

หุ่นที่มีชีวิต



ศิลปนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์
พฤษภาคม 2561
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

Puppet story



**An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements
for the Degree in of Bachelor of Fine and Applied Arts
Program in Visual Arts Design
May 2018
Copyright 2017 by Naresuan University**

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง "หุ่นที่มีชีวิต" ของ นางสาว
เวที วงษาเนา เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร
บัณฑิตสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมหมาย มาอ่อน)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีร์ศม์ พรหมรัตน์)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาคม ทองโปร่ง)

.....กรรมการ

(อาจารย์จิติ สมบูรณ์เอนก)

.....กรรมการ

(อาจารย์ลักณา วงศ์สวัสดิ์)

อนุมัติ

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2561

ประกาศคุณูปการ

ศิลปินพันธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา ช่วยเหลือและให้คำแนะนำในการปรึกษา ได้อย่างดีเยี่ยมจากบุคคลผู้เปี่ยมด้วยความอนุเคราะห์ ผู้สร้างสรรค์ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ วิวัฒน์ วงษานาวี และคุณแม่วิวัฒน์จิรา วงษานาวี บิดามารดาของผู้สร้างสรรค์ผู้เปรียบเป็น แรงผลักดันสำคัญในการศึกษา คอยสนับสนุนการดำเนินงานทั้งให้คำปรึกษาและดูแลงบประมาณ ให้เพียงพอต่อการทำศิลปินพันธ์ได้อย่างราบรื่นและยังเป็นกำลังใจให้ผู้สร้างสรรค์อย่างดีที่สุดเสมอ มา ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์ ประธานที่ปรึกษาศิลปินพันธ์ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษาพร้อมทั้งให้คำแนะนำอันเป็น ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานตลอดระยะเวลาในการทำศิลปินพันธ์ฉบับนี้และ ขอขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปินพันธ์ประกอบไปด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมหมาย มาอ่อน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ พรหมรัตน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาคม ทองโปรง อาจารย์ยิวติ สมบูรณ์เอนกและอาจารย์ลัดดา วงศ์สวัสดิ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของ ศิลปินพันธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้ศิลปินพันธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงมีความครบถ้วนสมบูรณ์ อย่างมีคุณค่า

กราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.กาญจนา เวงรังษี อธิการบดีมหาวิทยาลัย นเรศวรเป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์สถานที่ของมหาวิทยาลัยนเรศวรในการ ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน และเชื้อเพื่อแหล่งการเรียนรู้ห้องสมุดให้ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสเข้าไป ศึกษาข้อมูลทางด้านเนื้อหาและขอขอบคุณเพื่อนๆ นิสิตสาขาออกแบบทัศนศิลป์ที่คอยช่วยเหลือ แบ่งปันตลอดระยะเวลาการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงมีจากศิลปินพันธ์ฉบับนี้ ผู้สร้างสรรค์ขอขอบและอุทิศแด่ผู้มี พระคุณทุกๆ ท่าน ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานศิลปินพันธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ การศึกษาที่จะช่วยสร้างความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมและอยู่กับปัญหาด้วยความ เข้าใจไม่มากนักน้อย

เรวดี วงษานาวี

ชื่อเรื่องศิลปนิพนธ์	หุ่นที่มีชีวิต
ผู้สร้างสรรค์	นางสาวเววดี วงษาเนา
สถานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์
กรรมการที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมหมาย มาอ่อน
ประเภทศิลปนิพนธ์	ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560
คำสำคัญ	ปัญหา, โรคทางใจ, ความคิด

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ เรื่องหุ่นที่มีชีวิตนี้ เป็นการวิจัยแบบสร้างสรรค์ทางด้านทัศนศิลป์ลักษณะ ผลงานศิลปะเป็นรูปแบบจิตรกรรมร่วมสมัยซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมใน ลักษณะกึ่งนามธรรมเพื่อนำไปสู่การบันทึกผลงานทางการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารการรายงานภาคศิลปนิพนธ์
2. เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก(ทุกข์ เศร้าสลด อึดอัด ฯลฯ)ในเชิงภาพ สัญลักษณ์เฉพาะตัว
3. เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจถึงขั้นตอนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมที่มุ่งต่อการตอบสนองของความคิดและความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่าทาง ความงามหรือสุนทรีย์ภาพในรูปแบบผลงานจิตรกรรมเป็นสำคัญ

โดยการวิจัยแบบสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ มีขั้นตอนและกลวิธีกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะในรูปแบบจิตรกรรมร่วมสมัย โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบจิตรกรรมสีน้ำมัน ระบาย 2 มิติบนผ้าใบ ลักษณะผลงานเป็นกระบวนการแบบกึ่งนามธรรมซึ่งมีกลวิธีสร้างสรรค์ด้วย กระบวนการปฏิบัติงานจิตรกรรมแบบซ่อนผีแปรงเก็บขอบคมชัดและนำเสนอออกมาเป็นรูปธรรม บนระนาบ 2 มิติบนผืนผ้าใบจำนวน 6 ชิ้นต่างขนาดกัน

กำหนดเนื้อหาแนวความคิดเกี่ยวกับปัญหา ที่มาตลอดจนการทำความเข้าใจและอยู่ ร่วมกับปัญหา เพื่อแสดงคุณค่าทางศิลปะอันเป็นผลงานที่มีคุณลักษณะแบบการสำแดงพลัง อารมณ์ความรู้สึกหรือ Expressionism / Emotion Express ผลสัมฤทธิ์ของการวิจัยสร้างสรรค์

ศิลปินพันธ์เรื่องหุ่นที่มีชีวิตนี้ปรากฏว่า ได้มีการศึกษาการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
ทัศนศิลป์จิตรกรรมร่วมสมัยแบบกึ่งนามธรรมและนำเสนอออกมาในรูปธรรมแบบระนาบ 2 มิติบน
ผ้าใบ จำนวนผลงาน 6 ชิ้น รวมทั้งมีการบันทึกข้อมูลกระบวนการวิจัยแบบสร้างสรรค์ศิลป์พันธ์ชุด
นี้ ในลักษณะรูปเล่มเอกสารเอาไว้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ สามารถนำไปประกอบการเผยแพร่ใน
การจัดนิทรรศการศิลปะให้เกิดประโยชน์ต่อไป



TITLE Puppet story
AUTHOR Miss Rawedee Wongsanao
CHIEF ADVISOR Assist. Prof. Surachat kesprasit
ADVISORY BOARD Assist.Prof. Sommai Ma-on
ACADEMIC PAPER Thesis B.F.A. in Visual Art Design
Naresuan University, 2017
KEYWORDS problem, Mental illness, notion

Abstract

This is the story of a puppet. This is a creative research in the field of visual art, a form of contemporary painting, which aims to study and research the process of creating a semi-abstract painting to create a result.

1. The art of writing is in the form of a report of the thesis 2
2. To express emotions.
3. To create a process of learning and understanding the process of creating a painting that aims to respond to thoughts and feelings. Expressing aesthetic value or aesthetics in the form of painting is important.

By this creative research thesis. There are steps and strategies for creating artistic works in contemporary painting. The presentation is in the form of 2D oil painting on a canvas, the work is a semi-abstract process.

The creative process with the process of painting, hiding brushes, sharp edges and presented on a concrete surface on a canvas of 6 pieces of different sizes. Define conceptual content. Problematic Come and understand and stay with the problem. To show the artistic value of a work that is characterized by the expression of power, emotion or Expressionism / Emotion Express The achievement of creative research on this living robot. It appears that there has been a study of the development

of the process of creating semi-abstract contemporary visual art and presented it in 2D on a canvas of 6 pieces, as well as recording of the creative research process. This dress in the form of a complete book. Can be published for the exhibition of art to benefit.



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ประกาศคุณูปการ	ง
บทคัดย่อ	จ-ฉ
Abstract	ช
บทที่ 1	
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา	4
ขอบเขตของงานวิจัย	4
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2	
เอกสารข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง	6
เอกสารที่เกี่ยวข้อง	6
แนวคิดหรือหลักปรัชญา	6
การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานคืออะไร	8
จุดเด่นและข้อจำกัดของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	9
คุณภาพของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะขึ้นกับปัจจัยต่อไปนี้	10
เนื้อหาแนวความคิดและอิทธิพลจากศิลปะลัทธิ/ศิลปะอื่น	11
ตัวอย่างศิลปะป็นในลัทธิเซอเรียลลิสม์	12
อิทธิพลจากศิลปะป็นต่างชาติ	15
อิทธิพลจากศิลปะป็นไทย	19
สรุปที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์	19
บทที่ 3	
ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	20
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	20
กล่าวโดยสรุป	25

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	25
กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch)การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	27
ภาพผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะก่อนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	35
รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	39
ผลงานศิลปนิพนธ์	40
บทที่ 4	
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์	47
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	48
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	52
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	56
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4	61
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 5	65
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 6	69
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 7	72
บทที่ 5	
บทสรุป	76
สรุปผลกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปนิพนธ์	76
อภิปรายผล	77
ข้อเสนอแนะ	77

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
บทที่ 2	
ภาพประกอบที่ 1 ตัวอย่างผลงานศิลปะของศิลปิน Yves Tanguy	12
ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างผลงานศิลปะของศิลปิน Salvador Dali	14
ภาพประกอบที่ 3 อิทธิพลจากศิลปินต่างชาติ Camille Rose Garcia	15
ภาพประกอบที่ 4 อิทธิพลจากศิลปินต่างชาติ Boris Indrikov	16
ภาพประกอบที่ 5 อิทธิพลจากศิลปินต่างชาติ Marco Mazzoni	17
ภาพประกอบที่ 6 อิทธิพลจากศิลปินต่างชาติ Aya Kato	18
ภาพประกอบที่ 7 อิทธิพลจากศิลปินไทย เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์	19
บทที่ 3	
ภาพประกอบที่ 8 ข้อมูลจากภาพแฟชั่นโชว์	24
ภาพประกอบที่ 9 ข้อมูลจากภาพถ่ายหุ่นตุ๊กตา	24
ภาพประกอบที่ 10 ข้อมูลจากภาพถ่ายชุดความงาม	25
ภาพประกอบที่ 11 วัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์	26
ภาพประกอบที่ 12 ภาพผลงานก่อนศิลปินนิพนธ์ผลงานศิลปะชื่อ " ตลกร้าย "	35
ภาพประกอบที่ 13 ภาพผลงานก่อนศิลปินนิพนธ์ผลงานศิลปะชื่อ " มิตรหรือศัตรู "	36
ภาพประกอบที่ 14 ภาพผลงานก่อนศิลปินนิพนธ์ผลงานศิลปะชื่อ " สิ่งที่แอบแฝง "	37
ภาพประกอบที่ 15 ภาพผลงานก่อนศิลปินนิพนธ์ผลงานศิลปะชื่อ " อีกด้านของความสุข "	38
ภาพประกอบที่ 16 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1	40
ภาพประกอบที่ 17 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2	41
ภาพประกอบที่ 18 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3	42
ภาพประกอบที่ 19 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4	43
ภาพประกอบที่ 20 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5	44
ภาพประกอบที่ 21 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 6	45
ภาพประกอบที่ 22 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 7	46

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
บทที่ 4	
ภาพประกอบที่ 1 การวิเคราะห์คุณค่าศิลปนิพนธ์ " หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๑ "	48
ภาพประกอบที่ 2 การวิเคราะห์คุณค่าศิลปนิพนธ์ " หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๒ "	52
ภาพประกอบที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าศิลปนิพนธ์ " หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๓ "	56
ภาพประกอบที่ 4 การวิเคราะห์คุณค่าศิลปนิพนธ์ " หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๔ "	61
ภาพประกอบที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่าศิลปนิพนธ์ " ความเจ็บปวดของหุ่น "	65
ภาพประกอบที่ 6 การวิเคราะห์คุณค่าศิลปนิพนธ์ " การแตกแยกของจิตใจ "	69
ภาพประกอบที่ 7 การวิเคราะห์คุณค่าศิลปนิพนธ์ " ปล่อย "	72



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

เคยสงสัยกันบ้างหรือไม่ว่า หนึ่งชีวิตของเราจะต้องเจอกับปัญหามากมายได้ขนาดไหน เคยนับไหมว่าในหนึ่งวันปัญหาที่ตาโคมเข้ามามีกี่เรื่อง บางทีก็เยอะจนงง ไม่รู้ว่าควรจัดการกับอะไรก่อนดีแต่หลังจากที่เราแก้ได้ เราก็จะรู้สึกว่ามันง่ายมากที่จะแก้ไขมันและก้าวไปเป็นผู้ใหญ่ที่ดีอีกก้าวหนึ่งในอนาคต ในชีวิตคนเราย่อมต้องมีความผิดพลาด ความล้มเหลวเกิดขึ้นอยู่เสมอและหลายๆครั้งเราก็เฝ้าพยายามต่อสู้กับปัญหาและก็ยังแพ้อยู่เรื่อยไป หลายครั้งที่เรามักเชื่อว่าความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่นและหลายๆครั้งเช่นเดียวกันที่เราก็มักพบว่ามันไม่จริงเสมอไปแล้วเราจะต้องพยายามแบบไหนกันนะมันถึงจะเป็นไปได้ดังใจหวัง ทว่าในทางกลับกันบางปัญหาก็ไม่ได้มีไว้ให้แก้ได้ง่ายๆ หรือที่เราเรียกว่า " ไม่เคลียร์ " นั่นเองผู้สร้างสรรค์เป็นคนหนึ่งที่รู้สึกว่บางปัญหามันไม่ได้เกิดขึ้นเพื่อให้เราเคลียร์หรือเข้าใจแต่มันเกิดขึ้นมาเพื่อให้เรารู้จักตัวเองและเลือกจะจัดการปัญหานั้นโดยไม่ต้องเคลียร์ บางคนอาจจะงงแต่หากลองคิดดูว่าบางทีการเดินทางออกไปเสียบบางปัญหาที่ไม่อยากแก้และไม่สมควรแก้(ในบางกรณี)ไว้ตรงนั้นมันคงง่ายกว่าที่เราจะมาใส่ใจกับสิ่งที่เรารู้ดีว่ามันไม่ทางที่จะทำให้อดีขึ้นได้ เช่น การมีปัญหากับใครซักคนแบบไม่มีสาเหตุ โดยที่เราไม่รู้จะทำไม ไม่รู้เพราะอะไร รู้แต่เพียงว่ามีปัญหาสุดท้ายเราก็ต้องวางปัญหาทิ้งไว้ตรงนั้นปล่อยไปให้เวลาผ่านไปเพื่อรอการแก้ไขอีกครั้ง โดยที่เรารู้ดีว่าปัญหาที่เราไม่มันไม่ได้ถูกแก้แต่สำหรับตอนนี้เราก็พอใจที่มันเป็นแบบนั้น ทั้งนี้ มันก็ขึ้นอยู่กับว่าใครเข้มแข็งพอที่จะสามารถเอาชนะปัญหานั้นๆได้ โดยที่เรายังสามารถคงความสุขไว้โดยที่ไม่ทำร้ายใคร

ก่อนอื่นขอพูดถึงคำว่า " ปัญหา " เสียก่อน แท้จริงแล้ว คำว่า ปัญหา ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายไว้ว่า " ข้อสงสัย,คำถาม, ข้อที่ต้องพิจารณาแก้ไข " แต่เมื่อพิจารณาจากที่ใช้กันอยู่ในสังคมเวลานี้บางครั้งปัญหาก็กลับหมายถึง " ความยุ่งเหยิง,ความสับสน และความทุกข์ในชีวิต" ดังที่เราได้ยินคนมักพูดกันว่า " ชีวิตมีปัญหา "แต่ถ้าถือเอาตามความหมาย

ที่ว่า " ข้อที่ต้องพิจารณาแก้ไข " เราก็พอจะพูดได้ว่าความหมายของคำว่า "ปัญหา" นั้นครอบคลุมกว้างขวางหน่อย ที่นี้มาถึงประเด็นเรื่องปัญหาในชีวิต ปัญหาชีวิตในที่นี้เราอาจให้คำนิยามว่า "ข้อหรือเรื่องที่ต้องพิจารณาแก้ไขในชีวิต" ดูจะเหมาะกว่าอย่างอื่น ปัญหาในชีวิตของมนุษย์นั้นไม่ว่าในยุคสมัยใดมักเกิดขึ้นซ้ำๆกันไม่ผู้จะแตกต่างกันนักหมายความว่าตัวปัญหาต่างๆที่มีมา มีสาเหตุหรือเหตุปัจจัยไม่แตกต่างกัน มนุษย์เมื่อสามพันปีก่อนแม้จะมีความเจริญทางเทคโนโลยี น้อยกว่าสมัยปัจจุบันแต่ปัญหาที่พวกเขาประสบก็คล้ายกันกับเราเช่น ชีวิตที่ขาดแคลนปัจจัยสี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบ คนมีอำนาจรังแกผู้น้อย คนมีทรัพย์มากเอาเปรียบคนมีทรัพย์น้อย คนมีกำลังมากเอารัดเอาเปรียบคนมีกำลังน้อย คนฉลาด(แกมโกง)หาเรื่องกลั่นแกล้งคนมีปัญญาน้อย เป็นต้น

เมื่อมาถึงยุคปัจจุบันที่วิทยาการและเทคโนโลยีพัฒนามากขึ้น ปัญหาดังกล่าวก็ยังคงพบเห็นอยู่เพียงแต่มีความหนักหน่วงและความรุนแรงของปัญหาเพิ่มมากขึ้นอาจด้วยปัจจัยหลายๆอย่างทั้งการเพิ่มขึ้นของประชากร การมีอิสระและทางเลือกมากขึ้น ความต่างทางความคิด ความสะดวกสบาย เราจึงต้องพยายามมากขึ้นเรียนรู้มากขึ้นเพื่อการดำรงชีวิต ต้องแข่งขัน ผิดพลาดล้มเหลว นั่นคือสิ่งที่ต้องเผชิญเมื่อสังคมมีประชากรเพิ่มขึ้น ด้วยอัตราการแลกเปลี่ยนที่หมุนเวียนอย่างรวดเร็วไม่ว่าจะด้วยเงินทองสิ่งของหรือแรงงาน ด้วยอุปสงค์สวนทางกับอุปทานจนก่อเกิดเป็นปัญหาเต็มไปหมด โลกพัฒนาเร็วเกินกว่าที่มนุษย์ปรับตัวทันแต่สิ่งหนึ่งที่นอกเหนือจากความพยายามในการทำความเข้าใจ เรียนรู้และการปรับตัวแล้วสิ่งที่เราควรมีไปพร้อมๆกันคือการสังเกต หากทุกครั้งที่เราพยายามทำบางสิ่งแต่เราก็กังคังผิดพลาดอยู่ซ้ำๆเราควรใช้การสังเกตเข้ามาช่วยแก้ไข ในหลายๆครั้งที่ไม่มีอะไรเป็นดังใจเราในครั้งแรกๆเราจะลงมือทำใหม่อีกครั้งใช้ความพยายามที่มาจากความตั้งใจแต่พอลงมือมากขึ้น ผิดพลาดมากขึ้นจากความพยายามแรกเริ่มที่มาจากความตั้งใจจะกลายเป็นความพยายามที่เกิดจากความดีใจและความพยายามที่เกิดจากความดีใจนั้นเองที่จะทำให้เราเกิดปัญหาในที่สุด ทั้งๆที่จริงแล้วเราอาจจะล้มบางสิ่งบางอย่างที่สำคัญในการแก้ปัญหาไป ดังนั้นความพยายามในการเดินหน้าลงมือทำนั้นมันก็ดีอยู่หรอก แต่ถ้าหากขาดการสังเกตและมองหาซึ่งต้นเหตุที่เกิดขึ้นแล้วเราอาจต้องเดินวนอยู่กับที่ราวกับว่าข้างหน้าเป็นทางตันแต่สุดท้ายแล้วหากเราต้องการเดินหน้าก็อย่าลืมมองดูทุกทิศทุกทางรอบตัวด้วย ทั้งข้างหน้าข้างหลัง รวมไปถึงมองตัวเองไปพร้อมๆกันถ้าทำได้รับรองว่าเราจะไม่เดินวนจนเผชิญกับ

