



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

v 105278

สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม

คำริห์ ธรรมเนียมเรื่อง

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วัน เดือน ปี..... 4 FEB 2015

เลขทะเบียน..... 258979

เลขเรียกหนังสือ



๖๖

๖๕๐

๐๕๑๖๕

๒๕๕๖

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาศิลปกรรม

ปีการศึกษา ๒๕๕๖

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

SYMBOLS OF MIND IN PAINTING

DAMRI THUMBOONREANG

หน้า

- 43
- 43
- 61
- 70
- 75
- 85
- 85
- 87
- 89
- 91
- ๑2
- ๑3
- 5
- ๑
- ๑4
- 8
- 3

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements
 for Master of arts in Fine and Applied Arts
 Academic Year 2013
 Copyright of Bansomdejchaopraya Rajabhat University

ชื่อเรื่อง	สัญญาลักษณะของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม
ชื่อผู้วิจัย	ดำริห์ ธรรมบุญเรือง
สาขาวิชา	ศิลปกรรม
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ประไพ วีระอมรกุล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน

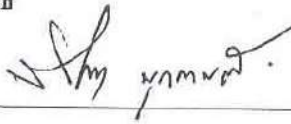
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม



คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ประธานกรรมการ

(ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี)



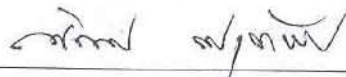
กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ พีระพงษ์ กุลพิศาล)



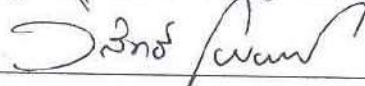
กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ประไพ วีระอมรกุล)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน)



กรรมการและเลขานุการ

(ดร. วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชื่อเรื่อง	สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม
ชื่อผู้วิจัย	ดำริห์ ธรรมบุญเรือง
สาขาวิชา	ศิลปกรรม
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ประไพ วีระอมรกุล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน
ปีการศึกษา	2556

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของ ฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880-1969 ในประเด็น ชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ และ 2) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย เรื่องสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ของ ฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880- 1969 จำนวน 10 ภาพ โดยกำหนดวิธีการสุ่มแบบเจาะจง และแบบสัมภาษณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ภาพจิตรกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 ภาพ เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะโดยใช้เทคนิคเดลฟายประยุกต์

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของ ฟรันซ์ มาร์ค ที่สร้างขึ้นระหว่าง ค.ศ. 1880 - ค.ศ.1969 พบว่า ชุดสีที่นำมาใช้เป็นสีคู่ตรงข้ามทั้งสีโทนร้อนและสีโทนเย็นใช้ในอัตราส่วน 60:40 เส้นที่นำมาใช้ได้แก่ เส้นจริง เส้นรอยต่อ เพื่อใช้สร้างรูปร่างและรูปทรง การบิดเบือนรูปทรงทำให้ผิดเพี้ยนแปลกตาไปจากความเป็นจริง การใช้สัญลักษณ์ใช้รูปสัตว์และสิ่งแวดล้อมเพื่อสื่อความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติ

2. การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย เรื่องสัญลักษณ์ของมนุษย์ในงานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ใช้ชุดสีสร้างมิติสีกลับและบรรยากาศ ใช้เส้นถ่ายทอดความรู้สึก การเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่งของจิตมนุษย์ ใช้การบิดเบือนรูปทรงของสัตว์ มนุษย์ และสิ่งแวดล้อมให้ดูง่าย บิดเบี้ยวและพับงอ เพื่อสื่อถึงกิเลสตัณหาของจิตมนุษย์ ใช้ดวงตาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ถูกครอบงำด้วยกิเลสตัณหา ซึ่งนำไปสู่ความเสื่อมในชีวิตและสังคม

คำสำคัญ: สัญลักษณ์ จิตมนุษย์

Title	Symbols of Mind in Painting
Author	Damri Thumboonreang
Program	Fine and Applied Arts
Major Advisor	Associate Professor Pirapong Gulpisal
Co-Advisor	Associate Professor Prapai Weeraamorngul
Co-Advisor	Assistant Professor Pisit Puntien
Academic Year	2013

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study Abstract Expressionism paintings of Franz Marc during 1880-1969 in aspects of palette, line, distortion and symbol 2) to create four paintings in acrylic on canvas in subject matter of "Symbols of Mind in Painting" The sampling were ten Abstract Expressionism painting of Franz Marc during 1880-1969 which obtained through purposive sampling random. Tools were four paintings created by the researcher. Data was collected from three art experts using Applied Delphi Technique.

The results were as follows:

1. The Abstract Expressionism paintings of Franz Marc during 1880-1969 were found that the palette used by the artist were complementary colors ; warm and cool colors in 60:40 ratio. The Lines were actual lines, edge lines to created shapes and forms. The distortion of forms aimed to make them attractive and interesting. The animals and forms in environment were distorted to symbolized feeling through nature.

2. The four paintings created by the researcher; the colors used to communicate human mind , dimension of colors were both cool and warm atmosphere with various colors. The lines both actual lines and edge lines were created to shown permanent of life of the human mind. The distortion of form such as animal, human and environmental objects made by simplification deformity and bending to show passions and lust. The eyes were symbols of deterioration society, animals and objects symbolized nature, and emotion.

Keywords : Symbols , Mind

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี อันเนื่องมาจากการที่ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่ให้ความช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดีจากหลายๆ จากผู้รู้และโดยเฉพาะคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 3 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล รองศาสตราจารย์ประไพ วีระอมรกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิทธิ์ พันธุ์เทียน รวมถึงคณาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชา ที่ให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไข เผื่อติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินการงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง โดยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คณะผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือในการทำงานวิจัยทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนา เหมวงษา คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ และอาจารย์นุกุล ปัญญาดี ศิลปินอิสระ ที่เสียสละเวลาให้ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่เป็นเครื่องมือของงานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา ผู้ให้กำเนิดที่ล่วงลับไปแล้วที่เคยให้กำลังใจเมื่อครั้งท่านยังมีชีวิตอยู่ ขอน้อมนุชาบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ด้วยความรักความเมตตา และขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือในครั้งนี้

คำริห์ ธรรมบุญเรือง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
ประวัติของฟรันซ์ มาร์ค.....	7
แนวคิดเกี่ยวกับจิตและการดำรงชีวิต.....	9
สัญลักษณ์เกี่ยวกับจิตในผลงานศิลปะ.....	12
หลักการทางศิลปะ.....	16
ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์.....	30
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	35
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	37
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	40
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	42

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์และสร้างสรรค์.....	43
ผลการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์.....	43
การสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน.....	61
การสร้างสรรค์ผลงาน.....	70
การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2.....	75
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	85
สรุปผลการวิจัย.....	85
อภิปรายผลการวิจัย.....	87
ข้อเสนอแนะ.....	89
บรรณานุกรม.....	91
ภาคผนวก.....	92
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ.....	93
ภาคผนวก ข หนังสือราชการ.....	95
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	99
ภาคผนวก ง ภาพผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เครื่องมือ.....	104
ภาคผนวก จ หนังสือตอบรับลงบทความ.....	108
ประวัติผู้วิจัย.....	113

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคเดลฟายประยุกต์.....	39
2	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคเดลฟายประยุกต์.....	41
3	ตารางแสดงการใช้ชุดสี.....	56
4	ตารางแสดงการใช้เส้น.....	58
5	ตารางแสดงการบิดเบือนรูปทรง.....	59
6	ตารางแสดงการใช้สัญลักษณ์.....	60

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
2	สัญลักษณ์ของสตรี.....	12
3	สัญลักษณ์ของสุภาพบุรุษ.....	12
4	สัญลักษณ์ของสตรี.....	13
5	สัญลักษณ์ของสุภาพบุรุษ.....	13
6	หญิงสาวจากดวงจันทร์ตัดวงกลม.....	14
7	กลุ่มม้าตัวเล็กสีเหลือง.....	15
8	ที่โรล.....	16
9	ผลงานจิตรกรรมที่ 1 ชื่อ Animals in Landscape.....	44
10	ผลงานจิตรกรรมที่ 2 ชื่อ Fate of the Animals.....	45
11	ผลงานจิตรกรรมที่ 3 ชื่อ Piggies.....	46
12	ผลงานจิตรกรรมที่ 4 ชื่อ Fighting Forms.....	47
13	ผลงานจิตรกรรมที่ 5 ชื่อ Deer in Forest.....	48
14	ผลงานจิตรกรรมที่ 6 ชื่อ In the Rain.....	49
15	ผลงานจิตรกรรมที่ 7 ชื่อ The Sheep.....	50
16	ผลงานจิตรกรรมที่ 8 ชื่อ Deer in a Monastery Garden.....	52
17	ผลงานจิตรกรรมที่ 9 ชื่อ Deer in the Forest.....	53
18	ผลงานจิตรกรรมที่ 10 ชื่อ Tiger wounded yellow tiger.....	54
19	ภาพเครื่องมือชั้นที่ 1 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1.....	61
20	ภาพเครื่องมือชั้นที่ 2 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 2.....	63
21	ภาพเครื่องมือชั้นที่ 3 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3.....	65
22	ภาพเครื่องมือชั้นที่ 4 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4.....	67
23	ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1.....	70
24	ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 2.....	71
25	ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3.....	73
26	ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4.....	74
27	ผลงานการสร้างสรรค์ชั้นที่ 1 ที่พัฒนาและได้รับฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ.....	76

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
28	ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ที่พัฒนาและได้รับฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ.....	78
29	ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ที่พัฒนาและได้รับฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ.....	80
30	ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ที่พัฒนาและได้รับฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ.....	82
31	ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1.....	100
32	ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 2.....	101
33	ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3.....	102
34	ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4.....	103
35	ผู้วิจัยและอาจารย์ทวิ รัตน์กร ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1.....	105
36	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 วิเคราะห์ผลงาน.....	105
37	ผู้วิจัยและผศ.ธนา เหมวงษา ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2.....	106
38	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 วิเคราะห์ผลงาน.....	106
39	ผู้วิจัยและอาจารย์บุญกุล ปัญญาดี ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3.....	107
40	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 วิเคราะห์ผลงาน.....	107

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ผู้วิจัยมีความสนใจผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค (Franz Marc) ศิลปินชาวเยอรมัน ที่ใช้การบิดเบือนด้วยสี เป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ขอบวาดภาพเกี่ยวกับสัตว์ โดยให้ความสนใจในจิตวิญญาณความเป็นธรรมชาติในทัศนะของเขา ด้วยเกรงว่าการที่มนุษย์ห่างไกลธรรมชาติ เพราะโลกในสังคมคนในเมืองที่เต็มไปด้วยโรงงาน การคมนาคมขนส่งสมัยใหม่ได้รุกรานเข้ามาแทนที่ จึงได้แปลงรูปสำแดงพลังอารมณ์ และสัญลักษณ์ก่อกันเป็นเนื้อเดียวกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาภาพจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค จำนวน 10 ภาพ โดยได้ทำการศึกษาในประเด็น ชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ อีกทั้งได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในสังคมที่อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งในสังคมปัจจุบันจิตของมนุษย์ได้ถูกรอบงำด้วยกิเลสตัณหา ขาดคุณธรรม จริยธรรม หากจิตมนุษย์ได้รับการพัฒนาให้ไปในทิศทางที่ถูกต้องดีงามและมีจิตสำนึกที่ดีต่อกัน สังคมโลกมนุษย์สามารถอาศัยอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข

มนุษย์มีวิวัฒนาการการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ และมีการพัฒนาในแต่ละยุคต่อเนื่องกันมาจนถึงปัจจุบัน การดำรงอยู่ของมนุษย์ไม่แตกต่างจากสัตว์ทั่วไป เพียงแต่มนุษย์มีการจินตนาการและมีความคิด ที่เหนือกว่าสัตว์เท่านั้น ดังหลักฐานผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมีมากมายบนสิ่งของเครื่องใช้เครื่องประดับ หรือแม้แต่เป็นภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำ เพื่อบันทึกประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยใช้วัสดุที่มีในธรรมชาติจำพวกดินสีแดง ดินสีเหลือง ดินสีดำ เขม่าไฟ ขางไม้ ไขมันสัตว์ นำมาผสมให้เข้ากันแล้วทาลงบนฝ่ามือ พิมพ์กดทับลงบนผนังถ้ำ หรือพ่นสีทับบนฝ่ามือเพื่อให้ปรากฏภาพฝ่ามือบนผนังถ้ำ การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมส่วนใหญ่จะแสดงอาการเคลื่อนไหวด้วยการแสดงเส้นหนักเบา เช่นภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำอัสดามิรา ทางตอนเหนือของประเทศสเปน เป็นภาพเกี่ยวกับการล่าสัตว์ และนอกเหนือจากภาพสัตว์แล้ว ยังมีเครื่องหมายอื่นๆ อีก เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปเส้นคล้ายขนนก เข้าใจว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งความอาถรรพณ์ของมนุษย์สมัยนั้น

เมื่อวันเวลาได้ผ่านพ้นไปมนุษย์ได้ออกจากถ้ำมาอาศัยอยู่บนพื้นที่ราบ มีการเพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์ มีระบบการแลกเปลี่ยน ลักษณะของงานจิตรกรรมวาดภาพแบบไม่เหมือนจริง บางครั้งก็เป็นลวดลายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น วงกลมแทนดวงอาทิตย์ สามเหลี่ยมแทนภูเขา เมื่อถึงยุคประวัติศาสตร์มนุษย์เริ่มคิดประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้นมาใช้แทนรูปภาพ เช่น ช่วงที่อียิปต์ได้พัฒนาภาพ

จิตรกรรมให้เป็นอักษรภาพเพื่อเล่าเรื่อง ใช้รูปสัญลักษณ์ง่ายๆ แทนสิ่งของหรือถ้อยคำ การค้นพบภาพจิตรกรรมในกระดาษปาปิรัสโดยมีรูปแบบการเขียนที่แนบชิดไม่เน้นแสงเงา ในสมัยศิลปะฟื้นฟูนิยมสร้างผลงานจิตรกรรมที่ใกล้เคียงความจริงมากขึ้น จนถึงศิลปะลัทธิคลาสสิกใหม่ได้ให้แสงเงาให้ถูกต้องมากขึ้น ศิลปะลัทธิจินตนิยมให้ความสำคัญจินตนาการ ศิลปะลัทธิสังคมนิยมยึดถือหลักการสร้างผลงานให้ดูเหมือนจริงและเป็นไปตามที่ตามองเห็น และการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมมีพัฒนาการจากอดีตต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงศตวรรษที่ 20 ก็ปรากฏลัทธิศิลปะใหม่ๆ เพิ่มขึ้นอีกมาก เช่น ลัทธิโฟวิสม์ ลัทธิสำแดงอารมณ์ ลัทธิบาศกนิยม ลัทธิอนาคตนิยม และ ลัทธิเหนือจริง ศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นตามปัจเจกของตนเอง โดยนำเอาสภาพปัญหาทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาเป็นปัจจัยถ่ายทอดความรู้สึกเป็นผลงานจิตรกรรม

ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ (Expressionism) ศิลปินได้เผยความรู้สึกภายในของตนเองออกมา มากกว่าการลอกเลียนแบบสิ่งที่อยู่นอกตัว ด้วยการถ่ายทอดความรู้สึกภายในของตนเองออกมาเป็นผลงานศิลปะที่สำแดงอารมณ์ ซึ่งต่อมาได้รับการขนานนามว่า ลัทธิสำแดงอารมณ์ภายใต้ความเชื่อโดยธรรมชาติแล้วศิลปะสำแดงอารมณ์ทั้งสิ้น คำว่าสำแดงอารมณ์ในความหมายกว้างๆ หมายถึงรูปทรงลักษณะพิเศษแสดงอัตลักษณ์ของศิลปินคนใดคนหนึ่ง หรือของกลุ่มศิลปินเป็นแบบอย่าง ศิลปะที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพ ซึ่งศิลปินสื่อสารถึงยุคสมัยของตนเอง แม้แต่ผลงานศิลปะที่คงรูปทรงที่เหมือนจริงไว้ แต่มีเนื้อหาสำแดงอารมณ์และความคิดอย่างรุนแรงก็จัดว่าเป็นผลงานสำแดงอารมณ์เช่นกัน คำอธิบายดังกล่าวยืนยันให้เห็นว่าผลงานศิลปินทุกชิ้นสำแดงอารมณ์อยู่แล้วในตัวของมันเอง เพราะศิลปินจะสื่อความหมายเชิงสุนทรียภาพจากความรู้สึกภายในผลงานของตนเองเสมอ สำหรับผลงานศิลปะที่แสดง แสดงเนื้อหาภายนอก เช่น งานประติมากรรม งานช่างฝีมือ หรืองานพาณิชยศิลป์ ไม่จัดว่าเป็นศิลปะสำแดงอารมณ์ เนื้อหาจะสื่อความหมายง่ายหรือผิวเผินมุ่งส่งเสริมการขายผลงานมากกว่าคุณค่าทางศิลปะในผลงาน

ศิลปะสำแดงพลังอารมณ์ มุ่งแสดงออกถึงความรู้สึกมากกว่าเหตุผล ดังนั้นรูปทรงศิลปะที่สำแดงอารมณ์ จึงเป็นรูปทรงที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติแวดล้อมที่ศิลปินนำมาบิดเบือนให้ดูเกินความเป็นจริง เพื่อสร้างอารมณ์สะเทือนใจ ความรู้สึกอ่อนไหว และความคิดต่างๆ ให้เกิดขึ้นซึ่งในความหมายเฉพาะของคำว่า ลัทธิสำแดงอารมณ์ นอกจากจะหมายถึงชื่อที่ใช้เรียกการเคลื่อนไหวทางศิลปะช่วงต้นคริสต์ศตวรรษของกลุ่มสะพาน (Die Brücke) และ กลุ่มม้าสีน้ำเงิน (Der Blaue Reiter) ในเยอรมันแล้วยังหมายถึงศิลปะที่มีลักษณะพิเศษดังกล่าวอีกด้วย

ศิลปะที่สำแดงพลังอารมณ์และความรู้สึกอาศัยรูปทรงที่บิดเบือน และตัดแปลงจากต้นแบบ เพื่อให้ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมีความรู้สึกต่างไปจากการสัมผัส การรับรู้ รูปทรงปกติหรือรูปทรงที่ถูกต้องเหมือนจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปทรงมนุษย์ที่บิดเบือน หรือตัดแปลงจะปลุกเร้าอารมณ์ได้

มากกว่ารูปทรงอื่นๆ อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นรูปทรงธรรมชาติหรือรูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น เมื่อมีการบิดเบือนหรือเปลี่ยนแปลงแล้ว สามารถปลุกเร้าอารมณ์ได้เช่นกัน ทั้งนี้เป็นเพราะผู้ชมเกิดความเครียดกับสิ่งที่มองเห็นและสิ่งที่ถูกต้องเป็นจริงกล่าวง่ายๆ ว่า รูปทรงที่บิดเบือน คือรูปทรงที่มองเห็นแล้วเข้าใจว่าเป็นจริง ทั้งๆที่ไม่ได้เป็นจริง

การบิดเบือนรูปทรง ปรากฏในผลงานทัศนศิลป์ตลอดมา ตั้งแต่ยุคหินจนถึงปัจจุบันด้วยวัตถุประสงค์หลายประการแตกต่างกันออกไป จะบิดเบือนให้พลัว หรือ บิดเบือนเป็นรูปเรขาคณิตล้วนแต่ช่วยสร้างความรู้สึกร และสื่อความหมายให้แก่ผลงานจะเป็นไปด้วยเจตนาหรือไม่ก็ตาม และศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ได้ทำวิธีการบิดเบือนมาใช้มากกว่าศิลปินสมัยอื่นใด มีทั้งวิธีที่พัฒนามาจากอคติและอคติอันจินตนาการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ และส่งอิทธิพลมาถึงศิลปินสมัยปัจจุบัน

กล่าวสรุปได้ว่า การบิดเบือนรูปทรงนั้นเป็นวิธีการที่ศิลปินทำให้รับรู้ทางการมองเห็นที่แตกต่างจากปกติ การทำให้ผู้ชมตกอยู่ในภวังค์ของการรับรู้ทางการมองเห็นที่แตกต่างจากปกติ และช่วยประสานด้วยผลงานศิลปะกับผู้ชมให้รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน

การแปลงรูปสำแดงพลังอารมณ์ และการแปลงเป็นรูปสัญลักษณ์ จะดำเนินควบคู่กันเสมอ เมื่อใดมีการสำแดงอารมณ์ การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์จะเกิดขึ้น โดยปริยาย จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเทคนิควิธีการที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ผลงานนี้ ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์จะลี้ไปสู่ภาวะของโลกแห่งความสะเทือนอารมณ์ และโลกแห่งจิตใจมากกว่าจะคิดหนีโลกแห่งความเป็นจริงอย่างลัทธิประทับใจ และเพื่อบรรลุความต้องการดังกล่าว ศิลปินสำแดงพลังอารมณ์จึงไม่ใส่ใจกับความเหมือนธรรมชาติ

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาในข้างต้นดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของมนุษย์ที่ปรากฏบนสิ่งของเครื่องใช้ เครื่องประดับ ภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำของมนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์มีวิวัฒนาการ และมีพัฒนาการสืบเนื่องต่อกันเรื่อยมาจนถึงศตวรรษที่ 20 ศิลปินได้สะท้อนปัญหาทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นำมาเป็นปัจจัยในการถ่ายทอดความรู้สึก เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมขึ้นตามปัจเจกของตนเอง และผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของ ฟรันซ์ มาร์ค ที่ใช้การบิดเบือนรูปทรงของสัตว์และสิ่งแวดล้อมด้วยสีเป็นเครื่องมือเพื่อสื่อเชิงสัญลักษณ์ และได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตในสังคมมาเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่องสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานจิตรกรรมสีน้ำแดงพลังอารมณ์ ของฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 ในประเด็น ชูตส์ เส้น การบิดเบือนรูปทรง สัญลักษณ์
2. เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิก บนผ้าใบ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ผลงานของฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ. 1880 - ค.ศ.1969 ในประเด็น ชูตส์ เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผลงานกิจกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 จำนวน 10 ภาพ ซึ่งกำหนดโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling Random) ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ผลงานกิจกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ในประเด็นชูตส์ เส้น การบิดเบือนรูปทรง สัญลักษณ์ และแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตในสังคม

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ

ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย

เป็นการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมลัทธิสีน้ำแดงพลังอารมณ์ของศิลปินตามขอบเขตที่กำหนด ผลงานที่ศึกษาเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นในอารยธรรมของศิลปะที่จัดทำจากประเทศทางตะวันตก ข้อมูลภาพผลงานได้จากเอกสาร หนังสือศิลปะ ถือว่าเป็นข้อมูลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับผลงานจริงมากที่สุด

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. สามารถสร้างองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะแนวทางสำหรับผู้สนใจศึกษาลัทธิสำแดงพลังอารมณ์
2. ได้รูปแบบผลงานจิตรกรรมที่สร้างความตระหนักในคุณค่าของจิตมนุษย์ ส่งผลให้เกิดความสงบสุขและลดความขัดแย้งด้านจิตใจของคนในสังคม

นิยามศัพท์เฉพาะ

สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่กำหนดหรือทำขึ้นเพื่อใช้หมายความแทนอีกสิ่งหนึ่งในทางทัศนศิลป์ ศิลปินจะใช้รูปทรงต่างๆ สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

จิต หมายถึง สิ่งที่อยู่เหนือความคิด เหตุผล ตรรกะ จิตเป็นสะพานเชื่อมระหว่างความคิดกับปัญญา

จิตมนุษย์ หมายถึง จิตในระดับจิตสีกนิกคิด ซึ่งในจิตรกรรมใช้ดวงตาและวงกลมเป็นสัญลักษณ์แทนจิตมนุษย์

จิตรกรรม หมายถึง การวาดภาพระบายสีแนวสำแดงพลังอารมณ์ที่ให้ความสำคัญกับการใช้สีอย่างอิสระ

ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ หมายถึง ลัทธิทางศิลปกรรมคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่สร้างสรรค์งานศิลปะซึ่งแสดงออกอย่างรุนแรง เร้าอารมณ์และแสดงพลังความรู้สึกของศิลปินด้วยสี, เส้นรูปทรงที่ตัดทอนตามความรู้สึก อย่างจับพลัน

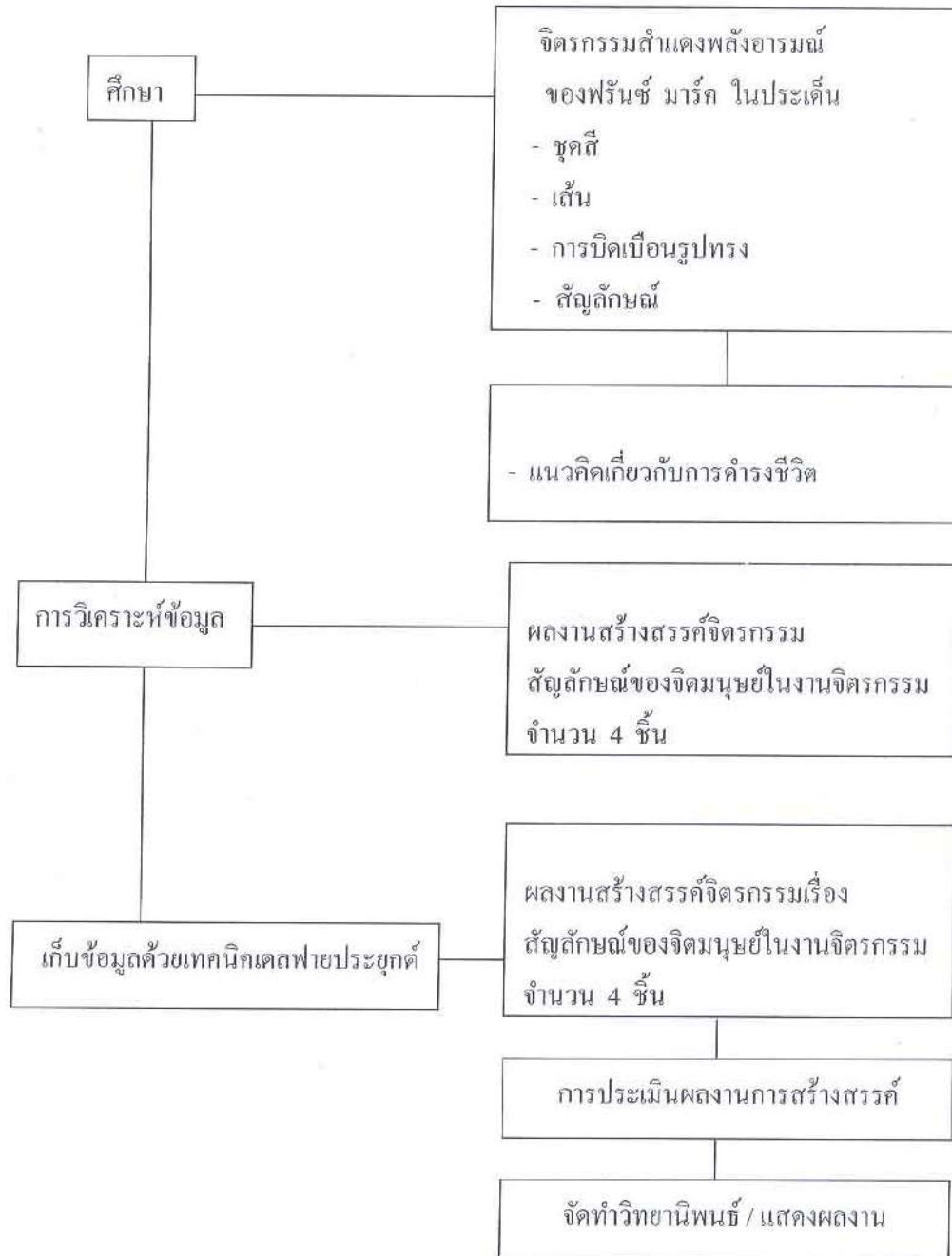
ชุดสี หมายถึง สีที่ได้จากการวิเคราะห์การใช้สีในผลงานจิตรกรรมแต่ละชิ้น

เส้น หมายถึง ลักษณะรีวรอยที่เกิดจากการลาก การวาด ที่มีน้ำหนักอ่อนแก่ของสีที่ทำให้ความรู้สึกต่างกัน

การบิดเบือนรูปทรง หมายถึง การเปลี่ยนรูปให้ต่างไปจากรูปเดิมที่เป็นต้นแบบ เพื่อตอบสนองอารมณ์ของศิลปิน

การสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสิ่งใหม่ที่แสดงลักษณะเฉพาะตนในงานจิตรกรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ประวัติและผลงานของฟรันซ์ มาร์ค
2. แนวคิดเกี่ยวกับจิตและการดำรงชีวิต
3. สัญลักษณ์เกี่ยวกับจิตในผลงานศิลปะ
4. หลักการทางศิลปะ
5. วิวัฒนาการการสร้างสรรคผลงานทางศิลปะ
6. ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์
7. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติและผลงานของฟรันซ์ มาร์ค

ฟรันซ์ มาร์ค เกิดเมื่อปี ค.ศ.1880 ที่เมืองมิวนิคประเทศเยอรมัน เป็นศิลปินที่ตัดทอนรูปทรงด้วยการบิดเบือนรูปทรงเพื่อให้ดูง่ายด้วยวิธีการใช้สีที่สว่างสดใส การบิดเบือนรูปทรงด้วยสีจึงเป็นเครื่องมือที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของฟรันซ์ มาร์ค เพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ โดยแต่ละสีมีความหมายในตัวเอง สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลืองเป็นสีที่สำคัญที่สุด สีแดงหมายถึง โลกแห่งวัตถุนิยมที่รุนแรง สีน้ำเงินหมายถึง จิตวิญญาณของความบึกบึนของบุรุษ สีเหลืองหมายถึง ความอ่อนไหว และความป็นสตรี ฟรันซ์ มาร์ค เป็นศิลปินที่นาซีประนามว่าเป็นศิลปินสมัยใหม่ และมีคำสั่งให้นำผลงานของเขาประมาณ 130 ชิ้น ที่แสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์เยอรมันออกทั้งหมด

เดิมฟรันซ์ มาร์ค ก็ชอบวาดภาพตามธรรมชาติ เช่น นก แกะ ม้า ด้วยบรรยากาศที่เรียบง่ายสงบสะลิมสะอาด เมื่อคริสตศักราช 1907 ได้มีโอกาสไปนครปารีสได้พบผลงานของลัทธิประทับใจยุคหลังคือ ปอล เซซาน ปอล โกแกง และฟินเซนต์ ฟานก๊อก เมื่อกลับมายังนครมิวนิค จึงหันมาใช้สีสดใส รุนแรง และใช้รูปทรงที่ตัดทอนให้เรียบง่าย และแปดกตา โดยยังความสนใจในจิตวิญญาณความเป็นธรรมชาติไว้ในทัศนะของเขา การที่ได้ใกล้ชิดกับธรรมชาติเป็นประสบการณ์ของจิตวิญญาณ และกล่าวว่ามีนัยยะห่างไกลจากธรรมชาติ เพราะโลกแห่งสังคมในเมืองที่เต็มไปด้วยโรงงาน การคมนาคมขนส่งสมัยใหม่ได้รุกรานเข้ามาแทนที่จนกระทั่งถึง คริสตศักราช 1910 ได้

สร้างผลงานขนาดใหญ่ชื่อม้าในภูมิทัศน์ ใช้สีสดใสไม่เหมือนสีในธรรมชาติ ม้าและสิ่งแวดล้อมที่กลมกลืนกันไม่แยกออกจากกัน ซึ่งให้เห็นการแปลงรูปโครงสร้างที่ผสมผสานกัน การแปลงรูปสำแดงอารมณ์ และสัญลักษณ์โดยทำให้ม้า และสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติกลืนเข้าเป็นเนื้อเดียวกันอย่างไร้รอยต่อ อันเป็นวิธีแก้ปัญหาการจัดภาพที่ได้รับอิทธิพล จากลัทธิบาสกนิยมและอนาคตนิยมนั้นเองที่เราเรียกว่า การจัดภาพแบบแผ่กระจาย ที่ให้ความสำคัญกับแบบแผนโครงสร้างของภาพมากกว่าสนใจ

ในปีเดียวกันศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ชื่อ ออกุสต์ มาเก้ ได้แนะนำให้รู้จักผลงานของ อองรี มาติส และของศิลปินกลุ่มคิตีฟวิสม์ ของฝรั่งเศส ยิ่งช่วยให้เขาใช้สีมีความสดใสยิ่งขึ้นการเปลี่ยนแปลงชีวิตครั้งใหญ่ของเขาคือการได้แต่งงาน และอาศัยท่ามกลางโรงนาที่ภูเขาบาวาเรียนอย่างมีความสุข ความรู้สึกเช่นนี้แสดงออกในผลงานชื่อม้าสีเหลือง ที่แสดงการบิดเบือนรูปทรงของม้าให้ดูง่าย เป็นเส้นโค้งซ้ำกับเส้นโค้งของทิวเขา ใช้สีเหลืองแสดงความเป็นสตรีผู้เย็บเหงา และสีแดงบริเวณสี่ข้างของม้าซึ่งตัดกับภูเขาสีน้ำเงินที่แสดงถึงจิตวิญญาณเชื่อมต่อกัน ภาพนี้ใช้สีเหลืองเปล่งปลั่งร่วมกับภาพม้า เพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ถึงชีวิตการต่อสู้ และการใช้จินตนาการของศิลปิน และในเวลาต่อมาก็ได้รู้จักกับคันดินสก็๊ จึงรวมตัวกันก่อตั้งกลุ่มศิลปะชื่อม้าสีน้ำเงิน ทั้งคู่มิอะไรคล้ายคลึงกัน คือชอบค้นหาสิ่งใหม่ และเข้าถึงศิลปะด้วยจิตวิญญาณ อีกทั้งยังร่วมมือกันทำวารสารชื่อ Blue Reiter Almonach ของกลุ่มศิลปินม้าสีน้ำเงิน ซึ่งเป็นตัวชี้วัดให้เห็นว่าพวกเขาสนใจกิจกรรมทางวัฒนธรรมอย่างกว้างขวางเพียงใด ทั้งดนตรี การแสดงบนเวที วรรณกรรม รวมทั้งการประกอบตามสมัยนิยม แรงกระตุ้นที่อยู่เบื้องหลังกิจกรรมเหล่านี้ก็คือเสริมแนวความคิดทางศิลปะที่มีวัฒนธรรมเป็นจุดศูนย์กลางนำไปสู่ความเป็นสุภาพที่ดีในคริสตศักราชที่ 1913 การเมืองยุโรปเริ่มตึงเครียดยิ่งขึ้น ความศรัทธาในธรรมชาติของฟรันซ์ มาร์ค ที่เชื่อว่าธรรมชาติสามารถคืนชีวิตให้กับมวลมนุษยชาติได้เริ่มล้มเหลว ผลงานอีกชิ้นหนึ่งชื่อชะตากรรมของสรรพสัตว์ ได้เผยให้เห็นการยอมรับความจริงของเขา ที่แสดงถึงการทำลาย หรือภาพพายุร้ายที่สร้างความเสียหายให้ต่อธรรมชาติ และสรรพสัตว์ ฟรันซ์ มาร์คได้เข้าร่วมรบกับกองทัพเยอรมันบริเวณชายแดนฝรั่งเศสในสงครามโลกครั้งที่ 1 และเสียชีวิตลงในสงคราม ทั้งไว้แต่ผลงานที่ทรงคุณค่าทางการสร้างสรรค์ที่แสดงลักษณะเฉพาะ 3 ประการคือ 1)เนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ในธรรมชาติ 2)แปลงรูปสำแดงอารมณ์ด้วยการบิดเบือนรูปทรงโดยใช้สีที่รุนแรงสดใสไม่เลียนแบบธรรมชาติ ร่วมกับการตัดทอนรูปทรงให้เป็นรูปทรงเรขาคณิต 3)แปลงรูปเป็นโครงสร้างด้วยการจัดภาพให้ทัศนธาตุแผ่กระจายกลืนเข้าหากันอย่างไร้รอยต่อ (นอร์แบร์ท โวลท์, 2552, น.68-70)

