่างจำกัด และต้องกินเศษขนมปัง ทำให้ร่างกายผอมลงและเป็นพิษไข้ เพราะการที่บริโภคที่ผิดอนามัยและความหนาวเหน็บจากกองไฟกองเล็กที่ไม่อาจสู้กับความหนาวเย็นของอากาศได้ ทำให้ความงกๆ เงิ่นๆ ของเขามีมากยิ่งขึ้น วินเซนต์ แวนโก๊ะ เป็นคนที่พูดไม่เก่งทำให้การเทศนาสั่งสอนของเขาไม่อาจจับจิตชาวเหมืองได้ ประกอบกับความใจบุญของเขาทำให้คนเหล่านั้นมองว่าเขาเป็นคนแปลกแตกต่างจากคนเหมือง ทำให้เขาเศร้าใจมาก และศาลพระก็ไม่ยอมแต่งตั้งให้เขาเป็นนักเทศน์ ในที่สุดชีวิตของเขาต้องเร่ร่อนไปอย่างไร้จุดหมาย เขาไม่ยอมแม้กระทั่งที่จะเขียนจดหมายถึง เธโอ น้องชายคนสนิท

จนกระทั่ง ปี ค.ศ. 1880 เขาได้เขียนจดหมายมาบอกกับ เธโอ น้องของเขาว่า เขาค้นพบแล้วว่า “ศิลปะคือ ทุกสิ่งทุกอย่างของเขา และเข้ามาแทนที่สิ่งอื่นๆจนหมด เขาใช้เวลาเพื่อศึกษามันด้วยตนเองอย่างจริงจัง ก่อนหน้านั้นเขาเคยเขียนรูปบ้างแต่ไม่จริงจังเท่าไหร่ แต่หลังจากนี้ต่อไปมันคือ ชีวิตจิตใจของเขา” (จดหมายที่ วินเซนต์ แวนโก๊ะ เขียนถึงน้องชายของเขา ต่อมาในปัจจุบันก็เป็นที่ต้องการและมีความสำคัญมากต่อการชมงานศิลปะของเขา) วินเซนต์ แวนโก๊ะ ใช้ชีวิตอยู่บนเส้นทางสายศิลปะ อย่างลำบากยากแค้น เขายิงตัวเองเข้าทางสีข้างด้านซ้าย ในวันอาทิตย์ที่ 27 กรกฎาคม ปี 1890 หลังจากการเขียนรูปทางสามแพร่ง (Wheat Field with Crows) (งานชิ้นนี้อาจจะสื่อถึงการหาทางออกให้กับของชีวิตของเขาเอง ที่เปรียบเสมือนทาง 3 สายที่มาบรรจบกันทำให้เลือกไม่ถูกว่าจะไปทางใดต่อ) ซึ่งเป็นงานชิ้นสุดท้ายของเขาที่ทุ่งนา แต่เขาไม่เสียชีวิตทันที โดยเขาได้เอามือกดปากแผลไว้และเดินกลับมาที่ร้านกาแฟที่เขาพัก วินเซนต์ แวนโก๊ะ สิ้นใจในวันอังคารที่ 29 กรกฎาคม ปี 1890 ท่ามกลางความเศร้าโศกเสียใจของเพื่อนๆ ศพของเขาถูกฝังไว้ในสุสานเล็กๆที่เมืองอูฟเวรซูอีรัว ทางตอนใต้ของประเทศฝรั่งเศส หลังจากนั้นอีก 1 ปีต่อมา เธโอ น้องชายก็สิ้นใจตายตามพี่ชายของเขาเนื่องจากโรคไต ศพของ เธโอ ถูกฝังที่นี่ และในอีก 23 ปีต่อมาภรรยาของเธโอ จึงย้ายศพ

ของเขาบางส่วนมาฝังไว้ใกล้ๆศพของแวนโก๊ะ ในที่สุดพี่น้องที่รักกันมาก ก็ได้มาอยู่ด้วยกันในสุสานเล็กๆ ที่เมืองอูฟเวรซูอีรัว อย่างสงบสุขตลอดกาล(dolnapornnook.wordpress.com, ม.ป.ป.)

สรุปได้ว่า แวนโก๊ะ จิตรกรชาวเนเธอร์แลนด์ ผู้มีอารมณ์ที่อ่อนไหวง่ายและอ่อนโยน เป็นหนึ่งในจิตรกรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคนหนึ่ง ในยุคอิมเพรสชันนิสม์สมัยหลัง ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อพื้นฐานของศิลปะสมัยใหม่ ด้วยผลงานที่สีสันสดใสและมีผลกระทบทางอารมณ์ ผลงานที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่ของเขาวาดขึ้นในระยะ 2 ปีสุดท้ายของชีวิต เขาสร้างผลงานมากกว่า 2,000 ชิ้น ซึ่งประกอบด้วยภาพเขียน 900 ชิ้น ภาพวาดและสเก็ตช์ 1,100 ชิ้น ปัจจุบันผลงานหลายชิ้นของเขา เช่นภาพเขียนตัวเอง ภาพทิวทัศน์ ภาพเหมือน และภาพดอกทานตะวัน กลายเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดและแพงที่สุดในโลก

ปาโบล รุยซ์ ปิกัสโซ

ปาโบล รุยซ์ ปิกัสโซ (สเปน: Pablo Ruiz Picasso) จิตรกรเอกของโลก เป็นบุคคลที่นิตยสาร TIME ยกย่องให้เป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์มากที่สุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ปิกัสโซเกิดเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม ปี 1881 ที่เมืองมาลากา แคว้นอันดาลูเซีย ทางตอนใต้ของประเทศสเปน เป็นบุตรชายคนโตของดอน โคเซ รุยซ์ อี บลัสโก (ค.ศ. 1838-1913) กับมารีอา ปีกัสโซ อี โลเปซ บิดาเป็นครูสอนศิลปะในมหาวิทยาลัย งานของปิกัสโซเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยแต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ แต่การเปลี่ยนแปลงทิศทางรูปแบบของผลงานนั้นเกิดจากหรืออาจได้รับแรงบันดาลใจมาจาก เฟอร์นานเดอ โอริเวียร์ Fernande Olivier ซึ่งเป็นคนรักคนแรกของเขา และเขาได้แต่งงานครั้งที่ 2 กับแจ็คเกอรีน โร๊ค ในปี 1961 และเขาจบชีวิตศิลปินลงในวันที่ 8 เมษายน ปี 1973 เสียชีวิตในวัย 91 ปี

ในวัยเด็ก เขาฉายแววการเป็นศิลปินระดับโลกด้วยการพูดคำว่า "piz, piz" [มาจากคำว่า "lápiz" (ลาปิซ) ที่แปลว่าดินสอในภาษาสเปน] เป็นคำแรก แทนที่จะพูดคำว่า "แม่" เหมือนเด็กทั่วไป บิดาของเขาเป็นอาจารย์สอนวาดภาพ ซึ่งอาจเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เขาได้รับพรสวรรค์นี้มาตั้งแต่ยังเด็ก ปีกัสโซได้รับจานสีและพู่กันเป็นของขวัญวันเกิดตอนอายุ 6 ขวบจากบิดา ครั้งหนึ่งที่บิดาของปิกัสโซกำลังวาดรูปนกพิราบของเขาอยู่นั้น สิ่งที่น่าทึ่งก็ได้บังเกิดขึ้น เมื่อบิดาของเขาออกไปจากห้องเพื่อทำอะไรบางอย่าง ปิกัสโซได้เข้าไปในห้องแล้ววาดภาพนกพิราบต่อจนเสร็จ เมื่อบิดาเขากลับเข้ามาจึงได้พบว่าภาพที่วาดนั้น เสร็จสมบูรณ์และมีพลังมากกว่าที่ตนเองวาดเสียอีก และเมื่อเขาอายุเพียงแค่ 15 ปี เขาได้มีสตูดิโอเป็นของตัวเอง

วัยทำงานหลังจากเริ่มต้นอย่างผิดพลาดด้วยการเป็นนักเรียนด้านศิลปะที่เมืองมาดริดและช่วงโบฮีเมี่ยนในเมืองบาเซโลน่า เขาได้เดินทางมาที่ปารีสซึ่งถือเป็นเมืองหลวงด้านศิลปะครั้งแรก เมื่อเดือนตุลาคมปี 1900 และได้ย้ายอาศัยอยู่อย่างถาวรเมื่อเดือนเมษายนปี 1904

ยุคสีน้ำเงิน อยู่ในช่วงระหว่างปี 1901 - 1904 ปิกัสโซ จมลงไปในภาวะซึมเศร้ารุนแรง เขาวาดภาพสีเดียวเป็นหลักในเฉดสีของสีฟ้า สีเขียวและสีฟ้าอ่อนผสมกับสีอื่น ๆ ทำให้งานของเขาในช่วงนี้มีลักษณะที่อึมครึม เขาได้รับแรงบันดาลใจในการวาดภาพลักษณะนี้ จากการเดินทางผ่านประเทศสเปนและการฆ่าตัวตายของเพื่อนของเขา เขาเลือกใช้สีที่เรียบง่ายและถ่ายทอดเรื่องเศร้าโศก เช่นเรื่องโสเภณี ขอทานและขี้เมา เป็นภาพวาดที่สะท้อนชีวิตของผู้คนในสังคมเมืองปารีสที่ไม่ได้รับการเอาใจใส่ เพื่อเป็นการเสียดสีหรือวิจารณ์สังคมในขณะนั้น เป็นต้น

ยุคสีชมพู อยู่ในช่วงระหว่างปี 1904-1906 เป็นภาพที่วาดด้วยโทนสีที่สดใสด้วยโทนสีส้ม สีชมพู และสีเนื้อ ซึ่งเป็นโทนสีที่ตรงกันข้ามกับยุคสีน้ำเงิน ซึ่งในช่วงปี 1904 เป็นช่วงที่เขาได้มีความสุขในความสัมพันธ์กับคนรักคนแรกของเขาคือ เฟอร์นานเดอ โอริเวียร์ (Fernande Olivier) และประกอบกับสภาพจิตใจที่ดีขึ้น ซึ่งอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้งานของเขามีความเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เขามักวาดภาพในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับลวดลายข้าวหลามตัด นักแสดง และตัวตลกเป็นต้น

ยุคอิทธิพลแอฟริกัน อยู่ในช่วงระหว่างปี 1906-1909 เป็นช่วงเวลาที่ปิกัสโซวาดในสไตล์ที่ได้รับอิทธิพลจากงานประติมากรรมแอฟริกัน ที่ถูกนำกลับไปยังพิพิธภัณฑ์ในกรุงปารีส เป็นผลมาจากการขยายตัวของจักรวรรดิฝรั่งเศสในแอฟริกา โดยงานประติมากรรมจากแอฟริกา เป็นแรงบันดาลใจสำหรับบางส่วนของการทำงานของเขา ความสนใจของเขาถูกจุดประกาย โดยอองรี มาตีส ที่แสดงให้เขาเห็นหน้ากากจากภูมิภาคแดนของทวีปแอฟริกา โดยผลงานในช่วงยุคนี้ได้มีอิทธิพลพัฒนาส่งต่อมาช่วงบาศกนิยม (Cubism) อีกด้วย

ยุคบาศกนิยม เป็นยุคความเคลื่อนไหวทางศิลปะอาวองการ์ดในศตวรรษที่ 20 ริเริ่มโดยปาโบล ปีกัสโซ (Pablo Picasso) และจอร์จส์ บราค (Georges Braque) ได้เปลี่ยนรูปโฉมของจิตรกรรมและประติมากรรมสไตล์ยุโรป รวมไปถึงดนตรีและงานเขียนที่เกี่ยวข้อง สาขาแรกของบาศกนิยมเป็นที่รู้จักกันในชื่อ Analytic Cubism (บาศกนิยมแบบวิเคราะห์) เป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีอิทธิพลรุนแรงและมี ความสำคัญอย่างมากในฝรั่งเศส แม้จะเป็นช่วงเวลาที่ไม่นานนักระหว่างค.ศ. 1907 และ 1911 ความเคลื่อนไหวในช่วงที่สองนั้นถูกเรียกว่า Synthetic Cubism (บาศกนิยมแบบสังเคราะห์) ได้แพร่กระจายและตื่นตัวจนกระทั่ง ค.ศ. 1919 เมื่อความเคลื่อนไหวของลัทธิเหนือจริงเป็นที่นิยม

ปิกัสโซและบราค พยายามเน้นคุณค่าของปริมาตรกับอากาศซึ่งสัมพันธ์กันเต็มไปหมดในภาพ อีกทั้งไม่เห็นด้วยในหลักการของพวกอิมเพรสชั่นนิสต์ ซึ่งละเลยความสำคัญของรูปทรงและปริมาตร ศิลปินต่างสำรวจความละเอียดของสิ่งที่พวกเขาต้องการวาด ด้วยการทำลายรูปทรงเหล่านั้นให้กลายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยไม่ปะติดปะต่อกัน รูปทรงบางรูปอาจทับซ้อนกัน หรือเหลื่อมล้ำกันและกัน โดยมีจุดประสงค์สำคัญในเรื่องปริมาตรเป็นเป้าหมายสูงสุด การสร้างภาพที่มีการจัดวางแบบผสมผสานแปลกใหม่ ไม่เน้นกฎเกณฑ์ และนำเสนอภาพแง่มุมต่างๆและที่สำคัญศิลปินทั้งสองเน้นว่า ผลงานคิวบิสม์ไม่ใช่งานสามมิติ แต่มีมิติที่สี่เข้ามา ซึ่งได้แก่ มิติของเวลา ที่สัมพันธ์กับการรับรู้ของมนุษย์ พร้อมกันนี้อาน์นาสันได้เปรียบเทียบระหว่างลัทธิโฟวิสม์กับคิวบิสม์ ไว้ว่า แนวทางของโฟวิสม์มีลักษณะการสร้างงานในการใช้สีที่โดดเด่นกว่าลัทธิอื่น แต่การนำเสนอรูปร่างของคนที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ในขณะที่ลัทธิคิวบิสม์สามารถนำไปเป็นแนวทางการสร้างศิลปะลัทธิอื่นๆ ได้ต่อไป เช่นงานโครงสร้าง (Constructivism) งานเหนือจริง (Surrealism) รูปแบบของ ลัทธิบาศกนิยม เป็นต้น

ในผลงานศิลปะของบาศกนิยมนั้น วัตถุจะถูกทำให้แตกเป็นชิ้น วิเคราะห์ และประกอบกลับขึ้นมาใหม่ในรูปลักษณ์ที่เป็นนามธรรมแทนที่จะแสดงวัตถุให้เห็น จากเพียงแค่มุมมองเดียว จิตรกรนั้นได้ถ่ายทอดวัตถุจากหลายแง่มุมเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงวัตถุที่ อยู่ในสภาพแวดล้อมที่กว้างขึ้น บ่อยครั้งนักที่ผืนราบดูเหมือนจะตัดกันในมุมที่เป็นไปโดยบังเอิญ ปราศจากความสอดคล้องของความลึก ส่วนพื้นหลังและผืนราบแทรกเข้าไปในระหว่างกันและกันเพื่อที่จะทำให้เกิด พื้นที่ที่ไม่ชัดเจนอย่างผิวเผิน ซึ่งเป็นหนึ่งในคุณลักษณะเฉพาะของบาศกนิยม

ยุคสุดท้ายผลงานสุดท้ายของปิกัสโซเป็นการผสมของรูปแบบวิธีในการแสดงออกในงานของเขาจนกระทั่งจบชีวิต ปิกัสโซเพิ่มเติมและแสดงออกผลงานของเขาอย่างมีมีสีสันและจากปี 1968 จนกระทั่งถึงปี 1971 เขาผลิตผลงานออกมามากมายทั้งภาพวาดและแกะสลักทองแดงหลายร้อยชิ้น โดยผลงานส่วนใหญ่นั้นถูกปฏิเสธไม่ได้รับการยอมรับเนื่องจากเป็นผลงานที่สื่อความอย่างอนาจาร แต่ภายหลังเมื่อปิกัสโซได้เสียชีวิตลง กระแสทิศทางของศิลปะก็ได้เปลี่ยนแปลงจาก Abstract expressionism และกระแสรูปแบบศิลปะแบบ Neo-expressionism ในเวลาต่อมา (wikipedia.org/wiki , ม.ป.ป.)

สรุปได้ว่า ปิกัสโซ จิตรกรเอกของโลกเป็นบุคคลที่นิตยสาร TIME ยกย่องให้เป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์มากที่สุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20 บิดาของเขาเป็นอาจารย์สอนวาดภาพ

ซึ่งอาจเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เขาได้รับพรสวรรค์นี้มาตั้งแต่ยังเด็ก การสร้างศิลปะของจิตรกรท่านนี้มีกระบวนการพัฒนาการที่น่าสนใจมาก จากอายุ 6 ขวบวาดภาพได้อย่างสมบูรณ์และมีพลังมากและเมื่อเขาอายุเพียงแค่ 15 ปี เขาได้มีสตูดิโอเป็นของตัวเอง และจากยุคสีน้ำเงินเลือกใช้สีที่เรียบง่ายและถ่ายทอดเรื่องเศร้าโศก เช่นเรื่องโสเภณี ขอทานและขี้เมา เป็นภาพวาดที่สะท้อนชีวิตของผู้คนในสังคมเมืองปารีสที่ไม่ได้รับการเอาใจใส่เพื่อเป็นการเสียดสีหรือวิจารณ์สังคมในขณะนั้น ยุคสีชมพู เป็นภาพที่วาดด้วยโทนสีที่สดใสด้วยโทนสีส้ม สีชมพูและสีเนื้อ ซึ่งเป็นโทนสีที่ตรงกันข้ามกับยุคสีน้ำเงิน และในยุคอิทธิพลแอฟริกันได้รับอิทธิพลจากงานประติมากรรมแอฟริกันพัฒนาส่งต่อมาช่วงบาศกนิยมปิกัสโซและบราคได้สร้างภาพที่มีการจัดวางแบบผสมผสานแปลกใหม่ ไม่เน้นกฎเกณฑ์ และนำเสนอภาพแง่มุมต่างๆและที่สำคัญจิตรกรทั้งสองเน้นว่า ผลงานคิวบิสม์ไม่ใช่งานสามมิติ แต่มีมิติที่สี่เข้ามาซึ่งได้แก่ มิติของเวลา ในผลงานศิลปะบาศกนิยมนั้น วัตถุจะถูกทำให้แตกเป็นชิ้น วิเคราะห์ และประกอบกลับขึ้นมาใหม่ในรูปลักษณ์ที่เป็นนามธรรมแทนที่จะแสดงวัตถุให้เห็น จากเพียงแค่มุมมองเดียว จิตรกรนั้นได้ถ่ายทอดวัตถุจากหลายแง่มุมเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงวัตถุที่ อยู่ในสภาพแวดล้อมที่กว้างขึ้นช่วงสุดท้ายผลงานปิกัสโซเป็นการผสมของรูปแบบวิธีในการแสดงออกในงานของเขาอย่างมีมีสีสันและเขาผลิตผลงานออกมามากมายทั้งภาพวาดและแกะสลักทองแดงหลายร้อยชิ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการวาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ทักษะในการสร้างสรรค์รูปทรง

ประเสริฐ วรรณรัตน์ (kmarts.rmut,2555) ได้จัดการความรู้งานวิจัยเรื่องกลวิธีการขยายรูปประติมากรรมขนาดใหญ่ด้วยการร่างภาพลายเส้น เพื่อกำหนดหาสัดส่วนโครงสร้างงานประติมากรรมโดยการขยายสัดส่วนเท่าจริงก่อน การขยายให้ใหญ่ขึ้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ทำให้สามารถกำหนด ขนาด ระยะ กว้าง ยาว สูง ได้ในภาพร่างลายเส้น ด้วยการขยายแบบโดยการร่างใส่กระดานแผ่นใหญ่หรือไม้อัด ร่างด้วยชอล์กหรือชาโคล ส่วนใหญ่ประติมากร จะร่างภาพด้วยความชำนาญ

ดังเช่น ชลูด นิ่มเสมอ (2553) กล่าวว่า ในปัจจุบันหลายคนอาจบันทึกข้อเท็จจริงดังกล่าวด้วยกล้องถ่ายรูป ซึ่งก็อาจเป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับการสร้างงานในบางแนวความคิด แต่โดยทั่วไปแล้วการบันทึกด้วยการวาดเส้นจะเป็นการศึกษาที่ลึกซึ้งกว่า สามารถทำให้เข้าใจถึงแก่น ถึงสาระเข้าถึงจุดสำคัญของสิ่งที่ต้องการศึกษา และเป็นวิธีที่จะประทับความรู้ความเข้าใจ ที่ได้รับนั้นเข้าไว้ในใจสะสมในธนาคารของประสบการณ์ ถึงเวลาจำเป็นเมื่อใดก็จะหลั่งไหลออกมาอย่างฉับพลันในลักษณะที่ขัดเกลาแล้ว ให้เหมาะสมกับความจำเป็นของการแสดงออก การร่างภาพที่ต้องลงน้ำหนักแสงเงาก่อนการขยายมีความจำเป็นมาก เพราะเป็นการศึกษาในเรื่องของรายละเอียดต่างๆทุกแง่ทุกมุม ของงานประติมากรรมก่อนการขยายใหญ่ ในการปั้นจำเป็นที่จะต้องเขียนลงน้ำหนัก แสงเงา ให้ชัดเจนก่อน เพราะเป็นการที่จะทำให้รู้มวล ปริมาตร ของงานที่จะปั้นว่ามีมวลปริมาตรอย่างไร อีกทั้งสร้างทักษะเพื่อให้คุ้นกับแบบที่จะปั้นเพราะเราต้องกำหนดปริมาตร มวล เป็นสามมิติ กว้าง สูง ต่ำ ตื้น ลึก หนา บาง เพราะน้ำหนักแสงเงา ช่วยกำหนดระยะทิศทาง เรื่องความชัดเจนในรายละเอียดบนโครงสร้างของผลงานประติมากรรมได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังมีความจำเป็นที่จะต้องใส่รายละเอียดภายในภาพ กำหนดน้ำหนักพื้นผิวลงบนแบบให้สมบูรณ์ที่สุดจะดีมากๆ เพราะจะทำให้เราเข้าใจส่วนที่มีพื้นที่ในรูปร่างรูปทรงระติมากรรมที่เราออกแบบ เข้าใจลักษณะความโค้งเว้าของรูปร่าง รูปทรง

ดังเช่น ศุภชัย สิงห์ยะบุศญ์ (2546) ให้ความเห็นว่าภาพวาดเขียน ภาพวาดเส้น หรือบางท่านก็จะเรียกด้วยคำทับศัพท์ว่างานดรอวิ้ง(Drawing) ก็มี ซึ่งหมายถึงผลงาน 2 มิติ บนพื้นระนาบที่สำเร็จลงด้วยการจำแนกค่าน้ำหนัก (Value) ของสีใดสีหนึ่ง อันได้มาจากวัสดุหลักของงานวาดภาพ คือ ดินสอดำ ผงถ่าน กราไฟต์ สีชอล์ก ฯลฯ ซึ่งค่าน้ำหนักดังกล่าวอาจเกิดขึ้นมาจากวิธีการกดน้ำหนักมือในการจับวัสดุที่ใช้เขียนด้วยความหนัก-เบา แตกต่างกันหรือเกิดจากความถี่ ห่างของการประสานกันของเส้นปากกาก็ได้

หรือที่ ประเสริฐ วรรณรัตน์ (2552) กล่าวว่าภาพวาดร่างรูปของ มิเคลลันเจโล ที่เขียนไว้เป็นภาพร่างที่ทำงานไม่เสร็จคือ ยังมิได้ลงสีที่ฝาผนังศาลากลางแห่งใหม่ที่พระราชวังเวคคิโอ เมืองฟลอเรนซ์ เป็นรูปคนและสัตว์เคลื่อนไหวในกิริยาท่าทางต่างๆกัน แต่ภาพแสดงอารมณ์ทางศิลปะอย่างรุนแรงมีพลังอำนาจและจินตนาการแสดงออกของศิลปินอย่างดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ทักษะ การรับรู้ ในการปฏิบัติ

พรชัย ทองแดง (researchgate.net/publication, 2543) ได้วิจัยเรื่องสภาพการสอนการวาดเส้นตามการรับรู้ของครูศิลปศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 12 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพการวาดเส้น ตามการรับรู้ของครูศิลปศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 12 ในด้านครูผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตรและการนำไปใช้สอน วิธีการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ครูศิลปศึกษา จำนวน 180 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 12 จำนวน 180 โรง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามประกอบด้วยแบบสอบถามชนิดเลือกตอบ แบบมาตราส่วนประมาณค่าและแบบปลายเปิด ผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามไปยังครูศิลปศึกษา จำนวน 180 ฉบับ ได้รับคืน 159 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 88.33 ได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยการหาค่าร้อยละ มัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า ครูศิลปศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับ สภาพการสอนการวาดเส้น โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านหลักสูตรและการนำไปใช้สอนและการวัดและประเมินผล เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ามี 2 ด้าน ที่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านหลักสูตร และด้านการนำไปใช้สอนและการวัดและประเมินผล เมื่อพิจารณา รายละเอียดในรายด้านที่ได้รับความเห็นด้วยระดับมาก ผลการวิจัยพบว่า ในด้านการวัดและประเมินผลนั้น การวัดและประเมินผลงานวาดเส้น โดยให้ความสำคัญกับเกณฑ์ต่างๆ นั้นครูศิลปศึกษามีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมากเกือบทุกข้อ ยกเว้นการให้ความสำคัญกับกลวิธีการวาด ซึ่งได้รับระดับความคิดเห็นปานกลาง เกณฑ์ที่ครูให้ความสำคัญสูงที่สุด คือ ความคิดสร้างสรรค์ ส่วนในด้านหลักสูตรและการนำไปใช้สอน ประเด็นที่ครูศิลปะมีความเห็นด้วยระดับมากทุกข้อ คือ ความเข้าใจในเรื่องวัสดุอุปกรณ์และการนำไปใช้โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับการใช้กระดาษ

ดังคำพูดของ ชะลูด นิ่มเสมอ(2553) ได้กล่าวถึงการวาดเส้นไว้ว่า วาดเส้นเป็นวิธีสื่อความหมายทางการเห็นขั้นเริ่มแรกวิธีหนึ่งของมนุษย์ ด้วยปัจจัยขั้นพื้นฐานที่สุดคือเส้นและร่องรอยต่างๆ และด้วยเครื่องมือที่ง่ายที่สุดที่จะหยิบฉวยมาได้จากใกล้ตัว อาจเป็นถ่านก้อนหนึ่ง เศษไม้ชิ้นหนึ่ง หรือแม้แต่นิ้วมือของตัวเอง เด็กๆจะเริ่มขีด วาดหรือละเลงด้วยอะไรก็ตามที่จะทำให้เกิดร่องรอยขึ้นตั้งแต่ยังไม่รู้ความ ชนดั้งเดิมขีดเขียนเส้นและร่องรอยลงบนเปลือกไม้แผ่นหินหรือผนังถ้ำ ด้วยเหตุที่เราอาจเดาไปได้หลายประการ และที่น่าเป็นไปได้ประการหนึ่งก็คือ มนุษย์ต้องการแสดงอะไรบางอย่างที่เป็นส่วนตนออกมาให้ปรากฏในโลก ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อ ความนึกคิด อารมณ์ความรู้สึก หรือแม้แต่เพียงร่องรอยง่ายๆที่ทำขึ้นด้วยมือตัวเอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ทฤษฎี การเรียนรู้

กมลชัย พลายเพ็ชร์ (bmamedia, 2553) ได้วิจัย เรื่องการพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 36 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โดยวิธีสุ่มแบบแบ่งประเภท เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง บทเรียนวีดิทัศน์ วิชาวาดเส้น เรื่อง ทักษะพื้นฐานการวาดเส้น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินบทเรียนวีดิทัศน์ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่องพื้นฐานการวาดเส้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนวีดิทัศน์ มีค่าเท่ากับ 79.33/79.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่องทักษะพื้นฐานการวาดเส้นพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.44

กิตติคุณ เย็นกล่ำ(cuir.car.chula, ม.ป.ป.) ได้วิจัย เรื่องผลของการสอนวาดเส้นโดยใช้รูปแบบกิจกรรมของ เบ็ตตี เอ็ดเวิร์ดส์ ที่มีต่อความสามารถในการวาดเส้นแบบเหมือนจริงของเด็กอายุ 15-17 ปีศึกษา ผลของการสอนวาดเส้นโดยใช้รูปแบบกิจกรรมของ เบ็ตตี เอ็ดเวิร์ดส์ ที่มีต่อความสามารถในการวาดเส้นแบบเหมือนจริงของเด็กอายุ 15-17 ปี โดยมีสมมติฐานที่ตั้งไว้คือ หลังการเรียนวาดเส้นโดยใช้รูปแบบกิจกรรมของเบ็ตตี เอ็ดเวิร์ดส์ ผู้เรียนจะมีความสามารถในการวาดเส้นแบบเหมือนจริงสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กอายุ 15-17 ปี โรงเรียนนาด้วงวิทยา จังหวัดเลย ที่มีผลการเรียนวิชาศิลปศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 20 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดเส้นแบบเหมือนจริงโดยใช้รูปแบบกิจกรรมของ เบ็ตตี เอ็ดเวิร์ดส์ จำนวน 4 แผน 2) แบบประเมินผลงานการวาดเส้นแบบเหมือนจริง 3) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจในการวาดเส้นแบบเหมือนจริง 4) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนวาดเส้นแบบเหมือนจริง สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่ามัชฌิมเลขคณิต (X-bar) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละ ค่าความถี่ และการทดสอบที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า เด็กอายุ 15-17 ปี ที่เรียนวาดเส้นแบบเหมือนจริงโดยใช้รูปแบบกิจกรรมของ เบ็ตตี เอ็ดเวิร์ดส์ มีทักษะความสามารถในการวาดเส้นแบบเหมือนจริงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนค่ามัชฌิมเลขคณิตคือ 1) แบบประเมินผลงาน มีค่าทักษะการวาดเส้นแบบเหมือนจริงสูงกว่าก่อนเรียน อยู่ในระดับปานกลาง 2) ความรู้ความเข้าใจในการวาดเส้นแบบเหมือนจริง มีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อยู่ในระดับดี และ 3) ความคิดเห็นที่มีต่อการสอนวาดเส้นแบบเหมือนจริง มีค่าอยู่ในระดับดี สรุปได้ว่า การทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ของการสอนได้อย่างสมบูรณ์นั้น ผู้สอนควรมีการจัดเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านทักษะพิสัย พุทธิพิสัย และจิตพิสัย เพราะว่าแต่ละด้านมีส่วนสนับสนุน ส่งเสริมซึ่งกันและกัน สำหรับการสอนวาดเส้นโดยใช้รูปแบบกิจกรรมของ เบ็ตตี เอ็ดเวิร์ดส์ ถือเป็นรูปแบบที่ช่วยให้เด็กพัฒนาความสามารถทั้งในด้านทักษะการวาดเส้นแบบเหมือนจริง การมีความรู้ความเข้าใจในการวาดเส้นแบบเหมือนจริง และมีเจตคติที่ดีต่อการวาดเส้นแบบเหมือนจริง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ความรู้สึก จิตนาการ

สุชาติ เถาทอง (2537) ได้แสดงความเห็นไว้ว่า ภาพร่างก่อนระบายสี เช่น ภาพเขียน ภาพเขียนสี หรือรูปโครงขนาดเล็กแบบหยาบๆของประติมากรรม เป็นแบบร่างหรือรูปโครงที่แสดงออกด้วยเส้น หรือรูปทรงที่บอกให้รู้ถึงลักษณะหรือความรู้สึกที่จะวาด หรือโครงอย่างคร่าวๆยังไม่ใส่ใจกับรายละเอียดต่างๆ คำ