ปัญหาเดิมซ้ำๆอย่างเนืองนอนและเมื่อเรายังโตขึ้น ยิ่งต้องพยายามมองปัญหาอย่างเข้าใจทั้งปัญหา จากตัวเอง ปัญหาจากผู้อื่นปัญหาเล็ก ปัญหาใหญ่ ทุกที่บนโลกต่างมีปัญหาทุกบริบทของชีวิตมี ปัญหาและทุกชนิดของปัญหาก็มีทางออกทั้งนั้นจะออกได้ช้าหรือจะออกได้เร็วก็อยู่ที่วิธีแก้ จะแก้ที่ เขาหรือจะแก้ที่เราที่สุดแต่แต่จังหวะและโอกาสที่เหมาะสม ขอให้การแก้ปัญหานั้นถูกต้องก็ยังก็ได้ให้ใจ จบ ไม่เก็บมาทุกข์มาคิดจนเป็นอารมณ์พาล อย่าให้เรื่องอื่นที่ไม่น่าเป็นปัญหาเกิดเป็นปัญหานั้นมา ใหม่ บางทีทางออกของปัญหาที่ดีที่สุดอาจไม่ใช่สิ่งที่เราอยากให้เป็นหรืออยากทำเพราะถ้าเลือกได้ ใครจะอยากเจอปัญหาและเมื่อใดที่ต้องเจอปัญหาจงเข้าใจว่าไม่ใช่แค่คนที่กำลังเผชิญหน้ากับมัน ทุกคนต่างเจอปัญหาและพยายามจัดการในแบบของตนเอง ยิ่งถ้าเป็นปัญหาที่ต้องเจอร่วมกันยิ่ง ต้องมองปัญหานั้นอย่างเข้าใจจนเผชิญหน้าไม่ใช่ต่อต้านเพราะการที่คุณต่อต้านนอกจากปัญหาจะ ไม่คลี่คลายคนที่เจ็บปวดและเหนื่อยที่สุด...ก็คือคุณเอง

หากคุณรู้ว่าทางออกของปัญหามีเพียงทางเดียวคือประตูแต่คุณไม่กล้าที่จะเปิดมัน คุณจะ เลือกทุบกำแพงให้เจ็บมือเพื่อสร้างทางใหม่เพียงเพราะไม่ยอมเปิดประตูหรือเอาชนะความกลัว แล้วเดินไปเปิดประตูออกจากปัญหาด้วยตัวคุณเอง ปัญหามีไว้ให้แก้จนหันหน้ายอมรับมันแล้วสู้มัน เพราะการเดินหนีไม่สามารถแก้ไขอะไรได้ เผชิญหน้ากับความกลัวเพื่อหลุดพ้นจากมันปัญหาจะทำให้ เราเติบโตยิ่งเราแก้ไขมันได้เร็วเท่าไรเราก็จะเติบโตไปอย่างมีคุณภาพมากเท่านั้น

ดังนั้นจากที่ผู้สร้างสรรคกล่าวไปทั้งหมดนี้สรุปได้ว่าปัญหาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเข้าใจและ ยอมรับมัน เปิดใจมองให้เห็นถึงปัญหาแล้วแก้ไขมันผู้สร้างสรรคเชื่อว่ายังมีอีกเป็นล้านๆคนที่อาจ กำลังเผชิญหน้ากับปัญหาที่ไม่สามารถแก้ได้ด้วยตนเอง จงขอความช่วยเหลือ มันไม่ใช่เรื่องน่าอาย ที่คุณจะขอความช่วยเหลือหรือแสดงความอ่อนแอออกมา อารมณ์ที่อึดอัดความรู้สึกที่เจ็บปวด สิ้นหวัง ต่างๆนาๆ อย่าเก็บมันไว้เพื่อให้มันพัฒนาไปเป็นโรคทางใจที่รักษาได้ยากยิ่งกว่าและในหลาย ครั้งที่เราเป็นโรคเจ็บป่วยทางใจโดยที่เราไม่รู้สึกรู้สึกรู้สึกลำใจ เพราะโรคทางใจอันตรายกว่าโรค ทางกายมากกว่าที่คุณคิด ความเจ็บป่วยทางกายเรายังเห็นบาดแผลแต่ความเจ็บปวดทางใจคุณ จะมองไม่เห็นอะไรเลย อารมณ์ชั่ววูบพรากชีวิตมนุษย์ไปมากมายทั้งๆที่ทางแก้มันง่ายดายมากอย่า ปล่อยให้ปัญหามีอิทธิพลเหนือคุณทำความเข้าใจและควบคุมมันแล้วเราจะใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาค้นคว้ากระบวนการตลอดจนขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม นำไปสู่การบันทึกผลงานทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในรูปแบบเอกสารการรายงาน ภาคศิลปนิพนธ์
2. นำเสนอถึงปัญหาในชีวิตมนุษย์ทุกคนที่ต้องพบเจอไม่ว่าเรื่องใดจะเล็กหรือใหญ่ ไม่ว่าจะอยู่ในบริบทไหนมีหน้าที่การงานอะไรปัญหาจะอยู่ในทุกสถานการณ์ชีวิตของคุณและให้ตระหนักว่าปัญหาเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องเจอไม่ใช่เพียงใครคนใดคนหนึ่งเพราะฉะนั้นเมื่อมีปัญหาค้นหาโดยอ้อมต้องมีทางแก้กันที่นั่นโดยสื่อแสดงในเชิงภาพสัญลักษณ์เฉพาะตัว
3. เพื่อเป็นสื่อความรู้อีกทางหนึ่งให้บุคคลทั่วไปได้ศึกษา

ขอบเขตของงานวิจัย

1. เป็นผลงานที่เป็นรูปธรรมลักษณะกึ่งสื่อผสมโดยแสดงให้เห็นถึงปัญหา ความสำคัญของปัญหา ทางแก้ไขและมุมมองของข้าพเจ้าที่มีต่อปัญหาในรูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้กลวิธีการสร้างสรรค์แบบจิตรกรรมสื่อผสม กล่าวคือ มีการนำวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบในผลงานด้วย
2. จำนวนผลงาน 7 ชิ้น (ขนาดแนวตั้ง)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจและรับรู้ถึงความงามทางลายเส้นที่ผู้สร้างสรรค์ได้รังสรรค์ขึ้นมาและเข้าใจถึงเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารได้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ปัญหา :หมายถึงประเด็นที่เป็นอุปสรรคความยากลำบากความต้านทานหรือความท้าทายหรือเป็นสถานการณ์ใดๆ ที่ต้องมีการแก้ปัญหา ซึ่งการแก้ปัญหาคือรับรู้ได้จากผลลัพธ์ของการแก้ปัญหาหรือผลงานที่นำไปสู่วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายประเด็นปัญหาแสดงถึงทางออกที่ต้องการควบคู่กับความบกพร่องข้อสงสัยหรือความไม่สอดคล้องที่ปรากฏขึ้นซึ่งชัดเจนมีให้ผลลัพธ์ประสบผลสำเร็จ
2. โรคทางใจหรือโรคจิตเวช :หมายถึง 'โรคทางจิตใจ' ซึ่งมีสาเหตุและที่มาที่ไปเหมือนกับโรคทางกาย โรคจิตเวชสามารถแบ่งออกได้หลายกลุ่มตามลักษณะและความรุนแรงของ

การแสดงออกซึ่งคนที่เป็นโรคนี้จะมีอาการที่เด่นๆ 2 อย่างให้เราได้สังเกตได้ คือ 'พฤติกรรมที่เปลี่ยนไป' และ 'แนวคิดที่เปลี่ยนไป' ซึ่งโรคทางจิตเวชจะวินิจฉัยได้ยากกว่าโรคอื่นๆ ที่มีวิธีการที่สามารถตรวจสอบทางร่างกายได้ เนื่องจากโรคจิตเวชเป็นโรคที่อาการของโรคไปอยู่ที่แนวคิดซึ่งหากคนไข้ไม่พูดออกมาหรือไม่บอกว่าคิดอะไรและคนรอบข้างไม่สังเกตก็จะเป็นเรื่องที่ยากในการวินิจฉัยหรือบอกได้ว่าคนๆ นั้นกำลังมีปัญหาทางจิต

3. **ความคิด** : หมายถึง กิจกรรมทางจิตใจหรือทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับจิตสำนึกเฉพาะคน ความคิดยังอาจหมายถึงกระบวนการคิดหรือลำดับแง่คิดในทำนองเดียวกัน กรอบความคิด หมายถึงถึงกระบวนการรับรู้ การรับรู้ความรู้สึก ความมีจิตสำนึกและจินตนาการ การทำความเข้าใจถึงจุดกำเนิดที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม กระบวนวิธีและผลยังคงเป็นเป้าหมายที่นักวิชาการจำนวนมากเช่น นักชีววิทยา นักปรัชญา นักจิตวิทยาและนักสังคมวิทยาตั้งไว้เนื่องมาจากความคิดนั้นเป็นหลักพื้นฐานรองรับการกระทำและปฏิกิริยาของมนุษย์ การคิดทำให้มนุษย์สามารถเข้าใจโลกหรือออกแบบชีวิตได้แตกต่างกันทั้งยังทำให้นำเสนอหรือแปลความหมายสิ่งต่างๆ ไปตามความหมายที่เขาเข้าใจหรือเชื่อมโยงไปถึงความต้องการ ความปรารถนา ข้อผูกมัด วัตถุประสงค์ แผนและเป้าหมายของเขาได้

บทที่ 2

เอกสารข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

- เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความเป็นมนุษย์
- งานวิจัยเรื่อง "ปัจจัยเชิงเหตุและผลของภูมิคุ้มกันทางจิตของเยาวชน" สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2554 [ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณแผ่นดินประจำปี 2555]

เขียนโดยรศ. ดร. อรหิณี ฑูชม

ผู้ร่วมวิจัย

ดร. สุภาพร ธนะชานนท์

อ. ทศนา ทองภักดี

- การคิด การคิดแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

ผู้ทำการวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา ธนวิบูลย์ชัย สังข์ดี คบ., กศม. (จิตวิทยาพัฒนาการ), บธ.ม. (บริหารธุรกิจ) กศด. (การทดสอบและวัดผลการศึกษา) ศึกษาราชการบำนาญ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ดังนั้นในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์เรื่อง หุ่นที่มีชีวิต (Puppet story) ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับปัญหา สาเหตุ ที่มาของปัญหามาประยุกต์ให้เข้ากับแนวคิดและลักษณะงานของผู้สร้างสรรค์ในรูปแบบเฉพาะตนนำเสนอเป็นผลงานในลักษณะเหนือจริงประเภทจิตรกรรม สื่อผสมตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้ร่างแบบไว้ ซึ่งให้ความรู้สึกอึดอัด หดหู่ ฯลฯ จากเทคนิคสีน้ำมันบนผืนผ้าใบและวัสดุผสม

แนวคิดหรือหลักปรัชญา

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย

รองผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ฝ่ายวิชาการ

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

แนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ที่นักจิตวิทยาทางการศึกษานำมาเป็นประเด็นในการถกเถียงกันมีอยู่ 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมนิยม (Behaviorist learning theory) ในกลุ่มนี้เชื่อว่าความรู้มีอยู่มากมายในโลกแต่ความรู้ที่สามารถถ่ายทอดไปยังผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรมนั้นมีเพียงเล็กน้อย การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง นักจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับกันในกลุ่มนี้คือ สกินเนอร์ (Skinner)
2. กลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพุทธิปัญญานิยม (Cognitive learning theory) มีความเชื่อว่าความรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างที่มีลักษณะเฉพาะ (particular structure) กับสิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยา (psychological environment) ของผู้เรียนแต่ละบุคคล การเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้ปรับเปลี่ยนโลกภายในของตน โดยอาศัยกระบวนการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการรับความรู้ใหม่เข้าไปในสมองหรือจากการปรับเปลี่ยนความรู้เก่าให้เข้ากับความรู้ใหม่ นักจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับแนวคิดมากที่สุดในกลุ่มนี้คือ เพียเจท์ (Piaget)

ในปี ค.ศ. 1990 สหรัฐอเมริกาได้ประกาศให้ทศวรรษต่อไปเป็นทศวรรษของสมองและทศวรรษของการศึกษา(The decade of brain and the decade of education) เนื่องมาจากผลการค้นคว้าวิจัยเรื่องสมองทำให้นักการศึกษาเชื่อว่าสมองมนุษย์มีลักษณะเฉพาะเป็นแหล่งกำเนิดของพฤติกรรมและเป็นอวัยวะที่มีความสลับซับซ้อนมากที่สุดในร่างกายมนุษย์ สมองของคนเราสามารถรับเรื่องราวที่เกิดจากการเรียนรู้ได้ทุกอย่าง (receive all education) และด้วยความแตกต่างกันของสมองส่งผลให้คนเรามีลักษณะของการเรียนรู้(Learning style)ที่แตกต่างกัน จึงทำให้วิธีการเรียนรู้ของมนุษย์แต่ละคนมีความแตกต่างกันไป นอกจากการค้นคว้าในเรื่องสมองแล้ว สหรัฐอเมริกายังได้มีการศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อดูแนวโน้มและวิสัยทัศน์ของหลักสูตรที่เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ใช้กลุ่มตัวอย่าง 150 คน จากหลากหลายอาชีพเช่น นักธุรกิจระดับชาติ ผู้นำทางการศึกษาและตัวแทนจากรัฐบาล เครื่องมือวิจัยสำหรับโครงการนี้คือการใช้เทคนิค Delphi ในการศึกษา ระยะเวลาในการวิจัย 3 ปี ในรายงานส่วนหนึ่งของวิลสัน (Wilson, 1991) สรุปไว้ว่า การเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงในอนาคต มีความจำเป็นที่จะต้องปลูกฝังให้นักเรียนมีทักษะการคิดแบบวิจารณ์ญาณและมีทักษะในการตัดสินใจ นักเรียนต้องสามารถเข้าถึงข้อมูลและสามารถปรับเปลี่ยนดัดแปลงข้อมูลเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาได้โดยนักเรียนต้องมีลักษณะกล้าเสี่ยงเป็นนักสำรวจและเป็นนักคิดที่รู้จักให้ความร่วมมือ

กับผู้อื่นรวมทั้งต้องมีการบูรณาการหลักสูตรเพื่อให้เกิดกิจกรรมแบบสหวิทยาการ(Inter disciplinary activity)ด้วย

ต่อมาได้มีทฤษฎีการเรียนรู้ใหม่ๆ เกิดขึ้นหลายทฤษฎี ทฤษฎีการเรียนรู้ที่นักการศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสนใจกันมาก ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivist learning theory) ซึ่งมีแนวคิดที่สอดคล้องกับการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มากที่สุดซึ่งในกลุ่มนี้มีความเชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้สร้างความรู้ที่เป็นของตนเองขึ้นมาจากความรู้อันมีอยู่เดิม หรือจากความรู้ที่รับเข้ามาใหม่จากแนวคิดดังกล่าวจึงนำไปสู่การปรับเปลี่ยนวิธีเรียน วิธีสอนแนวใหม่ ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21 ครูไม่ใช่ผู้จัดการทุกสิ่งทุกอย่าง ผู้เรียนต้องได้ลงมือปฏิบัติเอง สร้างความรู้ที่เกิดจากความเข้าใจของตนเองและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น (Active learning) รูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดจากแนวคิดนี้ มีอยู่หลายรูปแบบ ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning)
2. การเรียนรู้แบบช่วยเหลือกัน (Collaborative learning)
3. การเรียนรู้โดยการค้นคว้าอย่างอิสระ (Independent investigation method)
4. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)

ในช่วงแรกของศตวรรษที่ 20 จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักการศึกษาชาวอเมริกันซึ่งเป็นผู้คิดค้นวิธีสอนแบบแก้ปัญหาและเป็นผู้เสนอแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติหรือได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning by doing) จากแนวคิดนี้ ได้นำไปสู่แนวคิดของการสอนในรูปแบบต่างๆ ดังที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน แนวคิดของ PBL ก็มีรากฐานมาจากแนวคิดของดิวอี้ เช่นเดียวกัน

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานคืออะไร

เมื่อดูจากคำศัพท์ Problem-based Learning ก็คือวิธีการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่มีรูปแบบการเรียนรู้โดยการนำปัญหามาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ปัญหาเป็นหลัก ถ้ามองในแง่ของยุทธศาสตร์การสอน PBL เป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเองจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิด วิเคราะห์ วิจารณ์ คัดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ หลายท่านอาจมีความสงสัยว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และการเรียนรู้เพื่อการแก้ปัญหา (problem solving learning) ต่างกันอย่างไร

ความแตกต่างที่ชัดเจนคือการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเน้นที่การกำหนดสิ่งที่จะเรียนรู้และกระบวนการค้นคว้าหาความรู้ใหม่เพื่ออธิบายปัญหาที่พบ ส่วนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาจะเน้นที่การประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีอยู่และตัดสินใจทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับการแก้ปัญหานั้นๆ จะเห็นว่าการเรียนรู้ทั้งสองแบบนี้ไม่ใช่เป็นสิ่งเดียวกัน แต่จะมีความสัมพันธ์กันและเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกัน

จุดเด่นและข้อจำกัดของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

จากงานวิจัยหลายชิ้นพบว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีจุดเด่นที่สำคัญคือผู้เรียนจะมีทักษะในการตั้งสมมติฐานและการให้เหตุผลดีขึ้น สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำงานเป็นกลุ่มและสื่อสารกับผู้อื่นได้ดีขึ้นและมีประสิทธิภาพ ความคงอยู่ของความรู้มากกว่าการเรียนแบบบรรยาย นอกจากนี้บรรยากาศการเรียนรู้มีชีวิตชีวาช่วยให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้มากขึ้น และยังส่งเสริมความร่วมมือและการทำงานร่วมกันระหว่างภาควิชาหรือหน่วยงาน ข้อจำกัดของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานซึ่งยังเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันได้แก่ ครูมีความกังวลว่าผู้เรียนจะมีความรู้ที่น้อยลง ความรู้ที่ได้รับจะไม่ใช่ระบบความถูกต้องของเนื้อหาหรือข้อมูลที่ผู้เรียนไปค้นคว้าศึกษามา ตลอดจนครูต้องมีทักษะที่หลากหลายมากกว่าการสอนแบบบรรยาย ในส่วนของผู้เรียนจะกังวลเกี่ยวกับความถูกต้องของเนื้อหา ไม่มั่นใจว่าสิ่งที่ตนเองไปเรียนรู้มาถูกต้องหรือไม่ ขอบเขตของการเรียนรู้ ต้องเรียนรู้มากน้อยเพียงไร รวมถึงความแตกต่างกันของครูหรือผู้สอนประจำกลุ่ม นอกจากนี้อาจยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับงบประมาณหรือสิ่งสนับสนุนที่ใช้ จำนวนครู การบริหารจัดการ ซึ่งต้องมีการประสานงานและร่วมมือกันอย่างดีระหว่างภาควิชาและเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียน การสอนปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพของการจัดการเรียนรู้แบบ PBL

คุณภาพของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะขึ้นกับปัจจัยต่อไปนี้

1. ความสำคัญของเนื้อหา ต้องเลือกเนื้อหาที่เป็นแกนหรือหลักการและสอดคล้องกับการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง
2. คุณภาพของโจทย์ปัญหา ต้องเลือกปัญหาที่พบบ่อยในสถานการณ์จริงและสร้างปัญหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ปัญหาที่ดีจะต้องน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถอภิปรายและเรียนลงไปในระดับลึกจนเข้าใจแนวคิดของปัญหามากกว่าการท่องจำ สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมของผู้เรียนกับข้อมูลใหม่
3. กระบวนการกลุ่ม ทั้งครูและผู้เรียนต้องเข้าใจพลวัตของกระบวนการกลุ่ม บทบาทของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มกระบวนการกลุ่มที่ดีจะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
4. บทบาทและทักษะของครู ครูหรือผู้สอนยังมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแต่จะเปลี่ยนไปจากการสอนแบบบรรยาย คือไม่ได้เป็นผู้เอาความรู้มาบอกแต่มีบทบาทที่สำคัญในการออกแบบกิจกรรมและบริหารจัดการให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่วางแผนไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาวิธีการเรียนรู้และความสามารถในการแก้ปัญหาไปพร้อมๆ กัน
5. การพัฒนาทักษะต่างๆ ของทั้งครูและผู้เรียน ครูอาจไม่มั่นใจตนเองในการที่ต้องเป็นครูในวิชาที่ตนไม่ชำนาญ ครูจะต้องได้รับการพัฒนาและฝึกทักษะต่างๆ ของการเป็นครูประจำกลุ่ม จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จมากขึ้น ผู้เรียนก็ต้องได้รับความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนแบบนี้
6. ทรัพยากรการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ที่สำคัญ การเตรียมและจัดหาแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลาย พร้อมทั้งเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องจึงมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
7. การบริหารจัดการ ความร่วมมือและประสานงานกันระหว่างภาควิชาหรือหน่วยงาน ตลอดจนการวางแผนที่เหมาะสมจะทำให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เนื้อหาแนวความคิดและอิทธิพลจากศิลปะลัทธิ/ศิลปินอื่น

อิทธิพลลัทธิทางศิลปะ

ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

อิทธิพลทางศิลปะที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับความบันดาลใจมาจากศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ที่มีความหมายว่าเหนือความจริงเพราะศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติหรือสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมาว่ากันว่าความฝันนั้นเป็นสิ่งที่จริงแท้เสียยิ่งกว่าความจริงเป็นสุดยอดของความเป็นจริงเซอร์เรียลลิสม์ได้วิวัฒนาการมาจากพวกดาตาอิลลิสม์ในเรื่องราวของการมองความจริงอันพิสดาร ศิลปินมองเห็นว่าโลกความเป็นจริงที่เห็นอยู่เป็นภาพมายาทั้งหมด (แต่กลับเห็นความฝันเป็นเรื่องจริง) และเป็นการเคลื่อนไหวของศิลปะแบบหนึ่งที่มีความคิดฟุ้งตามทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่ว่ามนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึกซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ชัดเจนเอาไว้จนทำให้รู้สึกว่าความป่าเถื่อนยังไม่ได้หายไปจากมนุษย์หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ

ลักษณะงานเซอร์เรียลลิสม์มีความสำคัญอยู่ที่การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระปราศจากการควบคุมของเหตุผลมีความฝันและอารมณ์จินตนาการค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัย หลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือจินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึกและจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝันที่มีขอบเขตต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่นนั้นเป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามเท่านั้น ความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์

ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ มีลักษณะในการแสดงออกทางศิลปะสองด้าน คือ

ด้านเรื่องราว

1. เป็นเรื่องราวในอดีตมีความหมายต่อศิลปิน เช่น ความผิดหวัง ความรัก ความหึงผยอง ความกลัว
2. เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคนอื่น การแนะนำสั่งสอนในทางลบ คล้ายกับกลุ่มดาตา

ด้านรูปทรงและวิธีการ

1. ศิลปินแสดงออกด้วยสีที่มีความเข้มปานกลาง ให้ความรู้สึกนุ่มนวลบนผิวหน้า ด้วยการเกลี่ยให้กลมกลืน

2. ศิลปินแสดงออกด้วยวัสดุอื่นปนกับวัสดุที่ศิลปินผู้นั้นถนัด เช่น ทราเยปนกับสีน้ำมัน กระจกใส หรือเขียนความชัดเจนของสิ่งของคลุมเรื่องที่ต้องการแสดง
3. ศิลปินพยายามจะขอมสิ่งที่ต้องการแสดงออกด้วยเทคนิคของการเขียน เช่น เขียนวัตถุบนกระดาษใส หรือเขียนความชัดเจนของสิ่งของคลุมเรื่องที่ต้องการแสดง
4. ศิลปินพยายามสร้างสรรค์ แสงเงาและสีขึ้นเอง

ตัวอย่างศิลปินในลัทธิเซอร์เรียลลิสม์

Raymond Georges Yves Tanguy หรือ Yves Tanguy

ภาพวาดของTanguy มีรูปแบบที่ไม่เหมือนใครและเป็นที่ยอมรับได้อย่างรวดเร็วลักษณะงานของเขาจะเกี่ยวกับภูมิประเทศที่กว้างใหญ่และเป็นนามธรรมบางครั้งก็แตกต่างกันที่สีโดยปกติแล้วภูมิประเทศที่ต่างถิ่นเหล่านี้มีลักษณะเป็นนามธรรมแตกต่างกันบางครั้งมุมและแหลมเป็นเศษแก้ว บางครั้งก็มีลักษณะที่น่าสนใจเช่นพวกอะมีบา ยักษ์หั่นเข้าหาหิน ซึ่งได้มามีอิทธิพลสำคัญต่อจิตรกรอายุน้อยๆเช่น Roberto Matta , Wolfgang Paalen และ Esteban Francés ผู้ซึ่งได้รับการยกย่องให้เป็น Surrealist ในช่วงทศวรรษที่ 1930



ภาพประกอบที่ 1

Indefinite Divisibility 1942 [oil on canvas]

ที่มา <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/tanguy/> (14/07/61)

Salvador Dalí

แรงดึงดูดของคอลลิคัสคอร์บัส Hypercubus จาก Dalí มาจากการเปลี่ยนแปลงทางศิลปะในช่วงทศวรรษที่ 1940 และ 1950 ในช่วงเวลานั้นความสนใจในสถิตยศาสตร์แบบดั้งเดิมของเขาลดลงเพราะเขาค้นพบศาสตร์ใหม่ซึ่งเขาหลงใหลเป็นอย่างมากคือวิทยาศาสตร์ในทฤษฎีนิวเคลียร์ จนถึงขนาดที่เขารู้สึกว่ "นับจากนี้อะตอมเป็นอาหารโปรดสำหรับเขา" ความสนใจของเขาเกิดขึ้นจากการระเบิดอิโรซิมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งทำให้เขาประทับใจ ตัวอย่างผลงานของเขา

Corpus Hypercubus ประกอบด้วยสีน้ำมันบนผืนผ้าใบมีขนาด 194.3 x 123.8 ซม. ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของเขาที่เกี่ยวกับ nuclear mysticism เขาใช้องค์ประกอบแบบคลาสสิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ มาประกอบเป็นโครงร่าง เขาใช้ฉากในพระคัมภีร์ไบเบิลแบบดั้งเดิมในการตรึงกางเขนของพระเยซูคริสต์ สะท้อนให้เห็นถึงความคิดของเขาที่นำแนวคิดวิทยาศาสตร์และศาสนาที่ดูเหมือนจะไม่สามารถร่วมกันได้มาทำให้เข้ากันได้จนน่าแปลกใจและเขายังคงใช้ทฤษฎีเดียวกันนี้ในกระดานหมากรุกยักษ์ด้านล่าง ใบหน้าของพระเยซูถูกหันออกด้านข้างทำให้ครึ่งซีกถูกบดบังโดยสมบูร์น มงกุฎหนามจากศิระของพระคริสต์ เล็บมือเล็บเท้าที่ปราศจากบาดแผลที่มาจากตรึงกางเขน เพื่อที่จะทิ้งลักษณะเฉพาะ "ความมั่งคั่งทางอภิปรินญาของพระเยซูคริสต์" เขาได้แสดงภาพนี้ไว้ที่ด้านหน้าอ่าว Port Lligat คาตาโลเนียบ้านเกิดของเขาซึ่งเป็นที่ตั้งของภาพวาดอื่นๆ ของเขาก็ด้วยเช่น The Madonna of Port Lligat, The Sacrament of the Last Supper และ Christ of Saint John of the Cross .



ภาพประกอบที่ 2

Crucifixion (Corpus Hypercubus) (1954) Oil on canvas [194.3 cm × 123.8 cm]

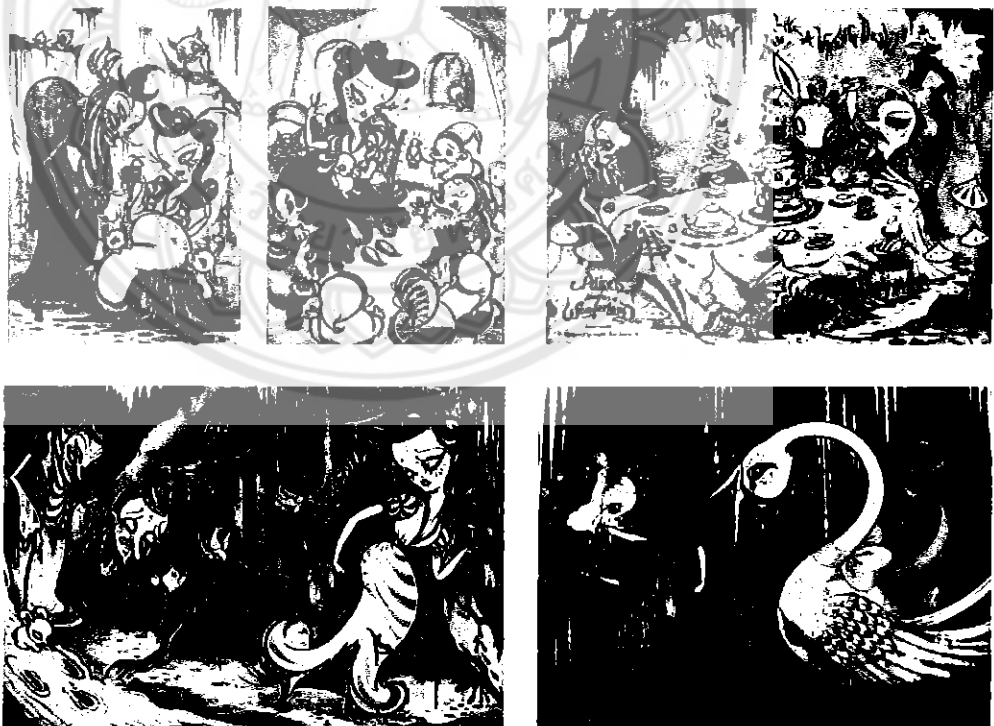
ที่มา [https://en.wikipedia.org/wiki/Crucifixion_\(Corpus_Hypercubus\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Crucifixion_(Corpus_Hypercubus)) (14/07/61)

อิทธิพลจากศิลปินต่างชาติ

Camille Rose Garcia

Camille Rose Garcia เป็นชาวเม็กซิกันที่ได้รับอิทธิพลจากงานเขียนตัดต่อและภาพยนตร์แนว surrealist ของ William Burroughs รวมไปถึงการ์ตูนวินเทจคลาสสิกของ Walt Disney และ Fleischer Studios ภาพวาดของเธอนำเสนอให้เห็นถึงความล้มเหลวของทุนนิยมทางวัฒนธรรมกับการเสียดสีในสังคมยุคปัจจุบัน

สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นแรงบันดาลใจคือแนวความคิดที่ทำให้เปลี่ยนมุมมองของเทพนิทานที่เรารู้จักโดยการหยิบเอาเทพนิทานกริมม์มานำเสนอทำให้หลายคนรู้จักต้นฉบับเทพนิทานจริงๆ ก่อนที่จะถูก Walt Disney นำไปดัดแปลง



ภาพประกอบที่ 3

ที่มา <http://www.camillerosegarcia.com/> (14/07/61)

Boris Indrikov

เป็นศิลปินชาวรัสเซียที่มีผลงานจัดแสดงอยู่ทั่วโลก ณ ปัจจุบันเป็นศิลปินที่ยังมีชีวิตอยู่โดยผลงานของเขาได้เคยนำไปจัดแสดงที่ประเทศฝรั่งเศส ญี่ปุ่น เยอรมัน ฯลฯ ผู้สร้างสรรคืรับแรงบันดาลใจด้านการใช้เส้นมีรูปแบบแปลกตาแต่มีเอกลักษณ์ของเขา

สิ่งที่ผู้สร้างสรรคืประทับใจคือลายเส้นที่เฉียบคม พลิ้วไหวและสีสนที่ศิลปินใช้



ภาพประกอบที่ 4

ที่มา [https://www.indrikov.com/\(14/07/61\)](https://www.indrikov.com/(14/07/61))

Marco Mazzone

เป็นศิลปินหญิงชาวอิตาลี ที่ทำผลงานเกี่ยวกับการลครอนสิทธิของสตรีและพยาบาล ผดุงครรภ์ต้องการให้สังคมเล็งเห็นถึงความสำคัญของสตรีเหล่านี้เพราะพวกเขามีบทบาทสำคัญในชุมชนที่เธออาศัยอยู่ ลักษณะงานของเธอจะเป็นภาพใบหน้าหญิงสาวถูกแถมด้วยสัตว์หลายหลายชนิดและวัชพืช

ผู้สร้างสรรค์ชอบแนวความคิดในผลงานของศิลปินรวมถึงเทคนิควิธีการ การเล่าเรื่องราว และความสมบูรณ์แบบตามที่คุณสร้างสรรค์ได้จินตนาการไว้

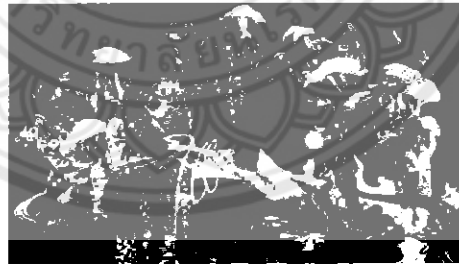
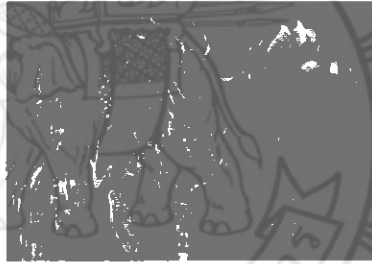


ภาพประกอบที่ 5

ที่มา <https://thinkspaceprojects.com/artists/marco-mazzone/> (14/07/61)

Aya Kato

ศิลปินหญิงชาวอาทิตย์อุทัยผลงานมีลักษณะเป็นกราฟิกดีไซน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้หญิงที่สะท้อนความงามทางจิตใจ Kato เป็นศิลปินอายุ 25 ปีจากประเทศญี่ปุ่นที่มีความรักในเรื่องของชีวิตและธรรมชาติอยู่เหนือสิ่งประดิษฐ์แปลก ๆ เหล่านี้แรงบันดาลใจของศิลปินมาจากวัฒนธรรมมังงะอย่าง Art Nouveau ผลงานของ Aya เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความรักและความหลงใหลในความแปลกประหลาดทำให้ภาพดูแปลกตาว่าที่เคยเป็นมาผลงานของเธอประกอบด้วย ผลงานศิลปะของฮิตาชิโฆษณาทางทีวีของ Microsoft WindowsXP และมีวิดีโอสำหรับเพลง "Sleeps with Butterflies" ของ Tori Amos ซึ่งเป็นการนำเสนอผลงานทางดิจิทัลของ Aya ที่รวมกับ Tori ผู้สร้างสรรค์ขอบการจัดวางองค์ประกอบและสีสันทึศิลปินใช้



ภาพประกอบที่ 6

ที่มา <http://artboom.info/painting/illustration/the-art-of-aya-kato.html> (14/07/61)

อิทธิพลจากศิลปินไทย

เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์

ท่านเป็นจิตรกรไทยมีผลงานจิตรกรรมไทยหลายผลงานเช่น ภาพจิตรกรรมไทยในอุโบสถ วัดพุทธประทีป กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ, เขียนภาพประกอบบทพระราชนิพนธ์พระมหาชนก และผลงานศิลปะที่วัดร่องขุ่นซึ่งมีทั้งงานสถาปัตยกรรม, ประติมากรรมปูนปั้นและงานจิตรกรรมไทย ได้รับการยกย่องเป็นศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ในปี พ.ศ. 2554

ผู้สร้างสรรค์ประทับใจในลายเส้นของศิลปินที่เต็มไปด้วยความอ่อนช้อยงดงามและแตกต่างกับลายไทยของศิลปินท่านอื่นอย่างชัดเจน ซึ่งความมีเอกลักษณ์ในความงดงามนี้ดึงดูดความสนใจของผู้รังสรรค์นั่นเอง



ภาพประกอบที่ 7

ที่มา https://th.wikipedia.org/wiki/เฉลิมชัย_โฆษิตพิพัฒน์ (14/07/61)

สรุปที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์

จากข้อมูลที่น่าสนใจข้างต้นได้เกิดเป็นความบังตาใจในการรังสรรค์ผลงานชุดนี้ โดยแสดงผ่านกลวิธีเฉพาะตนสร้างอัตลักษณ์และแนวคิดจำเพาะให้เกิดเป็นมิติแห่งความงามแขนงใหม่และความงามทางทัศนธาตุคือลายเส้น องค์ประกอบ พื้นที่ น้ำหนักแสงเงาที่ผู้สร้างสรรค์คาดหวังว่าจะสามารถสื่อแสดงเจตนารมณ์ให้ทุกคนสามารถเข้าใจและรับรู้ได้ จึงเกิดเป็นเนื้อหาเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

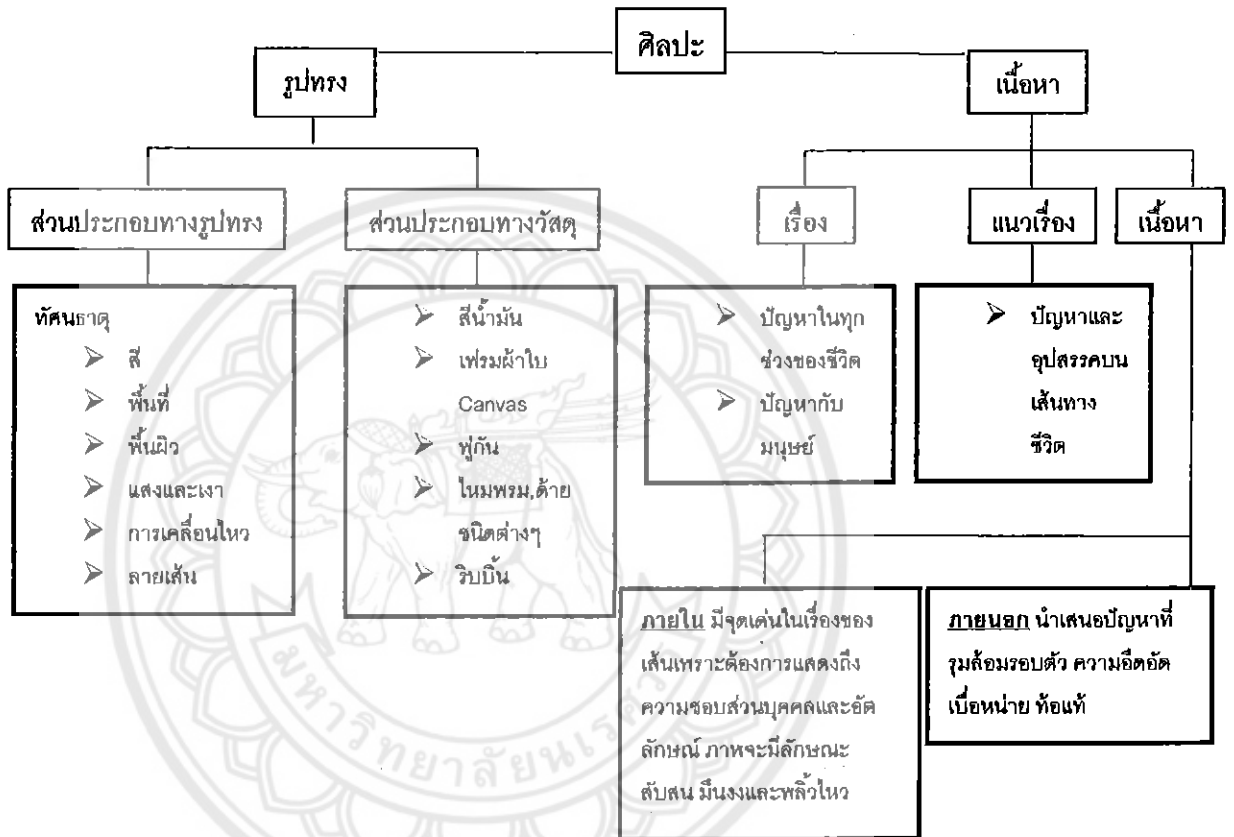
ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด รุ่นที่มีชีวิต [Puppet story] ผู้สร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอถึงสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ต้องเผชิญในชีวิตคือ “ปัญหา” หรือสิ่งเร้าต่างๆรอบกายจะด้วยสาเหตุจากสภาพแวดล้อมก็ต่อจากครอบครัวก็ดีหรือจากชีวิตประจำวันก็ดี ปัญหาคือสิ่งที่ต้องเจอเมื่อมีมนุษย์รวมตัวกันมากกว่า 2 คนขึ้นไป ตลอดจนขยายวงกว้างกลายเป็นสังคมขนาดใหญ่เราไม่อาจปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงได้ สิ่งเหล่านี้คือที่มาของหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอถึงสิ่งที่เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของเรา สิ่งที่เราต้องเจอต้องแก้ไขและต้องอยู่กับมัน ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะเน้นไปที่เนื้อหาและอารมณ์ที่อัดอัด คับแคบ บีบคั้นและสภาวะทางอารมณ์ที่ไม่มั่นคงเมื่อเจอปัญหา โดยผลงานจะประกอบขึ้นจากทัศนธาตุหลายแขนงด้วยกัน เช่น เส้น แสงเงา พื้น ที่ การจัดวางเป็นต้น ผ่านกระบวนการแบบจำเพาะตนโดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้กำหนดเป็นลำดับขั้นตอนตั้งแต่รวบรวมข้อมูลการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลทำภาพแบบร่าง ตลอดจนการปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับคำแนะนำปรับปรุงแก้ไข ขยายภาพผลงาน ตลอดจนปฏิบัติงานจริงจนสมบูรณ์แบบ

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้เป็นการศึกษา ค้นคว้า ทดลองในเชิงวิชาการ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการบันทึกข้อมูลการค้นคว้าและผลสำเร็จต่างในหลายๆการทดลอง เพื่อเป็นแนวความรู้ที่สามารถนำไปพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นไปในอนาคต

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

1. ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล

1.1 หลักการและแผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ



ภาพประกอบที่ 1 แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ

ที่มา : องค์ประกอบของศิลปะ, ชลูด นิ่มเสมอ(2530:26)

นี่คือแผนผังแสดงโครงสร้างรายละเอียดภายในผลงานของผู้สร้างสรรค์ ผลงานชุดนี้เป็นผลงานที่แสดงถึงความคิดความเข้าใจและความตั้งใจที่จะสื่อสารให้ทุกคนเข้าใจถึงปัญหาว่ามันคือส่วนหนึ่งในชีวิตที่เราต้องอาศัยความเข้าใจและสติปัญหาในการก้าวข้ามมันไป ผลงานชิ้นนี้เป็นศิลปะแบบรูปธรรมที่แสดงถึงความอึดอัด เหนื่อยหน่าย สิ้นหวังกับปัญหาในชีวิตมนุษย์ทุกคนในรูปแบบลักษณะเฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์