แนวคิดเกี่ยวกับจิตและการดำรงชีวิต

แนวคิดเกี่ยวกับจิตมนุษย์

จิตมนุษย์หมายถึง จิตในระดับจิตสำนึก ซึ่งในงานจิตกรรมใช้ดวงตาเป็นสัญลักษณ์แทนจิตมนุษย์ ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของเหล่าศิลปินเป็นอย่างมาก โดยเขาเชื่อว่าจิตมนุษย์แบ่งออกเป็น 3 ระดับคือ จิตสำนึก (Conscious) เป็นระดับที่ผู้แสดงพฤติกรรมทราบ และรู้ตัวว่ากำลังทำอะไรอยู่ รู้จักตนเองว่าเป็นใคร ต้องการอะไร อยู่ที่ไหน การแสดงอะไรออกไปตามเหตุและผล เปรียบได้กับส่วนก่อนน้ำแข็งที่โผล่พ้นผิวน้ำ จิตก่อนสำนึก (Pre-conscious) หรือจิตใต้สำนึก คือการกระทำที่ไม่รู้ตัว เช่น กระดิกเท้า ผิวกาย ยิ้มคนเดียว ฯลฯ เป็นประสบการณ์ที่เก็บไว้ในความทรงจำซึ่งเปรียบได้กับก้อนน้ำแข็งที่อยู่ใต้น้ำ เป็นระดับที่ดึงขึ้นมาให้อยู่ในระดับจิตสำนึกได้ง่าย และจิตไร้สำนึก (Unconscious) เป็นส่วนที่ไม่รู้ตัว หรืออาจถูกเก็บกดไว้ และอาจแสดงออกมาในรูปของความฝัน ละเมอ หรืออาจจะแสดงพฤติกรรมออกมาเมื่อมีโอกาสที่เหมาะสม ซึ่งเปรียบได้กับก้อนน้ำแข็งที่อยู่ใต้น้ำ เมื่อถูกพายุพัดกระหน่ำ พร้อมทั้งจะโผล่ส่วนที่อยู่ใต้น้ำออกมาให้เห็น เป็นส่วนที่อยู่ลึกภายในจิตใจดึงขึ้นมาให้อยู่ในระดับจิตสำนึกได้ยาก มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และบุคลิกภาพมนุษย์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ ได้กล่าวถึงโครงสร้างของจิตไว้ว่า จิตมีโครงสร้างขององค์ประกอบไว้ 3 ส่วน คือ อิด (Id) หมายถึง ตัณหา หรือเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เป็นสิ่งที่ขังไม่ได้ขัดเกลา ซึ่งทำให้มนุษย์ทำได้ทุกอย่าง เพื่อความพึงพอใจโดยไม่คำนึงถึงสิ่งใด เปรียบได้กับสันดานดิบของมนุษย์ ซึ่งแบ่งออกเป็นสัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (Life Instinct) เป็นความต้องการอาหาร ความต้องการทางเพศ ความต้องการหลีกเลี่ยงอันตราย และสัญชาตญาณแห่งการตาย (Death Instinct) เช่น ความต้องการก้าวร้าว หรือการทำอันตรายต่อตนเอง และผู้อื่น อีโก้ (Ego) หมายถึง ส่วนที่ควบคุมพฤติกรรมที่เกิดจากความต้องการของอิด (Id) โดยอาศัยกฎเกณฑ์ทางสังคม และหลักแห่งความเจริญมาช่วยในการตัดสินใจไม่ไร้แสดงความต้องการของตนเองเพียงอย่างเดียวแต่ต้องคิดและแสดงออกอย่างมีเหตุผล และซูเปอร์อีโก้ (Superego) หมายถึง มโนธรรม หรือ จิตส่วนที่ได้รับการพัฒนาจากประสบการณ์ การอบรมสั่งสอน หรือกระบวนการทางสังคมประภิด โดยอาศัยหลักของ ศีลธรรม จรรยา ขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยมต่างๆ ในสังคมนั้น ซูเปอร์อีโก้ จะเป็นตัวบังคับควบคุมความคิด ให้แสดงออกในลักษณะที่เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

โครงสร้างจิตนี้จะมีความสัมพันธ์กัน ถ้าทำงานสัมพันธ์กันดีการแสดงออกหรือบุคลิกภาพก็เหมาะสมกับตน แต่ถ้าโครงสร้างทั้ง 3 ระบบทำหน้าที่ขัดแย้งกัน บุคคลก็จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ (Dr Joseph Murphy, 2011, Online.)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า จิตมนุษย์ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ จิตสำนึก จิตก่อนสำนึก จิตไร้สำนึก และมีโครงสร้างจิตประกอบไว้ 3 ส่วน คือ อิด อีโก็ ซุปเปอร์อีโก็ โครงสร้างจิตนี้มีความสัมพันธ์กัน ส่งผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของมนุษย์ และมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของศิลปินด้วยเช่นกัน

แนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิต การคนเราจะมีความสุขได้นั้นต้องเป็นคนที่มีความสุขทั้งด้านร่างกายและจิตใจ เป็นคนที่สามารถปรับตัวได้อย่างดีในการดำรงชีวิต ความสุขเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ เป็นการมองชีวิตมองตนเองและมองผู้อื่น ดังนั้นความสุขจึงเกิดได้กับทุกคนและทุกชั้น การที่จะดำรงชีวิตอย่างมีความสุขได้นั้นต้องปฏิบัติตนให้ไว้ดังนี้

1. พยายามรักษาสุขภาพทางกายให้แข็งแรงอยู่เสมอ
2. รู้จักตนเองอย่างแท้จริง
3. จงเป็นผู้มีความหวัง
4. ต้องกล้าเผชิญกับความกลัวและความกังวลใจต่างๆ
5. ไม่ควรเก็บอารมณ์ที่ตึงเครียด
6. จงเป็นผู้มีอารมณ์ขัน
7. การยอมรับข้อบกพร่องและข้อผิดพลาดของตนเอง
8. ต้องรู้จักพอใจในสิ่งที่ตนทำอยู่
9. มีความต้องการพอเหมาะและพอควรและมีความยืดหยุ่นได้
10. อย่าพะวงเกี่ยวกับตนเองมากเกินไปหรืออย่าคิดถึงแต่ตัวเองตลอดเวลา
11. การยอมรับสภาพของตัวเองโดยไม่เปรียบเทียบกับคนอื่น
12. การยึดคิดว่า จะเป็นผู้ให้มากกว่าผู้รับ
13. การหาเพื่อนสนิทสักคนหนึ่งที่สามารถระบายความทุกข์และปรึกษาหารือได้
14. จงปล่อยให้เหตุการณ์บางอย่างผ่านไปตามแนวทางของมัน
15. จงตระหนักว่าเวลาเป็นยารักษาความเจ็บปวด เมื่อพลาดหวังจงอดทน
16. อย่าปล่อยให้เวลาว่าง การปล่อยให้เวลาว่างจะทำให้คิดฟุ้งซ่าน

ที่กล่าวมาทั้งหมดเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนอย่างกว้างๆ การที่คนเราจะดำรงชีวิตอยู่ให้มีความสุขได้เพียงใดขึ้นอยู่กับบุคคลว่า จะนำแนวทางการปฏิบัติตนไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับตนเองแค่ไหน เพียงใด และจริงจังหรือไม่เป็นสิ่งสำคัญ (จิตวิทยาในการดำรงชีวิต, 2555, ออนไลน์)

จากแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิต มีความสอดคล้องกับธรรมะเชิงลึก และ ธรรมะประยุกต์ของท่าน ว.วชิรเมธี ที่ได้กล่าวถึงความหมายของคำว่า ธรรมะเชิงลึก หมายถึงธรรมะที่เกิดจากการปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐานเพื่อดับทุกข์โดยตรง ซึ่งเป็นธรรมะที่จะทำให้คนอยู่อย่างไม่มีทุกข์

และไม่เวียนว่ายตายเกิดอีก ส่วนคำว่า ธรรมะประยุกต์ หมายถึงธรรมะเชิงจิตวิทยาที่เอามาใช้กับคนส่วนใหญ่ที่อยู่ในสังคมให้คนอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข (ว.วชิรเมธี, 2552, น.68) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตทั้ง 16 ข้อ

ท่าน มิตชฺฐโอะ กเวสโก ได้กล่าวถึงการคิดเป็นเหตุให้เกิดทุกข์ และได้ให้ความหมายของความคิด หมายถึง การคิดไปตามต้นเหตุต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกามตัณหาภวตัณหา และวิภวตัณหาคิดด้วยความขี้เกียจ ขี้ฟุ้งซ่าน ขี้น้อยใจ ขี้อิจฉา ขี้กลัวสารพัดขี้ ซึ่งส่วนแต่เป็นความคิดที่เป็นกิเลสตัณหา อุปาทานเหล่านี้เป็นเหตุให้เกิดทุกข์จากภายใน เป็นอุจจาระทางจิตใจแล้วเราควรทำอย่างไร ก้อย่ายินดียินร้าย คิดดีคิดถูก ตั้งเจตนาถูกต้องทำใจให้เป็นศีลแล้วก็ปล่อยวางในความรู้สึกไม่สบายใจ ไม่สร้างมโนกรรมกายกรรม วจีกรรม น้อยใจ กลัว โกรธ อิจฉาริษยา จากนั้นก็ทำใจให้สงบ โดยการรักษามโนธรรม คิดดี พุคฺติ ทำดี แล้วจากนั้นทุกข์ก็จะค่อยๆ คลายไป (มิตชฺฐโอะ กเวสโก, 2552, น.68) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิต ข้อ 5 ข้อ 16

พระธรรมาจารย์ดิช นัท ฮันท์ กล่าวถึงข้อฝึกอบรมสติ 5 ประการว่า

ศีลข้อที่ 1 ตระหนักถึงความทุกข์จากการทำลายชีวิต โดยตั้งสัจย์ปฏิญาณที่จะบ่มเพาะความกรุณาจากการทำลายชีวิต และเรียนรู้วิธีที่จะปกป้องชีวิตผู้คนสรรพสัตว์พืชพรรณ และแร่ธาตุ

ศีลข้อที่ 2 ตระหนักถึงความทุกข์จากการหาประโยชน์ส่วนตัว ความอหิวาธธรรมทางสังคม การลักขโมยและการกดขี่โดยตั้งสัจย์ปฏิญาณว่าจะทำทานด้วยการแบ่งปันเวลา พลังและทรัพย์สินแก่ผู้ที่มีความจำเป็น

ศีลข้อที่ 3 ตระหนักถึงความทุกข์จากการประพฤติดิฉันในกาม โดยตั้งสัจย์ปฏิญาณว่า จะบ่มเพาะความรับผิดชอบ และการเรียนรู้วิธีที่จะปกป้องความมั่นคง และความซื่อสัตย์ของปัจเจกบุคคล คู่สมรส ครอบครัวและสังคม

ศีลข้อที่ 4 ตระหนักถึงความทุกข์จากการกล่าวถ้อยคำที่ขาดความยั้งคิด และระคายหูผู้อื่น โดยตั้งสัจย์ปฏิญาณว่า จะบ่มเพาะวาจาที่ไพเราะและตั้งใจฟังอย่างมีสติ เพื่อให้ผู้อื่นมีความสุข เมื่อบานตลอดจนช่วยแบ่งเบาทุกข์ของพวกเขา

ศีลข้อที่ 5 ตระหนักถึงความทุกข์จากการบริโภคที่ขาดสติ โดยตั้งสัจย์ปฏิญาณว่า จะบ่มเพาะสุขภาพที่ดีทั้งกายและใจ เพื่อตัวเอง ครอบครัวและสังคมด้วยการกิน ดื่ม บริโภคอย่างสติพร้อมทั้งจะรับเอาแต่สิ่งที่จะช่วยถนอมความสงบสุข ความเมื่อบานให้แก่ร่างกายและวิญญาณของตัวเอง ครอบครัว และสังคม (ดิช นัท ฮันท์, 2552, น.68) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตทั้ง 16 ข้อ

จากข้อมูลดังกล่าวมาผู้วิจัยสรุปได้ว่าแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตในสังคมให้มีความสุขได้นั้น ต้องยึดแนวคิดการดำรงชีวิตให้มีความสุขมาปรับใช้ให้เหมาะสมแก่ตนด้วยการวิปัสสนากรรมฐาน

ตามแนวทางท่านว.วชิรเมธี การคิดเป็นเหตุให้เกิดทุกข์ เกิดกิเลส เกิดตัณหาและอุปาทานสิ่งเหล่านี้ เป็นเหตุให้เกิดทุกข์ภายใน วิธีแก้คือ การคิดดีพูดดีทำดีแล้วทุกข์จะค่อยๆ หดไปตามแนวทางของ พระมิตฺชฺโช โควสโก และมนุษย์เราต้องมีสติ 5 ประการ ตามศีล 5 ข้อ ตามแนวทางของพระธรรมจารย์ดิช นัท ฮันท์ มหานิกายแบบเซน

สัญลักษณ์เกี่ยวกับจิตในผลงานศิลปะ

สัญลักษณ์เกี่ยวกับจิตมนุษย์ในผลงานศิลปะ ด้านพุทธศาสนาตามคำสอนของท่านพุทธชาตุ ได้ใช้ดวงตา ซึ่งเป็นปริศนาธรรมหรือกุศลบายที่เป็นแง่คิด เพื่อนำมาเป็นสื่อการสอนหลักธรรม ให้แก่ผู้ที่สนใจธรรมะได้เข้าใจถึงจิตมนุษย์ได้มากขึ้น หรือสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับจิตใจ(สมาธิ)ในทางปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐานได้กำหนดให้จินตนาการถึงลูกแก้วใสๆ ที่มีลักษณะกลมๆ แต่ในที่นี้ ผู้วิจัยขอนำเสนอให้เข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ตามแนวคิดของนักวิชาการดังต่อไปนี้

1. ความหมายของสัญลักษณ์

อาริ สุทธิพันธ์ (2535) ได้กล่าวถึงความหมายของสัญลักษณ์ไว้ว่า สัญลักษณ์หมายถึง เครื่องหมายแสดงให้เห็นเกี่ยวกับสิ่งหนึ่ง ตามความเข้าใจกันในสังคมใดสังคมหนึ่ง โดยเฉพาะ ศิลปินเป็นผู้สร้างสรรค์เหตุและผลโดยรวบรวมสัญลักษณ์พิเศษจากธรรมชาติ ประกอบเป็นรูปทรงใหม่ทำให้คนในสังคมเดียวกันรู้เข้าใจรูปทรงเป็นสัญลักษณ์นั้นเช่นคนธรรมดาไม่มีปีก เมื่อเราเห็นคนมีปีกเรารู้ได้ทันทีว่าเป็นเทวดา เทพธิดาหรือกามเทพ ดังนั้นปีกกลายเป็นสัญลักษณ์ของความเร็ว ในการบินเป็นต้น ชนเผ่านาวาโฮ (Navaho) เชื่อเป็นแบบอย่างศิลปะเป็นสัญลักษณ์ของความ สุขสามารถบำบัดโรคภัยไข้เจ็บได้ สมัยสงครามอินโดจีน ฝ่ายอินเดีย ฝ่ายประเจียดมีบทบาททางการทหาร ที่ไปรบเป็นอันมาก เพราะเชื่อว่าสามารถคุ้มครองชีวิตให้ตนรอดพ้นภัยอันตรายได้ แบบอย่างและวิธีการนำเอาศิลปะไปใช้ในรูปของสัญลักษณ์ต่างๆนี้สอดคล้องกับตำนานที่ว่า ศิลปะคือสื่อติดต่อระหว่างกันนี้เป็นอย่างมาก ซึ่งในปัจจุบันตำนานนี้ก็ยังไม่ล้าสมัยนัก เพราะสามารถสร้างความเข้าใจกันได้ ในรูปของสัญลักษณ์เฉพาะกลุ่มชน แต่เป็นสัญลักษณ์ที่เกิดจากความรู้สึกตามลักษณะที่เห็นตัวอย่างเช่น สัญลักษณ์ของหญิงและชายตามรูปข้างล่างนี้



รูปที่ 1 ก

ภาพที่ 2 สัญลักษณ์ของสตรี



รูปที่ 1 ข

ภาพที่ 3 สัญลักษณ์ของสุภาพบุรุษ

ในรูป ก เป็นสัญลักษณ์ของสตรีซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในสมัยกรีกโบราณนั้นสตรีนิยมเอาทองแดงแผ่นมาขัดมันให้เป็นกระจกเงาตอนล่างทำเป็นค้ำสำหรับถือ ก่อนที่สุภาพสตรีจะรู้จักกระจกเงาดังนั้นสัญลักษณ์นี้ในทางวิทยาศาสตร์ จึงยังมีความหมายถึงทองแดง สำหรับในวงการทั่วไปยังคงหมายถึงสุภาพสตรีอยู่ ส่วนรูป ข. นั้นแสดงถึงความเคลื่อนไหว เป็นสัญลักษณ์ของสุภาพบุรุษ



รูปที่ 2 ก

ภาพที่ 4 สัญลักษณ์ของสตรี



รูปที่ 2 ข

ภาพที่ 5 สัญลักษณ์ของสุภาพบุรุษ

รูปที่ 2 ก และ ข เป็นสัญลักษณ์ของผู้หญิงและผู้ชายตามลำดับ สัญลักษณ์นี้ได้มาจากลักษณะเด่นของเพศหญิงและชายตามความเป็นจริงในธรรมชาติกล่าวคือ เพศหญิงมักจะมีส่วนบนเล็กกว่าส่วนล่างและตรงกันข้ามกับเพศชายซึ่งส่วนกลางเล็กกว่าส่วนบนดังคำกล่าวที่ว่า ชายออกสาม สอก หรืออีกนัยหนึ่ง ผลงานทัศนศิลป์คือการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านทางสัญลักษณ์ต่างๆ การถ่ายทอดหรือแสดงความรู้สึกของมนุษย์ ถ้าไม่มีสิ่งเร้าบนตาใจความรู้สึกนั้นๆ ก็ปรากฏเป็นรูปทรงไม่ได้ อารมณ์และความรู้สึกที่แสดงออกนี้ถูกควบคุมด้วยสติของศิลปิน ซึ่งอาจเทียบอารมณ์ของศิลปินนั้นเหมือนเมล็ดพืชส่วนผลงานทัศนศิลป์เป็นดอกไม้บาน ดังนั้นการถ่ายทอดความรู้สึกเป็นผลงานทางทัศนศิลป์ตามนิยามนี้

พีระพงษ์ กุลทิวศาน (2549) ได้กล่าวถึงสัญลักษณ์ในงานทัศนศิลป์ในทำนองเดียวกันนี้ว่า สัญลักษณ์ในศิลปะคือส่วนประกอบต่างๆ ที่ปรากฏในตัวผลงานศิลปะ เช่น รัศมีทรงกลม ลูกแกะ และอื่นๆ ที่ศิลปินใช้เป็นสัญลักษณ์ในการวาดภาพ แสดงถึงความศักดิ์สิทธิ์และความรัก ซึ่งศิลปะแต่ละแบบเป็นสัญลักษณ์ของความรู้สึกมนุษย์ด้วยตัวของมันเองอยู่แล้ว เช่น ในดนตรีและทัศนศิลป์ กล่าวคือ ดนตรี เป็นสัญลักษณ์ของความรู้สึกสะท้อนอารมณ์ รูปภาพเป็นสัญลักษณ์ของทัศนียภาพต่างๆ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปสัญลักษณ์สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง หรือวัตถุ อักษร รูปร่าง หรือสีสันทัน ซึ่งใช้ในการสื่อความหมาย หรือแนวความคิดให้มนุษย์เข้าใจไปในทางเดียวกัน อาจเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ในทางปรัชญามักมีคำนิยามว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในธรรมชาติหรือแม้แต่ในจักรวาลก็สามารถแทนด้วยสัญลักษณ์ได้ทั้งสิ้น นอกจากนั้นสัญลักษณ์ยังช่วยสื่อสาร หรืออาจเป็นรูปภาพ การเขียนอักษร การออกเสียง หรือการทำท่าทาง ซึ่งให้ช่วยส่งสารและผู้รับสารเข้าใจตรงกันแม้แต่จะพูดกันคนละภาษา แต่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทั้งสองฝ่ายว่า ผู้ส่งสารมีความสามารถ

ใช้สัญลักษณ์ให้สื่อความหมายมากน้อยเพียงใด และผู้รับสารมีความเข้าใจในสัญลักษณ์มากน้อยเพียงใด ดังนั้นภาษามือจึงจัดว่าเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งเช่นกัน

2. สัญลักษณ์ในงานศิลปะ

งานจิตรกรรมทั้งในอดีตและปัจจุบัน ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต่างก็หาสัญลักษณ์ทั้งที่มีชีวิตและสิ่งประดิษฐ์ มาจินตนาการเพื่อสื่อความหมาย ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก รวมถึงสะท้อนแรงบันดาลใจของศิลปินเอง ดังตัวอย่างที่ขกให้เห็นดังนี้

แจ็กสัน พอลล็อก ได้รับแรงบันดาลใจและถ่ายทอดจิตใต้สำนึกจากชาวอินแดงซึ่งเขาได้เขียนภาพที่ชื่อว่า ภาพหญิงสาวจากดวงจันทร์ดวงกลม เพื่อสื่อให้เห็นสัญลักษณ์ด้วยการวาดเครื่องประดับด้านบนของภาพ ที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของชนพื้นเมืองอเมริกัน ที่มีความเป็นสากล สามัญชนทั่วไปสามารถสัมผัสได้จากผลงาน และเข้าใจถึงวัฒนธรรมของชนพื้นเมืองอเมริกันดั้งเดิมทางตะวันตกได้โดยแจ็กสัน พอลล็อก ผู้เป็นศิลปินได้ใช้พระจันทร์เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นหญิงซึ่งมีอยู่ในตัวของมนุษย์ทั้งสองเพศ พระจันทร์เป็นตัวแทนของจิตใต้สำนึก สัญชาติญาณ อารมณ์และความรู้สึกในใจ สัญลักษณ์เหล่านั้นสะท้อนถึงบริบทในสังคม



ภาพที่ 6 หญิงสาวจากดวงจันทร์ดวงกลม ศิลปิน แจ็กสัน พอลล็อก
ขนาด 109.5×104 ซม. เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ (นอร์แบร์ท วอล์, 2552, น.27)

ฟรันซ์ มาร์ค ใช้สัตว์คือม้ามาเป็นสัญลักษณ์ในการสะท้อนจิตใจของสัตว์ ในภาพวาดที่ชื่อว่ากลุ่มม้เล็กสีเหลือง มาร์ค พยายามยึดเอาจิตวิญญาณอันบริสุทธิ์ของสัตว์ ด้วยวิธีการใส่รูปทรงอย่างมีแบบแผน เพื่อให้ความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับดินแดนอันศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่มาร์คได้ใช้จินตนาการนำความคิดดินแดนในฝัน มาผสมผสานด้วยบรรยายภาพสัตว์ในแบบธรรมชาตินิยม รูปแบบการจัดกลุ่มวัตถุสามชิ้น อาจยึดวิธีที่นิยมกันในประวัติศาสตร์ มาร์คได้จัดกลุ่มของม้าที่ทรงพลังทั้งสามตัวซึ่งเคลื่อนไหวอย่างอิสระในจักรวาลและอาณาเขตอันทรงพลังของพวกมันความสง่างามของร่าง

ทรงกลมของพวกมันก็มีปฏิริยาต่อกันอย่างซับซ้อน ทุกพื้นที่ของสีเป็นสัญลักษณ์ซึ่งมีความหมายซ่อนอยู่ เช่น สีน้ำเงินเป็นตัวแทนขององค์ประกอบของเพศชาย ความรุนแรงและความรอบรู้ ตรงกันข้ามของสีเหลืองที่เป็นตัวแทนของเพศหญิงที่มีความอ่อนโยนร่าเริง และอารมณ์ความรู้สึก ส่วนสีแดงเป็นเรื่องราวการรวมตัวกันของความโหดร้ายและความหนาแน่นซึ่งกำลังต่อสู้กับอีกสองสีเพื่อเอาชนะ เป็นต้น



ภาพที่ 7 กลุ่มม้าตัวเล็กสีเหลือง ศิลปินฟรันซ์ มาร์ค

ขนาด 66 × 104 ซม. เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ (นอร์แบร์ท วัลด์, 2552, น.68)

ฟรันซ์ มาร์ค ได้วาดภาพที่ชื่อทีโรล เพื่อตีความประเพณีปฏิบัติในแถบเทือกเขาแอลป์ โดยใช้ภูเขาเป็นฉากที่สูงส่ง แสดงให้เห็นความด้อยค่าของมนุษย์เมื่ออยู่ต่อหน้าธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ มาร์คจัดส่วนประกอบทุกส่วนเป็นรูปทรงเหลี่ยมแนวทแยงมุม รูปทรงสุกสว่างแทรกด้วยดิน ไม้สีดำ เพื่อสื่อให้เห็นศาสนาของชาวฮิวที่ว่าด้วยเรื่องข้าว ทางขวามือด้านบนมีดวงพระอาทิตย์สีแดงส่องแสงอยู่เบื้องหลังยอดเขา และในขณะเดียวกันก็มีพระอาทิตย์สีดำอีกดวง เป็นสัญลักษณ์แทนบันทึกเรื่องราวศาสนาของชาวฮิวอยู่บริเวณตรงกลางระหว่างกลางภูเขา เขาวาดรูปผู้หญิงยืนบนพระจันทร์เสี้ยวเพื่ออัญเชิญพระอาทิตย์เอาไว้ ผู้หญิงบนพระจันทร์เสี้ยวเป็นสัญลักษณ์แห่งคุณงามความดีและลักษณะทางศาสนา เครื่องแต่งกาย รูปทรงปิรามิดแผ่ขยายไปทั่วโรงนา เป็นสัญลักษณ์แทนเสื้อคลุม ที่คอยปกป้องอยู่ และมีมีด้าแสงตัดเป็นแนวตั้งฉากกับภูเขา



ภาพที่ 8 ทิโรล ศิลปินฟรันซ์ มาร์ค ขนาด 135.7 × 144 ซม.
เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ (นอร์แบร์ท วัลด์, 2552, น.71)

ผู้วิจัยพอสรุปได้ว่า สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับจิตในศิลปะหรือในผลงานจิตรกรรมที่ศิลปินนำมาใช้ เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมศิลปะได้เข้าใจความหมาย ซึ่งตัวศิลปินเองต้องการที่จะถ่ายทอดแรงบันดาลใจ โดยผ่านการสร้างสรรค์ผลงานสัญลักษณ์ที่ศิลปินที่นำมาใช้ ได้แก่ ดวงตาและลูกแก้วที่ใช้แทนจิต สมาธิ ในทางพุทธศาสนา เครื่องประดับที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของชนพื้นเมืองอเมริกัน พระจันทร์เป็นสัญลักษณ์ของความ เป็นหญิง เป็นตัวแทนของจิตใต้สำนึก สัญลักษณ์ของอารมณ์ และความรู้สึกในใจและบริบทในสังคม มามาเป็นสัญลักษณ์ในการสะท้อนจิตใจของสัตว์ สี่เป็นสัญลักษณ์สีน้ำเงินเป็นตัวแทนของเพศชาย ที่มีความรุนแรงและความรอบรู้ สีเหลืองเป็นตัวแทนของเพศหญิงที่มีความอ่อนโยน ร่าเริง และเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก ส่วนสีแดงเป็นเรื่องราวการรวมตัวกันของความโหดร้าย ดวงพระอาทิตย์สีดำอีกดวงเป็นสัญลักษณ์แทนบันทึกเรื่องราวศาสนาของชาวยิว ผู้หญิงบนพระจันทร์เสี้ยวเป็นสัญลักษณ์แห่งคุณงามความดีและลักษณะทางศาสนา เครื่องแต่งกายรูปทรงปิรามิดแผ่ขยายไปทั่ว โรงแนาเป็นสัญลักษณ์แทนเสื้อคลุมที่คอยปกป้องกันตนเอง

หลักการทางศิลปะ

1. การบิดเบือนรูปทรง

ปกติศิลปะที่แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก จะอาศัยรูปทรงที่บิดเบือนและดัดแปลงอย่างมาก เนื่องจากต้องทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกแตกต่างไปจากการรับรู้รูปทรงธรรมดาหรือรูปทรงที่ดูแล้วถูกต้องเหมือนจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับรูปคนที่ตัดทอน หรือดัดแปลงแล้วจะให้ความรู้สึกแปลกเร้าที่มากกว่ารูปตัดทอนอื่นๆ อย่างไรก็ตามรูปสิ่งของที่ตัดทอนไม่ว่าจะเป็นทรงในธรรมชาติหรือรูปทรงของสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ก็สามารถปลุกเร้าอารมณ์ได้เช่นกัน เนื่องจากมีความเครียดเกิดขึ้นระหว่างสิ่งที่เรารู้ว่าถูกต้องกับสิ่งที่เรารู้ว่าเป็นจริงกล่าวง่ายๆว่า รูปทรงที่ตัดทอนคือรูปที่เราเห็นแล้ว

เข้าใจว่าเป็นจริงทั้งๆ ที่ไม่ได้ว่าเหมือนจริง ปกติคำว่าตัดทอน (distortion) เราใช้กันในความหมายว่า การยืดหรือการดึง (stretching) การบิด (twisting) การทำให้ใหญ่ขึ้น (enlarging) หรือไม่ก็หมายถึงการ บิดเบือน (deform) รูปและขนาดของสิ่งต่างๆ ที่คุ้นเคย แต่คำนี้ยังมีความหมายมากกว่านี้ คือหมายถึง การทำให้เกิดสีและความระยิบระยับเกินจริง (exaggeration) การเพิ่มความสว่าง และความมืดรวมทั้ง การทำให้ผิวขรุขระ หรือระนาบผิวดูเกินจริง (over-stating) ตามปกติศิลปินจะเลือกใช้วิธีตัดทอนโดย ไม่ได้คิดคำนวณไว้ก่อนล่วงหน้าจะเป็นไป การตัดทอนจะเป็นไปโดยฉับพลันด้วยจิตใจสำนึก เพื่อ สร้างอารมณ์ความรู้สึกผ่านเรื่องราวของผลงาน ไม่ว่าจะ เป็นเพราะบุคลิกส่วนตัวหรือเป็นเพราะการ ฝึกฝนก็ตาม ศิลปินอาจจะขยายหรือบีบลักษณะกายภาพของสิ่งต่างๆ หรือไม่ก็อาจจะชอบแสดง เรื่องราวที่ดูแล้วรู้สึกขัดส่ายตา เพราะบิดเบือน แม้แต่ภาพถ่ายก็มีการตัดทอน (agitated) เมื่อถ่ายใน มุมแปลกๆ หรือแม้แต่ในผลงานภาพคนของ มิเกลันเจโล ก็แสดงท่าบิดลำตัว บิดไหล่ และสะโพก เกินความจริงอย่างน่าสนใจ (contraposto) รวมทั้งความรู้สึกน่าสะพรึงกลัวของผลงานภาพปูนเปียก เรื่องอาหารมื้อสุดท้ายในวิหารซิสตินก็แสดงออกด้วยแรงยึดดึงของกล้ามเนื้อ ผู้ชมรู้สึกกับแรงยึดดึง นั้นทั้งเชิงกายภาพและเชิงอารมณ์พร้อมๆ กัน นอกจากนี้ มิเกลันเจโล ยังมีการลดขนาดของศีรษะ ของภาพคนอีกด้วย ยกเว้นภาพผลงานชื่อ เดวิด ที่มีการเพิ่มขนาดศีรษะและมือ เพื่อให้ดูเป็นเด็ก หนุ่ม โกงแกงก็วาดภาพคนชาวเกาะตาฮีตีให้มีเท้าดูใหญ่ผิดปกติและตัดเส้นเพื่อให้ดูเป็นชาวบ้าน แม้แต่ ดูลูส โล แทร็ก ศิลปินสมัยใหม่ที่มีฝีมือชั้นครู ก็ตัดทอนท่าทางนักเดินบัลเล่ย์ได้อย่าง เฉลียวฉลาดและแม่นยำ แต่ก็ไม่ถึงกับเป็นภาพการ์ตูนล้อ ไซเส้น ได้อย่างถูกต้องเป็นจริง แต่ก็ยังคงมี ท่าทางเกินจริงถึงกระนั้นก็ไม่ถึงกับเป็นภาพฝันเพียง เพราะยังคงไว้ซึ่งท่าทางของนักเดินบัลเล่ย์ใน ภาพรวม

การตัดทอนมีวัตถุประสงค์หลายประการ อาจจะทำให้ดูเหมือนภาพการ์ตูนที่น่าสงสาร แบบผลงานของ ดูลูส โลแทร็ก หรือดูวิตกกังวลแบบภาพของมุงซ์และของโซติน (Soutine) ส่วนใน ผลงานของจีโอ โคมิตติ (Giacometti) จะดูโดดเดี่ยว และหมดหวังสำหรับ แวน โก๊ะ ก็เช่นกันมีการ ตัดทอนโดยใช้สีและเนื้อสีสดจากจิต ไร้สำนึก การสร้างบรรยากาศของสถานที่เพื่อให้ดูอึมครึม ลึกลับ นอกจากนี้ในผลงานตัดทอนของฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) จิตรกรชาวอังกฤษ ทำให้ภาพดูน่ากลัว และต้องการแสดงให้เห็นว่าในความเป็นจริงของมนุษย์ ก็มีความคิดที่ โหดร้ายแฝงอยู่ บางครั้งการตัดทอนก็ให้ความรู้สึกเป็นสุขได้ เช่นในภาพเปลือยผลงานของ โมดิล ยานี (Modigliani) แสดงความบริสุทธิ์ของเส้นและความเรียบง่ายของรูปทรง แม้แต่ภาพการ์ตูนล้อ ก็ต้องอาศัยการบิดเบือนเช่นกัน แต่มีวัตถุประสงค์ต่างออกไปจากการทำงานศิลปะ การ์ตูนล้อมี เจตนาเยาะเย้ยถากถางผู้อื่น ที่มีหน้าคล้ายกับต้นแบบ เป้าหมายที่จะล้อเพื่อให้ดูน่าเกลียดจนเกิน ความจริง ส่วนใหญ่จะเป็นรูปนักการเมืองที่ชอบโววยวยขี้คุย และทำให้ท่าทางเคลื่อนไหวดูเกิน

จริง (gross exaggeration) เราคงเคยเห็นรูปคนที่คล่องแคล่วส่งเสียงดังอยู่ใกล้กับรูปคนที่ง่วงเหงา และรูปนักพูดที่ปากกว้างเกินจริง ที่กล่าวมานี้คือตัวอย่างภาพการ์ตูนล้อตลกทั้งสิ้น

การบิดเบือน เป็นเครื่องมือหนึ่งที่จำเป็นที่สุดในบรรดาเครื่องมือศิลปะทั้งหลายมีบทบาทมากมาย ทั้งเยาะเย้ย ถากถางในงานศิลปะ และอุปโลกประหลาด น่ากลัว ในงานหนังสือการ์ตูน ศิลปินคลาสสิกก็นำการบิดเบือนมาใช้เพื่อสร้างความรู้สึกงดงาม และความบริสุทธิ์ของรูปทรง เช่น ในงานของ บอตติเชลลี (Botticelli) และ โบลียานี

