



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

# ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา

ณฤดี ถิ่นซ้าย

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

วัน เดือน ปี..... 5 MAR 2013 ..... สาขาวิชาศิลปกรรม

เลขทะเบียน..... 245053 ..... ปีการศึกษา 2554

เลขเรียกหนังสือ วน  
750  
ธว253ค  
2554

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

# **MEMORY AND IMAGINATION IN NAIVE PAINTING STYLE**

**NARUDEE LANSAI**

**A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements**

**for Master of Arts Program in Fine and Applied Arts**

**Academic Year 2011**

**Copyright of Bansomdejchaopraya Rajabhat University**

ชื่อเรื่อง ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา  
ชื่อผู้วิจัย ณฤดี ลั่นซ้าย  
สาขาวิชา ศิลปกรรม  
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์สมชาย พรหมสุวรรณ

---

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาอนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)      คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
.....  
(ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี)      ประธานกรรมการ

  
.....  
(รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล)      กรรมการ

  
.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ)      กรรมการ

  
.....  
(รองศาสตราจารย์สมชาย พรหมสุวรรณ)      กรรมการ

  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีชัย มงคลเคหา)      กรรมการและเลขานุการ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชื่อเรื่อง	ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา
ชื่อผู้วิจัย	ณฤดี ลั่นซ้าย
สาขาวิชา	ศิลปกรรม
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์สมชาย พรหมสุวรรณ
ปีการศึกษา	2554

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา 2) ศึกษาเรื่องความทรงจำและจินตนาการกับการแสดงออกโดยอิสระไร้มายา และ 3) สร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยสื่ออะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความทรงจำ และจินตนาการ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ จำนวน 3 ท่าน คัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ภาพจิตรกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 ชิ้น เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะและนักวิชาการ โดยใช้เทคนิคเดลฟายประยุกต์ (Delphi Applied Technique)

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. ลักษณะผลงานจิตรกรรมไร้มายา เป็นภาพเขียนที่ถ่ายทอดมาจากจินตนาการ ผลงานมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพเขียนของเด็ก โดยแสดงออกในลักษณะที่เรียบง่าย ตรงไปตรงมา และสื่อผ่านเรื่องราวตามประสบการณ์ของศิลปิน
2. ความทรงจำและจินตนาการกับการแสดงออกโดยอิสระไร้มายา เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำที่ศิลปินประสบด้วยตนเอง เป็นการนำสัญลักษณ์ต่างๆ จากความทรงจำมาใช้ เช่น ของเล่น สัตว์เลี้ยง เหตุการณ์ชีวิตประจำวัน ครอบครั้ว เทศกาล และทิวทัศน์
3. สร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยสื่ออะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา ผู้วิจัยใช้วิธีการระบายเรียบ โดยระบายสีทับกันหลายชั้น เพื่อลดร่องรอยของฝีแปรง ทำให้ภาพมีความกลมกลืน เกิดความรู้สึกนุ่มนวล และทำให้ภาพมีความเรียบง่ายตามแบบศิลปะไร้มายา อีกทั้งจัดองค์ประกอบให้เกิดระยะ โดยใช้เส้นนำสายตา และสร้างความแตกต่างของรูปทรง รูปทรงที่อยู่ด้านหน้ามีขนาดใหญ่ ด้านหลังมีขนาดเล็กกว่า และยังใช้



วิธีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ เพื่อช่วยสร้างระยะของภาพ รวมทั้งการจัดองค์ประกอบของภาพที่เน้นความรู้สึกเคลื่อนไหวของรูปทรง, ทิศทางของเส้น, สีที่สดใส และการจัดภาพโดยใช้หลักความสมดุลด้วยความรู้สึก เพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน

คำสำคัญ : จิตรกรรมไร้มายา , ความทรงจำ , จินตนาการ

<b>Title</b>	<b>Memory and Imagination in Naive Painting Style</b>
<b>Author</b>	<b>Narudee Lansai</b>
<b>Program</b>	<b>Fine and Applied Arts</b>
<b>Major Advisor</b>	<b>Associate Professor Pirapong Gulpisal</b>
<b>Co-Advisor</b>	<b>Associate Professor Dr. Kosoom Saichai</b>
<b>Co-Advisor</b>	<b>Associate Professor Somchai Promsuwan</b>
<b>Academic Year</b>	<b>2011</b>

### ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to study characteristics of Naive Painting Style 2) to study the memory and imagination expressed in Naive Style and 3) to create acrylic paintings in subject matter of Memory and Imagination in Naive Painting Style. The samples included three art specialists using purposive sampling random. The study tools are four pieces of paintings created by the researcher. Data were collected from art specialists and academicians by using Delphi Applied Technique.

The Findings revealed as follows :

1) Characteristics of Naive painting were from imagination, the same as children paintings which express the simplicity and sincere, and depicted subjects through the artist's experience.

2) Memory and imagination expressed in naive style were from the artist own experience, by using the symbols that related to the imagination to conform to the story such as toys, pets, daily life events, family, festivals and sceneries.

3) In creating acrylic paintings in subject matter of memory and imagination of naive painting style, the researcher used flat colouring technique with several layers of colour. This technique helped remove the brush mark to show the harmony, gentle and simplicity of naive painting style. Moreover, the researcher used perspective method and different sizes of the figures, the front figures were bigger and gradually smaller depending on the distance, in addition, used values gradation in order to create distance. Finally, the composition of painting

emphasized movement of the figures, direction of lines, colours intensity and asymmetrical balance in order to express joyfulness.

**Keywords** : naive painting style , memory , imagination

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ ด้วยได้รับความอนุเคราะห์ในการให้คำปรึกษาแนะนำเป็นอย่างดีจากท่านรองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมทั้งคณาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาทุกท่าน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี รองศาสตราจารย์เกริก ชูพันธ์ และรองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เครื่องมือในการวิจัย ตลอดจนให้คำแนะนำในระหว่างการทำวิจัย

ขอขอบคุณ เพื่อน ๆ พี่ ๆ ที่ศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่ให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาแนะนำในระหว่างการทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ณฤดี ถิ่นชัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ค
กิตติกรรมประกาศ .....	จ
สารบัญ .....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ช
<b>บทที่ 1 บทนำ</b> .....	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	3
ขอบเขตของการวิจัย .....	4
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย .....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	6
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	<b>7</b>
ศิลปะไร้มาชา .....	7
ความทรงจำ .....	34
จินตนาการ .....	37
จิตวิทยาเกี่ยวกับเด็กและพฤติกรรมเด็ก .....	41
การวาดภาพสีอะคริลิก .....	54
ทฤษฎีศิลปะที่เกี่ยวข้อง .....	60
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	64
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b> .....	<b>67</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	67
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	67
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	69
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	69

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ .....	70
การสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน.....	70
การสร้างสรรค์ผลงาน.....	79
การสังเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2 .....	92
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	94
สรุปผลการวิจัย .....	94
อภิปรายผล .....	96
ข้อเสนอแนะ .....	98
บรรณานุกรม .....	100
ภาคผนวก .....	104
ภาคผนวก ก ราชนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ /รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....	105
ภาคผนวก ข หนังสือราชการ .....	108
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ .....	112
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	131
ภาคผนวก จ ภาพการสร้างสรรค์ผลงาน .....	134
ประวัติผู้วิจัย.....	137

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดการวิจัย .....	6
2	ภาพพิมพ์สีหลัก เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 129.5x200.7 ซม. ผลงานของ องรี รูสโซ .....	13
3	ภาพการต่อสู้อันดุเดือดระหว่างเสือกับควาย เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ผลงานของ องรี รูสโซ .....	14
4	ภาพเสน่ห์ห้องงู (Snake Chamber) เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ผลงานของ องรี รูสโซ .....	15
5	ภาพ Houses at St Ives, Cornwall ผลงานของอัลเฟรด วัตลีส .....	17
6	ภาพ Headland with two three masters ผลงานของอัลเฟรด วัตลีส .....	18
7	ภาพ Rooster and Hen with Chickens ผลงานของนิโก พิรอสมานิ .....	19
8	ภาพ Sow with Piglets ผลงานของนิโก พิรอสมานิ .....	20
9	ภาพผู้หญิงจอร์เจียกับเด็ก ผลงานของนิโก พิรอสมานิ .....	22
10	ภาพผู้หญิงกับแมว (Girl with Angora Cat) ผลงานของมอริส เฮิร์ชฟีลด์ .....	24
11	ภาพ Dog and Pups ผลงานของมอริส เฮิร์ชฟีลด์ .....	24
12	ภาพครอบครัวเสือดำ (Leopard Family) ผลงานของมอริส เฮิร์ชฟีลด์ .....	25
13	การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมขององรี รูสโซ .....	26
14	วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของนิโก พิรอสมานิ .....	28
15	วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของกันจมา คำโสภี .....	30
16	วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของพรพรหม ชาวัง .....	32
17	แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ .....	37
18	ผลงานศิลปะของ เด็กหญิงจุรุมณ หมื่นโอชา โรงเรียนบ้านควนสระแก้ว .....	40
19	ภาพแสดงน้ำหนักในการวิเคราะห์ความงาม .....	63
20	ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1, My best friend, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม. ....	71
21	ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 2, Happy weekend, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม. ....	73
22	ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 3, Room of dreams, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม. ....	75



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
23	ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 4, Birthday night, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม. ....	77
24	ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1, My best friend, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม. ....	79
25	ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2, Happy weekend, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม. ....	82
26	ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3, Room of dreams, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม. ....	85
27	ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4, Birthday night, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม. ....	88

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“อดีต” คือ เรื่องราวทั้งหมดที่ผ่านมาในชีวิต เราไม่สามารถจดจำอดีตได้ทั้งหมด จะมีเพียงบางเรื่องเท่านั้นที่เราจดจำได้ ซึ่งเราเรียกว่า “ความทรงจำ” นั่นเอง คนเราทุกคนล้วนมีความทรงจำในอดีตทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นความทรงจำในด้านบวกหรือด้านลบก็ตาม ประสบการณ์ทุกอย่างจะถูกจัดเก็บไว้ในจิตใต้สำนึกเสมอ บางครั้งความทรงจำก็อาจจะช่วยสร้างความสุขให้แก่เราได้ ประสบการณ์และความทรงจำที่ดีในวัยเด็กส่งผลให้เด็กเหล่านั้นเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมและประเทศชาติ ผู้ใหญ่ควรหยิบยื่นสิ่งดีๆ ให้แก่เด็ก ชีวิตในวัยเด็กเป็นช่วงที่มีคุณค่า ดังนั้น การศึกษาเรื่องของเด็กจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนควรตระหนักและให้ความสำคัญ ผู้ที่เกี่ยวข้องต้องมีความรู้ในเรื่องจิตวิทยาของเด็ก เข้าใจความต้องการของเด็ก ทั้งนี้เพื่อทำให้เกิดความทรงจำที่น่าประทับใจ และจินตนาการที่สร้างสรรค์ ทั้งนี้จินตนาการเป็นจุดเริ่มต้นของความคิดสร้างสรรค์ เป็นความรู้สึกลอยๆ อิสระในเรื่องที่เด็กมีความสนใจอย่างจริงจัง จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูง เช่น การคิดค้นทฤษฎี หรือ สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ก็ล้วนพัฒนามาจากความประทับใจและการรับรู้ในวัยเด็กนั่นเอง

มนุษย์ไม่ใช่สัตว์ประเภทเดียวที่มีจินตนาการ แต่มนุษย์ก็เป็นสัตว์ประเภทเดียวที่สามารถบอกเล่าจินตนาการของตนให้ผู้อื่นรู้ได้ ถ้าเราเล่าให้ผู้อื่นฟังโดยใช้ถ้อยคำ นั่นคือเราแต่งเรื่องเกี่ยวกับจินตนาการขึ้นมา และถ้าเราหยิบดินสอขึ้นมาวาดภาพแสดงจินตนาการนั้นลงไป นั่นคือเราสร้างภาพวาด เพราะฉะนั้นการนึกฝันหรือจินตนาการ ก็คือ “การสร้างภาพขึ้นในใจของเรา” นั่นเอง (The story of Painting, H.W. and Dora Jane Janson, แปลโดย กิติมา อมรทัต, 2535, น. 8)

จินตนาการเป็นเรื่องสำคัญในการสร้างงานศิลปกรรม ถ้าศิลปินปราศจากจินตนาการแล้ว จะสร้างงานไม่มีรสชาติ ทำงานไปเรื่อยๆ ไม่มีชีวิตชีวา และไม่กระตุ้นให้ผู้ดูเกิดจินตนาการด้วย จินตนาการเป็นเรื่องเฉพาะของแต่ละบุคคล เรื่องของเหตุผลสามารถตั้งสอนกันได้ ทั้งในระบบสถาบันและการศึกษาด้วยตัวเอง แต่เรื่องของจินตนาการยังไม่ปรากฏว่ามีการถ่ายทอดกันได้ การอบรมสั่งสอนช่วยได้เพียงเล็กน้อย (โกสุม สายใจ, 2544, น. 21)

เนื่องจากผู้วิจัยมีความประทับใจในช่วงเวลาแห่งความสุขในวัยเด็ก ความรัก ความอบอุ่นของคนในครอบครัว ความผูกพันที่มีต่อบ้าน ผู้คน สัตว์เลี้ยง ของเล่น ทิวทัศน์ รวมถึงเหตุการณ์ในเทศกาลต่างๆ ที่ยังคงอยู่ในความทรงจำและหลงเหลืออยู่ในบรรยากาศแห่งการระลึกถึง ทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงสาระสำคัญของชีวิตมนุษย์กับความทรงจำที่ดีในอดีตที่ก่อให้เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์

ชีวิตถูกใช้ไปทุกวัน ยิ่งเวลาผ่านไปมากเท่าไร ความทรงจำในสมัยวัยเยาว์ก็ยิ่งน้อยลงเท่านั้น เวลาหวนย้อนอดีตและความทรงจำให้แก่เรา ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความทรงจำ ความฝัน จินตนาการในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยอิสระ สร้างสรรค์และไร้ขีดจำกัด ซึ่งผู้วิจัยมีความประทับใจและตระหนักถึงคุณค่าแห่งช่วงเวลาที่ไม้อาจย้อนกลับไปได้

ด้วยลักษณะที่เรียบง่ายของของศิลปะไร้มายา ความไม่มีกฎเกณฑ์ และมีลักษณะคล้ายภาพวาดของเด็ก ผู้วิจัยจึงสนใจและนำรูปแบบมาใช้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิก ที่มีอิสระ ตรงไปตรงมา มีการจัดวางที่มีจังหวะ เช่น ตุ๊กตาทมิ และสิ่งของต่างๆ ที่เป็นตัวแทนจากความทรงจำที่อยู่ในลักษณะล่องลอยแบบเหนือความเป็นจริง ผสมผสานระหว่างความฝัน จินตนาการและจิตใต้สำนึกที่ก่อให้เกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นในภาพ

ศิลปะไร้มายา (Naive Art) เป็นผลงานศิลปะที่ทำโดยศิลปินที่มิได้ศึกษาเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ทางศิลปะมาก่อน แต่เป็นการทำด้วยความรักเพื่อความพอใจ หรือบางคนได้รับการศึกษาศิลปะมาเล็กน้อย แต่โดยส่วนใหญ่จะเป็นการสั่งสมประสบการณ์ด้วยตนเอง ผลงานที่ออกมาจึงไม่มีกฎเกณฑ์ การจัดภาพไม่ซับซ้อน ดูเรียบง่าย ลักษณะคล้ายงานของเด็ก ซึ่งมักจะเป็นการถ่ายทอดสิ่งแวดล้อม สังคม ตามแนวความคิดของตน เช่น ภาพงานเทศกาลต่างๆ อาคาร บ้านเรือน เป็นต้น ศิลปะไร้มายามีมาตั้งแต่ก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในสมัยนั้นมีสถานศึกษาสำหรับศิลปะไร้มายาปรากฏขึ้นแล้ว ศิลปะไร้มายาในปัจจุบันกลายเป็นแนวศิลปะที่รู้จักในหอคิลบี และพิพิธภัณฑสถานศิลปะทั่วโลก

อิทธิพล ตั้งโฉลก (2550, น. 97) กล่าวว่า การแสดงออกอย่างซื่อ บริสุทธิ์ ตรงออกมาจากใจนั้นเสแสร้งไม่ได้ เปรียบเทียบได้กับศิลปะเด็ก ซึ่งไม่มีทั้งทักษะ ฝีมือ ไม่มีความรู้เชิงทฤษฎี ไม่มีอคติทางสังคมและวัฒนธรรม และพวกเขาทำงานโดยไม่มุ่งหวังรางวัลหรืออามิสสินจ้าง การแสดงออกจึงสดใส ซื่อ บริสุทธิ์ ไร้เดียงสา และอิสระอย่างแท้จริง ศิลปินในแนวที่ใกล้เคียงกับศิลปะเด็กมากที่สุด คือ ศิลปะกลุ่มนาอิว์ (Naive)

งานจิตรกรรมไร้มายามีคุณค่าทางการเล่าเรื่อง จะบันทึกรายละเอียดส่วนต่างๆ ของภาพอย่างถี่ถ้วนทุกแง่มุม การระบายสีมักอยู่ในลักษณะเรียบแบน แต่ในผลงานบางชิ้นจะพบว่าศิลปิน

ไร้มายาบางคนเริ่มบันทึกแสงเงาในลักษณะการแรเงา เพื่อสร้างภาพลวงตาของมิติที่สามหรือสร้างความลึกให้แก่งานจิตรกรรมของตน ซึ่งอาจเป็นอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะของศิลปินอาชีพก็ได้

ศิลปินไร้มายาที่มีชื่อเสียงปรากฏอยู่ทั่วโลก ได้แก่ อองรี รูสโซ(Henri Rousseau ค.ศ. 1844-1910) ชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ริเริ่มแนวการเขียนภาพประเภทใหม่ที่เรียกว่า “ภาพเหมือนภูมิทัศน์” (portrait landscape) ซึ่งผลงานของเขาส่วนใหญ่จะเป็นภาพของบ้านเมืองและปริมณฑลของปารีส ที่ดูแปลกตา โดยเริ่มการเขียนทิวทัศน์ของบริเวณต่างในกรุงปารีสที่ชอบ และเขียนภาพคนไว้ด้านหลังของภาพ อัลเฟรด วอลล์ (Alfred Wallis ค.ศ.1855-1942) ชาวอังกฤษ ภาพของเขาคล้ายกับแผนที่ แสดงภาพทิวทัศน์ของสังคมชาวประมง และความทรงจำของเขาที่มีต่อแผ่นดินและทะเล คอร์นวอลล์ ทางตอนใต้ของอังกฤษ เอ็ดเวิร์ด ฮิกส์(Edward Hicks ค.ศ.1780-1849) ชาวอเมริกัน ลักษณะผลงานมักใช้สีโทนน้ำตาล อบอุ่น เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์และบรรดาสัตว์ป่าในอาณาจักรแห่งสันติภาพที่เต็มไปด้วยความสุข หรือ นิโค พิโรสมานิ(Niko Pirosmani ค.ศ. 1862-1918) ชาวจอร์เจีย เขาพยายามนำเสนอสังคมชาวจอร์เจีย ประเพณีต่างๆ และผลงานส่วนใหญ่ก็มักจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของพวกเขาตนเอง มอริส เฮิร์ชฟีลด์ (Morris Hirschfield ค.ศ.1872-1946) ชาวรัสเซียโปแลนด์ ภาพส่วนใหญ่ของเขาจะเป็นผู้หญิงเปลือยกาย และสัตว์ ในสไตล์ดั้งเดิมเป็นการวาดง่ายๆ เตือนความทรงจำจากจินตนาการ และเจอร์แมน แวน สเติน(Germain van der Steen ค.ศ.1897-1985) ชาวโครเอเชีย ผลงานส่วนใหญ่เป็นภาพสีสดใส ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ พิธีกรรม ในสังคมวัฒนธรรมของชนเผ่า

จากข้อมูลข้างต้น นับเป็นข้อมูลสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่องความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา โดยถ่ายทอดจากประสบการณ์ความทรงจำที่ประทับใจในวัยเด็กของผู้วิจัย สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดประสบการณ์ต่างๆ ให้แก่เด็ก เพื่อทำให้เกิดความทรงจำที่ดี ซึ่งส่งผลต่อจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในทางดีต่อไปในอนาคต

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา
2. เพื่อศึกษาเรื่องความทรงจำและจินตนาการกับการแสดงออกโดยอิสระไร้มายา
3. เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา

## ขอบเขตของการวิจัย

### ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ มีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านศิลปะอย่างน้อย 10 ปี 2) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา และ 3) มีการเผยแพร่ผลงานเกี่ยวกับจิตรกรรมไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง และเป็นที่ยอมรับ

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะจำนวน 3 ท่าน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive random sampling) คือ รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหเสนี รองศาสตราจารย์เกริก ยุ้นพันธ์ และรองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ลักษณะผลงานศิลปะไร้มายา การจัดองค์ประกอบของภาพ กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิก ความทรงจำ และจินตนาการกับศิลปะ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา จำนวน 4 ภาพ