1.2 หลักการและแผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

- 1.2.1 เอกภาพ หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราวเป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว
- 1.2.2 ความสมดุล หมายถึงความเท่ากันในน้ำหนักของสิ่งต่างๆระหว่าง 2 ส่วน ความหมายนี้ใช้กับวัตถุจริงที่สามารถชั่งน้ำหนักด้วยเครื่องชั่งได้เรียกว่าความสมดุลของน้ำหนักจริงเชิงกายภาพ แต่ความสมดุลในทางศิลปะหมายถึงความเท่ากันตามความรู้สึก โดยการแบ่งภาพหรือผลงานออกเป็น 2 ส่วนโดยใช้เส้นแบ่งกึ่งกลางผลงานเรียกว่า เส้นแกนแล้วเปรียบเทียบองค์ประกอบพื้นฐานอื่นๆที่อยู่ 2 ด้านของเส้นแกนว่าสมดุลหรือไม่ เป็นการสมดุลตามความรู้สึกทางการเห็น
- 1.2.3 การขัดแย้ง หมายถึงการจัดองค์ประกอบพื้นฐานที่มีคุณสมบัติต่างกันมาไว้ด้วยกัน ความแตกต่างกันมีหลายระดับตั้งแต่เล็กน้อยจนถึงแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงจนทำให้งานเกิดความขัดแย้งไม่เป็นระเบียบการขัดแย้งถ้าหากใช้ด้วยความเหมาะสมจะทำให้เกิดความเด่นปรากฏชัดเจนขึ้นในผลงานกลายเป็นจุดรวมของความสนใจ นอกจากนี้ยังลดความน่าเบื่อจากความกลมกลืนที่มีมากเกินไป
- 1.2.4 ความกลมกลืน หมายถึงองค์ประกอบพื้นฐานที่มีความคล้ายกันหรือเหมือนกันมันจัดวางอย่างสัมพันธ์กัน เกิดการประสานกันอย่างเหมาะสมและลงตัวในผลงานดูแล้วไม่ขัดตา

- 1.2.5 การซ้ำ (Repetition) การซ้ำเกิดจากองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปวางอยู่ในที่ว่าง โดยมีที่ว่างคั่นอยู่ระหว่างหน่วยองค์ประกอบที่จะนำมาวางซ้ำเหล่านี้ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง สี ลักษณะผิว ฯลฯ
- 1.2.6 จังหวะ (Rhythm) เกิดจากการซ้ำกันอย่างต่อเนื่องและมีเอกภาพขององค์ประกอบพื้นฐานที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปในที่ว่าง

2. การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

2.1 การศึกษาค้นคว้า ข้อมูล เอกสารและภาพถ่าย

2.1.1 ข้อมูลภาคเอกสาร หนังสือได้แก่

- ✓ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความเป็นมนุษย์
- ✓ งานวิจัยเรื่อง "ปัจจัยเชิงเหตุและผลของภูมิคุ้มกันทางจิตของเยาวชน" สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2554 [ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน ประจำปี 2555]

เขียนโดยรศ. ดร. อรพินทร์ ชุชม

ผู้ร่วมวิจัย

ดร. สุภาพร ณะชานันท์

อ. หัศนา ทองภักดี

- ✓ การคิด การคิดแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
- ผู้ทำการวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา ธนวิบูลย์ชัย สังกัด คบ., กศม. (จิตวิทยาพัฒนาการ), บธ.ม. (บริหารธุรกิจ) กศด. (การทดสอบและวัดผลการศึกษา) ข้าราชการบำนาญ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

✓ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย รองผู้อำนวยการ
สถาบันพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ฝ่ายวิชาการ
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.1.2 ข้อมูลภาพถ่ายและผลงานศิลปะลัทธิ ศิลปินต่างๆ



ภาพประกอบที่ 8 ข้อมูลจากภาพแฟชั่นโชว์

ที่มา : [https://www.google.co.th/search?q=stuart+davis&tbm\(29/06/61\)](https://www.google.co.th/search?q=stuart+davis&tbm(29/06/61))



ภาพประกอบที่ 9 ข้อมูลจากภาพถ่ายหุ่นตุ๊กตา

ที่มา : [https://www.google.co.th/search?q=stuart+davis&lbm\(29/06/61\)](https://www.google.co.th/search?q=stuart+davis&lbm(29/06/61))



ภาพประกอบที่ 10 ข้อมูลจากภาพถ่ายชุดความงาม
ที่มา : [https://www.google.co.th/search?q=stuart+davis&ibm\(29/06/61\)](https://www.google.co.th/search?q=stuart+davis&ibm(29/06/61))

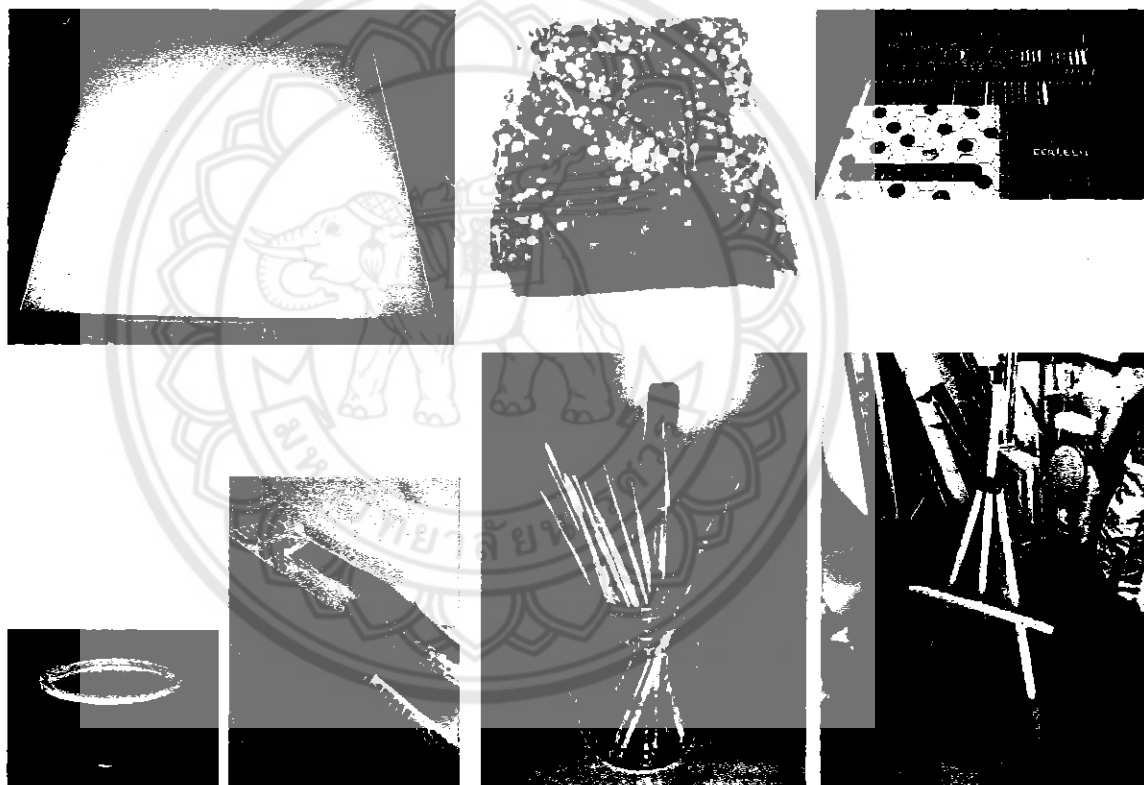
กล่าวโดยสรุป

ในผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้น หัวใจหลักของรูปแบบคือหุ่นซึ่งได้แรงบันดาลใจจาก figure หรือ outline ในการทำภาพแบบร่าง(sketch) จะสังเกตได้ว่าต้นแบบก็คือหุ่นหรือตุ๊กตาเช่นเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ใช้หุ่นต่างๆ ทั้งแบบหุ่นลองเสื้อผ้า หุ่นไม้ ฯลฯ ในการสื่อถึงสิ่งที่คิดหุ่นไม่มีชีวิตไม่มีความรู้สึกนึกคิด ไม่มีอารมณ์ใดๆ มีค่าแค่นำเสนอสิ่งที่มนุษย์ยึดเยียดมาไม่ต่างจากไม้แขวนเสื้อที่พอเขาประกอบสวมใส่สิ่งอื่นต่างๆนาๆเสร็จก็ผลักให้ไปอยู่ท่ามกลางสายตาของผู้คนนับร้อยนับพันที่ตีค่าเพียงแค่สิ่งที่เขาเห็น ผู้สร้างสรรค์จึงนำภาพที่มีนางแบบในอิริยาบถต่างๆมาเป็นต้นแบบในการสร้างภาพโครงร่าง

2.2 กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ 4 ขั้นตอนดังนี้

- 2.2.1 การเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์
- 2.2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ก่อนศิลปนิพนธ์
- 2.2.3 กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์
- 2.2.4 รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

2.2.1 การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ได้แก่ อุปกรณ์เครื่องเขียนรูป เช่น ดินแบบSketch(outline) สีไม้ สีเทียนพาสเทล(PASTEL) กระบอกฉีดน้ำพริกกี สมุดสเกตซ์ภาพ สมุดบันทึกข้อมูล ไม้บรรทัด ผ้าเช็ดฟู่กัน ระบายสี ระบายสี ลูกบิด เม็ดคริสตัล กาวตราช่าง กาวUHU เชือก ไขเส้นเล็ก กระปุกสำหรับใส่สี ฯลฯ ฟู่กันเขียนรูประบายสีขนาดต่างๆ สีประเภทต่างๆ ได้แก่ สีอะคริลิก สีน้ำมัน ฝาใบเขียนรูปขนาดต่างๆ ตามการขยายสเกลของงาน



ภาพประกอบที่ 11

วัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

2.2.2 กระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะก่อนการสร้างสรรค์ ศิลปินพันธ์

มีขั้นตอนและมีรายละเอียดดังนี้ ให้นำผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะ ก่อนศิลปินพันธ์ที่สร้างขึ้นในภาคเรียนที่1/2559 โดยอธิบายขั้นตอนการ สร้างสรรค์ศิลปะ อย่างมีระบบระเบียบพร้อมนำเสนอกระบวนการ สร้างสรรค์ศิลปะ แสดงภาพให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมโดยสังเขปอย่าง กระชับชัดเจน ดังนี้

- 1) เนื้อหาแนวความคิดและอิทธิพลจากศิลปะลัทธิ/ศิลปินอื่น
- 2) การจัดทำภาพแบบร่าง
- 3) ภาพผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะก่อนการสร้างสรรค์ศิลปินพันธ์

กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปินพันธ์

ขั้นตอนแรก : ร่างผลงานนำไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับคำแนะนำ

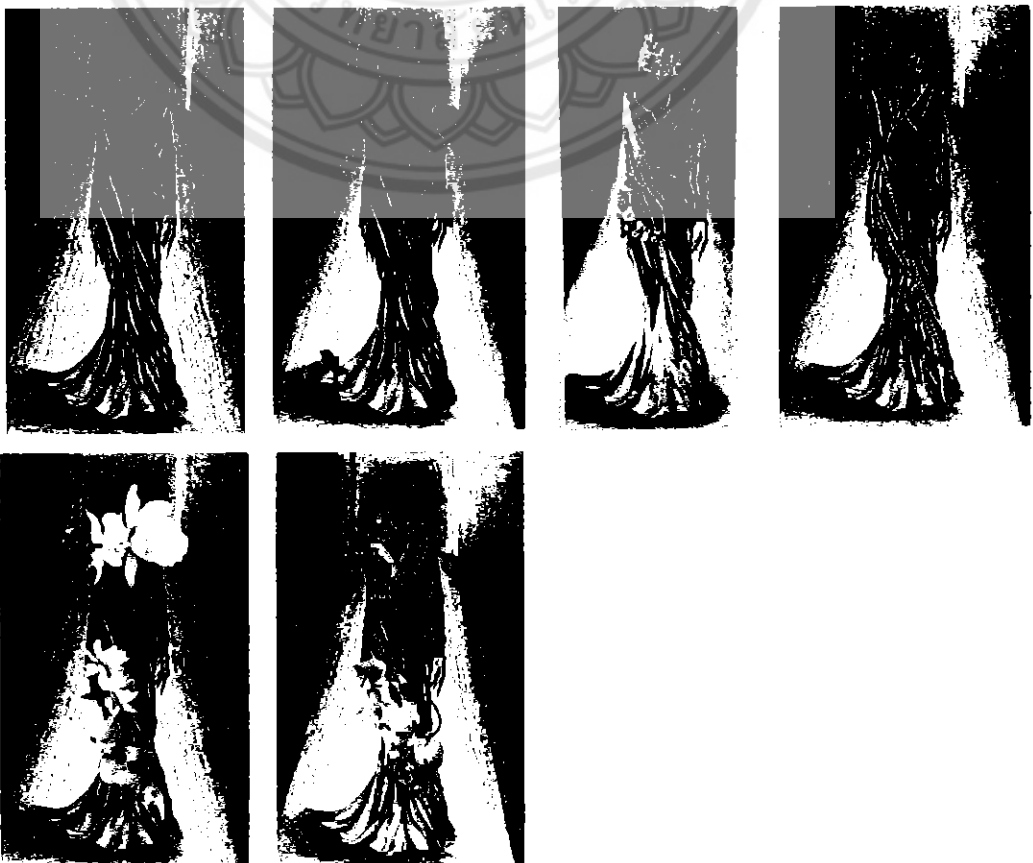


ขั้นที่สอง : อาจารย์ที่ปรึกษาเลือกภูมิต้นแบบในการพัฒนาแบบร่าง(sketch)ในลำดับต่อไป



ต้นฉบับแบบร่าง(sketch)ในการพัฒนาต่อขยาย

ในขั้นพัฒนาแบบร่างผู้สร้างสรรค์ได้มีการผสมการคอลลาจ(การปะติด)ลงไปเพื่อสร้างความแตกต่างในหลายๆแบบ มีทั้งดอกไม้ เครื่องประดับ ฯลฯ เป็นต้น



ขั้นที่สาม : อาจารย์เลือกภาพแบบร่างเพื่อนำไปขยายเป็นผลงานจริง

แบบร่าง(sketch)งานชิ้นที่ 1



แบบร่าง(sketch)งานชิ้นที่ 2 (เหมือนชิ้นแรกแต่แตกต่างกันที่เทคนิคและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์)

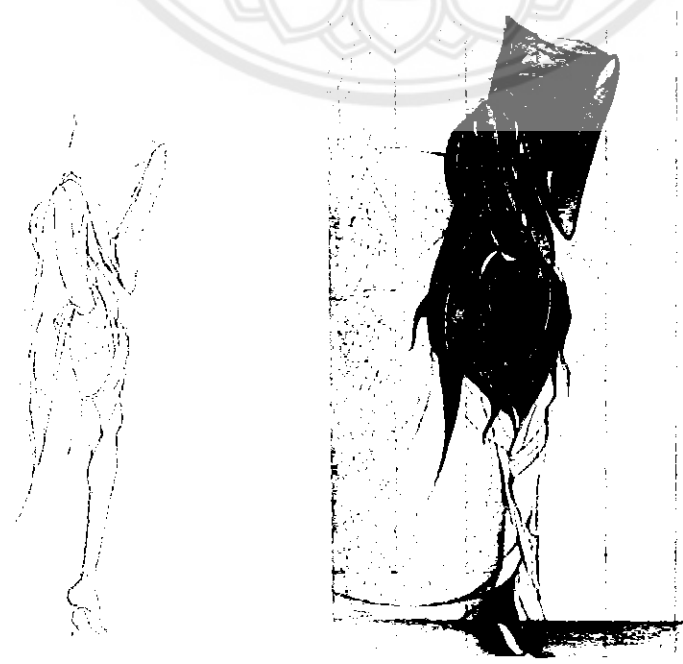


แบบร่าง(sketch)งานชิ้นที่ 3



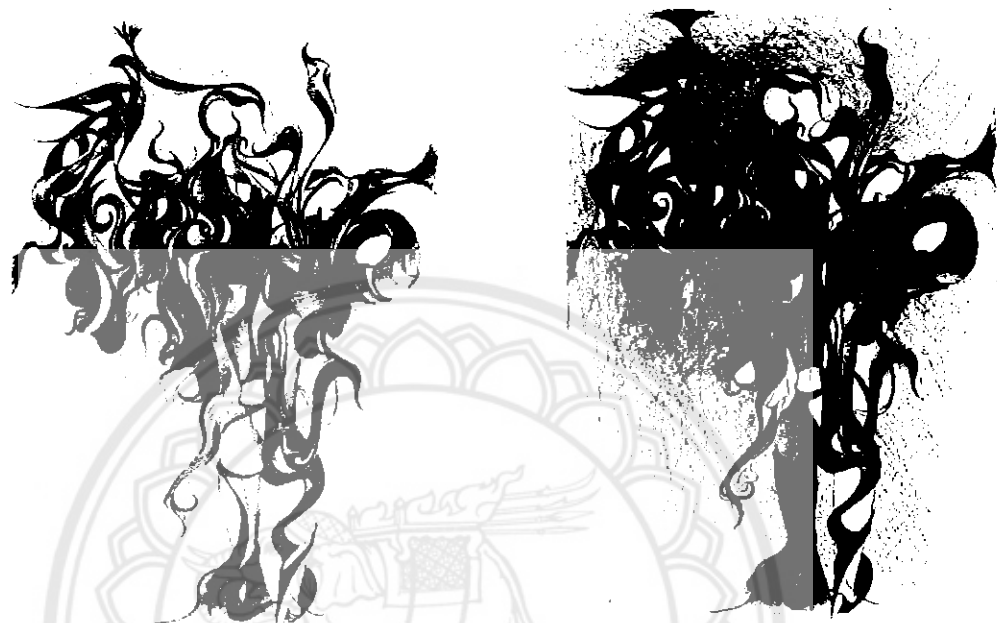
หลังจากได้ภาพต้นแบบแล้วผู้สร้างสรรค์ได้ตี
สเกลขยายภาพเพื่อทำการร่างลงบนผ้าใบ
ขนาดจริงและเพื่อให้สัดส่วนมิติเพี้ยนน้อยที่สุด
จากการขยายขนาด

แบบร่าง(Sketch)งานชิ้นที่ 4



หลังจากได้ภาพต้นแบบแล้วผู้สร้างสรรค์ได้ตี
สเกลขยายภาพเพื่อทำการร่างลงบนผ้าใบ
ขนาดจริงและเพื่อให้สัดส่วนมิติเพี้ยนน้อยที่สุด
จากการขยายขนาด

แบบร่าง(Sketch)งานชิ้นที่ 5



แบบร่าง(Sketch)งานชิ้นที่ 6

แบบร่างชิ้นที่ 6 7 จะมีต้นแบบขึ้นพัฒนาเหมือนกันแตกต่างกันแต่ก็ต่างเพียงรายละเอียดบางจุดและโทนสีที่ใช้

ต้นแบบร่าง(Sketch)ก่อนการพัฒนา



พัฒนาแบบร่างขั้นที่ 1

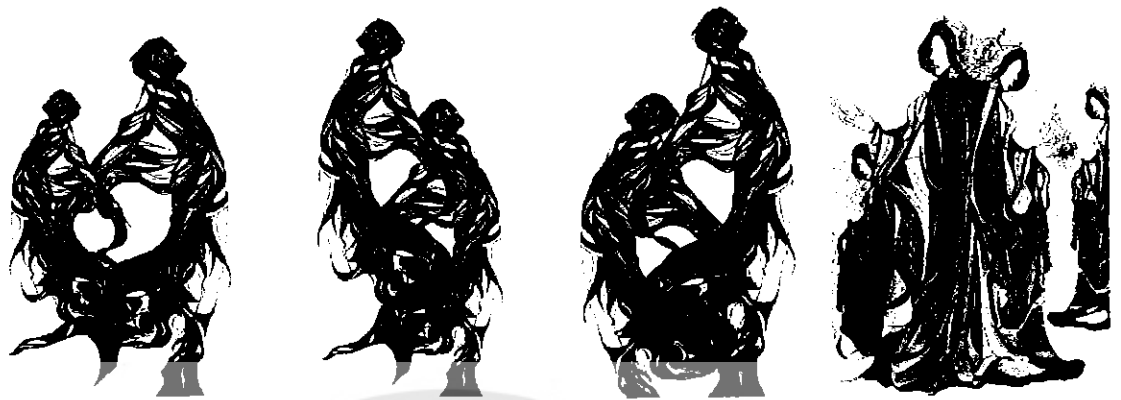
ลองปรับเปลี่ยนโทนสีวางมุมใหม่กลับไปกลับมา