ศิลปินหลายคนบิดเบือนรูปทรงจากจิต ไร้สำนึกด้วยวิหิมอง และวิธีทำงานเฉพาะของตนเอง หรือไม่ก็ด้วยความรู้สึกรุนแรงที่มีต่อเรื่องราวที่ประสบ เปรียบเทียบได้กับขณะที่เรารู้สึกผิดหวังกับความรักจะรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ทำให้บุคคละกุกตะกัก ทั้งๆ ที่เป็นคนมีสมรรถนะทางการพูดที่ดี ซัดถ้อยซัดคำ ทำนองเดียวกับการวาดภาพของลัทธิจินตนิยม (Romanticism) ก็ไม่ได้มีเป้าหมายที่ความเป็นจริง แต่มีเป้าหมายที่ความรู้สึก และอารมณ์คลั่งไคล้มากกว่า ถ้ามีลักษณะเฉพาะที่เป็นกลางสำหรับแสดงอารมณ์อยู่เพียงแบบเดียวก็คงหนีไม่พ้นการบิดเบือนศิลปินทำให้ผู้ชมระทึกใจ ด้วยการนำผู้ชมเข้าสู่สภาวะการมองเห็น ที่ต่างไปจากการรับรู้ปกติ การบิดเบือนเป็นเรื่องของอารมณ์มากกว่าเหตุผล ช่วยประสานตัวผลงานศิลปะกับผู้ชมให้เป็นหนึ่งเดียวกัน (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2554, อัดสำเนา)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่าการบิดเบือนในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะก็เพื่อทำให้เกิดความสนใจในผลงาน หรือการเปลี่ยนรูปที่เป็นจริงให้ต่างไปจากรูปเดิม เพื่อตอบสนองอารมณ์ของศิลปินใส่เข้าไปนั่นเอง

2. ทฤษฎีสี

สี หมายถึง ลักษณะของแสงสว่าง ปรางูแก่ตาให้เห็นเป็นขาว ดำ แดง เป็นต้นและสีมีความจำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ให้มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป ซึ่งสีมีหลายประเภท และเหมาะกับการนำมาใช้งาน และความถนัดของศิลปินจะเป็นผู้เลือกใช้

2.1 ประเภทของสี

สีน้ำ เป็นสีโปร่งแสง ใช้กันมาตั้งแต่สมัยโบราณ นิยมระบายลงบนกระดาษ โดยใช้ น้ำเป็นส่วนผสมและทำละลายให้สีจางลง ไม่นิยมใช้สีขาวผสมเพื่อให้มีน้ำหนักอ่อนลง ไม่นิยมใช้สีดำผสมให้มีน้ำหนักเข้มขึ้น แต่จะใช้สีกลาง หรือสีตรงข้ามผสมแทน การระบายสีซ้ำกันบ่อยๆ ไม่ได้ เพราะทำให้สีเน่าได้

สีโปสเตอร์ มีส่วนผสมของกลีเซอรอลีน เป็นสีทึบแสง การใช้งานเหมือนกับสีน้ำ สามารถระบายสีให้เนื้อเรียบได้เพราะมีเนื้อสีข้น หากผสมสีขาวจะทำให้สีมีน้ำหนักอ่อนลง

สีชอล์ก เป็นสีฝุ่นผงละเอียดบริสุทธิ์ มีส่วนผสมของขี้ผึ้งหรือยางไม้ และนำมาอัดเป็นแท่งใช้ในการวาดภาพส่วนมากนิยมวาดภาพเหมือนสีชอล์กมีประวัติใช้วาดภาพมากกว่า 250 ปี

สีฝุ่น มีลักษณะเป็นผง การระบายสีฝุ่นต้องใช้น้ำนำมาเป็นส่วนผสม เป็นสีแรกเริ่มของมนุษย์ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ดิน หิน แร่ธาตุต่างๆ พืช สัตว์ เขียนทับกันได้ ในสมัยก่อนนิยมเขียนภาพตามฝาผนังขณะที่ปูนฉาบยังไม่แห้ง เมื่อสีจะซึมเข้าไปในเนื้อปูนทำให้ภาพไม่หลุดออกง่าย (สีปูนเปียก)

สีเทียน เป็นสีผงละเอียดผสมกับไขมันสัตว์แล้วนำมาอัดเป็นแท่งๆ มีลักษณะทึบแสงสามารถเขียนทับกันได้ แต่มักเกาะกันไม่ติดและสามารถขูดออกได้ เหมาะสมเด็กให้ใช้เป็นสีฝึกหัด

สีอะคริลิก เป็นสีที่มีส่วนผสมของสารพลาสติก โพลีเมอร์จำพวกอะคริลิกหรือไวนิล เป็นสีที่ผลิตขึ้นมาใหม่ล่าสุดเวลาใช้น้ำมาผสมกับน้ำใช้งานได้ดีเหมือนสีน้ำและสีน้ำมัน มีทั้งแบบโปร่งแสงและทึบแสง แต่จะแห้งเร็วกว่าสีน้ำมัน 1-6 ชั่วโมง เมื่อแห้งแล้วจะมีคุณสมบัติกันน้ำได้ และเป็นสีที่ติดแน่นทนทาน คงทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ สามารถเก็บไว้ได้นานๆ ยึดเกาะผิวหน้าวัตถุได้ดี เมื่อระบายสีแล้วใช้น้ำยาวานิชเคลือบผิวหน้าเพื่อป้องกันการขูดขีดเพื่อให้คงทนมากขึ้น

สีน้ำมัน ผลิตจากการผสมของสีฝุ่นกับน้ำมันซึ่งเป็นน้ำมันจากพืช เช่น น้ำมันลินสีดสีน้ำมันเป็นสีทึบแสง เวลาระบายมักใช้สีขาวเป็นส่วนผสมให้ได้น้ำหนักอ่อนแก่ และผสมด้วยน้ำมันลินสีด หรือน้ำมันสนก็ได้ แต่จะส่งผลต่อการแห้งช้าหรือเร็ว หรือสีเป็นหรือสีด้านแตกต่างกันออกไป งานวาดสีน้ำมันมักวาดลงบนผ้าใบ มีความคงทนและกันน้ำได้ การวาดสีน้ำมันมักใช้เวลานานเป็นเดือนเป็นปีก็ได้เพราะสีน้ำมันแห้งช้า แต่หากจะแก้ไขภาพวาดก็วาดทับลงไปได้เลย

2.2 ความสำคัญของสี

สี คือทัศนธาตุอย่างหนึ่งที่องค์ประกอบสำคัญของศิลปะและใช้สร้างงานศิลปะ โดยทำให้ผลงานมีความสวยงามช่วยสร้างบรรยากาศที่มีความสมจริงเด่นชัดน่าสนใจมากขึ้น ดังนั้นสีจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของอารมณ์และจิตใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ในชีวิตมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับสีกับสี โดยใช้สีให้เกิดประโยชน์ด้านต่างๆ เช่น ใช้จำแนกสิ่งของ ใช้ในการตกแต่งกาย ตกแต่งบ้าน ใช้ในการสื่อความหมายเป็นสัญลักษณ์หรือใช้บอกเรื่องราว และในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นต้น

2.3 ความรู้สึกของสีในเชิงจิตวิทยา

สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำทาย ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง อันตราย ความอุดมสมบูรณ์ สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตมีชีวา ความเปรี้ยว วิญญาณ ความกึกคะนอง การระวัง สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี สีเขียว ให้

ความรู้สึกสงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ
 ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น สิ้นน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขิม เอา
 การเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบ ถ่อมตน สีม่วง ให้
 ความรู้สึกมีเสน่ห์ ความสงบ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง มีพลังแฝงอยู่ น่าติดตาม เร็นลับ
 ซ่อนเร้น มีอำนาจ ความสูงศักดิ์ สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดภัย โโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส
 สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน สีขาว
 ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง
 ความจริง สุภาพ สุขุม ถ่อมตน สีดำ ให้ความรู้สึกมืด สกปรก ถักดัด ความสิ้นหวัง ชูดจบ
 ความตาย ความชั่ว ทารุณ โหดร้าย ความเศร้า หนักแน่น เข้มแข็ง อดทน มีพลัง สีชมพู ให้
 ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ อบอุ่น นุ่มสาว ความน่ารัก
 ความสดใส สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ
 ความเยียบ สุภาพ ถ่อมตน สีทอง ให้ความรู้สึกหรูหรา โอ้อำ มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความ
 เจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

2.4 การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์

สีแดง มีความอบอุ่น ร้อนแรง เปรียบคั่งดวงอาทิตย์ นอกจากนี้ยังแสดงถึงความมี
 ชีวิตชีวา ความรักความปรารถนา เช่น ดอกกุหลาบแดงในวันวาเลนไทน์ ในทางจราจรสีแดงเป็น
 เครื่องหมายห้าม ในธงชาติไทยหมายถึงชาติ สีเขียว แสดงถึงธรรมชาติสีเขียว ร่มเย็น มักสื่อ
 ความหมายกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม การเกิดใหม่ ฤดูดอกไม้ผลิ การงอกงาม
 ในเครื่องหมายจราจรหมายถึงความปลอดภัย สีเหลือง แสดงถึงความสดใส ความเบิกบาน ความ
 รุ่งเรือง ความมั่งคั่ง ในทางศาสนาแสดงถึงความเจิดจ้า ปัญญา พุทธศาสนา สิ้นน้ำเงิน แสดงถึง
 ความเป็นสุภาพบุรุษ มีความสุขุมหนักแน่น ในธงชาติไทยหมายถึงพระมหากษัตริย์ โดยทั่วไปสี
 น้ำเงินหมายถึงโลกสีน้ำเงิน สีม่วง แสดงถึงความมีอำนาจเป็นสีแห่งความผูกพัน สีฟ้า แสดงถึง
 ความสว่าง ความปลอดภัยเปรียบเสมือนท้องฟ้า เป็นอิสระเสรี เป็นสีขององค์การสหประชาชาติ
 สีทอง มักใช้แสดงถึงคุณค่า ราคา สิ่งของหายาก ความสำคัญ ความสูงส่งสูงศักดิ์ ความศรัทธา
 สูงสุดในพุทธศาสนา ในงานจิตรกรรมเป็นสีกายของพระพุทธเจ้า สีขาว แสดงถึงความสะอาด
 บริสุทธิ์ ความว่างเปล่าปราศจากกิเลสตัณหา เป็นอาภรณ์ของผู้ทรงศีล บางกรณีอาจหมายถึงการ
 ยอมแพ้ สีดำ แสดงถึง ความลึกลับ สิ้นหวัง ความตาย ความชั่วร้าย สีชมพู แสดงถึงความรักของ
 นุ่มสาว ความอบอุ่น อ่อนโยนอ่อนหวาน นุ่มนวล ความน่ารัก ปลอดภัยประโลม เอาใจใส่ เอื้อ
 ออาทร

2.5 หลักการใช้สี

การสร้างสรรผลงานจิตรกรรมควรคำนึงถึงหลักการใช้สี เพื่อให้ผลงานที่สร้างออกมามีความสวยงามแก่ผู้พบเห็น ดังนั้นศิลปินควรมีความเข้าใจในเรื่องของวรรณะสีในวงจรสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างกันมี 2 ประเภท คือสีร้อนให้ความรู้สีร้อนหรืออุ่น มี 6 สี ได้แก่ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง สีเย็นให้ความรู้สีเย็นตา มี 6 สี ได้แก่ สีม่วง สีน้ำเงินม่วง สีน้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน สีเขียวเหลือง สีเขียว

2.6 สีคู่ตรงข้าม

สีคู่ตรงข้ามหมายถึง สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสีธรรมชาติบางที่เรียกว่า สีตัดกันอย่างแท้จริง เมื่อนำสีตรงข้ามแต่ละกลุ่มผสมกันเมื่อใดจะได้สีออกมาเป็นสีกลาง สีคู่ตรงข้าม ได้แก่ สีแดงคู่กับ สีเขียว สีส้มแดงคู่กับสีเขียวน้ำเงิน สีส้มคู่กับสีน้ำเงิน สีส้มเหลืองคู่กับสีม่วงน้ำเงิน สีเหลืองคู่กับสีม่วง สีเขียวเหลืองคู่กับสีม่วงแดง หลักการนำสีคู่ตรงข้ามไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นทักษะการใช้สีให้ประสานกลมกลืนกัน ในการนำสีคู่ตรงข้ามมาใช้มีหลักสำคัญดังนี้ใช้สีคู่ตรงข้ามกับสีรวม ในการวาดภาพนั้นไม่ควรนำไปใช้มากกว่า 10 เปอร์เซ็นต์ของเนื้อที่ที่จะวาดไม่ควรใช้สีคู่ตรงข้ามในอัตราส่วนเท่ากันในภาพเด็ดขาด ถ้าจำเป็นควรใช้เส้นของสีหนึ่งหรือสีเข้มกว่ามาเป็นเส้นคั่นกลางไว้ เช่น สีดำ สีน้ำตาล สีขาว จะช่วยลดความตัดกันอย่างรุนแรงลงได้ ควรใช้สีใดสีหนึ่งประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์และใช้สีคู่ตรงข้าม 20 เปอร์เซ็นต์ ถ้าจำเป็นต้องใช้สีตัดกันในจำนวนเท่ากัน ควรทำให้สีคู่ตรงข้ามทั้ง 2 สี ลดความสดใส โดยการผสมสีตรงข้ามลงไปทีละน้อยๆ (จิรพันธ์ สมประสงค์, 2551, น.70)

3. กลวิธีทางศิลปะ

กลวิธีในการสร้างผลงานจิตรกรรม เป็นการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ในการถ่ายทอดความรู้สึกเพื่อแสดงรูปแบบ และเนื้อหาเรื่องราวในความรู้สึกนึกคิดของศิลปินให้ปรากฏเป็นผลงานจิตรกรรมตามความสามารถและทักษะของผู้สร้างงานในการใช้เครื่องมือที่เป็นวัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการทำงานที่ถูกต้องเหมาะสมตามลักษณะของงาน ในการสร้างงานจิตรกรรมของศิลปินแต่ละคนย่อมมีกลวิธีที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับแนวคิด ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดและการแสดงออก ตลอดจนความแตกต่างของวัสดุที่มีความหลากหลาย

อารี สุทธิพันธ์ (2534) ได้ให้ความหมายถึงกลวิธีว่า หมายถึงลักษณะการใช้สื่อวัสดุที่เลือกเป็นสื่อในการแสดงออก เช่น เมื่อเลือกใช้ดินสอสำหรับวาดเขียน เทคนิคลากดินสอให้ตั้งฉากกับกระดาษ ได้เส้นอย่างหนึ่ง ลากเส้นให้เฉียงทำมุมต่างๆ ก็ได้เส้นอีกอย่างหนึ่ง เทคนิคต่างๆเมื่อประสานกันตามลำดับเรียกว่ากระบวนการ ผู้สร้างรู้ดีว่าจะใช้เทคนิคอะไรก่อนหลังและสลับกันจะได้อะไรเหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร

สุชาติ เกาทอง (2539) ได้ให้ความหมายถึงกลวิธีว่า หมายถึง โครงสร้างของวัสดุ ฝีมือการใช้วัสดุ ความคงทนและความเหมาะสมกับเจตนาของการแสดงออก เป็นการรู้จักเลือกใช้วัสดุที่สอดคล้องไปกับแนวคิดในการถ่ายทอดของศิลปินแต่ละคน วัสดุคือตัวแปรอันสำคัญที่ศิลปินจะต้องเป็นผู้เลือกใช้ ถึงแม้จะเป็นวัสดุเดียวกัน แต่การถ่ายทอดทางรูปแบบให้ปรากฏขึ้นมาก็แตกต่างกันออกไป จุดมุ่งหมายหรือแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังจึงเป็นตัวกำหนดรูปลักษณ์

วิรุณ ตั้งเจริญ (2534) ได้ให้ความหมายถึงกลวิธีไว้ว่า กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานย่อมสะท้อนให้เห็นอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมของผู้สร้างสรรค์ กลวิธีในทางศิลปะก็คือกรรมวิธี สีลา หรือเทคนิคต่างๆ ที่ปรากฏให้เห็นได้บนผลงานศิลปะ เช่น รีวรอยพู่กัน ลักษณะพื้นผิวที่หยาบหรือละเอียด รูปทรงที่ประณีตความคมชัดหรือความพร่ามัวของรูปทรง การระบายสีทับซ้อน เป็นต้น

โกสลด พิณกุล (2544) ได้กล่าวไว้ในเรื่องนี้ว่า ความสำคัญของเทคนิคหรือวิธีการนั้นมีความสำคัญที่เป็นตัวบ่งชี้แนวทางการสร้างสรรค์งานว่า จะระบายสีให้ผลงานออกมาในลักษณะใด ซึ่งเป็นตัวบอกถึงบุคลิกของผู้สร้างงานด้านเทคนิค และวิสัยทัศน์ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้สอดคล้องกับเทคนิคได้อย่างเหมาะสม การเลือกใช้วัสดุและวิธีการใดจึงเป็นลักษณะเฉพาะตัว เป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่ศิลปินเลือกถ่ายทอดในผลงานศิลปะเพื่อสื่อถึงแนวคิด การสื่อความหมายของรูปแบบและเนื้อหาของภาพ นอกจากวัสดุแล้ว กลวิธีในการใช้ก็ได้ถูกพัฒนาคิดค้น เพื่อให้ได้แนวทางสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่ได้รับการทดลองฝึกฝนจนชำนาญ และนำไปสร้างสรรค์ผลงานจนลักษณะเฉพาะตัว

นิคอเล ระเบิดนฮาหมัด (2543) ได้กล่าวถึงกลวิธีในการเขียนสีน้ำมันมีหลักใหญ่ด้วยกัน 2 วิธี คือ

1. วิธีสีซ้อน วิธีการเขียนแบบนี้จะไม่มีภาพผิดพลาด ซึ่งแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนคือขั้นที่ 1 จิตรกรรมสีพื้น เป็นขั้นที่เริ่มตั้งแต่ร่างภาพ ลงสี แยกแสงเงา จนเสร็จสมบูรณ์แต่ภาพทั้งหมดเป็นสีเอกรงค์ ที่นิยมมากคือสีน้ำตาลโดยผสมน้ำมันให้เหลวและใส ขั้นตอนนี้เรียกว่า จิตรกรรมสีพื้น เพราะภาพมีเพียงสีพื้น คือสีน้ำตาลเพียงสีเดียว ขั้นที่ 2 ชั้นเคลือบใส ก็คือการแยกสีภาพโดยวิธีผสมสีกับน้ำมันให้เหลวและใสเช่นเดียวกัน เคลือบบริเวณภาพที่ต้องการแยกสีต่างๆ ในขั้นนี้สีที่ปรากฏเป็นลักษณะสีซ้อนและใส ทำให้ภาพเกิดความลึกและมีมิติ ขั้นที่ 3 ชั้นสีเคลือบทึบ ก็คือการระบายด้วยสีหนา ผสมน้ำมันน้อย ดังนั้นเนื้อสีจะทึบกว่าพื้นที่ระบายมีลักษณะสีชัดเจน สดใสและมีระยะใกล้ ขั้นที่ 4 ชั้นโปะสี ก็คือการป้ายด้วยสีหนาที่สุดเพื่อทิ้งรอยแปรงซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของศิลปินแต่ละคน เพื่อแสดงถึงความชำนาญเฉพาะตัว

2. วิธีสกด เป็นวิธีการเขียนภาพโดยการป้ายสีสกดลงบนผืนผ้าใบ หรือระนาบสีขาวโดยไม่มี การรองพื้น เทคนิคนี้จะได้สีสกดที่ต่ำกว่าแต่ก็เสี่ยงต่อการผิดพลาด ทั้งนี้เพราะเป็นการป้ายสีแบบไม่มี การเตรียมเป็นขั้นตอน

โกศุม สายใจ (2544) ได้ให้คำอธิบายกลวิธีการระบายสีส่วนใหญ่จะมีลักษณะร่วมกัน 4 ลักษณะ คือ

1. การระบายสีให้เรียบ เป็นการระบายสี เพื่อแสดงความประณีตเรียบร้อย มีขอบเขตที่ แน่นนอน ถ้าต้องการจะแสดงพื้นผิวก็จะใช้ลวดลายเข้ามาประกอบ การระบายสีให้เรียบแยกออก ได้อีก ได้แก่

1.1 การระบายเรียบแบบขอบคม เป็นการระบายสีที่ต้องการให้แบนเรียบ ให้สีแสดง รูปทรงของมันเอง มีการจัดจังหวะช่องไฟที่สัมพันธ์กัน

1.2 การระบายสีให้เรียบและตัดเส้น ในกรณีที่ชอบของรูปร่างรูปทรงไม่เรียบร้อย การตัดเส้นจะดูสวยงามเรียบร้อยขึ้นโดยทั่วไปแล้วจะระบายสีแบนเรียบแล้วตัดเส้นด้วยสีหนักสีอม หรือสีสกด

1.3 การระบายสีให้เรียบและมีน้ำหนักอ่อนแก่เป็นการระบายสีเรียบ แต่ในรูปร่าง รูปทรงจะมีการระบายให้สีมีน้ำหนักอ่อนแก่ เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว มีชีวิต มีชีวา ในพื้นที่นั้น

2. การระบายสีให้กลมกลืน ในการใช้สีส่วนใหญ่จะมีการใช้สีหลายสีหรือหลายน้ำหนัก และมักจะทำให้กลมกลืนกันได้โดยไม่มีขอบ เพื่อให้ความนุ่มนวลของภาพหรือให้กลืนไปกับส่วน พื้นหลัง ซึ่งส่วนใหญ่จะเกลี่ยสีในขณะที่สียังไม่แห้ง

3. การระบายสีแสดงพื้นผิวพื้นผิวที่แตกต่างกัน เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิด ความสวยงามในผลงานจิตรกรรม และเทคนิคการระบายสีที่ทำให้รู้สึกสนุกสนานไปตามลักษณะ ของอุปกรณ์ที่ใช้ระบาย เกิดเป็นพื้นผิวที่แปลกตา จัดเป็นกลุ่มได้ดังนี้

3.1 พื้นผิวที่เกิดจากรอยแปรงหรือพู่กัน แปรงหรือพู่กันสามารถใช้ระบายสีโดยเกลี่ย ให้เรียบหรือระบายเพื่อแสดงความงามของฝีแปรงก็ได้ ภาพที่สำเร็จจะดูคล้ายเส้นที่ร่างคร่าวๆบน พื้นระนาบแสดงการเขียนอย่างฉับพลัน โดยมีได้ใคร่ตรงไว้ก่อน

3.2 พื้นผิวจากการระบายสีโดยใช้วิธีจุด พื้นผิวที่เป็นจุดนับว่าเป็นความงามอย่าง หนึ่ง เกิดจากพู่กันหรืออุปกรณ์อื่นก็ได้

3.3 การระบายสีโดยการหยดสี เทสี ราดสี สดสี แสดงรอยแปรงที่รวดเร็ว รุนแรง เด็ดขาด วิธีนี้นับว่าเป็นการระบายสีแบบอิสระและสนุกสนานภาพที่ปรากฏออกมาจะมีขนาดใหญ่ แสดงถึงพลังแห่งความรู้สึกของศิลปินขณะนั้นอย่างฉับพลัน

4. เทคนิคผสม เป็นการนำเอาวิธีการระบายสีหลายวิธีมารวมกันสร้างงานจิตรกรรม ทำให้ภาพมีวิธีการที่เรียบขอบคม รอยแปรง ฯลฯ

จากการศึกษากลวิธีทางศิลปะผู้วิจัยสรุปได้ว่า ในการสร้างงานจิตรกรรมของศิลปินแต่ละคนย่อมมีกลวิธีที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับแนวคิดความรู้สึกรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดและการแสดงออก อีกทั้งการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ศิลปินเป็นผู้เลือกสรรเองซึ่งมีวิธีการนำเสนอ ที่มีความหลากหลาย เช่น การใช้อุปกรณ์อย่างอื่นแทนการใช้พู่กันในการวาดภาพ การเลือกใช้วัสดุที่มีความคงทน และทักษะที่มีความชำนาญ ลีลาในการวาดหรือการใช้เทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ได้งานที่แปลกใหม่นั้นเอง

การระบายสีอะคริลิก (Acrylic Colour) เริ่มใช้ในช่วงทศวรรษ 1950 ปัจจุบันได้รับการยอมรับว่าเป็นพัฒนาการทางเทคโนโลยีการระบายสีที่สำคัญยิ่ง ความนิยมในการใช้สีอะคริลิก ในหมู่ศิลปิน ความประทับใจอยู่ที่การแห้งเร็ว การใช้น้ำเป็นสื่อผสม มีสีสด สดใส และสามารถสร้างสวทช์วิธีระบายสีทั้งลักษณะสีน้ำและสีน้ำมัน

การใช้ผ้าใบซึ่งบนกรอบไม้สำหรับเขียนภาพนับว่าเป็นที่นิยมกันเป็นอย่างมาก ผ้าใบที่ทอช่วยให้เกิดความยืดหยุ่นในการระบายสี การใช้ผ้าใบดิบ จิตรกรทุกคนต้องการระบายสีบนผ้าใบที่ให้สีสดที่สวยงามสดใส สีอะคริลิกมีจุดเด่นสองประการคือ ให้ความสดใสเมื่อผสมกับสื่อผสมที่แห้งเร็วโปร่งใส สีอะคริลิกจะไม่จมลงบนภาพเหมือนสีน้ำมันเพราะ โมเลกุลของสีอะคริลิกมีขนาดโตกว่าสีน้ำมัน ในบางครั้งเราอาจไม่ต้องลงพื้นบนผ้าใบเลยก็ได้แต่ปัจจุบันนิยมวาดภาพบนผ้าใบเพราะสะดวกกว่า คุณสมบัติที่ดีของสีอะคริลิกอีกประการหนึ่งคือ สามารถวาดบนกระดาษ และไฟเบอร์บอร์ด ที่มีความหนาปานกลางได้อีกด้วย การลงสีพื้น สีลงพื้น (Gesso) จะช่วยควบคุมสภาพพื้นผิว การดูดซับสีที่ติดบนพื้นภาพ เราจึงควรใช้สีรองพื้น คุณภาพดีเพื่อรองรับสีที่มีคุณภาพ และเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้ภาพเขียนมีความคงทนถาวร สีพื้นฐาน การใช้สีในช่วงแรกควรใช้สีที่หลากหลายคล้ายสีรุ้ง สมดุลระหว่างสีโปร่งใสและสีทึบแสง ระหว่างสีเข้มและสีอ่อน ควรคำนึงถึงสีลงพื้น ราคาไม่สูงเกินไป โดยทั่วไปแล้วใช้ประมาณสิบสองสี และเพิ่มขึ้นในกรณีที่ต้องการใช้สีพิเศษเฉพาะสีใดสีหนึ่ง สื่อผสมสีอะคริลิก สื่อผสมใช้สำหรับช่วยสร้างสรรค์กลวิธีต่างๆบนภาพเขียน และยังช่วยผสมสีในกรณีที่ต้องการสีบางและจางเป็นพิเศษ เปลี่ยนความเข้มข้นเราสามารถใช้อะคริลิกให้มีความเข้มข้น หลากหลายลักษณะจากสีเหลวเจือจางจนถึงสีข้นหนา และความเข้มข้นที่แตกต่างกันยังสามารถเลือกสีด้านหรือมัน ได้อีกด้วย เป้าหมายทั่วไปสื่อผสมอะคริลิกด้าน หรือสื่อผสมอะคริลิกมัน ช่วยให้เกิดความเข้มข้นของสีที่ลื่นไหล และโปร่งใส สีที่ผสมกับสื่อผสมจะมีความคงทน สื่อผสมอะคริลิก ด้านช่วยเพิ่มความลื่นไหลโดยไม่สูญเสียพลังของสี ช่วยให้การระบายสีราบเรียบ การระบายจางสีและการติดพื้น ความเข้มข้นของสื่อผสมอะคริลิกด้าน

เหลวและมันเหลว ช่วยสร้างกลวิธีระบายไขมันและการฝังตัวของสีได้ดี ช่วยให้มีความคงทนเมื่อระบายสีบางและเงาจางและสื่อผสมอะคริลิกสีอื่นช่วยให้สีฝังติดพื้นบนผ้าใบดิบได้ดี รอยฟูกันพื้นผิวและการระบายสีหนาสื่อผสมอะคริลิกด้านและมันช่วยสร้างความหนา และเข้มข้น สร้างรอยฟูกันและพื้นผิว สื่อผสมอิมแพสโต สร้างความหนาของพื้นผิว และใช้กับการระบายสีด้วยเกรียงได้ดี การแห้งช้าหากรู้สึกว้าสีอะคริลิก แห้งเร็วเกินไปใช้อะคริลิกครีทาร์เตอร์หรือสื่อผสมชะลอการแห้งผสมกับสีจะช่วยให้สีแห้งช้า และมีเวลาระบายสีมากขึ้น ทั้งบนงานสี และบนพื้นภาพชะลอการแห้งของสีบนงานสีได้นานขึ้น การสร้างพื้นผิว คุณสมบัติของสีอะคริลิกที่แห้งเร็วและเหนียวเป็นธรรมชาติของสี ช่วยให้สามารถสร้างชั้นสีได้ดี การใช้สื่อผสมช่วยสร้างพื้นผิวมีผลดียิ่งขึ้นอาจผสมทรายหรือผงวัสดุอื่นๆ ก็ช่วยสร้างพื้นผิวที่หยาบ ละเอียด และโปร่งใส สามารถสร้างภาพภูมิทัศน์ให้มีพื้นผิวได้อย่างน่าสนใจ การสร้างพื้นผิวควรหลีกเลี่ยงสีเงาจางเกินไป หากเราใช้น้ำช่วยผสมสีอะคริลิกให้เงาจาง และใช้ทำความสะอาดอุปกรณ์ระบายสีการผสมน้ำในสีอะคริลิกมากเกินไปจะทำให้สีเงาจางเกินไปและขาดความเข้มข้นของสี ขาดการยึดสีสีจะด้านไม่แข็งแรง และสีอาจหลุดร่วงได้ง่ายขึ้น การเคลือบภาพเขียน น้ำมันวานิช ใช้สำหรับเคลือบภาพเขียนเพื่อป้องกันรักษาภาพไม่ให้ติดฝุ่นผงและคราบไขมันต่างๆ น้ำมันวานิชสำหรับเคลือบภาพควรเจ็ดออกได้ในกรณีที่ตัวมันเองสกปรก แม้น้ำมันวานิชสำหรับสีน้ำมันในปัจจุบัน ใช้ทาเคลือบภาพสีอะคริลิกได้ แต่น้ำมันวานิชสำหรับสีอะคริลิกจะเจ็ดล้างออกได้ง่ายกว่า น้ำมันวานิชสำหรับสีอะคริลิกมีทั้งแบบชนิดด้านและมัน และสามารถผสมเข้าด้วยกันตามที่ชอบได้ งานสีอะคริลิก ตามปกติแล้วสีอะคริลิกจะแห้งเร็ว งานสีอะคริลิกจะใช้รักษาสีหลายวันในกรณีที่ระบายสีทุกวัน ช่วยให้ประหยัดการใช้สีไม่ต้องล้างถังทุกวัน จริงอยู่งานสีชั่วคราวหรืองานสีแบบเก่าก็สามารถใช้ได้แต่ต้องล้างถังทุกครั้ง ฟูกันสำหรับสีอะคริลิก ศิลปินสีอะคริลิกมักใช้ฟูกันขนหมูและฟูกันขนนุ่ม ฟูกันขนหมูซึ่งเป็นฟูกันขนแข็ง มักใช้ระบายสีหนา ส่วนสีน้ำ และการเขียนภาพขนาดเล็กนิยมใช้ฟูกันสเกลเตอร์โกลด์ ซึ่งเป็นฟูกันขนเซเบตผสมเส้นใยสังเคราะห์ เมื่อไม่กี่ปีมานี้ฟูกันขนสังเคราะห์โพลีเอสเตอร์ได้รับการผลิตขึ้นมาใช้สำหรับสีอะคริลิก ฟูกันโพลีเอสเตอร์เกลอเรียแข็งแรงยืดหยุ่นและติดตัวได้ดี เหมาะกับการระบายสีอะคริลิก แต่จะไม่นุ่มในน้ำเหมือนฟูกันขนหมู การระบายสีหนา ฟูกันด้านยาว มีความแข็งแรงที่จะใช้ระบายสีหนา และพื้นผ้าใบผิวหยาบระบายด้วยเทคนิควิธีการเดียวกับสีน้ำมัน ฟูกันที่มีรูปทรงต่างกันจะทำให้เกิดรอยฟูกันที่ต่างกัน ฟูกันขนสั้นได้รับความนิยมมาก ช่วยให้ระบายครอบคลุมพื้นที่ได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำในการระบายสี การทำความสะอาดฟูกัน ต้องได้รับการดูแลอย่างดีด้วยการทำความสะอาดทุกครั้งหลังระบายสีจะมีอายุการใช้งานที่ยาว การดูแลฟูกันมีวิธีดังนี้

1. ล้างพู่กันในน้ำสะอาด (ควรเป็นน้ำอุ่นๆ)
2. ล้างด้วยน้ำอุ่นและสบู่ ค่อยๆ ล้างเบาๆ ล้างจนกระทั่งหมดคราบรอยสีที่เกาะพู่กันอยู่
3. จัดขนพู่กันให้เป็นแนวยาวจัดปลายให้แหลม เช็ดด้ามให้แห้ง และเก็บด้ามลงในภาชนะใส่พู่กัน

4. อย่าใส่ปลายพู่กันลงในภาชนะใส่พู่กัน

สรุปได้ว่าการวาดภาพด้วยสีอะคริลิกนั้นเหมาะสำหรับคนที่ไม่ชอบลบหรือแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดไป แต่จะใช้สีใหม่ทาทับปรับ โทนสีให้ออกมาดีที่สุดหรืออาจจะเป็นการใส่อารมณ์ลงไป ในภาพที่กำลังวาดอยู่และปรับแก้สถานการณ์ให้นุ่มลงได้ ในการวาดภาพด้วยสีอะคริลิกต้องศึกษากลวิธีการระบายสี การลงสีพื้น การเปลี่ยนความเข้มข้น การเคลือบภาพเขียน การใช้งานสีอะคริลิก การเลือกใช้พู่กันสำหรับสีอะคริลิก การระบายสีหนา และการทำความสะอาดพู่กัน เป็นต้น

วิวัฒนาการการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ

วิวัฒนาการการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของมนุษย์มีมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์และมีพัฒนาการในแต่ละยุคต่อเนื่องกันมาจวบจนถึงสมัยปัจจุบัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเสนอดังต่อไปนี้

1. ศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์

ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Prehistoric Art) หรือยุคหิน โดยแบ่งเป็นสมัยได้ดังนี้

1.1 สมัยหินเก่า มนุษย์มีชีวิตความเป็นอยู่ไม่แตกต่างจากสัตว์ทั่วไป พอฝนตกหรือมีดคำ ก็ต้องเข้าไปอาศัยอยู่ตามถ้ำ หรือเพิงผาเป็นที่หลบภัย เพียงแต่มนุษย์เริ่มมีจินตนาการมีความคิดสร้างสรรค์ ดังที่มีหลักฐานผลงานที่สร้างด้วยฝีมือมนุษย์ปรากฏให้เห็น และให้ความอบอุ่น มนุษย์สมัยนี้มีเครื่องมือหินที่ทำขึ้นหยาบๆ เป็นเครื่องมือในการยังชีพ

1.2 สมัยยุคหินกลาง เป็นช่วงรอยต่อสมัยหินเก่าและสมัยหินใหม่ ยังมีการใช้เครื่องมือหินอยู่ มนุษย์เริ่มมีการสร้างที่อยู่อาศัยเริ่มรู้จักเพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์