ว่าแบบร่างหรือรูปโครงนี้อาจจะเรียกผลงานจริงในระยะต้นๆที่เริ่มทำก็ได้ รูปโครงขนาดเล็กจึงเป็นชิ้นงานต้นความคิดช่วยให้การไตร่ตรองและความคิดคำนึงของประติมากรใกล้เคียงกับผลสำเร็จ และอาจใช้นำทางต่อไปสำหรับการสร้างผลงานจริงในขั้นสุดท้าย หลักฐานที่ปรากฏในผลงานศิลปะของประติมากรเอกของโลกหลายต่อหลายคน ได้แก่ โรแดง มิเคลลันเจโล ต่างก็อาศัย จินตภาพจากรูปโครงขนาดเล็กมาก่อนทั้งสิ้นในเรื่องโครงสร้างและสัดส่วน ภาพวาดลายเส้นสามารถเป็นตัวกำหนดในการแก้ปัญหาความถูกต้องบนโครงสร้าง รูปทรง จังหวะ มิติ แบบภาพลายเส้นจะสามารถทำให้ผู้ปั้นเข้าใจปัญหาที่จะเกิดขึ้นสามารถกำหนดโครงสร้างภายในที่เป็นโครงสร้างหลัก และโครงสร้างภายในผิววัสดุที่จะต้องสัมพันธ์กับรูปทรงประติมากรรม

กระบวนวิธีพัฒนารูปความคิดความหมายของศิลปะได้กระจ่างขึ้น

กระบวนวิธีพัฒนารูปความคิดความหมายของศิลปะได้กระจ่างขึ้นนั้นการออกแบบภาพเบื้องต้นจำนวนมากในระดับหนึ่ง แล้วมาคัดเลือก Selection ด้วยวิธีการนำเสนอภาพร่างที่สร้างขึ้นนำมาเปรียบเทียบเพื่อค้นหาความสมบูรณ์ลงตัวความน่าสนใจความมีชีวิตชีวาอะไรต่างๆตามเกณฑ์เป้าหมายถึงวัตถุประสงค์จินตภาพสมมุติ ที่กำหนดไว้แต่แรก กรณีถ้าเป็นงานออกแบบดี(Design)ต้องพิจารณาถึงการใช้งานจริงความประหยัดและความเป็นไปได้จริง ทางการผลิตและการตลาด

การพัฒนาจินตภาพสมมุติจากภาพร่างชั่วคราว หรือเบื้องต้นตามปกติจะมีการพินิจพิเคราะห์ตัวภาพร่างแต่ละชิ้น ประกอบกับการคาดการณ์ คาดเดาถึงผลสำเร็จ ถึงแบบรูปที่สมบูรณ์โดยภาพรวม ไว้ล่วงหน้าควรมีหน้าตาโดยประมาณเป็นเช่นไรและ อย่างไรคล้ายรูปสัณฐานที่ผู้ศึกษาวิจัยอยากจะเห็น แลกกำลังใช้ความมุมานะพยายามทดลองสร้าง แผนภาพร่างชิ้นแล้วชิ้นเล่า หรือชุดเพื่อไปให้ถึงความคิดฝันและความปรารถนานั้น

การบ่มเพาะ

พัฒนารูปความคิดความหมายสันนิษฐาน ถึงความน่าจะเป็น ในแบบร่างภาพร่าง ที่ต่างกันไปนั้น จึงเท่ากับเป็นการสะท้อนถึงปัญหาของสุนทรียะ ปัญหาทางศิลปะอะไรต่างๆ ในการนี้ผู้ศึกษา วิจัยจำเป็น ต้องรู้ในสิ่งที่สนใจอยู่เสมอและจำเป็นต้องรู้ถึงจุดมุ่งหมายในใจเราถึงเจตจำนงบางอย่าง ที่มีลักษณะแตกต่างจากจากเจตจำนงประเภทอื่นอื่น ๆ นั่นคือเจตจำนงแห่งสติปัญญา ช่วยกันสร้างและคิดวิเคราะห์ ถึงความน่าจะเป็นของภาพร่าง ทางความคิดต่างๆ กันนั้นมากภาพร่างทางความคิดแบบใดมีความเหมาะสมและ สอดคล้องต่อการนำไป ขยายเป็นภาพต้นแบบ ต่อไปได้ (สุชาติ เถาทอง, ม.ป.ป.,หน้า 23 – 24)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปวิจารณ์

การศึกษาวิจัยของสุชาติ เถาทอง นับเป็นตำราวิชาการวาดเส้นที่ครอบคลุมมากที่สุดในช่วงเวลานั้นและมีการค้นคว้าอ้างอิงอย่างมีคุณภาพ เมื่อดูจากบรรณานุกรมจะเห็นว่า สุชาติศึกษาเอกสาร ตำราของนักวิชาการก่อนหน้าทั้งไทยและตะวันตก จำนวนมาก และหลากหลายสาขา ทั้งงานด้านไทยประเพณี เช่น หลักการวาดของ น. ณ ปากน้ำ วาดเส้นพื้นฐานของจิตรกรรมแบบไทยประเพณี ของจุลทัศน์ พยาฆรานนท์ องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะและสมัยใหม่เช่นงานเขียนของ กำจร สุนพงษ์ศรี อารี สุทธิพันธุ์ และวิรุณ ตั้งเจริญ องค์ความรู้เรื่องการออกแบบตกแต่งภายในของ วัฒนะ จูฑะวิภาต ความคิดของสถาปนิกในงานเขียนของ สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา รวมถึงปรัชญาศิลปะของกีรตี บุญเจือ เป็นต้น ตลอดจนองค์ความรู้เกี่ยวกับการวาดเส้นของนักวิชาการไทยก่อนหน้า เช่น บทความของชะลูด นิ่มเสมอ(ใช้กล่าวอ้างอยู่ตลอดเล่ม) ซึ่งสุชาติได้กล่าวปิดท้ายในบทนำว่า ขอขอบคุณศิลปินและผู้บุกเบิกเอกสารวิชาการการวาดเส้นในเมืองไทยทุกท่าน

สิ่งที่น่าสนใจจากการค้นคว้าของสุชาติ นอกจากประเด็นเรื่องความหมายและวัตถุประสงค์ซึ่งจะอภิปรายในภายหลัง ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่า การตกผลึกองค์ความรู้ทั้งของไทย และตะวันตกมาเป็นตำราสำหรับนักศึกษาศิลปะที่ต่อไปจะกลายเป็นศิลปินนั้น ชี้ให้เห็นว่าแท้ที่จริงงานวาดเส้นร่วมสมัยที่กำลังพัฒนาต่อไปข้างหน้านั้นไม่ได้ล่องลอย หรือคับแคบเพียงแค่มองหรือรับหลักวิชาการตะวันตกเพียงถ่ายเดียว ศิลปิน

และนักวิชาการไทย ได้พยายามสอดแทรกประสบการณ์และองค์ความรู้ จากการปฏิบัติออกมาเป็นหลักฐานที่ใช้ถ่ายทอดอ้างอิงสืบต่อไปได้ เช่น องค์ความรู้ของสุชาติก็พัฒนาต่อยอด และตกผลึกมาจากองค์ความรู้ของนักวิชาการก่อนหน้า นอกจากนี้ยังได้เห็นทัศนะของสุชาติเกี่ยวกับสถานการณ์ของการวาดเส้นในเวลานั้น (พ.ศ.2536/ค.ศ.1933) ว่ากระแสความคิดและรูปแบบของการวาดเส้นอันเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการทำงานศิลปะ ยังมีความสับสนในการจัดระบบและระเบียบวิธีการเรียนการสอนที่ชัดเจน กิจกรรมและการปฏิบัติที่เป็นอยู่จะเป็นการดำเนินไปตามรูปแบบคตินิยมดั้งเดิม ที่สืบทอดกันมาโดยขาดการทำความเข้าใจ หรือไม่ก็เป็นการนำความรู้และการฝึกปฏิบัติ ตามแนวคิดและวัฒนธรรมจากยุโรปและสหรัฐอเมริกาอย่างต่อเนื่อง จนถึงผลให้ภูมิปัญญาของนักศึกษาศิลปะเมืองไทยเกิดความสับสน หาลักษณะร่วมของงานวาดเส้นไม่ชัดเจน ประเด็นสำคัญจากงานของสุชาติ คือ

1. สุชาติ เลือกแปล “drawing” ว่าการวาดเส้น
2. สุชาติ มีทัศนะว่า การหาความหมายของวาดเส้นว่าคืออะไร คำตอบนั้นหาได้ยากเช่นเดียวกับคำว่า ศิลปะคืออะไร เบื้องต้นเขาจึงพยายามหาความหมายที่ชัดเจนโดยอ้างอิงความหมายของกับพจนานุกรมศัพท์ศิลปะของราชบัณฑิตยสถาน
3. สุชาติ แบ่งการวาดเส้นจำแนกตามลักษณะการแสดงออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.1 ศิลปวัตถุวิสัย (Objective art) ผลงานศิลปกรรมที่คำนึงสภาพทางวัตถุเป็นประการสำคัญ วัตถุวิสัยเป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งภายนอกเป็นวัตถุไม่เกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก หรืออารมณ์ของผู้กระทำ

3.2 ศิลปะจิตวิสัย (subjective art) หมายถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในใจ ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งทีอยู่นอกใจ ไม่เกี่ยวกับวัตถุภายนอก เป็นความจริงส่วนตัว เป็นความรู้สึก เป็นอารมณ์เป็นความคิดฝัน เป็นความปรารถนาส่วนตัวของศิลปินจะเห็นว่าตรงกันกับบทความของสมพร รอดบุญ และหนังสือ “A Contemporay Approach : Drawing”งานของคลอเดียเบตตี้ และทีล ซาเล่ (Claudia Betti and Teel Sale) ซึ่งเป็นการค้นคว้าชิ้นสำคัญ และจัดเป็นตำราเล่มแรกๆ ของการศึกษาเรื่องงานวาดเส้นร่วมสมัยของตะวันตก (เป็นหนึ่งในหนังสืออ้างอิงของสุชาติด้วย) ผลงานของสุชาติคือ การรวมเอาองค์ความรู้ของผู้มาก่อน ตกผลึกร่วมกับประสบการณ์ของตน จึงสังเกตได้ว่ามีทั้งจุดที่เหมือนและแตกต่างเพิ่มเติมออกไปตามทัศนะของตน เช่น สุชาติแจกแจงความสำคัญของการวาดเส้นไว้ 5 ประการ ได้แก่

1. เป็นเครื่องมือถ่ายทอดให้มองเห็น
2. เป็นพื้นฐานทางทัศนศิลป์และการออกแบบ
3. เป็นเครื่องมือถ่ายทอดทักษะและจินตนาการ
4. เป็นต้นร่างทางความคิดของศิลปิน ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ 2 ประการคือ ถ่ายทอดโลกของความคิดให้เป็นจริง กับค้นหาความสมบูรณ์ก่อนทำจริง
5. เป็นการสร้างงานที่สมบูรณ์ในตัวและมองวัตถุประสงค์ของการวาดเส้นเป็น 3 ข้อ ได้แก่ บันทึกข้อเท็จจริงทางกายภาพ (ซึ่งได้อภิปรายเพิ่มในเรื่องข้อเท็จจริงกับความจริงในงานวาดเส้น) กระตุ้นและพัฒนาความคิด และสุดท้ายคือศึกษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

เอกสารเล่มสุดท้ายก่อนศตวรรษที่ 21 ที่จำต้องกล่าวถึงคือ งานค้นคว้าและเรียบเรียงของคลอเดีย เบ็ตตี้ และทีล ซาเล่ (Claudia Betti and Teel Sale) พิมพ์เป็นหนังสือชื่อ “A Contemporary Approach : Drawing” ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1980 หรือ พ.ศ. 2523 หนังสือเล่มนี้ได้รับการยอมรับอย่างมากในระดับนานาชาติได้รับการปรับปรุงและตีพิมพ์ซ้ำมาตลอดจนถึงปัจจุบัน พิมพ์ครั้งที่ 6 ในปี ค.ศ. 2007 เป็นรากฐานสำคัญในการศึกษาเรื่องงานวาดเส้นของนักวิชาการในชั้นหลัง ทั้งตะวันตกและไทย เพราะจัดความคิดและความรู้เรื่องงานวาดเส้นร่วมสมัยได้อย่างเป็นระบบ ผู้แต่งทั้งสองชี้แจงคำว่า ร่วมสมัย ในหนังสือ

เล่มนี้ มุ่งไปที่ 2 ประเด็น ประเด็นแรกคือ ความพยายามที่จะอธิบายวิธีการเรียนการสอนศิลปะการวาดเส้น ในมุมมองแบบที่ร่วมสมัยควรจะเป็น และประเด็นที่สองคือ ภาพตัวอย่างที่นำมาประกอบเนื้อหา ทั้งหมด 399 รูปเป็นผลงานในศตวรรษที่ 20 โดยส่วนมากสร้างขึ้นหลังทศวรรษที่ 1970 รวมถึงงานวาดเส้นชิ้นเยี่ยมที่จะเป็นตัวอย่างดีในการศึกษา เพื่อพยายามอธิบายความเป็นไปได้ในผลงานวาดเส้นที่เปิดกว้างขึ้นของศิลปินร่วมสมัย ทั้งในแง่ของสื่อ รูปแบบและการแสดงออกเนื้อหาแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนแรกเป็นการปูพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิดและนิยามของวาดเส้นร่วมสมัย โดยกล่าวว่าเป็นเรื่องซับซ้อนที่จะนิยามหรือแบ่งแยกประเภทได้ แต่ได้แบ่งประเภทงานวาดเส้นร่วมสมัย ตามแนวคิดปรัชญาการสร้างสรรค์งานว่าเป็น อัตวิสัยหรือภาวะวิสัย (Subjective or Opjective) ตามที่กล่าวไปแล้วในงานค้นคว้าเรียบเรียงของสุชาติ

ส่วนที่สอง เป็นการปูพื้นฐานความเข้าใจเรื่อง การมอง วิเคราะห์ ถ่ายทอด ท่าทางของรูปทรงคน ความสัมพันธ์ของทัศนธาตุต่างๆ เช่น พื้นที่ รูปร่าง ปริมาตร ค่าน้ำหนัก ประเภทของเส้น และพื้นผิว

ส่วนที่สาม อธิบายถึงมุมมองแบบร่วมสมัยที่เปิดกว้างไปจากขนบเดิม เป็นกุญแจสำคัญที่งานสร้างสรรค์วาดเส้นร่วมสมัยให้ความใส่ใจ เช่น ระนาบของภาพ (Picture Plane) แก่นเรื่องที่ถ่ายทอดซึ่งมีทั้งแก่นที่เป็นสากลและเฉพาะตัว รวมถึงวัสดุใหม่ และวิธีใหม่ในการใช้วัสดุ

ส่วนที่สี่ เป็นแนวทางการฝึกฝนงานวาดเส้น ผู้แต่งซึ่งเป็นอาจารย์สอนศิลปะได้วางแนวทางหรือโจทย์ให้ฝึกฝนได้อย่างน่าสนใจ (สงวนศรี ตรีเทพประติมา, 2555)

งานวิจัยต่างประเทศ

เบอร์ตัน (Burton,1981,2561- B) ทำการศึกษาเรื่องการใช้เส้น การจัดพื้นที่ และความหมายในการวาดภาพของเด็กอายุระหว่าง 8 - 15 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาการใช้เส้นลักษณะแรเงาในการวาดภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือนักเรียนในช่วงอายุดังกล่าวที่อาศัยอยู่ในบอสตัน โดยให้เด็กวาดภาพคนจากความทรงจำและว่าจากการสังเกต ซึ่งผู้วิจัยจะสัมภาษณ์เด็กเกี่ยวกับการใช้เส้นและความหมายของเส้นผลการศึกษาพบว่า การวาดเส้นทั้งสองลักษณะนี้สามารถแสดงลักษณะสามมิติได้เหมือนกัน ส่วนแนวคิดในการใช้เส้น การใช้พื้นที่ว่าง และสัดส่วน แสดงให้เห็นความต่างในการวาดภาพของเด็กแต่ละคน

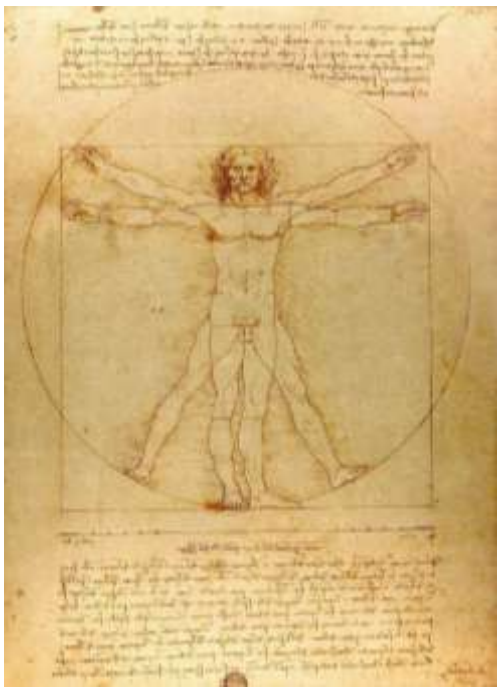
คอลเบิร์ท (Colbert,1984, หน้า 84 - 91) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ ความสัมพันธ์ของภาษาและความทรงจำของการวาดภาพที่ใช้ในการบรรยาย ” เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของเด็กในการวาดภาพและการใช้คำพูดในการบรรยาย และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการนำเสนอในรูปแบบของการบรรยายโดยการใช้การวาดภาพและการบรรยาย และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง การนำเสนอในรูปแบบของการบรรยาย โดยการใช้การวาดภาพ และการพูดบรรยาย นอกจากนี้ยังศึกษาความสามารถในการลำดับเหตุการณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา และก่อนประถมศึกษา ที่มีอายุ 3 – 10 ปี จำนวน 160 คน แบ่งเป็น 8 กลุ่มๆละ 20 คน โดยให้กลุ่มทดลองที่ 1 และ กลุ่มทดลองที่ 2 ศึกษาจาก Task Mode ว่าจะเป็นการอธิบายด้วยการวาดภาพหรืออธิบายด้วยการใช้คำพูด กลุ่มทดลองที่ 3 และกลุ่มทดลองที่ 4 ศึกษา Task Mode แบบกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 และ ศึกษาเรื่อง Mode Transfer ว่าจะมีการถ่ายทอดข้อมูลจากการวาดภาพไปเป็นคำพูดหรือจากคำพูดไปเป็นการวาดภาพ กลุ่มทดลองที่ 5,6,7,8 ศึกษาจาก Task Mode และ Mode Transfer รวมทั้งศึกษา Task Sequence คือผลของเรียงลำดับข้อมูล ความทรงจำว่าจะจำอะไรได้บ้าง โดยจะนำเสนอทางการวาดภาพและคำพูด หลังจากได้เห็นสิ่งของแล้ว 48 ชั่วโมง โดยให้เด็กดูรูปแบบจำลองสามมิติ และให้เด็กนำเสนอสิ่งนั้นออกมาโดยการวาดภาพหรืออธิบายด้วยคำพูดหรือทั้งสองอย่าง การทดลองกระทำในห้องเรียน สำหรับกลุ่มทดลองที่ให้อธิบายสิ่งของด้วยการวาดภาพ เด็กจะวาดภาพลงบนกระดาษสีขาวด้วยดินสอขนาด 8 ½ X 11 นิ้ว ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้

บรรยายสิ่งของด้วยการพูดก็จะบันทึกเสียงไว้ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้บรรยายสิ่งของด้วยการวาดภาพและการพูด จากความทรงจำนั้น จะกระทำอีกครั้งหลังการทดลองไปแล้ว 48 ชั่วโมงโดยไม่ต้องดูสิ่งของนั้นอีกและทำเหมือนเดิมทุกขั้นตอน หลังจากนั้นก็จะมีการประเมินผลตามรายการที่ได้กำหนดให้การวาดภาพและคำพูด รวม 59 ข้อ โดยผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ผลการทดลอง ปรากฏว่าความสามารถของเด็กในการอธิบายสิ่งของ ทั้งในรูปแบบของการวาดภาพและการใช้คำพูดเพิ่มตามอายุของเด็ก และเด็กสามารถบอกความแตกต่างของสิ่งของได้จากความทรงจำทั้งในรูปแบบของการวาดภาพและการบรรยายด้วยคำพูด

ทรอกเลอร์ (Trogler, 1981, 1915 - A) ได้วิจัยเรื่อง Children’ s Drawing of House on The Side Hill มีวัตถุประสงค์เพื่อการ พัฒนาการความเข้าใจเกี่ยวกับระยะในการวาดภาพของเด็กจากการใช้เส้นระนาบ เส้นแนวตั้ง และความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงของบ้านกับเนินเขา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาคือนักเรียนเกรด 1 เกรด 3 และเกรด 5 ในสหรัฐอเมริกาโดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เด็กกลุ่มแรกจัดให้มีส่วนร่วมในโปรแกรมเกี่ยวกับโครงสร้างของสถาปัตยกรรม ส่วนกลุ่มหลัง ได้รับการสอน โดยเน้นการใช้สื่อและเทคนิคทั่วไปทางศิลปะหลังจากทดลอง 10 สัปดาห์ ผลวิจัยพบว่าภาพวาดของเด็กกลุ่มแรกสามารถแสดงระยะรายละเอียดรอบๆบริเวณเนินเขารายละเอียดของสิ่งก่อสร้างได้ดีกว่ากลุ่มที่สอง

ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น

ผลงานของ เลโอนาร์โด ดา วินชี



ภาพที่ 2-2 ผลงานชื่อ Vitruvian Man สร้างผลงานในปี ค.ศ.1490
ขนาด 34.6 cm × 25.5 ซม. สื่อที่ใช้ Pen and ink with wash over metalpoint on paper
(wikipedia.org/wiki/Vitruvian_Man, n.d.)

สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีเลียนแบบนิยม

ภาพที่ 2-3 ผลงานชื่อ The Virgin and Child with St. Anne and St. John the Baptist
สร้างผลงานประมาณปี ค.ศ.1499-ค.ศ.1500 ขนาด 142 X 105 ซม.
สื่อที่ใช้ ถ่าน, ชอล์คดำขาวบนกระดาษสี
(wikipedia.org/wiki/The_Virgin_and_Child_with_St_Anne_and_St_John_the_Baptist , n.d.)

ภาพที่ 2-4 ผลงานชื่อ Portrait of Isabella d'Este สร้างผลงานประมาณปี ค.ศ.1499-ค.ศ.1500
ขนาด 2 ฟุต 1 นิ้ว X 1 ฟุต 6 นิ้ว สื่อที่ใช้ ชอล์ค (wikipedia.org/wiki/Isabella_d%27Este , n.d.)
สรุปได้ว่า 2 ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีเลียนแบบนิยม

ภาพที่ 2-5 ผลงานชื่อ ภาพวาดตนเอง สร้างผลงานประมาณปี ค.ศ.1512 - 1515
ขนาด 34.6 × 25.5 ซม.สื่อที่ใช้ สีชอล์ก
ที่มาของภาพ (wikipedia.org/wiki เลโอนาร์ โด ดา วินชี, ม.ป.ป.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีเลียนแบบนิยม

ผลงานของ วินเซนต์ แวนโก๊ะ

ภาพที่ 2-6 ผลงานชื่อ Orphan Man with Top Hat สร้างผลงานในปี ค.ศ.1882
ขนาด 9 X 16 นิ้ว
(allposters.com/-sp/ Orphan-Man-with-Top-Hat.html , n.d.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีเลียนแบบนิยม

ภาพที่ 2-7 ผลงานชื่อ Bridge near the Schenkweg สร้างผลงานในปี ค.ศ.1882
ขนาด 50 X 82.8 ซม. สื่อที่ใช้ Pencil
(vangoghgallery.com/catalog/Drawing/822/ Bridge-near-the-Schenkweg.html, n.d.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีเลียนแบบนิยม

ภาพที่ 2-8 ผลงานชื่อ Landscape in Stormy Weather สร้างผลงานในปี ค.ศ.1885
ขนาด 60 X 48 ซม.
สื่อที่ใช้ Black chalk, heightened with white chalk, on light grey-blue laid paper (vangoghgallery.com, n.d.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีเลียนแบบนิยม

ภาพที่ 2-9 ผลงานชื่อ Cottages with a Woman Working in the Foreground
สร้างผลงานในปี ค.ศ.1890 ขนาด 47X62 ซม.
สื่อที่ใช้ Pencil, pen (www.vangoghgallery.com, n.d.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีรูปทรงนิยม

ผลงานของ ปาโบล ปิกัสโซ

ภาพที่ 2-10 ผลงานชื่อ Portrait de Françoise สร้างผลงานในปี ค.ศ.1946
ขนาด 66 X 50 ซม.
สื่อที่ใช้ ดินสอบนกระดาษ (pablo-ruiz-picasso.net/work-210.php, n.d.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีรูปทรงนิยม

ภาพที่ 2-11 ผลงานชื่อ Standing Female Nude สร้างผลงานในปี ค.ศ.1910
ขนาด 48.3ซม. x 31.4 ซม.สื่อที่ใช้ ดินสอบนกระดาษ
(metmuseum.org/toah/works-of-art/49.70.34/, n.d.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีรูปทรงนิยม

ภาพที่ 2-12 ผลงานชื่อ Head of crying woman ขนาด 47.9 x 60.0 ซม.
(wikiart.org/en/pablo-picasso/head -of-crying-woman, n.d.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีรูปทรงนิยม และอารมณ์นิยม

ภาพที่ 2-13 ผลงานชื่อ Niko Pirosmani ขนาด 19.3ซม.X30.0 ซม.
สร้างผลงานในปี ค.ศ.1972
(wikiart.org/en/pablo-picasso/ Niko Pirosmani-1972, n.d.)
สรุปได้ว่า ภาพนี้จัดอยู่ใน ทฤษฎีรูปทรงนิยม และอารมณ์นิยม

สรุปบทที่ 2

จาการศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยและผลงานวาดเส้นเพื่อเป็นฐานข้อมูลเชิงวิชาการ การสืบเสาะแสวงหาข้อมูลและอ่านอย่างใคร่ครวญลุ่มลึก ตามข้อประเด็นที่ผู้วิจัยได้จัดเพื่อให้สอดคล้องตาม คำสำคัญจากหัวข้อการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ในครั้งนี้ทั้งเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากกระบวนการดังกล่าวที่ใช้ระยะเวลามากพอสมควรผ่านการกลั่นกรอง ปรับปรุงคัดสรรและสรุปทำให้ได้เห็นในมิติใหม่ๆ เช่น จากแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ตลอดทั้งวิธีการเชิงพหุคูณจากเดิมผู้วิจัยใช้เพียงการปฏิบัติวาดเส้นอาจเรียกว่าในเชิงเดี่ยวเป็นสำคัญคือมักยึดการวาดเส้นจำนวนมากเป็นแกนสำคัญ(ความเชื่อเดิม) และเมื่อกระบวนการการวิจัยได้เข้มข้นขึ้นทั้งผู้วิจัยได้พัฒนายกระดับสร้างวินัย(ความเชื่อใหม่) ท้ายสุดได้เห็นสิ่งใหม่คือ การวิจัยสร้างสรรค์หากเราอ่านฐานข้อมูลเชิงวิชาการแนวคิด ทฤษฎี ปรัชญา หลักการที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมในระดับที่สามารถรวบรวมกลั่นสกัดสรุปจะกลายเป็นแก่นสาระแห่งคุณค่าความหมายและประกอบกับการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นไปพร้อมๆกัน(การส่องแสงสว่างชี้ทางด้วยหลักการเปิดท่าฉลาด สร้างสรรค์ตอบโจทย์ได้อย่างมีวิชาการประยุกต์แนวทางใหม่ๆได้ไม่ติดตัน)อันจะเป็นฐานสำคัญสู่การตั้งต้นเพื่อมุ่งสู่ที่หมายตามวัตถุประสงค์อันจะนำสู่การเติบโตก่อรูปการสร้างสรรค์เชิงความคิดความรู้เกิดปัญญาอันเป็นสิ่งที่จะสร้างพลังความเข้มแข็งในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ มีขั้นตอนรายละเอียดในการศึกษาและสร้างผลงานตามลำดับดังนี้

1. บุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ

โดยการวาดเส้นหรือลากเส้นบนพื้นระนาบของรูปร่างหรือรูปทรงต่างๆตามเนื้อหาเฉพาะ ในการวิจัยนี้ เป็นการบุกเบิกมุ่งมั่นเกี่ยวกับการวาดเส้นแสวงหาริเริ่มเพื่อทำเป็นคนแรกด้วยวิธีการปฏิบัติพหุคูณ ซึ่งมีทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้วิจัยเอง หรือ การเรียนรู้ตามแนวคิด ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (Empiricism) ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) สนับสนุน ในการค้นหาสัญญาณเชิงนัยของรูปหมายถึงการปฏิบัติด้วยเทคนิควิธีการวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพที่เกิดขึ้นด้วยวิธีพลิกแพลงมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก มีการซ้อนทับกลับไปมาแบบซ้ำๆ ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สร้างความรู้หรือความหมายของสิ่งที่รับรู้ขึ้นมาด้วยตัวเอง เพื่อสร้างอัตลักษณ์ จากการสรุปด้วยการจัดกลุ่มตามเนื้อหา และทำการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ คุณค่าเฉพาะของผลงานวาดเส้นของผู้วิจัยที่มีความโดดเด่นชัดเจนเฉพาะตนในการวิจัยนี้

ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหาของภาพวาดเส้นเฉพาะ ภาพทิวทัศน์ ภาพคน และภาพกึ่งนามธรรม
2. เทคนิควิธีการที่ใช้คือ การวาดเส้นแบบพหุคูณ จำนวน 1,000 ภาพ
3. สื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

3. จำนวนภาพที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จากภาพผลงานวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพ และผู้วิจัยเลือกใช้เฉพาะภาพผลงานวาดเส้นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 ภาพ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดหน่วยตัวอย่างขึ้นเอง เพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้นซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบสร้างแบบการเลือกผลงานวาดเส้น โดยผ่านการตรวจหาค่าความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำมาใช้ในการเลือกผลงานวาดเส้น

แบบการเลือกผลงานวาดเส้น เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพิจารณาภาพ ตามคุณสมบัติดังนี้

1. คุณสมบัติด้านรูปแบบ (Formal Properties) คือคุณสมบัติที่เกิดจากการผสมผสานขององค์ประกอบในงานศิลปะ ได้แก่ จังหวะ ลีลา สัดส่วน ความสมดุล ฯลฯ
2. คุณสมบัติด้านการแสดงออก (Expressive Properties) คือคุณสมบัติที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงาน ได้แก่ ความรู้สึกสงบ สดชื่น ลึกลับ ฯลฯ
3. คุณสมบัติด้านเทคนิควิธีการ (Technical Properties) คือคุณสมบัติที่แสดงให้เห็นถึงเทคนิควิธีการที่ปรากฏในผลงานอย่างชัดเจน เช่น เทคนิควาดเส้นแบบใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวดิ่ง เส้นแนวนอน เส้นผสมผสาน ฯลฯ

4. คุณสมบัติด้านสุนทรียะ (Aesthetic Fungtion of Work of Art) คุณสมบัติที่ผลงานศิลปะนั้นสนองความต้องการ ความมุ่งหมายที่จะแสดงออก หรือความคิดเห็นทัศนคติของผู้สร้างเกี่ยวกับความงาม (อ้อยทิพย์ พลศรี,2533 หน้า, 105 – 106)

จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทตามสัดส่วนผลงานวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพ และได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นตามตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 – 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก

รายการ	ประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น			รวม
	1 สื่อจากความคุ้นชิน	2 สื่อประเภทTablet และ Smartphone	3 สื่อจากความคุ้นชิน ประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone	
จำนวนผลงานวาดเส้น	500	250	250	1,000
สัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้ 1 : 5	500/5 = 100	250/5 = 50	250/5 = 50	200
จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นในขั้นที่ 1 (เพื่อเป็นฐานข้อมูลสู่ขั้นที่ 2)	100	50	50	200

ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทตามสัดส่วนจาก ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้น จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทเพื่อเป็นฐานข้อมูลสู่ ขั้นที่ 2 ด้วยวิธีจับฉลากซึ่งหน่วยตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นใน ขั้นที่ 1 มีโอกาสถูกเลือกเท่าๆกันตามตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 – 2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย

รายการ	ประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น			รวม
	1 สื่อจากความคุ้นชิน	2 สื่อประเภทTablet และ Smartphone	3 สื่อจากความคุ้นชิน ประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone	
จำนวนผลงานวาดเส้นในขั้นที่ 1	100	50	50	200
สัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้ 1 : 5	100/5 = 20	50/5 = 10	50/5 = 10	40
จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นในขั้นที่ 2	20	10	10	40

ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วาดเส้น: บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณจำนวน 1,000 ภาพ และผู้วิจัยเลือกใช้เฉพาะภาพผลงานวาดเส้นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 ภาพ โดยมีขั้นตอนดังนี้คือ

ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดหน่วยตัวอย่างขึ้นเองจากผลงานวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพ ด้วยสื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 500 ภาพ
2. สื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 250 ภาพ
3. สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 250 ภาพ

เพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้นซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบสร้างแบบการเลือกผลงานวาดเส้น โดยผ่านการตรวจหาค่าความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำมาใช้ในการเลือกผลงานวาดเส้น จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภท ตามสัดส่วนประเภทละ 1 : 5 และได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น ใน ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก รวมจำนวน 200 ภาพ แยกตามประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นดังนี้

1. สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 100 ภาพ
2. สื่อประเภทTablet และ Smartphone จำนวน 50 ภาพ
3. สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 50 ภาพ

เพื่อเป็นฐานข้อมูลสู่ ขั้นที่ 2 โดยการใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) ต่อไป

ขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทตามสัดส่วนตามสัดส่วนประเภทละ 1 : 5 จาก ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้น จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทเพื่อเป็นฐานข้อมูลสู่ ขั้นที่ 2 ด้วยวิธีจับฉลากซึ่งหน่วยตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นใน ขั้นที่ 1 มีโอกาสถูกเลือกเท่าๆกัน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างรวมจำนวน 40 ภาพ แยกตามประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นดังนี้

1. สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 20 ภาพ
2. สื่อประเภทTablet และ Smartphone จำนวน 10 ภาพ
3. สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ภาพ

ในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นประกอบด้วยเนื้อหาเฉพาะดังนี้

1. ภาพทิวทัศน์
2. ภาพคน
3. ภาพกึ่งนามธรรม

สื่อที่ใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ผู้วิจัย จะวิเคราะห์ เฉพาะผลงานวาดเส้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นในขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 40 ภาพ นี้เพื่อถอดรหัส หาค่าความหมายเชิงอัตลักษณ์บางประการ (ทำเป็นตาราง) เพื่อสังเคราะห์ประกอบสร้างอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของผลงานวาดเส้น

เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม
2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม
3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการแสดงออก
2. ด้านเทคนิควิธีการ
3. ด้านสุนทรียะ

2 . การวิเคราะห์การวาดเส้น

ผู้วิจัย จะวิเคราะห์ เฉพาะผลงานวาดเส้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นในขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 40 ภาพ ดังนี้

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน

เลือกภาพผลงานวาดเส้นที่สร้างจากสื่อจากความคุ้นชินทั่วไป เช่น ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก บนกระดาษ จำนวน 20 ภาพ จัดกลุ่มตามเนื้อหาและทำการ วิเคราะห์ เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีดังนี้

ตาราง 3 - 3 จำนวนร้อยละของ ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชิน

ลำดับที่	ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ	เนื้อหาชุดที่ 1 ทิวทัศน์	เนื้อหาชุดที่ 2 คน	เนื้อหาชุดที่ 3 กึ่งนามธรรม	รวม	ร้อยละ
1	ทฤษฎีเลียนแบบนิยม	15	3	0	18	90
2	ทฤษฎีอารมณ์นิยม	13	3	0	16	80
3	ทฤษฎีรูปทรงนิยม	11	3	0	14	70

จากตาราง 3 พบทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ทฤษฎีเลียนแบบนิยม มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมาคือ ทฤษฎีอารมณ์นิยมคิดเป็นร้อยละ 80 และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 70

เนื่องจากผู้วิจัยมีฐานความรู้ด้านศิลปะจากในเบื้องต้นได้รับการศึกษาจากสถาบันต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ศิลปะนั้นมีลำดับการเรียนรู้โดยทั่วไปจะเริ่มด้วยการเรียนรู้ในบริบทแวดล้อมใกล้ตัวในส่วนที่เป็นของจริงเห็นจริงตามที่ปรากฏทั้งที่อยู่ในธรรมชาติและในส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นเองทั้งผู้วิจัยมีความสนใจในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมในเชิงมิติมุมมองในความรู้สึกในความงามด้วยการถ่ายทอดบันทึกปรากฏการณ์ต่างๆจึงมีแนวโน้มที่ผู้วิจัยเลือกทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น จำนวนและร้อยละลดหลั่นกันตามข้อมูลจากตาราง

ตาราง 3 - 4 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 1. ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชิน

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N = 20	ร้อยละ
1	สงบ	15	75
2	สดชื่น	13	65
3	ไหลเลื้อย	9	45
4	ลึกลับ	3	15
5	ซับซ้อน	4	20
6	แปลกใหม่	2	10
7	รุกราน	0	0
8	ถอยร่น	0	0
9	ย้อนแย้ง	16	80
10	ไหวพลิ้ว	13	65
11	ผลักดึง	16	80
12	พุ่งทะยาน	18	90
13	ประกายระยิบระยับ	9	45
14	เคลื่อนไหวรวดเร็ว	19	95
15	เคลื่อนไหวช้าๆ	16	80
16	ล่องลอย	13	65
17	โหยหวน	0	0
18	น่าสะพรึงกลัว	0	0
19	ปั่นป่วน	7	35
20	อึดอัด	1	5
21	ทึบตัน กระด้าง	1	5
22	มั่นคงแข็งแกร่ง	20	100
23	ร้อนแรง	1	5
24	มีพลัง	6	30

จากตาราง 4 พบการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และอึดอัด ทึบตัน กระด้าง และ ร้อนแรง มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 5

ตาราง 3 - 5 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชิน

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N = 20	ร้อยละ
1	เส้นโค้ง	20	100
2	เส้นคดไปคดมา	14	70
3	เส้นเฉียง	20	100
4	เส้นแนวนอน	20	100
5	เส้นแนวดิ่ง	20	100
6	เส้นแบบผสม	20	100
7	เส้นแบบสั้นๆ	20	100
8	เส้นแบบยาวพอประมาณ	19	95
9	เส้นแบบยาวมาก	15	75
10	เส้นมีความกว้างกว่าปกติ	0	0
11	เส้นมีน้ำหนักเบา	18	90
12	เส้นมีน้ำหนักปานกลาง	20	100
13	เส้นมีน้ำหนักมาก	20	100
14	เส้นมีมิติหลากหลาย	4	20
15	เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ	19	95
16	เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ	20	100
17	เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ	20	100
18	เส้นแสดงออกแบบกึ่งสัมผัส	7	35
19	เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน	20	100
20	เส้นแบบขัดแย้งกัน	20	100
21	เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ	5	25
22	เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา	20	100
23	เส้นเชิงนัย	0	0
24	เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน	0	0

จากตาราง 5 พบการแสดงออกด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบผสม เส้นแบบสั้นๆ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน เส้นแบบขัดแย้งกัน และเส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา จำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแบบยาวพอประมาณ และ เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 95 และเส้นมีมิติหลากหลาย มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 20

ตาราง 3 - 6 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 3. ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชิน

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =20	ร้อยละ
1	ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม	20	100
2	ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ	20	100
3	ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น	20	100
4	ความงามที่ปรากฏในสี	11	55
5	ความงามที่ปรากฏในแสงเงา	20	100
6	ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ	20	100
7	ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ	18	90
8	ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ	12	60
9	ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ	20	100
10	ความงามที่ปรากฏในความสงบ เย็น	9	45
11	ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์	7	35
12	ความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ	12	60
13	ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ	20	100
14	ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา	19	95
15	ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน	20	100
16	ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว	14	70
17	ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ	1	5
18	ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่	3	15
19	ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด	20	100
20	ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน	7	35

จากตาราง 6 พบด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา คิดเป็นร้อยละ 95 และ ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 5

ภาพผลงานวาดเส้น ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 20 ภาพ

ภาพที่ 3-1 " หมู่บ้านเล็กๆข้างถนน บ้านคลองปอ "ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-2 " คลองหินตั้งบริเวณทุ่งนาบ้านหนองจาน "ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-3 " หอนาฬิกาอำเภออรัญประเทศ "ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 255

ภาพที่ 3-4 " บรรยากาศริมทุ่งนา "ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-5 " เพื่อนรักกลางสนาม "ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-6 " ยังพอมีน้ำใสๆในทุ่งนา "ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-7 " คอกวัวเล็กๆริมถนน " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-8 " ศาลาพักใจ " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-9 " จอดรอที่ริมน้ำ " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-10 " ริมสระน้ำใสร่มไม้อากาศเย็นสบาย " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-11 " บันทึกความประทับใจในเสน่ห์ฤดูแล้ง " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2557

ภาพที่ 3-12 " เมฆลอยเหนือหมู่บ้านเล็กๆที่เชิงเขาริมอ่างเก็บน้ำ " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2557

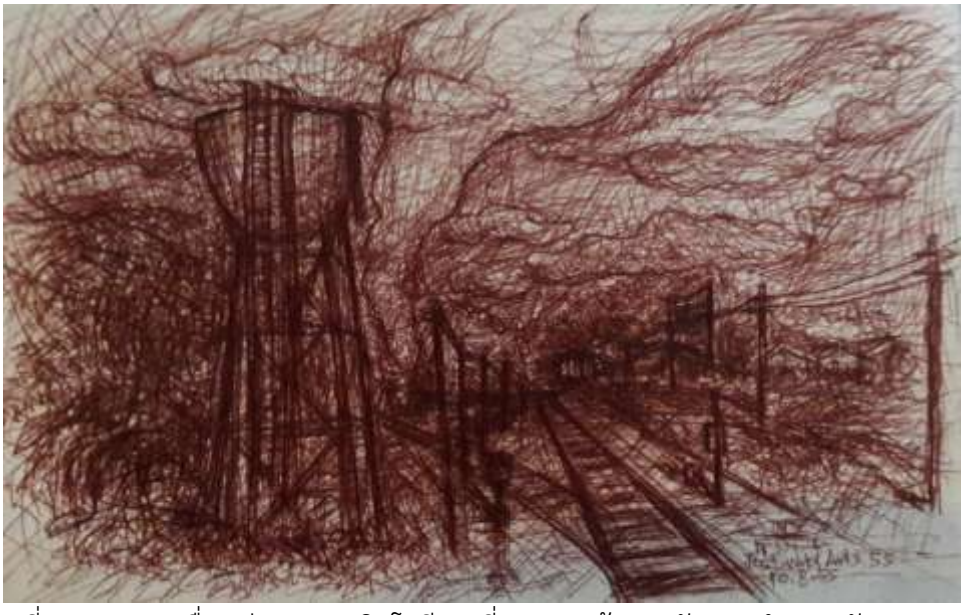
ภาพที่ 3-13 " กระท่อมและทุ่งนาในบรรยากาศฤดูฝน " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2557

ภาพที่ 3-14 " ลำคลองผ่านสวน " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้นปากกาบนกระดาษ 2557

ภาพที่ 3-15 " ลำคลองไหลเอื่อยๆผ่านทุ่งนา " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2557

ภาพที่ 3-16 " ลูกสาว " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-17 " ลูกศิษย์ " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555



ภาพที่ 3-18 " จากเรื่องเล่าสงครามอินโดจีน : ที่ชายแดนด้านตะวันออกอำเภออรัญประเทศ "
ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-19 " แนวไพร 1 " ขนาด 18.05 x 26.05 ซม.วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ 2555

ภาพที่ 3-20 " พลังความคิด " ขนาด 16.05 x 21 ซม.วาดเส้น ดินสออีอีบนกระดาษ 2556

ประเภทที่ 2 สื่อประเภท Tablet และ Smartphone

จากแนวทางการทำอย่างมากมายมหาศาลตามวิธีการปฏิบัติพหุคูณ และสรุปสร้างความเข้าใจจากการเลือกภาพผลงานวาดเส้นจำนวน 10 ภาพ จัดกลุ่มตามเนื้อหาและทำการวิเคราะห์ เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีดังนี้

ตาราง 3 - 7 จำนวนร้อยละของทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ลำดับที่	ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ	เนื้อหาชุดที่ 1 ทิวทัศน์	เนื้อหาชุดที่ 2 คน	เนื้อหาชุดที่ 3 กึ่งนามธรรม	รวม	ร้อยละ
1	ทฤษฎีเลียนแบบนิยม	3	4	0	7	70
2	ทฤษฎีอารมณ์นิยม	2	6	0	8	80
3	ทฤษฎีรูปทรงนิยม	2	5	0	7	70

จากตาราง 7 พบว่าทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ทฤษฎีอารมณ์นิยม มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือทฤษฎีเลียนแบบนิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม คิดเป็นร้อยละ 70

เนื่องจากความต่อเนื่องจากประเภทที่ 1 จากการที่ผู้วิจัยได้มุ่งมั่นวาดเส้นอย่างมากมายมหาศาลด้วยสื่อจากความคุ้นชิน ทั่วไป เช่น ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก บนกระดาษนั้น และเปลี่ยนผ่านสู่ประเภทที่ 2 พร้อมด้วยในท่ามกลางกระแสการนิยมใช้สื่อทางเทคโนโลยีของผู้คนในสังคมในการสื่อสาร แม้ในหน่วยงานสถาบันการศึกษาต่างๆ นักเรียน นิสิต นักศึกษา ทั้งบุคลากรต่างนิยมใช้ด้วยเช่นกัน

เพื่อเป็นการเชื่อมโยงกับสื่อทางเทคโนโลยีอันเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนี้ ผู้วิจัยจึงบุกเบิกนำสื่อประเภท Tablet และ Smartphone มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น จนเกิดทักษะความชำนาญสามารถควบคุมการใช้สื่อประเภทนี้ได้เป็นอย่างดีทำให้มองเห็นมิติหลากหลายในการริเริ่มสร้างสรรค์ พลิกแพลงจึงมีแนวโน้มที่ผู้วิจัยเลือกทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น จำนวนและร้อยละ ลดหลั่นกันตามข้อมูลจากตาราง

ตาราง 3 - 8 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 1. ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N = 10	ร้อยละ
1	สงบ	5	50
2	สดชื่น	3	30
3	ไหลเลื้อย	7	70
4	ลึกลับ	5	50
5	ซับซ้อน	5	50
6	แปลกใหม่	7	70
7	รุกราน	0	0
8	ถอยร่น	0	0
9	ย้อนแย้ง	6	60
10	ไหวพลิ้ว	0	0
11	ผลักดึง	6	60
12	พุ่งทะยาน	5	50
13	ประกายระยิบระยับ	7	70
14	เคลื่อนไหวรวดเร็ว	9	90
15	เคลื่อนไหวช้าๆ	9	90
16	ล่องลอย	2	20
17	โหยหวน	2	20
18	น่าสะพรึงกลัว	3	30
19	ปั่นป่วน	3	30
20	อึดอัด	0	0
21	ทึบตัน กระด้าง	0	0
22	มั่นคงแข็งแกร่ง	9	90
23	ร้อนแรง	1	10
24	มีพลัง	5	50

จากตาราง 8 พบ การแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว เคลื่อนไหวช้าๆ และ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมาคือ ไหลเลื้อย แปลกใหม่ และ ประกายระยิบระยับ คิดเป็นร้อยละ 70 และ ร้อนแรง มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 10

ตาราง 3 - 9 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N = 10	ร้อยละ
1	เส้นโค้ง	10	100
2	เส้นคดไปคดมา	8	80
3	เส้นเฉียง	10	100
4	เส้นแนวนอน	9	90
5	เส้นแนวดิ่ง	10	100
6	เส้นแบบผสม	8	80
7	เส้นแบบสั้นๆ	10	100
8	เส้นแบบยาวพอประมาณ	10	100
9	เส้นแบบยาวมาก	4	40
10	เส้นมีความกว้างกว่าปกติ	8	80
11	เส้นมีน้ำหนักเบา	8	80
12	เส้นมีน้ำหนักปานกลาง	9	90
13	เส้นมีน้ำหนักมาก	10	100
14	เส้นมีมิติหลากหลาย	9	90
15	เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ	10	100
16	เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ	7	70
17	เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ	10	100
18	เส้นแสดงออกแบบกึ่งสัมผัส	6	60
19	เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน	10	100
20	เส้นแบบขัดแย้งกัน	7	70
21	เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ	7	70
22	เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา	7	70
23	เส้นเชิงนัย	8	80
24	เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน	8	80

จากตาราง 9 พบการแสดงออก ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน จำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และ เส้นมีมิติหลากหลายคิดเป็นร้อยละ 90 และเส้นแบบยาวมาก มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 40

ตาราง 3 - 10 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 3. ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N = 10	ร้อยละ
1	ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม	10	100
2	ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ	10	100
3	ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น	8	80
4	ความงามที่ปรากฏในสี	10	100
5	ความงามที่ปรากฏในแสงเงา	10	100
6	ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ	9	90
7	ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ	10	100
8	ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ	9	90
9	ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ	10	100
10	ความงามที่ปรากฏในความสงบ เย็น	3	30
11	ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์	2	20
12	ความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ	4	40
13	ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ	9	90
14	ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา	9	90
15	ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน	10	100
16	ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว	9	90
17	ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ	3	30
18	ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่	3	30
19	ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด	10	100
20	ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน	9	90

จากตาราง 10 พบด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว และ ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน คิดเป็นร้อยละ 90 และ ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์ มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 20

ภาพผลงานวาดเส้น ประเภทที่ 2 สื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ภาพ

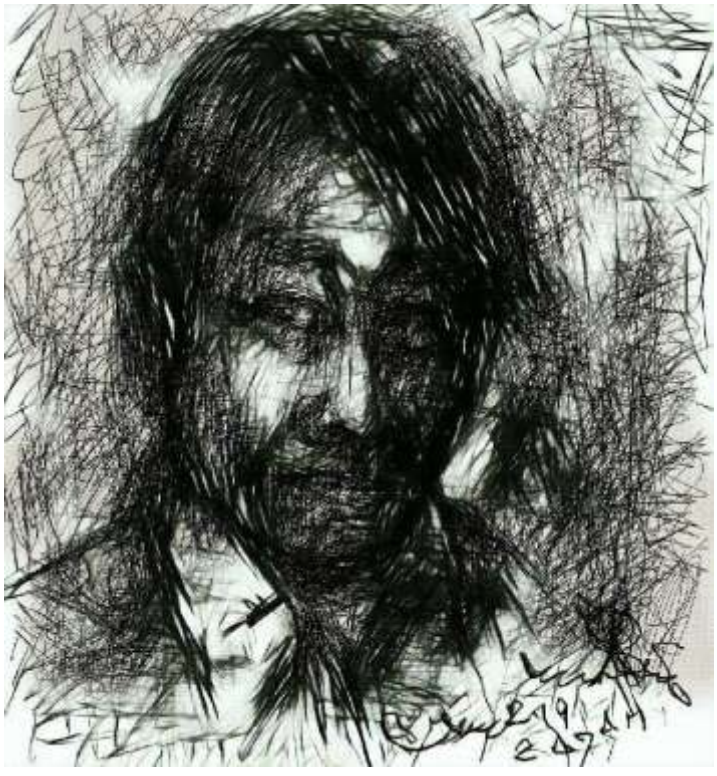
ภาพที่ 3-21 " บ้านหลังเล็กริมคลอง " ขนาด 16.05 x 21 ซม.วาดเส้นบน Tablet 2557

ภาพที่ 3-22 " ความรักความอบอุ่นที่หมู่บ้านหลังป่า " ขนาด 16.05 x 21 ซม.
วาดเส้นบน Tablet 2557

ภาพที่ 3-23 " หมู่บ้านกลางป่าท่ามกลางฤดูหนาว " ขนาด 16.05 x 21 ซม.วาดเส้นบน Tablet 2557

ภาพที่ 3-24 " ภาพคน 1 " ขนาด 17 x 17 ซม.วาดเส้นบน Tablet 2560

ภาพที่ 3-25 " ภาพเหมือนตนเอง 2 " ขนาด 17 x 17.05 ซม.วาดเส้นบน Tablet 2560



ภาพที่ 3-26 " ภาพเหมือนตนเอง 3 " ขนาด 17 x 17 ซม.วาดเส้นบน Tablet 2560

ภาพที่ 3-27 " คน " ขนาด 17 x 21 ซม.วาดเส้นบน Tablet 2558

ภาพที่ 3-28 " คืนหลอนกลางป่า " ขนาด 17 x 17 ซม.วาดเส้นบน Tablet 2559

ภาพที่ 3-29 " หลับลึกในศตวรรษที่ 21 " ขนาด 17 x 17 ซม.วาดเส้นบน Tablet 2559

ภาพที่ 3-30 " ผู้ดูแล " ขนาด 17 x 17.05 ซม.วาดเส้นบน Tablet และ Smartphone 2559

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

จากแนวทางการทำอย่างมากมายมหาศาลตามวิธีการปฏิบัติพหุคูณ และสรุปสร้างความเข้าใจจากการเลือกภาพผลงานวาดเส้นจำนวน 10 ภาพ จัดกลุ่มตามเนื้อหาและทำการ วิเคราะห์ เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีดังนี้

ตาราง 3 - 11 จำนวนร้อยละของทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นด้วยสื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ลำดับที่	ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ	เนื้อหาชุดที่ 1 ทิวทัศน์	เนื้อหาชุดที่ 2 คน	เนื้อหาชุดที่ 3 กึ่งนามธรรม	รวม	ร้อยละ
1	ทฤษฎีเลียนแบบนิยม	3	4	0	7	70
2	ทฤษฎีอารมณ์นิยม	3	6	1	10	100
3	ทฤษฎีรูปทรงนิยม	3	6	1	10	100

จากตาราง 11 พบทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือทฤษฎีเลียนแบบนิยมคิดเป็นร้อยละ70

เนื่องจากความต่อเนื่องจากประเภทที่ 2 จากการที่ผู้วิจัยได้มุ่งมั่นวาดเส้นอย่างมากมายมหาศาล ด้วยสื่อประเภท Tablet และ Smartphone ประเภทที่ 3 ซึ่งเป็นช่วงแห่งการผสมผสานสื่อจากความคุ้นชินทั่วไป เช่น ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก บนกระดาษนั้นประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone นับเป็นการกระตุ้นท้าทายให้เกิดมิติมุมมองใหม่ๆในการมุ่งมั่นเพื่อกล้าสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นได้แปลกแตกต่างสังเคราะห์ให้เกิดรูปทรงใหม่ๆ ตัด ต่อ แต่ง เติม หรือ ลด สกัด ตัด ทอน ได้เกิดภาพลักษณ์ใหม่ๆสร้างความต่างสู่การเปิดมุมมองเริ่มห่างจากความคุ้นชินซ้ำๆก่อให้เกิดการทดลองอย่างมากมาย จึงมีแนวโน้มที่ผู้วิจัยเลือกทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจำนวนและร้อยละ ลดหลั่นกันตามข้อมูลจากตาราง

ตาราง 3 - 12 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 1. ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N = 10	ร้อยละ
1	สงบ	3	30
2	สดชื่น	0	0
3	ไหลเลื้อย	8	80
4	ลึกลับ	9	90
5	ซับซ้อน	7	70
6	แปลกใหม่	10	100
7	รุกราน	6	60
8	ถอยร่น	5	50
9	ย้อนแย้ง	8	80
10	ไหวพลิ้ว	4	40
11	ผลักดึง	9	90
12	พุ่งทะยาน	4	40
13	ประกายระยิบระยับ	10	100
14	เคลื่อนไหวรวดเร็ว	10	100
15	เคลื่อนไหวช้าๆ	10	100
16	ล่องลอย	4	40
17	โหยหวน	1	10
18	น่าสะพรึงกลัว	6	60
19	ปั่นป่วน	4	40
20	อึดอัด	3	30
21	ทึบตัน กระด้าง	5	50
22	มั่นคงแข็งแกร่ง	10	100
23	ร้อนแรง	4	40
24	มีพลัง	8	80

จากตาราง 12 พบ การแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ แปลกใหม่ ประกายระยิบระยับ เคลื่อนไหวรวดเร็ว เคลื่อนไหวช้าๆ และ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ลึกลับ และ ผลักดึง คิดเป็นร้อยละ 90 และ โหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 10

ตาราง 3 – 13 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N = 10	ร้อยละ
1	เส้นโค้ง	10	100
2	เส้นคดไปคดมา	7	70
3	เส้นเฉียง	10	100
4	เส้นแนวนอน	10	100
5	เส้นแนวดิ่ง	9	90
6	เส้นแบบผสม	9	90
7	เส้นแบบสั้นๆ	9	90
8	เส้นแบบยาวพอประมาณ	10	100
9	เส้นแบบยาวมาก	9	90
10	เส้นมีความกว้างกว่าปกติ	9	90
11	เส้นมีน้ำหนักเบา	10	100
12	เส้นมีน้ำหนักปานกลาง	10	100
13	เส้นมีน้ำหนักมาก	10	100
14	เส้นมีมิติหลากหลาย	10	100
15	เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ	10	100
16	เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ	8	80
17	เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ	10	100
18	เส้นแสดงออกแบบกึ่งสัมผัส	8	80
19	เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน	10	100
20	เส้นแบบขัดแย้งกัน	8	80
21	เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ	10	100
22	เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา	6	60
23	เส้นเชิงนัย	9	90
24	เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน	6	60

จากตาราง 13 พบการแสดงออก ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักเบา เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นมีมิติหลากหลาย เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน และเส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ จำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และ เส้นมีมิติหลากหลายคิดเป็นร้อยละ 90 และเส้นแบบยาวมาก มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 40

ตาราง 3 – 14 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 3. ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

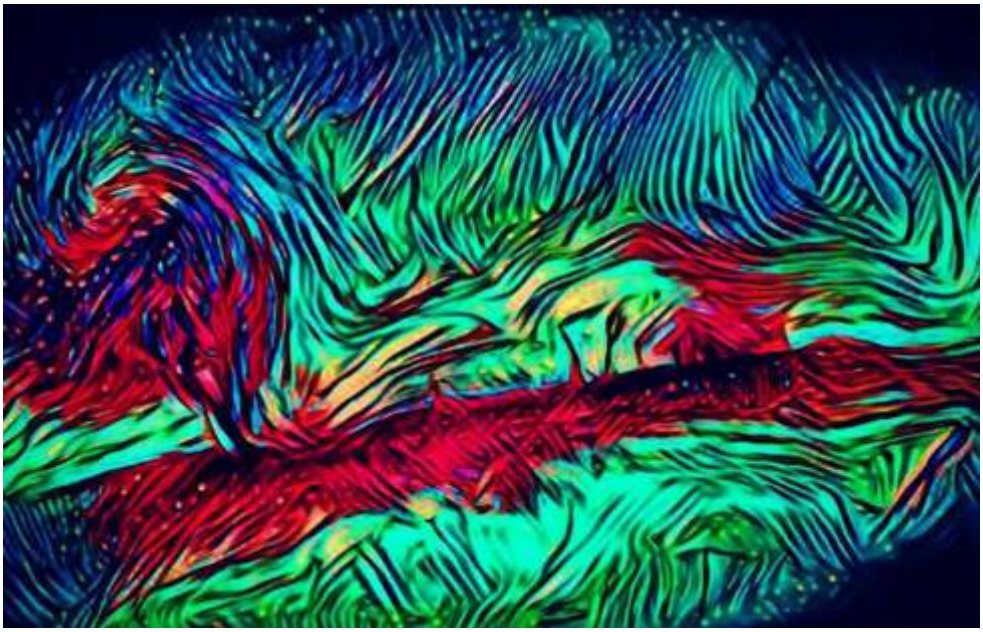
ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =10	ร้อยละ
1	ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม	10	100
2	ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ	10	100
3	ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น	10	100
4	ความงามที่ปรากฏในสี	10	100
5	ความงามที่ปรากฏในแสงเงา	10	100
6	ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ	10	100
7	ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ	10	100
8	ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ	10	100
9	ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ	10	100
10	ความงามที่ปรากฏในความสงบ เย็น	2	20
11	ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์	2	20
12	ความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ	3	30
13	ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ	9	90
14	ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา	10	100
15	ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน	10	100
16	ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว	10	100
17	ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ	6	60
18	ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่	2	20
19	ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด	10	100
20	ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน	10	100

จากตาราง 14 พบด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด และความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ คิดเป็นร้อยละ 90 และ ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 20

ภาพผลงานวาดเส้น ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ภาพ

ภาพที่ 3-31 “ รุ่งอรุณ “ขนาด 17 x 21 ซม.วาดเส้นปากกาบนกระดาษ ประยุกต์บนTablet 2559

ภาพที่ 3-32 “ เด็กหญิง “ ขนาด 17 x 17.05 ซม.วาดเส้น ดินสออีอีบนกระดาษ ประยุกต์บน Smartphone 2560



ภาพที่ 3-33 “ คืนฝนดาวตก “ ขนาด 17 x 21 ซม.วาดเส้น ดินสอบนกระดาษ
ประยุกต์บน Smartphone 2560

ภาพที่ 3-34 “ ค่ำคืนกับการเดินทาง “ ขนาด 17 x 21 ซม.
วาดเส้นดินสออีอีบนกระดาษประยุกต์บน Smartphone 2560

ภาพที่ 3-35 “ คนกล้าคิด “ ขนาด 17 x 17.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ ประยุกต์บน Tablet 2560

ภาพที่ 3-36 “ สตรีกลางแสงไฟในร้านเสริมสวย “ ขนาด 17 x 17.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ ประยุกต์บน Smartphone 2560

ภาพที่ 3-37 “ งิ้ว “ ขนาด 17 x 17.05 ซม.
วาดเส้น ปากกา บนกระดาษ ประยุกต์บน Smartphone 2560

ภาพที่ 3-38 “ มองดูกันไว้ “ ขนาด 17 x 21 ซม.
วาดเส้น ปากกา บนกระดาษ ประยุกต์บน Smartphone 2560

ภาพที่ 3-39 “คิดใคร่ครวญ “ ขนาด 17 x 17.05 ซม.
วาดเส้น ดินสอสีบนกระดาษ ประยุกต์บน Tablet 2560

ภาพที่ 3-40 “ สตรีในร้านเสริมสวย “ ขนาด 17 x 17.05 ซม.
วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ ประยุกต์บน Smartphone 2560

ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น

จากการนำเสนอผลงานวาดเส้นโดยการแสดงผ่านทางสื่อออนไลน์ ประเภท Facebook เพื่อประเมินความพึงพอใจในผลงานวาดเส้น โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่มดังนี้

- กลุ่มนักวิชาการศิลปะ จำนวน 10 คน
- กลุ่มนิสิตศิลปะระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน
- กลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 10 คน

รวมทั้งสิ้น 30 คน

โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้นตามเนื้อหาทั้ง 3 ชุด และสามารถวิเคราะห์สรุปด้วยการหาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจใน 5 ด้าน ประกอบด้วย

- มีเอกลักษณ์
- การแสดงออกสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก
- เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ
- ความงาม
- ผลงานมีคุณค่าความหมาย