พัฒนาขั้นที่ 2

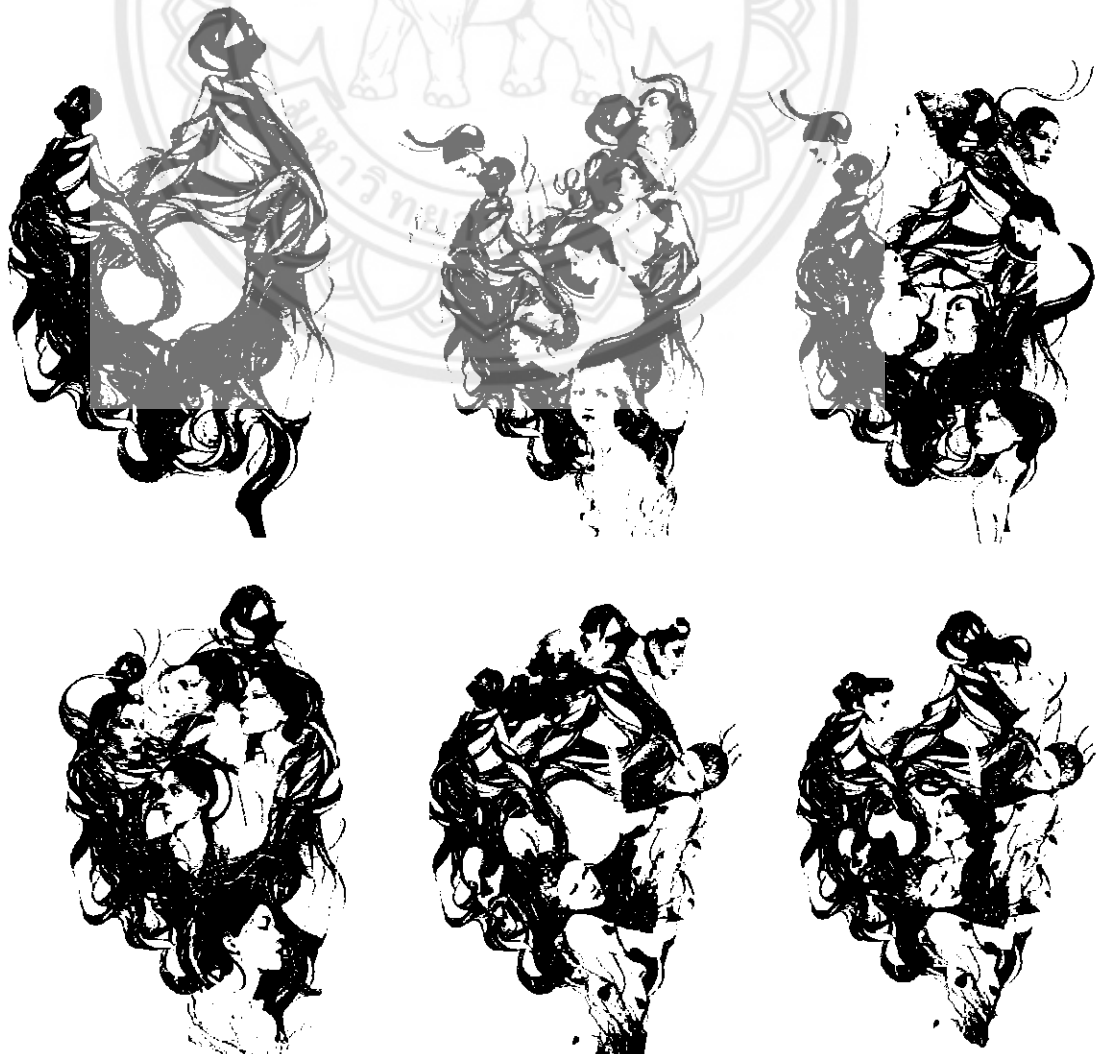
เลือกชิ้นที่สนใจก่อนนำมาพัฒนาต่อโดยการลองนำฟอร์มมาผสมกันหลากหลายอิริยาบถหรือฉีก
ฟอร์มเก่าลบบางส่วนหรือเพิ่มเติมบางจุดเข้าไป



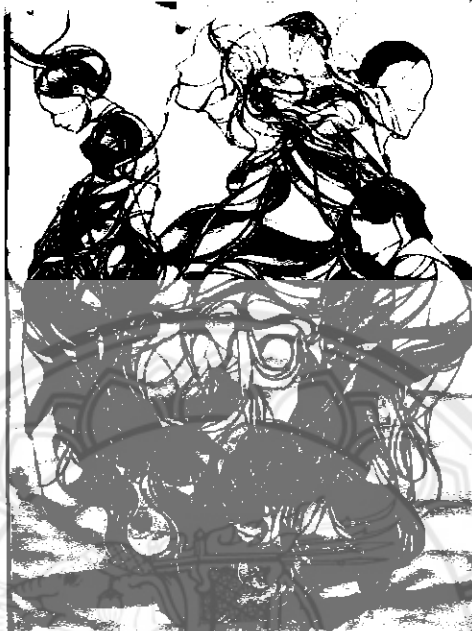


พัฒนาขั้นที่ 3

จนได้ฟอร์มหลักที่ต้องการแล้วนำมาเป็นต้นแบบในการผสมรูปทรงอื่นๆเข้าไปอีก



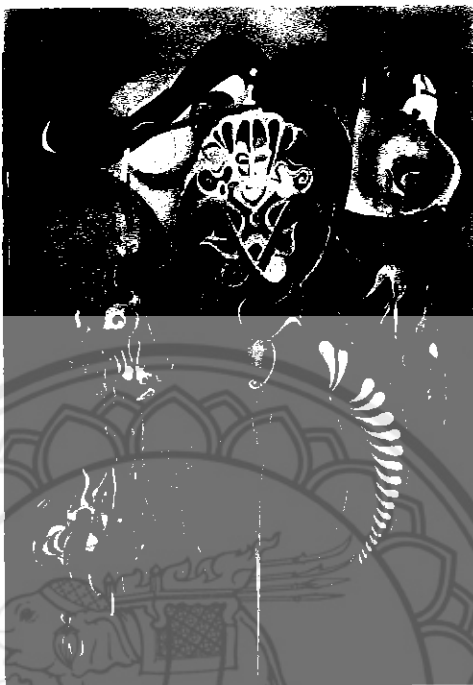
แบบร่าง(Sketch) ชิ้นที่ 6



แบบร่าง(Sketch) งานชิ้นที่ 7



ภาพผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะก่อนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 12

ผลงานศิลปะชื่อ " ตลกร้าย "

กลวิธี วาดเส้นผสมจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 150 X 90 ซม.

อธิบายแนวคิดความบันเทิง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสะท้อนสังคมในปัจจุบันในรูปแบบโคกนาฏกรรมทางความรู้สึก นำเสนอความคิดของผู้สร้างสรรค์ที่บางทีก็คิดว่าชีวิตมันก็เหมือนหนึ่งเรื่องหนึ่งที่มีครบทุกอารมณ์ ในบางครั้งก็เจอเหตุการณ์ไม่คาดคิดหรือการกระทำที่ไม่คาดฝันจากบุคคลใกล้ตัว ซึ่งบางครั้งก็อยากหัวเราะประชดชีวิตแต่ก็ขำไม่ออกหรือบางครั้งก็ยิ้มทั้งน้ำตาเหมือนวันๆหนึ่งตื่นเข้ามา ต้องมานั่งเลือกว่าวันนี้จะใส่หน้ากากอันไหนดีต้องสวมบทบาทไหนดีต้องทำตัวแบบไหนดีเพื่อจะใช้ชีวิตจบไปวันๆ ผลงานชิ้นนี้ให้อารมณ์เยอะเยี้ยกลางชีวิตทั้งรูปแบบ แนวคิดและเนื้อหากล่าวได้ว่าเป็นการแสดงให้เข้าใจถึงการสะท้อนสังคมปัจจุบันความคิดด้านความหมายที่สะท้อนสังคมโดยมีตัวตลกเป็นหลัก



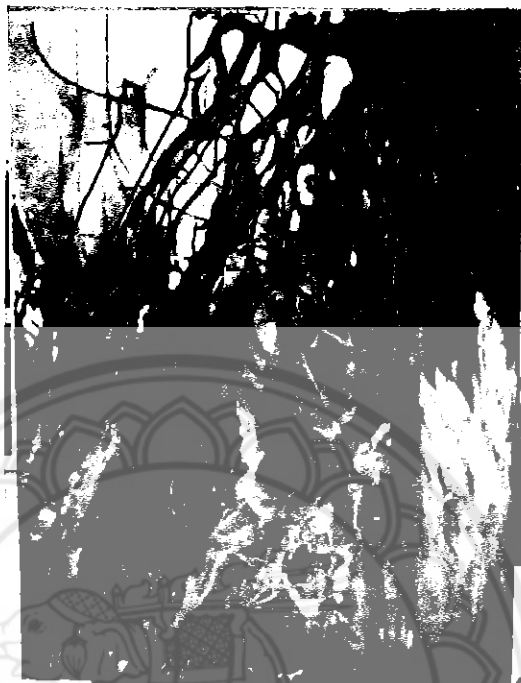
ภาพประกอบที่ 13

ผลงานศิลปะชื่อ " มิตรหรือศัตรู "

กลวิธี วาดเส้นผสมจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 150 X 90 ซม.

อธิบายแนวคิดความบันดาลใจ

ในสังคมปัจจุบันมีการแข่งขันกันมากขึ้น อาจเนื่องด้วยหลายๆปัจจัยไม่ว่าจะเกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจก็ดี การรวมกลุ่ม AEC ของสหประชาชาติก็ดี ฯลฯ ยิ่งอุปสงค์สวนทางกับอุปทานมากเท่าไรหรือการทวีความแข่งขันยิ่งมากขึ้น ความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ก็สูงขึ้นตามไปด้วย ดังนั้นในสังคมที่เต็มไปด้วยการแก่งแย่งชิงดีกันการหามิตรเท่านั้นก็ยากตามไปด้วยดังคำกว้างที่ว่า "ไม่มีมิตรแท้หรือศัตรูถาวร" ผลงานชิ้นนี้เป็นเหมือนการสั่งสอนและสะท้อนสังคมในคราวเดียวกันที่ว่าด้วยการเลือกคบคน



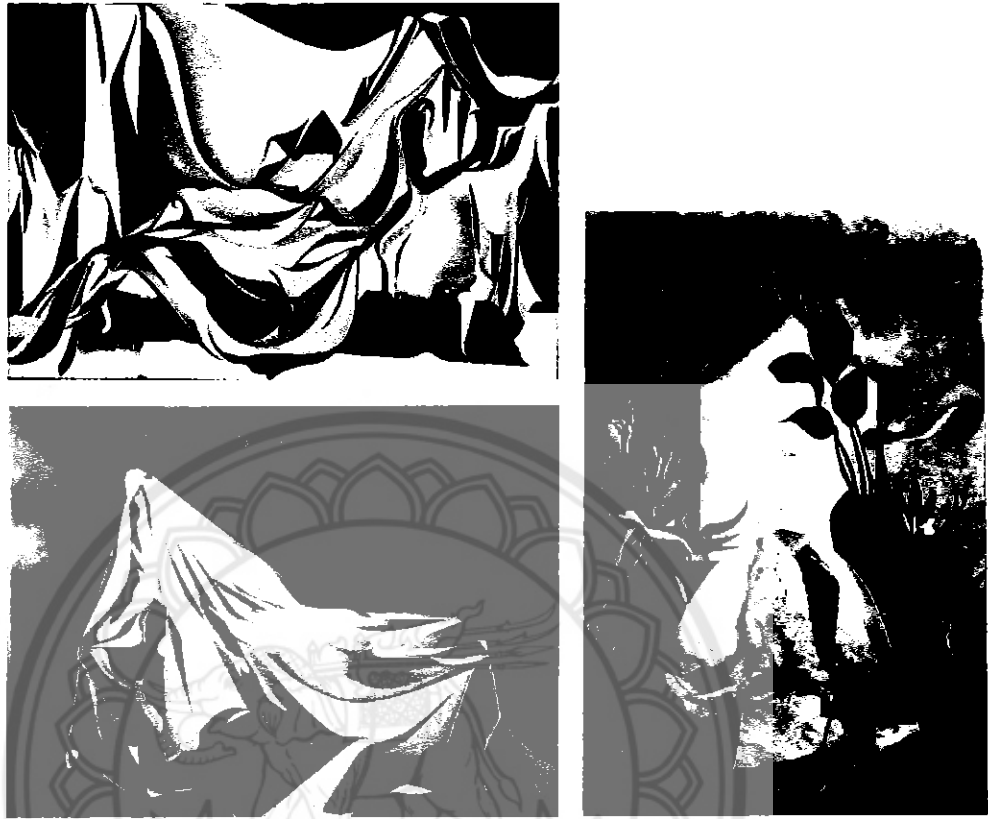
ภาพประกอบที่ 14

ผลงานศิลปะชื่อ " สิ่งที่แอบแฝง "

กลวิธี วาดเส้นผสมจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 150 X 90 ซม.

อธิบายแนวคิดความบังคาลใจ

มุมมองและความคิดของแต่ละคนมีความแตกต่างกันไป ในผลงานชิ้นนี้จะมุ่งไปในทางนามธรรมมากกว่า สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในผลงานชิ้นนี้คือ "ความคิด" สำหรับตัวผู้สร้างสรรค์ ผลงานชิ้นนี้คือธรรมชาติและ ความงามของหญิงสาวซึ่งความจริงแล้วผลงานชิ้นนี้มีความหมายอยู่ทุกด้าน หากหมุนภาพไปเรื่อยๆจะมีเรื่องราวของแต่ละด้านอยู่ ซึ่งผู้ชมแต่ละท่านก็จะมองแตกต่างกันออกไป บางท่านอาจมองเห็นสิ่งเดียวกันบางท่านอาจเห็นสิ่งอื่น ซึ่งผู้สร้างสรรค์มองว่ามันมีความสนุกและข้อคิดที่แฝงมากับสิ่งที่แต่ละท่านมองเห็นจึงเป็นผลงานชิ้นที่ผู้สร้างสรรค์ชอบมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 15

ผลงานศิลปะชื่อ " อีกด้านของความสุข "

กมลวีธี วาดเส้นผสมจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 150 X 90 ซม.

อธิบายแนวคิดความบันเทิงใจ

สิ่งที่แอบแฝงหรืออีกด้านของความสุขเป็นคำอธิบายได้ดีที่สุดสำหรับผลงานชุดนี้ ในภาพคือหุ่นที่อยู่ในชุดเจ้าสาวซึ่งในแต่ละภาพจะเห็นได้ว่าไม่มีสิ่งที่มีชีวิตอยู่เลยเหตุผลเพราะว่าผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงให้เห็นถึงมุมมองของผู้สร้างสรรค์เองที่มองทุกอย่างสองด้านเสมอ การแต่งงานคือความฝันของผู้หญิงทุกคนการมีครอบครัวที่อบอุ่นมีสามีที่ดีมีลูกๆที่น่ารักคือความใฝ่ฝันของสตรี การแต่งงานคือการเริ่มต้นชีวิตที่แท้จริงและสิ่งที่ตามมาพร้อมกับความสุขคือความทุกข์ที่ทุกคนล้วนยอมรับมันทั้งสิ้น หากทว่าคุณโชคดีพอที่ได้เจอคู่ชีวิตที่ดีแต่กับหลายๆคนอาจไม่ใช่บางที่ คุณค่าของผู้หญิงบางคนก็เป็นได้แค่ของประดับทางสังคมยิ่งถ้าคุณมีกิจการใหญ่โตหรือมี

ครอบครัวที่มีหัวสมัยเก่าความคิดนี้อาจดูเหมือนละครแต่ความคิดนี้ยังมีอยู่จริงในสังคมผู้
 สร้างสรรค์ไม่ได้ต้องการบอกว่าการมีชีวิตคู่หรือการแต่งงานไม่ดี เพียงแต่สิ่งที่คุณผู้สร้างสรรค์ต้องการ
 นำเสนอคือความจริง ความเข้าใจบนพื้นฐานชีวิตจริงไม่ใช่ความเพ้อฝันการใช้ชีวิตคู่เป็นเรื่อง
 ละเอียดอ่อน การทำความเข้าใจ การปรับทัศนคติบางอย่างเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตคู่และอีกหลายสิ่ง
 ที่คุณต้องเรียนรู้เมื่อคุณต้องใช้ชีวิตคู่กับใครสักคนจริงๆ ชื่อก็บอกว่าชีวิตคู่ตั้งนั้นการปฏิบัติอื่นใดก็
 แล้วแต่ควรให้เกียรติยกย่องและซื่อสัตย์ซึ่งเป็นส่วนประกอบหลักที่จะทำให้ชีวิตคู่ของคุณสมบูรณ์
 มากยิ่งขึ้น

1) รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดหัวข้อหรือเรื่องที่จะทำก่อนนำไปปรึกษา
 อาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นตอนที่ 2 ปรึกษาอาจารย์ถึงรูปแบบงาน ลักษณะงาน กลวิธี
 ฯลฯ ก่อนกลับไปทำสเก็ต

ขั้นตอนที่ 3 นำแบบร่าง (Sketch) มานำเสนออาจารย์ รับ
 คำแนะนำ (อาจารย์เลือกแบบสเก็ตก่อนให้นำไปพัฒนาเป็นสเก็ตในชิ้น
 ถัดไป)

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอสเก็ตครั้งที่ 2 อาจารย์ให้คำปรึกษาว่า ควร
 ใช้วัสดุผสมลงไปในงานเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและปรับขนาดงานให้ตัด
 พื้นที่ว่าง(Space) ตรงพื้นหลัง(Background) ออกให้นางแบบที่อยู่ตรง
 กลางเด่นออกมาและให้ปรับสีตรงบริเวณพื้นหลัง(Background) ให้มีดลง
 อีกแล้วเพื่อความสว่างที่ตัวนางแบบ ให้ใช้ลูกบิดหรือคริสตัลติดประดับลง
 ไปจริง

ขั้นตอนที่ 5 นำเสนอสเก็ตครั้งสุดท้ายก่อนเริ่มลงมือทำงานจริง

ขั้นตอนที่ 6 นำแบบร่างไปถ่ายเอกสารก่อนตีสเกลลงบนผ้าใบ

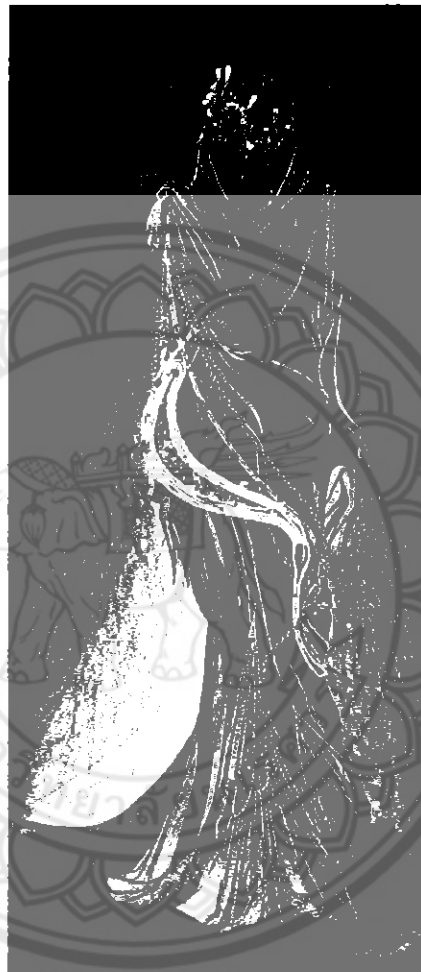
ขั้นตอนที่ 7 ลงสีน้ำมันตามแบบร่าง

ขั้นตอนที่ 8 ติดเครื่องประดับ ลงตามแบบร่าง

ขั้นตอนที่ 9 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของชิ้นงานก่อนนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 10 นำเสนอผลงาน

ผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 16

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ " หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๑ "

กลวิณี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 140 X 60 ซม.

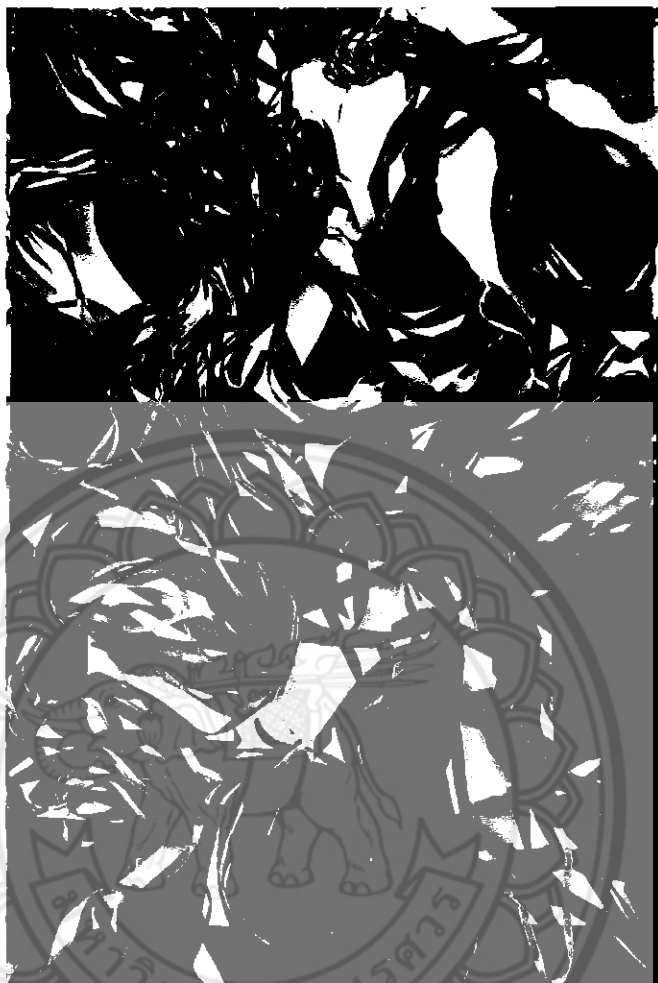


ภาพประกอบที่ 17

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ " หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๒ "

กมลวิธี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 150 X 85 ซม.