1.3 สมัยหินใหม่ สมัยนี้อากาศเริ่มอบอุ่นขึ้น มนุษย์ออกจากถ้ำมาสร้างบ้านเรือนอยู่ท่ามกลางแม่น้ำ รู้จักการเพาะปลูกที่หลักแหล่งแน่นอน มีการอยู่อาศัยกันเป็นกลุ่มสังคมเล็กๆ มีกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกันมีระบบการแลกเปลี่ยน รู้จักการทำเครื่องนุ่งห่ม ทอผ้า มีการเลี้ยงสัตว์ รู้จักประดิษฐ์ตกแต่งเครื่องมือเครื่องใช้ให้มีรูปแบบทั้งคงามสามารถใช้ประโยชน์ได้ดีมากขึ้น

งานศิลปะของมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์มีการพบในทุกทวีปและมีวิวัฒนาการคล้ายกัน หลักฐานพบมีทั้งโครงกระดูกเครื่องใช้ต่างๆรวมทั้งศิลปะทุกแขนงรวมทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ภาพจิตรกรรมที่ค้นพบส่วนใหญ่เขียนบนผนังถ้ำต่างๆ เช่น ภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำอัลตามิรา ตอนเหนือของประเทศสเปน เป็นภาพเกี่ยวกับการล่าสัตว์และนอกเหนือจากภาพ

สัตว์แล้วยังมีเครื่องหมายอื่นๆ อีก เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปเส้นคล้ายขนนก เข้าใจว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งความอาภรรพ์ของมนุษย์สมัยนั้น

2. ศิลปะสมัยกรีกโรมันและไบซันไทน์

ศิลปะสมัยกรีก สร้างงานแบบเหมือนจริงและได้รับการยกย่องเป็นศิลปะคลาสสิก ศิลปะตั้งอยู่เหตุผลของความดีงาม ความสวยความงามความพอดีถือว่าเป็นความงามทางศิลปะ งานจิตรกรรมของกรีกศึกษาได้จากการตกแต่งภาชนะเครื่องใช้ประเภทเครื่องปั้นดินเผาที่เป็นเครื่องใช้ภายในบ้าน งานประติมากรรมกรีกมีลักษณะเหมือนจริงและสลักจากหิน ศิลปะโรมันทั้งหลายมาจากกรีกแต่มีลักษณะศิลปะเป็นของตนเอง งานจิตรกรรมส่วนมากเป็นจิตรกรรมที่วาดขึ้นระหว่าง 200 ปีก่อน ค.ศ.จนถึง ค.ศ.248 จิตรกรรมที่สมบูรณ์พบที่เมืองปอมเปอี แบ่งออกเป็น แบบห้องหุ้มทอง แบบสถาปัตยกรรม แบบหุ้มทวาร แบบประณีต ศิลปะไบซันไทน์เป็นศิลปะที่สำคัญอีกแบบหนึ่งสถาปัตยกรรมจะนิยมตกแต่งด้วยจิตรกรรมและประติมากรรมจนดูงดงามอลังการประติมากรรมนิยมแกะสลักตกแต่งธรรมมาสน์และฉลุฉากกั้นห้องด้วยหินอ่อน จิตรกรรมนิยมวาดบุคคลสำคัญทางศาสนา

3. ศิลปะในสมัยกลางและศิลปะฟื้นฟู

3.1 ศิลปะสมัยกลาง หมายถึงศิลปะในช่วงหลังอาณาจักรโรมันล่มสลายลงไปจนสมัยศิลปะของศิลปะฟื้นฟู

3.1.1 ศิลปะสมัยกลางระยะแรกมีดังนี้คือ ศิลปะคริสเตียน ศิลปะพวกอพยพ ศิลปะเมโรวิเจียน ศิลปะสมัยแคโรลิ่งเจียน และศิลปะสมัยราชวงศ์ออตโตเนียน งานจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงคือ ตกแต่งหนังสือกัมภีร์ที่เรียกว่าวาคันเวอร์จิน เป็นเรื่องราวของพระแม่ที่มีวิธีการวาดที่รวดเร็วและมีบรรยากาศ

3.1.2 ศิลปะโรมันเนสก์ เป็นศิลปะในสมัยกลางอีกแบบที่น่าสนใจเป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 9 ถึงคริสต์ศตวรรษที่ 12 เป็นศิลปะที่เกิดภายใต้อิทธิพลของพระเป็นศิลปะเพื่อพระและศาสนา สถาปัตยกรรมมีการก่อสร้างวัดมากมายแต่ละแห่งมีขนาดใหญ่เน้นความแข็งแรง เช่น วัดเซนต์ เดอนิส ทางตอนเหนือของปารีส ประติมากรรมในสมัยนี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถสูงในการหล่อรูปสำริดขนาดใหญ่ และมีการแกะไม้ตกแต่งโบสถ์วิหารทั่วไปส่วนงานจิตรกรรมพบว่ามีจำนวนน้อย

3.1.3 ศิลปะกอธิก เป็นศิลปะสำคัญอีกแบบหนึ่งในสมัยกลาง เป็นศิลปะที่มีความคิดริเริ่ม และมีรูปแบบของตนเอง โดยเฉพาะ เพื่อสะท้อนให้เห็นความเจริญรุ่งเรืองทางสังคม ความศรัทธาในศาสนา งานจิตรกรรมที่สำคัญเป็นหลักคือ ใช้กระจกสีประดับถือว่า เป็นอัตลักษณ์เรื่องราวที่วาดเกี่ยวกับประวัติพระเยซู

4. ศิลปะฟื้นฟู

ศิลปะฟื้นฟูเป็นศิลปะที่มีความสำคัญมากของยุโรปในสมัยกลาง งานศิลปะมีความสมบูรณ์ เป็นศิลปะยุคทองหรือคลาสสิกของโลก ในสมัยนี้ศิลปินเอกของโลกหลายคน เช่น ลีโอนาร์โด ดา วินชี จิตรกรเอกของโลก และไมเคิลแองเจโล ประติมากรเอกของโลกต่างก็ได้สร้างผลงานไว้ให้คนทั่วโลกได้ชื่นชมมาจนถึงปัจจุบัน ในความหมายคำว่าฟื้นฟู หมายถึงการเกิดใหม่ การกลับมามีชีวิตขึ้นมาใหม่ในคริสต์ศตวรรษที่ 14-16 ในสมัยศิลปะฟื้นฟูมีงานจิตรกรรมชิ้นเอก ชื่อภาพโมนา ลิซา ศิลปินที่วาดคือ ลีโอนาร์โด ดา วินชี ได้ให้ความสนใจแสงที่สะท้อนกับเงาในกระจกและอากาศ ใช้หลักทัศนวิทยาตามหลักวิทยาศาสตร์ ให้สีเหมือนจริงตามธรรมชาติที่มีน้ำหนักอ่อนแก่ จัดองค์ประกอบเป็นปริมาตร ทำให้รู้สึกสงบ สีลาท่าทางคนมีการเคลื่อนไหวสง่างาม และสะท้อนความเป็นหญิง ภาพทิวทัศน์ด้านหลังมีลักษณะเหมือนในฝัน มีแม่น้ำภูเขาต้นไม้ปกคลุมไปด้วยบรรยากาศที่มีเมฆหมอก ผลงานประติมากรรมที่สำคัญดาวิด ขนาดสูง 8 ฟุต 9 นิ้วซึ่งเป็นผลงานของไมเคิลแองเจโล ในวิหารเมืองฟลอเรนซ์

5. ศิลปะบารอก รอคโคโคและศิลปะในศตวรรษที่ 19

5.1 ศิลปะบารอก เป็นศิลปะที่ได้รับความนิยมอย่างมากในทวีปยุโรป ในราวศตวรรษที่ 17-18 คู่กับศิลปะแบบรอกโคโค ความจริงศิลปะบารอก และศิลปะรอกโคโค เป็นศิลปะคนละแบบ แต่เนื่องจากมีลักษณะใกล้เคียงกัน คนทั่วไปจึงมักจะเรียกชื่อศิลปะทั้งสองคู่กันเสมอ คำว่าบารอก มีความหมายถึง ความผิดปกติจากธรรมชาติทั่วไปไม่ถูกต้องตามระเบียบ หรือไม่สม่ำเสมอ ลักษณะของศิลปะแบบบารอก ที่ปรากฏให้เห็นชัดคือให้ความรู้สึกรูหรางถึงความหรูหรา ฟุ่มเฟือย หรือความงดงามอลังการที่ออกแบบเกินความพอดี ส่วนในงานสถาปัตยกรรมจะมีความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับประติมากรรม และจิตรกรรมมากกว่าทุกสมัยจะแสดงถึงลีลาเส้นสายที่มีความโค้งคดบิดเบี้ยวของความงามตามธรรมชาติ แสงเงาที่เกิดจากการโค้งมน จะปรากฏให้เห็นทั่วไปในงานจิตรกรรมในศิลปะแบบนี้

5.2 ศิลปะรอกโคโค งานศิลปะที่ตกแต่งแบบรอกโคโค มีลักษณะเลียนแบบธรรมชาติ นิยมใช้เส้นคล้ายวงโค้งรูปตัวซีหรือวงโค้งก้นหอย ในลักษณะแบบซ้ำๆ ไม่เท่ากัน มีทั้งการตกแต่งโดยใช้เครื่องโลหะ เครื่องเงิน และเครื่องทองแวววาว ประดับด้วยกระเบื้องเคลือบ การตกแต่งในห้องส่วนตัว หรือห้องรับแขกจะนิยมความนุ่มนวลอ่อนหวาน บ่งบอกถึงความรู้รุกรูหราฟุ่มเฟือย มีลักษณะของตนเอง

ศิลปะในศตวรรษที่ 19 ศิลปะที่เกิดในสมัยนี้เป็นการแสดงออกของศิลปินที่ให้ความสำคัญทั้งโลกภายนอกและภายในคือทั้งสิ่งแวดล้อมต่างๆ ไป อารมณ์ ความรู้สึกและจินตนาการของศิลปิน ศิลปินมิใช่สร้างสรรค์แต่สิ่งที่เขาเห็น แต่พยายามสะท้อนสิ่งที่เห็นหรือ

คุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้น ศิลปินจึงไม่ให้ความสำคัญกับรูปทรงและความเหมือนต่างๆมากไปกว่าสิ่งที่เขารู้สึกอาจถือเป็นยุคของเหตุผลของคนสมัยใหม่ เป็นสมัยที่ศิลปินมีความอิสระ มีความเป็นตัวของตัวเอง งานทัศนศิลป์มีความตื่นตัว มีเสรีในการแสดงออกถึงเหตุผลความเป็นจริง ศิลปินที่มีความคิดเห็นเหมือนกันจะรวมตัวเป็นกลุ่มเป็นลัทธิ จึงเกิดเป็นลัทธิทางศิลปะขึ้น ลัทธิศิลปะที่สำคัญในสมัยนี้ได้แก่ ลัทธินีโอคลาสสิก ลัทธิโรแมนติก ลัทธิเรียลลิสม์ ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ เป็นต้น

6. ศิลปะสมัยใหม่

ศิลปะสมัยใหม่แบ่งออกเป็น ศิลปะก่อนสมัยใหม่ และศิลปะหลังสมัยใหม่ศิลปะก่อนสมัยใหม่ ศิลปะของประเทศต่างๆในยุโรปมีความเคลื่อนไหว ระยะเวลาถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของความมีเหตุผลและเสรีภาพส่วนบุคคล ปราศจากอำนาจรัฐอย่างเคยมีมาในสมัยก่อนๆ ศิลปะในสมัยนี้มีความแปลกใหม่ด้วยลักษณะที่แปลกไปจากเดิมมาก เช่น รูปทรงและสีที่ไม่เหมือนธรรมชาติ ในสมัยนี้มีลัทธิสำคัญได้แก่ ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ลัทธิโพสท์อิมเพรสชันนิสม์ ลัทธินีโออิมเพรสชันนิสม์ เป็นต้น มีศิลปะเกิดขึ้นหลายแบบหลายลัทธิ อันเป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางคมนาคมการสื่อสาร ด้านวิทยาศาสตร์ ความก้าวหน้าด้านผลิตภัณฑ์ และความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี ศิลปินมีอิสระและเสรีภาพ ในการแสดงออกทางด้านศิลปะอย่างเต็มที่ และหลากหลายตามรูปแบบลัทธิเช่น ลัทธิโฟวิสม์ ลัทธิเอกเพรสชันนิสม์ แอบสแตรกทอาร์ต ลัทธิคิวบิสม์ ลัทธิฟิวเจอร์ริสม์ คอนสตรัคติวิสม์ นีโอพลาสติกส์ ลัทธิคาตา ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ลัทธิซูพรีมาติสม์ ลัทธิแอบสแตรกเอกเพรสชันนิสม์ ปอปอาร์ต ออปอาร์ต ไซคีเดลิค ไคเนติกอาร์ต ซูเปอร์เรียลลิสม์ ประมากรรมสมัยใหม่ สื่อประสม สถาปัตยกรรมเฮลล์

ศิลปะหลังสมัยใหม่เริ่มตั้งลัทธิคาตา ซึ่งเป็นลัทธิที่ประชดประชันเสียดสีสังคม แสดงออกต่อต้านความงามละสุนทรียภาพทุกรูปแบบ และต่อมาก็เป็นงานในลัทธิปอปอาร์ตหรือประชานิยมงานศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัวและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ศิลปะหลังสมัยใหม่มีหลายรูปแบบ เช่น ศิลปะคอลลัปปลัน มโนทัศน์ศิลป์ ภูมิทัศน์ ศิลปะดิจิทัล ศิลปะจัดวาง

ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะมีวิวัฒนาการมาตั้งแต่ศิลปะก่อนประวัติศาสตร์ ศิลปะกรีก โรมัน ศิลปะในสมัยกลาง ศิลปะฟื้นฟู ศิลปะบารอก ศิลปะในศตวรรษที่ 19 จนถึงศิลปะสมัยใหม่เรื่อยมาทำให้มีการเปลี่ยนแปลงทางศิลปะมากที่สุดในศิลปะสมัยใหม่ ก่อให้เกิดลัทธิต่างมากมายเนื่องจากคนมีเสรีมากขึ้นทั้งด้านความคิด การดำเนินชีวิต และนอกจากนี้ยังมีการติดต่อคมนาคมสื่อสารถึงกันอย่างรวดเร็ว เริ่มจากการมีหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ จนถึงปัจจุบันที่มีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต อีกทั้งมีการค้นพบทฤษฎีของแสงของนักวิทยาศาสตร์ ตลอดจนการประดิษฐ์กล้องถ่ายรูป ความเจริญด้านอุตสาหกรรมและการผลิต ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่อการ

สร้างสรรค์งานศิลปะทั้งสิ้น เพราะความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์และความซับซ้อนของสังคม (ประไพ วีระอมรกุล, 2553, น.5 - 188)

ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์

ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ เป็นลัทธิทางศิลปะที่ถ่ายทอดผลงานโดยมีรูปทรงลักษณะพิเศษ แสดงอัตลักษณ์ของศิลปินคนใดคนหนึ่ง หรือของกลุ่มศิลปินเป็นแบบอย่างศิลปะที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพซึ่งศิลปินสื่อสารถึงยุคสมัยของตนเอง ซึ่งมีความสำคัญที่จะนำเสนอตามประเด็นดังนี้

1. ประวัติความเป็นมาลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ (Expressionism)

ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์กำเนิดขึ้นเมื่อช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในประเทศฝรั่งเศสและเยอรมัน โดยมีศิลปินหนุ่มจำนวนหนึ่งที่มีส่วนร่วมในกระบวนการลัทธินี้ ได้ประกาศร่วมกันว่าจะทำงานศิลปะด้วยความอิสระ และเสรีภาพทางความรู้สึกโดยมุ่งที่จะแสดงออกถึงความรู้สึกภายในของตนเองมากกว่าการลอกเลียนแบบสิ่งที่อยู่ภายนอก ผลงานจิตรกรรมจะแสดงลักษณะเฉพาะของศิลปินทั้งด้านความคิดและความรู้สึก มีอารมณ์รุนแรง ใช้สีไม่ตรงกับความเป็นจริง และทิ้งรอยฟู่กันอย่างอิสระ (ประไพ วีระอมรกุล, 2553, น.167)

ตลอดระยะเวลาในประวัติศาสตร์ศิลปินมีโอกาสที่จะเผยความรู้สึกภายในของตนออกมา มากกว่าการลอกเลียนแบบสิ่งที่อยู่นอกตัวหลายครั้ง และศิลปินที่เกิดจากความรู้สึกภายในดังกล่าว นั่นก็คือศิลปะที่สำแดงพลังอารมณ์ ซึ่งต่อมาได้รับการขนานนามว่าลัทธิสำแดงอารมณ์ภายใต้ความเชื่อโดยธรรมชาติแล้วศิลปะสำแดงอารมณ์ทั้งสิ้น ศิลปะสำแดงอารมณ์มุ่งแสดงออกถึงความรู้สึกมากกว่าเหตุผล ดังนั้นรูปทรงศิลปะที่สำแดงอารมณ์จึงเป็นรูปทรงที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติแวดล้อมที่ศิลปินนำมาบิดเบือนให้ดูเกินความเป็นจริงเพื่อสร้างอารมณ์สะท้อนใจ ความรู้สึกอ่อนไหว และความคิดต่างๆ ให้เกิดขึ้น ในความหมายเฉพาะของคำว่าลัทธิสำแดงพลังอารมณ์นอกจากจะหมายถึงชื่อเรียกการเคลื่อนไหวทางศิลปะ ช่วงต้นคริสต์ศตวรรษ ของกลุ่มสะพาน (Die Brücke) และกลุ่มม้าสีน้ำเงิน (Der Blue Reiter) ในเยอรมันแล้วยังหมายถึงศิลปะที่มีลักษณะพิเศษดังกล่าวอีกด้วย

ศิลปะที่สำแดงพลังอารมณ์ และความรู้สึกอาศัยรูปทรงที่บิดเบือนและดัดแปลงจากต้นแบบเป็นเครื่องมือ เพื่อทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น มีความรู้สึกต่างไปจากการสัมผัสรับรู้รูปทรงถูกต้องเหมือนจริงโดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปทรงมนุษย์ที่บิดเบือน ดัดแปลง จะปลุกเร้าอารมณ์ได้มากกว่ารูปทรงอื่นๆ ใดๆก็ตามไม่ว่าจะเป็นรูปทรงธรรมชาติหรือรูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น เมื่อมีการบิดเบือนหรือเปลี่ยนแปลงแล้ว สามารถปลุกเร้าอารมณ์ได้เช่นกัน ทั้งนี้เป็นเพราะผู้ชมเกิดความเครียดกับสิ่งที่มองเห็นและสิ่งที่ถูกต้องเป็นจริง กล่าวง่ายๆ ว่ารูปทรงที่บิดเบือนคือรูปทรงที่มองเห็นแล้วเข้าใจว่าเป็นจริง ทั้งๆที่ไม่ได้เป็นจริง

การบิดเบือน หมายถึง การเปลี่ยนขนาดตำแหน่งหรือลักษณะรูปทรงให้เป็นภาพที่ต่างไปจากต้นฉบับหรือธรรมชาติเพื่อสื่อความหมายเฉพาะของศิลปิน ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การยืดหรือดึง การขยายขนาด การเปลี่ยนรูปของสิ่งที่คุ้นเคย นอกจากนั้นยังรวมถึงการทำให้ดูแล้วเกินความเป็นจริง เพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้กับเนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

การบิดเบือนรูปทรง ปรากฏในผลงานทัศนศิลป์ตลอดมา ตั้งแต่ยุคหินจนถึงปัจจุบันด้วยวัตถุประสงค์หลายประการแตกต่างกันออกไป จะบิดเบือนให้พลิวหรือบิดเบือนเป็นรูปเรขาคณิตล้วนแต่ช่วยสร้างความรู้สึก และสื่อความหมายให้แก่ผลงานจะเป็นไปด้วยเจตนาหรือไม่ก็ตามและศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ได้ทำวิธีการบิดเบือนมาใช้มากกว่าศิลปินสมัยอื่นใด มีทั้งวิธีที่พัฒนามาจากอดีต และคิดค้นจินตนาการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ และส่งอิทธิพลมาถึงศิลปินสมัยปัจจุบัน

กล่าวสรุปได้ว่า การบิดเบือนเป็นวิธีการที่ศิลปินทำใ้รับรู้ทางการมองเห็นที่แตกต่างจากปกติ ด้วยการทำให้ผู้ชมตกอยู่ในภวังค์ของการรับรู้ทางการมองเห็น ที่แตกต่างจากปกติ และช่วยประสานด้วยผลงานศิลปะกับผู้ชมให้รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน การแปลงรูปสำแดงพลังอารมณ์ และการแปลงเป็นรูปสัญลักษณ์ จะดำเนินควบคู่กันเสมอ เมื่อใดมีการสำแดงพลังอารมณ์ การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์จะเกิดขึ้นโดยปริยายจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเทคนิค และวิธีการที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ผลงาน ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์เจาะลึกไปสู่ภาวะของโลกแห่งความสะเทือนอารมณ์ และโลกแห่งจิตใจมากกว่าจะคิดหนีโลกแห่งความเป็นจริง อย่างลัทธิประทับใจ และเพื่อบรรลุความต้องการดังกล่าวศิลปินสำแดงพลังอารมณ์จึงไม่ใส่ใจกับความเหมือนธรรมชาติ

2. ศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ที่สำคัญ

เอ็ดวาร์ด มุงก์ (1863–1944) เป็นศิลปินชาวนอร์เวย์ เป็นทั้งจิตรกรและช่างภาพพิมพ์ไม้ หิน และเอ็ชชิ่ง เขาเป็นหนึ่งในที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นคนสำคัญในการพัฒนาลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ทั้งในเยอรมันและยุโรปกลาง ผลงานจิตรกรรมของมุงก์สะท้อนความทุกข์ยาก และความขัดแย้งต่างๆ ในชีวิต ความทรงจำที่โหดร้ายในวัยเด็กและแผลในจิตใจทำให้เขาแสดงทัศนคติเรื่องความรัก สุรา และความเลวร้ายของชีวิตลงในผลงาน ภาพของเขามักแสดงปัญหาสังคมและความกังวลของมนุษย์ ภาพของเขาดูวิพากษ์วิจารณ์และถูกคัดค้าน อย่างไรก็ตามเขาใช้ชีวิตและทำงานในประเทศเยอรมันเป็นเวลาหลายปี เขายังมีชื่อเสียงและอิทธิพลเป็นอย่างมากในวงการศิลปินชาวเยอรมัน เอ็ดวาร์ด มุงก์ เกิดเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม ค.ศ. 1863 ในชนบทแห่งหนึ่งในนอร์เวย์ พ่อเป็นนายแพทย์ประจำกองทหาร มุงก์เป็นบุตรชายคนที่ 2 จากจำนวนพี่น้องทั้งหมด 5 คน แม่ของเขาเสียชีวิตด้วยโรควัณโรคตามมาด้วยพี่สาวในขณะที่เธออายุได้เพียง 15 ปี ภาระเลี้ยงดูถูกทุกคนตกเป็นของผู้เป็นพ่อและป้า เอ็ดวาร์ด มุงก์ เริ่มวาดภาพสิ่งที่เขาสนใจเมื่ออายุได้ 13 ปี และได้รับทุนของรัฐทำให้เขาสามารถใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่ในประเทศฝรั่งเศส เอ็ดวาร์ด มุงก์ได้ศึกษางานกับจิตรกรชาวฝรั่งเศสที่มีความชำนาญด้านการวาดภาพ

บุคคล กลายมาเป็นแรงผลักดันให้แก่งานศิลปะของมุงก์ ต่อมาน้องชายของเขาที่เสียชีวิตไปอีก มุงก์ต้องประสบกับความสูญเสีย เขารู้สึกโศกเศร้าเขาคิดหวังจากความรักและยิงปืนในนิ้วมือข้างซ้ายของตนเอง จากภาวะความเครียดและผลจากพิษสุรา เขากลายเป็นคนวิกลจริต และถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลด้วยอาการทางประสาทเพื่อรักษา ต่อมาน้องสาวและของเขาเสียชีวิตไปอีกคน และผู้อุปถัมภ์มุงก์ก็ชีวิตลง ความโชคร้ายได้เข้ามาถึงตัวเขาอีกเช่นกันคือดวงตาของเขามีปัญหา เขาใช้ชีวิตอยู่ด้วยความเหงา จากนั้นเสียชีวิตไปอย่างสงบเขาได้ทำพิธีกรรมมอบผลงานของเขาทั้งหมดแก่เมืองออสโล ผลงานจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงโด่งดังที่สุดของเขาชื่อ เสียงกรีดร้อง เขาวาดภาพด้วยภาพสีสันที่ดูฉูดฉาดและรูปแบบต่างๆ แต่สื่อได้ถึงจิตวิญญาณ แสดงอารมณ์ด้วยภาพใบหน้าที่เจ็บปวด เขาได้เขียนคำอธิบายของรูปไว้ว่า ขณะที่ฉันเดินอยู่บนท้องถนนกับเพื่อนทั้งสองในตอนพระอาทิตย์อัสดงที่นั่นฉันต้องฟ้าเปลี่ยนเป็นสีแดงจืดจาง ฉันหยุดนิ่งและโน้มตัวไปเกาะยังขอบรั้วรู้สึกได้ถึงความเหน็ดเหนื่อยที่ไม่อาจบรรยายได้ เปลวเพลิงสีเลือดทอดข้ามฟอยล์สีดำ เพื่อนของฉันยังคงเดินต่อไป แต่ฉันยังคงอยู่เบื้องหลังสันสะพานด้วยความกลัว ทันใดนั้นฉันก็ได้ยินเสียงกรีดร้องอันไม่มีที่สิ้นสุดของธรรมชาติ

วาสลีย์ คัสตินสกี เกิดวันที่ 14 ธันวาคม 1866 ในกรุงมอสโคว ประเทศรัสเซีย เขาสนใจศิลปะตั้งแต่อายุน้อยเมื่ออายุ 29 ปีเขาได้เห็นศิลปะวาดภาพแนวสำแดงอารมณ์ของจิตรกรชาวฝรั่งเศสเป็นครั้งแรก เขารู้สึกดีกับศิลปะชิ้นนั้นมาก เมื่ออายุได้ 31 ปี เขาจึงเดินทางไปยังมิวนิก ประเทศเยอรมนี เพื่อศึกษาเทคนิคการวาดภาพกับ Anton Azbe และ Franz von Stuck ในช่วงเวลานั้น จิตรกรชาวเยอรมนีกำลังลุ่มหลงในงานศิลปะแนววนวลศิลป์ เป็นศิลปะที่ใช้ลายเส้นเป็นดอกไม้ ในปี 1911 เขาและศิลปินได้ออกจากนิวยอร์กเพื่อไปสมาคมกับ ฟรันซ์ มาร์ค เพื่อร่วมกันร่างบทบรรณาธิการเพื่อแก้ไขปฏิทินบันทึกเหตุการณ์ของ Derblaue Reiter บทแรกก็เสร็จสิ้นลงหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 1 ได้เกิดขึ้น แคนดินสกีมีแนววาดภาพสำแดงพลังอารมณ์ผสมกับแนวนามธรรมผนวกกับได้นำเอาวัฒนธรรมพื้นบ้านมาผสมผสาน ไม่นั้นรูปทรง แต่จะเน้นเรื่องคติความเชื่อแบบพื้นบ้านที่หลากหลายซึ่งเป็นลักษณะเด่น งานของเขาในช่วงศตวรรษที่ 20 ผลงานที่เด่นๆ ได้แก่ โบสถ์ของ ซังท์ ลูตวิก ในมิวนิก, อิมโพรไวเซชัน แคลม์ แคนดินสกี เสียชีวิตลงเมื่อวันที่ 13 ธันวาคม ปี ค.ศ. 1944 รวมอายุได้ 78 ปี (นอร์เบิร์ต วัตส์, 2552, น.94)

องรี มาติส เกิดเมื่อวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ.2412 (รัชสมัยพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว) ประเทศฝรั่งเศส องรี มาติส ในวัยเด็กเคยตั้งใจว่าเมื่อเติบโตใหญ่จะใช้ชีวิตเป็นนักกฎหมายแต่เมื่อได้ลองวาดภาพ องรี มาติส เมื่อวัย 21 ปี รู้สึกหลงใหลดื่มด่ำและชื่นชมศิลปะด้านนี้มาก โดยตัดสินใจทั้งความตั้งใจที่จะเป็นนักกฎหมายทันทีและได้ไปสมัครเรียนศิลปะ เขาเริ่มใช้สีที่จัดจ้านรุนแรงในการวาดภาพที่แสดงออกซึ่งอารมณ์ การใช้สีที่เจิดจ้าและตัดกันอย่างร้อนแรงและบางครั้ง องรี มาติสก็ใช้

สีที่คิดปกติ เช่น ให้อันไม้สีแดงสดหรือหน้าคนสีชมพูและท้องฟ้าสีม่วงเป็นต้น เอกลักษณะที่โดดเด่นอีกประการหนึ่งของภาพที่วาดโดยองรี มาติส คือภาพมีรูปทรงที่หายาและบิดเบี้ยวตามสัญชาตญาณเสรีใน 2 มิติ โดยไม่เน้นรายละเอียดใดๆ แต่เน้นความนึกคิดให้คนดูภาพไม่ต้องกังวลว่าภาพที่มองเห็นเหมือนภาพอื่นๆหรือไม่ดังนั้นภาพขององรี มาติส จึงมี perspective และมีลักษณะคล้ายรูปตัดที่มีสี่เหลี่ยมคล้ายๆภาพของแวน โก๊ะและเซซาน(นอร์เบิร์ต วัล, 2552, น.73)

ปาโบล ปิกัสโซ เป็นจิตรกรเอกของโลกที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์มากที่สุดคนหนึ่งในศตวรรษที่ 20 ปาโบล ปิกัสโซเกิดวันที่ 25 ตุลาคม ค.ศ.1881 ที่เมืองมาลากาแคว้นอันดาลูเซียประเทศสเปนเป็นบุตรชายคนโตของดอนโจเซ รูซ อี บัลโก กับมารีอา ปิกัสโซ อี โลเปซ บิดาของปิกัสโซเป็นครูสอนศิลปะในมหาวิทยาลัย เมื่อตอนเป็นทารกปิกัสโซพูดคำว่า "piz, piz" ที่แปลว่าดินสอในภาษาสเปนเป็นคำแรก แทนที่จะพูดคำว่า "แม่" เหมือนเด็กทั่วไป

ปิกัสโซได้รับงานสีและหุ่นปั้นของขวัญวันเกิดตอนอายุ 6 ขวบ จากบิดา เขาฉายแววการเป็นศิลปินระดับโลก เมื่อครั้งที่บิดาของปิกัสโซกำลังวาดรูปนกพิราบของเขาอยู่นั้น สิ่งที่น่าทึ่งก็ได้บังเกิดขึ้นเมื่อบิดาของเขาออกไปจากห้องเพื่อทำอะไรบางอย่าง ปิกัสโซได้เข้าไปในห้อง แล้ววาดภาพนกพิราบต่อจนเสร็จ เมื่อบิดาเขากลับเข้ามาจึงได้พบว่าภาพที่วาดนั้น เสร็จสมบูรณ์และมีพลังมากกว่าที่ตนเองวาดเสียอีก ผลงานของปิกัสโซมีหลากหลายรูปแบบ รวมถึงศิลปะภาพสีหุ่นปั้น ภาพวาด รูปหล่อ รูปปั้น ภาพพิมพ์และเครื่องเคลือบดินเผา ปิกัสโซสร้างสรรค์งานใหม่ๆขึ้นอย่างสม่ำเสมอ เขาเคยใช้ส่วนต่างๆ ของวัสดุในงานศิลปะของเขา เช่น ใช้ชิ้นส่วนเก่าของรถจักรยานในการทำงานหล่อที่ชื่อ Bulls Head ซึ่งประวัติของปิกัสโซจะแตกต่างจากจิตรกรชื่อดังหลายๆคนที่เมื่อเสียชีวิตจิตรกรเหล่านั้นจะยากจน และไม่เป็นที่รู้จัก ขณะที่ปิกัสโซร่ำรวย และได้รับการยกย่องเชิดชูให้เป็นจิตรกรเอกก่อนที่เขาจะเสียชีวิตลงในปี ค.ศ. 1973 เมื่อเขาอายุได้ 91 ปี (นอร์เบิร์ต วัล, 2552, น.45)

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมควรมีกรอบแนวคิดหรือวิธีคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเหตุผล เพราะความงามมิได้เกิดขึ้นเองโดยบังเอิญหากแต่ได้ผ่านกระบวนการ และวิธีคิดของศิลปินมาก่อน ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องมีทฤษฎีรองรับกรอบแนวคิดนั้นๆ ทฤษฎีทางศิลปะที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันซึ่งมีอยู่ 4 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีการเลียนแบบธรรมชาติ (Imitationalism Theory) เป็นการเห็นความงามในธรรมชาติแล้ว เลียนแบบไว้ให้เหมือนข้างรูปร่าง รูปทรง สี สัน ฯลฯ
2. ทฤษฎีสร้างรูปทรงที่สวยงาม (Formalism Theory) เป็นการสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ให้สวยงามด้วยทัศนธาตุ และเทคนิควิธีการต่างๆ

3. ทฤษฎีอารมณ์นิยม (Expressionalistic Theory) เป็นการสร้างงานให้ดูมีความรู้สึกต่างๆ ทั้งที่เป็นอารมณ์อันเนื่องมาจากเรื่องราว และอารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดลงไปในงาน

4. ทฤษฎีแสดงจินตนาการ (Imagination Theory) เป็นงานที่แสดงภาพจินตนาการแสดงความคิดฝันที่แตกต่างไปจากธรรมชาติและสิ่งที่พบเห็นอยู่เป็นประจำ