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. เพื่อนำองค์ความรู้ในการศึกษาแนวคิดและผลงานของจิตรกรรมศิลปะไร้มายาเพื่อไปพัฒนาผลงานของตนเองต่อไป
2. เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้หวนรำลึกถึงประสบการณ์ที่ดีในอดีต เพื่อเป็นการส่งเสริมความคิดเชิงบวก เกิดความสุขใจ

### นิยามศัพท์เฉพาะ

จิตรกรรม หมายถึง ภาพที่ศิลปินแต่ละคนสร้างขึ้นด้วยประสบการณ์ทางสุนทรียภาพและความชำนาญ โดยใช้สีชนิดต่างๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีฝุ่น ฯลฯ เป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงเจตนาในการสร้างสรรค์ การสร้างงานจิตรกรรมจะสร้างบนพื้นราบเป็นส่วนใหญ่ เช่น กระดาษ ผ้า แผ่นไม้ ผนัง เพดาน ศิลปินอาจเลือกเขียนภาพบุคคล พืช สัตว์ ทิวทัศน์ เหตุการณ์ เป็นต้น ในรูปแบบต่างๆ เช่น แบบสัญลักษณ์ แบบอุดมคติ หรือแบบนามธรรม ฯลฯ ที่ใช้แปรง พู่กัน หรือเกรียง เป็นเครื่องมือในการป้ายหรือระบายสี แต่ปัจจุบันได้พัฒนาไปใช้เครื่องพ่นสี และเครื่องมืออื่นๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ก้าวหน้าต่อไปไม่สิ้นสุด

**จิตรกรรมศิลปะไร้มายา** หมายถึง ผลงานศิลปะที่มีวิธีการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะตัวโดยมิได้อาศัยความรู้และหลักเกณฑ์ทางศิลปะต่างๆไป การระบายสีมักอยู่ในลักษณะแบนๆและแก้ปัญหาด้านมิติทางทัศนียวิสัย (perspective) ในงานจิตรกรรมด้วยวิธีอย่างง่าย ตามความเข้าใจของคน

**รูปแบบศิลปะไร้มายา** หมายถึง ลักษณะภาพเขียนที่คล้ายคลึงกับภาพเขียนของเด็ก แสดงออกด้วยกลวิธีการวาดซื่อๆ เรียบง่าย ตรงไปตรงมา ไร้เดียงสาเหมือนเด็กวาดรูป

**กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิก** หมายถึง การใช้เทคนิคเฉพาะของสีอะคริลิก โดยสีอะคริลิกจะมีคุณสมบัติสำคัญของสีอะคริลิกอยู่หลายประการ คือ โปรงใสคล้ายสีน้ำ ผิวของสีเป็นมันและขาวใส ระบายสีที่เปียกๆ แสดงรอยแปรงหรือรอยพู่กัน ป้ายโปะสีหนาๆ และแห้งเร็วฝุ่นละอองไม่จับเกาะ ไม่กะเทาะร่อนหลุด ในที่นี้ผู้วิจัยใช้ระนาบรองรับเป็นผืนผ้าใบ

**การจัดองค์ประกอบศิลป์** หมายถึง การนำส่วนประกอบต่างๆ เช่น จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี บริเวณว่าง และลักษณะพื้นผิว มาสร้างสรรค์เป็นผลงานเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือความงาม

**เนื้อหาในทางศิลปะ** หมายถึง เรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา

**ความทรงจำ** หมายถึง อดีตที่จดจำได้และไม่อาจลืมเลือน ความทรงจำนั้นถือว่าเป็นกาลเวลาเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล เหตุการณ์หรือเรื่องราวต่างๆ ที่เข้ามาในชีวิตจะถูกสั่งสมไว้ในความทรงจำ ทั้งนี้ความทรงจำของคนเรานั้นย่อมแตกต่างกันออกไปตามวิถีชีวิตและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

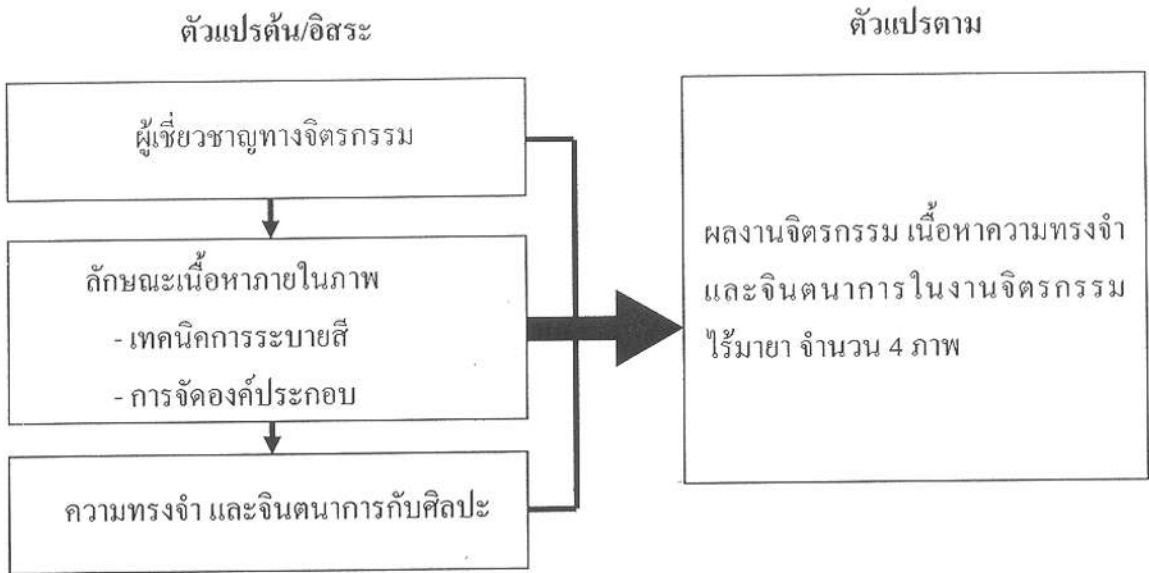
**จินตนาการ** หมายถึง การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ จากประสบการณ์การรับรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว ด้วยประสาทสัมผัส

**แนวคิด** หมายถึง การกำหนดรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ความคิดที่มีแนวทางปฏิบัติ

**พฤติกรรมเด็ก** หมายถึง การกระทำซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของจิตใจที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าของผู้วิจัยในวัยเด็ก ที่นักจิตวิทยาได้วิเคราะห์และทำการรวบรวมไว้

**วัยเด็ก** หมายถึง บุคคลที่มีอายุระหว่าง 2-12 ปี สามารถจำแนกออกเป็น “วัย” ต่างๆ โดยอาศัยอายุเป็นเกณฑ์ได้อีก 3 วัย ได้แก่ วัยเด็กตอนต้น (บุคคลที่มีอายุระหว่าง 2-6 ปี) วัยเด็กตอนกลาง (บุคคลที่มีอายุระหว่าง 6-10 ปี) วัยเด็กตอนปลาย (บุคคลที่มีอายุระหว่าง 10-12 ปี) ซึ่งในที่นี้ วัยเด็ก หมายถึง ช่วงวัยที่ผู้วิจัยมีอายุระหว่าง 6 – 10 ปี

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วย

1. ศิลปะไร้มายา
2. ความทรงจำ
3. จินตนาการ
4. จิตวิทยาเกี่ยวกับเด็กและพฤติกรรมเด็ก
5. การวาดภาพสี่อะคริลิก
6. ทฤษฎีศิลปะที่เกี่ยวข้อง
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ศิลปะไร้มายา

ศิลปะไร้มายา (Naive Art) มีมาตั้งแต่ก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นผลงานที่ไม่ได้อาศัยความรู้และหลักเกณฑ์ทางศิลปะต่างๆ ไป แต่เป็นการถ่ายทอดอย่างอิสระ ไม่มีกฎเกณฑ์ มีลักษณะคล้ายงานของเด็ก และด้วยลักษณะที่เรียบง่ายของศิลปะลัทธินี้ ปัจจุบันจึงกลายเป็นที่รู้จักในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ศิลปะทั่วโลก

#### ความหมาย และลักษณะเฉพาะ

Naive Art บางท่านเรียกทับศัพท์ว่า นาอิว์ หรือศิลปะอนารยะ แต่ส่วนใหญ่จะใช้ว่า ศิลปะไร้มายา คำว่า ไร้มายา ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Naive” และ “Naifs” หรือ “naifs” ในภาษาฝรั่งเศสหมายถึง ง่ายๆ ซื่อๆ ไม่มีเล่ห์เหลี่ยม ไม่มีมารยา ขาดประสบการณ์ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 ได้ให้คำจำกัดความว่า หมายถึง ซื่อ ไร้มายา ซึ่ง ได้มีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่าศิลปะลัทธิไร้มายาไว้แตกต่างกันมากมาย ดังนี้

ศิลปะไร้มายา ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 หมายถึง ประเภทของงานศิลปะและทำโครงสร้างภายนอกโดยศิลปินที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ผู้ซึ่งพวกเขาไม่เป็นที่ยอมรับของศิลปิน

ในพจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2541, น.166) ให้คำจำกัดความว่า ศิลปะไร้มายา หมายถึง งานจิตรกรรมที่มีลักษณะไร้เดียงสาคล้ายภาพเขียนของเด็ก ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะประเภทนี้ มักไม่ได้ผ่านการเรียนจากสำนักศิลปะมาก่อน แต่สร้างงานด้วยความพึงพอใจของตน มีลักษณะเป็นภาพแสดงเรื่องชีวิตประจำวัน ภาพทิวทัศน์ ฯลฯ เป็นภาพองค์ประกอบแบบลายเส้น มีสีสดใส และเก็บรายละเอียดจนดูเป็นที่น่าสนใจมาก ศิลปินที่ยอดเยี่ยมในผลงานแบบนี้ ได้แก่ อองรี ชูเลียง-เฟลิกซ์ รุสโซ

สงวน รอดบุญ (2522, น.130) กล่าวถึงศิลปะไร้มายาว่า คำว่า “primitive” หมายถึง “modern primitive ” ซึ่งเป็นศิลปินสมัยใหม่ได้หันกลับไปสู่ความนึกคิดใน “อานารยศิลป์” (primitive art) และ “ครุณศิลป์” (Children art) อันมีลักษณะง่ายๆ ไร้มายา (unsophisticated) บางทีเรียกว่า “naive art ”

อาจกล่าวได้ว่า ศิลปะไร้มายา หมายถึง ผลงานศิลปะที่ทำโดยศิลปินสมัครเล่น (amateur) ด้วยวิธีการถ่ายถอดเฉพาะตัวโดยไม่ได้อาศัยความรู้และหลักเกณฑ์ทางศิลปะต่างๆ ไป หรือไม่ได้ศึกษาเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ทางศิลปะมาก่อน คำว่า “amateur” ก็คือ การทำในสิ่งที่รักเพื่อความพอใจ และหมายรวมถึงบุคคลที่ไม่ใช่ผู้รู้ผู้ชำนาญในสิ่งที่คนทำนั้นนั่นเอง ซึ่งตรงกันข้ามกับคำว่า “professional” ที่หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ความชำนาญหรือผู้ที่ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อยังชีพหรือเพื่อเงิน

ศิลปินในลัทธินี้จึงเป็นศิลปินสมัครเล่น จะเรียกกลุ่มคนเหล่านี้ว่า “Sunday printers” หมายถึง ผู้ที่ไม่ได้รับการฝึกฝนอบรมจากโรงเรียนศิลปะหรืออะคาเดมีมาก่อน หรือบางคนอาจได้รับการศึกษาศิลปะมาเพียงเล็กน้อย แต่โดยส่วนใหญ่จะเป็นการสั่งสมประสบการณ์ด้วยตนเองทั้งสิ้น ดังนั้นผลงานที่ออกมาจึงมีลักษณะเหมือนการถ่ายทอดความรู้สึกของเด็ก (Child-like mentality)

อิทธิ คงคากุล (2547, น.137) กล่าวถึงศิลปะประเภทนี้ให้ความรู้สึกไว้ว่า เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยใช้ความรู้สึก (Sense) และฝีมือ (Skill) ในการแสดงออกเป็นสำคัญ เรียกกันว่าเป็นงานศิลปะขั้นพื้นฐาน จะเห็นได้จากผลงานศิลปะของเด็กที่ถ่ายทอดออกมาจากความรู้สึกนึกคิดที่ไร้เดียงสา อีกทั้งมีความรู้และประสบการณ์อันจำกัด มีลักษณะของความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เด็กบางคนมีจินตนาการสูง และเขาจะใช้จินตนาการในการแสดงออก

จากคำจำกัดความข้างต้น ผู้วิจัยสรุปความหมายของศิลปะไร้มายาได้ว่า เป็นรูปแบบของศิลปะประเภทหนึ่งที่ศิลปินไม่ได้ศึกษาทางด้านศิลปะมาโดยตรง ไม่อิงทฤษฎีทางศิลปะ แต่จะใช้ประสบการณ์และอารมณ์ความรู้สึกแทน โดยทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะ ด้วยรูปแบบง่ายๆ ตรงไปตรงมา ซึ่งไม่ใช่เทคนิควิธีการเขียนทางวิทยาศาสตร์ มีสีที่สดใส ระบายสีเรียบแบน ๆ และส่วนใหญ่เป็นการวาดเหตุการณ์จินตนาการ สร้างสรรค์รูปร่างล่องลอยในที่ว่าง

อาจกล่าวได้ว่า รูปแบบของการสร้างสรรค์ศิลปะลัทธิไร้มายามีลักษณะเหมือนธรรมชาติ แต่มีเส้นที่ราวกับความฝัน มีแนวทางการแสดงออกที่เด่นชัดอันมาจากจิตใต้สำนึกของศิลปิน ซึ่งส่วนใหญ่จะรวมศิลปะไร้มายาเข้ากับศิลปะพื้นเมือง

สำหรับเนื้อเรื่องของศิลปะไร้มายานั้น มักจะเป็นเรื่องราวชีวิตประจำวันในเมืองหรือในชนบท ศิลปินอาจจะถ่ายทอดเรื่องราวกิจวัตรประจำวัน งานเฉลิมฉลองในที่ถ้ำ งานเทศกาลต่างๆ หรือทิวทัศน์ของเมือง โดยมุ่งถ่ายทอดจินตนาการอันไร้ขีดจำกัดของศิลปิน

กัจจกร สุนพงษ์ศรี (2551, น.437) ได้กล่าวถึงเนื้อหาการสร้างสรรค์จิตรกรรมแบบไร้มายาไว้ว่า ตลอดศตวรรษที่ 19 นับเป็นยุคสมัยอันยิ่งใหญ่ของจิตรกรรมอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นผลงานที่วาดโดยจิตรกรมือสมัครเล่น หรือเรียกกันว่า พวกนาอิว (Naive) หรืออีกนัยหนึ่งได้รับสมญานามว่า เป็นผู้สร้างผลงานให้เกิดจิตรกรรมอเมริกันพริมิทีฟ (American Primitive) ขึ้น

ทั้งนี้งานจิตรกรรมไร้มายามีคุณสมบัติในการเล่าเรื่อง จะบันทึกรายละเอียดส่วนต่างๆ ของภาพอย่างถี่ถ้วน การระบายสีมักอยู่ในลักษณะแบนๆ แต่ในงานจิตรกรรมบางชิ้นจะพบว่าศิลปินบางคนเริ่มบันทึกแสงเงาในลักษณะการแรเงา เพื่อสร้างภาพลวงตาของมิติที่สามให้แก่งานจิตรกรรมของตน ซึ่งอาจเป็นเพราะได้รับอิทธิพลจากงานศิลปะของศิลปินอาชีพก็ได้

การแสดงออกถึงความเป็นอิสระในจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ นับเป็นแนวทางหลักหนึ่งของการแสดงออกความรู้สึกสมัยใหม่ เพราะมันสะท้อนให้เห็นว่า ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะแสดงออกถึงความรู้สึกในทางศิลปะที่แนวกระแสหลักไม่อาจรับรองถึงคุณค่าศิลปะได้ ซึ่งศิลปะประเภทนี้เป็นผลลัพธ์หนึ่งของการทำให้เป็นประชาธิปไตยทั้งในเรื่องของความสัมพันธ์ของสังคมและการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

อย่างไรก็ตามศิลปะแบบไร้มายา จะคำนึงถึงอารมณ์มากกว่าเหตุผล ศิลปินจะแสดงออกถึงความสนุกสนาน มีชีวิตชีวา ชัยชนะและความหวัง ซึ่งเราสามารถค้นพบธรรมชาติที่ถูกกลืนไปหรือวัยเด็กที่หายไปได้จากเรื่องเล่าและความฝัน จินตนาการและการเข้าถึงความเป็นมนุษย์อย่างง่ายๆ แต่บางครั้งศิลปะแนวนี้ก็อาจสอดแทรกเรื่องราวด้านมืดไว้ เป็นความน่าสลดใจในเชิงสัญลักษณ์เช่นกัน

### ประวัติความเป็นมา

การปฏิวัติทางด้านอุตสาหกรรมในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 นำไปสู่การพัฒนาในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็น มนุษย์คิดค้นพบสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ระบบการคมนาคมสะดวกสบาย รวมทั้งด้านศิลปกรรมด้วย จะเห็นได้ว่า มีการพัฒนาการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างต่อเนื่อง ศิลปินได้เปลี่ยนจากการเขียนภาพในสตูดิโอ ออกไปสู่เขตธรรมชาติและ

ชีวิตชาวเมือง ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของแสงและสีที่เปลี่ยนไปตามสภาพอากาศ เวลาในช่วงวัน และฤดูกาล และศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนให้เห็นชีวิตของคนในสังคม เขียนภาพจากธรรมชาติจริง ด้วยเหตุที่ลัทธิตีประทับใจยุคหลัง เป็นการแสดงลักษณะเฉพาะคนของศิลปิน (Individual Difference) จึงทำให้งานจิตรกรรมในยุคนี้เป็นที่สนใจในวงสังคมทั่วไป รวมไปถึงบุคคลที่ไม่มีความรู้ความชำนาญที่ประเทศฝรั่งเศสด้วย

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ระหว่างปี ค.ศ.1900 -1937 มีการรวมกลุ่มเรียนรู้งานศิลปะด้วยตนเองของบุคคลหลากหลายอาชีพ ไม่ว่าจะเป็นบุรุษไปรษณีย์ หญิงรับจ้างทำความสะอาด ประจำวัน ฯลฯ ซึ่งพวกเขาล้วนเป็นผู้มีใจรักศิลปะ หรือที่เรียกว่า กลุ่มจิตรกรวันอาทิตย์ (Sunday painters) ศิลปินเหล่านี้ใช้เวลาว่างหรือวันหยุดสุดสัปดาห์ เขียนภาพเพื่อเป็นการผ่อนคลาย ความเครียดหรือความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้า หลังจากเสร็จสิ้นการปฏิบัติภาระงานที่ต้องทำอยู่เป็นประจำ

“กลุ่มจิตรกรวันอาทิตย์” ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่มีทัศนียภาพความแท้จริงแบบไร้เดียงสา พวกศิลปินในกลุ่มจิตรกร “นอย ซาคลิชไคด์” ก็มีทัศนียภาพแบบเดียวกันนี้ด้วย (อัสนีย์ ชูอรุณ, 2544, น.110)

ศิลปินกลุ่มนี้ไม่มีความรู้เรื่องหลักเกณฑ์ในการเขียนภาพทางด้านศิลปะ จึงสร้างสรรค์ภาพอย่างเรียบง่าย แสดงความสนุกสนาน ความรื่นเริง ของการดำเนินชีวิต หรือความสุขสงบในชนบท เป็นงานแนวเหมือนธรรมชาติ (Realistic) อย่างง่ายๆ ไม่แสดงมิติ ทัศนียภาพของเส้นและสี อาจจะดูผิดสัดส่วน หยาบ หรือมีรายละเอียดเกินจริง การระบายสีมักอยู่ในลักษณะแบนๆ อาจกล่าวได้ว่า ผลงานจะมีลักษณะคล้ายของผลงานเด็กอย่างเด่นชัดเจน

ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 สเตฟาน ทคัช (Stefan Tkac) ศิลปินชาวเชคโกสโลวาเกีย ให้ความเห็นว่า “นาอิว” (Naive) ซึ่งเป็นภาษาสลาฟเป็นคำที่มีความหมายเหมาะสมกับลักษณะและวิถีทางการสร้างงานของศิลปะประเภทนี้ (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545, น.124)