ภาพประกอบที่ 18

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ " ฟุ่่นที่มีชีวิตตัวที่ ๓ "

กลวิธี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 150 X 100 ซม.



ภาพประกอบที่ 19

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ " นุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๔ "

กลวิธี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 140 X 95 ซม.



ภาพประกอบที่ 20

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ " ความเจ็บปวดของหุ่น "

กลวิธี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 120 X 80 ซม.



ภาพประกอบที่ 21

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ " การแตกแยกของจิตใจ "

กลวิธี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 150 X 100 ซม.



ภาพประกอบที่ 22

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อ " ปล่อย "

กลวิธี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 170 X 120 ซม.

บทที่ 4

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะเป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ เนื่องด้วยเป็นการอธิบายให้บุคคลอื่นเกิดการเรียนรู้ ทำความเข้าใจถึงความหมายและขั้นตอนกระบวนการ กลวิธีและคุณค่าด้านสุนทรียภาพผลงานการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีวรรณตั้งแต่ขั้นแรกตามลำดับจนถึงสิ้นสุดการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอย่างครบถ้วนสมบูรณ์

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานการสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแนวทางหลักการวิเคราะห์โดยยึดกระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะของชลุด นิมเสมอที่กล่าวว่า กระบวนการสร้างสรรค์มีจุดเริ่มต้นมีการพัฒนาและมีที่สิ้นสุดเป็นขั้นตอนสอดคล้องต่อเนื่องกัน (ชลุด นิมเสมอ.2531: 324) โดยกำหนดเป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะ
 - 1.1 การวิเคราะห์รูปทรง ได้แก่ส่วนประกอบทางรูปคือ ทัศนธาตุ ส่วนประกอบทางวัสดุคือ วัสดุและวิธีการหรือกลวิธี รวมทั้งส่วนวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรงและทัศนธาตุ
 - 1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา
 - 1.2.1 แนวเรื่อง
 - 1.2.2 เนื้อหาภายนอก
 - 1.2.3 เนื้อหาภายใน

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ " หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๑ "

กมลวีร์ จิตกรรมสื่อผสม

ขนาด 140 X 60 ซม.

1.การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1การวิเคราะห์รูปทรง

1.1.1 ทิศนธาตุ

1.1.1.1 เส้น เป็นทัศนธาตุหลักในผลงานของผู้สร้างสรรค์ รูปแบบเส้นจะมีลักษณะแบบไร้รูปทรง (Freeform) คดเคี้ยวเกี่ยวกันไปมาแสดงความสับสน ยุ่งเหยิงและในผลงานชิ้นนี้เส้นจะพันกันเป็น Form ของหญิงสาว

เส้นตรง เป็นเส้นโครงสร้างภายในแสดงถึงความมั่นคง เด็ดเดี่ยวซึ่งในภาพจะมีเพียงหุ่นตัวเดียวที่ตั้งอยู่โดดๆ



เส้นเฉียง จะเป็นเส้นนำสายตาซึ่งเป็นมุมมองแบบ Perspective

เส้นโค้ง ซึ่งเป็นเส้นที่มีอยู่ในงานมากที่สุดแสดงถึงความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งทำให้งานดูมี Dynamic – Movement

ภาพประกอบที่แสดงผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง

1.1.1.2 สี โทนสีที่ใช้จะเป็นโทนมืด คือ ดำ กรมและโมโนโทนเสียเป็นส่วนใหญ่ให้อารมณ์ หม่นหมอง หดหู่ ซึมเศร้า ฯลฯ ซึ่งผู้สร้างสรรคดีได้แรงบันดาลใจมาจากชีวิตของนางแบบคนหนึ่งที่พักเจอมรสุมชีวิตอย่างหนักจึงใช้สีโทนหม่นทั้งหมดเพื่อแสดงอารมณ์ของงาน

สีแดงเข้มหรือสีเลือดหมู ความหมายชื่อเสียง ลาภยศความรัก ความหลงใหล ความตื่นเต้น ความกระตือรือร้น ความสนใจ ความเร็ว ไฟ ความร้อน สงคราม ท้อง ความมีชีวิตชีวา ความโกรธ ความก้าวร้าว อันตราย ความมุ่งมั่น ความเป็นผู้นำ ความแค้น และความกล้าหาญ

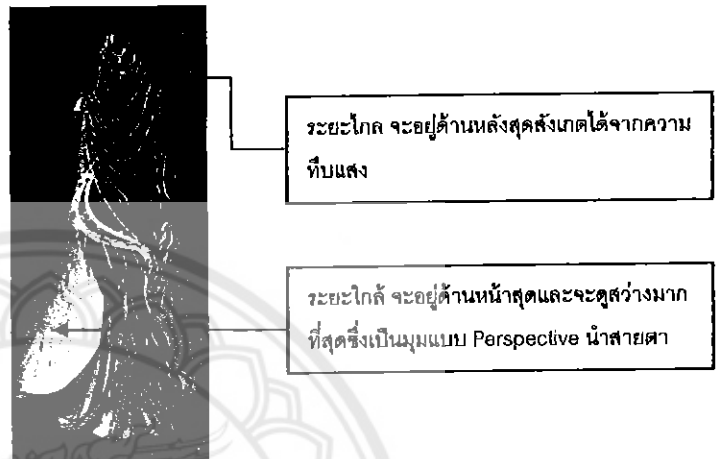


สีเหลืองหรือสีทอง ความหมายความมั่งคั่งและความหรูหราความมีระดับ ความสูงส่ง ความสำเร็จ ความเปิดเผย ความรอบรู้ ความมั่นใจ ชัยชนะ คุณธรรม ความเมตตา ความใจกว้าง ความตั้งใจ มนต์ขลัง การลงตัวเอง ความอิจฉา การเลอกลวง

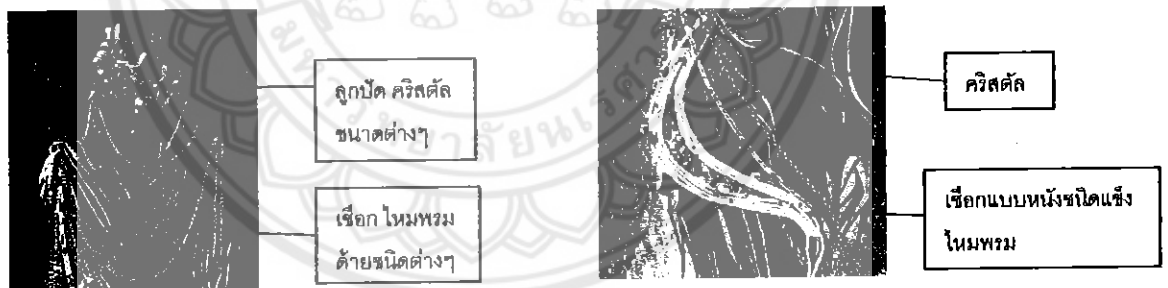
สีเทา ความหมายผู้อุปถัมภ์และการเดินทาง ความอ่อนน้อมถ่อมตน สักดิ์ศรี ความเสถียร ความมั่นคง ความเป็นทางการ ความมีระเบียบ สติปัญญา ความเชื่อถือ ความจงรักภักดี ความเป็นผู้ใหญ่ ความมีอายุ ความเศร้า ความน่าเบื่อ ความเป็นอนุรักษนิยม

สีดำ ความหมายตัวตนและหน้าที่การงาน พลังอำนาจ ความรอบรู้ ความลึกซึ้ง ความน่าเกรงขาม ความเป็นทางการ ความเศร้า ความทุกข์ ความเศร้า ความโกรธ ความตาย การมองโลกในแง่ร้าย การบังคับควบคุม ความมืด ความลึกลับ ความกลัว ความชั่วร้าย

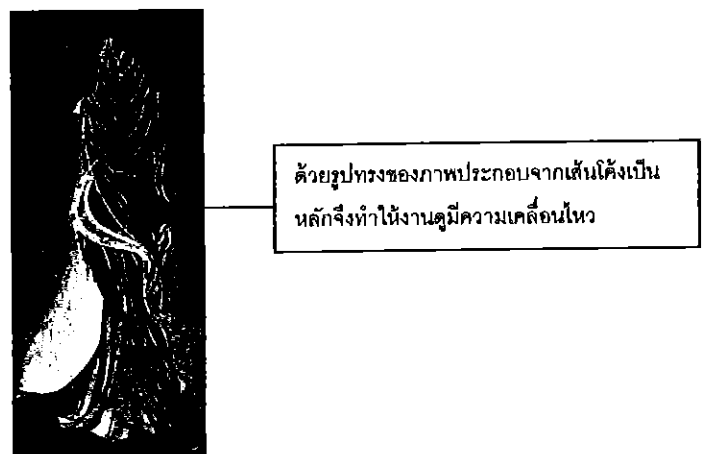
1.1.1.3 พื้นที่ งานมีพื้นที่ว่าง(space)เพื่อเสนอถึงความอ้างว้าง โดดเดี่ยว
พื้นหลัง(Background) จะเป็น Catwalk โลงๆมีดๆที่มีแสง
spotlight ส่องมาที่ตัวนางแบบ



1.1.1.4 พื้นผิว ด้วยกลวิธีของผู้สร้างสรรค์คือการเห็นผลสมวัสดุสำเร็จรูป
ผลงานจึงมีพื้นผิวไม่เรียบ(Texture) ของวัสดุขนออกมาด้วย เช่น
โซ่ เชือก เป็นต้น



1.1.1.5 ความเคลื่อนไหว ด้วยงานเน้นเส้นจึงทำให้ชิ้นงานมี Dynamic -
Movement ดูเคลื่อนไหวได้



1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุและวิธีการ

วัสดุที่ใช้ – สีน้ำมัน, พู่กัน, เมจิกขนาดต่างๆ, อุปกรณ์ที่ใช้ในการตกแต่งต่างๆ ฯลฯ

1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

- 1) ปริมาณลงบนผ้าใบแคนวาส
- 2) ลงตามสีน้ำมัน
- 3) ใช้เมจิกลงทับเพื่อบนเน้นเส้นอีกที
- 4) ใช้ด้ายปักเชือก, ไซ้ ตามแบบร่าง
- 5) ตกแต่งด้วยลูกบิด, คริสตัล ฯลฯ

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่องปัญหาชีวิต

1.2.2 เนื้อหาภายนอก

ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจมาจากชีวิตของนางแบบคนหนึ่งที่เคยเผชิญมรสุมชีวิตอย่างหนักจากจุดสูงสุดสู่จุดต่ำสุดทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เข้าใจกับประโยคที่ว่าไม่มีสิ่งใดแน่นอนในชีวิตและคำว่าอย่าประมาทหรือประมาทตนสูงเกินไป

1.2.3 เนื้อหาภายใน

แสดงความกดดันกับสิ่งที่ต้องเผชิญทุกขณะของชีวิตทำให้เราต้องมีสติตลอดเวลา ความล้มเหลวหรือหลุดนุ้กับปัญหาที่เข้ามาเรื่อยๆ ไม่จบสิ้น

1.2.3.1 เนื้อหาทาง อารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของภาพรูปทรงอย่างมีการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกที่ค่อนข้างกดดันจากสภาวะปัญหาหม่อมล้อมโดยคำนึงถึงความงามอย่างการประสานความกลมกลืนของทัศนธาตุเช่น สี เส้น น้ำหนักแสงเงา พื้นที่ โครงสร้างมีส่วนที่มั่นคงชัดเจนให้ความรู้สึกยึดอัด กดดันจากการแบกรับอารมณ์ความรู้สึกด้านลบของตนเองที่ส่งผลต่อจิตใจ



ภาพประกอบที่ 2

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อ " หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๒ "

กลวิธี จิตกรรมสื่อผสม

ขนาด 150 X 85 ซม.

1.การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1การวิเคราะห์รูปทรง

1.1.1 ทิศนธาตุ

1.1.1.1 เส้น เป็นทัศนธาตุหลักในผลงานของผู้สร้างสรรค์ รูปแบบเส้นจะมีลักษณะแบบไร้รูปทรง (Freeform) คดเคี้ยวเกี่ยวกันไปมาแสดงความสับสน ยุ่งเหยิงและในผลงานชิ้นนี้เส้นจะพันกันเป็น Form ของหญิงสาว

เส้นโค้ง ซึ่งเป็นเส้นที่มีอยู่ในงานมากที่สุดแสดงถึง
 ถึงความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งทำให้งานดูมี
 Dynamic – Movement



เส้นตรง เป็นเส้นโครงสร้างภายในแสดงถึง
 ความมั่นคง เด็ดเดี่ยวซึ่งในภาพจะมีเพียงหุ่น
 ตัวเดียวที่ตั้งอยู่โดดๆ

เส้นเฉียง จะเป็นเส้นนำสายตาซึ่งเป็นมุมมอง
 แบบ Perspective

1.1.1.2 สี โทนสีที่ใช้จะเป็นโทนมืด คือ ดำ กรม เขียวหม่นให้อารมณ์
 หม่นหมอง หดหู่ ซึมเศร้า ฯลฯ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจ
 มากจากชีวิตของนางแบบคนหนึ่งพบเจอกรรมฐานชีวิตอย่างหนัก
 จึงใช้สีโทนหม่นทั้งหมดเพื่อแสดงอารมณ์ของงาน

สีที่หมายถึงปัญญาความรู้ ความเจ็บ ความ
 มั่นคง ความเป็นเอกภาพ แรงบันดาลใจ

สีเขียวครอบครัวและสังคมธรรมชาติ ชีวิต การ
 เริ่มต้น ความปลอดภัย ความอุดมสมบูรณ์
 ความเป็นอมตะ การเจริญงอกงาม การเติบโต
 การดูแล การรักษาเยียวยา ความเห็นอกเห็นใจ
 การควบคุม ความสมดุลทางกายและใจ



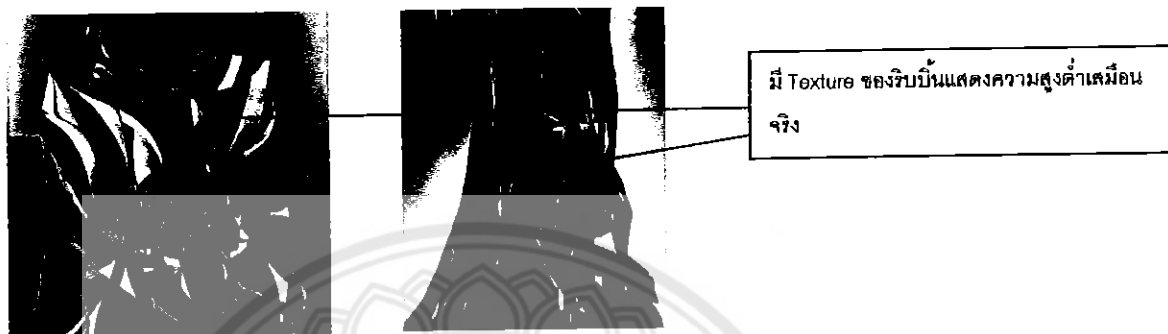
สีดำความหมายตัวตนและหน้าที่การงาน
 พลังอำนาจ ความรอบรู้ ความลึกซึ้ง ความน่าเกรง
 ขาม ความเป็นทางการ ความหรูหรา ความทุกข์
 ความเศร้า ความโกรธ ความตาย การมองโลกในแง่
 ร้าย การบังคับควบคุม ความมืด ความลึกลับ
 ความกลัว ความชั่วร้าย

1.1.1.3 พื้นที่ งานมีพื้นที่ว่าง(space)เพื่อเสนอถึงความอ้างว้าง โดดเดี่ยว
 พื้นหลัง(Background) จะเป็น Catwalk โลงๆมืดๆที่มีแสง
 spotlight ส่องมาที่ตัวนางแบบ



พื้นที่ว่างโล่งแสดงถึงความโดดเดี่ยว

- 1.1.1.4 พื้นผิว ด้วยกลวิธีของผู้สร้างสรรค์คือการเห็นผลสมวัสดุสำเร็จรูป ผลงานจึงมีพื้นผิวไม่เรียบ(Texture) ของวัสดุผุดออกมาด้วย เช่น ไซ้ เชือก เป็นต้น



- 1.1.1.5 ความเคลื่อนไหว ด้วยงานเน้นเส้นจึงทำให้ชิ้นงานมี Dynamic - Movement ดูเคลื่อนไหวได้



- 1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุ และวิธีการ
วัสดุที่ใช้ - สีน้ำมัน, พู่กัน, เมจิกขนาดต่างๆ, อุปกรณ์ที่ใช้ในการตกแต่งต่างๆ ฯลฯ

- 1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

1.1.3.1 ตีสเกลแบบร่างลงบนผ้าใบ

1.1.3.2 ใช้สีน้ำมันเห็นตามแบบร่าง

1.1.3.3 ใช้เมจิกงทึบเพื่อบนเน้นเส้นอีกที

1.1.3.4 ใช้ด้ายปักเชือกตามแบบร่าง

2. การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่องปัญหาชีวิต

1.2.2 เนื้อหาภายนอก

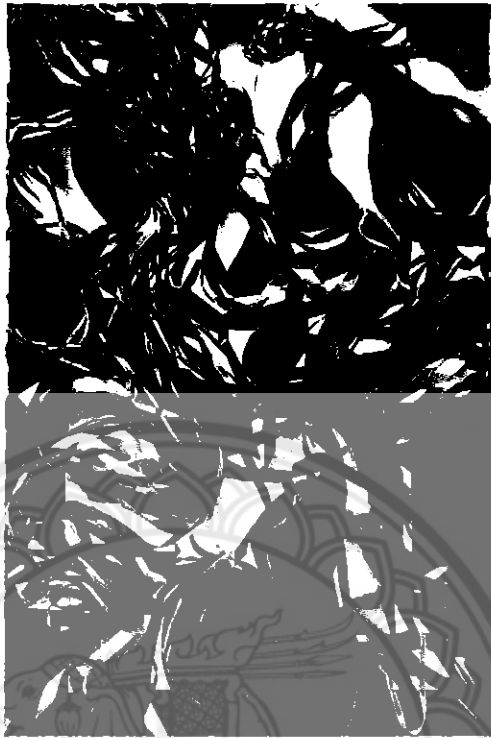
ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจมาจากชีวิตของนางแบบคนหนึ่งที่เคยเผชิญมรสุมชีวิตอย่างหนักจากจุดสูงสุดสู่จุดต่ำสุดทำให้ข้าพเจ้าได้เข้าใจกับประโยคที่ว่าไม่มีสิ่งใดแน่นอนในชีวิตและคำว่าอย่าประมาทหรือประมาณตนสูงเกินไป

1.2.3 เนื้อหาภายใน

แสดงความคิดค้นกับสิ่งที่ต้องเผชิญทุกขณะของชีวิตทำให้เราต้องมีสติตลอดเวลา ความล้มเหลว หดหู่กับปัญหาที่เข้ามาเรื่อยๆไม่จบสิ้น

1.2.3.1 เนื้อหาทาง อารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของภาพรูปทรงอย่างมีการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกที่ค่อนข้างกดดันจากสภาวะการแปรปรวนของอารมณ์โดยคำนึงถึงความงามอย่างการประสานความกลมกลืนของทัศนธาตุและทัศนธาตุที่โดดเด่นที่สุดในชิ้นนี้คือสีที่ใช้ซึ่งจะมีสีเขียวหม่นกับสีน้ำเงินเป็นหลักให้ความรู้สึกมัวเมา หลงใหลตั้งลึกกับอารมณ์ด้านลบที่ผสมกันในความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ณ ขณะนั้น โครงสร้างมีสัดส่วนที่มั่นคงชัดเจนให้ความรู้สึกอึดอัด กัดกร่อนจากการแบกรับอารมณ์ความรู้สึกต่างๆที่ถาโถมเข้ามาจนมีนเมาไปหมด



ภาพประกอบที่ 3

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ “ หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๓ ”

กมลวีร์ จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 150 X 100 ซม.