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความพึงพอใจในผลงานวาดเส้นที่เลือกมาจำนวน 40 ภาพ ตามหัวข้องานวิจัย เรื่อง วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม คือ กลุ่มนักวิชาการศิลปะ จำนวน 10 คน กลุ่มนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจในคุณลักษณะของผลงานทั้ง 40 ชิ้น และวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแบบสอบถาม โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และให้ค่าน้ำหนักคะแนนแต่ละระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด,2535, หน้า 99-100)

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการแปลผลระดับความพึงพอใจในคุณลักษณะของผลงานทั้ง 40 ชิ้น ใช้เกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด,2535, หน้า 94)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น

ประเภทที่ 1 .ใช้สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 20 ชิ้น

ตาราง 3 - 15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 20 ชิ้น

ความพึงพอใจในคุณลักษณะของผลงาน	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. มีเอกลักษณ์	4.03	0.47	มาก
2. การแสดงออกสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก	3.30	0.50	ปานกลาง
3. เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ	2.93	0.47	ปานกลาง
4. ความงาม	3.30	0.50	ปานกลาง
5. ผลงานมีคุณค่าความหมาย	3.33	0.47	ปานกลาง
เฉลี่ย	3.38	0.48	ปานกลาง

จากตาราง 15 พบว่า ความพึงพอใจในคุณลักษณะด้านต่าง ๆ ของผลงานผลงานประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน จำนวน 20 ชิ้นโดยรวม อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.38) คุณลักษณะที่มีความพึงพอใจมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.03) ได้แก่ มีเอกลักษณ์ อันดับรองลงมา($\overline{X}$ = 4.33) ได้แก่ ผลงานมีคุณค่าความหมาย คุณลักษณะที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\overline{X}$ = 2.93) ได้แก่ เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ

ประเภทที่ 2 ใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ชิ้น

ตาราง 3 - 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานประเภทที่ ที่ 2 ใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ชิ้น

ความพึงพอใจในคุณลักษณะของผลงาน	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. มีเอกลักษณ์	4.03	0.47	มาก
2. การแสดงออกสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก	3.30	0.50	ปานกลาง
3. เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ	4.67	0.49	มากที่สุด
4. ความงาม	4.53	0.49	มากที่สุด
5. ผลงานมีคุณค่าความหมาย	3.53	0.47	มาก
เฉลี่ย	4.01	0.48	มาก

จากตาราง 16 พบว่า ความพึงพอใจในคุณลักษณะด้านต่าง ๆ ของผลงานประเภทที่ 2 ใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ชิ้น โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\overline{X}$ = 4.01) คุณลักษณะที่มีความพึงพอใจมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.67) ได้แก่ เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ อันดับรองลงมา($\overline{X}$ = 4.53) ได้แก่ ความงาม คุณลักษณะที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\overline{X}$ = 3.30) ได้แก่ การแสดงออกสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก ประเภทที่ 3 ใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นแบบผสมผสานการใช้สื่อจากในส่วนที่คุ้นชินประยุกต์กับสื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ชิ้น

ตาราง 3 - 17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานประเภทที่ 3 ใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นแบบผสมผสานการใช้สื่อจากในส่วนที่คุ้นชินประยุกต์กับสื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ชิ้น

ความพึงพอใจในคุณลักษณะของผลงาน	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. มีเอกลักษณ์	4.60	0.49	มากที่สุด
2. การแสดงออกสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก	4.50	0.55	มาก
3. เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ	4.83	0.31	มากที่สุด
4. ความงาม	4.60	0.57	มากที่สุด
5. ผลงานมีคุณค่าความหมาย	4.27	0.49	มาก
เฉลี่ย	4.56	0.48	มากที่สุด

จากตาราง 17 พบว่า ความพึงพอใจในคุณลักษณะด้านต่าง ๆ ของผลงานประเภทที่ 3 ใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นแบบผสมผสานการใช้สื่อจากในส่วนที่คุ้นชินประยุกต์กับสื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ชิ้น โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.56) คุณลักษณะที่มีความพึงพอใจมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.83) ได้แก่ เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ อันดับรองลงมา($\overline{X}$ =4.60) ได้แก่ มีเอกลักษณ์ และ ความงาม คุณลักษณะที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\overline{X}$ =4.27) ได้แก่ ผลงานมีคุณค่าความหมาย

การวิเคราะห์เชิงคุณค่า 3 ทฤษฎี

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 90 มองจากภาพที่เห็นอย่างถูกต้องชัดเจนเป็นสำคัญมากที่สุด ในเชิงการเลียนแบบเน้นแนวเหมือนจริง (realistic) เน้นเรื่องของฝีมือ ความถูกต้อง ในรายละเอียดของภาพ ต่างๆที่ปรากฏให้เห็น ใน สัดส่วน รูปทรง แสงเงา ตามหลักการเขียนภาพ จากการดูโดยรวมจากภาพผลงานวาดเส้นจากการใช้ ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชินนี้แม้ว่าส่วนมากจะแสดงในเชิงการเลียนแบบเหมือนจริงก็ตามหากแต่ก็ไม่ถึงร้อยละ 100 หากแต่ผู้วิจัยต้องการความมีอิสระโดยไม่ยึดตามทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งอันอาจเป็นปัญหาในการต่อการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นในเชิงการเปิดทางนำศักยภาพในตัวตนของผู้วิจัยได้นำออกมาใช้อย่างมีชีวิตชีวาดังนั้นจึงปรากฏในทฤษฎีที่ 2. คือทฤษฎีอารมณ์นิยมรองลงมา

2. ทฤษฎีอารมณ์นิยมรองลงมา คิดเป็นร้อยละ 80 ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะแสดงรูปแบบผลงานวาดเส้น เน้นคุณค่าการแสดงออกทางความคิด อารมณ์ และความรู้สึกที่ผู้วิจัยถ่ายทอดในผลงานวาดเส้นเป็นสำคัญอันเกี่ยวเนื่องจากที่ผู้วิจัยต้องการความมีอิสระโดยไม่ยึดตามทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งจึงสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเป็นไปตามธรรมชาติอันกระตุ้นพลังศักยภาพในมิติเชิงอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่ถูกสะกัดกั้นดั่งที่ปรากฏให้เห็นทั้งนี้จะเป็นการเหลื่อมซ้อนในภาพเดียวกันอันอาจปรากฏทั้งในเชิงเลียนแบบนิยม อารมณ์นิยม และ รูปทรงนิยม ซึ่งจากข้อมูลวิเคราะห์ในเชิงปริมาณทฤษฎีรูปทรงนิยม ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน นั้นทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด

3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 70 โดยผู้วิจัยได้แสดงคุณค่าทางศิลปะให้เห็นปรากฏในภาพผลงานวาดเส้น ด้วยหลักการทางศิลปะ การจัดภาพ กฎเกณฑ์ทางศิลปะ ที่ให้ผลงานมีทั้งความสอดคล้องและขัดแย้งกันได้บ้าง ในเรื่องของ เส้น รูปทรง จังหวะลีลา ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดมิติที่เริ่มแสวงหาความต่างท้ายสุดพึงมีเอกภาพ มีคุณค่าของผลงานวาดเส้นอีกมิติเชิงรูปทรงนิยมที่อาจผสมผสานร่วมกันได้ในภาพผลงานวาดเส้นนั้นๆด้วยทฤษฎีต่างๆ เช่น เลียนแบบนิยม อารมณ์นิยม และอื่นๆ อันไม่เพียงต้องเคร่งครัดที่ต้องถูก

กฎเกณฑ์ที่ตายตัวของทฤษฎีนั้นครอบงำ ท้ายสุดผู้วิจัยสามารถเริ่มก่อตัวแสดงพลังขึ้นได้ไม่เพียงแค่สอดคล้องแค่ขอบจำกัดที่หยุดลงเพียงทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่ง ดังนั้น ทฤษฎีรูปทรงนิยม ที่ปรากฏให้เห็นในผลงานวาดเส้นประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน จึงเป็นไปในเชิงผสมผสานบูรณาการกับทฤษฎีอื่นๆตามสัดส่วนร้อยละจากข้อมูลที่ปรากฏให้เห็น

การวิเคราะห์เชิงคุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน

1. ด้านการแสดงออก พบการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือมั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และอึดอัด ทึบตัน กระด้าง และ ร้อนแรง มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 5

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกในภาพผลงานวาดเส้นในเชิงความมั่นคงแข็งแกร่งในมิติของเส้น รูปทรง สัดส่วน ผสมผสานเกิดเคลื่อนไหวพุ่งทะยานของเส้นทั้งรวดเร็วและผ่อนแผ่วช้าลงบ้างสลับปรับเลี่ยนผลักดึงทั้งสะท้อนย้อนแย้ง ผกผัน โน้มสู่สงบลงบ้าง หากแต่ยังกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกไหวพลิ้วล่องลอย ทั้งนี้ยังปรากฏความรู้สึกผลข้างเคียงอึดอัดทึบตัน มีความกระด้างและร้อนแรงซ่อนซ้อนฝังแฝงแผ่วๆอยู่ภายในลึกๆ ในภาพผลงานวาดเส้นโดยรวม

2. ด้านเทคนิควิธีการ พบการแสดงออกทางด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบผสม เส้นแบบสั้นๆ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน เส้นแบบขัดแย้งกัน และเส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา จำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแบบยาวพอประมาณ และ เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบคิดเป็นร้อยละ 95 และเส้นมีมิติหลากหลาย มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 20

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางด้านเทคนิควิธีการ ในส่วนที่มีความโดดเด่นชัดเจนคือมีความอิสระในการกล้าใช้เส้นแบบผสมผสานแสดงออกอย่างรวดเร็วฉับพลัน ทิศทางของเส้นมีอิสระแบบไร้ระเบียบ ทั้งพุ่งทะยานโลดแล่นเคลื่อนไหวไหลเลื้อย แสดงเส้นพาดผ่านได้ในทุกส่วนของภาพแบบไม่มีข้อจำกัด แสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ ทั้งเส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน และเส้นแบบปะทะคัดง้างขัดแย้งแข็งขืนต่อกันด้วยวิธีการด้วยเส้นที่มีการซ้อนทับกลับไปมา ทั้งนี้ยังคงคุณค่าหลักการศิลปะแม้บนอยู่ฐานการแสดงออกทางเทคนิควิธีการในมิติแห่งความต่าง

3. ด้านสุนทรียะ พบด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา คิดเป็นร้อยละ 95 และ ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 5

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางด้านสุนทรียะในส่วนที่มีความโดดเด่นชัดเจนคือ ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความกล้าใช้เส้น ทั้งลักษณะผิวที่หลากหลาย และที่สำคัญความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่งดงามยิ่ง

ประเภทที่ 2 สื่อประเภท Tablet และ Smartphone

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม เป็นอันดับรองลงมาคือทฤษฎีเลียนแบบนิยมคิดเป็นร้อยละ 70 เนื่องจาก การเปลี่ยนผ่านสู่ประเภทที่ 2 ในท่ามกลางกระแสการนิยมใช้สื่อทางเทคโนโลยีของผู้คนในสังคมในการสื่อสาร ผู้วิจัยจึงบุกเบิกนำสื่อประเภท Tablet และ Smartphone มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ในเบื้องต้นอาจจะยังควบคุมเครื่องมือสื่อประเภทนี้ในการวาดเส้นเชิงเลียนแบบได้ตามร้อยละเชิงปริมาณที่ปรากฏหากแต่การวาดเส้นที่ปรากฏแม้ไม่ค่อยสอดคล้องในเกณฑ์เลียนแบบเท่าที่ควรแต่กลับสร้างความต่างน่าสนใจในมิติลุ่มลึกเชิงอารมณ์นิยมได้อย่างน่าสนใจ

2. ทฤษฎีอารมณ์นิยมรองลงมา มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 80 สืบเนื่องจากการวาดเส้นที่ปรากฏแม้ไม่ค่อยสอดคล้องในเกณฑ์เลียนแบบเท่าที่ควรแต่กลับสร้างความต่างแปลกใหม่อย่างน่าสนใจในมิติลุ่มลึกเชิงอารมณ์นิยมเกิดความดึงดูดชวนน่าค้นหาได้อย่างน่าสนใจ

3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม เป็นอันดับรองลงมาคิดเป็นร้อยละ 70 เนื่องจากแม้การวาดเส้นที่ปรากฏไม่ค่อยสอดคล้องในเกณฑ์เลียนแบบนิยมเท่าที่ควรแต่กลับสร้างความต่างน่าสนใจในมิติลุ่มลึกเชิงอารมณ์นิยมและรูปทรงนิยมที่จัดอยู่ระดับร้อยละเท่ากันในมิติแปลกๆใหม่สร้างความต่างได้อย่างน่าสนใจเช่นเดียวกัน

การวิเคราะห์เชิงคุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน

ประเภทที่ 2 สื่อประเภท Tablet และ Smartphone

1. ด้านการแสดงออก พบ การแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว เคลื่อนไหวช้าๆ และ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมาคือ ไหลเลื้อย แปลกใหม่ และ ประกายระยิบระยับ คิดเป็นร้อยละ 70 และ ร้อนแรง มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 10

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกในภาพผลงานวาดเส้นในเชิงความเคลื่อนไหวรวดเร็วและเคลื่อนไหวช้าๆ สลับกันไปทั้งไหลเลื้อย แปลกใหม่ ที่น่าสนใจมากคือการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่โดดเด่นเกิดประกายระยิบระยับ

2. ด้านเทคนิควิธีการ พบการแสดงออก ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน จำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และ เส้นมีมิติหลากหลายคิดเป็นร้อยละ 90 และเส้นแบบยาวมาก มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 40

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางด้านเทคนิควิธีการ ในส่วนที่มีความโดดเด่นชัดเจนคือเส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ ผสานสัมพันธ์กับทิศทางแบบมีระเบียบสัมพันธ์กลมกลืนกัน

3. ด้านสุนทรียะ พบด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่าง

น่าสนใจความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว และ ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน คิดเป็นร้อยละ 90 และ ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์ มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 20

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางด้านสุนทรียะในส่วนที่มีความโดดเด่นชัดเจนคือความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง กระตุ้นเร้าให้เกิดความน่าสนใจทั้งความงามที่ปรากฏในสีสันความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจอันปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลาในลักษณะผิวที่หลากหลายทั้ง ความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว อย่างมีชีวิตชีวา แม้ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัวและความน่าสะพรึงลึกลับ และการก่อเกิดความงามที่ปรากฏในเชิงความแข็งแกร่งสะท้อนความมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัดชวนให้หันมองมีเสน่ห์เป็นยิ่งนัก

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม เป็นอันดับรองลงมาคือทฤษฎีเลียนแบบนิยมคิดเป็นร้อยละ 70 เนื่องจาก การประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone นั้นผู้วิจัยได้ผ่านประสบการณ์ตรงในการใช้สื่อในรูปแบบนี้ในระยะเวลานานพอสมควรอย่างเหมาะสมส่งผลให้เกิดการจัดการควบคุมการใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นได้ตามเกณฑ์ทฤษฎีเลียนแบบนิยม ได้ตามวัตถุประสงค์และยังค้นพบวิธีประยุกต์ที่แปลกใหม่กล้าสร้างความต่างแปลกๆใหม่ๆท้าทายการเลียนแบบนิยมในเชิงก้าวข้ามขอบจำกัดของทฤษฎี

2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 สืบเนื่องจากการที่ผู้วิจัยได้ผ่านประสบการณ์ตรงในการใช้สื่อในรูปแบบนี้ในระยะเวลานานพอสมควรทั้งก่อให้เกิดมิติทางความคิดจินตนาการที่หลากหลายสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกในเชิงซ้อนเกิดมิติลึกๆฝังแฝงในภาพผลงานวาดเส้นสะท้อนนัยแห่งอารมณ์ความรู้สึกอย่างมีพลังตามปรากฏการณ์ให้เห็นในภาพผลงานวาดเส้นของผู้วิจัย

3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 เช่นเดียวกับทฤษฎีอารมณ์นิยม เนื่องจากตามที่กล่าวไว้เชิงแนวทางกระบวนการที่มีส่วนที่อาจคล้ายคลึงกันกับทฤษฎีอารมณ์นิยมในบางมิตินั้นส่งผลให้เกิดพลังความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามเกณฑ์ของทฤษฎีรูปทรงนิยมทั้งส่งผลให้มีพลังกล้าบุกเบิกคิดค้นสร้างรูปทรงใหม่แตกต่างเช่นดั่งการแสดงการวาดเส้นอันประหนึ่งเป็นการขุดเซาะดั่งงานประติมากรรมที่ปรากฏผสมผสานในภาพผลงานวาดเส้น แสดงการยืดดึงบิดเบี่ยงซ้อนทับกลับมาแสดงความแปรเปลี่ยนแตกต่างท้ายสุดหากแต่ยังสะท้อนความเหมาะสมกลมกลืนกันแสดงในแบบรูปทรงนิยมได้อย่างลงตัวบนฐานความความท้าทายแบบไม่ธรรมดา

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

1. ด้านการแสดงออก พบ การแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ แปลกใหม่ ประกายระยิบระยับ เคลื่อนไหวรวดเร็ว เคลื่อนไหวช้าๆ และ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ลึกลับ และ ผลักดึง คิดเป็นร้อยละ 90 และโหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 10

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกในภาพผลงานวาดเส้นในเชิงความแปลกใหม่เชื่อมโยงสะท้อนอารมณ์ดั่งประกายระยิบระยับในความรู้สึกได้ในความเคลื่อนไหวพุ่งทะยานอย่างรวดเร็วและในบางช่วงอารมณ์เคลื่อนไหวจะค่อยช้าๆลงบ้าง และหากแต่ยังมั่นคงแข็งแกร่ง แม้บางช่วงยังบอกอารมณ์สะพรึงกลัวโหนหวน

2. ด้านเทคนิควิธีการ พบการแสดงออก ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักเบา เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นมีมิติหลากหลาย เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน และเส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ จำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และ เส้นมีมิติหลากหลายคิดเป็นร้อยละ 90 และเส้นแบบยาวมาก มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 40

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางด้านเทคนิควิธีการ ในส่วนที่มีความโดดเด่นชัดเจนคือเส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจด้วยการแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจเกิดการผสานสัมพันธ์ด้วยทิศทางแบบมีระเบียบกลมกลืนกันหากแต่ยังกล้าใช้เส้นแบบแสดงทิศทางอิสระไร้ระเบียบและเส้นแบบขัดแย้งมาประยุกต์ใช้เพื่อลดความซ้ำซากของเทคนิควิธีการแบบทางเดียวที่ยังวังวนอยู่ตามแบบเดิมๆ การค้นหาเทคนิควิธีการใหม่ๆยังดำเนินต่อไปอย่างมีชีวิตชีวา

3. ด้านสุนทรียะ พบด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 3 ชุดเนื้อหา คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด และความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ คิดเป็น ร้อยละ 90 และ ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 20

จากข้อมูลดังกล่าวได้ปรากฏในการแสดงออกทางด้านสุนทรียะในส่วนที่มีความโดดเด่นชัดเจนคือความงามคือพลังแห่งความกล้าในการใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายทั้งปรากฏในสีสันด้วยความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ ในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจทั้งความงามที่ปรากฏในความเร็วอย่าง มีชีวิตชีวา ในความกลมกลืน และความขัดแย้งอย่างลงตัวและที่สำคัญอันมีความพิเศษยิ่ง คือความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด และความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสู่การเปลี่ยนค่าความงามใหม่อันสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน

สรุปบทที่ 3

สรุปผลวิเคราะห์เชิงปริมาณได้ดังนี้

ตามวิธีการดำเนินการวิจัย วาดเส้นตามข้อตกลง และ ได้วิเคราะห์ตามข้อมูลในบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัยพบจากการที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 ภาพ โดยสื่อที่ใช้วาดเส้นทั้ง 3 ประเภทคือ

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone ใน 3 ชุดเนื้อหา ตามข้อตกลงนั้น

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดคือ ทฤษฎีอารมณ์นิยมมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85 รองลงมาคือ ทฤษฎีเลียนแบบนิยมคิดเป็นร้อยละ 80 และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 77.5

จำนวนร้อยละของคุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้คือ

1. ด้านการแสดงออก มีรายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกคือ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และ โหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 7.50

2. ด้านเทคนิควิธีการ มีรายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการคือ เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ และเส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 35

3. ด้านสุนทรียะ มีรายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวดเส้นคือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 20

4. ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในผลงานวาดเส้น 40 ภาพ จากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม คือนักวิชาการศิลปะ นิสิตศิลปะระดับปริญญาตรี และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลปรากฏว่าผลงานวาดเส้น จากสื่อประเภทที่ 1 มีค่าเฉลี่ยปานกลาง จากสื่อประเภทที่ 2 มีค่าเฉลี่ยมาก และจากสื่อประเภทที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ผลงานวาดเส้นได้มีการพัฒนาขึ้นตามลำดับซึ่งได้รับความพึงพอใจในผลงานวาดเส้นจากสื่อประเภทที่ 3 มากที่สุด

สรุปผลวิเคราะห์เชิงคุณภาพได้ดังนี้

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอด ดังนี้คือ

ทฤษฎีอารมณ์นิยมมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติเชิงซ้อนอันลุ่มลึกที่ฝังแฝงด้วยพลังอารมณ์ที่สำแดงออกมาให้เห็นปะทะสร้างความสะเทือนใจได้หลากหลายอย่างมีนัยสำคัญ

รองลงมาคือทฤษฎีเลียนแบบนิยม คิดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติการเลียนแบบในเชิงความถูกต้องในสัดส่วน รูปทรง แสงเงา ตามหลักการศิลปะที่มีค่าเปลี่ยนไปของผู้วิจัยที่ได้คลี่คลายในเรื่องการเลียนแบบได้ลดลงที่ท้าทายการแสดงให้เห็นการกล้าก้าวข้ามไปสู่สิ่งใหม่ๆอย่างมีนัยสำคัญ

และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 77.5 ซึ่งเป็นการเริ่มสะท้อนให้เห็นมิติเชิงซ้อนอันลุ่มลึกที่ฝังแฝงในเชิงรูปทรงนิยมใหม่สร้างความต่างจากความคุ้นชินแม้จะมีจำนวนเพียงส่วนน้อยเมื่อเทียบสัดส่วนเชิงปริมาณกับทฤษฎีอื่นๆตามที่ปรากฏในเชิงปริมาณให้เห็นนั้น หากแต่กลับเป็นพลังท้าทาย

กระตุ้นให้รุดหน้าต่อไปกล้าหาญก้าวข้ามข้อจำกัดต่างๆเพื่อสร้างรูปสรรค์ทรงให้แปลกใหม่ยิ่งๆขึ้นไปไม่ยึดติดเพียงเพื่อทฤษฎีรูปทรงนิยมที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัดเท่านั้น

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ด้านการแสดงออก

มีรายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกคือ มั่นคงแข็งแกร่งมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และ โหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 7.50

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกมั่นคงแข็งแกร่ง เคลื่อนไหวรวดเร็ว และโหยหวน ตามลำดับในเชิงปริมาณนั้น หากแต่ยังมีอารมณ์ความรู้สึกต่างๆที่เจือปนผสมผสานในผลงานอีกแม้จะไม่ได้กล่าวถึงในที่นี้นั่นไม่ได้หมายความว่าการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจะมีขอบจำกัดในการแสดงออกเพื่อการสำแดงพลังแห่งอารมณ์ที่ฉุดคิดคือจงกล้าสำแดงพลังแห่งอารมณ์ให้ผสมผสานแปลกใหม่สะท้านสะเทือนใจต่อไป

2. ด้านเทคนิควิธีการ

เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ และเส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 35

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกด้านเทคนิควิธีการมาก รองลงมา และน้อยตามลำดับในเชิงปริมาณนั้น แต่ที่บอกได้ถึงความมีชีวิตชีวาอย่างหน้าสนใจและถือเป็นความสำคัญคือการกล้าใช้เส้นที่กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ ที่บอกถึงการสร้างสรรค์กล้ากระจายออกมาอย่างไม่มัวพะวงติดตันในข้อจำกัดใดๆท้าทายนำไปสู่เทคนิควิธีใหม่ๆที่แสดงความต่างจากความคุ้นชิน

3. ด้านสุนทรียะ

ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้างว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 20

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกทางความงามที่ปรากฏมีลำดับในเชิงปริมาณที่ปรากฏแต่ที่น่าสนใจคือ ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง อันสร้างปฏิกิริยากระทบเร้าเกิดความน่าสนใจ และยิ่งกว่านั้นคือความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งอันบอกเชิงสัมผัสรับรู้ได้มีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด ตลอดทั้ง ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายเห็นได้ในเชิงขูดขีดดั่งถูกเซาะประดุจเหมือนว่าเกิดมิติทางประติมากรรมเลยล้ำเข้ามาในพื้นผิวจากระบวนวาดเส้นอย่างน่าสนใจยิ่ง และแม้กระทั่งความงามที่ปรากฏในส่วนน้อยที่สุดหากแต่ผู้วิจัยไม่มองข้ามเพียงผิวเผินกลับหวนดูคือ ความโดเดี่ยวอยู่อ้างว้างท้ายสุดอารมณ์แห่งความว้าเหว่ต้องเกิดขึ้นอันอาจที่ใครๆต่างอาจไม่พึงปรารถนาอยู่ในห้วงเวลานี้ได้ ตรงนี้คือพลังแห่งความต่างเปลี่ยนค่าความงามท้าทายสู่การสัมผัสความงามในมิติใหม่ๆ

4. ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น

จากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม คือนักวิชาการศิลปะ นิสิตศิลปะระดับปริญญาตรี และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลปรากฏว่าผลงานวาดเส้น จากสื่อประเภทที่ 1 มีค่าเฉลี่ยปาน

กลาง จากสื่อประเภทที่ 2 มีค่าเฉลี่ยมาก และจากสื่อประเภทที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ผลงานวาดเส้นได้มีการพัฒนาขึ้นตามลำดับซึ่งได้รับความพึงพอใจในผลงานวาดเส้นจากสื่อประเภทที่ 3 มากที่สุด

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติในการใช้สื่อที่ผสมผสานจากสื่อประเภทคุ้นชินประยุกต์ร่วมกับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone (เราอาจเรียกได้ว่าสื่อประเภทก้มจิ้มแบบไร้ผักและน้ำพริกปลาร้า หรือน้ำพริกปลาทู หรือน้ำพริกอื่นๆ)ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นท่ามกลางยุคสมัยอันไร้พรมแดนเปิดกว้างในศตวรรษที่ 21 อันอาจเป็นดั่งบรรยากาศสื่อที่อยู่ใกล้กับทุกคนก็อาจเป็นไปได้มากหรือไม่อย่างไร หากแต่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดการควบคุมสื่อนี้เพื่อการวิจัยการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นในครั้งนี้ด้วยการพลิกแพลงการใช้ และที่สำคัญยิ่งกว่าคือการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ในรูปทรงที่มีความงามในท่วงท่า จังหวะลีลา ค้นหาความแปลกใหม่แบบบูรณาการ เผยให้เห็นความคิดความรู้และปัญญาของงานวาดเส้นด้วยเทคนิควิธีการที่แปลกใหม่โดดเด่น น่าสนใจอันปรากฏข้อมูลความพึงพอใจเฉลี่ยมากที่สุดตามที่ปรากฏข้อมูลในเชิงปริมาณ ล้วนบอกคุณค่าความหมายการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นของผู้วิจัย

การส่องทางจากการสรุปบทที่ 3 ใน 3 ส่วน

1. ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอด ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น
2. คุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น
3. การประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น

ด้านปริมาณ จากผลการสรุปโดยรวมตามข้อมูลทั้ง 3 ส่วนนี้ ทำให้เห็นมิติต่างๆในเชิงปริมาณพบสัดส่วนค่าเฉลี่ยลำดับมาก รองลงมา และระดับน้อยที่สุด เพื่อเป็นอีกส่วนหนึ่ง ประกอบการส่องทางสู่การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น เพื่อก่อรูปวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ด้านคุณภาพ นอกเหนือจาก ข้อมูลเชิงปริมาณ ที่ทำให้เห็นมิติต่างๆในเชิงปริมาณพบสัดส่วนค่าเฉลี่ยลำดับมาก รองลงมา และระดับน้อยที่สุดแล้วยังไม่เพียงพอ หากแต่ต้องดูเชิงคุณภาพในมิติต่างๆด้วย อาทิเช่น มิติพลังความโดดเด่นความแปลกใหม่และอื่นๆ ที่แทรกผุดเผยแย้มให้เห็นแม้จะเป็นเพียงส่วนน้อยหากแต่กลับสร้างความน่าสนใจยิ่งท้าทายให้คิดเชิงบูรณาการ ซึ่งเป็นอีกมิติอันมีคุณค่ามีนัยสำคัญเชิงคุณค่าที่ไม่พึงข้ามไปเพื่อนำทางสู่การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น เพื่อก่อรูปวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ทั้งนี้กระบวนการส่องทางไม่ได้มีข้อจำกัดที่เคร่งครัดเพียงส่วนที่กำหนดไว้เพียงเท่านี้ หากแต่สามารถที่จะก้าวข้ามเพื่อย้อนกลับไปสำรวจดูข้อมูลจากที่มา ที่เป็น ที่ไป ในการศึกษาค้นคว้าประกอยการวิจัยในมิติต่างๆในส่วนอื่นๆที่ปรากฏในการวิจัยนี้เพื่อให้เกิดการสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์อันนำไปสู่การ ก่อรูปแห่งปัญญา อย่างแท้จริง

บทที่ 4
การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น

การทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์หัวข้อ วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ สู่การสังเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยมีขั้นตอนดังนี้

จินตภาพสมมติ

วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ภาพร่างชั่วคราว หรือเบื้องต้นตามปกติจะมีการพินิจพิเคราะห์ตัวภาพร่างแต่ละชิ้น ประกอบกับการคาดการณ์ คาดเดาถึงผลสำเร็จ ถึงแบบรูปที่สมบูรณ์โดยภาพรวม ไว้ล่วงหน้าควรมีหน้าตาโดยประมาณภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไปมา และจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น คล้ายรูปสัณฐานที่ผู้ศึกษาวิจัยอยากจะเห็น แลกกำลังใช้ความมุมานะพยายามทดลองสร้าง แผนภาพร่างชิ้นแล้วชิ้นเล่า หรือชุดเพื่อไปให้ถึงความคิดฝันและความปรารถนานั้น

สู่มิติการเกิดประกายความคิดสร้างสรรค์นำทางสู่การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น
เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของผู้วิจัยมีแนวทางดังนี้คือ

การก่อรูปความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของผู้วิจัย ดังนี้

- กระบวนการปฏิบัติ⟶สะสม, บ่มเพาะ, สุกงอม⟶รับรู้, เรียนรู้
- วิเคราะห์⟶เกิดประกายความคิดสร้างสรรค์
- สังเคราะห์,สรุปข้อมูล, ⟶ตกผลึก⟶เข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด
- สร้างสรรค์⟶ขับเคลื่อน⟶นำความคิดไปสู่การสรุปผล⟶งานสร้างสรรค์นวัตกรรม

(ปรับปรุงจาก sup3br3/VISION, 2552)

สรุปผลวิเคราะห์เชิงปริมาณได้ดังนี้

ตามวิธีการดำเนินการวิจัย วาดเส้นตามข้อตกลง และ ได้วิเคราะห์ตามข้อมูลในบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย พบจากการที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 ภาพ โดยสื่อที่ใช้วาดเส้นทั้ง 3 ประเภทคือ

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ใน 3 ชุดเนื้อหา ตามข้อตกลงนั้น

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดคือ ทฤษฎีอารมณ์นิยมมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85 รองลงมาคือ ทฤษฎีเลียนแบบนิยมคิดเป็นร้อยละ 80 และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 77.5

จำนวนร้อยละของคุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้คือ

1. ด้านการแสดงออก มีรายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกคือ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และ โหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 7.50