จากการศึกษาพบว่า มีสมมติฐานที่อธิบายเกี่ยวกับจุดกำเนิดของศิลปะไร้มาษาอยู่ 2 แนวทาง ซึ่งสมมติฐานแรก กล่าวว่า ศิลปะแบบไร้มาษาเป็นที่ยอมรับครั้งแรกในฐานะศิลปะแนวหนึ่งที่เท่าเทียมกับแนวศิลปะอื่นๆ เมื่อต้นปีแรกของศตวรรษที่ 20 ในอีกสมมติฐานหนึ่ง กล่าวว่า หากมองย้อนกลับไปในยุคก่อนประวัติศาสตร์มนุษยชาติ ในช่วงเวลาที่ศิลปะทุกแขนงถูกมองว่าเป็นแนวไร้มาษา ราวๆ เมื่อหนึ่งหมื่นปีก่อน เมื่อมีการสลักภาพไว้บนหินเป็นครั้งแรก และเมื่อพบภาพวาดหมีและสัตว์อื่นๆ ภายในถ้ำ ทำให้เกิดคำถามต่อคำจำกัดความในสมมติฐานที่สองขึ้นว่า ใครเป็นศิลปินแนวไร้มาษาคนแรก ซึ่งเมื่อหลายพันปีก่อน ในจุดเริ่มของการตระหนักรู้ของมนุษย์ที่ อาจเป็นแค่เพียงสังเกตรูปแบบต่างๆ ในชีวิตของนายพราน อาจจะเป็นความพยายามที่จะบอกเล่า

บางสิ่งที่สำคัญให้แก่กลุ่มสมาชิกของครอบครัว หรือ บางทีก็อาจจะให้ความหมายว่าเป็นสัญลักษณ์ ศักดิ์สิทธิ์ ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการล่า ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาพรรณนาอย่างไร้มาจาจริงๆ เพราะเขาได้อาศัยอยู่ในเวลาที่ไม่มีระบบของตัวแทนภาพที่ถูกระบุ

หลักฐานที่แสดงความเป็นมาของศิลปะและศิลปินไร้มายานั้น ก่อนข้างจะหาได้ยาก เนื่องจากไม่ได้มีการบันทึกไว้อย่างแน่นอน จนกระทั่งประมาณปี ค.ศ. 1885 ถึง ปี ค.ศ. 1886 ซึ่งเป็นช่วงที่อองรี รูโซ เริ่มเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป หลักฐานต่างๆ จึงเริ่มปรากฏขึ้น อย่างไรก็ตาม เมื่อต้องการจะศึกษาภาพเขียนไร้มายาในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่งรุ่นบุกเบิกนั้น อาจจะสามารถศึกษาได้ด้วยการนำภาพเขียนนั้น ๆ มาวิเคราะห์ในด้านการแต่งกาย เพื่อหาระยะเวลาที่เขียนขึ้นว่าควรอยู่ในช่วงเวลาใด แต่ในบางกรณีศิลปินไร้มาयरุ่นใหม่บางท่านก็เขียนภาพที่เขาประทับใจเกี่ยวกับอดีตเช่นกัน

ดังนั้นจึงไม่อาจจะบอกได้แน่ชัดว่าศิลปินไร้มายาจะเขียนภาพเกี่ยวกับความเป็นไปในขณะที่ตนยังมีชีวิตอยู่ หรือเขียนภาพที่เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองเห็นเสมอไป ทั้งนี้โดยส่วนใหญ่แล้ว ศิลปินไร้มายามักจะเขียนภาพที่เกี่ยวกับจินตนาการ ความฝันและความทรงจำของตนเองเป็นหลัก

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2543, น.124) ยังได้กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของศิลปะไร้มายาไว้ว่า งานศิลปะประเภทที่เรียกว่านาอิวนี้ทำกันมานานแล้วในแต่ละประเทศ แต่ไม่ได้รับความสนใจจากวงการศิลปะมาก่อน จนกระทั่งพวกนักสะสมงานศิลปะให้ความสนใจกับงานประติมากรรมแอฟริกัน เช่น รูปแกะสลักไม้ หรือหน้ากาก ที่ใช้ในพิธีกรรมและอื่นๆ จึงมีผู้ให้ความสนใจกับงานในลักษณะไร้มายาไปด้วย

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า ศิลปะไร้มายามีมานานในหลายประเทศ และเป็นชื่อเสียงแพร่หลายไปทั่วโลก โดยเริ่มได้รับความสนใจเมื่อมีผู้สะสมงานประติมากรรมของแอฟริกัน ในระยะแรกนั้นศิลปะประเภทนี้รู้จักกันในนาม จิตรกรแห่งสัญชาตญาณ (printers of instinct) จิตรกรด้วยดวงใจศักดิ์สิทธิ์ (printers of the sacred heart) จิตรกรวันอาทิตย์ (Sunday printers) จิตรกรอารยใหม่ (neoprimitives) และมีลักษณะคล้ายกับศิลปะอานารยะ (Primitivism) ซึ่งทั้งหมดนี้ศิลปินไม่มีความรู้เรื่องหลักเกณฑ์ในการเขียนภาพทางด้านศิลปะแต่เป็นการสร้างสรรค์งานด้วยการฝึกด้วยตนเอง

ประวัติ แนวคิด และลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินที่มีชื่อเสียงทางจิตรกรรมศิลปะไร้มายา

### 1. อองรี รูสโซ (Henri Rousseau, ปี ค.ศ. 1844–1910)

อองรี รูสโซ เป็นศิลปินลัทธิประทับใจยุคหลัง (Post-Impressionist) แต่วาดภาพในแนวไร้มายาหรือแนวดั้งเดิม (primitive) รูสโซเกิดเมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม ค.ศ. 1844 ที่เมืองลาวัล (Laval) ทางตอนเหนือของประเทศฝรั่งเศส บิดาของเขาเป็นช่างประปา รูสโซจบจากโรงเรียนมัธยมของรัฐในลาวัล ขณะกำลังศึกษา รูสโซก็ได้รับรางวัลทางด้านกรวดภาพและดนตรีอยู่เสมอ (ถอดความจาก [www.abcgallery.com](http://www.abcgallery.com), 2012, Online)

รูสโซทำงานครั้งแรกในตำแหน่งเสมียนของสำนักทนายความ ในระหว่างปี ค.ศ. 1863-1868 เขาได้เป็นทหารในกองทัพบกของฝรั่งเศสอยู่เป็นเวลา 4 ปี และได้รับยศเป็นจ่าอากาศโทในสงครามฟรังโก-ปรัสเซีย (The Franco-Prussian War) ในปี ค.ศ. 1869 เมื่อบิดาเสียชีวิต รูสโซและมารดาจึงย้ายเข้าไปอยู่ที่ปารีส ทำงานเป็นคนเก็บค่าทำเนียมศุลกากร จึงเป็นที่มาของชื่อ เลอ เดอแนว (Le Douanier) ซึ่งหมายถึง เจ้าหน้าที่ศุลกากรนั่นเอง

นอกจากนี้รูสโซยังทำงานร้านขายของเก่าแถบชานเมืองของปารีส ในปารีสรูสโซได้พบรักและแต่งงานครั้งแรกกับ Clemence Boitard มีลูกด้วยกัน 9 คน ปี ค.ศ. 1878 ภรรยาของรูสโซเสียชีวิตด้วยวัณโรค ภายหลังจึงได้แต่งงานใหม่กับ Josephine Noury

ในปี ค.ศ. 1884 รูสโซเริ่มต้นเรียนจิตรกรรมเมื่ออายุ 40 ปี เป็นการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่ได้เรียนกับศิลปิน ไม่มีครูสอน และไม่ได้รับอิทธิพลโดยเฉพาะจากสกุลศิลปะใดๆ นอกจากธรรมชาติ แต่เขาได้เรียนรู้กับฌอง-เลอฌอง เดอโรม (Jean Léon Gérôme) จิตรกรจากสถาบันศิลปะ (The École des Beaux-Arts) รูสโซเริ่มต้นเขียนภาพจิตรกรรมเหมือนอย่างต้นฉบับ เช่น วาดภูมิทัศน์ที่เด่นชัด หรือส่วนของเมืองที่เขาชื่นชอบเป็นพิเศษ และวาดภาพผู้คนลงไปในฉากหน้า เขาเรียกมันว่าภูมิทัศน์ภาพเหมือน โดยเขียนภาพของบ้านเมืองและประมณฑลของปารีสที่มีขนาดเล็ก

อิทธิพล ดัง โนลท (2550, น.97) กล่าวว่า รูสโซไม่เคยเรียนศิลปะในสถาบันการศึกษามาก่อน เขาฝึกวาดภาพด้วยตนเอง ด้วยความที่ไม่มีทักษะความเชี่ยวชาญกลับกลายเป็นข้อดีที่ส่งผลให้การแสดงออกของเขาดูซื่อ บริสุทธิ์ ไร้เดียงสาคล้ายกับผลงานศิลปะอนารยะของแอฟริกัน และคล้ายกับศิลปะเด็ก

แนวคิดผลงานศิลปะของรูสโซได้รับอิทธิพลมาจากสภาพแวดล้อมที่เขาพบเจอมากกว่าที่เกิดตามแนวทางทฤษฎีใด รูสโซจึงเป็นศิลปินอนารยะที่แท้จริงคนเดียวในยุคสมัยนั้น

รูสโซไม่เคยได้ไปเหยียบขำในป่าเลย เขาใช้เวลาทั้งหมดไปชมพืชพันธุ์และสัตว์ที่ Jardin des Plantes งานของรูสโซมักจะแสดงภาพของป่าไม้เขตร้อนพืชพันธุ์แปลกตา ภาพวาดของ



รูสโซแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกที่เยือกเย็น ลึกซึ้งและว่างเปล่า สีหน้าขององค์ประกอบแสดงออกอย่างตรงไปตรงมาคล้ายกับศิลปินแนวไร้มายาทัวไป งานของรูสโซดูจริงจังและมีรายละเอียดที่หนักแน่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของความแม่นยำในการใช้สีและเส้นวาด (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2547, น.174)

แม้ว่ารูสโซไม่เคยเรียนศิลปะเลย แต่เขาได้พัฒนารูปแบบไปอย่างรวดเร็วและมุ่งมั่นไปในทิศทางนี้ตลอดชีวิตของเขา ภาพวาดของรูสโซมีเทคนิคที่แตกต่าง รูสโซจะระบายสีทีละสี เริ่มด้วยน้ำเงินจากนั้นจึงใช้สีเขียวและสีอื่นๆ ถัดมา และเขายังระบายจากด้านบนลงด้านล่างของผ้าใบ

จากการศึกษาผลงานของรูสโซจะพบว่า มีลักษณะเด่นจากเส้นที่หนักแน่น ภาพเหมือนที่แข็ง การวางภาพที่ซิดดิกกันและดูแบนราบ ซึ่งจินตนาการมีบทบาทสำคัญในงานของเขาเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งผู้วิจัยสามารถศึกษาการจัดองค์ประกอบและกลวิธีการวาดภาพได้จากงานศิลปะของรูสโซนั่นเอง

ในปี ค.ศ. 1897 ภาพยิปซีหลับ (The Sleeping Gypsy) เป็นภาพผู้หญิงสวมชุดแขนสั้นลายทางหลับกลางทะเลทราย ในมือกำไม้เท้า และมีแมนดาลินวางอยู่ข้างตัว และมีสิงโตรูปร่างประหลาดยืนอยู่ข้างหลัง ร่างกายของเธอดูอ่อนเพลีย แต่ใบหน้าที่แสดงออกบอกถึงได้อยู่ในดินแดนที่มีความสงบ ดวงจันทร์สว่างอยู่ท่ามกลางท้องฟ้าสีน้ำเงิน มันเป็นการอยู่ร่วมกันของสองสิ่งนั่นคือคนและสัตว์



ภาพที่ 2 ภาพยิปซีหลับ เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 129.5x200.7 ซม. ผลงานของอองรี รูสโซ

(artinthepicture.com, 2011, Online)



เป็นผลงานจิตรกรรมที่แสดงเนื้อหาแปลกใหม่ เพื่อแสดงถึงการจินตนาการแบบเด็กๆ การวาดภาพแบบไร้มายานี้ จิตใจและแนวทางของศิลปินนี้กลายเป็นสิ่งที่เด่นชัด รูสโซได้บอกเล่าถึงเนื้อหาที่เห็นได้ต่อจิตใจที่ง่ายที่สุด นั่นคือ การนอนหลับและความฝันที่เป็นหลักฐานที่น่าสนใจถึงแรงผลักดันได้จิตสำนึก

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527, น.106) กล่าวว่า ความฝันนั้นเป็นโลกของความอัศจรรย์และโลกของความเป็นจริงผสมกันอยู่ เป็นปรากฏการณ์ที่อาจจะดูขาดเหตุผลไปบ้าง แต่มันก็เป็นโลกของความจริงในขณะที่เรากำลังหลับอยู่ เป็นเสมือนภาพหลอนที่วิว่าวุ่นชวนหวาดกลัว ชวนเคลิ้มฝัน ผลงานที่เราจะพบเห็น เช่น ภาพเขียนของรูสโซ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า งานของรูสโซเป็นแบบเชิงความฝันอย่างแท้จริง เป็นจินตนาการที่ตื่นเต้นของเขา สิ่งที่ผิดธรรมดาหรือสิ่งที่ประหลาด (exoticism) นั้นเกิดมาจากจินตนาการและอารมณ์ที่ขับเคลื่อนมาจากข้างในที่ไม่สลับซับซ้อน ไม่ได้มาจากการเรียนรู้ หรือเครื่องมือที่ทันสมัยอื่นๆ ทำให้ภาพจิตรกรรมของรูสโซ มีคุณสมบัติที่ทรงพลังและน่าหวาดกลัว

“ป่า” เป็นผลงานจิตรกรรมของรูสโซที่มีความโดดเด่นที่สุด ถึงแม้ว่าเขาไม่เคยออกจากฝรั่งเศสหรือเห็นป่า ได้แรงบันดาลใจมาจากภาพประกอบหนังสือ และสวนพฤกษศาสตร์ในปารีส เขาระบายสีด้วยการทับซ้อนหลาย ๆ ชั้น เริ่มด้วยการวาดท้องฟ้าเป็นพื้นหลังและจบด้วยภาพคนหรือสัตว์ ในฉากหน้า ในความประหลาด เขาใช้วัสดุมาเคลือบเงา หน้าที่ส่วนล่างของภาพทำเป็นกลุ่มคล้ายเชือกห้ำแถบ ซึ่งกินเวลามากที่จะแสดงให้เห็น โดยการใช้แปรงอันเดียว (ถอดความจาก [www.artinthepicture.com](http://www.artinthepicture.com))



ภาพที่ 3 ภาพการต่อสูระหว่างเสือกกับควาย เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ผลงานขององรี รูสโซ

(artchive.com, 2011, Online)

ปี ค.ศ. 1907 รูสโซได้รับจ้าง เบิร์ทเชอคอมเตส เดอ โลเนย์ (Berthe, Comtesse de Delaunay) แม่ของจิตรกร โรแบร์ต เดอ โลเนย์ให้เขียนภาพเสน่ห์ห่านงู (Snake Chamber) เพื่อนของ รูสโซกล่าวว่ ภาพภูมิทัศน์แบบเขตร้อนเสมือนจริงเช่นนี้ได้แสดงถึงความรู้สึกที่เหนือธรรมชาติ อันเป็นผลจากสภาพจิตใจที่เป็นไปอย่างตรงไปตรงมาของรูสโซ ซึ่งรับรู้ได้ถึงความน่าสะพรึงกลัว



ภาพที่ 4 ภาพเสน่ห์ห่านงู (Snake Chamber) เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ผลงานของอองรี รูสโซ  
(artcyclopedia.com, 2011, Online)

ในเวลาต่อมา รูสโซก่อตั้งสมาคมในปารีส เขาเปิดร้านเล็กๆ ให้ภรรยาขายบทความ กระจายและภาพของเขา รูสโซได้เดินทางไปยัง Independents และระหว่างปี 1905-1907 เขาได้ส่งงานไปยัง Salon d'Automne เช่นกัน งานของรูสโซได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย รวมทั้งศิลปินและนักเขียน อย่าง Picasso, Derain, Vlaminck, Marie Laurencin, Apollinaire, Duhamel, Max Jacob, Rene Acros, Jules Romains, และคนอื่นๆ ต่างเป็นมิตรและชื่นชมแนวทางที่ ตรงไปตรงมาและง่ายๆ ของรูสโซ

พาโบล ปิกัสโซได้เห็นภาพวาดของของรูสโซที่วางขายอยู่บนถนน ชื่นชมและยอมรับในความเป็นอัจฉริยะของเขา รูสโซได้กล่าวกับปิกัสโซว่า “คุณและผมคือศิลปินยิ่งใหญ่ ที่สุดในโลกในยุคนี้ คุณยิ่งใหญ่ในสไตล์ของศิลปินอียิปต์ ส่วนผมเป็นสมัยใหม่” (We are the greatest masters, you in the Assyrian style, I in the modern style.) ซึ่งปิกัสโซและศิลปินอื่นๆ ได้ ชื่นชมและพัฒนางานศิลปะเป็นที่รู้จักกันดีในลัทธิบาศก (วิวรรธณ มณี, 2528, น.124)

ช่วง 4 ปีสุดท้ายของชีวิต รูสโซยังคงผลิตผลงานออกมาเล็กน้อย แม้จะขายได้แต่เขาก็ไม่เคยร่ำรวย ในปี ค.ศ. 1908 และปีค.ศ. 1909 เขาจัดงานราตรีที่มีเสียงบรรเลงในห้องของเขา มี



ทั้งเพื่อนบ้านและเพื่อนศิลปินมาร่วมงานอย่างคับคั่ง และเขาเสียชีวิตลงในปารีส เมื่อวันที่ 4 กันยายน ปี ค.ศ. 1910

## 2. อัลเฟรด วัลลิส (Alfred Wallis, ปี ค.ศ. 1855–1942)

ศิลปิน อัลเฟรด วัลลิส เป็นจิตรกรไร้มาษาชาวอังกฤษ เกิดเมื่อวันที่ 18 สิงหาคม ปี ค.ศ. 1855 ที่ North Coroner Devonport ครอบครัวของเขาได้ย้ายออกจาก Penzance ซึ่งเป็นเมืองท่าของคอร์นวอลล์ (Cornwall) ไปอยู่ที่เมือง Devonport เมื่อมารดาเสียชีวิต บิดาและน้องชายของ วัลลิสได้ย้ายกลับไปอยู่ที่ Penzance ในช่วงต้นทศวรรษ ปี ค.ศ.1870 วัลลิสอายุ 9 ปี ได้ออกจากโรงเรียนไปฝึกงานสานตะกร้าเพื่อให้บริการในร้านค้า เป็นเด็กห้อยโดยสารและปรุงอาหาร

ในปี ค.ศ. 1875 วัลลิสแต่งงานกับซูซานซึ่งแก่กว่าเขาถึง 21 ปีและมีลูกมาแล้ว 5 คน เขาใช้ชีวิตในทะเลที่นิวฟันแลนด์ (Newfoundland) ซึ่งได้รับเงินตอบแทนอย่างงาม เมื่อลูกของเขาเสียชีวิตไป 2 คน วัลลิสจึงได้กลับมาใช้ชีวิตเป็นชาวประมงที่ Penzance ปี ค.ศ.1880 วัลลิสทำงานเป็นชาวประมงในคอร์นวอลล์ ในปี ค.ศ. 1890 เขาเปิดร้านเป็นตัวแทนจำหน่ายเศษเหล็ก ใบเรือ เชือกและอื่นๆ อยู่ที่เมืองชายทะเลที่ชื่อว่า St Ives ต่อมาในปี ค.ศ. 1912 ธุรกิจร้านตัวแทนจำหน่ายปิดตัวลง ในปี ค.ศ. 1922 เมื่อภรรยาเสียชีวิต เขาจึงเลิกใช้ชีวิตชาวประมง และในปี ค.ศ. 1925 วัลลิสอายุได้ 70 ปี เขาอยู่อย่างสันโดษและเริ่มเขียนภาพจากความเหงาและความเบื่อหน่าย

เนื้อเรื่องของภาพของวัลลิสมักจะสะท้อนอาชีพและสภาพแวดล้อม การส่งสินค้าและทะเล โดยเฉพาะเมือง St. Ives ด้วยความยากจนของวัลลิส เขาจึงใช้สิ่งของใกล้มือ ไม่ว่าจะเป็นเศษไม้ที่ลอยน้ำมา หรือ กระดาษแข็ง เห็นได้จากภาพท่าเรือ St Ives บนชายฝั่งคอร์นวอลล์ ที่อยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบริติชในลอนดอน (National Maritime Museum, London) ที่นำกล่องกระดาษแข็งมาวาดด้าน งานของเขามีวิสัยทัศน์ที่สดและบริสุทธิ์ โดยฝึกฝนวิชาการแบบดั้งเดิมและความคิดที่มีอยู่ก่อน เป็นการสกัดซัภาพเรือ และทัศนียภาพ กลายเป็นที่สนใจของศิลปินหัวก้าวหน้าโดยเฉพาะอย่างยิ่งเบน นิโคลสัน (Ben Nicholson ,1894-1982) และคริสโตเฟอร์ วูด (Christopher Wood,1901-30) ทั้งเป็นสมาชิกของกลุ่มศิลปะที่เลือกที่จะทำงานในกรอบของแสง