ส่วนทฤษฎีที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้นำเสนอทฤษฎีเน้นอารมณ์ดังนี้ เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ความรู้สึก แนวคิด ถึงผู้ชม ทฤษฎีนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่า งานจิตรกรรมมิได้สร้างขึ้นจากความว่างเปล่า มิได้สร้างจากการทำงานของประสาทมือและประสาทตาเท่านั้น แต่เป็นการสร้างงานผ่านสมองผ่านความรู้สึกของศิลปิน ฉะนั้นความหมาย ความรู้สึกหรือแนวคิดเป็นสิ่งที่ควรแสดงออกในงานจิตรกรรม ผลงานในแนวนี้จึงไม่เห็นรูปทรงธรรมชาติ เพราะเชื่อว่ารูปทรงธรรมชาติบางครั้งไม่สามารถใช้อธิบายความหมายได้ จึงเกิดการคัดลอก คัดแปลงรูปทรงขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่ต้องการแสดงออก ไม่สนใจรูปทรงที่เหมือนจริง อีกต่อไป การชื่นชมงานศิลปะในทฤษฎีนี้ต้องค้นหาความหมาย และอารมณ์ในภาพเป็นหลัก วิธีการแปลความทำได้ดังนี้ การแปลความหมายโดยรวม ได้แก่การมองภาพโดยรวมใช้เวลาสั้นๆ รวดเร็ว ไม่พิจารณารายละเอียดในภาพ การมองอย่างรวดเร็วเช่นนี้เป็นสิ่งที่รับรู้ได้คือ ภาพรวมของสีของรูปร่าง รูปทรงที่มีความเด่นชัด ภาพรวมทั้งหมดคือ โครงสร้างความคิดของศิลปินที่ต้องการแสดงออกในภาพเขียนนั้นๆ การแปลความอย่างละเอียด ในขั้นตอนนี้จะต้องแปลความหมายรูปทรง ที่พบในภาพทุกรูปทรงรวมทั้งความหมายขององค์ประกอบศิลป์อื่นๆ ที่ปรากฏด้วย ผู้ชมจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์หรือสิ่งแทน อะไรเป็นสิ่งแทนอะไรเช่นสีคำหมายถึงความลึกดำนำกลัว สีแดงหมายถึงความกล้าหาญ สีเขียวหมายถึงความสดชื่นเป็นต้น หากการแปลความหมายในตอนที่ 1 ไม่ผิดพลาด การแปลความในตอนที่ 2 จะสอดคล้องสัมพันธ์กัน และถ้าศิลปินใช้องค์ประกอบได้สอดคล้องกับความหมายที่ต้องการแสดงออกเป็นอย่างดี ภาพนั้นการแปลความหมายจะทำได้ง่าย และผู้ชมจะรับความรู้สึกที่ศิลปินต้องแสดงออกได้เป็นอย่างดี ลักษณะเช่นนี้ เรียกว่า ภาพทั้งหมดมีความเป็นเอกภาพสูง (สมชาย พรหมสุวรรณ, 2546)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าทฤษฎีเน้นอารมณ์ ได้ให้ความสำคัญเรื่องความหมายอารมณ์ ความรู้สึก แนวคิดถึงผู้ชมว่าจะตีความหรือแปลความหมายจากสัญลักษณ์ หรือ ไร้รูปทรงที่ศิลปินถ่ายทอดออกมา เพื่อค้นหาความงามในจิตรกรรมนั้นๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัฐภูมิ ผิวพันธ์มิตร (2552) ได้ศึกษา การแผ่ตัวของต้นทานตะวันในพุทธสังคัมปัจจุบัน คำสำคัญ “อวิชา” คือ เหตุแห่งกิเลสตัณหา ผลของการวิจัยสรุปได้ว่า “กิเลสตัณหา” คือ สภาวะความอยากที่ต้องการได้รับการตอบสนอง โดยแบ่งเป็นความอยากที่อยู่ภายนอก คือเน้นไปที่การตอบสนองในรูปรสกลิ่นเสียงและสัมผัสรวมทั้งชื่อเสียงเกียรติยศต่างๆ และภายในคือความอยากที่เป็นที่เป็นการตอบสนองทางจิตใจ และภาพแห่งห้วงสำนึกคิดเป็นสัมผัส เช่น อยากนั้นอยากนี้ เกิดวิมานทางความคิด หากสภาวะความอยากนั้นอยู่บนพื้นฐานของศีลธรรมจริยธรรมที่ดีงาม และเน้น ไปที่การดำรงชีวิตที่ถูกต้อง และไม่เป็นการเบียดเบียน สภาวะนั้นคือสภาวะปกติในการดำรงอยู่ของมนุษยชาติ

ความโลภละโมภ อยากได้ออยากเสพ อยากครอบครอง จนต้องพยายามไขว่คว้าตอบสนองอยากไม่รู้จักอิ่มจักพอ ทำให้เกิดความคิดเห็นที่ผิด การไม่รู้จักใช้ปัญญาพิจารณาให้ประจักษ์ถึถ้วน เป็นเหตุให้ไม่รู้จักบุญบาป ชักนำไปสู่ความไม่ดีต่างๆ อย่างไม่รู้จักละอาย เป็นความเขลาที่อยู่ในจิตใจ ตามความหมายของ “อวิชา”

ผลงานชุดนี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงสภาวะความลุ่มหลง ความเขลา ที่ครอบงำในจิตใจของมนุษย์ อันเป็นผลจากความทะยานอยากไม่รู้จักยับยั้งชั่งใจ กลายเป็นความไม่รู้จักรับผิดชอบ ละอายเกรงต่อบาป โดยการแสดงออกในรูปของจิตรกรรมที่เน้นแทนค่าความหมายของสัญลักษณ์รูปทรงวัตถุในเชิงเปรียบเปรย อุปมาอุปไมยในทางล้อเลียนเสียดสี เพื่อสื่อถึงความเสื่อมโทรมทางจิตใจของผู้คนในยุคสมัยปัจจุบัน

ฐิติเทพ ฤกษ์นำชัย (2553) ได้ศึกษาความเคลื่อนไหวกับชีวิต ความสำคัญสภาวะจิตกับพฤติกรรมแสดงออก ผลการวิจัยสรุปได้ว่า สภาวะของจิตคือรับรู้อารมณ์ แสดงออกในรูปปฏิกริยาทางกาย เป็นความสัมพันธ์อันแนบแน่นระหว่างจิตกับกายที่สอดคล้อง โดยธรรมชาติจิตรับรู้สภาพการณ์ภายนอก อาทิ บุคคลรอบข้าง ครอบครัว ชุมชน ตลอดจนข่าวสารเกิดการตอบสนองทางความคิด และทางกายต่างกันออกไปตามสภาพการณ์นั้นๆ เศรษฐกิจที่รุ่งเรือง สังคมที่วุ่นวายมีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออก กระแสสังคมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วต่อการตัดสินใจ ยากที่จะสามารถแยกแยะระหว่างความพอเหมาะพอดีกับความทะยานอยากแห่งอารมณ์

เนื่องจากวิถีชีวิตของสังคมทวีความรุนแรงขึ้นในทุกด้าน เรื่องกิน เรื่องอยู่ปากท้องบีบคั้นให้ไม่สามารถวิเคราะห์ได้ทันที เป็นภาพที่เกิดอย่างต่อเนื่องในสังคมจนเกิดเป็นปมปัญหาหากที่จะมองเห็นหรือชี้ประเด็นลงไปว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเกิดจากสังคม หรือจิตที่ไม่มีความพอดีความเคลื่อนไหวในบริโภคนิยมคือ การเกาะแย่งแข่งขันกันกันเวลาและความเร่งรีบต่อการตัดสินใจ เป็นภาพความจริงที่เกิดขึ้นอย่างปฏิเสธไม่ได้กับภาพซ้ำอันเป็นสัญลักษณ์ของเมือง เมืองที่ผู้คนล้วนแสวงหาความสุขสบาย แต่อยู่บนพื้นฐานของการแข่งขันเบียดเสียด เกิดเป็นคำถามว่า ความสุขที่แท้จริงนั้นคือสิ่งใดกันแน่

คทาทร ทองไทย (2548) ได้ศึกษาสภาวะจิตจากความทรงจำ ผลการวิจัยสรุปได้ว่าสภาวะจิตจากความทรงจำ เป็นการถ่ายทอดภาพความทรงจำในวัยเยาว์ของข้าพเจ้าเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงเพราะเพื่อนมนุษย์ด้วยกันที่มีความคิดแตกต่างขัดแย้งทางความคิด ความเชื่อ ความศรัทธาและความแตกต่างทางศาสนาซึ่งล้วนแต่ก่อให้เกิดการแบ่งพรรคแบ่งพวกเป็นฝักฝ่าย และในที่สุดต่างก็ทำหน้าผาฟันกันเองการกระทำอันโหดร้ายเหล่านี้ก่อให้เกิดความกลัว ความหวาดระแวงขึ้นในชุมชนหรือสังคมที่บ้านเกิดของข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องนี้ จึงเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

จากข้อมูลของบทคัดย่อข้างต้นกล่าวได้ว่าความอยากของมนุษย์เป็นกิเลสตัณหา คือ สภาวะความอยากที่ต้องการได้รับการตอบสนอง และสภาวะของจิต คือรับรู้อารมณ์ แสดงออกในรูปปฏิกิริยาทางกาย เป็นความสัมพันธ์อันแนบแน่นระหว่างจิตกับกาย ส่วนสภาวะจิตจากความทรงจำเป็นการถ่ายทอดภาพความทรงจำเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อความขัดแย้งทางความคิด ความเชื่อก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อเรื่องของการวิจัยสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษา เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม ด้วยสื่อะครีติภนผ้าใบ เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ (Creative research) โดยใช้การศึกษาและทดลองเทคนิคสำแดงพลังอารมณ์ และนำเสนอผลงานวิจัย โดยการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม ลักษณะกิจกรรม ในรูปแบบของผู้วิจัย

หลังจากศึกษาและรวบรวมข้อมูลผลงานจิตรกรรมลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ จากหนังสือศิลปะซึ่งเป็นข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Source) เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงมีวิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร เป็นผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 จำนวน 40 ภาพ

กลุ่มตัวอย่าง

ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค จำนวน 10 ภาพ ซึ่งกำหนดโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง กัดเลือกและรับรอง โดย อาจารย์ที่ปรึกษาที่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. เป็นผลงานที่มีสีคู่ตรงข้าม
2. เป็นผลงานที่มีการใช้เส้นที่หลากหลาย
3. เป็นผลงานที่เน้นการบิดเบือนรูปทรงของสัตว์ และสิ่งแวดล้อม
4. เป็นผลงานที่ใช้สัตว์และสิ่งแวดล้อมเป็นสัญลักษณ์

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค ชูดส์ เส้น การบิดเบือนรูปทรง สัญลักษณ์และแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิต

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมเรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เครื่องมือประกอบด้วย

1. ผลงานจิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ จำนวน 4 ภาพ

2. แบบสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคลซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามแบบมีโครงสร้างใช้ร่วมกับการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายประยุกต์

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือขั้นที่ 1

เครื่องมือหลักที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผลงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรมที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นจากการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ จำนวน 10 ภาพ 1 คน มีกระบวนการสร้าง ดังนี้

1. คัดเลือกผลงานจิตรกรรมของศิลปิน 1 คน คือฟรันซ์ มาร์ค ได้จำนวน ภาพ โดยอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้รับรอง

2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากภาพผลงาน 10 ภาพ ในประเด็นเกี่ยวกับชูดส์ เส้น การบิดเบือนรูปทรงและสัญลักษณ์

3. กำหนดแนวคิดและเนื้อหาผลงาน

4. ถ่ายทอดความคิดเป็นงานสเก็ตซ์ (Sketched layout)

5. สร้างสรรค์งานจิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 เซนติเมตร

6. นำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ เพื่อความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือขั้นที่ 1 ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นจำนวน 4 ชิ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 1 ท่าน (อาจารย์ทวี รัชกร, ศิลปินแห่งชาติ) เพื่อขอคำแนะนำแก้ไขปรับปรุง

แบบสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคลซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามแบบมีโครงสร้างใช้ร่วมกับการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายประยุกต์

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือขั้นที่ 2

1. ศึกษาแนวคิด เนื้อหา รูปแบบ และกลวิธีการสร้างงาน ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะลัทธิสำแดงพลังอารมณ์
2. กำหนดโครงสร้างของแบบสัมภาษณ์และขอบเขตของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย
3. สร้างแบบสัมภาษณ์ตามขอบเขตของเนื้อหาเสนออาจารย์ที่ปรึกษาผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และนำมาปรับปรุงแก้ไข

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือขั้นที่ 2

1. แบบสัมภาษณ์รอบที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นจากการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับผลงานจิตรกรรมลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ ของ ฟรันซ์ มาร์ค ลักษณะคำถามเป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ตรวจสอบโดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ คือ รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยหาความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย
2. แบบสัมภาษณ์รอบที่ 2 และ 3 แต่มีเนื้อหาสาระเดียวทุกประการ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทบทวนคำถามเดิมของตนเองอีกครั้ง

ตารางที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคเคลฟายประยุกต์

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ คนที่

ผลงานชิ้นที่ ชื่อ

ลำดับที่	ประเด็นที่ศึกษา	ดี	ปรับปรุง
1	ชุดสี		
2	เส้น		
3	การบิดเบือนรูปทรง		
4	สัญลักษณ์		

กรณีปรับปรุง

.....

.....

.....

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ผู้วิจัยนำเครื่องมือในการวิจัย คือ ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรมเข้ากระบวนการเทคนิคเดลฟายประยุกต์ โดยใช้แบบ สัมภาษณ์ และผลงานจำนวน 4 ชิ้น ขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คือ อาจารย์ทวี รัชนิกร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนา เหมวาษา และอาจารย์นุกุล ปัญญาดี โดยมีขั้นตอน คือ แนะนำตัวผู้วิจัยเพื่อสร้างความเข้าใจโดยนำเสนอเรื่องราวและวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นเก็บข้อมูลตามเทคนิคเดลฟายประยุกต์ โดยนำเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 ชิ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตอบคำถามตามแบบสัมภาษณ์ให้คำแนะนำทีละชั้น ด้วยการสัมภาษณ์ในคำถามเดียวกัน ซึ่งมีประเด็นคำถาม ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ผลงานในภาพรวมสอดคล้องกับเรื่องที่วิจัย

(ชุดสีที่ใช้ในภาพนี้มีความเหมาะสม) หรือไม่ อย่างไร

ประเด็นที่ 2 การใช้เส้นมีความเหมาะสมและมีประเด็นที่ต้องปรับปรุงหรือไม่ อย่างไร

ประเด็นที่ 3 การบิดเบือนรูปทรงมีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร

ประเด็นที่ 4 การใช้สัญลักษณ์กับเนื้อหาที่นำเสนอเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

ประเด็นอื่นๆ

- มีความสวยงามปรากฏในผลงานหรือไม่ อย่างไร
- มีผลงานที่ควรนำมาเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อไปหรือไม่อย่างไร
- ควรจะสร้างสรรค์พัฒนาผลงานไปในรูปแบบอย่างไร

ตารางที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคเดลฟายประยุกต์

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ คนที่

ผลงานชิ้นที่ ชื่อ

ลำดับที่	ประเด็นที่ศึกษา	คำถาม	ดี	ปรับปรุง
1	ชุดสี	1. ชุดสีที่ใช้ในภาพนี้มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร		
2	เส้น	2. การใช้เส้นมีความเหมาะสมและมีประเด็นที่ต้องปรับปรุงหรือไม่ อย่างไร		
3	การบิดเบือนรูปทรง	3. การบิดเบือนรูปทรงมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร ควรปรับปรุงหรือไม่ อย่างไร		
4	การใช้สัญลักษณ์	4. การใช้สัญลักษณ์กับเนื้อหาที่น่าเสนอเหมาะสมหรือไม่ ควรปรับปรุงหรือไม่ อย่างไร		
5	อื่นๆ	5. มีข้อเสนอแนะในประเด็นใดบ้าง		

กรณีปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

.....

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ จัดหมวดหมู่ตามประเด็นที่ศึกษา ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา โดยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และวิธีการสังเกต โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยนำเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 ชั้น ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้แนะนำที่ละชั้นประกอบการสัมภาษณ์ด้วยคำถามเดียวกันทุกชั้น

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากเทคนิคเดลฟายประยุกต์ นำมาสังเคราะห์เป็นข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมลัทธิสำแดงพลังอารมณ์สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ จำนวน 4 ชั้น เพื่อนำเสนอผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์และสร้างสรรค์

การวิจัยเรื่อง “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม” เก็บข้อมูลด้วยวิธีการแบบเดลฟาย ประชุมตัวร่วม 3 ครั้ง วิเคราะห์ข้อมูลโดยผู้วิจัย ปรากฏผลการดำเนินงานและการสร้างสรรค์ ซึ่งแยกประเภทไว้เป็นหมวดหมู่ที่จะนำเสนอในบทนี้ ดังนี้

- ผลการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมลัทธิสำแดงพลังอารมณ์
- การสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
- การสร้างสรรค์ผลงาน
- การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2

ผลการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์

การศึกษานำวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค จำนวน 10 ภาพ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษานำวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ศิลปินชาวเยอรมัน ที่สร้างขึ้นระหว่างปี ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 และสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ ด้วยกลวิธีเฉพาะตน ซึ่งภาพทุกภาพที่นำมาศึกษานำวิเคราะห์ผ่านการคัดเลือกและได้รับความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษามีจำนวน 10 ภาพ

ประเด็นที่ศึกษามี 4 ประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ 1 ชุดสี

ประเด็นที่ 2 เส้น

ประเด็นที่ 3 การบิดเบือนรูปทรง

ประเด็นที่ 4 สัญลักษณ์

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค จำนวน 10 ภาพ ที่ศึกษามีดังนี้

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชั้นที่ 1



ภาพที่ 9 ผลงานจิตรกรรมที่ 1 ชื่อ Animals in Landscape ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 100×132 ซม. ปีที่สร้าง ค.ศ.1914 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี ใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตราส่วน 60 : 40 สีโทนร้อนได้แก่ สีแดง สีส้ม และสีเหลือง ใช้ในบริเวณกึ่งกลางของภาพส่วนที่เป็นรูปทรงกว้าง รูปทรงรี และรูปทรงของภูเขาและองค์ประกอบอื่นทางด้านซ้ายของภาพ สีโทนเย็นที่ใช้ได้แก่ สีฟ้า สีน้ำเงิน และสีเขียว สีเขียวเหลืองใช้จากมุมบนด้านขวาลงมาถึงบริเวณด้านล่างและไล่ให้สีอ่อนลงทางด้านซ้ายมือ

เส้น เส้นที่นำมาใช้ได้แก่ เส้นจริง เส้นรอยต่อ และเส้นพังอ เส้นจริงใช้ในกรณีตัดเป็นรูปทรงที่เป็นอินทรีย์รูป (Organic Form) รูปทรงกว้างที่อยู่มุมบนด้านขวา และรูปรีขนาดใหญ่ที่อยู่ระหว่างรูปกว้าง และรูปรีที่มีเขา ใช้เส้นจริงตัดเขาให้เห็นเด่นชัด อีกบริเวณหนึ่งที่ใช้เส้นจริงคือบริเวณด้านบนบนของภาพโดยใช้เส้นจริงไขว้ไปมา ใช้เส้นรอยต่อ เชื่อมรูปทรงกว้าง รูปทรงรี และองค์ประกอบอื่นที่เป็นสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน โดยดูได้จากรูปทรงกว้าง รูปทรงรีในบริเวณส่วนหาง และเขาเชื่อมต่อเข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เป็นสีเขียว และสีเหลือง

การบิดเบือนรูปทรงพบว่า มีการบิดเบือนเป็นรูปเรขาคณิต เพื่อให้ดูง่าย ฉีกเป็นเส้น บิด เบี้ยว งอ พับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ บิดเป็นรูปเรขาคณิตบริเวณมุมบนด้านซ้ายมือ ลักษณะเป็น เหลี่ยมเป็นมุม บริเวณตรงกลางภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยมสี่เหลี่ยม และสี่แฉก บริเวณหน้าอกของวัวมี ลักษณะเป็นรูปเรขาคณิต บริเวณสีน้ำเงินด้านล่างและด้านข้างขวามือ การบิดเบือนรูปทรงเพื่อให้ ดูง่ายบริเวณที่เป็นรูปทรงกว้าง รูปทรงยาว ที่ทับซ้อนกันบริเวณกลางภาพ บิดเบือนรูปทรงให้บิด เบี้ยวในภาพวัวขนาดใหญ่และบริเวณส่วนหัวของวัวที่ยื่นออกไปก่อนมุมบนด้านขวา การบิดเบือน รูปทรงให้งอและพับได้แก่ รูปกว้างที่พับหัวเข้ามาหาลำตัว และบริเวณวัวตัวใหญ่

สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ที่ใช้พบว่า ใช้รูปกว้างบริเวณมุมบนด้านซ้าย และมุมล่างของภาพ รูป กว้างบริเวณมุมบนซ้ายตรงกลางภาพ เป็นรูปวัวสามตัวทับซ้อนกัน และรูปสี่เหลี่ยมล้อมบริเวณรอบ นอกของภาพ ทั้งนี้การใช้สัญลักษณ์ของศิลปินเพื่อสื่อถึงจิตวิญญาณอันบริสุทธิ์ของสัตว์

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชั้นที่ 2



ภาพที่ 10 ผลงานจิตรกรรมที่ 2 ชื่อ Fate of the Animals ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 195 × 263.5 ซม. ปีที่สร้าง ค.ศ. 1913 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สีในภาพรวมใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตราส่วน 60 : 40 สีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีแดง ใช้บริเวณมุมล่างซ้าย ระบายเป็นรูปกว้างและองค์ประกอบอื่น เป็นลักษณะทแยงมุมและ คากบาท ตัดไขว่กัน บริเวณกึ่งกลางภาพ ใช้สีส้มมุมบนซ้าย ใช้สีน้ำตาลระบายคลุมบริเวณด้านซ้าย ใช้สีเขียวระบายเป็นรูปม้า กวาง ใช้สีน้ำเงินบริเวณมุมบนซ้าย เพื่อเป็นฉากหลังของม้ากวางและใช้สีเขียวด้านล่างของภาพ ใช้สีน้ำเงินระบายเป็นรูปกวางบริเวณด้านล่างของภาพและใช้สีขาวระบาย จากใต้ปลายคาง ออก ท้องถึงส่วนท้ายของกวาง

เส้น การใช้เส้นจริงบริเวณส่วนท้องของกวางสีแดงและกวางสีน้ำเงินและตัดผ่านบริเวณ ลำคอของกวางสีน้ำเงิน ใช้เส้นรอยต่อเชื่อมรูปร่าง รูปทรงของม้าสีเขียว กวางสีเขียว กวางสีแดง กวางสีน้ำเงินและสิ่งแวดล้อมอื่นๆในภาพให้เชื่อมต่อเข้าด้วยกัน เส้นพียงอ ใช้บริเวณส่วนคอของ ม้าสีเขียว ส่วนหัวของกวางสีแดง

การบิดเบือนรูปทรง บิดเบือนรูปทรงของสัตว์ ได้แก่ กวางสีเขียว ม้าสีเขียว กวางสีแดง กวางสีน้ำเงิน และสิ่งแวดล้อม การบิดเบือนรูปทรงเป็นการบิดเบือนทำให้บิดเบี้ยวทำให้ยืดและทำให้พียงอ

สัญลักษณ์ ที่ใช้ได้แก่ ม้า กวาง ต้นไม้ ภูเขาและสิ่งแวดล้อมเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงจิต วิญญาณอันบริสุทธิ์ของสัตว์

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชั้นที่ 3



ภาพที่ 11 ผลงานจิตรกรรมที่ 3 ชื่อ Piggies ทิตปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 195 x 263.5 ซม. ปีที่สร้างค.ศ. 1913 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

การอภิปรายผล

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี สีที่ใช้เป็นสีโทนร้อนและสีโทนเย็นในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน ระบายสีโทนร้อน คือ สีส้ม สีแดง สีเหลือง สีน้ำตาล บนลำตัวหมูตัวเล็ก และเป็นองค์ประกอบอื่นทั้งด้านท้ายและด้านหน้า ได้คางหมู ลงไปถึงมุมล่างด้านขวาภาพ ส่วนโทนสีเย็นระบายบนตัวหมูตัวใหญ่เป็นสีน้ำเงินและสีเขียว สีเหลือง และด้านหน้าด้านท้ายของหมูสีน้ำเงิน

เส้น มีการใช้เส้นจริง เพื่อตัดเป็นรูปทรงของหมู และองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ ใช้เส้นรอยต่อ สร้างเป็นรูปเรขาคณิตบนตัวหมูและองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ เส้นพ้องอใช้ระบายในส่วนบนมุมขวาบริเวณใต้คางหมูสีน้ำเงิน และได้ขาหลังของหมูสีแดง

การบิดเบือนรูปทรง บิดเบือนรูปทรงหมูให้เป็นเหลี่ยมรูปเรขาคณิต บนตัวหมูทั้งสองตัว บิดเบือนรูปทรงให้บิดเบี้ยว เพื่อให้ดูง่าย ทับ และงอ ในส่วนที่เป็นรูปทรงของหมูและองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ เช่น บริเวณขาหน้าของหมูสีแดงและลำตัวหมูสีน้ำเงิน

สัญลักษณ์ ใช้ หมู และสิ่งแวดล้อม เป็นสัญลักษณ์ และการใช้สัญลักษณ์ของศิลปินเป็นรูปสัตว์และสิ่งแวดล้อมเพื่อสื่อถึงจิตวิญญาณอันบริสุทธิ์

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค จีนที่ 4



ภาพที่ 12 ผลงานจิตรกรรมที่ 4 ชื่อ Fighting Forms ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 91 × 131 ซม. ปีที่สร้าง ค.ศ. 1914 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

การอภิปรายผล

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี ใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตราส่วน 60 : 40 สีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีแดงสีส้มเหลือง บริเวณกึ่งกลางของภาพ และกระจายบ้างเล็กน้อยตามที่ต่างๆ ในภาพ ใช้สีโทนเย็น คือสีเขียว สีเขียวเข้ม เริ่มจากตรงกลางภาพถึงขอบด้านขวา และระบายสีม่วง สีน้ำเงินในส่วนที่เป็นพื้นหลังของภาพ

เส้น ใช้เส้นจริง บริเวณด้านล่างโดยเริ่มตั้งแต่ปลายปากกรูปรนกออินทรี และปีกด้านบน ใช้เส้นรอยต่อเพื่อเชื่อมรูปรนกออินทรีและองค์ประกอบอื่นเชื่อมเข้าหากัน

การบิดเบือนรูปทรง บิดเบือนเป็นรูปทรงรูปรนกออินทรีเพื่อให้ดูง่าย และบิดเบือนรูปทรงจิกเป็นเส้น แสดงทิศทางของการเคลื่อนไหว

สัญลักษณ์ ใช้รูปรนกออินทรี เป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงจิตของสัตว์

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชั้นที่ 5



ภาพที่ 13 ผลงานจิตรกรรมที่ 5 ชื่อ Deer in Forest ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 110 × 100 ซม. ปีที่สร้าง 1914 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

การอภิปรายผล

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี ใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตราส่วน 60 : 40 สีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง โดยใช้สีโทนร้อนบริเวณด้านล่างเป็นส่วนใหญ่ โดยระบายรูปกว้างสีแดง และสีเหลืององค์ประกอบมุมล่างด้านขวา และใช้สีแดงบริเวณขอบด้านซ้ายตรงบริเวณหัวกว้างสีแดงและบริเวณมุมบนด้านขวาระบายสีเหลืองเป็นแนวเส้นตรงลงมาถึงหัวกว้างสีเหลือง ใช้สีโทนเย็น ก็คือสีเขียวบริเวณมุมบนด้านซ้ายและด้านล่างมุมซ้าย นอกจากนั้นก็กระจายอยู่ในส่วนต่างๆของรูปภาพ ใช้สีน้ำเงินระบายเป็นรูปกว้างบริเวณกลางภาพและองค์ประกอบอื่นในส่วนบนของหัวกว้างสีน้ำเงิน ใช้สีน้ำเงินระบายมุมล่างด้านขวาและใช้สีดำระบายเป็นเงาของรูปร่างและรูปทรงต่างๆอีกด้วย

เส้น ใช้เส้นจริงตัวรูปร่างรูปทรงของกวางและสิ่งแวดล้อม ใช้เส้นรอยต่อเชื่อมรูปกวางและสิ่งแวดล้อมอื่นในภาพเข้าหากัน ใช้เส้นพียงอบบริเวณส่วนที่เป็นคอกกวาง และขา กวางสีแดง กวางสีเหลือง กวางสีน้ำเงิน

การบิดเบือนรูปทรง บิดเบือนรูปทรงกวางให้บิดเบี้ยวบริเวณคอกกวางสีน้ำเงิน บิดเบือนพียงอบบริเวณคอก และขา กวางสีเหลือง กวางสีแดง และกวางสีน้ำเงิน บิดเบือนเพื่อให้ดูง่ายในส่วนที่เป็นรูปทรงของกวางและสิ่งแวดล้อม

สัญลักษณ์ ใช้รูปกวางเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงจิตอันบริสุทธิ์ของสัตว์

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชั้นที่ 6



ภาพที่ 14 ผลงานจิตรกรรมที่ 6 ชื่อ In the Rain ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 81×105.5 ซม. ปีที่สร้าง ค.ศ. 1912 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

การอภิปรายผล

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี ใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตราส่วน 60 : 40 โดยใช้สีแดง สีส้ม สีเหลือง บริเวณตรงกลาง มุมบนด้านขวา และด้านล่างของภาพ โดยระบายเป็นแนวเฉียงจากมุมบนลงไปที่ด้านล่างของภาพ สีโทนเย็นใช้สีเขียว สีฟ้า ระบายเป็นแนวเฉียงจากบนลงด้านล่างเช่นเดียวกันและใช้สีขาว ระบายเป็นรูปทวง

เส้น ใช้เส้นจริงตัดรูปทรงของทวงและรูปทรงของสิ่งแวดล้อม ใช้เส้นจริงตากเป็นแนวเฉียง ใช้เส้นรอยต่อเชื่อมรูปทรงของทวงและรูปทรงของสิ่งแวดล้อมเข้าหากัน ใช้เส้นพียงอ บริเวณด้านขวาของภาพ

การบิดเบือนรูปทรง การบิดเบือนรูปทรงของทวงและสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ดูง่าย ชัดรูปทรงของทวงให้ยาวออก บิดเบือนรูปทรงแบบพียงอ ในบริเวณปลายยอดของภูเขาและในส่วนที่เป็นหัวและขาหน้าของทวง บิดเบือนเล็กให้เป็นเส้นบริเวณลำตัวของทวง

สัญลักษณ์ ใช้ ทวง ต้นไม้ ภูเขาและสิ่งแวดล้อม เป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงจิตอันบริสุทธิ์ของสัตว์

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชั้นที่ 7



ภาพที่ 15 ผลงานจิตรกรรมที่ 7 ชื่อ The Sheep ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 165 x 125 ปีที่สร้าง ค.ศ.1912 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี ใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตราส่วน 80 : 20 ใช้สีโทนร้อนได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง ใช้สีแดงแสดงรูปภูเขาบริเวณกึ่งกลางภาพ ไล่ลงมามุมล่างด้านขวาของภาพ และบริเวณกลางรูปหัวใจ ใช้สีเหลืองและสีส้มแสดงรูปทรงทรวง รูปทรงภูเขาและรูปทรงหัวใจมุมล่างด้านขวาของภาพ ส่วนสีโทนเย็นที่ใช้ได้แก่ สีเขียว สีเขียวเหลือง สีน้ำเงินและสีฟ้า ใช้สีน้ำเงินบริเวณมุมบนด้านขวาและแนวซิกแซกคล้ายบันไดด้านขวามือ ใช้สีฟ้าบริเวณด้านล่างของภาพ ตั้งแต่ท้องทรวงลงมา ใช้สีเขียวและสีเขียวนแสดงรูปทรงทรวง ภูเขามุมล่างซ้ายมือ และบนรูปทรงของหัวใจโดยใช้สีขาวระบายบนรูปทรงทรวง รูปทรงภูเขา รูปทรงหัวใจเพื่อให้ดูสว่างและมีช่องว่าง และสีน้ำเงินบริเวณด้านล่างในส่วนที่เป็นภูเขาและส่วนโค้งของรูปหัวใจ

เส้น ใช้เส้นจริงตัดรูปทรงทรวงบริเวณหัวลำตัวและหาง ตัดรูปทรงหัวใจบริเวณส่วนโค้งของหัวใจ ใช้เส้นรอยต่อเชื่อมรูปทรงทรวง รูปทรงหัวใจ รูปทรงภูเขา และองค์ประกอบอื่นเข้าด้วยกัน ใช้เส้นพ้องอในส่วนที่เป็นยอดเขา บริเวณกึ่งกลางภาพด้านล่างของภาพและส่วนที่เป็นเส้นซิกแซกคล้ายด้านขวาของภาพ

การบิดเบือนรูปทรง ได้บิดเบือนรูปทรงทรวงเพื่อให้ดูง่าย บิดเบือนรูปทรงภูเขาเป็นรูปเรขาคณิต รูปทรงหัวใจเพื่อให้ดูง่าย บิดเบือนให้พ้องอบริเวณยอดเขา

สัญลักษณ์ ใช้รูปทรวง รูปภูเขา รูปหัวใจ เป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงจิตอันบริสุทธิ์ของสัตว์ที่มีต่อธรรมชาติ



ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชั้นที่ 8



ภาพที่ 16 ผลงานจิตรกรรมที่ 8 ชื่อ Deer in a Monastery Garden ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 75.5 × 101 ซม. ปีที่สร้าง ค.ศ. 1912 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี ใช้สีโทนเย็น : สีโทนร้อนในอัตราส่วน 60 : 40 สีโทนเย็นที่ใช้ได้แก่ สีเขียวเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน และสีฟ้า โดยระบายคลุมทั่วทั้งภาพในลักษณะการไล่สีน้ำหนักอ่อนแก่เพื่อสร้างมิติให้กับภาพ ในส่วนที่เป็นรูปทรงภูเขา รูปทรงกลม รูปทรงทรงแปดเหลี่ยม บริเวณกึ่งกลางภาพ และในส่วนที่เป็นองค์ประกอบส่วนอื่น ๆ ของภาพ ส่วนสีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง และสีม่วง โดยใช้ในลักษณะกระจายทั่วภาพ ในบริเวณที่เป็นรูปทรงต้นไม้ด้านซ้ายของภาพ บริเวณที่เป็นรูปทรงยอดเขา รูปทรงดวงอาทิตย์ในบริเวณส่วนบนของภาพและบริเวณรูปทรงภูเขามุมบนขวามุมล่างขวาของภาพ ใช้สีขาวในส่วนที่เป็นรูปทรงของดวงจันทร์บริเวณด้านบนซ้ายของภาพ

เส้น ใช้เส้นจริงตัดส่วนโค้งของรูปทรงกลมของดวงอาทิตย์ รูปทรงขององค์ประกอบอื่นๆ อยู่บริเวณกึ่งกลาง และส่วนบนขวาของภาพ ใช้เส้นรอยต่อเพื่อเชื่อม รูปทรงทรงแปดเหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงทรงแปดเหลี่ยม รูปทรงดวงจันทร์ รูปทรงดวงอาทิตย์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ในภาพเชื่อมรูปทรงเข้า

หากัน ใช้เส้นพบบง ในส่วนที่เป็นองค์ประกอบของขอบเขา ในบริเวณส่วนบนทั้งซ้ายขวา กึ่งกลาง และด้านล่างของภาพ

การบิดเบือนรูปทรง มีการบิดเบือนรูปทรงกว้างให้พบบง บริเวณกึ่งกลางภาพ บิดเบือนรูปทรงต้นไม้เพื่อให้ดูง่ายบริเวณด้านขวาของภาพ บิดเบือนรูปทรงภูเขา เป็นรูปทรงเรขาคณิต บิดเบือนรูปทรงยอดเขาแสดงองค์ประกอบอื่นให้พบบง บิดเบือนรูปทรงดวงจันทร์ รูปทรงดวงอาทิตย์เพื่อให้ดูง่าย

สัญลักษณ์ในภาพที่นำมาใช้ได้แก่ กวาง ต้นไม้ ภูเขา ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ เป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายถึงจิตของสัตว์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อม

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชั้นที่ 9



ภาพที่ 17 ผลงานจิตรกรรมที่ 9 ชื่อ Deer in the Forest ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 101×105 ซม. ปีที่สร้าง ค.ศ. 1913 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี ใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตรา 80 : 20 สีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง ระบายในส่วนที่เป็นพื้นหลังและสร้างรูปทรงต้นไม้ รูปทรงของกวางบริเวณด้านล่าง ด้านขวา และรูปทรงของนกด้านบนของภาพ สีโทนเย็นที่ใช้ได้แก่ สีเขียวเหลือง สีเขียว สีม่วง ระบายสิ่งแวดล้อมที่เป็นองค์ประกอบของภาพในบริเวณส่วนบนส่วนล่างและส่วนที่เป็นองค์ประกอบอื่นในภาพ ใช้สีเขียวเข้มเพื่อสร้างมิติในบริเวณมุมบนซ้าย ด้านบนสุด มุมขวาบน บริเวณเงาของกวาง และส่วนล่างมุมขวา

เส้น ใช้เส้นจริงตัดรูปทรงกวาง และใช้เส้นจริงสร้างเป็นส่วนของกิ่งไม้ ใช้เส้นรอยต่อเชื่อมรูปทรงกวาง รูปทรงต้นไม้ รูปทรงนก และองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพเชื่อมเข้าหากัน ใช้เส้นพียงอ บริเวณกลุ่มรูปทรงของกวาง และในส่วนที่เป็นองค์ประกอบอื่นๆ ในบริเวณด้านซ้ายและด้านล่างของภาพ