2. ด้านเทคนิควิธีการ มีรายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการคือ เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ และเส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 35

3. ด้านสุนทรียะ มีรายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวดเส้นคือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 20

4. ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในผลงานวาดเส้น 40 ภาพ จากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม คือนักวิชาการศิลปะ นิสิตศิลปะระดับปริญญาตรี และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลปรากฏว่าผลงานวาดเส้น จากสื่อประเภทที่ 1 มีค่าเฉลี่ยปานกลาง จากสื่อประเภทที่ 2 มีค่าเฉลี่ยมาก และจากสื่อประเภทที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ผลงานวาดเส้นได้มีการพัฒนาขึ้นตามลำดับซึ่งได้รับความพึงพอใจในผลงานวาดเส้นจากสื่อประเภทที่ 3 มากที่สุด

สรุปผลวิเคราะห์เชิงคุณภาพได้ดังนี้

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดดังนี้คือ

ทฤษฎีอารมณ์นิยมมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติเชิงซ้อนอันลุ่มลึกที่ฝังแฝงด้วยพลังอารมณ์ที่สำแดงออกมาให้เห็นปะทะสร้างความสะเทือนใจได้หลากหลาย

รองลงมาคือทฤษฎีเลียนแบบนิยม คิดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติการเลียนแบบในเชิงความถูกต้องในสัดส่วน รูปทรง แสงเงา ตามหลักการศิลปะที่มีค่าเปลี่ยนไปของผู้วิจัยที่ได้คลี่คลายในเรื่องการเลียนแบบได้ลดลงที่ท้าทายการแสดงให้เห็นการกล้าก้าวข้ามไปสู่สิ่งใหม่ๆ

และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 77.5 ซึ่งเป็นการเริ่มสะท้อนให้เห็นมิติเชิงซ้อนอันลุ่มลึกที่ฝังแฝงในเชิงรูปทรงนิยมใหม่สร้างความต่างจากความคุ้นชินแม้จะมีจำนวนเพียงส่วนน้อยเมื่อเทียบสัดส่วนเชิงปริมาณกับทฤษฎีอื่นๆตามที่ปรากฏในเชิงปริมาณให้เห็นนั้น หากแต่กลับเป็นพลังท้าทายกระตุ้นให้รุดหน้าต่อไปกล้าหาญก้าวข้ามข้อจำกัดต่างๆเพื่อสร้างรูปสรรค์ทรงให้แปลกใหม่ยิ่งๆขึ้นไปไม่ยึดติดเพียงเพื่อทฤษฎีรูปทรงนิยมที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัดเท่านั้น

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ด้านการแสดงออก

มีรายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกคือ มั่นคงแข็งแกร่งมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และ โหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 7.50

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกมั่นคงแข็งแกร่ง เคลื่อนไหวรวดเร็ว และโหยหวน ตามลำดับในเชิงปริมาณนั้น หากแต่ยังมีอารมณ์ความรู้สึกต่างๆที่เจือปนผสมผสานในผลงานอีกแม้จะไม่ได้กล่าวถึงในที่นี้นั่นไม่ได้หมายความว่าการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจะมีขอบจำกัดในการแสดงออกเพื่อการสำแดงพลังแห่งอารมณ์ที่ฉุดคิดคือจงกล้าสำแดงพลังแห่งอารมณ์ให้ผสมผสานแปลกใหม่สะท้านสะเทือนใจต่อไป

2. ด้านเทคนิควิธีการ

เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ และเส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 35

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกด้านเทคนิควิธีการมาก รองลงมา และน้อยตามลำดับในเชิงปริมาณนั้น แต่ที่บอกได้ถึงความมีชีวิตชีวาอย่างหน้าสนใจและถือเป็นความสำคัญคือการกล้าใช้เส้นที่กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ ที่บอกถึงการสร้างสรรค์กล้ากระจายออกมาอย่างไม่มัวพะวงติดตันในข้อจำกัดใดๆท้าทายนำไปสู่เทคนิควิธีใหม่ๆที่แสดงความต่างจากความคุ้นชิน

3. ด้านสุนทรียะ

ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้างว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 20

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกทางความงามที่ปรากฏมีลำดับในเชิงปริมาณที่ปรากฏแต่ที่น่าสนใจคือ ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง อันสร้างปฏิกิริยากระทบเร้าเกิดความน่าสนใจ และยิ่งกว่านั้นคือความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งอันบอกเชิงสัมผัสรับรู้ได้มีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด ตลอดทั้ง ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายเห็นได้ในเชิงขูดขีดดั่งถูกเซาะประดุจเหมือนว่าเกิดมิติทางประติมากรรมเลยล้ำเข้ามาในพื้นผิวจากระบวนวาดเส้นอย่างน่าสนใจยิ่ง และแม้กระทั่งความงามที่ปรากฏในส่วนน้อยที่สุดหากแต่ผู้วิจัยไม่มองข้ามเพียงผิวเผินกลับหวนดูคือ ความโดเดี่ยวอยู่อ้างว้างท้ายสุดอารมณ์แห่งความว้าเหว่ต้องเกิดขึ้นอันอาจที่ใครๆต่างอาจไม่พึงปรารถนาอยู่ในห้วงเวลานี้ได้ ตรงนี้คือพลังแห่งความต่างเปลี่ยนค่าความงามท้าทายสู่การสัมผัสความงามในมิติใหม่ๆ

4. ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น

จากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม คือนักวิชาการศิลปะ นิสิตศิลปะระดับปริญญาตรี และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลปรากฏว่าผลงานวาดเส้น จากสื่อประเภทที่ 1 มีค่าเฉลี่ยปานกลาง จากสื่อประเภทที่ 2 มีค่าเฉลี่ยมาก และจากสื่อประเภทที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ผลงานวาดเส้นได้มีการพัฒนาขึ้นตามลำดับซึ่งได้รับความพึงพอใจในผลงานวาดเส้นจากสื่อประเภทที่ 3 มากที่สุด

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติในการใช้สื่อที่ผสมผสานจากสื่อประเภทคุ้นชินประยุกต์ร่วมกับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone (เราอาจเรียกได้ว่าสื่อประเภทก้มจิ้มแบบไร้ผักและน้ำพริกปลาร้า หรือน้ำพริกปลาทู หรือน้ำพริกอื่นๆ)ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นท่ามกลางยุคสมัยอันไร้พรมแดนเปิดกว้างในศตวรรษที่ 21 อันอาจเป็นดั่งบรรยากาศสื่อที่อยู่ใกล้กับทุกคนก็อาจเป็นไปได้มากหรือไม่อย่างไร หากแต่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดการควบคุมสื่อนี้เพื่อการวิจัยการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นในครั้งนี้ด้วยการพลิกแพลงการใช้ และที่สำคัญยิ่งกว่าคือการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ในรูปทรงที่มีความงามในท่วงท่า จังหวะลีลา คนหาความแปลกใหม่แบบบูรณาการ เผยให้เห็นความคิดความรู้และปัญญาของงานวาดเส้นด้วยเทคนิควิธีการที่แปลกใหม่โดดเด่น น่าสนใจอันปรากฏข้อมูลความพึงพอใจเฉลี่ยมากที่สุดตามที่ปรากฏข้อมูลในเชิงปริมาณ ล้วนบอกคุณค่าความหมายการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นของผู้วิจัย

การส่องทางจากการสรุปบทที่ 3 ใน 3 ส่วน

1. ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอด ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น
2. คุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น
3. การประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น

ด้านปริมาณ จากผลการสรุปโดยรวมตามข้อมูลทั้ง 3 ส่วนนี้ ทำให้เห็นมิติต่างๆในเชิงปริมาณพบสัดส่วนค่าเฉลี่ยลำดับมาก รองลงมา และระดับน้อยที่สุด เพื่อเป็นอีกส่วนหนึ่ง ประกอบการส่องทางสู่การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น เพื่อก่อรูปวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ด้านคุณภาพ นอกเหนือจาก ข้อมูลเชิงปริมาณ ที่ทำให้เห็นมิติต่างๆในเชิงปริมาณพบสัดส่วนค่าเฉลี่ยลำดับมาก รองลงมา และระดับน้อยที่สุดแล้วยังไม่เพียงพอ หากแต่ต้องดูเชิงคุณภาพในมิติต่างๆด้วย อาทิเช่น มิติพลังความโดดเด่นความแปลกใหม่และอื่นๆ ที่แทรกผุดเผยแย้มให้เห็นแม้จะเป็นเพียงส่วนน้อยหากแต่กลับสร้างความน่าสนใจยิ่งท้าทายให้คิดเชิงบูรณาการ ซึ่งเป็นอีกมิติอันมีคุณค่ามีนัยสำคัญเชิงคุณค่าที่ไม่พึงข้ามไปเพื่อนำทางสู่การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น เพื่อก่อรูปวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ทั้งนี้กระบวนการส่องทางไม่ได้มีข้อจำกัดที่เคร่งครัดเพียงส่วนที่กำหนดไว้เพียงเท่านี้ หากแต่สามารถที่จะก้าวข้ามเพื่อย้อนกลับไปสำรวจดูข้อมูลจากที่มา ที่เป็น ที่ไป ในการศึกษาค้นคว้าประกอยการวิจัยในมิติต่างๆในส่วนอื่นๆที่ปรากฏในการวิจัยนี้เพื่อให้เกิดการสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์อันนำไปสู่การ ก่อรูปแห่งปัญญา อย่างแท้จริง

กระบวนวิธีพัฒนารูปความคิดความหมายของศิลปะได้กระจ่างขึ้น

จากแนวทางของ สุชาติ เถาทอง(สุชาติ เถาทอง, ม.ป.ป., หน้า 23 – 24) ได้กล่าวว่ากระบวนวิธีพัฒนารูปความคิดความหมายของศิลปะได้กระจ่างขึ้นนั้นการออกแบบภาพเบื้องต้นจำนวนมากในระดับหนึ่งตามที่กล่าวมาแล้วมาคัดเลือก Selection ด้วยวิธีการนำเสนอภาพร่างที่สร้างขึ้นนำมาเปรียบเทียบเพื่อค้นหาความสมบูรณ์ลงตัวความน่าสนใจความมีชีวิตชีวาอะไรต่างๆตามเกณฑ์เป้าหมายถึงวัตถุประสงค์จินตภาพสมมุติ ที่กำหนดไว้แต่แรก กรณีถ้าเป็นงานออกแบบดี(Design)ต้องพิจารณาถึงการใช้งานจริงความประหยัดและความเป็นไปได้จริง ทางการผลิตและการตลาด

การพัฒนาจินตภาพสมมติ

จากภาพร่างชั่วคราว หรือเบื้องต้นตามปกติจะมีการพินิจพิเคราะห์ตัวภาพร่างแต่ละชิ้น ประกอบกับการคาดการณ์ คาดเดาถึงผลสำเร็จ ถึงแบบรูปที่สมบูรณ์โดยภาพรวม ไว้ล่วงหน้าควรมีหน้าตาโดยประมาณเป็นเช่นไรและ อย่างไรคล้ายรูปสัณฐานที่ผู้ศึกษาวิจัยอยากจะเห็น แลกกำลังใช้ความมุมานะพยายามทดลองสร้าง แผนภาพร่าง ชิ้นแล้วชิ้นเล่าหรือชุดเพื่อไปให้ถึงความคิดฝันและความปรารถนานั้น

การบ่มเพาะ

พัฒนารูปความคิดความหมายสันนิษฐาน ถึงความน่าจะเป็น ในแบบร่างภาพร่าง ที่ต่างกันไปนั้น จึงเท่ากับเป็นการสะท้อนถึงปัญหาของสุนทรียะ ปัญหาทางศิลปะอะไรต่างๆ ในการนี้ผู้ศึกษา วิจัยจำเป็น ต้องรู้ในสิ่งที่สนใจอยู่เสมอและจำเป็นต้องรู้ถึงจุดมุ่งหมายในใจเราถึงเจตจำนงบางอย่าง ที่มีลักษณะแตกต่างจากจากเจตจำนงประเภทอื่นอื่น ๆ นั่นคือเจตจำนงแห่งสติปัญญา ช่วยกันสร้างและคิดวิเคราะห์ ถึงความน่าจะเป็นของภาพร่าง ทางความคิดต่างๆ กันนั้นมากภาพร่างทางความคิดแบบใดมีความเหมาะสมและ สอดคล้องต่อการนำไป ขยายเป็นภาพต้นแบบ ต่อไปได้

สิ่งที่เกิดจากปรากฏการณ์

จากการตกผลึกกระจ่างชัดนำความคิดไปสู่การสรุปผลงานสร้างสรรค์นวัตกรรม ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนอย่างโดดเด่นชัดเจนในเชิงอัตลักษณ์ของผู้วิจัย

1. เนื้อหาสาระจะเกิดขึ้นหลังจากได้ถอดรหัสภาพ เกิดจินตภาพได้มากมายเชื่อมโยงกับมิติต่างๆ สะท้อนสาระคุณค่าความหมายที่ผู้วิจัยได้ถอดรหัส เผยให้เห็นอันมีนัยซ่อนซ้อนอยู่ภายในภาพที่เกิดขึ้นทั้งโดยตรงและโดยอ้อมเชิงรูปธรรมและนามธรรม เปิดทางรู้แจ้งได้คิดคำนึงในส่วนลึกภายในแห่งเจตจำนงของผู้วิจัยที่ จากสื่อและวัสดุที่ใช้เป็นไปในเชิงแบบการผสมผสานกล้าประยุกต์ปรับเปลี่ยนจากเดิมมากขึ้น ไม่จำกัดแค่สื่อที่เคยใช้วาดเส้นแบ่งเป็น 3 ประเภท เพียงเท่านั้น คือ

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

2. ได้คิดค้นเทคนิควิธีการเพิ่มเติม จากจินตภาพสมมติเดิมนั้น การวาดเส้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไป นั้น และผู้วิจัยได้คิดค้นเพิ่มเติมดังนี้ คือ การ ฉีก ปะ ตัด ต่อ แต่งเติม ลด สกัด ตัดทอน บางส่วน ตลบกลับทิศทางกลับทาง ย้อนแย้ง แปลงเปลี่ยน ย่อขยาย ใช้การถ่ายภาพในมุมต่างๆ สร้างมิติที่เห็นเชิงแตกต่างจากปกติทั่วไป เพื่อกระตุ้นเร้าต่อความสนใจ จัดวางใหม่โพสต์ลงใน Face book เชื่อมโยงการประยุกต์ กับสื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone อย่างหลายหลาย มีความซับซ้อนในเทคนิควิธีการ กระบวนการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์อย่างหลากหลายมากขึ้น กลับไปกลับมาพลิกแพลงหลายๆครั้งไม่ยึดเทคนิควิธีการตามจากปกติที่ผู้วิจัยเคยมีมา ทั้งนี้เพื่อจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น จาก การสังเคราะห์,สรุปข้อมูล, →ตกผลึก→เข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัดแล้ว → สร้างสรรค์→ขับเคลื่อน→นำความคิดไปสู่การสรุปผล→งานสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนอย่างโดดเด่นชัดเจนในเชิงอัตลักษณ์ของผู้วิจัย เป็นการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์ **เป็นภาพผลงาน “ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ”**

3. การแก้ปัญหาที่พบ จากการใช้สื่ออุปกรณ์แบบผสมผสาน ในส่วน การสื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone อย่างหลายหลาย มีความซับซ้อนในเทคนิควิธีการ กระบวนการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์อย่างหลากหลายมากขึ้น กลับไปกลับมาพลิกแพลงหลายๆครั้งไม่ยึดเทคนิควิธีการตามจากปกติที่ผู้วิจัยเคยมีมานั้น พบปัญหาในส่วนความไม่ค่อยชัดเจนเท่าที่ควรของภาพที่พิมพ์เพื่อนำภาพไปใช้โดยตรง ทั้งนี้จากประสบการณ์จากการปฏิบัติหลายๆครั้งทำให้เห็นแนวทางการแก้ปัญหา โดยหากภาพไม่ชัดเจนจากการพิมพ์เพื่อนำภาพไปใช้โดยตรงนั้น ด้วยการใช้วิธีด้วยการผสมผสานการลาก วาด ขุดขีด ด้วยสื่อวัสดุอุปกรณ์ต่างๆโดยเน้นให้เกิดเส้นและร่องรอยต่างๆให้ชัดเจนอาจต้องใช้สื่อสีต่างๆที่ถม พอก ในกระบวนการเชิง

บวก ให้เกิดมิติที่ชัดเจนมีความคมชัดเกิดเหลี่ยมมุมในเส้นตัดกันพื้น เพื่อสร้างความแตกจากรูปและพื้น ความแตกต่างของผิวให้ขัดแย้งกัน แล้วถ่ายภาพเลือกโดยเลือกมิติที่ชัดเจนในมิติที่แปลกๆน่าสนใจแล้วตกแต่งภาพในกล้องในส่วนที่ช่วยให้ภาพชัดเจนมากขึ้น และนำไปวาดเพิ่มเติมให้เกิดคามแปลกใหม่ทั้งประกอบด้วยการค้นหาตัวประกอบที่หลากหลายใน Tablet และหรือ Smartphone ในส่วนแอพพลิเคชั่นต่างๆ ที่เราต้องฉลาดเลือกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดคุณภาพ ต้องใช้เทคนิควิธีการอย่างหลากหลายวิธี เช่น วาด ลบ ขูด ขีด ตัด ต่อ แต่งเติม และอื่นๆ อีกกลับไปมาหลายครั้งจนสามารถทำให้ภาพวาดเส้นชัดเจน หากแต่ยังสามารถนำไปตกแต่งเพื่อให้เกิดความความคมชัดมากขึ้นได้อีก ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือถามผู้เชี่ยวชาญ และทั้งสามารถค้นคว้าเพิ่มหาความรู้ในส่วนช่วยแก้ปัญหาภาพไม่ชัดเจนนี้ได้ใน Google หรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆได้อีก

4. พบข้อดีที่น่าสนใจ “เปลี่ยนการวาดเส้นจากเส้นสีเดียว กลายเป็นเส้นที่มีสีสันสวยงามได้หลากหลาย ทั้งสร้างมิติแปลกๆใหม่ๆให้เกิดในภาพวาดเส้นได้หลากหลายมิติด้วยเช่นกัน” โดยการวาดเส้นที่ใช้ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และล่าสุดสามารถประยุกต์ใช้ใน ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ ในส่วนแอพพลิเคชั่นต่างๆ ที่ช่วยปรับแต่งให้เส้นที่มีสีสันสวยงามมากขึ้น ที่สำคัญเราต้องฉลาดเลือกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดคุณภาพในสร้างมิติต่างๆแก่เส้นนั้น ต้องกล้าที่จะก้าวข้ามการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ ทั้งบุกเบิกค้นหาเทคนิควิธีการอย่างหลากหลายวิธีอาจต้องแปลกแหวกแนวจากรอบที่กำหนดไว้เพราะบางอย่างหากไม่กล้าเปลี่ยนบ้าง และยังวกวนซ้ำๆเทคนิคแบบเดิมที่ไม่อาจแสดงพลังความน่าทึ่งความน่าสนใจเท่าที่ควรแล้ว อาจคงเพียงความทื่อๆไว้นั้นย่อมขาดเสน่ห์ และทุกวันเราต่างดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลาง ยุคสื่อสังคมข่าวสารแบบไร้พรมแดน ในท่ามกลาง ศตวรรษที่ 21 และกำลังมุ่งสู่ยุคดิจิตอล การสร้างศิลปะก็เช่นกัน เราต่างต้องนำสื่อต่างๆแปลกๆใหม่ๆมาประยุกต์ใช้ได้ เป็นเครื่องมืออย่างฉลาดรู้เท่าทันฯ เปิดแนวทางแห่งความคิดจินตนาการริเริ่มสร้างสรรค์ การก่อรูปแห่งปัญญาฯ ดั่งในส่วนที่แสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ในการแปลง (Transform) เส้นเดิมสีเดียวสู่เส้นหลายๆสี แปลงรูปและพื้นให้เกิดสีสัน ต่างๆ เพื่อลดความข้อจำกัดของการวาดเส้น ของผู้วิจัย อันเป็นอีกมิติที่อาจท้าทายต่อวงการศิลปะครู อาจารย์นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ได้เป็นแรงบันดาลใจได้คิดสร้างสรรค์สิ่งดีๆในมิติที่แตกต่างของแต่ละคนเพื่อขยายการก่อรูปแห่งปัญญาสร้างสรรค์ศิลปะได้อย่างยั่งยืนไม่หยุดนิ่ง

จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของผู้วิจัย เกิดการก่อรูปความคิดสร้างสรรค์อันเกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของผู้วิจัย ดังนี้

- กระบวนการปฏิบัติ⟶สะสม, บ่มเพาะ, สุกงอม⟶รับรู้, เรียนรู้
- วิเคราะห์⟶เกิดประกายความคิดสร้างสรรค์
- สังเคราะห์,สรุปข้อมูล, ⟶ตกผลึก⟶เข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด
- สร้างสรรค์⟶ขับเคลื่อน⟶นำความคิดไปสู่การสรุปผล⟶งานสร้างสรรค์นวัตกรรม

(ปรับปรุงจาก sup3br3/VISION, 2552) ดังนี้ การทดลองจินตภาพสมมติ ภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไปมา และจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น จาก การสังเคราะห์,สรุปข้อมูล, ⟶ตกผลึก⟶เข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด

- สร้างสรรค์⟶ขับเคลื่อน⟶นำความคิดไปสู่การสรุปผล⟶งานสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์อันสะท้อนเจตจำนงแห่งพลังความคิดสติปัญญาของผู้วิจัยคือ

การสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์

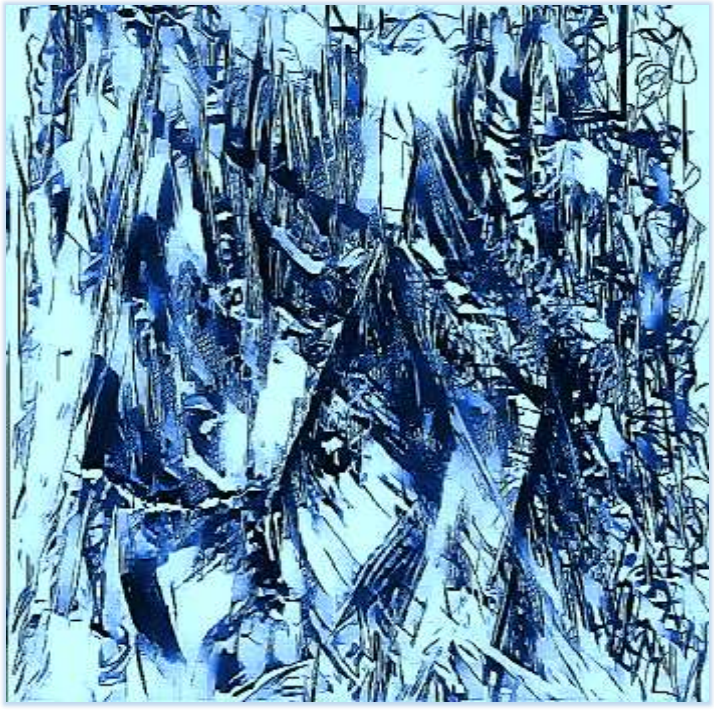
“ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ” 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 ภาพ ดังนี้คือ

1

2

3

4



ภาพที่ 4-1 “ ท่องป่า ” ขนาด 40 x 40 ซม. 2561 วาดเส้นจากการใช้สื่อแบบคุ้นชินประยุกต์กับสื่อ จาก Tablet และ Smartphone และประยุกต์ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

เนื้อหาสาระ ในภาพเกิดแรงบันดาลใจจากกระแสการรณรงค์ให้เห็นความสำคัญของป่า ทั้งในส่วนตัวเป็นคนที่รักธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ป่า ภูเขา สายน้ำ ลำธาร และในปัจจุบันมีการทวงคืนผืนป่าจากการที่ได้รับผลกระทบจากการรุกแผ้วถางเพื่อจัดการพื้นที่ป่าเพื่อกิจการต่างๆอันที่ต้องเกิดการละเมิดกระทบต่อป่าไม้อันเป็นแหล่งต้นน้ำลำธารที่สำคัญ ส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆเชิงระบบนิเวศ จึงใช้ จินตภาพท่องป่า เชื่อมโยงให้เห็นถึงประหนึ่งว่า เป็นการสำรวจเพื่อถอดรหัสในมิติอันแยบยลที่ซ่อนซ้อนในป่าอันชวนให้ครุ่นคิด

เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ

มีทฤษฎีรูปทรงนิยม และทฤษฎีอารมณ์นิยม ที่ผสมผสานกันอยู่ในภาพ

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ดังนี้คือ

1. ด้านการแสดงออก โดยการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกดังนี้คือ สดชื่น ไหลเลื้อย ลึกลับ ซับซ้อน แปลกใหม่ ย้อนแย้ง ผลักดึง พุ่งทะยาน ประกายระยิบระยับ เคลื่อนไหวรวดเร็ว เคลื่อนไหวช้าๆ มีพลัง

2. ด้านเทคนิควิธีการ โดยการแสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการดังนี้คือ ใช้ เส้นโค้ง เส้นคดไปคดมา เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบผสม เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นแบบยาวมาก เส้นมีความกว้างกว่าปกติ เส้นมีน้ำหนักเบา เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นมีมิติหลากหลาย เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ เส้นแสดงทิศทางแบบไร้ระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน เส้นแบบขัดแย้งกัน เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา เส้นเชิงนัย เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน

3. ด้านสุนทรียะ โดยแสดงออกถึงความงามดังนี้คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม

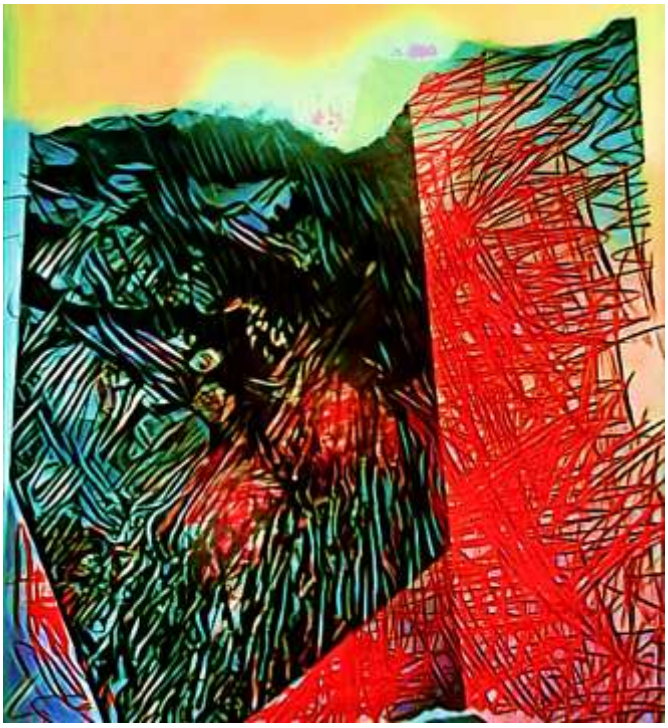
ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความสงบ เย็น ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์ ความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน

1

2

3

4



ภาพที่ 4-2 “ พักแรม ” ขนาด 40 x 40 ซม. 2561วาดเส้น จากการใช้สื่อ แบบคุ้นชินประยุกต์กับสื่อ จาก Tablet และ Smartphone และประยุกต์ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

เนื้อหาสาระ เป็นการเชื่อมโยงเชิงนัยจาก ภาพที่ 1 “ ท่องป่า ” ในภาพเกิดแรงบันดาลใจจากกระแสการรณรงค์ให้เห็นความสำคัญของป่า ทั้งในส่วนตัวเป็นคนที่รักธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ป่า ภูเขา สายน้ำ ลำธาร และในปัจจุบันมีการทวงคืนผืนป่าจากการที่ได้รับผลกระทบจากการรุกแผ้วถางเพื่อจัดการพื้นที่ป่าเพื่อกิจการต่างๆอันที่ต้องเกิดการละเมิดกระทบต่อป่าไม้อันเป็นแหล่งต้นน้ำลำธารที่สำคัญ ส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆเชิงระบบนิเวศ จึงใช้ จินตภาพท่องป่า เชื่อมโยงให้เห็นถึงประหนึ่งว่า เป็นการสำรวจเพื่อถอดรหัสในมิติอันแยบยลที่ซ่อนซ้อนในป่าอันชวนให้ครุ่นคิด นั้น ได้เกิดเชื่อมโยงเชิงนัยกับ ภาพที่ 2 “ พักแรม ” เมื่อการสำรวจเพื่อถอดรหัสในมิติอันแยบยลที่ซ่อนซ้อนในป่าอันต้องเกิดห้วงเวลาในการครุ่นคิดได้ผ่านไปจนคล้อยค่ำและเข้าสู่ค่ำคืนกลางป่าใหญ่ภายใต้ความโดดเดี่ยวเพียงลำพังในคืนอากาศที่หนาวเหน็บ ให้หวนนึกถึงบางช่วงแห่งกระบวนการชีวิตอันประทับใจสร้างความสะเทือนใจได้หวนถึงในช่วงวัยเยาว์ที่ผ่านมาหลายสิบปีในห้วงเวลา

หนึ่งกับการเดินทางไปหาปลาที่ลำคลองใกล้ๆกับทุ่งนาที่หมู่บ้านชนบทใกล้ชายแดนด้านตะวันออกของประเทศไทย มีความสนุกและตื่นเต้นกับการใช้ตาข่ายเป็นเครื่องมือจับปลาในลำคลองได้ปลาจำนนวนมากมายเพื่อจะนำกลับไปยังครอบครัวเมื่อภารกิจนั้นเสร็จสิ้นตามที่หมายในเจตจำนง และมีคืนหนึ่งในห้วงเวลาที่กล่าวถึงนั้นจำต้องพักแรมจากการหาปลาในลำคลองแห่งนั้นผสมกับความเหนื่อยล้าจากความสนุกสนานจากการหาปลาเมื่อตะวันเริ่มคล้อยค่ำและมืดลงในที่สุด เรา ก่อกองไฟ กางมุ้งที่เตรียมไป นำกิ่งไม้ใบไม้มาปักกันล้อมรอบเพื่อกำบังพรางตา ยังอุ่นใจที่มีคุณพ่อไปด้วยและนอนหลับสบายจนถึงรุ่งเช้าวันใหม่ เพื่อกลับไปยังครอบครัวด้วยภารกิจนั้นเสร็จสิ้นแล้วตามที่หมายในเจตจำนง ทั้งนี้จากการเชื่อมโยงเชื่อมภาพที่ 2 “ พักแรม ” ที่มิติความคล้ายและความต่างกับ การหวนนึกถึงบางช่วงแห่งกระบวนการชีวิตอันประทับใจสร้างความสะเทือนใจได้หวนถึงในช่วงวัยเยาว์ที่ผ่านมาหลายสิบปีของผู้วิจัยนั้นอย่างมีนัยสำคัญ

เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ

มีทฤษฎีรูปทรงนิยม ทฤษฎีอารมณ์นิยม ที่ผสมผสานกันอยู่ในภาพ

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ดังนี้คือ

1. ด้านการแสดงออก โดยการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกดังนี้คือ ลึกลับ ซับซ้อน แปลกใหม่ ย้อนแย้ง ผลักดึง พุ่งทะยาน ประกายระยิบระยับ เคลื่อนไหวรวดเร็ว เคลื่อนไหวช้าๆ ล่องลอย น่าสะพรึงกลัว ปั่นป่วน ร้อนแรง