ในเดือนสิงหาคม 1928 เป็นครั้งแรกที่เห็น St. Ives และในทางกลับจากชายหาด Porthmeor เรายังได้เข้าไปใน Back Road West เห็นภาพเรือและบ้านบนกระดาษแปดกฯ และกระดาษแข็งแขวนบนตะปูทั่วผนัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพเล็กสุดบนตะปูใหญ่ เราเคาะที่ประตูก้าวเข้าไปข้างในพบวัลลิส และภาพวาดที่เราได้จากเขาเป็นภาพแรกที่เขาวาด เส้นขอบฟ้ารับโค้งกับ เนื้อของผ้าใบคูมิชีวิต ซึ่งอุปกรณ์สำคัญในการวาดภาพของวัลลิส ก็คือ กระดาษแข็งเก่าตัดด้านบนและด้านล่างของ

กล่องกระดาษแข็งเก่าและบางครั้งตัดทั้งสี่ด้านให้เป็นรูปทรงผิดปกติ เขาให้ความสำคัญของการใช้สีและพื้นผิวของกล่องวัสดุ ในส่วนของบริเวณว่างของภาพนั้นก็จะใช้ กระดาษสีน้ำตาล สีเทา สีขาว หรือ สีเขียว บางครั้งเป็นท้องฟ้า บางครั้งเป็นทะเล หรือบางที่เป็นทุ่งหญ้า หรือ แสงสว่าง (Ben nicholson,1943, Online)

ในระหว่างที่ วัลลีสมีชีวิตอยู่ แม้จะมีคนสนใจภาพเขียนของเขา แต่วัลลีสก็ขายภาพเขียนของเขาได้ไม่มากนัก เขาจึงเป็นศิลปินที่ค่อนข้างยากจน เมื่อวันที่ 29 เดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 1942 เขาเสียชีวิตใน Madron Workhouse ใกล้ Penzance โดย Bernard Leach ช่างทำเครื่องเคลือบผู้ที่ชื่นชมผลงานของเขา ได้ออกแบบหลุมฝังศพที่สุสานบาร์นูน (Barnoon) และจารึกข้อความว่า “อัลเฟรด วัลลีส ศิลปินและนักเดินเรือ” (Alfred Wallis, Artist and Mariner)

จะพบว่า ลักษณะผลงานของเขาเป็นได้ทั้งงานจิตรกรรมและแผนที่ วัลลีสวาดภูมิทัศน์ทะเลจากความทรงจำเป็นส่วนใหญ่ เขาเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับเรือไอน้ำ เช่น ภาพ Black Steamship เขาใช้สีขาวและสีดำวาดลงบนกระดาษสี เขาวาดให้เห็นรายละเอียดของเรือกลไฟ แล่นไปทางซ้าย อาศัยความรู้จากการทำงาน โดยจะวาดเรือให้เสร็จสมบูรณ์ก่อนทับด้วยทะเล วัลลีสเขียนภาพในสไตล์ความคิดสมัยใหม่ถูกต้องในรายละเอียด และนับว่าภาพเขียนของเขาส่งอิทธิพลสูงสุดในการพัฒนาความคิดสมัยใหม่ของอังกฤษ และเบน นิโคลสัน ได้รับจากภาพวาดของวัลลีสที่ชื่อ “Cornish Port” ให้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ เมื่อปี ค.ศ. 1940



ภาพที่ 5 ชื่อภาพ Houses at St Ives, Cornwall ผลงานของอัลเฟรด วัลลีส  
(tate.org.uk, 2011, Online)





ภาพที่ 6 ชื่อภาพ Headland with two three masters ผลงานของอัลเฟรด วอลล์

(pierartscentre.com, 2011, Online)

### 3. นีโก พิโรสมานิ (Niko Pirosmani ,ปี ค.ศ. 1862–1918)

นีโก พิโรสมานิ เป็นศิลปินแบบคั้งเดิมชาวจอร์เจียที่โดดเด่นคนหนึ่งในโลก เขาทำการศึกษารียนรู้ศิลปะด้วยตนเอง คิดค้นเทคนิคการระบายสีใหม่ๆ พิโรสมานิ เกิดเมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม ปี ค.ศ.1862 ใน Mirzaani, Kakheti ทางจอร์เจียตะวันออก ครอบครัวของเขาเป็นชาวนาเลี้ยงวัว ทำไร่ร่อน และมีฐานะปานกลาง เขามีพี่สาว 2 คน พี่ชาย 1 คน พิโรสมานิได้รับความรักและการดูแลเอาใจใส่อย่างดี เขาเรียนการอ่านและการเขียนที่บ้าน พิโรสมานิเป็นเด็กฉลาด ชอบอ่านหนังสือและวาดรูประบายสี เขามักระบายสีกำแพงทั้งหมดในห้องของเขา พิโรสมานิไม่ค่อยสนใจเรื่องวัสดุเท่าใดนัก แต่จะชอบทำงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์

ในปี ค.ศ. 1868 พี่ชายของพิโรสมานิเสียชีวิต ต่อมาในปี 1870 บิดาและมารดาของเขา ก็ล้มป่วยและเสียชีวิตเช่นกัน พี่สาวแต่งงานย้ายไปอยู่ที่ Pirosmanshvilis ซึ่งเป็นบ้านของเกิดของแม่ น้องสาวคนเล็กไปอยู่กับญาติข้างบ้าน ในปี ค.ศ.1872 พิโรสมานิไปอยู่กับพี่สาวที่ ทบิลีซี (Tbilisi) เมืองหลวงของจอร์เจีย ต่อมาพี่สาวของพิโรสมานิ เสียชีวิตด้วยโรคหิวขาดโรคที่ระบาดในทบิลีซี และสามีของเธอจึงได้ยกพิโรสมานิ ทำงานเป็นคนรับใช้ของครอบครัว Kalantarov ซึ่งเป็นครอบครัวข้าราชการที่ Shulaveri และต่อมาเขาได้ย้ายไปที่ Tiflis เมื่อพิโรสมานิอายุได้ 15 ปี ก็ได้เรียนอ่านและเขียนทั้งภาษาจอร์เจียและภาษารัสเซีย

ปี ค.ศ.1876 พิโรสมานิได้กลับไปทำงานเป็นคนเลี้ยงสัตว์ (herdsman) ที่ Mirzaani และเริ่มต้นเรียนรู้เกี่ยวกับการวาดภาพ ปี ค.ศ. 1882 พิโรสมานิเปิดร้านในทบิลีซีแต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ หลังจากนั้นเขาจึงออกเดินทางเพื่อค้นหาสถานที่ที่เขาจะวาดภาพ ในปี ค.ศ. 1890

ฟิโรสมานิทำงานเป็นพนักงานรถไฟ ทำให้เขามีโอกาสเห็นทิวทัศน์ภูเขา ทะเลสาบและผู้คนของจอร์เจีย ฟิโรสมานิทำงานนี้ได้ไม่นานเพราะมีปัญหากับผู้บังคับบัญชาเขาจึงตัดสินใจ ต่อมาในปี ค.ศ. 1893 ฟิโรสมานิเปิดร้านขายนม matsoni ชีส และเนยที่ Tbilisi และใช้ห้องหลังร้านเป็นสตูดิโอวาดภาพ

ปี ค.ศ.1905 ฟิโรสมานิหลงใหลในความสวยของมาการิต้า (Margarita) ซึ่งเป็นนักเต้นรำชาวฝรั่งเศส ฟิโรสมานิใช้เงินเก็บของเขาไปกับเธอ แต่มาการิต้าได้รู้ว่าฟิโรสมานิไม่ได้ร่ำรวย และไม่สามารถฟังฟังได้ เธอจึงตัดสินใจกลับไปปารีส

ต่อจากนั้นฟิโรสมานิ เริ่มต้นเดินทางไปค้นหาสถานที่ที่เขาจะวาดภาพ เขาได้ไป Dukhans ร้านอาหารเก่าที่ Tbilisi ที่นี้มีผู้คนหลากหลายระดับ ฟิโรสมานิมองดูคนเหล่านี้ สังเกตนิสัย พฤติกรรม และวาดสิ่งที่เขาเห็นออกมา ฟิโรสมานิได้วาดภาพชีวิตเมืองของเขา ประวัติศาสตร์ และความงาม จากนั้นติดภาพไว้ที่ร้านอาหาร ผู้คนจำนวนไม่น้อยที่ได้ผ่านมาเห็นต่างชื่นชมในภาพวาดเหล่านั้น เขามีความสุขมากที่ได้มีโอกาสถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ลงบนผืนผ้าใบเป็นผลงานให้คนอื่นได้ชม แต่ผู้คนอีกพวกหนึ่งที่ไม่มองเห็นคุณค่าของมัน จะรู้จักเขาที่เป็นเพียงคนไร้บ้านและนักดื่มเท่านั้น

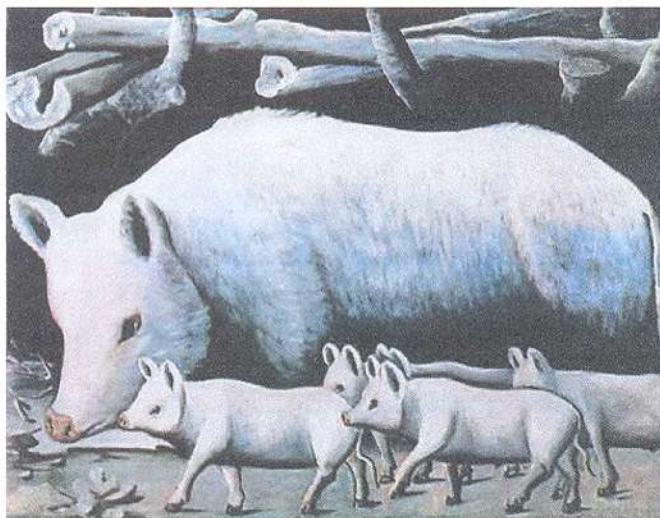
ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ฟิโรสมานิทำงานที่ Dukhans เขาอาศัยอยู่ที่อพาร์ทเมนต์ที่อยู่ไม่ไกลจากสถานีรถไฟ ในบริษัทเล็กๆ ย่านนั้นล้วนมีภาพเขียนของเขาติดอยู่ ส่วนใหญ่เป็นภาพของทิวทัศน์ที่สวยงามในประเทศจอร์เจีย ชาวจอร์เจีย และชีวิตประจำวันของพวกเขา ฟิโรสมานิได้สร้างสรรค์ภาพกษัตริย์และชาวนา เมืองกับประเทศ งานเลี้ยงกับคน สวดมนต์ นักเดินกับนักร้อง และคนกับสัตว์



ภาพที่ 7 ชื่อภาพ Rooster and Hen with Chickens ผลงานของนิโก ฟิโรสมานิ

(paintingmania.com, 2011, Online)





ภาพที่ 8 ชื่อภาพ Sow with Piglets ผลงานของนิโก พิโรสมานิ

(paintingmania.com, 2011, Online)

ในปี ค.ศ. 1912 นักกวีชื่อ Ilya Zdanevich Zhdanevich และลูกศิษย์ 2 คือ Kirill Zdanevich และ Mikhail Le Dantiu เห็นผลงานของพิโรสมานิเกิดความสนใจและเก็บสะสมงานของเขา M.Larionov ในปี ค.ศ. 1913 นำผลงานของพิโรสมานิไปร่วมแสดงนิทรรศการ “เป้าหมาย” (Target) ของกลุ่ม Jack of Diamond (ปี ค.ศ.1913)

ต่อมา Ilya Zdanevich's ได้เขียนข่าวลงหนังสือพิมพ์ ให้พิโรสมานินำภาพไปแสดงในงานที่มอสโค เช่นที่ปีเตอร์เบอร์ก และปารีส พิโรสมานิได้นำภาพไปร่วมแสดงจำนวน 4 ภาพด้วยกัน ได้แก่ Zhdanavich's Portrait, Still Life, Woman with the Beer Mug และ The Roe นักวิจารณ์ที่ได้พบเห็นต่างประทับใจกับความสามารถของเขาและตีพิมพ์บทความลงในที่ต่างๆ (ถอดความจาก [www.pirosmani.org](http://www.pirosmani.org))

แม้ผลงานของเขาถูกตีพิมพ์ และมีบทความชื่นชมเกี่ยวกับตัวพิโรสมานิ แต่ชาวจอร์เจียยังรู้เกี่ยวกับตัวเขาน้อยมาก ไม่มีใครเข้ามาช่วยเหลือเขาสักคน เขายังอยู่อย่างยากลำบาก Dito Shevardnadze เป็นคนแรกที่ทำให้ความสนใจในตัวพิโรสมานิ และเดินทางมายังจอร์เจียในปี ค.ศ. เพื่อพบเขา และหลังจากพิโรสมานิได้พบ Dito Shevardnadze พวกเขาได้พูดคุยกัน Dito ได้ซื้อภาพของเขาด้วยเงินจำนวนมาก พิโรสมานิได้รับการช่วยเหลือ แต่เวลาผ่านไปไม่ถึงเดือนหนังสือพิมพ์ได้ตีพิมพ์การ์ตูน ซึ่งเป็นภาพคนแก่คนหนึ่งกับจานสีกำลังวาดภาพยิปซาฟ ช่าง ๆ เขามีนักเขียนสมัยใหม่ กล่าวว่า “น้องชายต้องเรียนรู้อีกเยอะ ชายอายุเท่าคุณยังสร้างสรรค์งานได้อีกเยอะหลังจาก 10 - 20 ปี คุณจะเติบโตและเป็นศิลปินที่ดี จากนั้นจะนำงานของคุณไปแสดงที่



นิทรรศการผลงานศิลปินรุ่นใหม่” บทความนี้สร้างความเจ็บปวดให้แก่พิโรสมานิเป็นอย่างมาก เขาหยุดคิดต่อกับกลุ่มศิลปินชาวจอร์เจียคนอื่น ๆ

ในปีค.ศ. 1917 Lado Gudiashvili ได้เดินทางตามหานิโกอีกครั้งพร้อมกับเงินจำนวนมากที่ได้มาจากสมาคม เขาได้พบพิโรสมานิอาศัยอยู่ใกล้สถานี Malakan ที่เจ้าของห้องไล่ออก เพราะไม่มีเงินจ่าย พิโรสมานิจะแอบเข้าไปนอนที่ห้องใต้ดินในตอนดึก โดยนำแผ่นกระดานเล็ก ๆ มาทำเป็นเตียงนอน และ Lado Gudiashvili ได้บันทึกว่า พิโรสมานิร่างกายอ่อนแอลงเพราะอาการเจ็บป่วย

ปี ค.ศ. 1918 ปลายฤดูหนาวพิโรสมานิป่วยหนักเขาไม่สามารถตื่นขึ้นในตอนเช้าได้ไม่กี่วันต่อมาก็มีคนมาพบเขาหมดสติอยู่ และพาเขาส่งโรงพยาบาล แต่ล่าช้าไป พิโรสมานิเสียชีวิตลงไม่กี่ชั่วโมงให้หลังในคืนก่อนคืนวันอีสเตอร์วันที่ 7 เมษายน ค.ศ. 1918 รวมอายุได้ 56 ปี ศพเขาฝังไว้ที่สุสานนิโน (Nino cemetery)

ลักษณะผลงานจิตรกรรมของนิโก พิโรสมานิ จะเขียนเป็นภาพเรื่องราวที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของผู้คน ครอบครัว สัตว์ และวันเฉลิมฉลองของชาวจอร์เจีย ภาพ “เก็บองุ่น” (Rtveli ) เป็นการถ่ายทอดภาพความสุขและความรักของครอบครัว เป็นภาพของหญิงชายคู่หนึ่งกำลังเก็บองุ่น ซึ่งเป็นสิ่งที่ครอบครัวของเขาเคยทำ หรือภาพ “แม่และลูกชาย” (Mother and Son ) ซึ่งอาจเป็นความฝันของเขาเกี่ยวกับแม่ เช่นเดียวกับภาพ “พ่อและลูกชาย” (Father and Son) เด็กชายในภาพนั้นเห็นได้ชัดว่าเป็นคนเดียวกัน แต่เมื่อพ่อของเขาเสียชีวิตที่มีความสุขแต่ในวัยเด็ก ได้จบลง

ผลงานของเขาเลือกใช้สีทึมและมืดมัว ภาพ “ผู้หญิงจอร์เจียกับเด็ก” (Georgian Woman with Children Goes for Water) จะเห็นภาพของผู้หญิงที่แบกเหยือกน้ำหนักๆ ไว้ข้างหลัง มีเด็กหญิงตัวเล็กๆ ที่หยุดเดินยื่นมองอยู่ด้านหลัง ผู้หญิงคนนั้นพยายามจับเด็กชายไว้และให้เขาเดินก้าวต่อ ผลงานเหล่านี้ช่วยส่งผลให้เขากลายเป็นศิลปินที่ชาวจอร์เจียภาคภูมิใจ



ภาพที่ 9 ชื่อภาพผู้หญิงจอร์เจียกับเด็ก ผลงานของนิโกล่า พิรอสมานิ

(paintingmania.com, 2011, Online)

#### 4. มอริส เฮิร์ชฟีลด์ (Morris Hirschfield ,ปี ค.ศ. 1872-1946)

มอริส เฮิร์ชฟีลด์ นับว่าเป็นหนึ่งในผู้นำของศิลปะไร้เดียงสา ชาวรัสเซียโปแลนด์ แต่ไปใช้ชีวิตที่อเมริกา เขาเกิดเมื่อวันที่ 10 เมษายน ปี ค.ศ. 1872 ในเมืองเล็กๆ ของโปแลนด์ชายแดน เฮิร์ชฟีลด์เป็นเด็กที่มีความสามารถด้านศิลปะ ในวัยเด็กเขาสร้างประติมากรรมไม้สร้างโบสถ์ท้องถิ่น เมื่อปี ค.ศ. 1890 เฮิร์ชฟีลด์ อายุได้ 18 ปี ก็ได้อพยพไปสหรัฐอเมริกา เขาไปตั้งตัว ด้วยการทำงานเป็นคนงานในโรงงานที่ผลิตเสื้อโค้ดของผู้หญิงในเมืองนิวยอร์ก ต่อมาเฮิร์ชฟีลด์และพี่ชายของเขา ร่วมลงทุนทำธุรกิจส่วนตัวผลิตเสื้อโค้ด และภายหลังเป็นเจ้าของหนึ่งในธุรกิจผลิตรองเท้าแตะที่ใหญ่ที่สุดในนิวยอร์ก

ในปี ค.ศ. 1935 เฮิร์ชฟีลด์ สุขภาพไม่ดีจึงเกษียณตัวเองออกมา และได้เริ่มทำงานศิลปะเมื่อเขาอายุได้ 65 ปี เฮิร์ชฟีลด์รู้สึกผิดหวังกับความพยายามครั้งแรกของเขา โดยเขียนจดหมายถึง Sidney Janis ว่า “ดูเหมือนว่าใจของฉันรู้ดีสิ่งที่ฉันต้องการพรรณนา แต่มือของฉันไม่สามารถทำสิ่งที่ใจฉันต้องการ” เฮิร์ชฟีลด์เริ่มทำงานเป็นช่างซ่อมรองเท้าและหันหลังให้จิตรกรรมก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2

ในปี ค.ศ. 1939 Sidney Janis ได้จัดแสดงนิทรรศการศิลปะพื้นบ้านอเมริกันสำหรับ Moma (the Museum of Modern Art) ได้เห็นงานของเฮิร์ชฟีลด์ที่ได้รับเลือกให้ร่วมจัดแสดงใน

นิทรรศการส่วนตัวของ “Unknowns” ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ และได้ชื่อภาพของเฮิร์ซฟีลด์ จำนวน 2 ภาพ

ในปี ค.ศ. 1943 เขาได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ นิทรรศการนี้ได้กลายเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดถกเถียงและไม่เป็นที่นิยมในหมู่นักวิจารณ์ของกิจกรรมที่เคยจัดขึ้นในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งดูผลงานของเขาด้วยประโยค “The Master of the Two Left Feet” โดยเขาอธิบายว่าเป็นตัวอย่างของร่องเท้าตะแคงในบ้านใช้ขาซ้าย (ถอดความจาก [www.gseart.com](http://www.gseart.com))

อย่างไรก็ตาม เฮิร์ซฟีลด์ก็ไม่ย่อท้อ ออกทนเพื่อพิสูจน์ตัวเอง ในเวลาต่อมาเขาจึงประสบความสำเร็จเป็นศิลปินพื้นบ้านที่มีชื่อเสียงในศตวรรษ ภาพจิตรกรรมของเขาได้รับรางวัลจากนิทรรศการส่วนบุคคลที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ และภาพของเขาได้รับการรวมอยู่ในงานแสดงที่ the Marie Harriman Gallery, the Art of this Century Gallery, the Sidney Janis Gallery, the Galerie St. Etienne, the Musée de l'Art ในปารีส และในเกือบทุกที่สำคัญของงานศิลปะพื้นบ้านทั่วโลก และในปี ค.ศ. เฮิร์ซฟีลด์ เสียชีวิตที่บรูคลิน (Brooklyn) ในนิวยอร์กเมื่ออายุ 74 ปี