บิตเบือนรูปทรง บิตเบือนรูปทรงกวาง ให้พียงอบิตเบี้ยว และเพื่อให้ดูง่าย บิตเบือนรูปทรงนกให้บิตเบี้ยว และบิตเบือนรูปทรงสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ดูง่าย

สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ในภาพที่นำมาใช้ได้แก่ กวาง นก ต้นไม้ เป็นสัญลักษณ์เพื่อถึงจิตของสัตว์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อม

ผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค ชินที่ 10



ภาพที่ 18 ผลงานจิตรกรรมที่ 10 ชื่อ Tiger wounded yellow tiger ศิลปิน ฟรันซ์ มาร์ค
ขนาด 91×131 ซม. ปีที่สร้าง ค.ศ. 1912 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

สี ใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตรา 80 : 20 สีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีส้ม สีเหลือง สีชมพู และสีม่วง ใช้สีเหลืองบริเวณที่เป็นรูปทรงเสือและบริเวณที่เป็นองค์ประกอบด้านขวา ใช้สีส้มบริเวณพื้นหลังและบริเวณด้านล่างของภาพ ใช้สีชมพูในบริเวณส่วนบน ใช้สีม่วงในส่วนที่เป็นองค์ประกอบอื่นๆ บริเวณมุมบนขวาและด้านล่างของภาพ สีโทนเย็นที่ใช้ ได้แก่ สีเขียว สีเขียวเหลือง ใช้สีเขียวบริเวณด้านบนและด้านล่างของภาพ ใช้สีม่วงบริเวณด้านล่างของภาพ ใช้สีดำบริเวณมุมทั้งสี่และในส่วนที่เป็นเงาของเสือ เงาขององค์ประกอบอื่นๆ ของภาพในปริมาณมาก และใช้สีขาวบริเวณด้านซ้ายบนบริเวณหัวเสือและบริเวณด้านล่างของภาพ

เส้น ใช้เส้นรอยต่อเพื่อเชื่อมรูปทรงเสือ และองค์ประกอบอื่นๆ เข้าหากัน ใช้เส้นพ้องบริเวณกึ่งกลางภาพในส่วนที่เป็นส่วนหางของเสือ ส่วนที่เป็นเงาของเสือ และส่วนที่เป็นองค์ประกอบอื่นๆ บริเวณด้านล่าง และด้านบนมุมขวาของภาพ

การบิดเบือนรูปทรง ได้บิดเบือนรูปทรงของเสือให้พ้อง บิดเบี้ยว บิดเบือนรูปทรงของภูเขาเป็นรูปทรงเรขาคณิต และบิดเบือนรูปทรงขององค์ประกอบอื่นๆ เพื่อให้ดูง่าย

สัญลักษณ์ ใช้รูปเสือ เป็นสัญลักษณ์ เพื่อถึงจิตของสัตว์อันบริสุทธิ์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อม

ตารางที่ 3 ตารางแสดงการใช้ชุดสี

ชื่อผลงาน	โทนสี				ชุดสี											
	โทนสีอ่อน		โทนสีเข้ม		แดง	เหลือง	น้ำเงิน	ส้ม	เขียว	ม่วง	เขียวเหลือง	ฟ้า	น้ำตาล	ชมพู	ดำ	ขาว
	มาก	น้อย	มาก	น้อย												
1. Animals in Landscape	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓
2. Fate of the Animals	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
3. Piggies	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
4. Fighting Forms	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
5. Deer in Forest	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓
6. In the Rain	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
7. The Sheep	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
8. Deer in a Monastery Garden		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
9. Deer in the Forest	✓			✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓					✓
10. Tiger wounded yellow tiger	✓			✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓

อภิปรายผล

จากตารางสรุป การใช้ชุดสีของศิลปินส่วนใหญ่พบว่ามีการใช้ชุดสีดังนี้

1. สีเขียวเหลือง ใช้ร้อยละ 14.62
2. สีแดง ใช้ร้อยละ 13.3
3. สีนํ้าเงิน ใช้ร้อยละ 10.21
4. สีเหลือง ใช้ร้อยละ 9.74

5. สีเขียว ใช้ร้อยละ 8.82
6. สีขาว ใช้ร้อยละ 5.45
7. สีม่วง ใช้ร้อยละ 5.23
8. สีส้ม ใช้ร้อยละ 4.98
9. สีนํ้าตาล ใช้ร้อยละ 4.06
10. สีดำ ใช้ร้อยละ 2.83
11. สีฟ้า ใช้ร้อยละ 2.28
12. สีชมพู ใช้ร้อยละ 1.16

การใช้ชุดสี เป็นสีคู่ตรงข้ามโดยใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็นในอัตราส่วน 60 : 40 มีจำนวน 6 ภาพ ได้แก่ผลงานจิตรกรรมที่ 1, 2, 4, 5, 6, 8 ใช้สีโทนร้อนต่อสีโทนเย็นในอัตราส่วน 80 : 20 มีจำนวน 3 ภาพ ได้แก่ผลงานจิตรกรรมที่ 7, 9, 10, และใช้สีโทนร้อนต่อสีโทนเย็นในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันมีจำนวน 1 ภาพ คือผลงานจิตรกรรมที่ 3 สีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีส้ม สีม่วง สีนํ้าตาล สีชมพู ส่วนสีโทนเย็นที่ใช้ได้แก่ สีเขียว สีเขียวเหลือง สีนํ้าเงิน สีฟ้า และสีที่เป็นกลางคือสีขาว สีดำ ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเลือกใช้สีโทนร้อนไว้บริเวณตรงกลางของภาพ

ตารางที่ 4 ตารางแสดงการใช้เส้น

ชื่อภาพ	เส้น		
	เส้นจริง	เส้นรอยต่อ	เส้นพียงอ
1. Animals in Landscape	✓	✓	✓
2. Fate of the Animals	✓	✓	✓
3. Piggies	✓	✓	✓
4. Fighting Forms	✓	✓	
5. Deer in Forest	✓	✓	✓
6. In the Rain	✓	✓	✓
7. The Sheep	✓	✓	✓
8. Deer in a Monastery Garden	✓	✓	✓
9. Deer in the Forest	✓	✓	✓
10. Tiger wounded yellow tiger		✓	✓

อภิปรายผล

จากตารางสรุป การใช้เส้นของศิลปินพบว่า มีการใช้เส้นจริงตัดในส่วนที่เป็นขอบของรูปทรงที่เป็นรูปสัตว์ และสิ่งแวดล้อมที่เป็นองค์ประกอบในภาพเพื่อต้องการเน้นให้เห็นรูปทรงได้ชัดเจน โดยมีผลงานที่ใช้เส้นจริงตัดเส้นขอบจำนวน 9 ภาพ ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมชิ้นที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ใช้เส้นรอยต่อเพื่อเชื่อมรูปทรงของสัตว์และรูปทรงของสิ่งแวดล้อมเข้าหากันหรือทำให้กลมกลืนกัน โดยมีผลงานที่ใช้เส้นรอยต่อจำนวน 10 ภาพ ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมชิ้นที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 ใช้เส้นพียงอในส่วนที่เป็นเหลี่ยมมุม เป็นมุมของรูปทรงของสิ่งแวดล้อมและใน

ส่วนที่เป็นอวัยวะของสัตว์ โดยมีผลงานจิตรกรรมที่ใช้เส้นพับงอ จำนวน 10 ภาพ ซึ่งได้แก่ ผลงานจิตรกรรมชิ้นที่ 1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10

ตารางที่ 5 ตารางแสดงการบิดเบือนรูปทรง

ชื่อภาพ						
	เป็นรูปเรขาคณิต	เพื่อให้ดูง่าย	ฉีกเป็นเส้น	บิดเบี้ยว	งอ	พับ
1. Animals in Landscape	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. Fate of the Animals				✓	✓	✓
3. Piggies	✓	✓		✓	✓	✓
4. Fighting Forms		✓	✓			
5. Deer in Forest		✓		✓	✓	✓
6. In the Rain		✓			✓	✓
7. The Sheep		✓	✓		✓	
8. Deer in a Monastery Garden	✓	✓			✓	✓
9. Deer in the Forest	✓	✓		✓	✓	✓
10. Tiger wounded yellow tiger	✓	✓		✓	✓	✓

อภิปรายผล

จากตารางสรุปว่า การบิดเบือนรูปทรง ของศิลปินส่วนใหญ่ ได้บิดเบือนรูปทรงเพื่อทำให้พับงอในส่วนที่เป็นเหลี่ยมเป็นมุมของรูปทรงสิ่งแวดล้อม และในส่วนที่เป็นขา เป็นหัวของกวาง ในผลงานจิตรกรรมมีจำนวน 10 ภาพ การบิดเบือนรูปทรงเพื่อให้ดูง่ายในรูปทรงของสัตว์ และ

สิ่งแวดล้อม ในผลงานจิตรกรรมมีจำนวน 9 ภาพ บิดเบือนรูปทรงให้บิดเบี้ยวในส่วนที่เป็นรูปทรงของสัตว์และสิ่งแวดล้อม ในผลงานจิตรกรรมมีจำนวน 6 ภาพ บิดเบือนรูปทรงให้เป็นรูปเรขาคณิตในที่เป็นรูปทรงของสัตว์และสิ่งแวดล้อม ในผลงานจิตรกรรมมีจำนวน 5 ภาพ บิดเบือนรูปทรงให้ฉีกเป็นเส้นในส่วนที่เป็นรูปทรงของสัตว์และสิ่งแวดล้อม ในผลงานจิตรกรรมมีจำนวน 3 ภาพ

ตารางที่ 6 ตารางแสดงการใช้สัญลักษณ์

ชื่อภาพ	สัญลักษณ์	
	สัตว์	สิ่งแวดล้อม
1. Animals in Landscape	✓	✓
2. Fate of the Animals	✓	✓
3. Piggies	✓	✓
4. Fighting Forms	✓	✓
5. Deer in Forest	✓	✓
6. In the Rain	✓	✓
7. The Sheep	✓	✓
8. Deer in a Monastery Garden	✓	✓
9. Deer in the Forest	✓	✓
10. Tiger wounded yellow tiger	✓	✓

อภิปรายผล

จากตารางสรุปว่า การใช้สัญลักษณ์ของศิลปินส่วนใหญ่จะใช้สัตว์เป็นสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมมีจำนวน 10 ภาพ สัตว์ที่นำมาเป็นสัญลักษณ์ได้แก่ กวาง วัว ม้า หมู เสือ นกอินทรี และนก ส่วนสัญลักษณ์ที่เป็นสิ่งแวดล้อมเป็นสัญลักษณ์มีจำนวน 10 ภาพ สัญลักษณ์ที่ใช้ได้แก่ ต้นไม้ ภูเขา ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์

สรุปได้ว่า ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 ในประเด็นชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ พบว่าชุดสีโดยมองในภาพรวมแล้วมีการใช้สีเขียวเหลือง สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีส้ม เป็นส่วนใหญ่ซึ่งเป็นสีตรงข้ามกัน โดยเลือกใช้สีโทนร้อนไว้บริเวณตรงกลางภาพเป็นส่วนใหญ่และคลุมด้วยสีโทนเย็น เส้นที่นำมาใช้ประกอบไปด้วยเส้นจริง เส้นรอยต่อ เส้นพับงอ ซึ่งเส้นเหล่านี้นำไปเพื่อสร้างเป็นรูปทรง ของ

สัตว์และรูปทรงของสิ่งแวดลอม เพื่อสร้างความรู้สึกอารมณ์ให้ภาพให้น่าสนใจ การบิดเบือนรูปทรงพบว่ามีกรบิดเบือนรูปทรง 6 แบบได้แก่ 1. รูปเรขาคณิต 2. เพื่อให้ดูง่าย 3. ลึกเป็นเส้น 4. บิดเบี้ยว 5. งอ 6. พับ การบิดเบือนรูปทรง ได้บิดเบือนรูปทรง เป็นสัตว์ และธรรมชาติ ให้ผิดเพี้ยนธรรมชาติ ทั้งนี้เพื่อให้แปลกตา สื่อถึงอารมณ์ของภาพให้น่าสนใจยิ่งขึ้น การใช้สัญลักษณ์พบว่าใช้สัตว์ และธรรมชาติเป็นสัญลักษณ์ที่ไม่ใช้รูปลักษณะอย่างที่ตามองเห็นเป็นการวาดภาพที่สะท้อนถึงจิตวิญญาณภายในของสัตว์และธรรมชาติ สัตว์ที่นำมาเป็นสัญลักษณ์ได้แก่ กวาง วัว ม้า หมู เสือ นก และนกอินทรี ธรรมชาติที่นำมาเป็นสัญลักษณ์ได้แก่ ต้นไม้ ภูเขา ดวงจันทร์ และดวงอาทิตย์เป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงจิตวิญญาณอันบริสุทธิ์ของสัตว์และธรรมชาติ

การสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้น จำนวน 4 ชิ้น นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคแบบเดลฟายประยุกต์ ปรากฏผลดังนี้

การสร้างสรรค์เครื่องมือชิ้นที่ 1



ภาพที่ 19 ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1
สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 60 x 80 ซม.

ข้อมูลภาพการสร้างเครื่องมือ ชั้นที่ 1 ภาพสัญลักษณ์ของจิตมโนมัยในงานจิตรกรรม 1 ได้
สร้างสรรค์ดังนี้

ชุดสี ใช้สีโทนเย็น : สีโทนร้อน ในอัตราส่วน 80 : 20 โดยสีโทนเย็นได้แก่ สีเขียว สีเขียว
เหลือง สีน้ำเงิน สีฟ้า บริเวณพื้นหลังของภาพ โดยใช้สีฟ้าอ่อนด้านล่างของภาพ ที่แสดงรูปทรง
ของปลา และบริเวณใต้รูปดวงจันทร์ด้านล่างขวา ใช้สีน้ำเงินเพื่อแสดงมิติลึก บริเวณมุมขวาบน
ใช้สีเขียวแสดงรูปทรงของหัวตะกวด บริเวณตรงกลางภาพ และในส่วนอื่นๆบริเวณขอบทั้งสี่ด้าน
ของภาพ ส่วนสีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีชมพู สีม่วง ในบริเวณที่เป็นดวงตา
รูปทรงของตัวตะกวด รูปทรงของหัวปลา รูปทรงของตัวหนอน รูปทรงกลมบริเวณมุมบนและมุม
ล่างด้านขวาของภาพ และในองค์ประกอบอื่นในภาพ

เส้น ใช้เส้นจริง ศักรูปทรงของปลาบริเวณด้านล่าง และด้านบนซ้ายของภาพ ศักรูปทรง
ตะกวดบริเวณตรงกลางของภาพ ศักรูปทรงของตัวหนอน ศักรูปทรงของตาและรูปทรงอื่นๆ ใช้
เส้นรอยต่อ เชื่อมรูปทรงของปลา รูปทรงของตะกวด รูปทรงของตัวหนอน รูปทรงของดวงตา
และรูปทรงอื่นๆในภาพเชื่อมเข้าหากัน ใช้เส้นพียงอ ในส่วนที่เป็นเงาของมโนมัยบริเวณตรงกลาง
ของภาพและมุมบนขวาของภาพ

การบิดเบือนรูปทรง ได้บิดเบือนรูปทรงและรูปร่างต่างๆดังนี้ บิดเบือนรูปทรงดวงตา
และแววตา บิดเบือนรูปทรงของปลา บิดเบือนรูปทรงของตะกวด บิดเบือนรูปทรงของหนอน
บิดเบือนรูปร่างของมโนมัย บิดเบือนรูปทรงของดวงจันทร์ และรูปทรงอื่นๆ เพื่อให้ดูง่าย บิดเบี้ยว
พียงอ และเป็นรูปเรขาคณิต

สัญลักษณ์ ได้จัดองค์ประกอบของดวงตาในลักษณะกระจายทั่วภาพเพื่อสื่อถึงจิตที่มี
ความหลากหลายแตกต่างกัน จัดองค์ประกอบของสัญลักษณ์ในลักษณะทับซ้อนกันในภาพเพื่อถึง
จิตมโนมัย สัญลักษณ์ที่นำมาใช้ได้แก่ ปลา ตะกวด หนอน ดวงจันทร์ มโนมัย

การสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์เพื่อเก็บข้อมูล
ตามเทคนิคแบบเดลฟายประยุกต์ ปราบกฏผลดังนี้

ชุดสี มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังนี้

- 1) ใช้โทนสีเย็นแต่ต้องมีความเร้าร้อนอยู่ในตัวด้วยเช่นกัน
- 2) องค์ประกอบการใช้สีควรสื่อในเชิงสัญลักษณ์
- 3) ควรเพิ่มความกลมกลืนของสี
- 4) ควรปรับแก่น้ำหนักของสี

เส้น มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงคือ

- 1) ควรมีน้ำหนักที่แตกต่างกัน
- 2) ขนาดของเส้นควรมีความแตกต่างกัน

การบิดเบือนรูปทรง มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงคือ

- 1) ควรนำสีมาสื่อดวงตาให้มีความรู้สึก บ่งบอกถึงจิตมนุษย์
- 2) ควรจัดรูปทรงให้เป็นกลุ่มก้อน
- 3) บิดเบือนรูปทรงแน่นเกินไป

การใช้สัญลักษณ์ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) ควรนำสัญลักษณ์ของศิลปินที่ศึกษามาสื่อเรียงลำดับให้ชัดเจน
- 2) เน้นสัญลักษณ์ของดวงตาให้มีชีวิต
- 3) ควรใช้ดวงตาเป็นสื่อ

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพที่ 1 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1 ควรใช้ชุดสีโทนเย็นในสัดส่วนที่พอดี โดยเพิ่มน้ำหนักอ่อนแก่ของสี ความกลมกลืนของสีและการจัดองค์ประกอบการใช้สีเพื่อสื่อในเชิงสัญลักษณ์ เส้นควรมีขนาดและน้ำหนักของสีที่แตกต่างกัน การบิดเบือนรูปทรงควรจัดรูปทรงให้เป็นกลุ่มก้อนไม่แน่นเกินไป เน้นดวงตาด้วยสีเพื่อสื่อถึงความรู้สึกด้วยจิตมนุษย์และเน้นดวงตาให้มีชีวิต โดยนำรูปสัตว์มาสื่อร่วมด้วย

การสร้างสรรค์เครื่องมือชิ้นที่ 2



ภาพที่ 20 ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 2 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 2
สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 60 x 80 ซม.

ข้อมูลภาพการสร้างเครื่องมือ ชั้นที่ 1 ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1 ได้สร้างสรรคดังนี้

ชุดสี ใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็น ในอัตราส่วน 60 : 40 โดยสีโทนเย็นได้แก่ สีเขียว สีเขียวเหลือง สีน้ำเงิน สีฟ้า ในบริเวณพื้นหลังของภาพ ใช้สีน้ำเงินและสีฟ้าไล่น้ำหนักอ่อนแก่จากบริเวณตรงกลางภาพกระจายไปทางด้านขวาทั้งด้านบนและด้านล่างของภาพเพื่อแสดงมิติ ใช้สีเขียวเหลือง สีเขียว เพื่อแสดงรูปทรงของใบไม้ในบริเวณขอบด้านซ้ายของภาพ ใช้สีเขียวเหลือง สีเขียว รูปทรงของดวงตา รูปทรงของมนุษย์ บริเวณตรงกลาง และในส่วนประกอบอื่นทางด้านขวาของภาพ สีโทนร้อนที่ใช้ ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง โดยใช้สีส้ม เพื่อแสดงรูปทรงของนกอินทรี รูปทรงของต้นไม้ บริเวณด้านขวาของภาพ และใช้สีส้ม สีเหลืองเพื่อแสดงรูปทรงของจระเข้ กวาง ดวงอาทิตย์ บริเวณตรงกลางและมุมล่างขวาของภาพ

เส้น ใช้เส้นจริง ดัด ไปมาบริเวณใต้ดวงตา รูปทรงของดวงอาทิตย์ รูปทรงของงู รูปทรงของจระเข้ รูปทรงของนกอินทรี รูปทรงของกวาง รูปทรงของต้นไม้ ใช้เส้นรอยต่อเชื่อมรูปทรงในภาพ ใช้เส้นพังงอตัดกันระหว่างรูปทรงมนุษย์ รูปทรงดวงอาทิตย์ ในบริเวณตรงกลางของภาพ

การบิดเบือนรูปทรง ได้บิดเบือนรูปทรงดวงตา รูปทรงของดวงอาทิตย์ รูปทรงของงู รูปทรงของจระเข้ รูปทรงของนกอินทรี รูปทรงของกวาง รูปทรงของต้นไม้ เพื่อให้ดูง่าย บิดเบี้ยวพังงอ ทั้งนี้เพื่อสื่ออารมณ์ของภาพ

สัญลักษณ์ ได้จัดองค์ประกอบสัญลักษณ์ของดวงตาไว้บริเวณส่วนบน ตรงกลางด้านล่างของภาพเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ และสัญลักษณ์รูปนกอินทรีไว้ด้านซ้าย สัญลักษณ์ของดวงอาทิตย์ มนุษย์ งู จระเข้ กวาง ไว้ในบริเวณตรงกลางภาพ และมุมล่างขวาของภาพเพื่อสื่อแทนจิตมนุษย์ที่แตกต่างกัน

การสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์เพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคแบบเดลฟายประยุกต์ ปรากฏผลดังนี้

ประเด็นที่ 1 ชุดสี มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังนี้

- 1) องค์ประกอบการใช้สีควรสื่อในเชิงสัญลักษณ์
- 2) ควรลดสีเขียว ควรใช้เทคนิคการสร้างพื้นผิว
- 3) ควรปรับปรุงน้ำหนักของสี

ประเด็นที่ 2 เส้น มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงคือ

- 1) เส้นมีมากไปควรปรับปรุงให้น้อยลง
- 2) ขนาดของเส้นควรมีความแตกต่างกัน

ประเด็นที่ 3 การบิดเบือนรูปทรง มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงคือ

- 1) ควรบิดเบือนรูปทรงเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์
- 2) ควรใช้รูปทรงที่ทับซ้อน เช่น ไหล หยด หนา
- 3) ควรนำลักษณะการบิดเบือนของรูปทรงของศิลปินที่ศึกษามาปรับใช้

ประเด็นที่ 4 การใช้สัญลักษณ์ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) ควรนำสัญลักษณ์ของดวงตาที่หลากหลายเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์
- 2) ควรเขียนบรรยากาศก่อนแล้วค่อยลงรูปทรงทีหลัง
- 3) ควรใช้ดวงตาเป็นสื่อ

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพที่ 2 ควรปรับน้ำหนักของสี เช่นลดสีเขียว เพิ่มเทคนิคการสร้างพื้นผิวและนำสีมาใช้ในเชิงสัญลักษณ์ เส้นมีมากเกินไปควรปรับขนาดของเส้น ให้มีความแตกต่างกัน การบิดเบือนรูปทรงควรใช้รูปทรงทับซ้อน เช่น ไหล หยด หนา เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ ควรใช้ดวงตาที่หลากหลายเป็นสื่อ โดยการเขียนบรรยากาศก่อน แล้วค่อยลงรูปทรงทีหลัง

การสร้างสรรค์เครื่องมือชั้นที่ 3



ภาพที่ 21 ภาพเครื่องมือชั้นที่ 3 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3
สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 60 x 80 ซม.

ข้อมูลภาพการสร้างเครื่องมือ ชั้นที่ 3 ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3 ได้สร้างสรรคดังนี้

ชุดสี ใช้สีโทนเย็นกลุ่มสีโทนร้อนอัตราส่วน 80 : 20 สีโทนเย็นที่ใช้ได้แก่ สีเขียว สีเขียวเหลือง สีน้ำเงิน สีฟ้า โดยใช้สีเขียว สีน้ำเงิน และสีฟ้าเพื่อไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของรูปทรงของดวงตา รูปทรงของหัวงู รูปทรงของหัววัว ในรูปภาพ สีโทนร้อนที่ใช้ ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง โดยใช้สีส้ม เพื่อแสดงรูปทรงของดวงตา รูปทรงของหัวงู รูปทรงของหัววัว บริเวณกลางภาพใช้สีเหลือง สีส้ม สีแดง ในส่วนที่เป็นดวงตา ใช้สีแดงบริเวณหัววัวด้านขวา และสัดสีแดงให้แผ่กระจายในบริเวณด้านบน ด้านล่าง ด้านซ้าย และด้านขวาของภาพ ไล่น้ำหนักของสีเหลืองบริเวณปลายจมูกของวัว และบริเวณขอบคอด้านขวาของภาพ

เส้น ใช้เส้นจริง ตัดรูปทรงดวงตา รูปทรงของหัวงู รูปทรงของหัววัว ใช้เส้นรอยต่อเชื่อมรูปทรงของหัวงู รูปทรงหัววัว รูปทรงดวงตา ในภาพเข้าหากันและใช้เส้นพ้องอ ในบริเวณด้านซ้ายของภาพและในบริเวณมุมบนด้านขวาของภาพ

การบิดเบือนรูปทรง ได้บิดเบือนรูปทรงดวงตาที่ไม่ได้ใส่แวตาบริเวณกลางภาพ และจิตดวงดวงตาที่มีแวตาวัวมุมล่างด้านขวาและมุมล่างด้านซ้ายของภาพ เพื่อสื่ออารมณ์ถึงจิตมนุษย์ บิดเบือนรูปทรงของหัวงูบริเวณด้านบนภาพ รูปทรงของหัววัวบริเวณมุมบนด้านขวาของภาพ การบิดเบือนรูปทรงต่างๆ เพื่อให้ดูง่าย บิดเบี้ยว พ้องอ ทั้งนี้เพื่อสื่ออารมณ์ของภาพ

สัญลักษณ์ ได้จัดองค์ประกอบสัญลักษณ์ของดวงตาไว้บริเวณตรงกลาง และด้านล่างของภาพเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ และสัญลักษณ์รูปงู วัวไว้ด้านบนของภาพ เพื่อสื่อแทนจิตมนุษย์ที่แตกต่างกัน

การสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์เพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคแบบเดลฟายประยุกต์ ปรากฏผลดังนี้

ประเด็นที่ 1 ชุดสี มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังนี้

- 1) ควรปรับชุดสีให้ดีขึ้น
- 2) ควรสร้างเพาเวอร์มิตติของสี/สร้างเทกเจอร์ของสีและควรใช้สีน้ำมันร่วมด้วย
- 3) ควรปรับน้ำหนักของสี

ประเด็นที่ 2 เส้น มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงคือ

- 1) เส้นมีมากไปควรปรับปรุงให้น้อยลง
- 2) ขนาดของเส้นควรมีความแตกต่างกัน

ประเด็นที่ 3 การบิดเบือนรูปทรง มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงคือ

- 1) ควรบิดเบือนรูปทรงเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์
- 2) ควรใช้รูปทรงที่ทับซ้อน เช่น ไทล หยด หนา
- 3) ควรนำลักษณะการบิดเบือนของรูปทรงของศิลปินที่ศึกษามาปรับใช้

ประเด็นที่ 4 การใช้สัญลักษณ์ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

1) ควรนำสัญลักษณ์ของดวงตาที่สื่อถึงจิตมนุษย์ให้ดีขึ้นและในภาพรวมควรนำผลงานชิ้นที่ 3 ไปพัฒนาเป็นรูปแบบต่อไป

2) ควรทำแววตาให้เกิดความลึกกลับ โดยเพิ่มขนาดของดวงตาให้ใหญ่ขึ้นและเพิ่มรายละเอียดของส่วนประกอบลงไป

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพที่ 3 ควรปรับน้ำหนักของสีและสร้างแพทเทิร์นมิติของสี/สร้างเทคเจอร์ของสีและควรใช้สีน้ำมันร่วมกับสีอะคริลิก ลดจำนวนเส้นและสร้างความเคลื่อนไหวของเส้นเพิ่มมิติให้มีความลึกกลับ การบิดเบือนรูปทรงสื่อแววตาให้สดใสมีความรู้สึก โดยเพิ่มองค์ประกอบลงไปให้สัมพันธ์กับเรื่อง ควรนำสัญลักษณ์ของดวงตาที่สื่อถึงจิตมนุษย์ โดยทำแววตาให้เกิดความลึกกลับเพิ่มขนาดดวงตาให้ใหญ่ขึ้น และเพิ่มรายละเอียดของส่วนประกอบลงไป และควรนำผลงานชิ้นที่ 3 ไปพัฒนาเป็นรูปแบบต่อไป

การสร้างสรรค์เครื่องมือชิ้นที่ 4



ภาพที่ 22 ผลงานชิ้นที่ 4, สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4
สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 60 x 80 ซม.

ข้อมูลภาพการสร้างเครื่องมือ ชั้นที่ 4 ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4 ได้สร้างสรรค์ดังนี้

ชุดสี ใช้สีโทนเย็น : สีโทนร้อน ในอัตราส่วน 80 : 20 โดยสีโทนเย็นได้แก่ สีเขียว สีเขียวเหลือง สีน้ำเงิน บริเวณพื้นหลังของภาพ ในลักษณะไล่สีน้ำหนกอ่อนแก่ กลุ่มสีโทนร้อนที่เป็นดวงตา และองค์ประกอบอื่นได้ดวงตา สีฟ้าอ่อนด้านล่างของภาพ แสดงรูปทรงเส้นทางเดิน สีฟ้าเข้มบริเวณมุมขวาด้านล่างแสดงรูปทรงของภูเขา น้ำแข็งที่ลอยอยู่ในทะเล ส่วนสีโทนร้อนที่ใช้ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีชมพู ใช้สีแดงและสีส้มในบริเวณที่เป็นดวงตา ใช้สีชมพูบริเวณได้ดวงตาและบริเวณด้านล่างของภาพ ด้วยเทคนิคระบายสีแบบอิสระทิ้งฝีแปรงให้มีน้ำหนกอ่อนเพื่อสร้างมิติ

เส้น ใช้เส้นจริง ตัดไปมาบริเวณได้ดวงตา ตัดรูปทรงของกวางบริเวณด้านล่างของภาพ และตัดรูปทรงปลาตามบริเวณด้านล่างมุมซ้ายของภาพ ใช้เส้นรอยต่อเชื่อมรูปทรงภูเขาเข้าหากัน ในบริเวณพื้นหลังของภาพ จากแนวบนลงล่างด้านขวาของภาพ และเชื่อมรูปทรงภูเขาน้ำแข็งรูปทรงของปลาตาม รูปทรงกวางเข้าหากัน ในมุมล่างด้านซ้ายของภาพ ใช้เส้นพ้องในบริเวณที่เป็นยอดภูเขาและองค์ประกอบด้านล่าง

การบิดเบือนรูปทรง ได้บิดเบือนรูปทรง ดวงตาให้เป็นสีแดงและสร้างแววตาเป็นสีน้ำตาล สีดำและสีขาว บิดเบือนรูปทรงของกวางให้ยึดบริเวณด้านล่างของภาพ บิดเบือนรูปทรงปลาตามบริเวณด้านล่างมุมซ้ายของภาพ และ ภูเขาบริเวณพื้นหลังของภาพด้านขวาและบริเวณด้านล่างซ้ายของภาพเพื่อให้ดูง่ายและบิดเบี้ยว บิดเบือนรูปทรงให้พ้องในส่วนที่ยอดของภูเขาและองค์ประกอบอื่นบริเวณด้านล่างของภาพ บิดเบือนรูปทรงเป็นรูปเรขาคณิต เช่น ภูเขา เส้นทางเดิน ดวงตา เพื่อสื่ออารมณ์ภาพ

สัญลักษณ์ ได้จัดองค์ประกอบของดวงตาไว้บริเวณส่วนบนของภาพเพื่อสื่อถึงพลังของจิตมนุษย์ วางตำแหน่งสัญลักษณ์รูปกวางไว้มุมล่างของภาพเพื่อสื่อแทนจิตมนุษย์ที่บริสุทธิ์ และวางตำแหน่งปลาตามไว้ด้านล่างของภาพเพื่อสื่อแทนความชั่วร้าย มีอันตราย ดวงตาสื่อแทนจิตมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

การสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์เพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคแบบเดลฟายประยุกต์ ปรากฏผลดังนี้

ประเด็นที่ 1 ชุดสี มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังนี้

- 1) ควรปรับชุดสีและเพิ่มเทคนิคให้ดีขึ้น
- 2) ควรปรับแก้สีให้เป็นตัวเด่นมากขึ้นในอัตราส่วน 80 : 20 และหาเทคนิคเพิ่มเติม

ประเด็นที่ 2 เส้น มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงคือ

- 1) ควรปรับมิติให้ลึกลับมากขึ้น
- 2) ควรสร้างความเคลื่อนไหวของเส้น
- 3) ควรแก้ไขเส้นให้พอดีไม่มากเกินไป

ประเด็นที่ 3 การบิดเบือนรูปทรง มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงคือ

- 1) ควรปรับรูปทรงที่สื่อความหมายได้
- 2) ควรสื่อแววตาให้วาวใส เพิ่มชีวิตให้กับดวงตาที่แสดงความรู้สึกได้
- 3) ควรจัดองค์ประกอบเพิ่มขึ้น

ประเด็นที่ 4 การใช้สัญลักษณ์ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังนี้

- 1) ควรทำสัญลักษณ์ของดวงตาให้มีมิติมากขึ้น
- 2) สัญลักษณ์ขาดความเนบเนียนของรูปทรง ควรปรับแก้ เช่น ตาดำ ตาขาว
- 3) สัญลักษณ์ใช้ดวงตาเป็นสื่อได้ ควรขยายภาพให้ใหญ่ขึ้น

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพที่ 4 ควรปรับแก้สีให้เป็นตัวเด่นมากขึ้น ในอัตราส่วน 80 : 20 และหาเทคนิคเพิ่มเติม ลดจำนวนเส้นและสร้างความเคลื่อนไหวของเส้น โดยเพิ่มมิติให้มีความลึกลับ การบิดเบือนรูปทรงควรสื่อแววตาให้วาวใส เพิ่มชีวิตให้กับดวงตาที่แสดงความรู้สึกได้และเพิ่มเติมองค์ประกอบให้สัมพันธ์กับเรื่อง ทำสัญลักษณ์ของดวงตาให้มีมิติที่ซับซ้อนมากขึ้น ปรับแก้ตาดำตาขาวให้มีชีวิต และควรขยายขนาดของภาพให้ใหญ่ขึ้น

จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ภาพผู้วิจัยพบว่า

ในประเด็นการใช้ชุดสีต้องปรับแก้เรื่องน้ำหนักของสี เพิ่มเทคนิคการสร้างพื้นผิวให้มีความหลากหลาย เช่น การหยดสี การไหลของสี เพิ่มความหนาของสีเป็นต้น ควรปรับแก้สีให้เป็นตัวเด่นมากขึ้นในอัตราส่วน 80 : 20 และหาเทคนิคเพิ่มเติม เช่น ใช้สีน้ำมันร่วมกับสีอะคริลิกและนำสีมาใช้ในเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น

ในประเด็นการใช้เส้นควรปรับแก้จำนวนของเส้นให้ลดน้อยลงให้พอเหมาะแก้ไขน้ำหนักของเส้นให้มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวและมีมิติที่ลึกลับ

ในประเด็นการบิดเบือนรูปทรงควรจัดรูปทรงให้เป็นกลุ่มก้อน ไม่ควรแน่นเกินไปเน้นดวงตาด้วยสีเพื่อสื่อถึงความรู้สึกของจิตมนุษย์ สร้างแววตาให้วาวใสมีชีวิตที่แสดงความรู้สึกได้และเพิ่มเติมองค์ประกอบให้สัมพันธ์กับเรื่อง เพิ่มเทคนิคการใช้รูปทรงที่ซับซ้อน เช่น การไหลของสี การหยดของสี และเพิ่มความหนาของสีเป็นต้น

ในประเด็นการใช้สัญลักษณ์ควรปรับแววตาให้เกิดความลึกลับที่สื่อถึงจิตของมนุษย์และมีชีวิต ควรนำรูปสัตว์มาสื่อรวมด้วยอีกทั้งสร้างรูปแบบของตาให้มีความหลากหลาย โดยการเขียน

บรรยากาศก่อนแล้วค่อยลงรูปทรงมาเชื่อมต่อภายหลัง เพิ่มขนาดของดวงตาให้ใหญ่ขึ้นและเพิ่มขนาดรายละเอียดของส่วนประกอบให้มีความสัมพันธ์กับเรื่อง จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมาผู้วิจัยได้สร้างชิ้นงานให้มีขนาดใหญ่ขึ้นจำนวน 4 ชิ้น

การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1



เครื่องมือชิ้นที่ 1



ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

ภาพที่ 23 ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1, สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1
สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 100 x 120 ซม.

ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงาน

ชุดสี ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) สร้างสรรค์โทนสีเย็นที่แฝงด้วยสีโทนร้อนในสัดส่วนที่พอเหมาะพอดี
- 2) สร้างความกลืนของสีให้นุ่มนวลยิ่งขึ้น
- 3) ปรับน้ำหนักอ่อนแก่ของสีเพื่อสื่อออกในเชิงสัญลักษณ์ จัดองค์ประกอบ

โครงสร้างของสี ให้มีความเชื่อมต่อกัน

เส้น ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) สร้างสรรค์เส้นให้มีน้ำหนักที่แตกต่างกัน
- 2) สร้างสรรค์เส้นให้มีขนาดที่แตกต่างกัน

การบิดเบือนรูปทรง ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) จัดกลุ่มก้อนรูปทรงของดวงตาให้น่าสนใจยิ่งขึ้นวางช่องว่างให้ดูไม่แน่นจนเกินไป

2) เพิ่มสีสันของดวงตาที่แสดงความรู้สึก มีมิติความลึกกลับ เพื่อสื่อถึงเรื่องจิตมนุษย์
การใช้สัญลักษณ์ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) สร้างสรรค์ดวงตามีขนาดใหญ่ โดยสร้างแวตมาให้สดใสมีชีวิต
- 2) สร้างสรรค์กลุ่มรูปสัตว์ วางจังหวะลดหลั่นกัน แสดงท่าทางและแสดงความรู้สึกผ่านแวตาสื่อถึงจิตของมนุษย์

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและผสมผสานกับเทคนิคแนวคิดของผู้วิจัย ได้สร้างสรรค์ผลงานให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่เกี่ยวข้องกับจิตมนุษย์ที่เต็มไปด้วยกิเลสตัณหา ให้เห็นเป็นรูปธรรมผ่านงานจิตรกรรมและได้นำเทคนิคที่หลากหลายมาผสมผสานกันสร้างสรรค์พื้นผิวด้วยเทคนิคการสลัดสี การหยดสี การไหลของสี การพอกสีให้หนาขึ้นเป็นต้น

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2



เครื่องมือชิ้นที่ 2

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

ภาพที่ 24 ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2, สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 2
สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 100 x 120 ซม.

ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงาน

ชุดสี ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) ได้จัดองค์ประกอบเพื่อสื่อในเชิงสัญลักษณ์ โดยเน้นโครงสร้างของสีมาเป็นองค์ประกอบ เพื่อสร้างพื้นผิวและขึ้นรูปร่างรูปทรงภายหลัง
- 2) ได้ปรับน้ำหนักของสี เช่น สลัดสีเขียวลง เพิ่มเทคนิคการสร้างพื้นผิวโดยการสลัดสี ป้ายสี หยดสี การไหลของสี

เส้น ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) ได้ปรับปรุงเส้นให้มีจำนวนน้อยลง ด้วยวิธีการเชื่อมเส้นเข้าหากันเพื่อสร้างความกลมกลืนระหว่างรูปทรง

การบิดเบือนรูปทรง ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) สร้างสรรค์รูปทรงกลุ่มของสัตว์ เช่น แมวและรูปทรงของมนุษย์ในลักษณะบิดเบือน เน้นการสื่อถึงจิตมนุษย์ที่หลากหลายและใส่ดวงตาบนรูปทรงของมนุษย์ในลักษณะที่ผิดธรรมชาติให้มีมิติลึกกลับ เช่น ซ่อนในที่มืดและในที่สว่าง
- 2) บิดเบือนรูปทรงของมนุษย์ในลักษณะการเคลื่อนไหวออกมาจากดวงตาเพื่อสื่อในเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับจิตของมนุษย์
- 3) บิดเบือนรูปทรงของสัตว์ เช่น ภู ในลักษณะการเคลื่อนไหวอยู่รอบนอก โดยเน้นบริเวณหัวงูให้พลิ้วไหว

การใช้สัญลักษณ์ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) ใช้สัญลักษณ์ดวงตาของแมว ภู และคนในลักษณะซ่อนเร้นในชอกมุมต่างๆของรูปภาพเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์
- 2) จัดองค์ประกอบของดวงตาโดยการเขียนบรรยากาศก่อนแล้วจึงเขียนรูปทรงของดวงตาท้ายหลัง

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานที่สื่อถึงจิตมนุษย์ที่มากด้วยกิเลสตัณหา ขาดคุณธรรมจริยธรรม โดยการจัดองค์ประกอบของรูปภาพด้วยชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง โดยเน้นดวงตาเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของจิตมนุษย์ที่ถูกครอบงำไปด้วยกิเลสและตัณหา และจัดองค์ประกอบรูปทรงของสัตว์ แมว ภู และมนุษย์ในลักษณะบิดเบือน เพื่อสื่อถึงจิตที่แสดงออกทางดวงตา

การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3



ก่อนสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3

การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3

ภาพที่ 25 ภาพการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3, สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3

สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 100 x 120 ซม.

ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงาน

ชุดสี ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) ได้สร้างพลังของสีด้วยเทคนิคสติกสีให้เป็นเส้นและจุดเล็กๆวิ่งออกจากจุดศูนย์กลางของดวงตา ใช้สีขาวโททาเนียมเป็นสร้างแนวตาผสมกับการแต้มจุดสีให้มีประกาย และมีมิติ ระบายภาพรอบนอกด้วยสีน้ำเงินเข้มให้มีค้ำบลง เพื่อสร้างมิติของภาพ

เส้น ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) จัดองค์ประกอบของเส้นให้มีลักษณะเคลื่อนไหว เพิ่มมิติของเส้นให้ทับซ้อนกัน ด้วยเทคนิคการไหล การหยด การปาดซ้ำ ให้หนาขึ้น สร้างเส้นด้วยสีโททาเนียมเป็นไฮไลต์ของเส้นขอบให้มีลักษณะรูปทรงที่บิดเบือนเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์

การบิดเบือนรูปทรง ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) จัดองค์ประกอบของดวงตาให้ใหญ่ขึ้นในลักษณะการบิดเบือนเน้นขอบตาและแนวตาให้สดใส เพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกของจิตมนุษย์

2) สร้างดวงตาประกอบที่ซ่อนอยู่ได้ดวงตาใหญ่ให้มีมิติซ่อนเร้น ลึกลับ

การใช้สัญลักษณ์ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) พัฒนารูปแบบสัญลักษณ์ของดวงตาให้หลากหลายเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์โดยการเขียนบรรยากาศก่อนแล้วลงรูปทรงภายหลัง

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานในเชิงสัญลักษณ์ของดวงตาโดยนำเอาสิ่งแวดล้อมเข้ามาจัดเป็นองค์ประกอบ เพื่อ

สื่ออารมณ์ ความรู้สึกด้วยสี เส้น รูปร่างรูปทรง และสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ โดยใช้วิธีโคด สอ์ฟควงตาเป็นบางส่วนในลักษณะบิดเบือน สร้างสรรค์เป็นผลงานใช้โดยเทคนิคการสร้าง เพาเวอร์ของสี และสร้างเทคเจอร์ของสี สร้างมิติทับซ้อนด้วยการไหล การหยุด การขาดให้หนา ขึ้น

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4



ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 4

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

ภาพที่ 26 ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4, สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4
สื่อะกริถิกบนผ้าใบ, 100 x 120 ซม.

ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงาน

ชุดสี ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) ปรับเปลี่ยนชุดสีให้เป็นตัวตนในอัตราส่วน 80 : 20 และเพิ่มเทคนิคการสร้าง พื้นผิวขึ้นก่อนแล้วขึ้นรูปทรงภายหลัง

เส้น ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) ลดจำนวนเส้นด้วยวิธีการเชื่อมส่วนของเส้นเข้าหากัน สร้างสรรค์เส้นให้มีความเคลื่อนไหวและกลืนหายเข้าไปในรูปทรง สร้างขนาดของเส้นมีความหนักเบาแตกต่างกัน เพื่อสร้างมิติให้มีความลึกกลับ

การบิดเบือนรูปทรง ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) บิดเบือนรูปทรงแมวให้ผิดส่วน บิดเบือนรูปทรงใบหน้าของมนุษย์และเพิ่มแววตาให้สดใสมีชีวิตที่แสดงความรู้สึกได้ โดยจัดองค์ประกอบให้สัมพันธ์กับเรื่องของจิตมนุษย์ ควรสื่อแววตาให้หวาดเสียวเพิ่มชีวิตให้กับดวงตาที่แสดงความรู้สึกได้

2) เกษซึ่งส่วนขอบของรูปให้ที่ปลงด้วยสีน้ำเงินอมดำเพื่อสร้างมิติ และเพิ่มเติม
แนวตาด้วยสีเทาเทาเข้มให้มีแนวตาดูที่แสดงความรู้สึกได้

การใช้สัญลักษณ์ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) สร้างมิติทับซ้อนของดวงตาที่เป็นสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ด้วยการนำรูปทรงของ
แนว และใบหน้ามนุษย์มาทับซ้อนกันให้มีมิติกลับ

2) จัดองค์ประกอบของสัญลักษณ์ดวงตาให้มีขนาดใหญ่ขึ้นวางไว้บริเวณตรงกลาง
ของภาพเพื่อสื่อถึงพลังจิตของมนุษย์

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4
ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานที่เน้นถึง สัญลักษณ์ของดวงตาเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ โดยนำรูปทรงของสัตว์
และรูปทรงของใบหน้ามนุษย์ มาสื่อในลักษณะการทับซ้อนบริเวณขอบดวงตาด้วยการสร้างมิติ
ของสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง สัญลักษณ์ และจัดองค์ประกอบที่สื่ออารมณ์ทางสี เส้น การ
บิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับจิตมนุษย์

การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2

จากการประเมินผลงานวิจัย เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม สามารถ
สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้ดังนี้

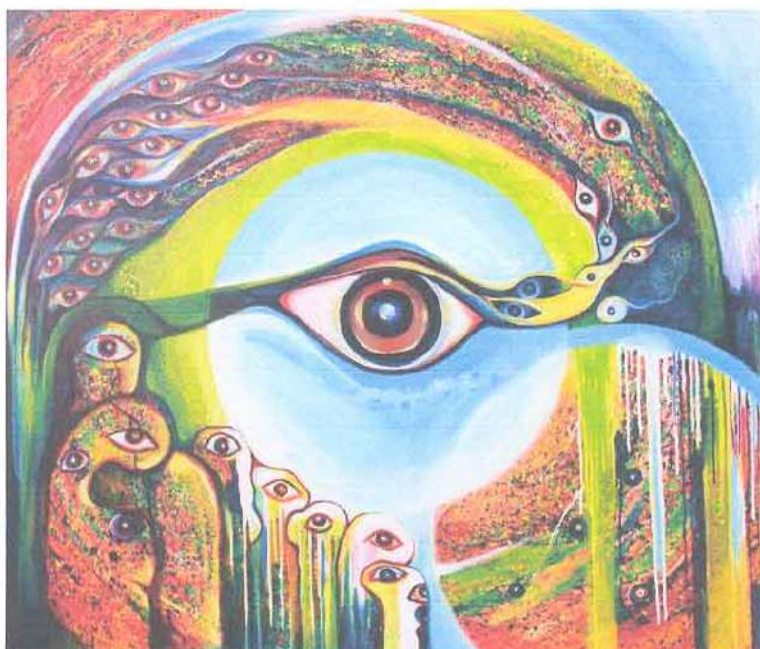
จากผลการสังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 และนำกลับไปหา
ผู้เชี่ยวชาญเป็นรอบที่ 2 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เห็นว่าผลงานมีการใช้ชุดสี การใช้เส้น การ
บิดเบือนรูปทรง และการใช้สัญลักษณ์ มีความเหมาะสมตามแนวทางที่กำหนดรวมทั้งได้ให้
คำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ปรากฏผล สรุปได้ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 สรุปได้ว่าชุดสีควรใช้โทนสี
เย็น แต่ต้องมีความเร้าร้อนอยู่ในตัวด้วยเช่นกัน และองค์ประกอบการใช้สีควรสื่อในเชิงสัญลักษณ์
เส้นควรมีน้ำหนักที่แตกต่างกัน การบิดเบือนรูปทรงควรนำสีมาสื่อดวงตาให้มีความรู้สึกบ่งบอกถึง
จิตมนุษย์ สัญลักษณ์ควรนำสัญลักษณ์ของศิลปินที่ศึกษา เช่น ภาพสัตว์มาสื่อโดยเรียงลำดับให้
ชัดเจน

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 สรุปได้ว่า ชุดสีควรเพิ่มความ
กลืนของสี ขนาดของเส้นควรมีความแตกต่างกัน การบิดเบือนรูปทรงควรจัดรูปทรงให้เป็นกลุ่ม
ก้อน และเน้นสัญลักษณ์ของดวงตาให้มีชีวิต

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 สรุปได้ว่าชุดสี ควรปรับ น้ำหนักของสี เส้นควรปรับน้ำหนักของเส้น การบิดเบือนรูปทรงเน้นไปควรปรับแก้ สัญลักษณ์ ควรใช้ดวงตาเป็นสื่อ

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงพัฒนาโดย ใช้สีโทนสีเย็นใน สัดส่วนที่พอดีโดยเพิ่มน้ำหนักอ่อนแก่ของสีเพื่อสร้างความกลมกลืนของสี และได้จัดองค์ประกอบ การใช้สีเพื่อสื่อในเชิงสัญลักษณ์ ได้ปรับขนาดเส้นและน้ำหนักของสีให้มีความแตกต่างกัน การ บิดเบือนรูปทรงได้จัดรูปทรงให้เป็นกลุ่มก้อน ไม่ให้แน่นเกินไป และเน้นดวงตาดำด้วยสี เพื่อสื่อถึง ความรู้สึกของจิตมนุษย์ สร้างสัญลักษณ์ของดวงตาให้มีชีวิตและนำรูปสัตว์มาสื่อร่วมด้วยแล้วนำ กลับไปหาผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินผลงานและได้รับการยืนยันผลงานจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน



ภาพที่ 27 ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ที่พัฒนาและได้รับฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อมูลภาพผลงานการสร้างสรรค์/พัฒนาชิ้นที่ 1 ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงาน จิตรกรรม 1 ได้สร้างสรรค์/พัฒนาคังนี้

ในประเด็น ชุดสี ได้สร้างสรรค์โทนสีเย็น สีโทนร้อนในสัดส่วนที่พอเหมาะพอดี โดย ใช้สีโทนร้อน และสีโทนเย็น ในกลุ่มของรูปทรงของมนุษย์ และกลุ่มของแมว งู และกลุ่มของ ดวงตา สร้างความกลมกลืนของสีให้นุ่มนวลยิ่งขึ้นด้วยการปรับน้ำหนักอ่อนแก่ของสี จัดองค์ประกอบ

โครงสร้างของสีให้มีความเชื่อมต่อกันของสี เพิ่มเทคนิคการสร้างพื้นผิว สร้างบรรยากาศ ภาพด้วยเทคนิคการสัต์สีแล้วจึงขึ้นรูปทรง สร้างมิติการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคการไหลของสีบริเวณกลุ่มของดวงตา กลุ่มของแมว กลุ่มขององค์ประกอบอื่นมุมล่างด้านขวา สร้างดวงตาและแววตาให้สดใสมีชีวิต เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ไม่หยุดนิ่ง

ในประเด็นเส้น ได้สร้างสรรค์เส้นให้มีขนาดและน้ำหนักที่แตกต่างกันและมีลักษณะการเคลื่อนไหว ใช้เส้นจริงบริเวณขอบตา และใช้ตัดเป็นรูปทรงของมนุษย์ แมว งู ใช้เส้นรอยต่อเพื่อเชื่อมรูปทรงเข้าหากัน

ในประเด็นการบิดเบือนรูปทรง มีการบิดเบือนรูปทรง เพื่อให้ดูง่าย บิดเบี้ยว และเป็นรูปเรขาคณิต โดยได้จัดกลุ่มก้อนรูปทรงของดวงตาให้น่าสนใจด้วยการจัดวางไว้กึ่งกลางภาพ จัดช่องว่างขององค์ประกอบไม่ให้ดูแน่นจนเกินไป การบิดเบือนรูปทรงของมนุษย์ ของแมว ของงู และดวงตา เพื่อสื่ออารมณ์ถึงจิตมนุษย์

ในประเด็นการใช้สัญลักษณ์ ได้สร้างสรรค์ดวงตาให้มีขนาดใหญ่ มีแววตาให้สดใสมีความรู้สึก สร้างสรรค์สัญลักษณ์ของกลุ่มมนุษย์ กลุ่มแมว กลุ่มดวงตา และงู โดยวางจังหวะลดหลั่นกัน แสดงท่าทางและแสดงความรู้สึกผ่านแววตาเพื่อสื่อถึงจิตของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยกิเลสตัณหา

จากการประเมินผลงานวิจัย เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม สามารถสรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้ดังนี้

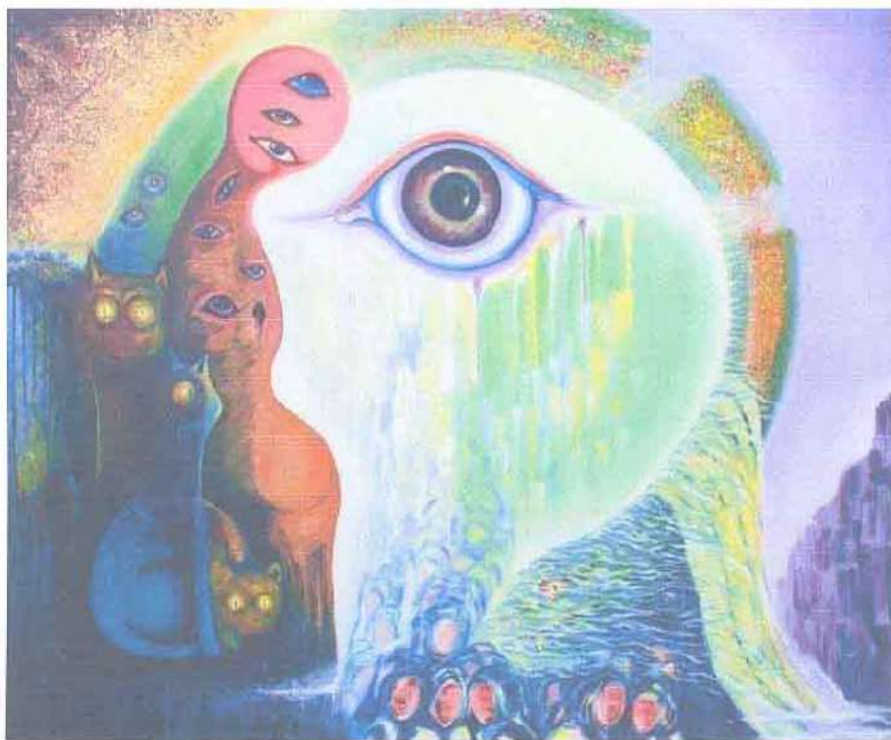
จากผลการสังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 และนำกลับไปหาผู้เชี่ยวชาญเป็นรอบที่ 2 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เห็นว่าผลงานมีการใช้ชุดสี การใช้เส้น การบิดเบือนรูปทรง และการใช้สัญลักษณ์ มีความเหมาะสมตามแนวทางที่กำหนดรวมทั้งได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ปรากฏผล สรุปได้ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 สรุปได้ว่า ชุดสี ควรจัดองค์ประกอบการใช้ชุดสีที่สื่อในเชิงสัญลักษณ์ได้ เส้นมีมากไปควรปรับปรุงให้น้อยลง การบิดเบือนรูปทรง ควรบิดเบือนรูปทรงเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ และควรนำสัญลักษณ์ของดวงตาที่หลากหลายมาใช้เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 สรุปได้ว่า ชุดสี ควรลดสีเขียว เพิ่มเทคนิคการสร้างพื้นผิว ควรแก้ไขขนาดของเส้นให้มีความแตกต่างกัน การบิดเบือนรูปทรง ควรใช้รูปทรงที่ทับซ้อน เช่น การไหลของสี การหยดสี การพอกสีให้หนาขึ้น สัญลักษณ์ ควรเขียนบรรยากาศก่อนแล้วค่อยลงรูปทรงทีหลัง

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 สรุปได้ว่าชุดสี ควรปรับ น้ำหนักของสี เส้นมีมากไปควรปรับแก้ การบิดเบือนรูปทรง ควรนำลักษณะการบิดเบือนรูปทรง ของศิลปินที่ศึกษามาปรับใช้ สัญลักษณ์ ควรใช้ดวงตาเป็นสื่อ

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงพัฒนาโดยได้ปรับน้ำหนักของสี เรน ทัศนียภาพ เพิ่มเทคนิคการสร้างพื้นผิว และนำสีมาใช้ในเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น ลดจำนวนเส้น ให้น้อยลง ปรับแก้และขนาดของเส้นให้มีความแตกต่างกัน การบิดเบือนรูปทรงได้จัดรูปทรงให้ ทับซ้อนกัน เพิ่มเทคนิคการไหลของสี การหยุดของสี การพอกให้หนาของสี เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ และได้ใช้สัญลักษณ์ของดวงตาที่หลากหลายเป็นสื่อ ด้วยวิธีการเขียนบรรยากาศก่อนแล้วค่อยลง รูปทรงในภายหลัง แล้วนำกลับไปหาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินผลงาน และได้รับการยืนยันผลงาน จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน



ภาพที่ 28 ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ที่พัฒนาและได้รับฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อมูลภาพผลงานการสร้างสรรค์/พัฒนาชิ้นที่ 2 ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงาน จิตรกรรม 2 ได้สร้างสรรค์/พัฒนาดังนี้

ในประเด็น ชุคสี ได้จัดองค์ประกอบของเพื่อสื่อในเชิงสัญลักษณ์ โดยเน้นโครงสร้างของสีมาเป็นองค์ประกอบ เพื่อสร้างพื้นผิวและขึ้นรูปร่างรูปทรงภายหลัง ปรับน้ำหนักของสี โดยลดสีเข้ยวลง และเพิ่มเทคนิคการสร้างพื้นผิวโดยการสลับสี ป้ายสี หยดสี การไหลของสี จัดวางสี โทนเย็นไว้กลางภาพ โดยจัดองค์ประกอบของดวงตาไว้กึ่งกลางภาพ เพื่อสื่อความหมาย และความรู้สึกเกี่ยวกับจิตมนุษย์ ทั้งร่องรอยฝีแปรงไว้เพื่อสร้างพื้นผิวด้วยการปาดสีซ้ำ การทำให้สีหยดไหลจากบนลงล่างให้เป็นจังหวะ ใช้สีโทนร้อนบริเวณด้านซ้ายและด้านล่างของภาพ โดยเน้นสีเข้มบริเวณขอบของภาพ

ในประเด็น เส้น ได้ลดเส้นให้มีจำนวนน้อยลง เพิ่มน้ำหนักของเส้นให้มีน้ำหนักอ่อนแก่แตกต่างกันเพื่อสื่ออารมณ์ เชื่อมเส้นเข้าหากันด้วยเส้นรอยต่อเพื่อสร้างความกลมกลืนระหว่างรูปทรง และเปิดเส้นในบางตำแหน่งเพื่อเชื่อมรูปทรงเข้าหากัน

ในประเด็น การบิดเบือนรูปทรง สร้างสรรค์รูปทรงกลุ่มของแมว งู และ มนุษย์ในลักษณะบิดเบือนเพื่อให้ดูง่าย และสื่อถึงจิตมนุษย์ที่หลากหลาย ใส่ดวงตาบนรูปทรงของมนุษย์ในลักษณะที่ผิดตำแหน่ง ใส่ความรู้สึกในแววดตาที่แตกต่างกัน สร้างมิติลึกกลับให้ดวงตา ด้วยการซ่อนไว้ในที่มืด และในที่สว่าง สร้างรูปทรงของมนุษย์ในลักษณะการเคลื่อนไหวออกมาจากดวงคนเพื่อสื่อในเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับจิตของมนุษย์ สร้างรูปทรงของงูในลักษณะการเคลื่อนไหวเข้าหากลุ่มมนุษย์ โดยเน้นบริเวณหัวงูให้ปลิวไหว

ในประเด็นการใช้สัญลักษณ์ ได้ใช้สัญลักษณ์ดวงตาของแมว งู และมนุษย์ ในลักษณะซ่อนเร้นในซอกมุมต่างๆ ของรูปภาพเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ โดยจัดองค์ประกอบของดวงตา ด้วยการเขียนบรรยากาศก่อนแล้วจึงเขียนรูปทรงของดวงตาขึ้นในภายหลัง แมวสื่อแทน ชีวิตในแง่ดี – แง่ร้าย งูสื่อแทนสิ่งชั่วร้าย หวาดกลัว อันตราย มนุษย์สื่อแทนมนุษย์ที่เต็มไปด้วยกิเลสตัณหา ดวงตาสื่อแทนจิตมนุษย์

จากผลการสังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 และนำกลับไปหาผู้เชี่ยวชาญเป็นรอบที่ 2 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เห็นว่าผลงานมีการใช้ชุคสี การใช้เส้น การบิดเบือนรูปทรง และการใช้สัญลักษณ์ มีความเหมาะสมตามแนวทางที่กำหนดรวมทั้งได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ปรากฏผล สรุปได้ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 สรุปได้ว่าชุคสี ควรปรับชุคสีให้ดีขึ้น ควรปรับปรุงเส้นให้มีมิติที่ลึกกลับมากขึ้น การบิดเบือนรูปทรง ควรพัฒนาการบิดเบือนรูปทรงให้ดีขึ้น ควรนำสัญลักษณ์ของดวงตาที่สื่อถึงจิตมนุษย์ให้ดีขึ้น และในภาพรวมควรนำผลงานชิ้นที่ 3 ไปพัฒนาเป็นรูปแบบต่อไป

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 สรุปได้ว่า ชุดสี ควรสร้าง เพาเวอร์มิติของสี / สร้างเทคเจอร์ของสี และควรใช้สีน้ำมันร่วมด้วย ควรสร้างความเคลื่อนไหว ของเส้น การบิดเบือนรูปทรงควรสื่อแววดาให้ชัดเจนและมีความรู้สึก สัญลักษณ์ควรทำแววดงตา ให้เกิดความลึกกลับ เพิ่มขนาดของดวงตาให้ใหญ่ขึ้น และเพิ่มรายละเอียดของส่วนประกอบลงไป และควรนำผลงานชิ้นที่ 3 ไปพัฒนา เป็นรูปแบบต่อไป

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 สรุปได้ว่าชุดสี ควรปรับ น้ำหนักของสี เส้นมากไปควรปรับแก้ การบิดเบือนรูปทรง ควรปรับแก้การจัดองค์ประกอบ

ควรนำสัญลักษณ์ในชิ้นงานที่ 3 ไปพัฒนาเป็นรูปแบบต่อไป

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงพัฒนาโดยได้ปรับน้ำหนักของสีและสร้าง เพาเวอร์มิติของสี / สร้างเทคเจอร์ของสี และได้ใช้สีน้ำมันร่วมกับสีอะคริลิก ลดจำนวนเส้นและ สร้างความเคลื่อนไหวของเส้น เพิ่มมิติให้มีความลึกกลับ สัญลักษณ์สื่อแววดาให้สอดคล้องมีความรู้สึก และเพิ่มเติมองค์ประกอบลงไปให้สัมพันธ์กับเรื่อง ทำแววดงตาให้เกิดความลึกกลับที่สื่อถึงจิตของ มนุษย์ได้ และได้เพิ่มขนาดของดวงตาให้ใหญ่ขึ้น โดยเพิ่มรายละเอียดของส่วนประกอบลงไป โดย นำผลงานชิ้นที่ 3 ไปพัฒนา เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน แล้วนำกลับไปหาผู้เชี่ยวชาญเพื่อ ประเมินผลงานและได้รับการยืนยันผลงานจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน



ภาพที่ 29 ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ที่พัฒนาและได้รับฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อมูลภาพผลงานการสร้างสรรค์/พัฒนาชิ้นที่ 3 ภาพสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3 ได้สร้างสรรค์/พัฒนาดังนี้

ในประเด็นชุดสี ได้สร้างพลังของสีด้วยเทคนิค สดสี หดสี การทำให้สีไหล การปาดซ้ำ การสกัดให้เป็นเส้น และเป็นจุดเล็กๆ วิ่งออกจากจุดศูนย์กลางของดวงตา การทำให้สีไหลบริเวณใต้ภาพเพื่อสร้างมิติเคลื่อนไหว การใช้สีขาวโททานิยมทำเป็นไฮไลต์ของแววตา และการเติมจุดสีขาว สีเหลือง เพื่อเพิ่มประกายให้กับแววตา การระบายสีขอบของภาพให้ทับลงเพื่อสร้างมิติ

ในประเด็นเส้น ได้จัดองค์ประกอบของเส้นให้มีลักษณะเคลื่อนไหว เพิ่มมิติของเส้นให้ทับซ้อนกันด้วยเทคนิคการไหล การหยุด การปาดซ้ำให้หนาขึ้น สร้างเส้นจริงรอบรูปทรงด้วยสีขาวโททานิยมเป็นไฮไลต์ของเส้นขอบ เชื่อมมิจรูปทรงเข้าหากันด้วยเส้นรอยต่อ

ในประเด็นการบิดเบือนรูปทรง ได้จัดองค์ประกอบของดวงตาให้ใหญ่ขึ้นในลักษณะการบิดเบือนเพื่อให้ดูง่าย บิดเบี้ยว สร้างขอบตาและแววตาให้สดใสมีชีวิต เพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกของจิตมนุษย์ สร้างดวงตาประกอบที่ซ่อนอยู่ใต้ดวงตาใหญ่ให้มีมิติซ้อนเร้น ลึกลับ สร้างรูปทรงของจระเข้ ในลักษณะการบิดเบือนทำให้ขี้ออก รอบดวงตาและหายไปในบรรยากาศ เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์

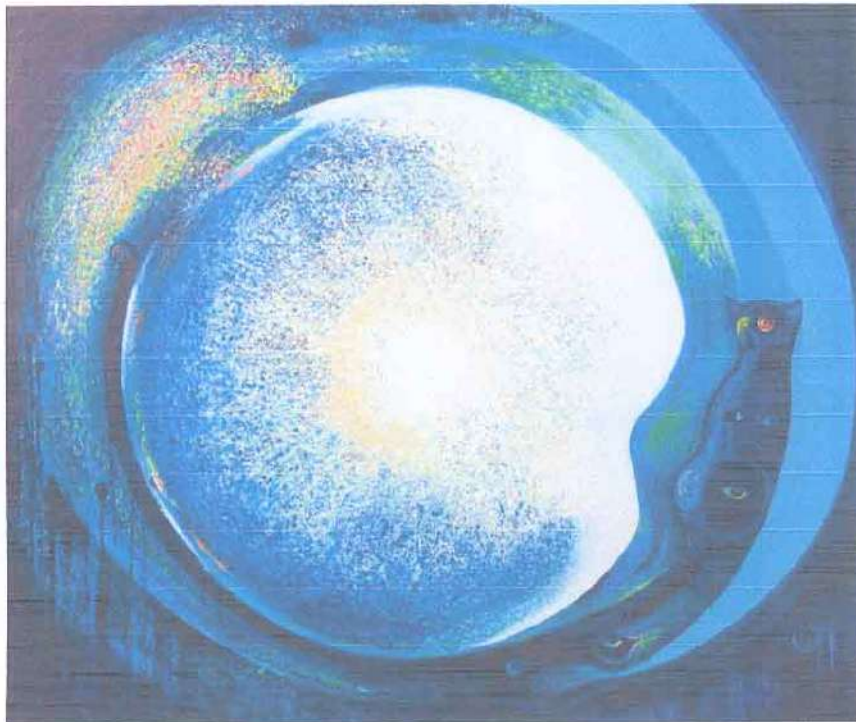
ในประเด็นการใช้สัญลักษณ์ ได้พัฒนารูปแบบสัญลักษณ์ของดวงตาให้หลากหลายด้วยเทคนิคการสร้างบรรยากาศมาก่อนแล้วจึงขึ้นรูปในภายหลัง สร้างรูปจระเข้เป็นสัญลักษณ์ความชั่วร้าย ลึกลับ ไว้บริเวณรอบนอกของดวงตา เพื่อสื่ออารมณ์เกี่ยวกับจิตมนุษย์

จากผลการสังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 และนำกลับไปหาผู้เชี่ยวชาญเป็นรอบที่ 2 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เห็นว่าผลงานมีการใช้ชุดสี การใช้เส้น การบิดเบือนรูปทรง และการใช้สัญลักษณ์ มีความเหมาะสมตามแนวทางที่กำหนดรวมทั้งได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ปรากฏผล สรุปได้ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 สรุปได้ว่าควรปรับชุดสีและเพิ่มเทคนิคให้ดีขึ้น เส้นควรปรับมิติที่ลึกลับมากขึ้น การบิดเบือนรูปทรง ควรปรับรูปทรงที่สื่อความหมายได้ และควรทำสัญลักษณ์ของดวงตาให้มีมิติทับซ้อนมากขึ้น

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 สรุปได้ว่าชุดสี ควรเปลี่ยนเป็นสีที่เป็นตัวตน 80 ต่อ 20 และหาเทคนิคเพิ่มเติม ควรสร้างเส้นให้มีความเคลื่อนไหวของเส้น การบิดเบือนรูปทรงควรสื่อแววตาให้วาบไสเพิ่มชีวิตให้กับดวงตาที่แสดงความรู้สึกได้ สัญลักษณ์ขาดความแนบเนียนของรูปทรง ควรปรับแก้ เช่น ตาคำ ตาขาว

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 ได้เสนอแนะการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 สรุปได้ว่าชุดสี ควรปรับแก้สี ให้เป็นตัวตนมากขึ้น ควรแก้ไขเส้นให้พอดีไม่มากไป การบิดเบือนรูปทรง ควรจัดองค์ประกอบ เพิ่มขึ้น สัญลักษณ์ใช้ดวงตาเป็นสื่อได้ และควรขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงพัฒนาโดยปรับแก้สีให้เป็นตัวตนมากขึ้น โดยเปลี่ยนเป็นสีเราเอง 80 ต่อ 20 และหาเทคนิคเพิ่มเติม ได้ลดจำนวนเส้นและสร้างความเคลื่อนไหวของเส้น เพิ่มมิติ ให้มีความลึกกลับ การบิดเบือนรูปทรง สร้างสื่อแนวตาให้วาวใส เพิ่มชีวิตให้กับดวงตาที่แสดงความรู้สึกได้และเพิ่มเติมองค์ประกอบให้สัมพันธ์กับเรื่องและสร้างสัญลักษณ์ของดวงตาให้มีมิติ ทับซ้อนมากขึ้น โดยปรับแก้ ตาดำ ตาขาวให้มีชีวิต และควรขยายขนาดของภาพให้ใหญ่ขึ้น แล้วนำกลับไปหาผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินผลงาน และได้รับการยืนยันผลงานจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน



ภาพที่ 30 ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ที่พัฒนาและได้รับฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อมูลภาพผลงานการสร้างสรรค์/พัฒนาชิ้นที่ 4 ภาพ สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4 ได้สร้างสรรค์/พัฒนา ดังนี้

ในประเด็น ชุดสีได้ปรับเปลี่ยนชุดสีให้เป็นตัวเด่นมากขึ้นโดยใช้สีโทนร้อน : สีโทนเย็น หรือสีโทนเย็น : สีโทนร้อน ในอัตราส่วน 80 : 20 ในที่นี้เลือกใช้สีโทนเย็นคลุมสีโทนร้อนและได้เพิ่มเทคนิคการสร้างพื้นผิว ด้วยวิธีการต่างๆ ดังนี้ การสลัดสี, การควบคุมการไหลของสี, การปาดสีซ้ำเพื่อทำให้สีหนาขึ้น, การแต้มจุด จากนั้นจึงขึ้นรูปทรงในภายหลัง โดยมีรายละเอียดดังนี้ การสลัดสีที่ควบคุมทิศทาง สลัดสีให้ออกจากจุดศูนย์กลางของภาพโดยเน้นสีให้มีประกายบริเวณจุดศูนย์กลาง การทำให้สีมีประกายคล้ายแววตาด้วยการใช้สีโททาทาเนียมแต้มจุดไล่ความสว่างให้พุ่งออกมา จากนั้นก็ไล่ความเข้มของสีให้แตกต่างกัน โดยมีเงาเข้มบริเวณขอบ การควบคุมการไหลของสี บริเวณด้านล่างของภาพ เพื่อต้องการหลุดการไหลให้เป็นช่วงจังหวะตามที่ต้องการทั้งนี้เพื่อสื่ออารมณ์ให้กับภาพ การปาดซ้ำเพื่อทำให้สีหนาขึ้นบริเวณด้านขอบภาพและบริเวณที่เป็นรูปทรงอิสระ (Free Form) การแต้มเป็นจุด ใช้บริเวณจุดกึ่งกลางและด้านขวาบนเหนือบริเวณหางแมว

ประเด็นเส้น ได้ลดจำนวนเส้นจริงให้น้อยลงด้วยวิธีการเชื่อมส่วนขอบของเส้นเข้าหากัน ได้สร้างเส้นให้มีลักษณะเคลื่อนไหวบริเวณรอบนอกวงกลมด้วยเส้นรอยต่อเพื่อให้มีน้ำหนักอ่อนแก่ที่แตกต่างกัน อีกทั้งได้ใช้เส้นจริงในบริเวณที่เป็นรูปทรงของดวงตาและบริเวณรูปทรงของแมวเหยี่ยว และใบหน้าของคน

ประเด็นการบิดเบือน ได้บิดเบือนรูปทรงของแมวให้ผิดเพี้ยนธรรมชาติด้วยการยืดหางแมวให้ยาวออกไปเป็นขอบของดวงตาซึ่งส่วนปลายหางสุดได้ไล่ดวงตาไว้ด้วยการบิดเบือนรูปเหยี่ยวให้เป็นรูปทรงเดียวกับแมวและทับซ้อนกัน ในมิติที่ตีกลับ การบิดเบือนใบหน้าคนให้มีความตาเพียงดวงเดียวและสองดวงในมิติที่ทับซ้อนกัน โดยใส่ท่าทางอารมณ์ที่เจ็บปวดบนใบหน้าเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ต้องการหลุดพ้นจากกิเลสตัณหา

ประเด็นสัญลักษณ์ ได้จัดองค์ประกอบของดวงตาให้มีขนาดใหญ่ขึ้นวางไว้บริเวณตรงกลางของภาพเพื่อสื่อถึงพลังของจิตมนุษย์ด้วยการเพิ่มแววตาที่มีประกายสว่างจ้าบริเวณจุดศูนย์กลางด้วยสีขาวและสีเหลืองสร้างมิติทับซ้อนของดวงตาในตำแหน่งล่างของภาพซุกซ่อนไว้ในมุมมืด โดยแสดงอารมณ์ของแววตาที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งได้นำสัญลักษณ์รูปแมวสื่อแทนจิตมนุษย์ในแง่ดี-แง่ร้าย เหยี่ยว สื่อแทนความเฉลียวฉลาด ว่องไว กว้างไกล มนุษย์สื่อแทนจิตมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน และถูกกลบงำด้วยกิเลสตัณหา โดยแสดงท่าทางผ่านแววตาที่ต่างกันเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่มีความต้องการหลุดพ้นจากกิเลสตัณหาทั้งปวง

จากการประเมินคุณภาพผลงานจิตรกรรมทั้ง 4 ชั้น ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อจัดลำดับความพึงพอใจในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยเรียงตามลำดับดังนี้

ลำดับ	ชื่อ สกุล	ผลงานชั้นที่ 1	ผลงานชั้นที่ 2	ผลงานชั้นที่ 3	ผลงานชั้นที่ 4
					
1	อาจารย์ทวี รัชนิกร	4	2	3	1
2	ผศ.ธนา เหมวงษา	4	3	2	1
3	อาจารย์นฤต ปัญญาดี	4	3	2	1

จากข้อมูลข้างต้นพบว่า ผลงานจิตรกรรมทั้ง 4 ชั้น จัดเรียงลำดับจากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เป็นผลงานที่ผู้วิจัยสามารถถ่ายทอดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยมากที่สุดคือ ผลงานชั้นที่ 4 ผลงานชั้นที่ 3 ผลงานชั้นที่ 2 และผลงานชั้นที่ 1 ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม” สามารถสรุปผลการวิจัยตามหัวข้อต่างๆ ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 ในประเด็น ชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์
2. เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่างๆ
2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และผลงานจิตรกรรมจำนวน 4 ภาพ
3. เก็บรวบรวมข้อมูลตามแบบเดลฟายประยุกต์ (Delphi Applied Technique) โดยการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
4. วิเคราะห์สรุปผลข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อสร้างผลงานใหม่ 1 ชุด 4 ภาพ
5. สอบถามผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ครั้งที่ 2 โดยนำผลงานชุดใหม่เพื่อประเมินคุณภาพผลงานหลังการพัฒนา
6. อภิปรายผลการวิจัยและแสดงนิทรรศการ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 ในประเด็นชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ พบว่าชุดสีที่นำมาใช้ในปริมาณมากไปหาน้อย โดยมองในภาพรวมแล้วมีการใช้สีเขียวเหลือง สีแดง สีนํ้าเงิน สีเหลือง สีส้ม เรียงตามลำดับ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสีตรงข้าม โดยเลือกใช้สีโทนร้อนไว้บริเวณตรงกลางภาพเป็นส่วนใหญ่และคลุมด้วยสีโทนเย็น เพื่อสื่ออารมณ์ด้วยการใช้สี เส้นที่นำมาใช้ประกอบไปด้วยเส้นจริง เส้นรอยต่อ

เส้นพับงอ เพื่อสร้างเป็นรูปทรง สร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว ส่วนการบิดเบือนรูปทรงพบว่ามี การบิดเบือนรูปทรง 6 แบบคือ 1.เป็นรูปเรขาคณิต 2. เพื่อให้ดูง่าย 3. ฉีกเป็นเส้น 4. บิดเบี้ยว 5. งอ 6. พับ การบิดเบือนรูปทรงเพื่อจุดประสงค์ทำให้แปลกตา ผิดเพี้ยนและสื่ออารมณ์ของภาพให้ น่าสนใจ การใช้สัญลักษณ์พบว่า ใช้รูปสัตว์ รูปธรรมชาติที่คัดทอนไม่เหมือนจริง เช่น กวาง วัว ม้า หมู เสือ นก นกอินทรี ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ ต้นไม้ ภูเขา เพื่อสื่อถึงจิตวิญญาณอันบริสุทธิ์ ของสัตว์และธรรมชาติ

2. จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม” ผู้วิจัยได้สร้าง เครื่องมือเป็นผลงานจิตรกรรม 4 ชิ้นเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาแสดงความคิดเห็น ด้วยวิธีการแบบเดลฟายประยุกต์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์ จำนวน 4 ชิ้น ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

2.1 ชุดสี พบว่ามีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ก็สามารถสร้างมิติ สร้างความลึกซึ้งสร้างความรู้สึกละเอียดสื่อความหมายได้ดี วิธีการระบายให้สีอ่อนจะให้ความรู้สึก เย็นสบายแต่ถ้าหากระบายสีหนักหรือระบายให้เข้มจะให้ความรู้สึกมีพลัง มีน้ำหนัก สีช่วยสร้าง บรรยากาศ การระบายสีด้วยเทคนิคที่หลากหลายช่วยสร้างบรรยากาศให้เกิดความรู้สึกและสื่อถึง จิตของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

2.2 เส้น พบว่าเส้นสามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้อย่างเช่น เส้นที่มีน้ำหนักเบาจะให้ความรู้สึกพลิ้วไหว เส้นหนักให้ความรู้สึกหนักแน่นมั่นคง เส้นที่เชื่อมต่อกันให้ความรู้สึกประสาน กลมกลืนกันเชื่อมโยงกัน และเส้นที่ระบายแบบเคลื่อนไหวหมุนวน เคลื่อนที่ไม่หยุดนิ่ง เปรียบ ได้ถึงความรู้สึกนึกคิดแทนจิตของมนุษย์

2.3 การบิดเบือนรูปทรง พบว่าการบิดเบือนรูปทรงของสัตว์ คน และสิ่งแวดล้อม อื่นๆที่นำมาจัดเป็นองค์ประกอบของภาพเกี่ยวกับจิตมนุษย์ได้ การทับซ้อนของรูปทรงโดยใช้ รูปทรงของแมว รูปทรงของงู รูปทรงของคน และรูปทรงของสิ่งแวดล้อม เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ เช่น แมวแทนชีวิตในด้านดี – ด้านร้าย งูแทนความชั่วร้ายและอำนาจ คนแทนตัวกิเลสตัณหาของ จิตมนุษย์ และสิ่งแวดล้อมแทนสังคมวัฒนธรรม

2.4 การใช้สัญลักษณ์ พบว่าสัญลักษณ์ที่นำมาใช้แทนจิตมนุษย์ ได้แก่ ดวงตา ใน มิติที่แตกต่างกันสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ถูกครอบงำด้วยกิเลสตัณหา ขาดคุณธรรมจริยธรรมก่อให้เกิด ความเสื่อมในชีวิต และสังคม ดังนั้นดวงตาจึงเหมาะที่จะเป็นสัญลักษณ์ ที่สื่อถึงจิตมนุษย์ได้ใน เจริญและเชิงบวก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Franz Marc) ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 ในประเด็นชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ พบว่าชุดสีที่นำมาใช้ในปริมาณมากไปหาน้อย โดยมองในภาพรวมแล้วมีการใช้สีเขียวเหลือง สีแดง สีส้ม สีน้ำเงิน สีเหลือง สีส้ม เรียงตามลำดับซึ่งส่วนใหญ่เป็นสีตรงข้าม โดยเลือกใช้สีโทนร้อนไว้บริเวณตรงกลางภาพเป็นส่วนใหญ่และคลุมด้วยสีโทนเย็น เพื่อไม่ให้ภาพร้อนแรงจนเกินไป เส้นที่นำมาใช้ประกอบไปด้วยเส้นจริง เส้นรอยต่อ เส้นพับงอ เพื่อสร้างเป็นรูปทรง สร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวส่วนการบิดเบือนรูปทรงพบว่า มีการบิดเบือนรูปทรง 6 แบบคือ 1. เป็นรูปเรขาคณิต 2. เพื่อให้ดูง่าย 3. ลึกเป็นเส้น 4. บิดเบี้ยว 5. งอ 6. พับ ทั้งนี้การบิดเบือนรูปทรงเพื่อจุดประสงค์ทำให้แปลกตา ผิดเพี้ยน และสื่ออารมณ์ของภาพให้น่าสนใจ ทั้งนี้การบิดเบือนรูปทรงผิดเพี้ยนเพื่อทำให้แปลกตา และสื่ออารมณ์ของภาพให้น่าสนใจ การใช้สัญลักษณ์พบว่าใช้รูปสัตว์และ รูปธรรมชาติ เช่น กวาง วัว ม้า หมู เลื้อ นกอินทรี รูปต้นไม้ ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีเน้นอารมณ์ กล่าวคือเป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ความรู้สึก แนวคิด ถึงผู้ชม ทฤษฎีนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่างานจิตรกรรมมิได้สร้างขึ้นจากความว่างเปล่า แต่เป็นการสร้างงานผ่านสมองผ่านความรู้สึกของศิลปินที่แสดงออกในงานจิตรกรรม ผลงานในแนวนี้อาจไม่เน้นรูปทรงธรรมชาติ มีการตัดทอนตัดแปลงรูปทรงขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่ต้องการแสดงออก ทฤษฎีนี้ต้องค้นหาความหมาย และอารมณ์ในภาพเป็นหลัก ด้วยวิธีการแปลความหมายโดยรวม และ การแปลความอย่างละเอียด ก็จะรู้ถึงความหมายของภาพได้ (สมชาย พรหมสุวรรณ, 2546)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ทฤษฎีเน้นอารมณ์ ได้ให้ความสำคัญเรื่องความหมายอารมณ์ ความรู้สึก แนวคิดถึงผู้ชม ที่จะตีความหรือแปลความหมายจากสัญลักษณ์หรือรูปร่างที่ศิลปินถ่ายทอดออกมา เพื่อค้นหาความงามในจิตรกรรมนั้นๆ

จากการศึกษาวิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 4 ชิ้น พบว่า

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ภาพผลงานชื่อ สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1 เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ที่แสดงออกทางชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ถูกครอบงำด้วยกิเลสตัณหา ขาดคุณธรรมจริยธรรมส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันในสังคม การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการระบายแบบอิสระเริ่มด้วยการขึ้นรูปเพื่อสร้างบรรยากาศก่อน แล้วจึงขึ้นรูปในภายหลัง การจัดองค์ประกอบใช้สัญลักษณ์ของดวงตาแทนจิตมนุษย์ โดยจัดวางรูปทรงของสัตว์ รูปทรงของมนุษย์และรูปทรงของสิ่งแวดล้อมในลักษณะบิดเบือน เพื่อสื่อแทน

ความรู้สึกนึกคิด แมวแทนชีวิตในแง่ร้าย-แง่ดี ภูเทวนำมาจันชั่วร้ายและอันตราย สิ่งแวดล้อม สื่อถึงสิ่งช่วยคือกิเลสตัณหา การสร้างมิติให้กับเส้นให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ไม่หยุดนิ่ง มีความต้องการไม่มีวันสิ้นสุด การใช้ชุดสีสร้างพื้นผิวด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เช่น การไหล การหยด การสลัด การทำให้สีหนา การใช้โครงสร้างสีที่รุนแรงขัดแย้งกัน การใช้สีที่นุ่มนวล เพื่อสื่อออกถึงจิตมนุษย์ทั้งสิ้น

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ภาพผลงานชื่อสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 2 ได้จัดองค์ประกอบของรูปทรงเป็นกลุ่มก้อนไว้ด้านข้างซ้ายมือ เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์โดยได้ใช้รูปทรงของแมวที่สื่อความหมายแทนชีวิตในแง่ดี -แง่ร้าย สร้างสรรค์รูปทรงมนุษย์ โดยจัดวางดวงตาไว้ทั่วร่างกายในระดับที่แตกต่างกันเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน จัดวางรูปทรงของงูที่โอบล้อมเอาไว้เพื่อสื่อถึงกิเลสตัณหาที่ครอบงำจิตมนุษย์ นำสัญลักษณ์ดวงดาวไว้กึ่งกลางเพื่อสะท้อนถึงจิตมนุษย์ที่ไหลออกมาจากดวงตา และได้จัดวางองค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมไว้ทั้งด้านซ้ายและขวาภายใต้เงามืดของแสงที่เข้มอ่อนแตกต่างกัน เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ดิ้นรนเพื่อให้หลุดพ้นจากกิเลสตัณหา ชุดสีเลือกใช้สีโทนเย็นคลุมน้ำสีโทนร้อนเพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด เส้นเลือกใช้เส้นลักษณะพลิ้วไหวบริเวณหัวงูให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ไม่ยอมหยุดนิ่ง

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ภาพผลงานชื่อสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3 การสร้างสรรค์ผลงานได้จัดองค์ประกอบของภาพ เพื่อให้ดูคลี่คลาย โดยการเปิดรูปทรงมากขึ้นจัดวางสัญลักษณ์ของดวงตาขนาดใหญ่ไว้กึ่งกลาง เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ถูกหลอมละลายด้วยกิเลสตัณหา โดยใช้เทคนิคการระบายสีแบบทับซ้อน เช่น การไหล การหยด การพอกให้หนา การสลัด แฉก จุด บริเวณมุมด้านข้างซ้ายมือเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่หลอมละลายและย่อยสลาย เพื่อให้หลุดพ้นกิเลส สร้างพลังของดวงตาด้วยการไล่แสงเงาจากสว่างไปทามืดโดยใช้สีขาวโททาเนียมไล่เป็นแสงเพื่อสื่อแทนพลังความคิดของจิตและได้จัดวางรูปทรงของสัตว์ปิดล้อมดวงตาเพื่อสื่อให้เห็นความขัดแย้ง ลังเล ด้านบนขวามือใช้สีโทนร้อนเพื่อสื่อถึงอารมณ์ร้อนแปร่งกระจายคลุมด้านบน ขอบล่างภาพใช้สีเข้มระบายด้วยสีน้ำเงินอมดำเพื่อสร้างมิติ ความลึกกลับ ซ่อนเร้น ปิดบังการบิดเบือนรูปทรงของสัตว์ เพื่อสื่อแทนจิตมนุษย์ที่ให้ความรู้สึกตามรูปทรงต่างๆ ที่นำมาสื่อ

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ภาพผลงานชื่อ สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4 การสร้างสรรค์ผลงานได้จัดองค์ประกอบของดวงตาขนาดใหญ่ไว้กึ่งกลางภาพในลักษณะทับซ้อนเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่มีพลัง ระบายแสงเงาด้วยสีขาวโททาเนียมเพื่อให้มีแสงสว่างเพิ่มขึ้น และวางรูปทรงของแมว เขี้ยว และใบหน้ามนุษย์ ไว้ริมขอบดวงตาด้านขวามือ เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ต้องการพ้นกิเลสด้วยการนำรูปทรงของเขี้ยวมาเปรียบเปรย เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์มุมบนด้านขวามือ

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทั้ง 4 ภาพ ผู้วิจัยได้ยึดแนวคิดที่ว่าจิตมนุษย์ถูกรอบงำด้วยกิเลสตัณหาและขาดคุณธรรมจริยธรรมส่งผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคม อีกทั้งได้ศึกษาผลงานศิลปินในประเด็นชุดสี่ เส้น การบิดเบือนรูปทรง การใช้สัญลักษณ์ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดและประเด็นดังกล่าวมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม โดยใช้สัญลักษณ์ของดวงตาเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์สอดคล้องกับที่รัฐภูมิ ผิวพันธ์มิตร(2552) ที่ได้ศึกษาการแฝงตัวของตัณหา ในพุทธนิยามในสังคมปัจจุบัน ผลการวิจัยสรุปว่ากิเลสตัณหาคือสภาวะความอยากที่ต้องการตอบสนอง โดยการแสดงออกในรูปของจิตรกรรมที่เน้นแทนค่าความหมายสัญลักษณ์รูปทรงวัตถุในเชิงเปรียบเทียบ อุปมาอุปไมยล้อเลียนเสียดสี เพื่อสื่อถึงจิตเสื่อมโทรมทางจิตใจมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ผู้วิจัยได้จัดองค์ประกอบในลักษณะการบิดเบือนรูปทรงโดยใช้สีและเส้นเพื่อสร้างรูปทรงให้มีมิติที่ให้ความรู้สึทางจิตมนุษย์ ตามลักษณะของรูปร่างรูปทรงที่นำมาสื่อในแง่ดี – แกร้าย และสอดคล้องกับที่ฐิติเทพ ฤกษ์นำชัย (2553) ได้ศึกษาความเคลื่อนไหวกับชีวิตผลวิจัยสรุปว่าสภาวะของจิตคือรับรู้อารมณ์ แสดงออกในรูปปฏิริยาทางกาย โดยแสดงออกในรูปของจิตรกรรมที่ใช้สัญลักษณ์ของเมืองที่มีผู้คนมากมาย ที่แสวงหาความสุขด้วยการแข่งขันเบียดเสียด

ผู้วิจัยได้สื่อให้เห็นว่าจิตมนุษย์มีความคิดที่แตกต่างกันมากมายหลายความคิดต่างจิตต่างใจและเกิดความขัดแย้งในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับที่คชาวรุท ทองไทย (2548) ได้ศึกษาสภาวะจิตจากความทรงจำ ที่ถ่ายทอดความทรงจำในเขว้ว้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงเพราะความแตกต่างทางศาสนา ก่อให้เกิดการแบ่งพรรคแบ่งพวกเป็นฝักฝ่าย และในที่สุดก็หันหน้าพินกันเอง ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการใช้ดวงตาเป็นสัญลักษณ์สื่อแทนจิตมนุษย์ด้วยการนำเอาชุดสี เส้น การบิดเบือนและสัญลักษณ์ มาจัดเป็นองค์ประกอบในงานจิตรกรรม เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ได้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม” มีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

1. สัญลักษณ์ที่นำมาใช้ควรมีรูปแบบที่หลากหลาย และเหมาะสม เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ในชีวิต และสังคมปัจจุบัน
2. ช่วงเวลาการพบผู้เชี่ยวชาญในแต่ละครั้งไม่ควรใช้ระยะเวลาที่ห่างกันมากเกินไป เพราะทำให้การรับรู้ผลงานของผู้เชี่ยวชาญขาดการเชื่อมต่อ
3. การสัมภาษณ์ และการตั้งคำถาม ควรอธิบายให้ชัดเจน ตรงประเด็นที่ศึกษา เพื่อไม่ให้ผู้เชี่ยวชาญอธิบายเกินขอบเขตของคำถามที่กำหนดไว้

3. การสัมภาษณ์ และการตั้งคำถาม ควรอธิบายให้ชัดเจน ตรงประเด็นที่ศึกษา เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญอธิบายเกินขอบเขตของคำถามที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรทดลองสร้างงานจิตรกรรมบนวัสดุอื่นให้มีรูปแบบและแนวคิดใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

2. ควรพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานให้มีขนาด และจำนวนที่เหมาะสม สามารถนำมาใช้ในการแสดงนิทรรศการเดี่ยวได้อย่างมีคุณภาพ

บรรณานุกรม

- โกศล พิณกุล. (2554). เทคนิคการระบายสีน้ำและศิลปะวิจัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- โกสุม สายใจ. (2554). จิตรกรรมพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โครงการผลิตเอกสารตำรา
คณะศิลปกรรมศาสตร์สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- ครูวรุฑ์ ทองไทย. (2548). สภาวะจิตจากความทรงจำ. หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
จิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิรพันธ์ สมประสงค์. (2547). ทักษะศิลป์. กรุงเทพฯ : แม็ค.
- ฐิติเทพ ฤกษ์นำชัย. (2553). ความเคลื่อนไหวกับชีวิตปัจจุบัน. หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิกอละ ระเด่นอาหมัด. (2543). ทฤษฎีจิตรกรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- นอร์แบร์ท วัลส์ฟ. (2552). เอกซ์เพรสชันนิสม์. เชียงใหม่ : บริษัทเดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด.
- . (2552). แอ็บสแตรกต์ เอกซ์เพรสชันนิสม์. เชียงใหม่ : บริษัทเดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด.
- ประไพ อมรวีระกุล. (2553). ประวัติศาสตร์ศิลป์. กรุงเทพฯ : สหธรรมิก.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2554). การบิดเบือนรูปทรงในทัศนศิลป์. อัดสำเนา.
----- . (2550). ประวัติศาสตร์ศิลป์. (วิทัศน์). กรุงเทพฯ : โปรแกรมศิลปกรรม.
- พีรภัทร โพธิสารัตน. มิดชูโอะ คเวตโก เมื่อซากุระผลิบานเป็นดอกบัว. วารสารซีเคิร์ต. 2(46), 26-32.
- รัฐภูมิ ผิวพันมิตร. (2552). การแฝงตัวของคันทันนิยมในพุทธสังคัมปัจจุบัน. หลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย. กรุงเทพฯ : ศูนย์ภาษาต่างประเทศ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2523). ศิลปะกับความงาม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ว.วชิรเมธี. (2552). บนรอยทางแห่งธรรมจากพุทธทาสถึงว.วชิรเมธี. กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ.
- ศรีบุญ นกแก้ว. (2553, ธันวาคม). ดิช นัท สันห์ จากเมล็ดพลัมสู่เมล็ดพันธุ์แห่งสันติบนแผ่นดินไทย
วารสารซีเคิร์ต 3(60), 26-33.
- สุชาติ เถาทอง. (2539). หลักการทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : นำอักษร.
- สมชาย พรหมสุวรรณ. (2546). การชื่นชมงานศิลปะ. อัดสำเนา.
- ฮารี สุทธิพันธุ์. (2535). ศิลปะนิยม. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- Dr Joseph Murphy. (2554). พลังจิตใต้สำนึก. ค้นเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2554 จาก
<http://www.novabizz.com>.
- Kwandao. (2555). จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน ค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2555. จาก
<http://www.Oknation.net/dog/print.php?id=202217>.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. อาจารย์ทวี รัชนิกร | ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ ปี พ.ศ.2548 |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนา เหมวงษา | คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 3. อาจารย์นุกูล ปัญญาดี | ศิลปินอิสระ |

ภาคผนวก ข
หนังสือราชการ



ที่ ศธ.๐๕๖๔.๑๔/๑๒๔

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงทิวศิรินทร์
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๖

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนา เหมวงษา (คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์)

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นายคำรณ ธรรมบุญเรือง นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงาน
จิตรกรรม" โดยมีคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

๑. รศ.พระพงษ์	กุลพิศาล	ประธาน
๒. รศ.ประไพ	วีระอมรกุล	กรรมการ
๓. ผศ.พิสิษฐ์	พันธ์เทียน	กรรมการ

ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของเครื่องมือ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่สมบูรณ์ที่สุด ทางบัณฑิตศึกษาได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ ความสามารถทางด้านการทำวิจัยเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ของเครื่องมือดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาดังกล่าวจะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๒-๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๓



ที่ ศธ.๐๕๖๔.๑๔/๑๒๓

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๖

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ทวี รัชนิกร (ศิลปินแห่งชาติ)

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นายคำวิทย์ ธรรมบุญเรือง นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงาน
จิตรกรรม” โดยมีคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

๑. รศ.พีระพงษ์	กุลพิศาล	ประธาน
๒. รศ.ประไพ	วีระอมรกุล	กรรมการ
๓. ผศ.พิสิษฐ์	พันธ์เทียน	กรรมการ

ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
ของเครื่องมือ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่สมบูรณ์ที่สุด ทางบัณฑิตศึกษาได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้
ความสามารถทางด้านการทำวิจัยเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา
ของเครื่องมือดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาดังกล่าวจะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๒-๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๓



ที่ ศธ.๐๕๖๔.๑๔/๑๒๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๖

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ณัฐกุล ปัญญาคี (ศิลปินอิสระ)

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นายคำริห์ ธรรมบุญเรือง นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงาน
จิตรกรรม” โดยมีคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

๑. รศ.พีระพงษ์	กุลพิศาล	ประธาน
๒. รศ.ประไพ	วีระอมรกุล	กรรมการ
๓. ผศ.พิสิษฐ์	พันธ์เทียน	กรรมการ

ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
ของเครื่องมือ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่สมบูรณ์ที่สุด ทางบัณฑิตศึกษาได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้
ความสามารถทางด้านการทำวิจัยเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา
ของเครื่องมือดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาดังกล่าวเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๒-๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๔๑๓

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือชั้นที่ 1



ภาพที่ 31 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 1

เครื่องมือชั้นที่ 2



ภาพที่ 32 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 2

เครื่องมือชิ้นที่ 3



ภาพที่ 33 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 3

เครื่องมือชิ้นที่ 4



ภาพที่ 34 สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม 4

ภาคผนวก ง

ภาพผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เครื่องมือ



ภาพที่ 35 ผู้วิจัย และ อาจารย์ทวี รัชนิกร ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1



ภาพที่ 36 ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 วิเคราะห์ผลงาน



ภาพที่ 37 ผู้วิจัย และ ผศ. ธนา เหมวงษา ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2



ภาพที่ 38 ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 วิเคราะห์ผลงาน



ภาพที่ 39 ผู้วิจัยและอาจารย์นฤต ปัญญาดี ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3



ภาพที่ 40 ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 วิเคราะห์ผลงาน

ภาคผนวก จ
หนังสือตอบรับลงบทความ



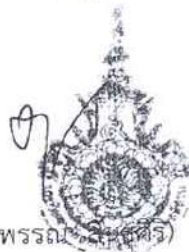
หนังสือรับรองการตีพิมพ์บทความ
วารสาร มทร.อีสาน ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ขอรับรองว่าบทความ

เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม

โดย นายคำริห์ ธรรมบุญเรือง

ได้ผ่านการประเมินจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
และตีพิมพ์ใน วารสาร มทร.อีสาน ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
ปีที่ ๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม - มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๗)



(นางสาวณพรรณ ธรรมบุญเรือง)

ผู้ช่วยบรรณาธิการ วารสาร มทร.อีสาน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน



ที่ ศธ ๐๕๘๖(สทท)/๓๓๙

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
อ.เมือง จ.นครราชสีมา ๓๐๐๐๐

๒๒ กรกฎาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ยืนยันการรับบทความเพื่อพิจารณาสำหรับการตีพิมพ์ในวารสาร มทร.อีสาน ฉบับมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์

เรียน นายดำรง ธรรมบุญเรือง

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ลงวารสาร มทร.อีสาน ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรม นั้น บัดนี้ กองบรรณาธิการ ขอแจ้งว่าได้รับบทความของท่านเรียบร้อยแล้ว ตั้งแต่ วันที่ ๙ มิถุนายน ๒๕๕๗ และอยู่ระหว่างการพิจารณาของคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งนี้ เพื่อให้บทความมีคุณภาพและมีมาตรฐาน ตรงตามเกณฑ์การประเมิน ซึ่งจะดำเนินการส่งผลการพิจารณากลับในลำดับต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวอุบล สุริพล)

บรรณาธิการ วารสาร มทร.อีสาน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

สถาบันวิจัยและพัฒนา

โทร. ๐ ๔๔๒๓ ๓๐๖๓

โทรสาร ๐ ๔๔๒๓ ๓๐๖๔



วารสาร มทร.อีสาน

RMUTI JOURNAL

ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2556

บทความวิจัย

การวิเคราะห์องค์ประกอบของพืชในเขตป่าชุมชนเมือง จังหวัดนครราชสีมา 1
ภราดร ชนุทอง และวิจิตรปิ่น โฉมสูง

การทดสอบพฤติกรรมการงอกของเมล็ดพืชในเขตป่าชุมชนเมืองบางส่วนของ 15
สำเร็จรูป

จักษุภา จารุงานัน, จิตติชัย เมฆอาทิตย์ และวราภรณ์ คำดี 31
ผลการทดสอบปลูกพืชในกับอรัญและโคกขี้เถ้าที่มีต่อผลผลิตการขยายพันธุ์ของ
เพื่อใช้ในการออกแบบอาคารค้ำทานแก่ดินไหวในเขตกรุงเทพมหานคร
สมัยญี่ จันทนาสาร และมณฑล จิรัชชาเดช

การพัฒนาชุดฝึกอบรมสำหรับบริการเรียนรู้แบบร่วมมือและแบบศูนย์การเรียนรู้ 44
เรื่องของการออกแบบควบคุมการขับเค้นของมอเตอร์ไฟฟ้าเหนี่ยวนำ
โอภาส รัชชาบุญ และชัยยศพล อภัยวัชรกุล

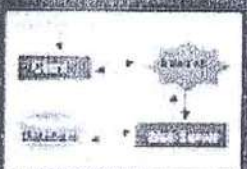
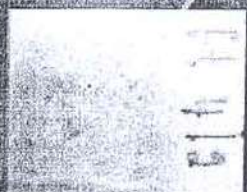
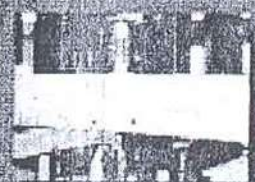
การหาค่าปริมาณการตกตะกอนและค่าความเป็นกรด-เบสในลำน้ำฝัก โดยใช้อุปกรณ์ 59
สเปกโทรสโกปีอินฟราเรดย่านใกล้แบบไม่ทำลาย
ชณินฉวี วิชิตศิลป์, สุรศักดิ์ วัชรวิทย์, ชวรัตน์ พวงชมพู, อัมพร พงษ์เมือง
และภาณุวิมล พรหมดีรุ่ง

การเปรียบเทียบองค์ประกอบทางเคมีที่สำคัญและการคำนวณดัชนีของดินปนเปื้อน 69
3 สายพันธุ์
วิภาวี ศันต์หอมทวี, อรุณดา จำปาศิ, กฤษณรัตน์ สุกอนขรัตน์, ปวีณีย์ ทรัพย์
เกียรติชัย, ลวดศรี และอนุชิตา รุ่งงาม

ระบบการจัดการสอบ 82
ณรินทร์ รอดพิทักษ์ และณภัค ไชยมณี

บทความวิชาการ

การทดสอบประสิทธิภาพของดินเหนียวที่ผสมออกไซด์ของสังกะสีในดินทราย 100
กำลังของเครื่องกำเนิดกระแสไฟฟ้า
กัญญาภา วัชร, วราภรณ์ เมฆอาทิตย์ และวิจิตรปิ่น โฉมสูง



วารสาร มทร.อีสาน อยู่ในฐานข้อมูลของ
ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)
ค่า Impact Factor 0.056

บรรณาธิการ

ดร.สุบต สุวิทย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

นางสาวพรพรรณ สันสุศรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

กองบรรณาธิการบริหาร

ดร.อนันต์วรต	หาสุข	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.สนั่น	การคำ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
รองศาสตราจารย์ สุวัฒน์	รุ่งฤกษ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
รองศาสตราจารย์ ธนานันต์	กุลไพบุตร	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
รองศาสตราจารย์ สายดา	บุญโถม	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชต์วีรธรรม	การคำ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์	ราตรี	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิพัฒน์	อมตฉายา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชต	สุทธิพร	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โฆษิต	ศรีภูธร	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สำเนาวิ	เสาวกุล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ตตาวิชัย	จ๋วนแจ่มใส	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิริพันธ์	บัญญัติวิชิต	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนชัย	แสนคำวงษ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิตโต	คลองพญาบาล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชิตชัย	สายเชื้อ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ฝ่ายจัดการและธุรการ

นางสาววิระบุร อุบโศภกรวด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

นางสาวศุภาภรณ์ พิมพ์ตะ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

จัดทำโดย

สถาบันวิจัยและพัฒนา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

744 ถ.สุรนารายณ์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.นครราชสีมา 30000

โทร.0 4423 3063, 0 4423 3000 ต่อ 2500, 2520

โทรสาร 0 4423 3064, 0 4424 2217

ประวัติผู้วิจัย

นายคำริห์ ธรรมบุญเรือง
วุฒิการศึกษา

เกิดวันที่ 19 มีนาคม พ.ศ. 2499

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านศาลาหนองซอน 2511

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โรงเรียนบ้านโคกลี 2515

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาครสิวิทยา 2518

จบ วุฒิ ปก.ศ.ต้น วิทยาลัยครูนครราชสีมา 2520

ศึกษาด้วยตนเอง วุฒิ พม. 2522

จบ วุฒิ คบ. วิทยาลัยครูนครราชสีมา 2526

ตำแหน่งปัจจุบัน ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านห้วยคาเหนือ สพป.นม 1