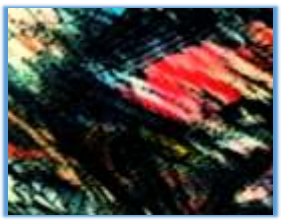
2. ด้านเทคนิควิธีการ โดยการแสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการดังนี้คือ ใช้ เส้นโค้ง เส้นคดไปคดมา เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบผสม เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีความกว้างกว่าปกติ เส้นมีน้ำหนักเบา เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นมีมิติหลากหลาย เส้นแสดงทิศทางแบบไร้ระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน เส้นแบบขัดแย้งกัน เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา เส้นเชิงนัย เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน

3. ด้านสุนทรียะ โดยแสดงออกถึงความงามดังนี้คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน

1

2

3



4

ภาพที่ 4-3 “บันทึกป่า” ขนาด 40 x 40 ซม. 2561วาดเส้น จากการใช้สื่อ แบบคุ้นชินประยุกต์กับสื่อ จาก Tablet และ Smartphone และประยุกต์ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

เนื้อหาสาระ เป็นการเชื่อมโยงเชิงนัยจาก ภาพที่ 1 “ ท่องป่า ” เกิดแรงบันดาลใจจากกระแสการรณรงค์ให้เห็นความสำคัญของป่า ทั้งในส่วนตัวเป็นคนที่รักธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และในปัจจุบันมีการทวงคืนผืนป่าจากการที่ได้รับผลกระทบจากการรุกพื้นที่ป่าเพื่อกิจการต่างๆเกิดการละเมิดกระทบต่อป่าไม้อัน ส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆเชิงระบบนิเวศ จึงใช้ จินตภาพท่องป่า เชื่อมโยงให้เห็นถึงประหนึ่งว่า เป็นการสำรวจเพื่อถอดรหัสในมิติอันแยบยลที่ซ่อนซ้อนในป่า นั้น ได้ เกิดการเชื่อมโยงเชิงนัยกับ ภาพที่ 2 “ พักแรม ”กลางป่าใหญ่ภายใต้ความโดดเดี่ยวเพียงลำพังในคืนอากาศที่หนาวเหน็บ สร้างความสะเทือนใจได้หวนถึงในช่วงวัยเยาว์ที่ผ่านมาหลายสิบปีในห้วงเวลาหนึ่งกับการเดินทางไปหาปลาที่ลำคลองใกล้ๆกับทุ่งนาที่หมู่บ้านชนบทใกล้ชายแดนด้านตะวันออกของประเทศไทย และมีคืนหนึ่งในห้วงเวลาที่กล่าวถึงนั้นจำต้องพักแรมจากการหาปลาในลำคลองแห่งนั้น นำกิ่งไม้ใบไม้มาปักกันล้อมรอบเพื่อกำบังพรางตา ยังอุ่นใจที่มีคุณพ่อไปด้วยและนอนหลับสบายจนถึงรุ่งเช้าวันใหม่ เพื่อกลับไปยังครอบครัวด้วยภารกิจนั้นเสร็จสิ้นแล้วตามที่หมายในเจตจำนง ทั้งนี้จากการเชื่อมโยงเชื่อมจากภาพที่ 1 “ ท่องป่า ” และ ภาพที่ 2 “ พักแรม ” ที่มิติความคล้ายและความต่างกับ การหวนนึกถึงบางช่วงแห่งกระบวนการชีวิตอันประทับใจสร้างความสะเทือนใจได้หวนถึงในช่วงวัยเยาว์ที่ผ่านมาหลายสิบปีของผู้วิจัยนั้นอย่างมีนัยสำคัญนั้นล้วนสะท้อนคุณค่าความหมายเกิดการไหลเลื่อนจินตภาพส่องทางภาพที่ 3 “บันทึกป่า” อันเกิดจากการเชื่อมโยงจินตภาพ จากภาพที่ 1 “ ท่องป่า ” สู่ภาพที่ 2 “ พักแรม ” และภาพที่ 3 คือ“บันทึกป่า” จากถ้อยความที่เขียนพรรณนาถอดรหัสเนื้อหาสาระข้างต้นนั้น บอกที่มาจากการท่องป่าสำรวจเบื้องต้นจนเวลาผ่านเข้าสู่กาลเวลาค่ำคืนจำต้อง พักแรม ที่กลางป่า เมื่อรุ่งสางสู่วันใหม่ได้เกิดพลังแห่งปัญญาบันทึกมิติต่างๆที่ถอดสรรพความรู้แห่งป่าอันมีคุณค่าหลากหลาย ก่อรูปแห่งปัญญา แฝงนัยคุณค่าความหมายกระตุ้นเตือน สะท้อนให้เห็นในมิติที่สำคัญในเรื่องการรุกเบียดเบียนป่าต้นน้ำลำธารถือเป็นมิติที่สำคัญยิ่ง เพื่อขยายพลังสำนึกต่อผู้คนและสังคมฯลฯ ได้รณรงค์สร้างพลัง รักษ์ป่า ทั้งผู้คนและสังคมฯลฯ

ได้เติบโตแข็งแกร่งทางความรู้ ความคิด สติปัญญา ด้วยความรู้สำนึกแห่งความดีงาม ร่วมกันสร้างสรรค์สิ่งดีๆ ต่อป่าต้นน้ำลำธารอันเป็นต้นกำเนิดหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตสรรพความรู้ ดั่งที่กล่าวนำข้างต้นด้วยคำสำคัญที่ซ่อนซ้อนนัยเพื่อการท้าทายสู่การถอดรหัส “ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ” ทั้งนี้หากแต่ไม่สิ้นสุดหรือหยุดไว้เพียงถ้อยความพรรณนา ผู้วิจัยยังได้ขับเคลื่อนชุดจินตภาพนี้ในมิติแห่งคำร้อง บทเพลง สร้างสำนึกต่อป่าไว้หลายบทเพลง และได้นำตัวอย่างบทเพลง จำนวน 1 บทเพลง (บทเพลงนี้เป็น 1 บทเพลงซึ่งได้เคยนำเสนอในเชิงศิลปะและบทเพลง แบบบูรณาการกับบริบทแวดล้อมในท้องถิ่นของผู้วิจัยเป็นประจำ ในมิติการถ่ายทอดสดผ่านทาง Face book live เพื่อนำเสนอช่วยกันรณรงค์สร้างสำนึก รักษ์ ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ป่า ต้นน้ำ ลำธาร ผสมผสานทั้งบทเพลงและศิลปะแบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์สังคมฯลฯ ได้เผยแพร่ ออนไลน์ขยายสู่สาธารณะ ทั้งในระดับประเทศ และระดับนานาประเทศ) มาประกอบให้มีความแปลกใหม่เกิดคุณค่าความหมายโดดเด่นเฉพาะในงานวิจัยนี้คือ

“ บทเพลงสายลม ”

คำร้อง/ทำนอง : ดำรง จรรัตน์ 2546

วันนี้ฟ้าใสสวยงามฟ้าแจ่มกระจ่าง ไม่มัวมืดหมางหมองหม่นเหมือนดั่งวันก่อน
ลมบนโบกพลิ้วลิ่วลอย ปุยเมฆเทาอ่อน สีขาว น้ำตาล พาพัดผ่านกันอยู่เรื่อยไป

สายลม สายลมเย็น เธอนั้นเป็นดั่งความหวัง พัดผ่านผู้คน เรื่องราวมากมาย
ความรักหลากหลายร้อยรวมธรรมชาติด้วยใจ ฉันรักบทกวีขีดเขียนอย่างเสรี สร้างงานศิลป์ซึ้งๆใจ
รักป่าภูเขาทิวไม้แนวไพร ฝูงสัตว์น้อยใหญ่ ฝากชีวิตไว้กับสายธารอันชุ่มเย็น

สายลม สายลมเย็น ทุกคนนั้นเป็นดั่งความหวัง พัดผ่านผู้คน เรื่องราวมากมาย
ความรักหลากหลายร้อยรวมธรรมชาติด้วยใจ ฉันรักบทกวีขีดเขียนอย่างเสรี สร้างงานศิลป์ซึ้งๆใจ
ความรักความสุขนั้นมอบให้ เพื่อนพ้องชาวไทย รักษ์ป่าไว้ ให้แผ่ไปทั่วแผ่นดิน

สายลม สายลมเย็น ทุกคนนั้นเป็นดั่งความหวัง พัดผ่านผู้คน เรื่องราวมากมาย
ความรักหลากหลายร้อยรวมธรรมชาติด้วยใจ ฉันรักบทกวีขีดเขียนอย่างเสรี สร้างงานศิลป์ซึ้งๆใจ
ความรักความสุขนั้นมอบให้ เพื่อนพ้องชาวไทย รักษ์ป่าไว้ ให้แผ่ไปทั่วแผ่นดิน

เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ

มีทฤษฎีรูปทรงนิยม ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีเลียนแบบนิยม ที่ผสมผสานกันอยู่ในภาพ

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ดังนี้คือ

1. ด้านการแสดงออก โดยการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกดังนี้คือ สงบ สดชื่น ลึกลับ ซับซ้อน แปลกใหม่ ย้อนแย้ง ไหวพลิ้ว ผลักดึง พุ่งทะยาน ประกายระยิบระยับ เคลื่อนไหวรวดเร็ว เคลื่อนไหวช้าๆ ล่องลอย ปั่นป่วน ทึบตัน กระด้าง มั่นคงแข็งแกร่ง มีพลัง

2. ด้านเทคนิควิธีการ โดยการแสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการดังนี้คือ ใช้ เส้นโค้ง เส้นคดไปคดมา เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบผสม เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นแบบยาวมาก เส้นมีความกว้างกว่าปกติ เส้นมีน้ำหนักเบา เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นมีมิติหลากหลาย เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ เส้นแสดงทิศทางแบบไร้ระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบกึ่งสัมผัส เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน เส้นแบบขัดแย้งกัน เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา เส้นเชิงนัย เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน

3. ด้านสุนทรียะ โดยแสดงออกถึงความงามดังนี้คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม

ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน

การถอดรหัสจากการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์

“ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ”

1 ชุดความรู้ จำนวน 3 ภาพ ดังนี้คือ

การสังเคราะห์,สรุปข้อมูล, ⟶ตกผลึก⟶เข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด

- สร้างสรรค์⟶ขับเคลื่อน⟶นำความคิดไปสู่การสรุปผล⟶งานสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์อันสะท้อนเจตจำนงแห่งพลังความคิดสติปัญญาของผู้วิจัยดังนี้

ตาราง 4 - 1 จำนวนร้อยละของ ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet

ลำดับที่	เนื้อหาสาระ	ทฤษฎีเลียนแบบนิยม	ทฤษฎีอารมณ์นิยม	ทฤษฎีรูปทรงนิยม	รวม	ร้อยละ
1	ท่องป่า	0	1	1	2	66.67
2	พักแรม	0	1	1	2	*66.67*
3	บันทึกป่า	1	1	1	3	100
รวม		1	3	3	-	-
ร้อยละ-		33.33	100	100	-	-

จากตาราง 1 พบทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์กัน คือ ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 และทฤษฎีเลียนแบบนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 33.33

เนื่องจากการที่ผู้วิจัยได้ทำการบุกเบิกเรียนรู้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจาก 1,000 ภาพ และสู่ขั้นที่สำคัญใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 40 ภาพทำการวิเคราะห์หลอมรวมสู่การถอดรหัส หาค่าความหมายเชิงอัตลักษณ์บางประการ และสังเคราะห์ประกอบสร้างอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของผลงานวาดเส้น ด้วยการทดลองจินตภาพสมมติ ภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไปมา และสามารถจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้นจาก การสังเคราะห์,สรุปข้อมูลจนตกผลึกได้เข้าใจสิ่งนั้นอย่างรู้แจ้งกระจ่างชัดได้เกิดพลังแห่งแรงบันดาลใจในเนื้อหาสาระที่สะท้อนนัยคุณค่าความหมายอันลุ่มลึกใน “ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ”
1 ชุดความรู้ จำนวน 3 ภาพ อันมีมิติแห่งความเชื่อมโยงในบริบทแวดล้อมและการกล้าที่จะก้าวข้ามบริบท ก้าวข้ามห้วงเวลา ก้ามข้ามสื่อวัสดุอุปกรณ์ ต่างผุดและพรั่งพรูพุ่งทะยานขึ้น จากปรากฏการณ์ก่อรูปแห่งปัญญา ทั้งแตกต่างและสัมพันธ์กันสอดผสานกันอย่างน่าสนใจ ล้วนเป็นพลังส่องทางที่สะท้อนให้เห็นความแข็งแกร่งมั่นคง

รู้แจ้งในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นแสดงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนได้อย่างชัดเจนมีชีวิตชีวาตามทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่แสดงให้เห็นจำนวนและร้อยละลดหลั่นกันตามข้อมูลจากตาราง

ตาราง 4 - 2 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 1. ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N=3	ร้อยละ
1	สงบ	1	33.33
2	สดชื่น	2	66.67
3	ไหลเลื้อย	2	66.67
4	ลึกลับ	3	100
5	ซับซ้อน	3	100
6	แปลกใหม่	3	100
7	รุกราน	0	0
8	ถอยร่น	0	0
9	ย้อนแย้ง	3	100
10	ไหวพลิ้ว	1	33.33
11	ผลักดึง	3	100
12	พุ่งทะยาน	3	100
13	ประกายระยิบระยับ	3	100
14	เคลื่อนไหวรวดเร็ว	3	100
15	เคลื่อนไหวช้าๆ	3	100
16	ล่องลอย	2	66.67
17	โหยหวน	0	0
18	น่าสะพรึงกลัว	1	33.33
19	ปั่นป่วน	2	66.67
20	อึดอัด	0	0
21	ทึบตัน กระด้าง	1	33.33
22	มั่นคงแข็งแกร่ง	2	66.67
23	ร้อนแรง	1	33.33
24	มีพลัง	2	66.67

จากตาราง 2 พบการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์กัน คือ ลึกลับ ซับซ้อน แปลกใหม่ ย้อนแย้ง ผลักดึง พุ่งทะยาน ประกายระยิบระยับเคลื่อนไหวรวดเร็ว และเคลื่อนไหวช้าๆ มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ สดชื่น ไหลเลื้อย ล่องลอย ปั่นป่วน มั่นคงแข็งแกร่ง และ มีพลัง คิดเป็นร้อยละ 66.67 และ สงบ ไหวพลิ้ว น่าสะพรึงกลัว ทึบตัน กระด้าง และร้อนแรง มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 33.33

ตาราง 4 - 3 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N = 3	ร้อยละ
1	เส้นโค้ง	3	100
2	เส้นคดไปคดมา	3	100
3	เส้นเฉียง	3	100
4	เส้นแนวนอน	3	100
5	เส้นแนวดิ่ง	3	100
6	เส้นแบบผสม	3	100
7	เส้นแบบสั้นๆ	3	100
8	เส้นแบบยาวพอประมาณ	3	100
9	เส้นแบบยาวมาก	2	66.67
10	เส้นมีความกว้างกว่าปกติ	3	100
11	เส้นมีน้ำหนักเบา	3	100
12	เส้นมีน้ำหนักปานกลาง	3	100
13	เส้นมีน้ำหนักมาก	3	100
14	เส้นมีมิติหลากหลาย	3	100
15	เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ	2	66.67
16	เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ	3	100
17	เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ	3	100
18	เส้นแสดงออกแบบกึ่งสัมผัส	1	33.33
19	เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน	3	100
20	เส้นแบบขัดแย้งกัน	3	100
21	เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ	3	100
22	เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา	3	100
23	เส้นเชิงนัย	3	100
24	เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน	3	100

จากตาราง 3 พบการแสดงออกด้านเทคนิควิธีการ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์กัน คือ ใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบผสม เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีความกว้างกว่าปกติ เส้นมีน้ำหนักเบา เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นมีมิติหลากหลาย เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน เส้นแบบขัดแย้งกัน เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา เส้นเชิงนัย และเส้นมีสีต่างๆผสมผสาน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแบบยาวมาก และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 66.67 และ เส้นแสดงออกแบบกึ่งสัมผัส มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 33.33

ตาราง 4 - 4 จำนวนร้อยละของ คุณค่าเฉพาะ 3. ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =3	ร้อยละ
1	ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม	3	100
2	ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ	3	100
3	ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น	3	100
4	ความงามที่ปรากฏในสี	3	100
5	ความงามที่ปรากฏในแสงเงา	3	100
6	ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ	3	100
7	ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ	3	100
8	ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ	3	100
9	ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ	3	100
10	ความงามที่ปรากฏในความสงบ เย็น	1	33.33
11	ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์	1	33.33
12	ความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ	1	33.33
13	ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ	3	100
14	ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา	3	100
15	ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน	3	100
16	ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว	3	100
17	ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ	2	66.67
18	ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่	2	66.67
19	ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด	3	100
20	ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน	3	100

จากตาราง 4 พบด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์กัน คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด และความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ และความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ คิดเป็นร้อยละ 66.67 และ ความงามที่ปรากฏในความสงบ

เย็น ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์ และความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 33.33

บทที่ 5
สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ในครั้งนี้ สรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ โดยสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ
2. เพื่อสรุปวิเคราะห์ จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจัง จากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ
3. เพื่อสร้างองค์ความรู้ จากการวิเคราะห์ สู่การสังเคราะห์ จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นในแบบเฉพาะของตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของการวาดเส้นในมิติใหม่

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ในครั้งนี้ สามารถสรุปผลงานวาดเส้นได้ดังนี้

1. ได้บุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณจำนวน 1,000 ภาพ และเลือก เนื้อหาของภาพวาดเส้นเฉพาะ ภาพทิวทัศน์ ภาพคน และภาพกึ่งนามธรรม ด้วย ขั้นที่ 1 การเลือกแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดหน่วยตัวอย่างขึ้นเอง เพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล ด้วยเครื่องมือแบบการเลือกผลงานวาดเส้นซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบสร้างแบบการเลือกผลงานวาดเส้น โดยผ่านการตรวจหาค่าความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำมาใช้ในการเลือกผลงานวาดเส้น จากสื่อที่ใช้วาดเส้น 3 ประเภทตามสัดส่วนผลงานวาดเส้นจำนวน 1,000 ภาพ และได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนของประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นเฉพาะผลงานวาดเส้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทสื่อที่ใช้วาดเส้นในขั้นที่ 2 ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 40 ภาพ
เพื่อถอดรหัส หาค่าความหมาย วิเคราะห์ เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีดังนี้

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม
2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม
3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม

หาคุณค่าเฉพาะ 3 ด้านดังนี้

1. ด้านการแสดงออก
2. ด้านเทคนิควิธีการ
3. ด้านสุนทรียะ

จากสื่อที่ใช้ดังนี้

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)จำนวน 20 ภาพ
ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ภาพ
ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone จำนวน 10 ภาพ

2. ได้สรุปวิเคราะห์ จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังจากการเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณ จำนวน 40 ภาพ

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดคือ ทฤษฎีอารมณ์นิยมมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85 รองลงมาคือ ทฤษฎีเลียนแบบนิยมคิดเป็นร้อยละ 80 และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 77.5

จำนวนร้อยละของคุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้คือ

1. ด้านการแสดงออก มีรายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกคือ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.5 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และ โหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 7.5

2. ด้านเทคนิควิธีการ มีรายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการคือ เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ และเส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 97.5 และ เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 35

3. ด้านสุนทรียะ มีรายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวดเส้นคือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 97.5 และความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 20

3. ได้ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในผลงานวาดเส้น 40 ภาพ จากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม คือนักวิชาการศิลปะ นิสิตศิลปะระดับปริญญาตรี และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลปรากฏว่าผลงานวาดเส้น จากสื่อประเภทที่ 1 มีค่าเฉลี่ยปานกลาง จากสื่อประเภทที่ 2 มีค่าเฉลี่ยมาก และจากสื่อประเภทที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ผลงานวาดเส้นได้มีการพัฒนาขึ้นตามลำดับซึ่งได้รับความพึงพอใจในผลงานวาดเส้นจากสื่อประเภทที่ 3 มากที่สุด

สรุปผลวิเคราะห์เชิงปริมาณได้ดังนี้

ตามวิธีการดำเนินการวิจัย วาดเส้นตามข้อตกลง และ ได้วิเคราะห์ตามข้อมูลในบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

พบจากการที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 ภาพ โดยสื่อที่ใช้วาดเส้นทั้ง 3 ประเภทคือ

ประเภทที่ 1 สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก)

ประเภทที่ 2 สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone

ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone

ใน 3 ชุดเนื้อหา ตามข้อตกลงนั้น

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดคือ ทฤษฎีอารมณ์นิยมมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85 รองลงมาคือ ทฤษฎีเลียนแบบนิยมคิดเป็นร้อยละ 80 และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 77.5

จำนวนร้อยละของคุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้คือ

1. ด้านการแสดงออก มีรายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกคือ มั่นคงแข็งแกร่ง มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และ โหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 7.50

2. ด้านเทคนิควิธีการ มีรายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการคือ เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ และเส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 35

3. ด้านสุนทรียะ มีรายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวาดเส้นคือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 20

4. ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในผลงานวาดเส้น 40 ภาพ จากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม คือนักวิชาการศิลปะ นิสิตศิลปะระดับปริญญาตรี และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลปรากฏว่าผลงานวาดเส้น จากสื่อประเภทที่ 1 มีค่าเฉลี่ยปานกลาง จากสื่อประเภทที่ 2 มีค่าเฉลี่ยมาก และจากสื่อประเภทที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ผลงานวาดเส้นได้มีการพัฒนาขึ้นตามลำดับซึ่งได้รับความพึงพอใจในผลงานวาดเส้นจากสื่อประเภทที่ 3 มากที่สุด

สรุปผลวิเคราะห์เชิงคุณภาพได้ดังนี้

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดดังนี้คือ

ทฤษฎีอารมณ์นิยมมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติเชิงซ้อนอันลุ่มลึกที่ฝังแฝงด้วยพลังอารมณ์ที่สำแดงออกมาให้เห็นปะทะสร้างความสะเทือนใจได้หลากหลาย

รองลงมาคือทฤษฎีเลียนแบบนิยม คิดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติการเลียนแบบในเชิงความถูกต้องในสัดส่วน รูปทรง แสงเงา ตามหลักการศิลปะที่มีค่าเปลี่ยนไปของผู้วิจัยที่ได้คลี่คลายในเรื่องการเลียนแบบได้ลดลงที่ท้าทายการแสดงให้เห็นการกล้าก้าวข้ามไปสู่สิ่งใหม่ๆ

และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 77.5 ซึ่งเป็นการเริ่มสะท้อนให้เห็นมิติเชิงซ้อนอันลุ่มลึกที่ฝังแฝงในเชิงรูปทรงนิยมใหม่สร้างความต่างจากความคุ้นชินแม้จะมีจำนวนเพียงส่วนน้อยเมื่อเทียบสัดส่วนเชิงปริมาณกับทฤษฎีอื่นๆตามที่ปรากฏในเชิงปริมาณให้เห็นนั้น หากแต่กลับเป็นพลังท้าทายกระตุ้นให้รุดหน้าต่อไปกล้าหาญก้าวข้ามข้อจำกัดต่างๆเพื่อสร้างรูปสรรค์ทรงให้แปลกใหม่ยิ่งๆขึ้นไปไม่ยึดติดเพียงเพื่อทฤษฎีรูปทรงนิยมที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัดเท่านั้น

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ด้านการแสดงออก

มีรายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกคือ มั่นคงแข็งแกร่งมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมาคือ เคลื่อนไหวรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 95 และ โหยหวน มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 7.50

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกมั่นคงแข็งแกร่ง เคลื่อนไหวรวดเร็ว และโหยหวน ตามลำดับในเชิงปริมาณนั้น หากแต่ยังมีอารมณ์ความรู้สึกต่างๆที่เจือปนผสมผสานในผลงานอีกแม้จะไม่ได้กล่าวถึงในที่นี้นั่นไม่ได้หมายความว่าการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจะมีขอบจำกัดในการแสดงออกเพื่อการสำแดงพลังแห่งอารมณ์ที่ฉุดคิดคือจงกล้าสำแดงพลังแห่งอารมณ์ให้ผสมผสานแปลกใหม่สะท้านสะเทือนใจต่อไป

2. ด้านเทคนิควิธีการ

เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ และเส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีน้ำหนักปานกลาง และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 35

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกด้านเทคนิควิธีการมาก รองลงมา และน้อยตามลำดับในเชิงปริมาณนั้น แต่ที่บอกได้ถึงความมีชีวิตชีวาอย่างหน้าสนใจและถือเป็นความสำคัญคือการกล้าใช้เส้นที่กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ ที่บอกถึงการสร้างสรรค์กล้ากระจายออกมาอย่างไม่มัวพะวงติดตันในข้อจำกัดใดๆท้าทายนำไปสู่เทคนิควิธีใหม่ๆที่แสดงความต่างจากความคุ้นชิน

3. ด้านสุนทรียะ

ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน และความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 97.50 และ ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 20

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติที่แสดงออกทางความงามที่ปรากฏมีลำดับในเชิงปริมาณที่ปรากฏแต่ที่น่าสนใจคือ ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง อันสร้างปฏิกิริยากระทบเร้าเกิดความน่าสนใจ และยิ่งกว่านั้นคือความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งอันบอกเชิงสัมผัสรับรู้ได้มีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด ตลอดทั้ง ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายเห็นได้ในเชิงขูดขีดดั่งถูกเซาะประดุจเหมือนว่าเกิดมิติทางประติมากรรมเลยล้ำเข้ามาในพื้นผิวจากระบวนวาดเส้นอย่างน่าสนใจยิ่ง และแม้กระทั่งความงามที่ปรากฏในส่วนน้อยที่สุดหากแต่ผู้วิจัยไม่มองข้ามเพียงผิวเผินกลับหวนดูคือ ความโดดเดี่ยวอยู่อ้างว้างท้ายสุดอารมณ์แห่งความว้าเหว่ต้องเกิดขึ้นอันอาจที่ใครๆต่างอาจไม่พึงปรารถนาอยู่ในห้วงเวลานี้ได้ ตรงนี้คือพลังแห่งความต่างเปลี่ยนค่าความงามท้าทายสู่การสัมผัสความงามในมิติใหม่ๆ

4. ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น

จากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม คือนักวิชาการศิลปะ นิสิตศิลปะระดับปริญญาตรี และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลปรากฏว่าผลงานวาดเส้น จากสื่อประเภทที่ 1 มีค่าเฉลี่ยปานกลาง จากสื่อประเภทที่ 2 มีค่าเฉลี่ยมาก และจากสื่อประเภทที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ผลงานวาดเส้นได้มีการพัฒนาขึ้นตามลำดับซึ่งได้รับความพึงพอใจในผลงานวาดเส้นจากสื่อประเภทที่ 3 มากที่สุด

ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นมิติในการใช้สื่อที่ผสมผสานจากสื่อประเภทคุ้นชินประยุกต์ร่วมกับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone (เราอาจเรียกได้ว่าสื่อประเภทก้มจิ้มแบบไร้ผักและน้ำพริกปลาร้า หรือน้ำพริกปลาทู หรือน้ำพริกอื่นๆ)ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นท่ามกลางยุคสมัยอันไร้พรมแดนเปิดกว้างในศตวรรษที่ 21 อันอาจเป็นดั่งบรรยากาศสื่อที่อยู่ใกล้กับทุกคนก็อาจเป็นไปได้มากหรือไม่อย่างไร หากแต่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดการควบคุมสื่อนี้เพื่อการวิจัยการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นในครั้งนี้ด้วยการพลิกแพลงการใช้ และที่สำคัญยิ่งกว่าคือการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ในรูปทรงที่มีความงามในท่วงท่า จังหวะลีลา ค้นหาความแปลกใหม่แบบบูรณาการ เผยให้เห็นความคิดความรู้และปัญญาของงานวาดเส้นด้วยเทคนิควิธีการที่แปลกใหม่โดดเด่น น่าสนใจอันปรากฏข้อมูลความพึงพอใจเฉลี่ยมากที่สุดตามที่ปรากฏข้อมูลในเชิงปริมาณ ล้วนบอกคุณค่าความหมายการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นของผู้วิจัย

การส่องทางจากการสรุป ใน 3 ส่วน

1. ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอด ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น
2. คุณค่าเฉพาะ 3 ด้านที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น
3. การประเมินความพึงพอใจต่อผลงานวาดเส้น

ด้านปริมาณ จากผลการสรุปโดยรวมตามข้อมูลทั้ง 3 ส่วนนี้ ทำให้เห็นมิติต่างๆในเชิงปริมาณพบสัดส่วนค่าเฉลี่ยลำดับมาก รองลงมา และระดับน้อยที่สุด เพื่อเป็นอีกส่วนหนึ่ง ประกอบการส่องทางสู่การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น เพื่อก่อรูปวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ด้านคุณภาพ นอกเหนือจาก ข้อมูลเชิงปริมาณ ที่ทำให้เห็นมิติต่างๆในเชิงปริมาณพบสัดส่วนค่าเฉลี่ยลำดับมาก รองลงมา และระดับน้อยที่สุดแล้วยังไม่เพียงพอ หากแต่ต้องดูเชิงคุณภาพในมิติต่างๆด้วย อาทิเช่น มิติพลังความโดดเด่นความแปลกใหม่และอื่นๆ ที่แทรกผุดเผยแย้มให้เห็นแม้จะเป็นเพียงส่วนน้อยหากแต่กลับสร้างความน่าสนใจยิ่งท้าทายให้คิดเชิงบูรณาการ ซึ่งเป็นอีกมิติอันมีคุณค่ามีนัยสำคัญเชิงคุณค่าที่ไม่พึงข้ามไปเพื่อนำทางสู่การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น เพื่อก่อรูปวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ทั้งนี้กระบวนการส่องทางไม่ได้มีข้อจำกัดที่เคร่งครัดเพียงส่วนที่กำหนดไว้เพียงเท่านี้ หากแต่สามารถที่จะก้าวข้ามเพื่อย้อนกลับไปสำรวจดูข้อมูลจากที่มา ที่เป็น ที่ไป ในการศึกษาค้นคว้าประกอบการวิจัยในมิติต่างๆในส่วนอื่นๆที่ปรากฏในการวิจัยนี้เพื่อให้เกิดการสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์อันนำไปสู่การ ก่อรูปแห่งปัญญา อย่างแท้จริง

3. การสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น

จินตภาพสมมติ

วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์

ภาพร่างชั่วคราว หรือเบื้องต้นตามปกติจะมีการพินิจพิเคราะห์ตัวภาพร่างแต่ละชิ้น ประกอบกับการคาดการณ์ คาดเดาถึงผลสำเร็จ ถึงแบบรูปที่สมบูรณ์โดยภาพรวม ไว้ล่วงหน้าควรมีหน้าตาโดยประมาณภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไปมา และจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น คล้ายรูปสัณฐานที่ผู้ศึกษาวิจัยอยากจะเห็น แลกำลังใช้ความมุมานะพยายามทดลองสร้างแผนภาพร่างชิ้นแล้วชิ้นเล่าหรือชุดเพื่อไปให้ถึงความคิดฝันและความปรารถนานั้น

การก่อรูปความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของผู้วิจัย ดังนี้

- กระบวนการปฏิบัติ⟶สะสม, บ่มเพาะ, สุกงอม⟶รับรู้, เรียนรู้
- วิเคราะห์⟶เกิดประกายความคิดสร้างสรรค์
- สังเคราะห์,สรุปข้อมูล, ⟶ตกผลึก⟶เข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด
- สร้างสรรค์⟶ขับเคลื่อน⟶นำความคิดไปสู่การสรุปผล⟶งานสร้างสรรค์นวัตกรรม

(ปรับปรุงจาก sup3br3/VISION, 2552)

การสร้างองค์ความรู้ จากฐานข้อมูลการสรุปวิเคราะห์ หลอมรวม สู่การสังเคราะห์

จากการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นในแบบเฉพาะของตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของการวาดเส้นในมิติใหม่ของผู้วิจัยดังนี้คือ