ลักษณะผลงานจิตรกรรมของเฮิร์ซฟีลด์กว่า 30 ภาพนั้น ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงเปลือยกาย และสัตว์ ในสไตล์ดั้งเดิมเป็นการวาดง่าย ๆ เตือนความทรงจำจากจินตนาการและบางครั้งจากโปสเตอร์หรือภาพพิมพ์อื่นๆ เขาไม่สนใจกระแสของศิลปะที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป เช่น บาศกนิยม ศิลปะเหนือจริง และศิลปะนามธรรม แต่เขาพยายามเลียนแบบศิลปินที่เรียนรู้ด้วยตนเอง แทนที่เขาจะสนใจถอดแบบสิ่งที่อยู่รอบโลก แต่ก็มีการศึกษาอ้างอิงกับศิลปะอียิปต์โบราณและสมัยกลางอยู่บ้าง การจัดองค์ประกอบทางจินตนาการของเขาเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้นำทางด้านศิลปะหลายคน ภาพของเฮิร์ซฟีลด์ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวแบบเหนือจริงและเป็นที่น่าถือนับถือของศิลปินอย่าง อังเดร เบรตัน (Andre Breton) มาแซล ดูแชมป์ (Marcel Duchamp) เฟ็ทมอนเดรียน (Piet Mondrian) เพจจี กัจเจนเฮิม (Peggy Guggenheim) และ รูสโซ (Rousseau)

เฮิร์ซฟีลด์นิยมใส่รายละเอียดซึ่งค่อนข้างจะแข็งกระด้างเมื่อมองโดยผิวเผิน แต่ในความกระด้างนั้นก็กลับแฝงไว้ซึ่งอารมณ์อันนุ่มนวล ภาพเขียนของเฮิร์ซฟีลด์ ทำให้ผู้ดูนึกถึงงานจิตรกรรมของเปอร์เซีย ซึ่งมีลักษณะง่ายๆ ดังจะเห็นได้จากลวดลาย และสิ่งที่เป็นเครื่องประดับตกแต่งในภาพ





ภาพที่ 10 ชื่อภาพผู้หญิงนั่งกับแมว (Girl with Angora Cat) ผลงานของมอริส เฮิร์ชฟีลด์  
(htmlgiant.com, 2011, Online)



ภาพที่ 11 ชื่อภาพ Dog and Pups ผลงานของมอริส เฮิร์ชฟีลด์  
(artinvestment.ru, 2011, Online)

ผลงานจิตรกรรมชื่อว่า Leopard Family เอิร์ชฟิลด์สามารถถ่ายทอดภาพครอบครัวเสือดาวได้อย่างสวยงาม เป็นภาพแม่เสือปกป้องลูกน้อยปากอ้ามีฟันแหลมคม หูสองข้างตั้งชันเตรียมพร้อมที่จะต่อสู้ เอิร์ชฟิลด์แสดงลักษณะพิเศษรูปแบบของภาพเป็นลวดลายซ้ำ ๆ แสดงถึงความใจเย็น และปัจจุบันผลงานของเขาได้รับการพิจารณาให้เป็นคลาสสิกของศิลปะไร้มายา



ภาพที่ 12 ชื่อภาพครอบครัวเสือดาว (Leopard Family) ผลงานของมอริส เอิร์ชฟิลด์

(artnet.com, 2011, Online)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะไร้มายา ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ทั้งในด้านรูปแบบและแนวคิดดังนี้

- ความหมายและลักษณะเฉพาะของศิลปะไร้มายา ผู้วิจัยได้นำลักษณะของความเรียบง่าย ไม่มีกฎเกณฑ์ และคล้ายงานของเด็ก มาใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหา ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา

- แนวคิด ลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน และผลงานจิตรกรรมไร้มายา

องรี รูสโซ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดในการถ่ายทอดจินตนาการและความฝันที่น่าตื่นเต้น แปลกประหลาดที่มาจากแรงผลักดันได้จิตสำนึกของรูสโซ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยจัดวางสิ่งของที่เป็นตัวแทนจากความทรงจำในลักษณะล่องลอยแบบเหนือความเป็นจริง ผสมผสานกับความฝัน จินตนาการและจิตใต้สำนึก ที่ทำให้ดูแปลกตาเหนือธรรมชาติ

อัลเฟรด วัลลิส ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำของวัลลิสที่ถ่ายทอดความทรงจำเกี่ยวกับบ้านเกิด มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงให้เห็นถึงความทรงจำอันน่าประทับใจในวัยเด็ก ไม่ว่าจะเป็น ตุ๊กตา ของเล่น ของขวัญที่เคยได้รับในโอกาสต่างๆ เป็นต้น



นิโก พิโรสมานี ผลงานส่วนใหญ่ของพิโรสมานี จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของผู้คน ครอบครัว สัตว์เลี้ยง และวันเฉลิมฉลอง ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดความประทับใจที่เกี่ยวกับความสุขและความรักความอบอุ่นของครอบครัวมาสร้างสรรค์ผลงาน

มอริส เฮิร์ชฟีลด์ ผู้วิจัยได้นำรูปแบบในการไล่ลดทอนและสิ่งของเครื่องประดับ ตกแต่งในภาพ เป็นลวดลายซ้ำๆ ที่มีความละเอียด ของเฮิร์ชฟีลด์มาใช้ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ภาพ ดังที่ผู้วิจัยได้ไล่ลดทอนต่างๆ ตามจินตนาการอย่างอิสระ

#### วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมไร้มายาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมไร้มายา คัดเลือกจากผลงานของศิลปินจำนวน 4 คน ะละ 1 ชิ้น เพื่อศึกษาในประเด็นแนวคิด องค์ประกอบ และกลวิธีระบายสี คัดเลือกโดยให้อาจารย์ที่ปรึกษารับรอง จำนวน 4 ภาพ ดังนี้



ภาพที่ 13 ชื่อภาพ The Dream ผลงานของอนิรูโซ

(artnet.com, 2011, Online)

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมขององรี รูสโซ ในผลงานชื่อ The Dream พบว่า  
แนวความคิด

ผลงานชื่อ The Dream ของรูสโซ ได้ให้ความคิดเชิงความฝัน ซึ่งเป็นการนำจินตนาการที่  
ตื่นเต็นของตนเองมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภายในผลงานชิ้นนี้ได้แสดงรูปทรงต่าง ๆ เช่น  
ภาพคนเปลือย สัตว์ป่าที่หลบซ่อนอยู่ตามพุ่มไม้ ต้นไม้ ดอกไม้ รูปทรงต่าง ๆ ได้แสดงความ  
กลมกลืนของสภาพแวดล้อม ดูแล้วมีความสุข สนุกสนาน ของเรื่องราวต่าง ๆ ในภาพ แต่ใน  
ขณะเดียวกันผลงานผลงานยังสะท้อนความรู้สึกที่ลึกกลับของป่า

#### องค์ประกอบ

เส้น เป็นส่วนที่สำคัญของภาพ โดยใช้กำหนดขอบเขตของรูปทรง และในภาพได้ใช้เส้น  
เพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของรูปทรงต้นไม้ สัตว์ป่า และภาพคน โดยเฉพาะเส้นโค้งจะถูก  
นำมาใช้มากที่สุด

สี ในผลงานจะเน้นสีโทนเย็น เช่น สีเขียว สีฟ้า สีส้ม สีน้ำตาลอ่อน ซึ่งเป็นสีที่มีความ  
สดโดยใช้การผสมขาวที่น้อย และใช้สีโทนร้อนในบางส่วน เพื่อให้ภาพไม่ดูจืดชืดเกินไป สีทำให้  
ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยใช้ในการสร้างปริมาตรให้กับรูปทรงต่าง ๆ เช่น สีอ่อนคือสีที่อยู่  
ใกล้ทิศทางของแสง ได้รับแสงมาก ส่วนสีเข้มคือส่วนที่อยู่ในเงา ได้รับแสงน้อย โดยความรู้สึก  
ของสีทำให้ภาพสามารถบอกเวลาและทำให้เกิดระยะภายในภาพ

รูปทรง รูปทรงในภาพเป็นรูปทรงตัดทอน (Distortion or Semi Abstract Form) ซึ่งได้  
ตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงให้มีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน ทำให้ภาพดูผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง  
แต่ยังยึดโครงสร้างของรูปทรงเอาไว้อยู่ พอรู้ว่าเป็นรูปทรงอะไร และด้วยการตัดทอน  
รูปทรงให้เรียบง่าย จึงทำให้รูปทรงมีลักษณะคล้ายคลึงกับรูปทรงเรขาคณิต

#### กลวิธีระบายสี

ผลงานชิ้นนี้ของรูสโซ จะเห็นได้ชัดเจนถึงกลวิธีระบายสีใช้วิธีการระบายเรียบทั่วทั้ง  
ภาพ ทำให้เกิดความรู้สึกที่นุ่มนวลและสามารถสร้างความกลมกลืนภายในภาพได้เป็นอย่างดี โดย  
วิธีการระบายสีจะระบายทับซ้อนกันหลายชั้น ทำให้ภาพดูเรียบและไม่แสดงฝีแปรง อีกทั้งยังทำ  
ให้ผลงานมีความทึบตัน และส่วนที่ถือได้ว่าเด่นมากที่สุดของรูสโซ ที่ทำให้ผลงานมีลักษณะคล้าย  
กับการวาดภาพของเด็กนั่นคือ วิธีการระบายสีที่ไม่คำนึงถึงพื้นผิวและแสงเงาของรูปทรงต่าง ๆ  
ตามธรรมชาติ หรือตามสภาพความเป็นจริง แต่ใช้วิธีการระบายสีตามจินตนาการและความรู้สึก  
ของตนเอง การไล่สีหน้าหนักของสีจากอ่อนไปเข้มอย่างตรงไปตรงมาทำให้ผลงานดูแข็งกระด้าง แต่  
ด้วยการระบายสีในแบบเดียวกันทั้งภาพ จึงทำให้ผลงานมีความกลมกลืน ไม่เกิดการขัดตาแต่อย่าง  
ใด





ภาพที่ 14 ชื่อภาพแม่และลูกชาย (A Peasant Woman With Her Son) เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ  
ขนาด 90 x120 ซม. ผลงานของนิโก พิโรสมานิ  
ที่มา (artnet.com, 2011, Online)

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของนิโก พิโรสมานิ ในผลงานชื่อ A Peasant Woman With Her Son พบว่า

#### แนวความคิด

ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้มีแนวเรื่องซึ่งแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความอบอุ่น ความฝันที่อ่อนโยน ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของครอบครัว เป็นประสบการณ์ของศิลปินในวัยเด็กที่ได้รับต่อสภาพแวดล้อมครอบครัว ญาติพี่น้อง

### องค์ประกอบ

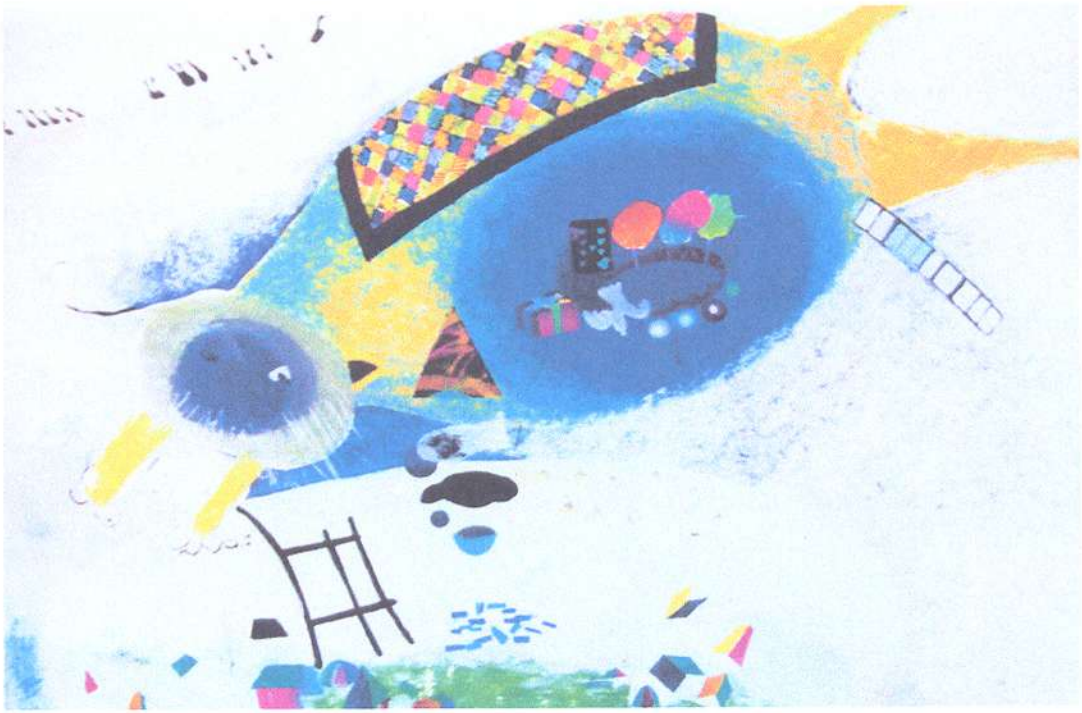
**เส้น** ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้โดยรวมเป็นเส้นโค้ง ซึ่งเห็นได้ชัดจากเส้นรอบนอกของรูปทรงต่าง ๆ ในภาพ ซึ่งทำให้ภาพมีความเคลื่อนไหวและมีความนุ่มนวล

**สี** เป็นสีโทนเย็น โดยมีสีเขียว ฟ้ำ เหลือง ซึ่งอยู่ในปริมาณ 80 % ของภาพ และมีสีร้อนคือสีแดงอยู่ 20 % ในส่วนจุดเด่น เพื่อให้ภาพไม่ดูจืดชืดเกินไป และการใช้สีในภาพจะต้องการใช้สีที่ค่อนข้างตัดกันอย่างรุนแรง เช่น การใช้สีดำในส่วนของเขา ทำให้รูปทรงภายในภาพดูแข็งแกร่งต่าง

**รูปทรง** รูปทรงในภาพเป็นรูปทรงตัดทอน (Distortion or Semi Abstract Form) ซึ่งได้ตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงให้มีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน ทำให้ภาพดูผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง แต่ยังมีโครงสร้างของรูปทรงเอาไว้อยู่ พอรู้ว่าเป็นรูปทรงอะไร และด้วยการตัดทอนรูปทรงให้เรียบง่าย จึงทำให้รูปทรงมีลักษณะคล้ายคลึงกับรูปทรงเรขาคณิต

### กลวิธีระบายสี

ผลงานชิ้นนี้จะเห็นได้ว่ากลวิธีระบายสีมีความคล้ายคลึงกับการวาดภาพของเด็กอย่างมาก โดยไม่เน้นความเหมือนจริงตามธรรมชาติ แต่วาดโดยใช้จินตนาการและความรู้สึกของตนเอง และแม้จะใช้การวาดภาพที่เน้นแสงเงา เพื่อสร้างมิติของรูปทรง แต่ในบางส่วนของภาพก็ยังดูแบนขาดมิติ โดยจะเห็นได้ชัดเจนในบริเวณใบหน้าที่อยู่แบนเรียบ และใช้การตัดเส้นให้มองเห็นเป็นรูปทรงของตา จมูก ปาก ซึ่งวิธีการระบายสีแบบนี้ ดูคล้ายกับว่าศิลปินไม่ได้ระบายสีในภาพรวม แต่เป็นการวาดให้เสร็จสิ้นไปที่ละส่วน



ภาพที่ 15 ชื่อภาพ Nursing Mother ขนาด 50 x72 ซม. ผลงานของกันจมา คำโสภี  
ทิมา (กันจมา คำโสภี, 2537, น.19)

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของกันจมา คำโสภี ในผลงานชื่อ Nursing Mother พบว่า

#### แนวความคิด

ผลงานชิ้นนี้ ได้นำเอาเรื่องราวของจินตนาการและความทรงจำในวัยเด็กมาเป็นแนวคิด โดยแสดงออกถึงความสนุกสนานที่ได้รับจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และสีสันของเด็ก

#### องค์ประกอบ

**เส้น** ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้โดยรวมมีลักษณะเป็นเส้นโค้ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหว เคลื่อนไหวในงาน และยังสร้างความสนุกสนานและตื่นเต้นได้มากยิ่งขึ้น

**สี** สภาพโดยรวมจะเป็นสีที่อ่อน (Tint) ซึ่งถูกผสมขาวเพื่อให้ภาพเกิดความรู้สึกที่อ่อนโยน นุ่มนวล และสร้างความกลมกลืนภายในภาพได้อย่างมาก แต่ก็ไม่ได้ใช้สีที่ผสมขาวทั้งหมด ซึ่งในบางส่วนยังได้ใช้สีที่ค่อนข้างสด ในบริเวณจุดเด่นของภาพ เพื่อต้องการเน้นความสำคัญของรูปทรง และสีที่มีความสดจะช่วยทำให้ภาพเกิดความรู้สึกสนุกสนานมากขึ้น ไม่จืดชืด

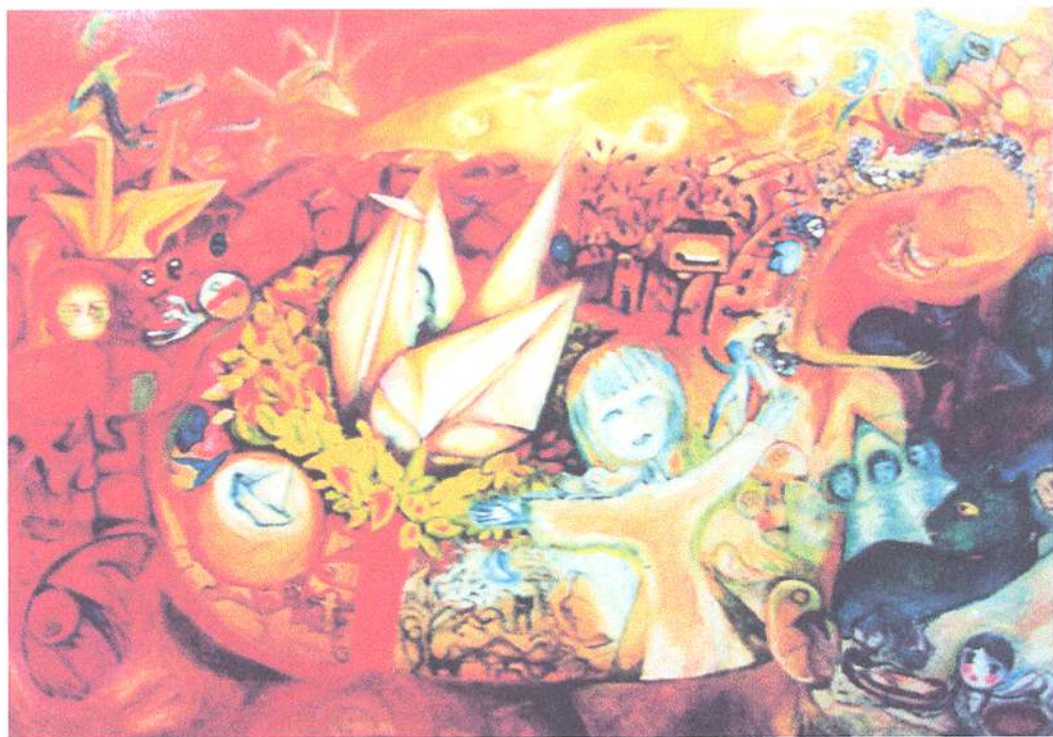
จนเกินไป นอกจากนั้นการใช้สียังได้นำเอาสีคู่ตรงข้ามมาใช้เพื่อช่วยสร้างความน่าสนใจมากขึ้น โดยใช้ในส่วนของน้ำเงิน ส้ม แดง

**รูปทรง** รูปทรงในภาพเป็นรูปทรงตัดทอน (Distortion or Semi Abstract Form) ซึ่งได้ตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงให้มีความเรียบง่าย ทำให้ภาพดูผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง แต่ยังคงโครงสร้างของรูปทรงเอาไว้อยู่ พอรู้ว่าเป็นรูปทรงอะไร

#### กลวิธีระบายสี

วิธีการระบายสีจะใช้การระบายเรียบ และระบายแบบทิ้งร่องรอยฝีแปรงควบคู่กันไป ซึ่งใช้วิธีการระบายเรียบทั่วทั้งภาพก่อน เพื่อควบคุมโครงสร้างของภาพโดยรวมก่อน จากนั้นจะใช้วิธีการระบายทึบสีเรียบอีกชั้นหนึ่ง โดยการระบายในครั้งนี้จะระบายตามอารมณ์ความรู้สึก และจะทิ้งร่องรอยฝีแปรงในบางส่วนเพื่อไม่ให้ภาพดูเรียบจนเกินไป อีกทั้งยังทำให้ภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น





ภาพที่ 16 ชื่อภาพ ความทรงจำ 2 ผลงานของพรพรหม ชาววัง

(พรพรหม ชาววัง, 2539, น.31)

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของพรพรหม ชาววัง ในผลงานชื่อ ความทรงจำ 2 พบว่า

#### แนวความคิด

เป็นการนำเสนอถึงจิตที่มีความผูกพันอยู่กับอดีตและความทรงจำวัยเด็ก โดยมีสาระที่เกี่ยวกับความฝันและจินตนาการอันมีแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ในวัยเด็กในสังคมชนบทของตนเอง ซึ่งแสดงออกในบรรยากาศแห่งความฝันที่สนุกสนาน