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง

1.1.1 ทิศนธาตุ

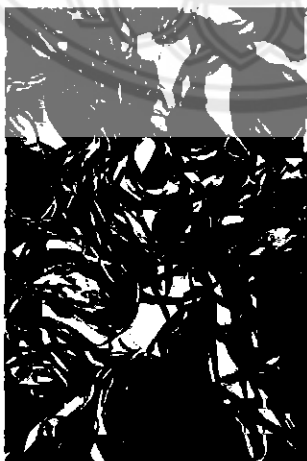
- 1.1.1.1 เส้น เป็นทัศนธาตุหลักในผลงานของผู้สร้างสรรค์ รูปแบบเส้นจะมีลักษณะแบบไร้รูปทรง (Freeform) คดเคี้ยวเกี่ยวกันไปมาแสดงความลึกลับ ยุ่งเหยิงและในผลงานชิ้นนี้จะแตกต่างจากชิ้นอื่นๆ เนื่องด้วยผลงานที่เป็นนามธรรม

เส้นตรงแนวตั้ง จะมีเส้นโครงสร้างอยู่เพียงเส้นเดียวคือท่อนเพื่อเป็นหลักให้ทัศนธาตุอื่นยึดเกาะ



เส้นโค้ง ในงานจะประกอบด้วยเส้นโค้งเกือบทั้งหมดเพราะเป็นงานในรูปแบบเชิงนามธรรม จะให้ความรู้สึกยุ่งเหยิง เคลื่อนไหว ไร้หลักยึดเหนี่ยว

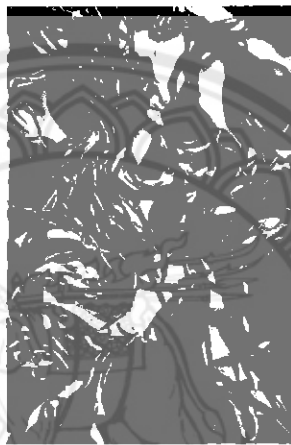
1.1.1.2 สี โทนสีที่ใช้จะต่างจาก 2 ชั้นแรกเล็กน้อยคือมีการใช้สีแดง ม่วง ฯลฯ มาผสมเข้าไปด้วยซึ่งจะให้อารมณ์ที่ขัดแย้งหนักหน่วงกว่า 2 ชั้นแรกเพราะเป็นงานที่เป็นนามธรรมจึงแสดงอารมณ์ออกมาโดยตรง ความสับสน ขัดแย้งและสิ่งๆที่ผู้สร้างสรรค์รู้สึกต่างๆ ออกมาซึ่งรุนแรงกว่า 2 ชั้นแรก ชั้นนี้มีอารมณ์กระทัดรัดกระชับ ฉุนเฉียว ฯลฯ ผสมลงไป ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจมากจากตัวของผู้สร้างสรรค์เองซึ่งในขณะนั้นผู้สร้างสรรค์กำลังเผชิญกับปัญหาชีวิตผู้สร้างสรรค์จึงนำสิ่งที่รู้สึกและอารมณ์ต่างๆ ใสลงไป



สีน้ำเงิน ความสงบ ความเยือก ความมั่นคง ความศรัทธา ความมีระเบียบ ความจริง ความสุขุม ความเชื่อถือ ความจงรักภักดี ความเยือกเย็น ความราบรื่น ความเป็นเอกภาพ ความเป็นอนุรักษ์นิยม แรงบันดาลใจ

สีม่วง ความหมาย ความร่ำรวยรุ่งโรจน์ สุภาพบุรุษ จิตวิญญาณ ความสูงส่ง ความนุรนา การเฉลิมฉลอง เวทมนตร์คาถา ความลึกลับ ความเพ้อฝัน สติปัญญา การเปลี่ยนแปลง การหลุดพ้น การปรุงแต่ง ความโหดร้าย ความสง่างาม ความเยือกยิ่งอวดดี ความโอ้อวด ความเศร้าโศก การให้อาลัย

1.1.1.3 พื้นที่งานชิ้นนี้จะไม่มีพื้นที่ว่าง(Space)อยู่เลยเพราะอย่างไรได้กล่าวไปว่าผู้สร้างสรรค์ทำออกมาจากความรู้สึกนึกคิดโดยตรง มันจึงออกมาในรูปแบบของนามธรรม ซึ่ง ณ ช่วงเวลาขณะนั้นผู้สร้างสรรค์เผชิญหน้ากับปัญหาที่นึกไม่ถึงว่าจะเกิดกับตนเองได้ มันจึงมีทั้งความสับสน ไม่มั่นใจ ไม่แน่ใจ หดหู่ กระวนกระวาย ซึมเศร้า ฯลฯ ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ความรู้สึกใดๆได้เลย



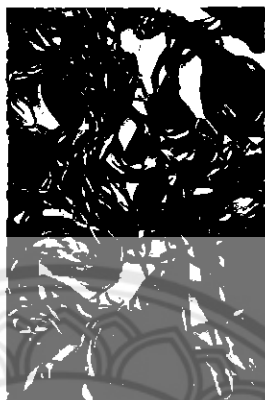
จะสังเกตได้ว่าพื้นที่ค่อนข้างมีน้อยที่เป็นที่ว่าง

1.1.1.4 พื้นผิว ชิ้นนี้จะใช้วัสดุสำเร็จรูปเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้ชิ้นงานมีผิวสัมผัสไม่เรียบ(Texture) ของวัสดุนั้นออกมามากกว่าชิ้นอื่น เช่น ไซ เชือก ริบบิ้น เป็นต้น



พื้นผิวสัมผัสในงานจะไม่เรียบเป็นส่วนใหญ่ ด้วยอุปกรณ์สำเร็จรูปบางชนิดที่ผู้สร้างสรรค์นำมาประกอบในงานอันได้แก่ เชือก ริบบิ้น เป็นต้น

1.1.1.5 ความเคลื่อนไหว ด้วยงานเน้นเส้นจึงทำให้ชิ้นงานมี Dynamic – Movement ดูเคลื่อนไหวได้



Movement ค่อนข้างชัดเจนทำให้งานดูเคลื่อนไหวตลอด

1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุและวิธีการ วัสดุที่ใช้ – สีนํ้ามัน, พู่กัน, ริบบิ้น, กรรไกร, กาวร้อน ฯลฯ

1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

- 1.1.3.1 ตีสเกลแบบร่างลงบนผ้าใบ
- 1.1.3.2 ใช้สีน้ำมันพ่นตามแบบร่าง
- 1.1.3.3 ใช้เมจิกลงทับเพื่อนเน้นเส้นอีกที
- 1.1.3.4 ใช้ด้ายปักเย็บตามแบบร่าง

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่องปัญหาชีวิต

1.2.2 เนื้อหาภายนอก

จากที่ผู้สร้างสรรค์ได้กล่าวไปว่าได้ออกมาจากความรู้สึกนึกคิดโดยตรง มันจึงออกมาในรูปแบบของนามธรรม ซึ่ง ณ ช่วงเวลาขณะนั้นผู้สร้างสรรค์เผชิญหน้ากับปัญหาที่นึกไม่ถึงว่าจะเกิดกับตนเองได้ มันจึงมีทั้งความสับสน ไม่มั่นใจ ไม่แน่ใจ หดหู่ กระวนกระวาย ซึมเศร้า ฯลฯ ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกใดๆได้เลย ผลงานจึงสื่อแสดง

ความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสรรค์ แสดงอารมณ์หุดหู่ ซึมเศร้ากับปัญหา
ต่างๆที่เผชิญ

1.2.3 เนื้อหาภายใน

แสดงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ ความหุดหู่ ซึมเศร้าออกมาอย่างชัดเจน
เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรู้ของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สามารถจับต้องได้
ผ่านทางกลวิธีเฉพาะตน

1.2.3.1 เนื้อหาทาง อารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะทางรูปแบบแสดง
องค์ประกอบของภาพรูปทรงอย่างมีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก
ที่ค่อนข้างรุนแรงไม่คำนึงถึงความงามอย่างประสานกลมกลืนของทัศน
ธาตุ รูปทรงไม่ที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องหรือลงตัวให้ความรู้สึกห้วนโหว
สะเทือนใจด้วยความรุนแรงต่อจิตใจที่มีรูปทรงแปรปรวนบิดผัน สีกลับ
เน้นงานแบบลัทธิความประทับใจแบบลำแดงหลังอารมณ์แนวนามธรรม
เรียกว่า "ฝ่ายโรแมนติก" (romantic)



ภาพประกอบที่ 4

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ “ หุ่นที่มีชีวิตตัวที่ ๔ ”

กลวิธี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 140 X 95 ซม.

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง

1.1.1 ทิศนธาตุ

- 1.1.1.1 เส้น เป็นทิศนธาตุหลักในผลงานของผู้สร้างสรรค์ รูปแบบเส้นจะมีลักษณะแบบไร้รูปทรง (Freeform) คดเคี้ยวเกี่ยวกันไปมาแสดงความสับสน ยุ่งเหยิงและในผลงานชิ้นนี้เส้นจะพันกันเป็น Form ของผู้หญิงหันด้านข้าง



เส้นตรงแนวตั้ง แสดงความมั่นคงของหุ่น

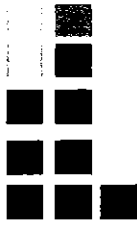
เส้นโค้ง แสดงความอ่อนช้อยเคลื่อนไหว

1.1.1.2 สี โทนสีที่ใช้จะคล้ายขั้นที่ 3 คือ ดำ กรม แดง ม่วง ฯลฯ ให้
อารมณ์ ความสับสน ซัดแย้งในตัวเองซึ่งรุนแรงกว่า 2 ขั้นแรกมี
อารมณ์กระแทกกระทั้น ชวนเฉียว ฯลฯ ผสมลงไป ซึ่งผู้สร้างสรรค์
ได้แรงบันดาลใจมากจากตัวของผู้สร้างสรรค์เองที่ซึ่งในขณะนั้นผู้
สร้างสรรค์ได้เผชิญกับปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้เป็นครั้งแรกผู้
สร้างสรรค์จึงนำเอาความรู้สึกนึกคิด ณ ขณะนั้นมาใส่ลงไป

สีแดง ความหมายชื่อเสียง ลาภยศความรัก ความ
หลงใหล ความตื่นเต้น ความกระตือรือร้น ความ
สนใจ ความเร็ว ไฟ ความร้อน สงคราม พลัง ความ
มีชีวิตชีวา ความโกรธ ความก้าวร้าว อันตราย
ความมุ่งมาด ความเป็นผู้นำ ความแค้น และความ
กล้าหาญ



สีม่วงความหมายความร่ำรวยรุ่งโรจน์
ฐานันดรศักดิ์ จิตวิญญาณ ความสูงส่ง ความ
หรูหรา การเฉลิมฉลอง เวทมนตร์คาถา ความ
ลึกลับ ความเพ้อฝัน สติปัญญา การ
เปลี่ยนแปลง การหลุดพ้น การปรุงแต่ง ความ
โหดร้าย ความสง่างาม ความเยือกเย็นอวดดี
ความโอ้อวด ความเศร้าโศก การให้อาลัย



สีชมพู ความหมายความสัมพันธ์และชีวิตคู่
ความนุ่มนวล ความอ่อนโยน ความไร้เดียงสา
ความอ่อนเยาว์ การดูแลเอาใจใส่ การทะนุ
ถนอม ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ จิตใจดี ความ
หวาน ความชอบบาง นางฟ้า เพศหญิง ความ
รัก ความเอ็นดู หัวใจ มีตรรกภาพ เส้นผ่า สุธภาพที่
ดี ความอ่อนไหวทางอารมณ์ ความไม่เป็น
ผู้ใหญ่

1.1.1.3 พื้นที่ งานมีพื้นที่ว่าง(space) เพื่อเล่นถึงความอ้างว้าง โดดเดี่ยวพื้นหลัง(Background) จะโล่งๆ ตามแบบฉบับของผู้สร้างสรรค์



พื้นที่ว่าง

1.1.1.4 พื้นผิว ซึ่มีในส่วนของพื้นหลัง(Background) จะมีผิวสัมผัสไม่เรียบ(Texture) หยาบมีลักษณะคล้ายปูนเปลือย ในส่วนรูปทรงมีการใช้รีบบิ้นผสมลงไป



ผิวสัมผัสที่ฟอร์มจะไม่เรียบเพราะมีรีบบิ้นเหมือนให้ภาพดูปูนออกมา

1.1.1.5 ความเคลื่อนไหว ด้วยงานเน้นเส้นจึงทำให้ชิ้นงานมี Dynamic - Movement ดูเคลื่อนไหวได้

1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุและวิธีการ
วัสดุที่ใช้ - สีน้ำมัน, พู่กันขนาดต่างๆ, รีบบิ้น ฯลฯ

1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

1.1.3.1 ตีสเกลแบบร่างลงบนผ้าใบ

1.1.3.2 ใช้สีอะคริลิกเห็นตามแบบร่าง

1.1.3.3 ใช้เมจิกลงทับเพื่อนเน้นเส้นอีกที

1.1.3.4 ใช้ด้ายปักเชือกตามแบบร่าง

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่องปัญหาชีวิต

1.2.2 เนื้อหาภายนอก

ได้รับอิทธิพลมาจากงานชิ้นที่สามเป็นผลงานต่อเนื่องกันแต่ไม่หนักไปทางการสำแดงอารมณ์เหมือนชิ้นที่ 3 เพราะขณะที่ทำชิ้นนี้อารมณ์ความรู้สึกต่างๆเบาบางลงรุนแรงจนสามารถควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆได้ดีขึ้นเป็นระบบระเบียบมากยิ่งขึ้นผลงานจึงมี Form ให้เกาะแต่ยังคงแสดงความรู้สึกด้านลบเช่นเดิม

1.2.3 เนื้อหาภายใน

แสดงถึงปัญหาที่สามารถควบคุมเป็นระบบระเบียบมากขึ้น การจัดการกับปัญหาได้ดีขึ้นเสมือนเราเติบโตไปพร้อมกับงานที่ทำ

1.2.3.1 เนื้อหาทาง อารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของภาพรูปทรง อย่างมีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ที่ค่อนข้างรุนแรง ไม่คำนึงถึงความงามอย่างประสานกลมกลืนของทัศนธาตุ รูปทรงไม่ที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องหรือลงตัวให้ความรู้สึกห้วนไหวสะเทือนใจ ด้วยความรุนแรงต่อจิตใจ ที่มีรูปทรงแปรปรวนบิดผัน ลึกลับ เช่นงานแบบ ลัทธิความประทับใจ แบบสำแดงพลังอารมณ์ แบบสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม เรียกว่า "ฝ่ายโรแมนติก" (romantic)



ภาพประกอบที่ 5

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ " ความเจ็บปวดของหุ่น "

กลวิธิ จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 120 X 80 ซม.

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1. การวิเคราะห์รูปทรง

1.1.1 ทิศนธาตุ

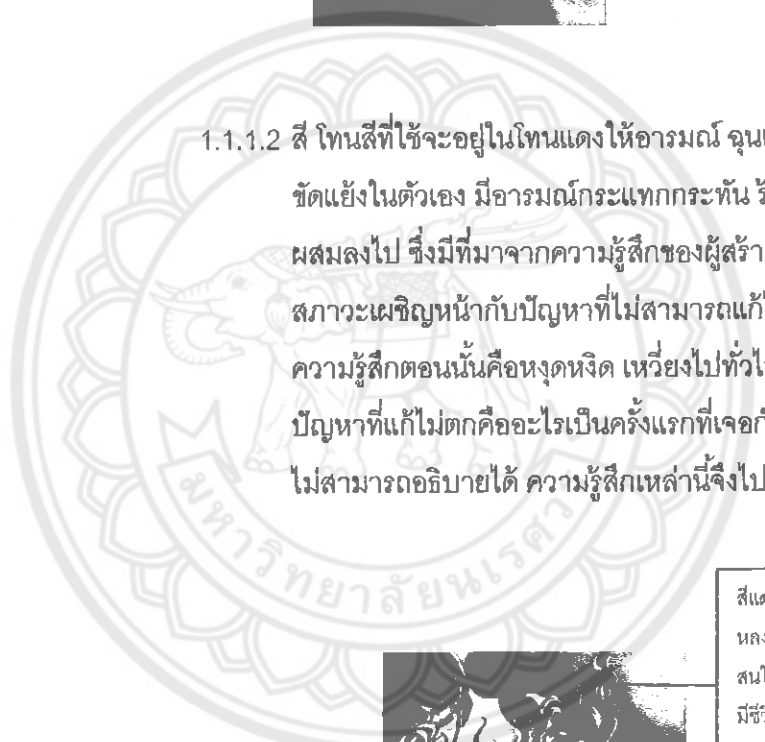
1.1.1.1 เส้น เป็นทัศนธาตุหลักในผลงานของผู้สร้างสรรค์ รูปแบบเส้นจะมีลักษณะแบบไร้รูปทรง (Freeform) คดเคี้ยวเกี่ยวกันไปมาแสดงความสับสน ยุ่งเหยิงผลงานชิ้นนี้เส้นจะมีความคดเคี้ยวผูกมัดแน่นกว่าชิ้นที่แฉ่วๆมาเพราะผู้สร้างสรรค์ต้องการเจาะลึกลงไปความรู้สึกและดึงมันออกมาใช้ในงานให้มากที่สุด



สีตรงแนวตั้ง แสดงความมั่นคง

เส้นโค้ง แสดงความเคลื่อนไหวมีชีวิต

1.1.1.2 สี โทนสีที่ใช้จะอยู่ในโทนแดงให้อารมณ์ จุนเจียว เกรี้ยวกราด
ขัดแย้งในตัวเอง มีอารมณ์กระแทกกระทั้น ร้อนแรงเผาไหม้ ฯลฯ
ผสมลงไป ซึ่งมีที่มาจากความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เองที่อยู่ใน
สภาวะเผชิญหน้ากับปัญหาที่ไม่สามารถแก้ได้เป็นครั้งแรก
ความรู้สึกตอนนั้นคือหงุดหงิด เหวี่ยงไปทั่วไม่เข้าใจว่าสาเหตุของ
ปัญหาที่แก้ไม่ตกคืออะไรเป็นครั้งแรกที่เจอกับสิ่งที่ไม่เข้าใจและ
ไม่สามารถอธิบายได้ ความรู้สึกเหล่านี้จึงไปปรากฏอยู่ในผลงาน



สีแดงความหมายชื่อเสียง ลากยศความรัก ความ
หลงใหล ความตื่นเต้น ความกระตือรือร้น ความ
สนใจ ความเร็ว ไฟ ความร้อน สงคราม พลัง ความ
มีชีวิตชีวา ความโกรธ ความก้าวร้าว อันตราย
ความมุ่งมั่น ความเป็นผู้นำ ความแค้น และความ
กล้าหาญ

สีเหลืองพลังของความคิดเป็นภูมิและความหยั่งรู้
เป็นความจำที่แจ่มใส ความคิดที่กระจ่างเป็น
อารมณ์ของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ เป็นสีที่
กระตุ้นให้เกิด
การมองโลกในแง่ดี ในทางตรงกันข้ามสีเหลืองเข้ม
ก็กลายเป็นสัญลักษณ์ของความหวาดกลัว



สีชมพูความหมายความสัมพันธ์และชีวิตคู่
ความนุ่มนวล ความอ่อนโยน ความไร้เดียงสา
ความอ่อนเยาว์ การดูแลเอาใจใส่ การทะนุ
ถนอม ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ จิตใจดี ความ
หวาน ความบอบบาง นางฟ้า เพศหญิง ความ
รัก ความเอ็นดู หัวใจ มีศรัทธา เส้น สุธภาพที่
ดี ความอ่อนไหวทางอารมณ์ ความไม่เป็นที่
ผู้ใหญ่

1.1.1.3 พื้นที่ ด้วยความที่งานเป็นกึ่งนามธรรมและอาจค่อนข้างนามธรรมเสียมากกว่า ผู้สร้างสรรคจึงยังคงต้องสร้าง space เพื่อให้ชิ้นงานยังคงสามารถเล่าเรื่องด้วยตัวของมันเองได้และเพื่อให้ผู้ชมสามารถพินิจ วิเคราะห์ พิจารณาและใช้จินตนาการถึงงานว่าต้องการบอกถึงสิ่งใด

1.1.1.4 พื้นผิว ชิ้นนี้มีการใช้วัสดุสำเร็จรูปประกอบด้วยคือ ลูกบิด คริสตัล ไซ้ ฯลฯ เพื่อสร้างความแตกต่างและลูกเล่นในงาน



ลูกบิด คริสตัล ไซ้เส้นเล็ก

1.1.1.5 ความเคลื่อนไหว ด้วยงานเน้นเส้นจึงทำให้ชิ้นงานมี Dynamic – Movement ดูเคลื่อนไหวได้

1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุ และวิธีการ
วัสดุที่ใช้ – สีนํ้ามัน, พู่กันขนาดต่างๆ, ลูกบิด, คริสตัล ฯลฯ