ข้อค้นพบที่สำคัญจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์

ข้อค้นพบที่สำคัญจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยดังนี้คือ

ได้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น “ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ”

จากการสังเคราะห์ สรุปข้อมูลจนตกผลึกทั้งเข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด เป็น1 ชุดความรู้ จำนวน 3 ภาพ ตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์อันสะท้อนเจตจำนงแห่งพลังความคิดสติปัญญาของผู้วิจัยดังนี้คือ

ภาพที่ 1 “ ท่องป่า ” ขนาด 40 x 40 ซม. 2561 วาดเส้นจากการใช้สื่อแบบคุ้นชินประยุกต์กับสื่อ จาก Tablet และ Smartphone และประยุกต์ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

ภาพที่ 2 “ พักแรม ” ขนาด 40 x 40 ซม. 2561วาดเส้น จากการใช้สื่อ แบบคุ้นชินประยุกต์กับสื่อ จาก Tablet และ Smartphone และประยุกต์ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

ภาพที่ 3 “บันทึกป่า” ขนาด 40 x 40 ซม. 2561วาดเส้น จากการใช้สื่อ แบบคุ้นชินประยุกต์กับสื่อ จาก Tablet และ Smartphone และประยุกต์ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

เทียบเคียงกับทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี และคุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ดังนี้

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีเลียนแบบนิยม
2. ทฤษฎีอารมณ์นิยม
3. ทฤษฎีรูปทรงนิยม

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน คือ

1. ด้านการแสดงออก
2. ด้านเทคนิควิธีการ
3. ด้านสุนทรียะ

การถอดรหัสจากการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์

“ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ” 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 ภาพ ดังนี้คือ

ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎี ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

และ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet ใน 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระคือ 1. ท่องป่า 2 . พักแรม และ 3. บันทึกป่า ซึ่งมีมิติการเกี่ยวโยงสัมพันธ์กัน คือ ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 และทฤษฎีเลียนแบบนิยม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 33.33

คุณค่าเฉพาะ 3 ด้าน ใน 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระคือ 1. ท่องป่า 2 . พักแรม และ 3. บันทึกป่า ซึ่งมีมิติการเกี่ยวโยงสัมพันธ์กัน ดังนี้คือ

1. ด้านการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นใน 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์กัน คือ ลึกลับ ซับซ้อน แปลกใหม่ ย้อนแย้ง ผลักดึง พุ่งทะยาน ประกายระยิบระยับเคลื่อนไหวรวดเร็ว และเคลื่อนไหวช้าๆ มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ สดชื่น ไหลเลื้อย ล่องลอย ปั่นป่วน มั่นคงแข็งแกร่ง และ มีพลัง คิดเป็นร้อยละ 66.67 และ สงบ ไหวพลิ้ว น่าสะพรึงกลัว ทึบตัน กระด้าง และร้อนแรง มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 33.33

2. ด้านเทคนิควิธีการ ที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ดังนี้คือ ใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวนอน เส้นแนวดิ่ง เส้นแบบผสม เส้นแบบสั้นๆ เส้นแบบยาวพอประมาณ เส้นมีความกว้างกว่าปกติ เส้นมีน้ำหนักเบา เส้นมีน้ำหนักปานกลาง เส้นมีน้ำหนักมาก เส้นมีมิติหลากหลาย เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน เส้นแบบขัดแย้งกัน เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา เส้นเชิงนัย และเส้นมีสีต่างๆ ผสมผสาน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เส้นแบบยาวมาก และเส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ คิดเป็นร้อยละ 66.67 และ เส้นแสดงออกแบบกึ่งสัมผัส มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 33.33

3. ด้านสุนทรียะ ปรากฏในผลงานวาดเส้น ที่ผู้วิจัยถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ดังนี้คือ คือ ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น ความงามที่ปรากฏในสี ความงามที่ปรากฏในแสงเงา ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด และความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ และความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่ คิดเป็นร้อยละ 66.67 และ ความงามที่ปรากฏในความสงบ เย็น ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์ และความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 33.33

สิ่งที่เกิดจากปรากฏการณ์

จากการตกผลึกกระจ่างชัดนำความคิดไปสู่การสรุปผลงานสร้างสรรค์นวัตกรรม ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตนอย่างโดดเด่นชัดเจนในเชิงอัตลักษณ์ของผู้วิจัย

1. เนื้อหาสาระจะเกิดขึ้นหลังจากได้ถอดรหัสภาพ

เกิดจินตภาพได้มากมายเชื่อมโยงกับมิติต่างๆสะท้อนสาระคุณค่าความหมายที่ผู้วิจัยได้ถอดรหัส เผยให้เห็นอันมีนัยสำคัญซ่อนซ้อนอยู่ภายในภาพที่เกิดขึ้นทั้งโดยตรงและโดยอ้อมเชิงรูปธรรมและนามธรรม เปิดทางรู้แจ้งได้คิดคำนึงในส่วนลึกภายในแห่งเจตจำนงของผู้วิจัยที่จากสื่อและวัสดุที่ใช้เป็นไปในเชิงแบบการ

ผสมผสานกล้าประยุกต์ปรับเปลี่ยนจากเดิมมากขึ้น ไม่จำกัดแค่สื่อที่เคยใช้วาดเส้น 3 ประเภทคือ สื่อจากความคุ้นชิน (ดินสออีอี Pastel ดินสอสี ปากกา ปากกาพู่กัน หมึก) สื่อจากเทคโนโลยีประเภท Tablet และ Smartphone และ สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone เพียงเท่านั้น หากแต่ได้ใช้สื่อและจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet ได้ผสมผสานเข้าไป

2. ได้คิดค้นเทคนิควิธีการเพิ่มเติม

จากจินตภาพสมมติเดิมนั้น การวาดเส้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไป นั้น และผู้วิจัยได้คิดค้นเพิ่มเติมดังนี้ คือ การ ฉีก ปะ ตัด ต่อ แต่งเติม ลด สกัด ตัดทอน บางส่วน ตลบกลับทิศทางกลับทาง ย้อนแย้ง แปลงเปลี่ยน ย่อขยาย ใช้การถ่ายภาพในมุมต่างๆ สร้างมิติที่แตกต่างจากปกติทั่วไป จัดวางใหม่ โพสต์ลงใน Face book เชื่อมโยงการประยุกต์ กับสื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone อย่างหลายหลาย มีความซับซ้อนในเทคนิควิธีการกระบวนการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์อย่างหลากหลายมากขึ้น กลับไปกลับมาพลิกแพลงหลายๆครั้งไม่ยึดเทคนิควิธีการตามจากปกติที่ผู้วิจัยเคยมีมา ทั้งนี้เพื่อจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น

3. การแก้ปัญหาที่พบ

จากการใช้สื่ออุปกรณ์แบบผสมผสาน อย่างหลายหลาย มีความซับซ้อนในเทคนิควิธีการ กระบวนการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์อย่างหลากหลายมากขึ้น กลับไปกลับมาพลิกแพลงหลายๆครั้งไม่ยึดเทคนิควิธีการตามจากปกติที่ผู้วิจัยเคยมีมานั้น พบปัญหาในส่วนความไม่ค่อยชัดเจนเท่าที่ควรของภาพที่พิมพ์เพื่อนำภาพไปใช้โดยตรง ทั้งนี้จากประสบการณ์จากการปฏิบัติหลายๆครั้งทำให้เห็นแนวทางการแก้ปัญหา โดยหากภาพไม่ชัดเจนจากการพิมพ์เพื่อนำภาพไปใช้โดยตรงนั้น ด้วยการใช้วิธีด้วยการผสมผสานการลาก วาด ขุดขีด ด้วยสื่อวัสดุอุปกรณ์ต่างๆโดยเน้นให้เกิดเส้นและร่องรอยต่างๆให้ชัดเจนอาจต้องใช้สื่อสีต่างๆที่ถม พอก ในกระบวนการเชิงบวก ให้เกิดมิติที่ชัดเจนมีความคมชัดเกิดเหลี่ยมมุมในเส้นตัดกับพื้น เพื่อสร้างความแตกจากภาพและพื้น ของผิวให้ขัดแย้งกัน แล้วถ่ายภาพในมิติที่ชัดเจนแปลกๆน่าสนใจแล้วตกแต่งภาพในกล้องในส่วนที่ช่วยให้ภาพชัดเจนมากขึ้น และนำไปวาดเพิ่มเติมให้เกิดคามแปลกใหม่ทั้งประกอบด้วยการค้นหาตัวประกอบที่หลากหลายใน Tablet และหรือ Smartphone ในส่วนแอพพลิเคชั่นต่างๆ ที่เราต้องฉลาดเลือกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดคุณภาพ ต้องใช้เทคนิควิธีการอย่างหลากหลายวิธี เช่น วาด ลบ ขูด ขีด ตัด ต่อ แต่งเติม และอื่นๆ อีกกลับไปมาหลายครั้งจนสามารถทำให้ภาพวาดเส้นชัดเจน หากแต่ยังสามารถนำไปตกแต่งเพื่อให้เกิดความความคมชัดมากขึ้นได้อีก ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือถามผู้เชี่ยวชาญ และทั้งสามารถค้นคว้าเพิ่มหาความรู้ในส่วนช่วยแก้ปัญหาภาพไม่ชัดเจนนี้ได้ใน Google หรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆได้อีก

4. พบข้อดีที่น่าสนใจ

“เปลี่ยนการวาดเส้นจากเส้นสีเดียว กลายเป็นเส้นที่มีสีสันสวยงามได้หลากหลาย ทั้งสร้างมิติแปลกๆใหม่ๆให้เกิดในภาพวาดเส้นได้หลากหลายด้วยเช่นกัน” โดยการวาดเส้นที่ใช้ประเภทที่ 3 สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และล่าสุดสามารถประยุกต์ใช้ใน ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ ในส่วนแอพพลิเคชั่นต่างๆ ที่ช่วยปรับแต่งให้เส้นที่มีสีสันสวยงามมากขึ้น ที่สำคัญเราต้องฉลาดเลือกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดคุณภาพในสร้างมิติต่างๆแก่เส้นนั้น ต้องกล้าที่จะก้าวข้ามการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ ทั้งบุกเบิกค้นหาเทคนิควิธีการอย่างหลากหลายวิธีอาจต้องแปลกแหวกแนวจากรอบที่กำหนดไว้เพราะบางอย่างหากไม่กล้าเปลี่ยนบ้าง และยังวกวนซ้ำๆเทคนิคแบบเดิมที่ไม่อาจแสดงพลังความน่าทึ่งความน่าสนใจเท่าที่ควรแล้ว อาจคงเพียงความที่อๆไว้นั้นย่อมขาดเสน่ห์ และทุกวันเราต่างดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลาง ยุคสื่อสังคมข่าวสารแบบไร้พรมแดน ในท่ามกลาง ศตวรรษที่ 21 และกำลังมุ่งสู่ยุคดิจิตอล การสร้างศิลปะก็เช่นกัน เรา

ต่างต้องนำสื่อต่างๆแปลกๆใหม่ๆมาประยุกต์ใช้ได้ เป็นเครื่องมืออย่างฉลาดรู้เท่าทันฯ เปิดแนวทางแห่งความคิดจินตนาการริเริ่มสร้างสรรค์ การก่อรูปแห่งปัญญาฯ ดั่งในส่วนที่แสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ในการแปลง (Transform) เส้นเดิมสีเดียวสู่เส้นหลายๆสี แปลงรูปและพื้นให้เกิดสีสันต่างๆ เพื่อลดข้อจำกัดของการวาดเส้น ของผู้วิจัย อันเป็นอีกมิติที่อาจท้าทายต่อวงการศิลปะ ครู อาจารย์นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ได้เป็นแรงบันดาลใจได้คิดสร้างสรรค์สิ่งดีๆในมิติที่แตกต่างของแต่ละคนเพื่อขยายการก่อรูปแห่งปัญญาสร้างสรรค์ศิลปะได้อย่างไม่หยุดนิ่งและยั่งยืน

อภิปรายผล

จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ในครั้งนี้พบข้อค้นพบที่สำคัญจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยดังนี้คือ

ได้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น “ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ”จากการสังเคราะห์ สรุปข้อมูลจนตกผลึกทั้งเข้าใจสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด เป็น 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 ภาพ เนื้อหาสาระคือ ท่องป่าพักแรม และบันทึกป่า ซึ่งมีมิติการเกี่ยวโยงสัมพันธ์กัน ตามแบบเฉพาะตนในเชิงอัตลักษณ์ อันสะท้อนเจตจำนง แห่งพลังความคิดสติปัญญาของผู้วิจัย จากการใช้สื่อ ประเภทแบบคุ้นชินประยุกต์กับสื่อ จาก Tablet และ Smartphone และประยุกต์ในคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ พบว่าทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น คือ ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 และทฤษฎีเลียนแบบนิยม มีจำนวนน้อยที่สุดคือร้อยละ 33.33
เนื่องจากการที่ผู้วิจัยได้ทำการบุกเบิกเรียนรู้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจาก 1,000 ภาพ และสู่ขั้นที่สำคัญใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 40 ภาพทำการวิเคราะห์หลอมรวมสู่การถอดรหัส หาค่าความหมายเชิงอัตลักษณ์บางประการ และสังเคราะห์ประกอบสร้างอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของผลงานวาดเส้น ด้วยการทดลองจินตภาพสมมติ ภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไปมา และสามารถจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น จาก การสังเคราะห์ สรุปข้อมูลจนตกผลึกได้เข้าใจสิ่งนั้นอย่างรู้แจ้งกระจ่างชัดได้เกิดพลังแห่งแรงบันดาลใจในเนื้อหาสาระที่สะท้อนนัยคุณค่าความหมายอันลุ่มลึก มีมิติแห่งความเชื่อมโยงในบริบทแวดล้อมและการกล้าที่จะก้าวข้ามบริบท ก้าวข้ามห้วงเวลา ก้าวข้ามสื่อวัสดุอุปกรณ์ ต่างผุดและพรั่งพรูพุ่งทะยานขึ้น จากปรากฏการณ์ก่อรูปแห่งปัญญา ทั้งแตกต่างและสัมพันธ์กันสอดผสานกันอย่างน่าสนใจ ล้วนเป็นพลังส่องทางที่สะท้อนให้เห็นความแข็งแกร่งมั่นคงรู้แจ้งในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นแสดงอัตลักษณ์ ความเป็นตัวตนได้อย่างชัดเจนมีชีวิตชีวาตามทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะที่แสดงให้เห็นจำนวนและร้อยลดหลั่นกันตามข้อมูลที่ปรากฏจึงแสดงให้เห็นว่าผู้วิจัยมีกระบวนการขั้นตอนในการบุกเบิกมุ่งมั่นสร้างผลงานวาดเส้นอย่างจริงจังอย่างต่อเนื่องโดยมีการผสมผสานในการใช้สื่อมีอิสระหลากหลายมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นในมิติที่แตกต่างจากการพัฒนาสังเคราะห์รูปทรงแปลกๆใหม่ๆสะท้อนพลังอารมณ์ความรู้สึกลึกๆแบบพิเศษหลากหลายแบบเฉพาะแสดงความเป็นอัตลักษณ์ในผลงานผลงานวาดเส้นของผู้วิจัย ดังที่ สงวนศรี ตรีเทพประติมา ได้กล่าวว่า เมื่อมีการปฏิวัติเทคโนโลยีสื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้นเรื่อยๆตั้งแต่ภาพถ่าย ภาพยนตร์ วิดีโอ เริ่มเกิดคำถามใหญ่ว่าการวาดเส้นจะยังคงมีความสำคัญมากน้อยแค่ไหนในการสร้างสรรค์งานศิลปะและคำถามยิ่งเข้มข้นขึ้นเมื่อเทคโนโลยีก้าวไกลสู่ยุคดิจิตอลและการสื่อสารไร้พรมแดน ยิ่งเปิดกว้างให้ศิลปินสร้างสรรค์งานด้วยสื่อ เทคนิควิธีการมากกว่าเดิมทั้งคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต หรือเรียกรวมว่าดิจิตอล อาร์ต (Digital Art) การสร้างสรรค์งานด้วยการวาดเส้นจะเปลี่ยนแปลงอย่างไร เป็นสิ่งที่ต้องติดตาม

กันต่อไป ขณะที่วาดเส้นกำลังพัฒนาไปสู่สถานะใหม่ สิ่งที่เด่นชัด 2 ประการ คือ เส้นที่มีอัตลักษณ์ของศิลปิน (Line Autonomy) และการคุมแนวคิดได้อยู่มือหรือนำเสนอความคิดได้คมชัด (Conceptual Control) ทำให้งานวาดเส้นเป็นสื่อที่ถ่ายทอดได้อย่างอิสระมากขึ้นแต่ขณะเดียวกันก็ได้เข้าไปผสมผสานกับงานศิลปะแนวอื่นๆ อย่างแยกไม่ออก จนทุกวันนี้ไม่อาจบอกเส้นแบ่งระหว่างวาดเส้น จิตรกรรม และภาพพิมพ์ วาดเส้นกลายเป็นภาษาใหม่ของทัศนศิลป์ที่ประกาศตัวอย่างชัดเจนในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา (รอยต่อระหว่างปลายศตวรรษที่ 20 – ต้นศตวรรษที่ 21 – สงวนศรี ตรีเทพประติมา) เพราะพัฒนาการทางเทคโนโลยีช่วยให้การร่วมมือกับสื่อต่างๆ ง่ายและมากขึ้น (สงวนศรี ตรีเทพประติมา, 2555)

เนื่องจากการที่ผู้วิจัยได้ทำการบุกเบิกเรียนรู้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจาก 1,000 ภาพ และสู่ขั้นที่สำคัญใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 40 ภาพทำการวิเคราะห์หลอมรวมสู่การถอดรหัส หาค่าความหมายเชิงอัตลักษณ์บางประการ และสังเคราะห์ประกอบสร้างอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของผลงานวาดเส้น ด้วยการทดลองจินตภาพสมมติ ภาพที่เกิดขึ้นมีการปฏิบัติทางศิลปะที่แปลก ในมิติที่แปลกด้วยการลาก ขีด เขียน ซ้อนทับกลับไปมา และสามารถจะแสดงอัตลักษณ์เฉพาะในมิติใหม่ของการวาดเส้น จาก การสังเคราะห์สรุปข้อมูลจนตกผลึกได้เข้าใจสิ่งนั้นอย่างรู้แจ้งกระจ่างชัดได้เกิดพลังแห่งแรงบันดาลใจในเนื้อหาสาระที่สะท้อนนัยคุณค่าความหมายอันลุ่มลึก พบคุณค่าเฉพาะจาก 3 ด้าน ใน 1 ชุดความรู้ จำนวน 3 เนื้อหาสาระคือ ท่องป่า พักแรม และ บันทึกป่า ซึ่งมีมิติการเกี่ยวโยงสัมพันธ์กัน ที่มีความชัดเจนมีมิติการแสดงออก ทางอารมณ์ความรู้สึกเทคนิควิธีการและสุนทรียะที่แตกต่างอาจเรียกว่าอารมณ์ความรู้สึกทั้งสอดคล้องและย้อนแย้งแปลงเปลี่ยนเทคนิควิธีการ กล้าก้าวข้าม เปลี่ยนกระบวนแบบและสุนทรียะ กล้าเปลี่ยนค่าจินตภาพความงาม

จากตัวอย่างการนำผลงานทั้งสามชิ้น คือ ท่องป่า พักแรม และบันทึกป่า ผู้จัดทำได้นำทฤษฎีศิลปะ 3 ทฤษฎี มาแสดงให้เห็นมุมมองหรือมิติ ตามลำดับดังต่อไปนี้

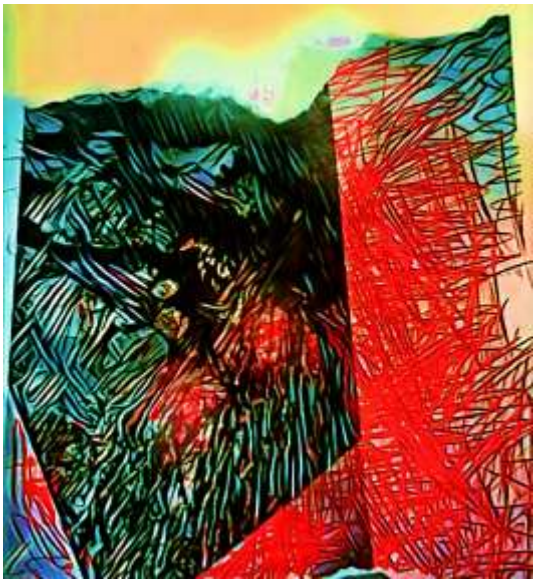
1) ความเหมือนจริง
2) ความรู้สึก
3) รูปทรง
4) ความเป็นตัวตนของศิลปิน

ภาพที่ 5-1 ท่องป่า

	จากภาพท่องป่า ทฤษฎีวิจารณ์ศิลปะที่ปรากฏ คือ ทฤษฎีเหมือนจริง ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม ผสมผสานกัน แสดงให้เห็นถึง ความเหมือนจริงที่มีส่วนน้อย มีมิติที่ซ่อนซ้อนอยู่ในชิ้นงาน ชวนให้เกิดจินตนาการที่ต่อเนื่องถึงสรรพเรื่องราวที่เกี่ยวพันกันกับป่า แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกดังนี้คือ สดชื่น ลึกลับ ซับซ้อน แปลกใหม่ ย้อนแย้ง ผลักดึง พุ่งทะยาน ประกายระยิบระยับ สัมผัสได้ถึงการเคลื่อนไหว ทั้งรวดเร็ว และช้าๆ จากการใช้เส้นในรูปแบบที่หลากหลาย

	รูปทรงที่ประกอบเป็นชิ้นงานที่ความงามปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม และรูปร่างรูปทรง ที่เร้าความสนใจ มีแสงเงา และพื้นผิวที่หลากหลาย เกิดความเบิกบานใจ มีชีวิตชีวา ด้วยความกลมกลืน และความขัดแย้งที่ลงตัว เป็นชิ้นงานที่เมื่อได้ชมเกิดความสุข สบายใจ ด้วยสัมผัสอารมณ์ความรู้สึก และรูปทรงที่สื่อสารมาจากผู้สร้างสรรค์ ตัวตนของศิลปิน คิวบิสม์

ภาพที่ 5-2 พักแรม

	จากภาพ พักแรม ทฤษฎีศิลปะที่ปรากฏ คือ ทฤษฎีเหมือนจริง ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม ผสมผสานกัน แสดงให้เห็นถึง ความเหมือนจริงที่มีส่วนน้อย แรงบันดาลใจของผืนป่า ก่อเกิดชิ้นงานที่ย้อนเวลาไปถึงความสุขยามเยาว์วัยของผู้วิจัย ผู้ชมชิ้นงานรู้สึกถึงความลึกลับ ซับซ้อน ความน่าสะพรึงกลัว ที่แสดงในชิ้นงาน สัมผัสความงามเชิงสุนทรียะด้วยขนาดของเส้น และสีที่เหมาะสม ประกอบกันเป็นรูปและพื้นที่ที่มีท่วงท่าจังหวะ และลีลาที่น่าชม ตัวตนของศิลปิน ได้แสดงอารมณ์ของรูปโดยการใช้สีสันที่ตัดกันเช่น สีแดงกับสีดำ มีการใช้รูปทรงเส้น ที่สื่อถึงความเคลื่อนไหว ขัดแย้ง ดังเช่นธรรมชาติที่เกิดขึ้นด้วยตัวของมันเอง แสดงออกนิยมและนามธรรม

ภาพที่ 5-3 บันทึกป่า

จากภาพ บันทึกป่า จากภาพท่องป่า ทฤษฎีศิลปะที่ปรากฏ คือ ทฤษฎีเหมือนจริง ทฤษฎีอารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม ผสมผสานกัน แสดงให้เห็นถึง

ความเหมือนจริงที่ค่อนข้างน้อย

เป็นการบันทึกความรู้สึกดีงามต่อป่า ผู้เป็นต้นกำเนิดของชีวิตที่หลากหลาย ด้านอารมณ์ความรู้สึกแสดงให้เห็นความรู้สึกสงบ มีพลังที่ป่ามอบให้แก่ทุกชีวิต

แสดงความงามของความเหมือนจริงตามธรรมชาติ ของรูปทรง ด้วยเส้นและสีที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้อย่างเหมาะสม และปรากฏความงามที่แข็งแกร่งเจิดจ้าของป่า

ตัวตนของศิลปิน ยังคงใช้สีสันที่ตัดกัน และมีการใช้เทคนิควิธีการของการใช้เส้นที่เป็นแบบกึ่งนามธรรม สีที่แสดงออกแบบนามธรรม เพื่อทำให้ภาพนั้นมีมิติ ตื้น ลึก สื่อออกมาในรูปแบบของศิลปะหลังสมัยใหม่

เพราะฉะนั้น จาก 3 ตัวอย่างที่ได้แสดงมาแล้ว แสดงถึงหลายลัทธิที่ถูกหลอมรวมเข้าด้วยกัน จนกลายมาเป็นตัวศิลปิน แต่เลือกที่จะรวบรวมเพื่อมาเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์งานชุดนี้

พลังของสื่อ จากการวิจัยพบว่า ผลงานที่สร้างจากสื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า สื่อประเภทเทคโนโลยีมีพลังในการเร้าความสนใจ ซึ่งเป็นไปตามยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลง เฉกเช่นเดียวกับการเปลี่ยนจากสื่อก้อนถ่านเขม่า มาเป็นสีน้ำมัน และสีน้ำ ตลอดจนสีอะคริลิกนั่นเอง

ข้อค้นพบที่สำคัญและความเป็นอัตลักษณ์ จากการวิจัยในครั้งนี้

การบุกเบิกมุ่งมั่นแบบพหุคูณสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นจำนวน1,000ภาพและทำการวิเคราะห์ จำนวน 40 ภาพ สู่การสังเคราะห์นำทางสู่การตกผลึกก่อรูปสร้างพลังมิติแห่งปัญญาเชิงบูรณาการสร้างอัตลักษณ์วาดเส้นในรูปแบบการกล้าใช้เส้น

ในการวาดเส้นที่มีพลังเคลื่อนไหวแบบไร้ระเบียบพุ่งทะยานพาดผ่านอย่างอิสระซ้อนทับกลับไปมาทุกเส้นถูกหมดสร้างความแปลกใหม่ในรูปทรง เกิดคุณค่าเฉพาะใน 3 ทฤษฎีคือทฤษฎี อารมณ์นิยม และทฤษฎีรูปทรงนิยม มากที่สุด และทฤษฎีเลียนแบบนิยม ทั้งได้เกิดคุณค่า

ด้านการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก เทคนิควิธีการ และสุนทรียะที่ลุ่มลึกท้าทายเปลี่ยนค่าความต่างในมิติรูปทรงและความงามใหม่ตามแบบเฉพาะของผู้วิจัย มีการ ใช้สื่อเชิงบูรณาการเน้น Tablet และ Smartphone

ในการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างความโดดเด่นในการนำเสนอแสดงผลงานวาดเส้นบนพื้นที่ได้รับความนิยมในยุคสมัยคือ Face book เป็นจำนวนมาก ท้ายสุดผลจากการค้นพบจากการวิจัยในครั้งนี้นับเป็นการได้

สร้างคุณค่าความหมายต่อวงการศิลปะ ผู้ที่สนใจทั่วไป ในสังคม : อัตลักษณ์แบบของดำรง จรรัตน์ ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่บนแค่เพียง กระดาษ หรือผ้าใบ แต่สามารถใช้สื่อทางโซเชียลมีเดีย มาเปิดมิติใหม่ ในการใช้สื่อ ซึ่งแต่ละอย่างนั้นจะมีเทคนิคและเอกลักษณ์ ในรูปทรง และองค์ประกอบในตัวของมันเอง

ปัญหาในการดำเนินงาน

1. การใช้สื่อสร้างสรรค์จากเทคโนโลยี ในช่วงแรกๆ ผู้คนยังไม่คุ้นชินเท่าที่ควร ส่งผลต่อการตอบรับแต่ในอนาคต เมื่อมีการแลกเปลี่ยนกันระหว่างสังคมในโลกการสื่อสารออนไลน์ จะทำให้มีการตอบรับที่กว้างขวางมากขึ้น ผลงานของศิลปินจึงสามารถให้แรงบันดาลใจ ก่อเกิดการสร้างงานชิ้นใหม่ ให้แก่ศิลปินอื่น ๆ

2. การใช้สื่อสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ประเภท Smart phone หรือ Tablet ภาพผลงาน มีขนาดเล็กหากขยายภาพผลงานให้โตกว่าภาพต้นฉบับภาพอาจไม่ชัด แต่ภาพในจอเล็กๆ เหล่านี้ คือพิมพ์เขียว ที่จะขยายเป็นจิตรกรรมใหญ่ๆ เพื่อนำไปสร้างงานในสื่ออื่นๆ ศิลปินที่ทำภาพเคลื่อนไหว จะเริ่มจากภาพนิ่ง ไปสู่การเคลื่อนไหวเป็นงานชุดที่มีขนาดใหญ่ อย่างเช่น จากภาพท่องป่า สีฟ้าและสีดำ ค่อยๆเปลี่ยนไปเป็น เขียวอ่อน เขียวแก่ น้ำตาล ต้นไม้ค่อยๆเปลี่ยนไปกลายเป็นหิน เป็นการเปลี่ยนค่าของสีแดงตัดกับสีดำ แล้วค่อยๆเปลี่ยนเป็นแดง ส้ม เหลือง ดำ จาก1,2,3,.. กลายเป็น 1-100,101-200,201-300,...