#### องค์ประกอบ

เส้น ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้โดยรวมมีลักษณะเป็นเส้นโค้ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหว เลื่อนไหลในงาน และยังสร้างความสนุกสนานและตื่นเต้นได้มากยิ่งขึ้น

สี เป็นสีโทนร้อน โดยมีสีแดง เหลือง ส้ม ซึ่งอยู่ในปริมาณ 80 % ของภาพ และมีสีเขียว คือน้ำเงิน เขียว อยู่ 20 % การใช้สีในภาพจะใช้สีที่มีความสดสูง แต่ก็ไม่ได้ใช้สีที่สดตลอดทั้งภาพ ซึ่งมีการใช้สีที่ผสมขาวเข้าไปด้วยเพื่อลดความแรงของสี และทำให้ภาพเกิดความกลมกลืนมากขึ้น

**รูปทรง** รูปทรงในภาพเป็นรูปทรงตัดทอน (Distortion or Semi Abstract Form) ซึ่งได้ตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงให้มีความเรียบง่าย ทำให้ภาพดูผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง แต่ยังคงโครงสร้างของรูปทรงเอาไว้อยู่ พอรู้ว่าเป็นรูปทรงอะไร

#### กลวิธีระบายสี

ผลงานชิ้นนี้จะเห็นได้ว่ากลวิธีระบายสีมีความคล้ายคลึงกับการวาดภาพของเด็กอย่างมาก โดยไม่เน้นความเหมือนจริงตามธรรมชาติ แต่วาดโดยใช้จินตนาการและความรู้สึกของตนเอง และแม้จะใช้การวาดภาพที่เน้นแสงเงา เพื่อสร้างมิติของรูปทรง แต่ในบางส่วนของภาพก็ยังคงดูแบนขาดมิติ

**สรุป** ข้อมูลภาพจิตรกรรมไร้มายา จำนวน 4 ภาพ

#### แนวความคิด

- 1) มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวความทรงจำในอดีต
- 2) เกี่ยวข้องกับเรื่องของครอบครัว ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

#### องค์ประกอบ

##### 1. เส้น

ใช้เส้นโค้งเป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน

##### 2. สี

- 1) ใช้สีที่มีความอ่อน (Tint)
- 2) ใช้สีที่มีความสว่าง สดใส

##### 3. รูปทรง

รูปทรงในภาพเป็นรูปทรงตัดทอน (Distortion or Semi Abstract Form) ซึ่งได้ตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงให้มีความเรียบง่าย

#### กลวิธีระบายสี

1) ระบายตามจินตนาการและความรู้สึกของตนเอง โดยไม่สนใจความจริงตามธรรมชาติ

- 2) ใช้วิธีการระบายเรียบ
- 3) ใช้วิธีการสร้างพื้นผิวในบางส่วนของภาพ
- 4) ระบายสีทับซ้อนกันหลายชั้น

## ความทรงจำ

หน้าที่สำคัญอย่างหนึ่งของสมอง คือ ความทรงจำ (memory) พบว่า สมองของคนเรามีทั้งการจำผ่านการท่องซ้ำๆ และมีการจำแบบมีเรื่องราว เหตุการณ์ รวมถึงจำแบบมีการเชื่อมโยงด้วย ซึ่งความทรงจำเป็นเรื่องที่น่าสนใจศึกษาในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

### ความหมาย

คำว่า “ความทรงจำ” หรือ “memory” (n.) ในภาษาอังกฤษนั้น มีความหมายว่า ความจำ, ความทรงจำ, ระบบความจำ ซึ่ง memory มีความหมายคล้ายคลึงกับคำว่า “recall” ที่แปลว่า การระลึกถึง หรือคำว่า “Recognition” ที่หมายถึง การจำได้ ซึ่งพบว่า เรื่องราวที่คนเรามักจะจดจำได้มีส่วนใหญ่เป็นเรื่องดังต่อไปนี้

- จำภาษา คำพูด
- จำบุคคล สถานที่ ตัวเลข
- จำเหตุการณ์เรื่องราว

### ประเภทของความทรงจำ

ความทรงจำ คือ อดีตที่จดจำได้ ทั้งนี้ความทรงจำของคนเรานั้นย่อมแตกต่างกันออกไปตามวิถีชีวิตและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การระลึกถึง (Recall) หมายถึง การที่เราสามารถสร้างเหตุการณ์ต่างๆ จากความจำ โดยไม่มีเหตุการณ์นั้นปรากฏตรงหน้า เป็นการรื้อฟื้นความทรงจำด้วยวิธีการระลึกถึง เช่น ถ้าเราสามารถบอกที่อยู่ของเพื่อนได้หลังจากที่เราเคยทราบมาแล้ว แสดงว่าเราสามารถระลึกถึงที่อยู่ของเพื่อนได้ หรือการบรรยายรูปร่างหน้าตาของคนร้ายให้ตำรวจฟังได้ เป็นต้น

2. การจำได้ (Recognition) ตัวอย่างของการจำได้ ได้แก่ การเห็นคนบางคนหรือสิ่งของบางอย่างแล้วรู้สึกคุ้นเคย เช่น พอเห็นรูปภาพอันหนึ่งแล้วมีความรู้สึกคุ้นเคยเห็นภาพนี้ติดที่ผนังบ้านใครมาก่อน

3. การเรียนรู้ซ้ำ (Relearning) เช่น บางสิ่งที่เราไม่ทราบว่าเราจำได้ ถ้ากลับมาทำซ้ำอีกครั้งหนึ่ง จะพบว่าสิ่งที่เราเคยเรียนรู้มาแล้วในอดีตนั้น ยังคงมีความจำหลงเหลืออยู่ แต่ถ้าความทรงจำนั้นยังหลงเหลืออยู่มาก เราก็จะประหยัดเวลาในการเรียนรู้ซ้ำมากขึ้น

### กระบวนการจำ

การที่คนเราจะเกิดความจำขึ้นมาได้นั้น จะต้องมีการรับข้อมูลต่างๆ ก่อน โดยเริ่มจากเมื่อมีข้อมูลผ่านเข้ามาในสมอง ข้อมูลจะถูกส่งไปที่สมองส่วนกลาง (ฮาลามัส) ซึ่งทำหน้าที่เป็น



โอเพอร์เรเตอร์ในสมอง และจะคอยส่งข้อมูลไปยังสมองส่วนต่างๆ เช่น ถ้ามองเห็นภาพ ก็จะส่งไปยังสมองส่วนรับภาพ และถ้าเป็นการฟังก็จะส่งต่อไปยังส่วนการรับฟัง ฯลฯ และเมื่อกระบวนการส่งข้อมูลถูกต้องครบถ้วน สมองที่ทำหน้าที่หลักเกี่ยวกับความจำ คือ ฮิปโปแคมปัส และอะมิกดาลา จะรับช่วงต่อว่าจะจัดการข้อมูลนั้นๆ อย่างไร

ถ้าข้อมูลที่เป็นเรื่องราวปกติ ฮิปโปแคมปัสจะเก็บไว้จนกว่าจะถูกกลืนเข้าไปอยู่ในความทรงจำระยะยาวบริเวณสมองส่วนหน้า และจัดเข้าไปอย่างเป็นระเบียบเพื่อจะนำไปใช้ในอนาคต แต่ถ้าเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ เป็นหน้าที่ของอะมิกดาลา

ฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) อยู่ลึกเข้าไปในสมองส่วนขมับ ทำหน้าที่จัดกระบวนการรู้ที่ปรากฏจริงรอบๆ ตัวเรา มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดเก็บข้อมูลจากความทรงจำระยะสั้นเข้าไปเก็บไว้ระบบความทรงจำระยะยาว ซึ่งเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้ตลอดชีวิต การจัดเก็บความทรงจำในเด็กอายุก่อน 10 ปี จะเกิดขึ้นในขณะเด็กหลับ จึงเป็นเหตุผลว่าเด็กควรได้นอนเต็มที่อย่างน้อย 9 - 10 ชั่วโมงต่อวัน

อะมิกดาลา (Amygdala) อยู่บริเวณสมองส่วนกลาง เป็นศูนย์กลางของอารมณ์ โดยเฉพาะความรู้สึกพื้นฐาน เช่น ความกลัว ความก้าวร้าว ทำหน้าที่จัดระบบด้วยความรู้สึก ในช่วงวัยรุ่นจะใช้สมองส่วนนี้มาก ส่งผลให้วัยรุ่นจะใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล ซึ่งหมายรวมไปถึงว่าเมื่อใดก็ตามที่เรามีเรื่องราวประทับใจ หรือมีเรื่องเศร้ากระทบกระเทือนจิตใจ เราจะสามารถจดจำได้ดี นั่นก็เพราะสมองส่วนนี้ทำงาน นอกจากนี้จะได้กล่าวถึงระบบความจำทั้ง 3 แบบ ค้างต่อไปนี้

### ระบบความจำ (System of Memory)

1. การจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) สิ่งเร้าต่างๆ ที่สัมผัสกับประสาทรับความรู้สึกจะเกิดเป็นความรู้สึกขึ้น โดยเห็นเป็นภาพ ได้ยินเป็นเสียง เป็นต้น เช่น เวลาเพื่อนสั่งซื้อของหลายรายการจากห้างสรรพสินค้า รายการของที่เพื่อนสั่งซื้อจะเข้าสู่ระบบความจำการรู้สึกสัมผัส โดยรายการของที่สั่งซื้อจะคงอยู่สองสามวินาทีหรือน้อยกว่า

เช่นเดียวกันกับที่มองมองเห็นภาพต่างๆ ในภาพยนตร์ ภาพนั้นจะยังคงอยู่ประมาณครึ่งนาที และคำพูดของเพื่อนที่กำลังสนทนาด้วยก็จะยังคงก้องอยู่ในหูประมาณ 2 วินาที ทำให้การดูภาพยนตร์และการสนทนามีความต่อเนื่อง และการคงอยู่ของสิ่งที่เห็นและสิ่งที่ได้ยินนั้นก้านานพอที่จะเข้าสู่ระบบความจำระยะสั้นต่อไป (จิราภา เต็งไทรรัตน์ และคณะ, 2543, น.140)

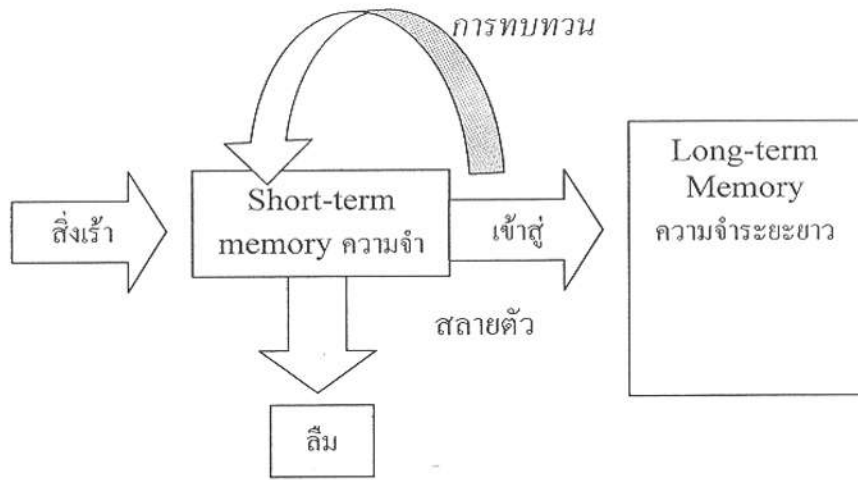
2. ระบบความจำระยะสั้น (Short-term Memory) ชื่อย่อ STM หมายถึง ความจำที่เกิดขึ้นหลังจากที่เกิดการรับรู้ สิ่งเร้าที่ได้รับการตีความและรับรู้แล้วก็จะเข้าสู่ความจำระยะสั้น และจะอยู่ในความจำระยะสั้นชั่วคราวเท่านั้นเพียง 2-3 วินาทีหรือน้อยกว่านั้น แต่จะยังคงอยู่นานกว่า

ระบบความจำการรู้สึกสัมผัส ความจำระยะสั้นใช้สำหรับการจำชั่วคราวเพื่อประโยชน์ในขณะที่จำอยู่เท่านั้น เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ที่เปิดจากสมุดโทรศัพท์ หลังจากหาหมายเลขโทรศัพท์ได้แล้วเราก็ปิดสมุดโทรศัพท์ หมายเลขโทรศัพท์จะเข้าสู่ความจำระยะสั้นของเรา เราก็สามารถจดตัวเลขเหล่านั้นจากเครื่องรับโทรศัพท์ได้ แต่เมื่อกดเสร็จแล้วเราอาจจำไม่ได้ว่า หมายเลขที่กดไปนั้นคืออะไรบ้าง เพราะความจำระยะสั้นนี้คงอยู่ได้ไม่นาน นักจิตวิทยาศึกษาเกี่ยวกับความจำระยะสั้นพบว่า อย่างมากจะจำได้เพียง 30 วินาทีเท่านั้น บางครั้งเรียกว่า ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เพราะเป็นความจำเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังใช้งานเท่านั้น เช่น ชื่อของคนที่เราเพิ่งได้รับการแนะนำให้รู้จัก ซึ่งต้องสนใจจะจดจำจริงๆ เท่านั้นจึงจะจำชื่อนั้น ๆ ได้

3. ระบบความจำระยะยาว (Long-term Memory) ชื่อย่อ LTM เป็นความจำที่ถาวรกว่า STM สิ่งที่จำใน LTM อาจจะถูกอยู่เป็นเดือน ปี หรือตลอดชีวิตก็ได้ โดยตัวอย่างการจำใน LTM ได้แก่ การจำหมายเลขโทรศัพท์ของเรา ซึ่งเราได้ใช้มาหลายครั้งแล้ว หมายเลขโทรศัพท์ของเราจะเก็บอยู่ในส่วนที่เรียกว่า LTM เช่นเดียวกับชื่อของเพื่อน หลักไวยากรณ์ สูตรคูณ และเหตุการณ์ที่สำคัญๆ ในชีวิตของเรา จะอยู่ใน LTM ทั้งสิ้น สิ่งที่จำใน LTM เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่เราได้ยิน ได้เห็น ความเข้าใจนี้เป็นผลการศึกษาความสิ่งเร้าที่รู้สึกอยู่ใน STM เช่น เสียงพูดที่กำลังได้ยินซึ่งอยู่ใน STM พอตีความจนรับรู้ว่าเป็นสิ่งที่เราได้ยินนั้นหมายความว่าอย่างไร แล้วเสียงพูดเหล่านั้นก็จะสลายตัวไปจาก STM ส่วนความหมายหรือความเข้าใจที่รับรู้ นั้นจะคงอยู่ใน LTM ต่อไป ซึ่งสิ่งที่อยู่ใน LTM อาจจะตรงหรือไม่ตรงกับสิ่งเร้าเดิมก็ได้ และเราอาจลืมสิ่งที่อยู่ใน LTM นั้นได้ แต่ถ้ามีสิ่งแนะ (Cue) ที่เหมาะสมมากระตุ้นเพื่อฟื้นความจำ เราก็จะสามารถระลึกออกมาได้

จากการศึกษาพบว่า มีทฤษฎีหลายทฤษฎีที่อธิบายกระบวนการต่าง ๆ ในระบบความจำ STM และ LTM ซึ่งทฤษฎีเหล่านี้เรียกว่า ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ทฤษฎีหนึ่งเป็นทฤษฎีใหม่เกี่ยวกับความจำ โดยมีแอตคินสันและชิฟฟริน (Atkinson & Shiffrin) เป็นผู้คิดขึ้น ทฤษฎีนี้กล่าวว่า STM เป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ใน STM จะต้องมีการทบทวนหรือต้องสนใจจะจดจำจริงๆ มิเช่นนั้นความจำในสิ่งเหล่านั้นก็จะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ถ้าในขณะที่มีสิ่งต่าง ๆ เข้ามาใน STM มาก ๆ เราจะไม่สามารถทบทวนทุกอย่างที่เข้ามาใน STM ได้หมด สิ่งที่ไม่ได้รับการทบทวนหรือสนใจก็จะลืมไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นจำนวนสิ่งที่เราจำได้ใน STM จึงมีจำกัด ซึ่งการทบทวนก็เพื่อไม่ให้ความจำสลายตัวไปจาก STM

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า สิ่งใดก็ตามถ้ายังอยู่ใน STM เป็นระยะเวลาไม่นาน ๆ สิ่งนั้นยังมีโอกาสฝังตัวอยู่ใน LTM มากขึ้นเท่านั้น และสิ่งที่จำไว้ใน LTM แล้ว สิ่งนั้นจะคงอยู่ในความจำตลอดไป ดังแผนภูมิแสดงกระบวนการจำของ STM และกระบวนการจำของ LTM ในรูป



ภาพที่ 17 แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ

ทั้งนี้ ความทรงจำนั้นถือว่าเป็นกาลเวลาเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล เหตุการณ์หรือเรื่องราวต่างๆ ที่เข้ามาในชีวิตจะถูกส่งสมไว้ในความทรงจำ เป็นอดีตที่ไม่อาจลืมเลือน และมีส่วนช่วยกำหนดชีวิตในอนาคตได้ ฉะนั้น การที่จะทำให้เด็กมีความจำที่ดี พ่อแม่ต้องเข้าใจก่อนว่าความจำมีส่วนสัมพันธ์กับสมอง ซึ่งเด็กจะมีความจำดีได้ ต้องเริ่มจากการรับข้อมูล และมีกระบวนการเรียนรู้เบื้องต้นที่ดีก่อน และการรับข้อมูลที่ดีที่สุด คือ รับผ่านประสาทสัมผัสนั่นเอง

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้เรียนรู้และทำความเข้าใจความหมาย ประเภท กระบวนการจำ และระบบความจำ เพื่อจะนำมาประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน จะเห็นได้ว่า ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัยล้วนเกิดขึ้นจากความทรงจำในอดีต ซึ่งตรงกับความทรงจำแบบการระลึกถึง (Recall) นั่นเอง

### จินตนาการ

มนุษย์ไม่ใช่สัตว์ประเภทเดียวที่มีจินตนาการ แต่มนุษย์ก็เป็นสัตว์ประเภทเดียวที่สามารถบอกเล่าจินตนาการของคนให้ผู้อื่นรู้ได้ ถ้าเราเล่าให้ผู้อื่นฟังโดยใช้ถ้อยคำ นั่นคือเราแต่งเรื่องเกี่ยวกับจินตนาการขึ้นมา และถ้าเราหยิบดินสอขึ้นมาวาดภาพแสดงจินตนาการนั้นลงไป นั่นคือ เราสร้างภาพวาด เพราะฉะนั้นการนึกฝันหรือจินตนาการ ก็คือ “การสร้างภาพขึ้นในใจของเรา” นั่นเอง (The story of Painting, H.W. and Dora Jane Janson, แปลโดย กิติมา อมรทัต, 2535, น. 8)

ทั้งนี้จินตนาการ จึงเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึก เป็นภาวะของความฝันที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะได้

### ความหมาย

คำว่า “จินตภาพ” ในภาษาอังกฤษ มีการใช้คำหลายคำในความหมายเดียวกัน เช่น Imaging, Imagery, และ Visualization เป็นต้น ในภาษาไทยมีคำที่คล้ายคลึงกัน 2 คำ คือ จินตภาพ กับ จินตนาการ

ราชบัณฑิตยสถาน(2540, น.47) แปลคำว่า Image ในพจนานุกรมศัพท์ปรัชญาอังกฤษ-ไทย ว่า จินตภาพ และให้ความหมายว่า คือ ภาพของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ปรากฏขึ้นในจิต อาจเป็นภาพของสิ่งที่มีอยู่จริง ซึ่งจิตเคยมีประสบการณ์มาก่อน หรือภาพที่จิตคิดสร้างขึ้นเอง โดยที่สิ่งนั้น ไม่เคยมีอยู่เลย

สำหรับคำว่า imagination ในพจนานุกรมศัพท์ปรัชญาอังกฤษ-ไทยฉบับเดียวกัน ราชบัณฑิตยสถาน (2540, น.47) แปลว่า จินตนาการ และในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 ให้ความหมายว่า การสร้างจินตภาพ การมีจินตภาพ

ราชบัณฑิตยสถาน (2546, น.313) ให้ความหมายของคำว่า จินตภาพ ไว้ว่า (น.) ภาพที่เกิดจากความนึกคิดหรือที่คิดว่าควรจะเป็นเช่นนั้น ส่วนคำว่า จินตนาการนั้น ในพจนานุกรมฉบับเดียวกันนี้ ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 313) ให้ความหมายว่า (น.) การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ

ละเอียด ชูประยูร (2538, น.37) ได้กล่าวว่า การสร้างจินตภาพเป็นการสร้างภาพในจินตนาการ อาจเป็นภาพสถานที่หรือเหตุการณ์ใดก็ได้ ที่บุคคลนั้นคิดขึ้นมาแล้วมีความสุข มีความสบายใจ เช่น ภาพชายหาด ป่าเขาลำเนาไพร ธารน้ำตก สวนดอกไม้ พุ้งนาเขียวขจี หรือภาพเหตุการณ์ในอดีตที่น่าประทับใจ