- 1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง
- 1.1.3.1 ตีสเกลแบบร่างลงบนผ้าใบ
 - 1.1.3.2 ใช้สีอะคริลิกพ่นตามแบบร่าง
 - 1.1.3.3 ใช้เมจิกลงทับเพื่อบันทึกเส้นอีกที
 - 1.1.3.4 ติดคริสตัลตามแบบร่าง

2. การวิเคราะห์

1.2.1 เนื้อหาเรื่อง แนวเรื่องปัญหาชีวิต

1.2.2 เนื้อหาภายนอก

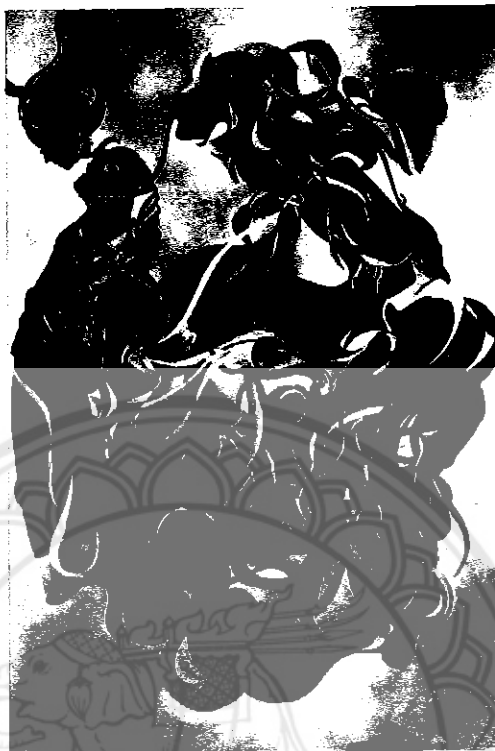
ในเรื่องราวเนื้อหายังคงเดิมเพียงแต่สีและอารมณ์ของงานได้รับอิทธิพลมาจากสภาวะอารมณ์ที่ไม่คงที่ของผู้สร้างสรรค์และจะหนักไปทางการลำแดงพลังอารมณ์ที่เหนือกว่าขั้นที่แล้วๆมา เพราะขณะที่ทำชิ้นนี้การควบคุมอารมณ์ เหตุผลต่อสิ่งเร้าต่างๆค่อนข้างต่ำจึงทำให้งานของผู้สร้างสรรค์แสดงออกมาตามสภาวะ ณ ขณะนั้น ผลงานจึงมี Form ให้เกาะแต่ยังคงแสดงความรู้สึกด้านลบเช่นเดิม

1.2.3 เนื้อหาภายใน

แสดงถึงปัญหาที่ไม่สามารถควบคุมให้เป็นระบบระเบียบได้จึงมีความสับสนไม่มั่นคงหวาดระแวงรอบตัวไปทุกอย่าง เป็นช่วงอารมณ์ที่สับสนและเหนียวล้ำช่วงหนึ่งของผู้สร้างสรรค์ก็ว่าได้

1.2.3.1 เนื้อหาทางอารมณ์สะท้อนใจ (Emotion Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะทางรูปแบบ แสดงองค์ประกอบของภาพรูปทรงอย่างมีการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกที่ค่อนข้างรุนแรง บิดเบี้ยวในความรู้สึกแรกที่พบเห็นโดยมีความงามที่ประสานกันอย่างกลมกลืนของทัศนธาตุ เส้น สี น้ำหนักแสงเงา รูปทรงไม่มีสัดส่วนที่ถูกต้องชัดเจนหรือลงตัวให้ความรู้สึกหวนไหวสะเทือนใจ ด้วยความรุนแรงต่อจิตใจที่มีรูปทรงแปรปรวนบิดผัน ลึกลับเช่นงานแบบ ลัทธิความประทับใจ แบบลำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม เรียกว่า "ฝ่ายโรแมนติก " (romantic)



ภาพประกอบที่ 6

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อ " การแตกแยกของจิตใจ "

กลวิธี จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 150 X 100 ซม.

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง

1.1.1 ทิศนธาตุ

- 1.1.1.1 เส้น เป็นทัศนธาตุหลักในผลงานของผู้สร้างสรรค์ รูปแบบเส้นจะมีลักษณะแบบไร้รูปทรง (Freeform) คดเคี้ยวเกี่ยวกันโดยพันอยู่รอบตัวหุ่นไปมาแสดงความสับสน ยุ่งเหยิง หงุดหงิด ฯลฯ และในผลงานชิ้นนี้เส้นจะพันรัดรอบตัวหญิงสาว(หรือหุ่น)และหัวหุ่นที่ยื่นออกมาจากรูปทรงหลักอีกที



เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกที่ควง ยุ่งเหยิง เคลื่อนไหว
ไม่หยุดนิ่ง

1.1.1.2 สี โทนสีที่ใช้จะเป็นแนวฟุ้งๆชวนฝันเช่นสีกรม น้ำเงิน ม่วงดำ
คราม ฯลฯ ให้นำทัศนคติที่เป็นอารมณ์ที่เชื่อมต่อระหว่าง
จินตนาการและความคิดซึ่งเป็นการต่อยอดมาจากขั้นที่ 5 ที่
ค่อนข้างสงบลงกว่าขั้นที่แล้วแต่ไปแสดงในด้านของเนื้อหาமாக
ขึ้น



สีฟ้าหมายถึงปัญญาความรู้ ความเงียบ ความ
มั่นคง ความเป็นเอกภาพ แรงบันดาลใจ

สีม่วงความหมายความรู้ช่วยรุ่งโรจน์
ฐานันดรศักดิ์ จิตวิญญาณ ความสูงส่ง ความ
นุรนา การเฉลิมฉลอง เวทมนตร์คาถา ความ
ลึกลับ ความเพ้อฝัน สติปัญญา การ
เปลี่ยนแปลง การหลุดพ้น การปรุงแต่ง ความ
โหดร้าย ความสง่างาม ความเข่นยิงอวดดี
ความโอ้อวด ความเศร้าโศก การไว้อาลัย

- 1.1.1.3 พื้นที ด้วยผลงานขั้นนี้ของผู้สร้างสรรค์ที่ต่อยอดมาจากขั้นที่แล้ว
งานจะไปในทางกึ่งนามธรรมมากกว่าที่เคยจึงต้องมีการเว้นพื้นที่
ว่าง(space) เพื่อให้รูปทรงยังสามารถเล่าเรื่องต่อได้
- 1.1.1.4 ความเคลื่อนไหว ด้วยงานเน้นเส้นจึงทำให้ชิ้นงานมี Dynamic –
Movement ดูเคลื่อนไหวได้

- 1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุ และวิธีการ
วัสดุที่ใช้ – สีอะคริลิค, ฟูกัน, ลินซีด, ผ้าสะอาด(สำหรับเช็ดฟูกัน) ฯลฯ
- 1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง
 - 1.1.3.1 ตีสเกลแบบร่างลงบนผ้าใบ
 - 1.1.3.2 ใช้สีอะคริลิคพ่นตามแบบร่าง
 - 1.1.3.3 ใช้เมจิกลงทับเพื่อบันทึกเส้นอื่นที่

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่องปัญหาชีวิต

1.2.2 เนื้อหาภายนอก

ในเรื่องราวเนื้อหายังคงเดิมเพียงแต่สีและอารมณ์ของงานได้รับอิทธิพลมาจากสภาวะอารมณ์ที่ไม่คงที่ของผู้สร้างสรรค์และจะหนักไปทางการล้ำแดงหลังอารมณ์ที่เหนือกว่า

1.2.3 เนื้อหาภายใน

แสดงถึงปัญหาที่สามารถควบคุมเป็นระบบระเบียบมากขึ้นการจัดการกับปัญหาได้ดีขึ้นเสมือนเราเติบโตไปพร้อมๆกับงานที่ทำ

1.2.3.1 เนื้อหาทาง อารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะทางรูปแบบ แสดงองค์ประกอบของภาพรูปทรงอย่างมีการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกที่ค่อนข้างรุนแรง บิดเบี้ยวในความรู้สึกแรกที่พบเห็นโดยมีความงามที่ประสานกันอย่างกลมกลืนของทัศนธาตุ เส้น สี น้ำหนักแสงเงา รูปทรงไม่มีสัดส่วนที่ถูกต้องชัดเจนหรือลงตัวให้ความรู้สึกหวัดไหวสะเทือนใจ ด้วยความรุนแรงต่อจิตใจที่มีรูปทรงแปรปรวนบิดผัน ลึกลับเช่นงานแบบ ลัทธิความประทับใจ แบบล้ำแดงหลังอารมณ์แนวนามธรรม เรียกว่า "ฝ่ายโรแมนติก" (romantic)



ภาพประกอบที่ 7

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อ " ปล่อย "

กมลวิธิ จิตรกรรมสื่อผสม

ขนาด 170 X 120 ซม.

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง

1.1.1 ทิศนธาตุ

- 1.1.1.1 เส้น เป็นทัศนธาตุหลักในผลงานของผู้สร้างสรรค์ รูปแบบเส้นจะมีลักษณะแบบไร้รูปทรง (Freeform) คดเคี้ยวเกี่ยวกันไปมาแสดงความสับสน ยุ่งเหยิง



เส้นโค้งแสดงความยุ่งเหยิง ไร้หลักยึด

1.1.1.2 สี โทนสีที่ใช้จะเป็นโมโนโทนมืด คือสีชาว เทา ดำ แสดงอารมณ์
หม่นหมอง หดหู่ ซึมเศร้าและปลดปล่อย



สีฟ้าเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอิสระ
ปลดปล่อยสบาย ปลอดภัย ใจเย็นและสามารถ
ระงับความกระวนกระวายใจได้ด้วยพลังขอ

สีเทาความอ่อนน้อมต่อมคน ศักดิ์ศรี ความเสถียร
ความมั่นคง ความเป็นทางการ ความมีระเบียบ
สติปัญญา ความเชื่อถือ ความจงรักภักดี ความเป็น
ผู้ใหญ่ ความมีอายุ ความเศร้า ความน่าเบื่อ ความ
เป็นอนุรักษนิยม

1.1.1.3 พื้นที่ งานมีพื้นที่ว่าง(space) ค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับผลงาน
ชิ้นอื่นๆที่ผ่านมาแสดงความเต็มก้นไม่ยึดติดกับปัญหาหรือ
สภาวะทางอารมณ์ใดๆ

1.1.1.4 ความเคลื่อนไหว ด้วยงานเน้นเส้นจึงทำให้ชิ้นงานมี Dynamic –
Movement ดูเคลื่อนไหวได้

1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุ และวิธีการ

วัสดุที่ใช้ – สีน้ำมัน, พู่กัน, เมจิกขนาดต่างๆ, อุปกรณ์ที่ใช้ในการตกแต่ง
ต่างๆ ฯลฯ

1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

1.1.3.1 ตีสเกลแบบร่างลงบนผ้าใบ

1.1.3.2 ใช้สีอะคริลิกพื้นตามแบบร่าง

1.1.3.3 ใช้เมจิกลงทับเพื่อบันทึกเส้นอีกที

1.1.3.4 ใช้ด้ายปักเชือกตามแบบร่าง

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่องปัญหาในชีวิต

1.2.2 เนื้อหาภายนอก

ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากการต่อยอดเรื่องราวของทั้ง 3 ชิ้นงาน และชิ้นนี้คือบทสรุปของการบอกเล่าความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสรรค์และเนื้อหาของชิ้นนี้ไม่ได้หมายถึงการปล่อยวางแต่หมายถึงการปล่อยให้ทุกอย่างเป็นอย่างที่มันควรจะเป็นเลิกต่อต้านและป้องกันเพราะจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์การพยายามป้องกันหรือแก้ไขซึ่งสิ่งอื่นใดที่ยังไม่เกิดผลหรือบรรลุแล้วล้วนแต่จะรังให้ทุกอย่างเลวร้ายลง ฉะนั้นสิ่งที่ควรทำคือปล่อยให้ปัญหามันเกิดแล้วค่อยๆตั้งสติคิดหาทางแก้ไขซึ่งมันง่ายกว่าการพยายามป้องกันเพราะเราไม่รู้ว่าจะเกิดจริงหรือไม่ถ้าเกิดแล้วมันจะแย่มากแค่ไหน จนมาถึงบทสรุปเมื่อปัญหาไม่มีทางหมดตรานเท่าที่เรายังคงเป็นมนุษย์มีกิเลส ตัณหา ฯลฯ ปัญหา ยังคงมีเสมอสิ่งที่ทำได้คือการเข้าใจและยอมรับมัน ปัญหาไม่ได้น่ากลัวตรงที่เรา ยังคงมีสติอยู่กับตัวเองเสมอ

1.2.3 เนื้อหาภายใน

แสดงความกดดันกับสิ่งที่ต้องเผชิญทุกขณะของชีวิตทำให้เราต้องมีสติตลอดเวลาความล้มเหลว หดหู่กับปัญหาที่เข้ามาเรื่อยๆไม่จบสิ้น

1.2.3.1 เนื้อหาทาง อารมณ์สะท้อนใจ (Emotion Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะทางรูปแบบ แสดงองค์ประกอบของภาพรูปทรง อย่างมีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ที่ค่อนข้างอดีตโดยคำนึงถึงความงามอย่างประสานกลมกลืนของเส้น น้ำหนักแสงเงา รูปทรงไม่ที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องหรือลงตัวให้

ความรู้สึกเสมือนงานมีชีวิตขยับได้ซึ่งโดยรวมแล้วส่งความรู้สึกวันไหว
สะเทือนใจ ด้วยความรุนแรงต่อจิตใจที่มีรูปทรงผิดปกติแปรปรวนบิดผัน
ลึกลับเช่นงานแบบ ลัทธิความประทับใจแบบสำแดงพลังอารมณ์แนว
นามธรรม เรียกว่า "ฝ่ายโรแมนติก" (romantic)



บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคศิลป์นิพนธ์ชุด รุ่นที่มีชีวิต เป็นการสร้างผลงานศิลปะทางทัศนศิลป์ตามขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์และการศึกษาค้นคว้าผ่านการคิดวิเคราะห์ทำความเข้าใจ ทำให้เกิดการเรียนรู้การสร้างผลงานที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพและเกิดการพัฒนาทางด้านประสบการณ์ในการทำงานที่ได้บรรลุสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาค้นคว้าในกระบวนการขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์และนำไปสู่การบันทึกข้อมูลผลของการสร้างสรรค์งานอย่างเป็นระบบในรูปเอกสารภาคศิลป์นิพนธ์
- 2) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในรูปแบบและเนื้อหาของการสร้างสรรค์งานทางทัศนศิลป์ในรูปแบบงานจิตรกรรม
- 3) เพื่อสะท้อนสภาวะการเผชิญกับปัญหาการทำความเข้าใจและการรับมือให้บุคคลอื่นเห็นด้วยสภาพการณ์ต่างๆ

สรุปผลกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินนิพนธ์

จากการสร้างสรรค์ศิลป์นิพนธ์ชุดนี้ ผลที่ได้รับนั้นอาศัยกระบวนการวิจัยแบบสร้างสรรค์ในการบันทึกผลการสร้างสรรค์งานโดยการสร้างสรรค์ศิลป์นิพนธ์ชุด รุ่นที่มีชีวิต มีการสร้างสรรค์ผลงานที่มีกระบวนการแบบในประเภทจิตรกรรมจำนวน 7 ชิ้นงานซึ่งเป็นผลงานจิตรกรรมในลักษณะกึ่งนามธรรมบนระนาบ 2 มิติ ที่แสดงเรื่องราวความหมายของปัญหาความสำคัญ ที่มา ความเข้าใจ และการอยู่ร่วมกับปัญหา ผ่านสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความปรารถนาต่างๆ ผ่านอัตลักษณ์ด้วยสภาพการณ์ต่างๆ อย่างเป็นเอกภาพในเชิงลบอันเป็นผลที่แสดงคุณค่าทางความงามทางด้านรูปแบบและด้านเนื้อหาจากทัศนธาตุที่ปรากฏประกอบกับเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กันด้วยกลวิธีสีน้ำมันหรือสีอะคริลิกบนผ้าใบที่เกิดจากความตระหนักในการทำงานของผู้สร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์ศิลป์นิพนธ์ได้ดำเนินการจนสำเร็จลุล่วงนั้น ทำให้เห็นพัฒนาการในการสร้างผลงานของผู้สร้างสรรค์ที่แม้จะได้มีการศึกษาข้อมูลและวางแผนแล้วก็ยังประสบกับปัญหาในการดำเนินการสร้างสรรค์ เนื่องจากการสร้างสรรค์ศิลป์นิพนธ์ชุดนี้มีระยะเวลาการทดลองการสร้างสรรคผลงานก่อนศิลปินนิพนธ์ค่อนข้างจำกัด ทำให้รูปแบบงานและการนำกลวิธีมาประยุกต์ใช้

ในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร จึงต้องมีการพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ให้ดีขึ้น ด้วยศักยภาพของผู้สร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นต่อไป ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ที่นำเสนอแนวความคิดและเข้าใจการจัดวางองค์ประกอบและทัศนธาตุทางศิลปะที่จัดสร้างให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะ อันเป็นประโยชน์แก่นักศึกษาศิลปะทั้งนี้ศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะช่วยให้เข้าใจปัญหา สาเหตุและการอยู่ร่วมกับมันได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

- 1) เข้าใจกระบวนการ ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ ที่นำไปสู่การบันทึกข้อมูล ผลของการสร้างสรรค์งานอย่างเป็นระบบในรูปเอกสารภาคศิลปะนิพนธ์
- 2) เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในรูปแบบและเนื้อหาของการทำงานทางทัศนศิลป์ในรูปแบบงานจิตรกรรม
- 3) สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนสภาวะทางพฤติกรรมและอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ให้ปรากฏเป็นชิ้นงานเพื่อบอกเล่าสภาวะจิตใจในขณะเผชิญหน้ากับปัญหาผ่านอัตลักษณ์ให้บุคคลอื่นเห็นด้วยสภาพการณ์ต่างๆได้

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้มีข้อมูลครบถ้วนแต่อาจจะไม่สมบูรณ์เพียงพอในทางด้านกลวิธี เนื่องจากผู้สร้างสรรค์อาศัยประสบการณ์ในการทำงานแบบเฉพาะตนสำหรับการดำเนินงาน ในระยะเวลาที่จำกัดทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการสร้างสรรค์ ผู้สนใจควรศึกษากระบวนการหรือกรรมวิธีการสร้างสรรค์งานในลักษณะจิตรกรรมสีน้ำมันเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างครบถ้วนให้ดียิ่งขึ้น



บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

ดร.วรภัทร์ ภูเจริญ. (2550). "คิดอย่างเป็นระบบและเทคนิคการแก้ปัญหา (systematic thinking & problem solving techniques)" หจก.สามลดา

ภาวินี บุญธิมา. (2553). "การจัดกิจกรรมแนะแนวด้วยเทคนิคการคิดแก้ปัญหาขนาดตามแนวคิดของทอแรนซ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ชึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4." ปรินญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิตสาขาวิชาจิตวิทยา การศึกษาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย. (2552). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) .มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รศ. ดร.อรพินทร์ ชูชม ดร.สุภาพร ธนะชานันท์ อ.ทัศนากองกักดี. (2554). ปัจจัยเชิงเหตุและผลของภูมิคุ้มกันทางจิตของเยาวชน. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Barrows HS. (2000). Problem-Based Learning Applied to Medical Education. Rev Ed. Southern Illinois University School of Medicine, Springfield, Illinois,

Duch BJ, Groh SE, Allen DE. (2001). The Power of Problem-Based Learning. Stylus Publishing, LLC, Virginia,

Schwartz P, Mennin S, Webb G.(2001). Problem-Based Learning. Case Studies, Experience and Practice. Kogan Page Ltd, London,

Wilson, C. E. A. (1991). A Vision of a preferred curriculum for the 21st century: Action research in school administration:

อ้างอิงจากเว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ต

กองสุขศึกษา. (2551). ทักษะชีวิต. วันที่ค้นหาข้อมูล 16 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

<http://www.Health Education Division.go.Th>

ประเสริฐ ดันสกุล. (2551). ทักษะประกอบตน. วันที่ค้นหาข้อมูล 16 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

<http://www.Aspacngo.Org/unloads/events/jamming/6pbf>

มัณฑรา ธรรมบุศย์. (2551). การเรียนรู้ทักษะชีวิต. วันที่ค้นหาข้อมูล 16 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้

จาก [http://www.Chandra.ac.th/teacher All/mdra/date/pdf/Life-skill 1 L.pdf](http://www.Chandra.ac.th/teacher>All/mdra/date/pdf/Life-skill%201%20L.pdf)

แก้วใส. (2014). ปัญหาที่มีไว้ให้แก้ ไม่ได้มีไว้ให้ชีวิตแย่ ทุกวันที่ลืมตาใช้ชีวิต. วันที่ค้นหาข้อมูล 27

มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.kaewsaiidea.com>

ดร.รสสุคนธ์ มกรมณี. (2007). ทฤษฎีการแก้ปัญหาและแนวปฏิบัติพื้นฐาน. วันที่ค้นหาข้อมูล 27

มีนาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/73287>