ข้อเสนอแนะ

1. จากการวิจัยนี้ ควรมีการทำงานวิจัย ในแต่ละสาขาวิชา เช่นจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ประติมากรรม หรือสาขาอื่น ๆ นำมาวิจัยแต่ละสาขา (Experimental studio project)

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ด้านศิลปะควรใช้ช่องทางที่หลากหลายมิติในการนำเสนอแบบแปลกใหม่ท้าทายความน่าสนใจ โดยเฉพาะในยุคสังคมข่าวสารไร้พรมแดน ที่เราต่างต้องเผชิญอย่างมิอาจหลีกเลี่ยง

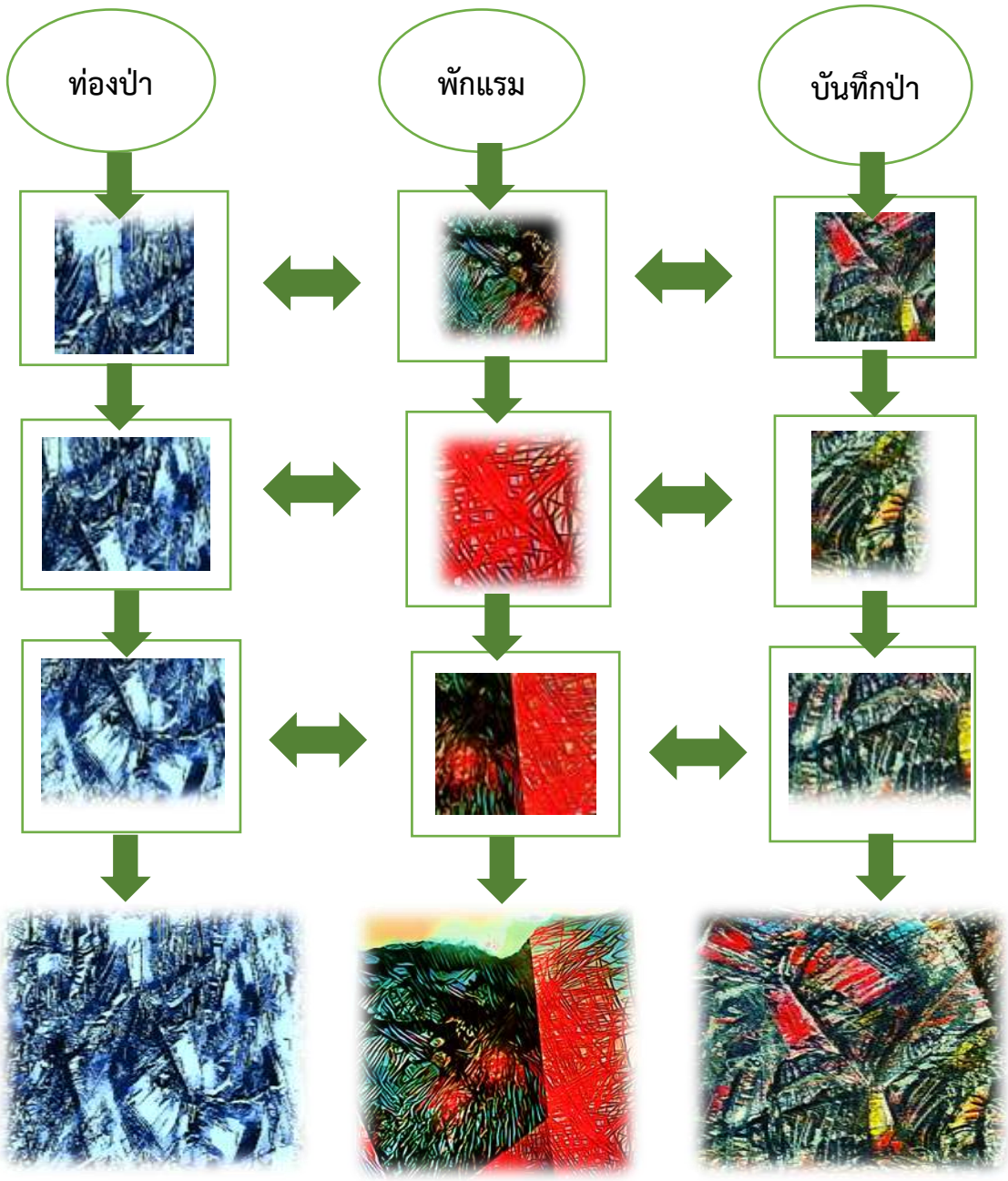
2. สำหรับประเด็นประชากร สังคม การศึกษา อาจศึกษาความคิดเห็น มุมมอง และการวิจารณ์จากแง่ – มิติต่าง ๆ เช่น การทดลองสร้างงานชุดหนึ่งแล้วทำการวิจารณ์จากหลายมุมมอง เช่น เหมือนจริง แสดงออก และรูปทรง หรือทฤษฎีอื่นๆ เช่น เหนือจริง หนีจากความจริง นี่คือศิลปะ หรือไม่ใช่ เพราะอะไร เป็นการโต้ตอบความรู้ทางวิชาการ

การวิจัยครั้งต่อไปควรมีการวิจัยศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มประชากรในสังคมก้มหน้าหรือสังคมก้มจิ้มอันเป็นที่นิยมอย่างมาก ในมิติเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์คุณค่าความหมายต่อผู้คนในสังคมในห้วงเวลากลาง ศตวรรษที่ 21 ซึ่งสหศึกษา ที่การวิจัยแบบบูรณาการ จุดพบกันระหว่างศิลปะ จิตวิทยา วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี สาขาต่าง ๆ พหุวัฒนธรรม จะกลายเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์อีกมากมายหลายแบบ ตั้งแต่สร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์ และปรัชญา เพื่อกระตุ้นศักยภาพของมนุษย์ในสาขาต่าง ๆ ที่ไม่ยอมหยุด และเป็นข้อพิสูจน์ว่าภูมิปัญญาของชาวไทยไม่ได้น้อยกว่าชาติอื่น

ฉันเขียนมามากมาย นับพัน
เพื่อกระตุ้นผลักดัน ส่งให้
อนุชนทั่วโลกพลัน บันดาล ใจนา
ทั่วโลกล้วนแหล่งล้า สรรค์สร้าง หลากหลาย
(ไพโรจน์ ชมุนี ,16 กรกฎาคม 2561)

I HAVE DRAWN MANY THOUSANDS
STIMULATE OTHER ONCE THEY SENT
SO YOUNGER GENERATIONS THUS BE INSPIRED
ALL PLACES WORLDWIDE CREATE MILLIONS
(PAIROJ JAMUNI ,16 07 18)

ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา: อัตลักษณ์



ภาพที่ 5-4 ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา: อัตลักษณ์

ตัวตนของศิลปิน คิวบิสม์ เชื่อมโยงสู่การแสดงอารมณ์ของภาพโดยการใช้สีสันที่ตัดกันเช่น สีแดงกับสีดำ มีการใช้รูปทรง เส้น ที่สื่อถึงความเคลื่อนไหว ขัดแย้ง ดังเช่นธรรมชาติที่เกิดขึ้นด้วยตัวของมันเองทั้งในเชิงแสดงออกนิยม และ นามธรรม ศิลปินยังคงนิยมใช้สีสันที่ตัดกัน มีการใช้เทคนิควิธีการของการใช้เส้นที่เป็นแบบกึ่งนามธรรม สีที่แสดงออกแบบนามธรรม เพื่อทำให้ภาพนั้นมีมิติ ตื้น ลึก ซ้อนทับกลับไปมาเพื่อสร้างความต่าง เนื้อหาสาระที่ซ่อนซ้อนเชิงนัยมีการสะท้อนเกี่ยวกับเรื่องราวในชีวิตเมื่อเยาว์วัยของศิลปินท้ายสุดให้ทุกคนได้หวนนึกถึงป่าอันมีคุณค่าความหมายต่อเราทุกคนการผสมผสานหลากหลายนี้สื่อออกมาในรูปแบบของศิลปะหลังสมัยใหม่

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กมลชัย พลายเพ็ชร์. (2553). *การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.*เข้าถึงได้จากhttp://www.bmamedia.in.th/index.php?option=com

กรมวิชาการ. (2544). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.*กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์(ร.ส.พ.).

กำจร สุนพงษ์ศรี. (ม.ป.ป). *ปรัชญาศิลปะ.* เข้าถึงได้จาก http://th49.ilovetranslation.com/noZ76R4irMZ=d/th.wik

_____ (2556). *สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญา ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กิตติคุณ เย็นกล่ำ. (ม.ป.ป). *ผลของการสอนวาดเส้นโดยใช้รูปแบบกิจกรรมของ เบ็ตตี เอ็ดเวิร์ดส์ ที่มีต่อความสามารถในการวาดเส้นแบบเหมือนจริงของเด็กอายุ 15-17 ปี.* เข้าถึงได้จากhttp://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/22063

ครูไทยเพื่อศิษย์. (ม.ป.ป.). *ใน รณรงค์ เขียนถูก พูดถูก คนไทยรักษ์ภาษาไทย*. เข้าถึงได้จาก https://www.gotoknow.org/posts/450615

ชัยยุทธ รัตตานุกูล. (2540). อ้างถึงใน ศิริลักษณ์ ไทยดี. (2546). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนทัศนศิลป์ในวิชาศิลปะกับชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดการสอนแบบ ซี ไอ เอส เอส ที.* ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สิวิริยาสาส์น.

ปนัฐพงศ์ นรดี.(ม.ป.ป.).*ทฤษฎีกลุ่มสร้างสรรค์นิยม (Constructivists).* เข้าถึงได้จาก *irun.ku.ac.th/~g521460034/work/THEORIES.doc*

ประเสริฐ วรรณรัตน์.(2555). *จัดการความรู้งานวิจัยเรื่องกลวิธีการขยายรูปประติมากรรมขนาดใหญ่ด้วยการร่างภาพลายเส้นเพื่อกำหนดหาสัดส่วนโครงสร้างงานประติมากรรม*. เข้าถึงได้จาก http://www.kmarts.rmutl.ac.th/ forum/index.php

ประวัติศิลปิน/ฟินเซนต์-ฟาน-ก็อก-vincent-van-gogh/ (ม.ป.ป.).เข้าถึงได้จาก http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/493065

พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน. (ม.ป.ป.). *บุกเบิก.* เข้าถึงได้จาก https://dictionary.sanook.com/search/%E0บุกเบิก

พจนานุกรมแปล ไทย-อังกฤษ NECTEC's Lexitron Dictionary. (ม.ป.ป.)**.** *บุกเบิก.* เข้าถึงได้จาก https://dictionary.sanook.com/search/%

พจนานุกรมแปล ไทย-อังกฤษ อ. สอ เสถบุตร. (ม.ป.ป.)**.** *บุกเบิก.* เข้าถึงได้จากhttps://dictionary.sanook.com/search/%E0บุกเบิก

พรชัย ทองแดง. (2543). *สภาพการสอนการวาดเส้น ตามการรับรู้ของครูศิลปศึกษาระดับมัธยมศึกษา ตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 12.* เข้าถึงได้จาก http://www.researchgate.net/publication

พระราชวรมุนี. (2540). อ้างถึงใน วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). *สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.

พิพัฒน์ สุยะ. (ม.ป.ป.). *ทฤษฎีประสบการณ์นิยม.* เข้าถึงได้จาก https://www.academia.edu/7616404/

ไพโรจน์ ชมุนี. ,บันทึก. 16 กรกฎาคม 2561.

ภาพวาดตนเอง. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki เลโอนาร์ โด ดาวินชี

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2545). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วรพงษ์ อุ่นเรือง. (2540). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความทรงจำเรื่อง จิตรกรรมนามธรรมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จากการสอนแบบวิจารณ์ศิลปะตามทฤษฎีวิเคราะห์ของ เอ็ดมันต์ เบิร์ก เฟลด์แมน กับการสอนปกติ.* ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, วิชาเอกศิลปศึกษา, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิทูรย์ โสแก้ว. (ม.ป.ป.). *หนังสือเรียนรายวิชารายวิชาพื้นฐานชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทัศนศิลป์ ม 4. (พิมพ์ครั้งที่ 2).* กรุงเทพฯ: สิวิริยาสาส์น.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2548). *แผนการจัดการเรียนรู้สองแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทัศนศิลป์ ป.6.*กรุงเทพฯ: บริษัทการพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)

_____. (2549).*การรับรู้และจินตภาพ.*ใน *ศิลปกรรมศาสตราจารย์ 60 ปี ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สมาชิกนิติบัญญัติแห่งชาติ 2549.* สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. หน้า 86 กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.

สงวนศรี ตรีเทพประติมา.(2555).วาดเส้นร่วมสมัยคืออะไร . เข้าถึงได้จาก *Veridian E- journal, SU Vol-6 No-4 January –June 2013 Art & Design,* 112 – 133.

สุชาติ เถาทอง, สังคม ทองมี และธำรงศักดิ์ ธำรงเลิศฤทธิ์. (ม.ป.ป.). *คู่มือครูรายวิชาพื้นฐานทัศนศิลป์ มัธยมศึกษาปีที่ 4.* กรุงเทพฯ : บริษัทอักษรเจริญทัศน์.

สุชาติ เถาทอง. (ม.ป.ป.). *นิทรรศการศิลปะ: ภาพสะท้อนตัวตนศาสตราจารย์สุชาติ เถาทอง ในโอกาสเกษียณราชการ 65 ปี. หน้า 23 – 24 :* The National Gallery

สุชาติ สุขนา. (ม.ป.ป*.). เอกสารประกอบการบรรยาย รายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ชั้นสูง.* เข้าถึงได้จาก https://www. teacher. ssru. ac.th วาดเส้นสร้างสรรค์

อ้อยทิพย์ พลศรี. (2533). *การศึกษารูปแบบการสอนแบบวิจารณ์ศิลปะ.* ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, วิชาเอก ศิลปศึกษา, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อันธิฌา แสงชัย. *"สุนทรียศาสตร์ ศาสตร์แห่งสุนทรียะ."* นิตยสารไฟน์อาร์ต ปีที่ 1 ฉบับที่ 7 (กรกฎาคม 2547), หน้า50-52.เข้าถึงได้จาก จากhttp://art-philosophy.blogspot.com/2007/08/blog- post.html http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=haiku&group=25

อารี สุทธิพันธุ์. (2547). *ปรัชญาศิลปะ.*กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อารี สุทธิพันธุ์. (2556). *เพราะผมทำอย่างนี้หรือ เขาจึงให้เป็นศิลปินแห่งชาติ.* กรุงเทพฯ: พริ้นต์โพร.

Art-work. (2554*). การวาดเส้นสร้างสรรค์.*เข้าถึงได้จาก http:/ art-work.exteen.com/ 20110917/entry.

Bloggang.com.(2553). *ทฤษฎีประสบการณ์นิยม(Experimentalism).*เข้าถึงได้จาก http://www.idis.ru.ac.th/report/index.php?topic=2974.0;wap2.

Bridge near the Schenkweg. (n.d.). Retrieved from http://www.vangoghgallery.com/ catalog/Drawing/822/ Bridge-near-the-Schenkweg.html

Burton, J (1981). *Line, Space and the Organization of Meaning in human Figure Drawing. Made by children Eight to Fifteen years*. Dissertation Abstracts International:2561 B.

Bell Clive. (1958). Art. from Stephen David Ross (Ed*)., Art and Its Significance: An Anthology of Aesthetic Theory 1984* (pp. 187-192). Albany: State University of New York Press.

Colbert.C.B.(1980). *Visual and Figural Elaboration of Preadolescents*. (Docteral Dissertation, University Missouri – Columbia, 1978). Dissertation Abstract International.University Microfilms No.80 - 02,209 1984 :40(a)

Collingwood Robert G. (1938). Principles of Art. from Stephen David Ross (Ed*)., Art and Its Significance:An Anthology of Aesthetic Theory 1984* (pp. 193-204). Albany: State University of New York Press.

Dewey John. (1934). *Art as Experience*. New York: Putnam.

Dolnapornnook. (ม.ป.ป.). *วินเซนต์ แวนโก๊ะ.* เข้าถึงได้จาก https://dolnapornnook.wordpress.com/%E-vincent-van-gogh/

Jellen and Urban. (1986). อ้างถึงใน ศิริลักษณ์ ไทยดี. (2546). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนทัศนศิลป์ในวิชาศิลปะกับชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดการสอนแบบ ซี ไอ เอส เอส ที.* ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Niko Pirosmani. (n.d.) Retrieved from http://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/ Niko Pirosmani-1972

Novabizz.(ม.ป.ป.).*ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง(Constructivism).*เข้าถึงได้จาก http://www.novabizz.com/ NovaAce/Learning/Learning_Constructivism.htm

Orphan Man with Top Hat. (n.d.). Retrieved from http://www.allposters.com/-sp/ Orphan-Man-with-Top-Hat.html

Pairoj Jamuni. ,record. July 16 2018.

Portrait de Françoise. (n.d.). Retrieved from http://www.pablo-ruiz-picasso.net/work-210.php

Portrait of Isabella d'Este . (n.d.). Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Isabella_d%27Este

Sites.google. (ม.ป.ป.). การบุกเบิก. เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/site/jntf12341234/kar-bukbeik

Standing Female Nude. (n.d.). Retrieved from http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/49.70.34/ Standing Female Nude

The Virgin and Child with St. Anne and St. John the Baptist. (n.d.). Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/The_Virgin_and_Child_with_St_Anne_and_St_John_the_Baptist

Trogler , George Elmer. (1981, September). *Children' s Drawing of House on The Side Hill*,Ed.D. Dissertation Education Art. 45(5): 58 - 65.054e

Vitruvian Man. (n.d.). Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Vitruvian_Man

Weitz Morris. (1960). The Role of Theory in Aesthetics. from Melvin Rader(Ed.),

A Modern Book of Aesthetics, New York: Holt. Rinehart and Winston.

wikipedia. (ม.ป.ป.). *ศิลปะสัจนิยม*. เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะสัจนิยม

_____. *ลัทธิประทับใจยุคหลัง*. เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิประทับใจยุคหลัง

_____. *ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์* . เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม

_____.*ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม*. เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม

_____. *ศิลปะสัจนิยม*. เข้าถึงได้จาก http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะสัจนิยม

wikipedia. (2558). *เลโอนาร์โด ดา วินซี*. เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ %E0

_____. (ม.ป.ป.).*ปาโบล ปิกัสโซ*. เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/PabloPicasso

_____.*ศิลปะลัทธิสำแดงพลังอารมณ์*.เข้าถึงได้จาก http://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์#cite_note-2

_____.*สุนทรียนิยม*.เข้าถึงได้จาก http://th.wikipedia.org/wiki/สุนทรียนิยม

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบการเลือกผลงานวาดเส้น

คำชี้แจง แบบการเลือกผลงานวาดเส้น นี้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพิจารณาภาพ ผลงานวาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ จากจำนวน 1,000 ภาพ เลือก เฉพาะ 40 ภาพ ด้วยการประเมินผลตามคุณสมบัติ ใน 4 ด้าน ประกอบด้วย

- ด้านรูปแบบ
- ด้านการแสดงออก
- ด้านเทคนิควิธีการ
- ด้านสุนทรียะ

จัดกลุ่มตามเนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุดดังนี้

ชุดที่ 1 ภาพทิวทัศน์
ชุดที่ 2 ภาพคน
ชุดที่ 3 ภาพกึ่งนามธรรม

ด้วยการประเมินผลตามคุณสมบัติดังนี้

1. คุณสมบัติด้านรูปแบบ (Formal Properties) คือคุณสมบัติที่เกิดจากการผสมผสานขององค์ประกอบในงานศิลปะ ได้แก่ จังหวะ ลีลา สัดส่วน ความสมดุล ฯลฯ

2. คุณสมบัติด้านการแสดงออก (Expressive Properties)คือคุณสมบัติที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงาน ได้แก่ ความรู้สึกสงบ สดชื่น ลึกลับ ฯลฯ

3. คุณสมบัติด้านเทคนิควิธีการ (Technical Properties) คือคุณสมบัติที่แสดงให้เห็นถึงเทคนิควิธีการที่ปรากฏในผลงานอย่างชัดเจน เช่น เทคนิควาดเส้นแบบใช้เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นแนวดิ่ง เส้นแนวนอน เส้นผสมผสาน ฯลฯ

4. คุณสมบัติด้านสุนทรียะ (Aesthetic Fungtion of Work of Art)คุณสมบัติที่ผลงานศิลปะนั้นสนองความต้องการ ความมุ่งหมายที่จะแสดงออก หรือความคิดเห็นทัศนคติของผู้สร้าง
(อ้อยทิพย์ พลศรี,2533 หน้า, 105 – 106)

แบบการเลือกผลงานวาดเส้น(การประเมินผลตามคุณสมบัติ)

ชุดที่.....□1.....□2.....□3.....

ชื่อเนื้อหา □ 1.ภาพทิวทัศน์ □ 2.ภาพคน □ 3.ภาพกึ่งนามธรรม

ลำดับที่ภาพ	คุณสมบัติที่ปรากฏในผลงานวาดเส้นด้านต่าง ๆ																รวม
	ชื่อภาพ	รูปแบบ				การแสดงออก				เทคนิควิธีการ				สุนทรียะ				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	16
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		

เกณฑ์การประเมิน 13 - 16 = ดีมาก 9 - 12 = ดี 5 - 8 = พอใช้ 0 - 4 = ปรับปรุง

..... ผู้ประเมิน

(.....)

2. แบบเทียบเคียงทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างผลงานวาดเส้น โดยใช้สื่อ.....

ลำดับที่	ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ	เนื้อหาชุดที่ 1 ทิวทัศน์	เนื้อหาชุดที่ 2 คน	เนื้อหาชุดที่ 3 กึ่งนามธรรม	รวม	ร้อยละ
1	ทฤษฎีเลียนแบบนิยม					
2	ทฤษฎีอารมณ์นิยม					
3	ทฤษฎีรูปทรงนิยม					

3. แบบวิเคราะห์ผลงานคุณค่าเฉพาะ ด้านการแสดงออก

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =	ร้อยละ
1	สงบ		
2	สดชื่น		
3	ไหลเลื้อย		
4	ลึกลับ		
5	ซับซ้อน		
6	แปลกใหม่		
7	รุกราน		
8	ถอยร่น		
9	ย้อนแย้ง		
10	ไหวพลิ้ว		
11	ผลักดึง		
12	พุ่งทะยาน		
13	ประกายระยิบระยับ		
14	เคลื่อนไหวรวดเร็ว		
15	เคลื่อนไหวช้าๆ		
16	ล่องลอย		
17	โหยหวน		
18	น่าสะพรึงกลัว		
19	ปั่นป่วน		
20	อึดอัด		
21	ทึบตัน กระด้าง		
22	มั่นคงแข็งแกร่ง		
23	ร้อนแรง		
24	มีพลัง		

4.แบบวิเคราะห์ผลงานคุณค่าเฉพาะ ด้านเทคนิควิธีการ

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =	ร้อยละ
1	เส้นโค้ง		
2	เส้นคดไปคดมา		
3	เส้นเฉียง		
4	เส้นแนวนอน		
5	เส้นแนวดิ่ง		
6	เส้นแบบผสม		
7	เส้นแบบสั้นๆ		
8	เส้นแบบยาวพอประมาณ		
9	เส้นแบบยาวมาก		
10	เส้นมีความกว้างกว่าปกติ		
11	เส้นมีน้ำหนักเบา		
12	เส้นมีน้ำหนักปานกลาง		
13	เส้นมีน้ำหนักมาก		
14	เส้นมีมิติหลากหลาย		
15	เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ		
16	เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ		
17	เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ		
18	เส้นแสดงออกแบบกึ่งสัมผัส		
19	เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน		
20	เส้นแบบขัดแย้งกัน		
21	เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ		
22	เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา		
23	เส้นเชิงนัย		
24	เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน		

5.แบบวิเคราะห์ผลงานคุณค่าเฉพาะ ด้านสุนทรียะ

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =	ร้อยละ
1	ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม		
2	ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ		
3	ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น		
4	ความงามที่ปรากฏในสี		
5	ความงามที่ปรากฏในแสงเงา		
6	ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ		
7	ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ		
8	ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ		
9	ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ		
10	ความงามที่ปรากฏในความสงบ เย็น		
11	ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์		
12	ความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ		
13	ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ		
14	ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา		
15	ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน		
16	ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว		
17	ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ		
18	ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่		
19	ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด		
20	ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน		

□ กลุ่มนักวิชาการศิลปะ
□ กลุ่มนิสิตศิลปะ ระดับปริญญาตรี
□ กลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

6. แบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น

ชุดที่/ชื่อเนื้อหา □ 1.ภาพทิวทัศน์ □ 2.ภาพคน □ 3.ภาพกึ่งนามธรรม

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามระดับความพึงพอใจที่มีต่อลักษณะคุณสมบัติที่ปรากฏในผลงานวาดเส้นด้านต่าง ๆ โดยมีระดับคะแนนความพึงพอใจและเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ย ดังนี้

ระดับคะแนนความพึงพอใจ			เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ย
5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด	ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก	ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง	ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย	ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับระดับความพึงพอใจที่มีต่อคุณลักษณะต่างๆที่ปรากฏในผลงานวาดเส้นด้านต่างๆ ดังนี้

1. มีเอกลักษณ์
2. การแสดงออกสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก
3. เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ
4. ความงาม
5. ผลงานมีคุณค่าความหมาย

ที่	คุณสมบัติที่ปรากฏในผลงานวาดเส้นด้านต่าง ๆ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	มีเอกลักษณ์					
2	การแสดงออกสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก					
3	เทคนิควิธีการแปลกใหม่น่าสนใจ					
4	ความงาม					
5	ผลงานมีคุณค่าความหมาย					
รวม						

ขอขอบพระคุณที่ทำแบบสอบถาม

ภาคผนวก ข

แบบการถอดรหัสจากการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นตามแบบเฉพาะตน ในเชิงอัตลักษณ์

“ ชุดจินตภาพหลังป่า – ก่อรูปแห่งปัญญา ”

1. แบบเทียบเคียงทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ 3 ทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นโดยใช้สื่อ จากความคุ้นชิน ประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และsmartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet

ลำดับที่	เนื้อหาสาระ	ทฤษฎีเลียนแบบนิยม	ทฤษฎีอารมณ์นิยม	ทฤษฎีรูปทรงนิยม	รวม	ร้อยละ
1	ท่องป่า					
2	พักแรม					
3	บันทึกป่า					
รวม						
ร้อยละ						

2. แบบวิเคราะห์ผลงานคุณค่าเฉพาะ ด้านการแสดงออก ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =	ร้อยละ
1	สงบ		
2	สดชื่น		
3	ไหลเลื้อย		
4	ลึกลับ		
5	ซับซ้อน		
6	แปลกใหม่		
7	รุกราน		
8	ถอยร่น		
9	ย้อนแย้ง		
10	ไหวพลิ้ว		
11	ผลักดึง		
12	พุ่งทะยาน		
13	ประกายระยิบระยับ		
14	เคลื่อนไหวรวดเร็ว		
15	เคลื่อนไหวช้าๆ		
16	ล่องลอย		
17	โหยหวน		
18	น่าสะพรึงกลัว		
19	ปั่นป่วน		
20	อึดอัด		
21	ทึบตัน กระด้าง		
22	มั่นคงแข็งแกร่ง		
23	ร้อนแรง		
24	มีพลัง		

3. แบบวิเคราะห์ผลงานคุณค่าเฉพาะ ด้านเทคนิควิธีการผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงด้านเทคนิควิธีการที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =	ร้อยละ
1	เส้นโค้ง		
2	เส้นคดไปคดมา		
3	เส้นเฉียง		
4	เส้นแนวนอน		
5	เส้นแนวดิ่ง		
6	เส้นแบบผสม		
7	เส้นแบบสั้นๆ		
8	เส้นแบบยาวพอประมาณ		
9	เส้นแบบยาวมาก		
10	เส้นมีความกว้างกว่าปกติ		
11	เส้นมีน้ำหนักเบา		
12	เส้นมีน้ำหนักปานกลาง		
13	เส้นมีน้ำหนักมาก		
14	เส้นมีมิติหลากหลาย		
15	เส้นแสดงทิศทางแบบมีระเบียบ		
16	เส้นแสดงทิศทางอิสระแบบไร้ระเบียบ		
17	เส้นแสดงออกอย่างสนุกสนานอย่างมั่นใจ		
18	เส้นแสดงออกแบบกึ่งสัมผัส		
19	เส้นแบบสัมพันธ์กลมกลืนกัน		
20	เส้นแบบขัดแย้งกัน		
21	เส้นแบบแปลกใหม่น่าสนใจ		
22	เส้นมีการซ้อนทับกลับไปมา		
23	เส้นเชิงนัย		
24	เส้นมีสีต่างๆผสมผสาน		

4. แบบวิเคราะห์ผลงานคุณค่าเฉพาะ ด้านสุนทรียะ ที่ผู้วิจัยใช้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์สื่อจากความคุ้นชินประยุกต์กับสื่อประเภท Tablet และ Smartphone และจากคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และ กล้องถ่ายรูปจากแอพพลิเคชั่นใน Smartphone และ Tablet

ลำดับที่	รายการที่แสดงออกถึงความงามที่ปรากฏในผลงานวาดเส้น	จำนวน N =	ร้อยละ
1	ความงามที่ปรากฏในขนาด สัดส่วน อันเหมาะสม		
2	ความงามที่ปรากฏในรูปร่าง รูปทรง เร้าความน่าสนใจ		
3	ความงามที่ปรากฏในความกล้าใช้เส้นแสดงออกอย่างหลากหลายโดดเด่น		
4	ความงามที่ปรากฏในสี		
5	ความงามที่ปรากฏในแสงเงา		
6	ความงามที่ปรากฏในลักษณะผิวที่หลากหลายน่าสนใจ		
7	ความงามที่ปรากฏในบริเวณว่างจัดวางอย่างเหมาะสมอย่างน่าสนใจ		
8	ความงามที่ปรากฏในรูปและพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันในมิติใหม่ๆ		
9	ความงามที่ปรากฏในท่วงท่า จังหวะ ลีลา ที่โดดเด่นอย่างน่าสนใจ		
10	ความงามที่ปรากฏในความสงบ เย็น		
11	ความงามที่ปรากฏในความนุ่มนวล มีเสน่ห์		
12	ความงามที่ปรากฏในความเบิกบานใจ		
13	ความงามที่ปรากฏในความเคลื่อนไหวมีอิสระ		
14	ความงามที่ปรากฏในความเร็ว มีชีวิตชีวา		
15	ความงามที่ปรากฏในความกลมกลืน		
16	ความงามที่ปรากฏในความขัดแย้งอย่างลงตัว		
17	ความงามที่ปรากฏในความน่าสะพรึงอย่างสะเทือนใจ		
18	ความงามที่ปรากฏในความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ว้าเหว่		
19	ความงามที่ปรากฏในความแข็งแกร่งมีพลังอันเจิดจ้าแจ่มชัด		
20	ความงามที่ปรากฏในมิติที่ย้อนแย้งแตกต่างลุ่มลึกสะท้อนสะเทือนต่อความคุ้นชิน		

ภาคผนวก ค
แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (ที่ประกอบด้วยการจัดกลุ่มตามเนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด) ชุดนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 3 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

2. แบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (ที่ประกอบด้วยการจัดกลุ่มตามเนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด) ชุดนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพของแบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น(เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 3 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

แบบประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น

.....

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (ที่ประกอบด้วยการจัดกลุ่มตามเนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด) ชุดนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 3 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ – นามสกุล.....

วุฒิทางการศึกษา.....ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพของแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างทางขวามือในแต่ละข้อเพียงช่องเดียว ตามความเห็นที่เป็นจริงของท่าน

แบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น (ที่ประกอบด้วยเนื้อหาเฉพาะแบ่งออกเป็น 3 ชุด)	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม
1. จำนวนของเนื้อหาเฉพาะ			
2. จำนวนของคุณสมบัติที่ใช้ประเมินภาพผลงานวาดเส้นด้านต่าง ๆ			
3. คุณสมบัติด้านความรู้สึก			
4. คุณสมบัติด้านรูปแบบ			
5. คุณสมบัติด้านการแสดงออก			
6. คุณสมบัติด้านเทคนิควิธีการ			
7. คุณสมบัติด้านสุนทรียะ			
รวม			

ตอนที่ 3 : การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น
(เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

1. ท่านคิดว่าแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น(เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด) ชุดนี้ ควรปรับปรุงในเรื่องใดบ้าง

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแบบการเลือกภาพผลงานวาดเส้น
(เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น

.....

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น : บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (ที่ประกอบด้วยการจัดกลุ่มตามเนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด) ชุดนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพของแบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น(เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 3 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

ตอนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ – นามสกุล.....

วุฒิทางการศึกษา.....ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างทางขวามือในแต่ละข้อเพียงช่องเดียว ตามความเห็นที่เป็นจริงของท่าน

แบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น (เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม
1. คุณสมบัติที่ปรากฏในภาพผลงานวาดเส้นด้านต่าง ๆ			
2. ระดับคะแนนความพึงพอใจ			
3. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ย			
4. ระดับ 5 หมายถึงมีความพึงพอใจมากที่สุดค่าเฉลี่ย 4.51–5.00			
5. ระดับ 4 หมายถึงมีความพึงพอใจมากค่าเฉลี่ย 3.51–4.50			
6. ระดับ 3 หมายถึงมีความพึงพอใจปานกลางค่าเฉลี่ย 2.51–3.50			
7. ระดับ 2 หมายถึงมีความพึงพอใจน้อยค่าเฉลี่ย 1.51–2.50			
8. ระดับ1หมายถึงมีความพึงพอใจน้อยที่สุดค่าเฉลี่ย 1.00–1.50			
รวม			

ตอนที่ 3 : การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น
(เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

1. ท่านคิดว่าแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น
(เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด) ชุดนี้ ควรปรับปรุงในเรื่องใดบ้าง

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแบบสอบถามความพึงพอใจในภาพผลงานวาดเส้น
(เนื้อหาเฉพาะที่แบ่งออกเป็น 3 ชุด)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)