พีระพงษ์ กุลพิศาล (2536, น.135) ให้ความหมายเกี่ยวกับจินตนาการไว้ว่า เป็นกระบวนการทางการคิดอย่างหนึ่ง ที่ไม่ต้องอาศัยคำพูดหรือตัวอักษรก็ได้ อาจจะเป็นกระบวนการคิดออกมาเป็นภาพหรือพฤติกรรมรวมๆ เพื่อแสดงออกถึงการรับรู้โลกภายนอกในระดับใดระดับหนึ่ง

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543, น. 106) ได้อธิบายความหมายของคำว่าจินตนาการว่า จินตนาการมีที่มาตามรูปศัพท์ว่า จินต + อากา หมายถึง การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ จินตนาการเป็นกระบวนการก่อรูปขึ้นในสำนึกโดยแรงขับจากจิตใจ ซึ่งรูปลักษณะที่สร้างจากจินตนาการนั้นอาจเหมือน หรือแตกต่างไปจากสิ่งที่เคยเห็นหรือมีอยู่ตามธรรมชาติก็เป็นได้ ซึ่งแหล่งที่มาของ

จินตนาการอาจเกิดจากการกระตุ้นของประสบการณ์ภายนอก หรือจากการกระตุ้นของอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่สะสมอยู่ภายใน

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า คำว่า จินตภาพและจินตนาการต่างก็เป็นคำประเภทเดียวกัน คือ คำนาม แตกต่างกันว่า “จินตภาพ” เป็น सामान्यนาม คือ คำนามทั่วไป หมายถึง ภาพที่เกิดขึ้นในใจ ซึ่งอาจจะมีประสบการณ์ในการเห็นภาพนั้นมาก่อน สิ่งที่เห็นนั้นจะมีอยู่จริง หรือเป็นภาพที่จิตสร้างขึ้นเอง โดยที่สิ่งนั้นไม่เคยมีอยู่เลยก็ได้

### ประเภทของจินตนาการ

จินตนาการ หรือภาพที่ถูกสร้างขึ้นในจิตใจนั้น มีบทบาทอย่างมากต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การสร้างจินตนาการเป็นการช่วยเติมเต็มชีวิต โลกแห่งจินตนาการนี้จะมาจากโลกแห่งความเป็นจริง แต่อยู่ภายใต้การควบคุมให้เป็นไปตามใจปรารถนา ซึ่งนับว่าช่วงเวลาแห่งความสุข เพราะได้ชดเชยบางอย่างที่ขาดหายไปนั่นเอง ทั้งนี้สามารถแบ่งจินตนาการออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 เป็นภาพเพื่อฝัน อาจเป็นเรื่องจริงหรือไม่จริงก็ได้ แต่ส่วนใหญ่มักจะไม่ใช่ความจริง เช่น วาดภาพว่า มีมนุษย์ที่เหาะได้จริงๆ อย่างซูเปอร์แมน ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ภาพอย่างนี้ ไม่มีทางเป็นไปได้ แต่ด้วยความเพื่อฝันว่ามนุษย์จะบินได้นั้น สร้างแรงบันดาลใจให้คิดค้นประดิษฐ์อุปกรณ์ที่ช่วยให้มนุษย์ขึ้นไปลอยอยู่ในอากาศ ราวกับบินได้จริงๆ จินตนาการประเภทนี้ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Imaginary ซึ่งแปลว่า จินตนาการ นั่นเอง

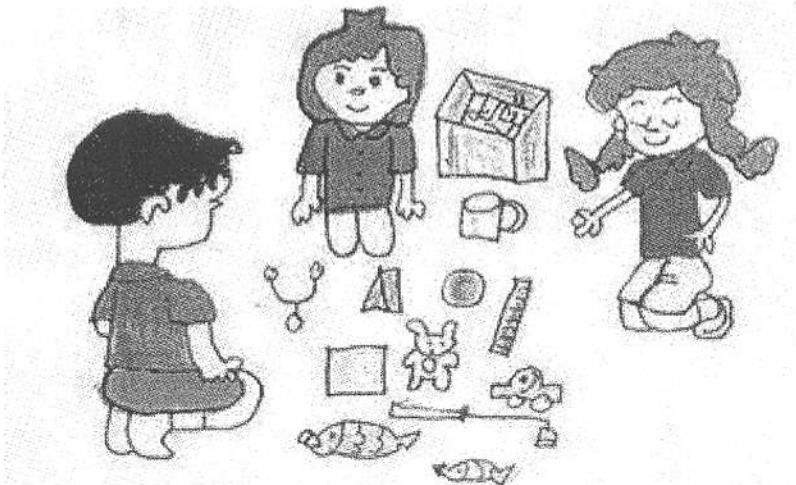
ประเภทที่ 2 เป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้น โดยการมองไปข้างหน้า หรือในอนาคตว่า จะมีอะไรเกิดขึ้นบ้าง อาจจะนึกขึ้นมาลอยๆ หรือนำเหตุผลมาประกอบเพื่อเป็นมูลฐานในการสร้างภาพก็ได้ เช่น ผู้บริหารบ้านเมือง จะมองไปข้างหน้าเห็นความอยู่ดีกินดีของประชาชนในประเทศโดยถ้วนหน้ากัน ซึ่งเป็นความปรารถนาที่เป็นพื้นฐานของการกำหนดนโยบายของการบริหารประเทศ ภาพที่มองเห็นในอนาคตนั้น อาจจะเป็นจริง หรือไม่จริงก็ได้ ซึ่งเวลานำคำตอบมาให้จินตนาการประเภทนี้ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Vision หรือ วิสัยทัศน์

ประเภทที่ 3 เป็นภาพที่ถูกวาดตามหลักของความจริง เกิดขึ้นจริงอย่างแน่นอน ถ้าได้มีการปฏิบัติที่เป็นไปตามขั้นตอนที่ถูกต้อง เช่น การชิปลูกกอล์ฟขึ้นกรีนให้ใกล้ธงมากที่สุด ย่อมเกิดขึ้นได้ถ้านักกอล์ฟทำได้ตามแบบฝึก ภาพมีผลลัพธ์ที่แน่นอน จินตนาการประเภทนี้ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Logic ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยว่า ตรรกะ (ชูเกียรติ มุ่งมิตร, 2545, ออนไลน์)

### จินตนาการกับศิลปะ

จินตนาการคือจุดเริ่มต้นของความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ต้องบ่มเพาะขึ้นมาตั้งแต่วัยเด็ก ความคิดสร้างสรรค์ในเบื้องต้นก็หมายถึง การแสดงจินตนาการหรือความรู้สึกอย่างอิสระในเรื่องที่เด็กมีความสนใจอย่างจริงจัง และในระดับสูงก็หมายถึง การค้นพบและการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา เช่น ทฤษฎี สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้พัฒนามาจากความประทับใจและการรับรู้แบบอัตวิสัย (Subjective) ในวัยเด็กนั่นเอง (ธีระ สุมิตร และ พรอนงค์ นิยมคำ, มปป. น.109)

เด็กจะขีดเขียนเป็นรูปสัญลักษณ์ต่างๆ ตั้งแต่อายุประมาณ 2 ขวบขึ้นไป การขีดเขียนเป็นผลจากความพึงพอใจที่ตนเองได้เคลื่อนไหว โดยใช้แขน มือ และลำตัว และจะมองผลงานของตัวเองด้วยความพึงพอใจ ระหว่างที่ขีดเขียนอยู่นั้น เด็กจะรู้สึกเสมอว่า ภาพที่ตนเองกำลังขีดเขียนอยู่เป็นภาพที่เกิดขึ้นตามที่เขาคิด และขีดเขียนต่อไปเรื่อยๆ จนพอใจ (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2536, น.136)



ภาพที่ 18 ผลงานศิลปะของเด็กหญิงจุมพณ หมั่นโอชา โรงเรียนบ้านควนสระแก้ว ตำบลนาโต๊ะหมิง อำเภอเมือง จังหวัดตรัง (ศิลปะสำหรับเด็ก, 2545, Online)

“เส้น” ได้กลายเป็นสื่อกลางอันดับแรกที่เด็กใช้ทดแทนจินตนาการ หรือการรับรู้ของตน การวาดเขียนจัดเป็นการแสดงออกว่า เด็กกำลังคิดอะไรมากที่สุด ในขณะที่นั้น เด็กจะวาดสิ่งต่างๆ เท่าที่จำได้โดยไม่คำนึงถึงสัดส่วนที่แท้จริง และวาดโดยอาศัยการสังเกตและความทรงจำร่วมกัน



นอกจากนี้ การใช้สีของเด็กจะแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ด้วย เด็กจะเริ่มมีจินตนาการเกี่ยวกับการระบายสี (สุชา จันทน์เอม, 2543, น.87)

พีระพงษ์ กุลพิศาล (2536, น.138) กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า กิจกรรมการวาดภาพ เป็นกิจกรรมที่ทำทายการใช้จินตนาการของเด็กเป็นอย่างมาก หากเขามีโอกาสได้ใช้จินตนาการมากเท่าใด เขาก็ยิ่งอยากจะเรียนรู้สิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวมากขึ้นเท่านั้น จิตใจและร่างกายจะมีพัฒนาการต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

จินตนาการมีความสำคัญต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็กมาก สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็กล้วนมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดจินตนาการอย่างไร้ขีดจำกัด ซึ่งจินตนาการ ก็คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อประสาทสัมผัสกระทบกับสิ่งเร้าภายนอกนั่นเอง

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545, น.15) กล่าวว่า การฝึกจินตนาการเพื่อขยายขอบเขตความเป็นไปได้ของสิ่งนั้น ช่วยให้ความคิดของเราไม่ยึดติดกับการตีความสิ่งนั้นเพียงมุมเดียวตามประสบการณ์ ความรู้หรือความเคยชิน แต่เกิดความพยายามออกแรงคิด พังพินิจในสิ่งเดียวกันนั้น ให้เห็นความเป็นไปได้ใหม่ที่หลากหลาย

สรุปได้ว่า จินตนาการ หรือ การฝันจากสิ่งที่เป็นจริง มีผลทำให้เกิดกระบวนการคิด และเป็นการกระตุ้นให้เรารู้จักคิดไปในทิศทางอื่นๆ เพื่อให้หลุดออกจากกรอบความเคยชินเดิม ซึ่งจะช่วยให้เราพบความเป็นไปได้ที่หลากหลายยิ่งขึ้น ดังที่ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดจินตนาการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ และความทรงจำที่มีในอดีต โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการทำงานของจินตนาการ ผ่านผลงานจิตรกรรมไร้มายา

## จิตวิทยาเกี่ยวกับเด็กและพฤติกรรมเด็ก

จากคำกล่าวของเพลโต (Plato) เป็นนักปราชญ์กรีกโบราณที่ว่า เด็กแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน ดังนั้น ในการให้การศึกษาอบรมเด็กจึงต้องคำนึงถึงความสามารถของเด็กที่แตกต่างกันด้วย นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาจนกระทั่งถึงปัจจุบันนี้ นักจิตวิทยาและนักวิจัยคนอื่นๆ ก็หันมาสนใจศึกษาเรื่องของเด็กกันอย่างแพร่หลาย สำหรับประเทศไทยนั้น ได้เปิดให้มีการเรียนการสอนวิชาจิตวิทยาในหลายสาขาด้วยกัน ซึ่งสถาบันเหล่านี้มีส่วนช่วยให้งานด้านการศึกษาเด็กเจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นนั่นเอง

### พัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก

การศึกษาพัฒนาการของเด็ก เป็นการศึกษาเกี่ยวกับความเจริญเติบโตของเด็ก อันเป็นไปตามลักษณะของอายุและวัยต่างๆ ระหว่างเด็กแรกเกิดจนกระทั่งเป็นหนุ่มสาว พ้นจากความเป็นเด็ก



วัยเด็กเป็นวัยที่สำคัญที่สุด โดยเฉพาะระยะตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 6 ปีแรก เพราะเด็กในระยะนี้จะเติบโตเร็วและสามารถรับรู้ประสบการณ์ฝังอยู่ในจิตใจได้มากที่สุด แต่การเจริญเติบโตก็ไม่ได้หยุดชะงักลง เด็กจะค่อยๆ เพิ่มการเรียนรู้ และมีประสบการณ์ดีขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งสามารถแบ่งพัฒนาการของเด็กออกเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้ คือ

### 1. พัฒนาการทางร่างกาย (Physical Development)

1.1 วัยเด็กตอนต้นหรือวัยก่อนเข้าโรงเรียน (Early Childhood or Pre-school Age) อายุ 2-6 ปี ในระยะวัยเด็กตอนต้นพัฒนาการทางกายจะเป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในเรื่องของความสูงและน้ำหนัก ซึ่งขึ้นอยู่กับอาหารและการเลี้ยงดู นิสัย และการช่วยเหลือของพ่อแม่ การได้พักผ่อน ออกกำลังกาย รวมถึงการได้เล่นของเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการด้านต่างๆ ความสามารถของร่างกายในด้านการเคลื่อนไหวจะพัฒนาดีขึ้นตามลำดับ

เด็กในวัยนี้นอนไม่เป็นเวลา คือ ไม่ยอมนอนกลางวันและกลางคืนก็นอนไม่เป็นเวลา เมื่อถูกบังคับให้นอนเด็กจะมีอารมณ์เครียด และมักโยเยเรียกร้องความสนใจ และจะหลับง่ายขึ้น หากใช้เวลา 15-30 นาที ก่อนนอนเล่านิทาน ดูรูปภาพ หรือให้ตุ๊กตานอนด้วย พฤติกรรมปกติที่น่าสังเกตสำหรับเด็กวัยนี้ คือ การกอดตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาดมอ หรือผ้าห่ม และจะค่อยๆ เลิกไปเมื่อใกล้พ้นวัย

เรื่องความสามารถของร่างกายในด้านการเคลื่อนไหวนั้น พบว่า เด็กอายุ 2-4 ปี สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้รวดเร็วทุกส่วน เดินเขย่งบนปลายเท้าได้ ยืนบนขาข้างเดียวได้สัก 2-3 วินาที กระโดดทีละข้างได้ ชอบเล่นของเล่นที่ออกแรงมากขึ้น เช่น เตะลูกบอล ตีหรือตอกด้วยค้อน ดึงออกหรือสวมใส่ของ 2 สิ่งที่มีรูปร่างเหมาะสมและมีสีสันสะดุดตา สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี เริ่มกระโดดสลับขาได้ ปีนป่ายที่สูงได้ การเคลื่อนไหวทุกส่วนคล่องแคล่วมาก ชอบเล่นปล้ำกับเพื่อนๆ และการจับดินสอในการเขียนทำได้ดีขึ้น ชอบวาดภาพระบายสี แต่จะทำได้ไม่เรียบร้อยเพราะความไม่อยู่นิ่งของเด็ก (สุชา จันทน์เอม, 2543, น.40)

1.2 วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) อายุ 6-10 ปี เมื่อเด็กชายอายุย่างเข้าปีที่ 6 อัตราความเจริญเติบโตจะช้าลงเล็กน้อย แต่ก็ยังเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ ร่างกายของเด็กจะขยายออกทางส่วนสูงมากกว่าส่วนกว้าง ลำตัวแบน แขน ขา ยาวออก รูปร่างเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ลักษณะผู้ใหญ่ อวัยวะภายในและระบบหมุนเวียนของโลหิตเจริญเกือบเต็มที่ มีฟันถาวรขึ้นแทนฟันน้ำนมเรื่อยๆ สมอมน้ำหนักสูงสุด เด็กในวัยนี้มีพลังงานมากจึงไม่อยู่นิ่ง ชอบทำกิจกรรมและทำอย่างรวดเร็ว ทำให้ประสบอุบัติเหตุบ่อยครั้ง

1.3 วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) อายุ 10-12 ปี ระยะนี้ร่างกายของเด็กเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกับระยะทารก โดยเด็กหญิงจะมีส่วนสูงเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วกว่า

เด็กชายมาก แต่เด็กชายจะเริ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ จนอายุประมาณ 18 ปี ในขณะที่เด็กหญิงจะหยุดเพิ่มความสูง สัดส่วนของร่างกายนั้น พบว่า ส่วนต่างๆ ของร่างกายเจริญเติบโตไม่พร้อมกัน ทำให้เด็กวัยนี้ดูแก่งก้าง

## 2. พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotional Development)

2.1 วัยเด็กตอนต้นหรือวัยก่อนเข้าโรงเรียน (Early Childhood or Pre-school Age) อายุ 2-6 ปี ระยะเด็กตอนต้นนี้ เด็กจะมีอารมณ์หงุดหงิดง่ายกว่าในวัยทารก เจ้าอารมณ์ เนื่องจากอยู่ในวัยช่วงปฏิเสธ (Negativistic Phase) ระยะนี้เด็กจะโกรธง่าย เด็กอายุ 3-5 ปี จะกลัวสัตว์ กลัวการถูกทิ้งให้อยู่คนเดียว กลัวความมืด ตอนระยะแรกๆ เด็กจะหวาดกลัวแทบทุกอย่าง ต่อมาเด็กจะเลือกกลัวสิ่งเร้าที่เป็นไปตามประสบการณ์ของแต่ละคน พฤติกรรมที่แสดงว่าเด็กกลัว ได้แก่ วิ่งหนี หลบซ่อน ตัวเกร็งและร้องไห้ เมื่ออายุประมาณ 5-6 ปี ระยะนี้จะเรียกว่า วัยช่างซัก (Questioning Age) เด็กจะชอบตั้งคำถามและเริ่มรู้จักใช้เหตุผล เด็กมักจะแสดงอาการร่าเริงด้วยการยิ้มหัวเราะหรือกระโดดโลดเต้น เมื่อเกิดความดีใจหรือชอบใจ พฤติกรรมที่เด็กแสดงออกซึ่งความรัก คือ การกอดจูบและพูดคำวิญญูหรือบุคลลอันเป็นที่รัก และเด็กมักจะแสดงความรักต่อสัตว์และของเล่นที่ถูกใจแบบเดียวกับที่แสดงความรักในครอบครัว

2.2 วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) อายุ 6-10 ปี อายุ 6 ปี ได้ชื่อว่าเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เพราะเด็กเมื่อเข้าโรงเรียนจะต้องปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ในโรงเรียน เมื่อเข้าสู่วัยเด็กตอนกลางเด็กจะมีการเรียนรู้มากขึ้น สามารถปรับตัวได้ดีขึ้น รู้จักหาวิธีระงับความโกรธ เลิกกลัวสิ่งที่ไม่มีความกลัว สัตว์ และปรากฏการณ์ธรรมชาติ พออายุ 7-8 ปี อารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดง่าย ชอบต่อสู้อาชชนะ มีความรู้สึกว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่เต็มตัว หลังจากนั้นเมื่ออายุ 9-10 ปี จะเริ่มอ่านหนังสือได้ง่าย อยากให้คนอื่นรัก

2.3 วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) อายุ 10-12 ปี เนื่องจากเด็กวัยนี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ของเด็กด้วย อารมณ์ของเด็กวัยนี้จัดอยู่ในระดับปานกลาง คือ ไม่ดีหรือร้ายจนเกินไปนัก สามารถรักษาอารมณ์ไว้ได้ดี แต่สิ่งที่เด็กวัยนี้กลัวที่สุด คือ การไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ไม่ต้องการเด่นหรือด้อยกว่าเพื่อนฝูง ชอบการยกย่องแต่ไม่ชอบเปรียบเทียบ และบางครั้งทำตัวเป็นผู้ใหญ่ แต่บางครั้งก็ไม่กล้าทิ้งความเป็นเด็ก

## 3. พัฒนาการทางสังคม (Social Development)

3.1 วัยเด็กตอนต้นหรือวัยก่อนเข้าโรงเรียน (Early Childhood or Pre-school Age) อายุ 2-6 ปี เด็กวัยนี้เริ่มรู้จักคบเพื่อนและรู้จักเล่นกับเพื่อนได้ดีขึ้น เด็กเริ่มรู้จักปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ ซึ่งการปรับตัวของเด็กจะเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับกรอบเลี้ยงดูด้วย สังคมของเด็กวัยนี้จะขยายครอบครัวไปสู่สังคมนอกบ้าน (โรงเรียน) เด็กอายุ 3 ปี ยังไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์กับ

ผู้อื่นได้มากนัก ไม่มีความแน่นอนขึ้นอยู่กับอารมณ์ของเด็ก เด็กวัยนี้บางคนก็ชอบเล่นคนเดียว หรือสมมติมากกว่าที่จะเล่นกับคนอื่น ๆ เช่น เล่นตุ๊กตา เล่นกับสัตว์ และสิ่งของต่างๆ ขณะที่เล่นก็จะเป็นคนออกคำสั่ง ทำหรือพูดกับของเล่นนั้นๆ เหมือนกับเป็นสิ่งมีชีวิต (สุชา จันทน์เอม, 2543, น. 44)

พออย่างเข้าสู่วัย 4 ปี เด็กจะเริ่มเล่นกับเด็กคนอื่น ๆ และมักเป็นเพศเดียวกันกับตนมากกว่าต่างเพศ แต่เมื่ออายุ 5 ปี เด็กจะเล่นกับเพื่อนได้โดยไม่เลือกเพศ ในวัยนี้เด็กจะเริ่มเล่นเกม และรู้จักกฎกติกา ต่อมาเมื่ออายุ 6 ปี จะเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกันเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน

3.2 วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) อายุ 6-10 ปี สังคมของวัยเด็กตอนกลางจะกว้างกว่าวัยเด็กตอนต้น เพราะได้รู้จักบุคคลอื่นนอกจากครอบครัวมากขึ้น เด็กมีการเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับของผู้อื่นได้ดีขึ้น กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อเด็กมากขึ้น ลักษณะพัฒนาการของเด็กอายุ 6 ปี ก็คือ ชอบอยู่ใกล้ผู้ใหญ่ ชอบฟังคำชมเชย แต่ไม่ค่อยรับคำวิจารณ์ พออายุ 7-8 ปี ความสำคัญของบุคคลในครอบครัวจะเริ่มลดลง เด็กมักจะมีเพื่อนคู่ใจในวัยนี้ และเมื่ออายุ 9-10 ปี เด็กจะชอบอยู่คนเดียว ชอบเพื่อนใหม่ๆ และรักอิสระ

3.3 วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) อายุ 10-12 ปี ระยะเวลาเด็กจะปลีกตัวออกจากบุคคลในครอบครัว จะชอบอยู่ในหมู่เพื่อน จะพบว่าเด็กในวัยนี้จะเริ่มหัดเป็นตัวของตัวเอง ชอบตัดสินใจเอง ไม่ชอบให้ผู้ใหญ่เข้ามายุ่งในเรื่องส่วนตัว ระยะเวลาเด็กชายและหญิงจะเล่นด้วยกันน้อยลง เด็กจะเริ่มสนใจเพื่อนต่างเพศ และมีการเปลี่ยนเพื่อนอยู่เสมอ ระยะเวลาเด็กจะค่อยพึ่งพาตัวเองทีละน้อยเพื่อเตรียมตัวที่จะเป็นผู้ใหญ่ เด็กชายจะมีความสามารถในการรวมกลุ่มได้นานกว่าและคบเพื่อนได้ดีกว่าเด็กหญิง เพื่อนที่ถูกต้องใจมักมีเพียงคนเดียวหรือสองคน ส่วนเด็กหญิงจะมีเพื่อนถูกต้องใจ 3-5 คน การเล่นเป็นกลุ่มของเด็กวัยนี้จะช่วยให้เด็กมีความกล้า รู้จักใช้ความคิด และให้ความร่วมมือกับผู้อื่นได้

#### 4. พัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development)

4.1 วัยเด็กตอนต้นหรือวัยก่อนเข้าโรงเรียน (Early Childhood or Pre-school Age) อายุ 2-6 ปี สติปัญญาของเด็กแสดงออกเด่นชัดเมื่อเด็กเริ่มรู้จักแยกแยะตัวเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ ระยะเวลาทารกสติปัญญาของเด็กยังมองเห็นไม่ชัด แต่เมื่อเข้าสู่ระยะตอนต้นสติปัญญาของเด็กจะเจริญมากขึ้น เด็กสามารถพูดและทำตาม เข้าใจสิ่งต่างๆ ได้มากขึ้น มีความอยากรู้อยากเห็นและสนใจสิ่งรอบๆ ตัว เด็กมักทำตามสิ่งที่เห็นหรือเลียนแบบสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว โดยเด็กอายุ 2-3 ปี เด็กจะรู้จักวัตถุ 3 มิติ นับเลข 1-10 ได้ บอกชื่อตามที่เคยเห็นบ่อยๆ ได้ 8 รูป และใช้คำสรรพนามได้ ต่อมาเมื่ออายุ 4-5 ปี ทำตามคำสั่งได้ เล่นกับตุ๊กตาโดยสมมติตัวเป็นพ่อแม่ บอกอายุตัวเองได้ พูดเก่ง รู้จัก

คำมากมาย ชอบช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน และพออย่างเข้าสู่วัย 6 ปี เด็กจะเข้าใจคำสั่งของครู ชอบอ่านหนังสือ สะกดคำง่ายๆ ได้ ชอบดูโทรทัศน์ เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและการปรับตัวในสังคม

4.2 วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) อายุ 6-10 ปี ในระยะนี้เป็นช่วงแห่งการรับรู้ (Perception) เด็กวัยนี้สามารถมองเห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งของได้ แม้ว่าจะมีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยก็สามารถสังเกตและแยกแยะได้

นอกจากนี้ยังเป็นวัยที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดจากการสัมผัส ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กสังเกตได้จากการเล่น การวาดรูป จะพบว่า เด็กฉลาดจะวาดรูปไปตามความรู้สึก ขณะที่กำลังวาดก็จะพูดไปด้วย ช่วงความสนใจของเด็กวัยนี้ยังอยู่ในระยะสั้น เด็กวัย 6 ปีมีความอยากรู้อยากเห็นมากกว่าวัยที่ผ่านมา เด็กจะสนใจสิ่งแปลกใหม่ สีสันสะดุดตา เช่น ภาพระบายสี สัตว์เลี้ยง สนใจนิยายที่เกี่ยวกับเรื่องนางฟ้า นิทาน เป็นต้น

เมื่ออายุ 7 ปี เด็กวัยนี้มีพัฒนาการทางภาษารวดเร็วมาก ใช้ภาษาแสดงความรู้สึกได้ดีขึ้น ความคิดสร้างสรรค์ก็พัฒนาขึ้น สามารถวาดรูปโดยสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ได้ และเล่ารายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่วาดได้ เด็กอายุ 8 ปี เป็นระยะที่เตรียมการแก้ปัญหาตามความสามารถของตนเอง มีการแสดงออกทางศิลปะ เช่น วาดรูปโดยใช้สัญลักษณ์มากกว่าการเลียนแบบของจริง และเด็กชายจะชอบเล่นแรงๆ ส่วนเด็กหญิงจะชอบเล่นแบบเด็ก แสดงละครง่ายๆ ได้ มักสนใจรูปภาพ การ์ตูน ฟังนิทาน รวมทั้งสะสมสิ่งของต่างๆ ด้วย เด็กอายุ 9 ปี เป็นวัยที่ชอบอ่านหรือดูเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ เรื่องเด็ก การผจญภัยและตลกขบขัน การสะสมของต่างๆ เป็นกิจกรรมที่เด็กวัยนี้ชอบมาก ซึ่งพัฒนาการทางสติปัญญาที่เห็นได้ชัด คือ มีจินตนาการสูงขึ้น เพราะได้รากฐานมาจากการอ่าน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดที่จะทำและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ทั้งที่เป็นงานอดิเรกและกิจกรรมในชั้นเรียน

4.3 วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) อายุ 10-12 ปี สติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเห็นได้จากความสามารถในการใช้เหตุผล เด็กจะสนใจการเล่นทายปัญหามากที่สุด เริ่มฟังเหตุผลของผู้ใหญ่และต้องการให้ผู้ใหญ่รับฟังเหตุผลของตนเองบ้าง มีความคิดค้ำใจ จึงทำให้การเล่นสมมติน้อยลง เริ่มมีความสนใจปัญหาสังคมและโลกภายนอก

ลักษณะเด่นทางสติปัญญาของเด็กในวัยนี้ คือ มีความกระตือรือร้น รู้จักใช้เหตุผล และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น รักษาความลับได้

ทั้งนี้ความสนใจของเด็กทั้ง 2 เพศ มีความสนใจที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเจน คือ เด็กชาย จะสนใจเรื่องวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และดาราศาสตร์ ส่วนเด็กหญิงจะสนใจเรื่องการครัว ตัดเย็บ เพราะมีรากฐานจากการสนใจรูปร่างของตนเอง แต่ทั้ง 2 เพศ จะสนใจเลี้ยงสัตว์ ดูภาพยนตร์ และการท่องเที่ยวไกลๆ ความต้องการของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นวัยเด็กทารก วัยเด็กตอนต้น



วัยเด็กตอนกลาง และวัยเด็กตอนปลายก็ตาม แต่ละวัยมีความต้องการพื้นฐานเหมือนๆ กัน ส่วนความสนใจของเด็กนั้นจะแตกต่างกันไปตามวัย ซึ่งขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพส่วนบุคคลและสิ่งแวดล้อม การที่จะส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการในด้านใด จำเป็นต้องทราบถึงความต้องการและความสนใจของเด็ก เพื่อหาทางส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทางนั้น

### ความต้องการและความสนใจของเด็ก

ความต้องการและความสนใจของเด็กมักเกี่ยวข้องกับความสามารถและความถนัดของเด็ก โดยความสามารถของเด็กนั้นจะเพิ่มขึ้นตามอายุ และพยายามใช้ความสามารถที่มีอยู่สร้าง ความถนัด ดังนั้นเด็กจึงต้องการหรือสนใจในเรื่องที่ตนเองมีความสามารถหรือความถนัดนั่นเอง

ความต้องการ หมายถึง อยากรู้ ประสงค์จะได้ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, น.436) ในที่นี้หมายถึง ความจำเป็นของอินทรีย์เพื่อการดำรงอยู่ของชีวิต ซึ่งเกี่ยวกับการเจริญเติบโต การสืบพันธุ์ การมีอนามัยดี และรวมถึงการได้รับการยอมรับจากสังคม

อีกความหมายหนึ่งของความต้องการ ก็คือ ความต้องการในสิ่งที่เป็นสำหรับการดำรงชีวิต ทุกชีวิตมีความต้องการเกิดขึ้นเสมอ มนุษย์ต้องหาทางตอบสนองความต้องการของตน จึงจะตื่นสู่สภาพสมดุลดั้งเดิม จากการศึกษาทางจิตวิทยาจะพบว่า เมื่อมนุษย์ไม่สามารถสนองความต้องการของตนได้ มนุษย์จะหาวิธีช่วยให้ชีวิตมีความสุขโดยใช้การป้องกันตนเองหรือกลวิธาน (Mechanism) ซึ่งความต้องการของมนุษย์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

#### 1. ความต้องการทางกาย

ความต้องการทางด้านร่างกาย (ความต้องการขั้นต้น) เป็นความต้องการที่มีพลังผลักดันทางร่างกาย ได้แก่ ความต้องการเพื่อให้อวัยวะภายในร่างกายทำงานตามปกติหรืออยู่ในภาวะสมดุล เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ อากาศ การพักผ่อนนอนหลับ การขับถ่าย การออกกำลังกาย ความต้องการทางเพศ ความต้องการการเคลื่อนไหว ทั้งนี้ความต้องการของเด็กแต่ละวัยก็จะแตกต่างกันออกไป คือ

1.1 เด็กวัยทารก วัยนี้เป็นวัยที่ยังช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ เด็กทารกมีความต้องการทางร่างกาย ได้แก่ อาหาร อากาศ น้ำ ฯลฯ เด็กทารกนั้นจะยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ความต้องการของตัวเองเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ทารกต้องการความสุขสบาย การที่ร่างกายไม่เปียกแฉะ ไม่เจ็บป่วย และการพักผ่อนที่เพียงพอ

1.2 วัยเด็กตอนต้น เด็กวัยนี้มีความต้องการทำสิ่งต่างๆ ที่เป็นการช่วยเหลือตัวเอง เช่น แปรงฟันและอาบน้ำเอง แต่งตัวเอง ต้องการคำแนะนำเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร

เพราะเริ่มใช้ฟันเคี้ยวอาหารได้ ต้องการการพักผ่อนอย่างเพียงพอ ประมาณ 10-12 ชั่วโมง และต้องการออกกำลังกาย ชอบกระโดดโลดเต้น เพื่อฝึกการใช้แขนขา

1.3 วัยเด็กตอนกลาง นอกจากจะต้องการน้ำ อาหาร อากาศ และการพักผ่อนที่เพียงพอแล้ว เด็กวัยนี้มีความคล่องแคล่วว่องไวมาก สามารถใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ดี จึงต้องการการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอด้วย

1.4 วัยเด็กตอนปลาย เด็กในวัยนี้ จะต้องการอาหารที่มีคุณค่า เพราะร่างกายอยู่ในวัยเจริญเติบโต เด็กต้องการการออกกำลังกายและพักผ่อนอย่างเพียงพอ

## 2. ความต้องการทางใจ

ความต้องการทางด้านจิตใจและสังคม (ความต้องการขั้นรอง) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจและอารมณ์ ได้แก่ ความต้องการความปลอดภัย ความรักความอบอุ่น การให้การนับถือ ความสำเร็จ ความต้องการให้สังคมยอมรับ ความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง อาจกล่าวได้ว่า ความต้องการทางใจ เป็นความต้องการที่จำเป็นและสำคัญไม่น้อยไปกว่าความต้องการทางร่างกายเช่นกัน

2.1 เด็กวัยทารก ต้องการความรักความอบอุ่น การปกป้องคุ้มครองให้ปลอดภัย ความอบอุ่นทางใจเกิดจากการได้รับสัมผัสจากพ่อแม่หรือคนใกล้ชิด การอุ้ม การห่อหุ้ม สัมผัสที่อ่อนโยน รวมทั้งการป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับเด็ก ซึ่งหากไม่ได้รับการตอบสนอง ทารกย่อมตกอยู่ในภาวะกระวนกระวายใจ ไม่เป็นสุข และจะคืนรนส่งเสียงร้องจนกว่าจะได้รับการตอบสนอง

2.2 วัยเด็กตอนต้น เด็กในวัยนี้ต้องการให้คนอื่นรักและรักคนอื่น เด็กที่ได้รับการรักจะได้รับความอบอุ่นใจ มีอารมณ์ที่แจ่มใสมั่นคง ไม่มีความรู้สึกอิจฉาริษยาเด็กอื่นๆ และเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่ต้องการความปลอดภัย เด็กต้องการเรียนและเล่นอย่างมีอิสระภาพตามความสามารถและความถนัดของตน และต้องการให้ผู้ใหญ่ยอมรับในความคิดของตน

2.3 วัยเด็กตอนกลาง เด็กต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต เด็กทุกคนจะต้องการที่จะมีความเด่นในตัว ต้องการเอาชนะเพื่อนๆ เด็กวัยนี้จะทำในสิ่งที่จะได้รับการยอมรับจากสังคม ต้องการคำยกย่องชมเชย ต้องการความเห็นอกเห็นใจจากคนอื่น อีกทั้งเด็กจะรู้สึกปลอดภัยและเป็นสุข เมื่อได้รับความอบอุ่นจากพ่อแม่ พี่น้อง ครูอาจารย์

2.4 วัยเด็กตอนปลาย เด็กวัยนี้มีความต้องการความรัก ความเอาใจใส่ดูแล การชื่นชมในความสำเร็จของเด็ก และต้องการคำตักเตือนเมื่อทำผิด แต่ไม่ต้องการถูกลงโทษโดยทำให้เจ็บกาย เพราะ เด็กรู้สึกว่าเขาเอง “โตแล้ว”

### 3. ความสนใจของเด็ก

ความสนใจ (Attention) หมายถึง การรวมความคิด อารมณ์ ความรู้สึก หรือเป็นทัศนคติ (Attitude) ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะ และความรู้สึกนั้นทำให้บุคคลเอาใจใส่ และกระทำการจนบรรลุถึงความมุ่งหมายที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น อาจกล่าวได้ว่า ความสนใจ ก็คือ ความสะท้อนใจอันเกิดจากปฏิกิริยาระหว่างสิ่งเร้ากับร่างกาย ทั้งนี้เด็กมีความสนใจเพิ่มขึ้นตามอายุ เมื่อความสามารถหรือวุฒิภาวะเพิ่มขึ้น ความสนใจก็จะเพิ่มเช่นเดียวกัน ซึ่งความสนใจจะขึ้นอยู่กับสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ความสามารถ การศึกษา ความถนัดตามธรรมชาติ บุคลิกภาพ ความคล่องแคล่ว ความแปลกประหลาด การเอาแบบอย่างและความต้องการนั่นเอง โดยสามารถอธิบายความสนใจของเด็กแต่ละวัยได้ดังนี้ (สุชา จันทน์เอม, 2543, น.75)

3.1 เด็กวัยทารก เด็กวัยทารกเป็นระยะที่เด็กยังไม่สามารถพูดและใช้ภาษา หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ได้ เด็กจะเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมโดยการกระทำ และการกระทำจะเกิดการรับรู้ผ่านอวัยวะรับสัมผัสโดยตรง เด็กในวัยนี้จะสนใจสิ่งของที่มีสี สีสันสดใส ชัดเจน และเคลื่อนไหวได้ สนใจผู้ที่อยู่ใกล้ชิด สนใจการเล่นของเล่นใหม่ๆ สนใจสิ่งของที่จับถนัดมือ และมีเสียงดัง เช่น กริ่งกริ่ง

3.2 วัยเด็กตอนต้น เด็กจะสนใจการเล่นที่เล่นคนเดียวมากกว่าจะเล่นกับเพื่อน เป็นกลุ่ม การเล่นของเด็กนอกจากจะเล่นของเล่นแล้ว ยังชอบสมมติในการเล่น เช่น เล่นเป็นแม่กับลูก ครูกับนักเรียน พ่อกับแม่ เป็นต้น สนใจรูปภาพในหนังสือ สนใจฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ชอบฟังนิทาน สนใจในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สีที่เด็กชอบมักจะเป็นสีสว่างมากกว่าสีมืดทึบ เช่น สีแดง

3.3 วัยเด็กตอนกลาง เด็กวัยตอนกลางจะสนใจเล่นกีฬา ออกกำลังกาย สะสมรูป แสตมป์ สนใจการเลี้ยงสัตว์ สนใจการอ่านหนังสือ ชอบฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ดูภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการผจญภัยและป่า เช่น ทาร์ซาน คาวบอย อินเดียนแดง เป็นต้น

3.4 วัยเด็กตอนปลาย เด็กจะเริ่มสนใจรูปร่างลักษณะของตนเอง เช่น ขนาดของร่างกาย ผม ใบหน้า ฯลฯ ชอบแต่งกายสวยงาม สนใจการเขียนบันทึกประจำวัน สนใจการอ่านหนังสือ สนใจกีฬา สนใจภาพยนตร์สงคราม ภาพยนตร์ตลก โดยจะดูภาพยนตร์ที่มีคาราที่ตนชื่นชอบแสดง เด็กจะสนใจเสื้อผ้าตามความนิยมของกลุ่ม สนใจที่จะไปงานเลี้ยงสังสรรค์ต่างๆ และเริ่มสนใจเรื่องการประกอบอาชีพ

จะเห็นได้ว่า ในแต่ละวัน เด็กจะใช้เวลาสำหรับการเล่นมากกว่าทำกิจกรรมอื่นๆ และเริ่มเล่นน้อยลงเมื่อเข้าสู่วัยเรียน แต่เด็กทุกคนล้วนต้องการของเล่นที่เหมาะสมกับวัยของตน การเล่นนั้นมีประโยชน์ต่อเด็กมาก เพราะจะทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจ เกิดการเรียนรู้ และไม่เกิด

ความเบื่อหน่าย ดังนั้น การเล่นเป็นประเด็นที่ควรศึกษาเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้เรียนรู้และเข้าใจเด็กได้มากขึ้น

### การเล่นของเด็ก

คำว่า “การเล่น” ได้มีผู้ให้ความหมายไว้แตกต่างกันมากมาย เช่น ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 กล่าวว่า การเล่น หมายถึง ทำเพื่อสนุก หรือผ่อนคลาย

เยวพา เดชะคุปต์ (2542, น.20) ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญเพราะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจ คือเกิดความสุขสนาน ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันด้วย เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และมีโอกาสพัฒนาทักษะต่างๆ ไปพร้อมๆ กันด้วย

สุวลัย มหากันธา (2532, น.1) กล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กประสบการณ์จากการเล่นของเด็ก จะนำไปสู่การรู้จักรับผิดชอบตนเอง การอยู่ร่วมกันในสังคมของการมีชีวิตอย่างผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า

คณู จีระเดชากุล (2541, น.25) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเล่นเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาปรากฏให้เห็นโดยชัดเจน ไม่ว่าจะแสดงออกนั้นจะเป็นการแสดงออกด้านร่างกาย เช่น กิริยาท่าทางต่างๆ ตลอดจนความคิดจากการสนทนาพูดจากัน

หรรษา นิลวิเชียร (2534, น.87) ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมส่วนใหญ่ในชีวิตของเด็ก การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

คำว่า “การเล่น” ของเด็กๆ มีความหมายและความสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับเด็กที่มีสุขภาพแข็งแรง เพื่อให้เขาเหล่านั้นได้ใช้พลังงานทางกาย และใช้เวลาที่ว่างอยู่ให้หมดไปกับการเล่นดังกล่าว ในการเล่นนี้ นอกจากเด็กจะได้ใช้พลังงานทางกายแล้วเด็กยังต้องใช้สมองและอารมณ์ร่วมไปกับการเล่นแต่ละชนิดด้วย ทั้งนี้การเล่นเปรียบประดุจงานของเด็กๆ นั่นเอง (สุวิมล อุดมพิริยะศักดิ์, 2547, น.135)

จากความหมายของการเล่นที่ได้กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งอื่นๆ ดีขึ้น รู้จักแยกแยะว่าอะไรเป็นความจริงและอะไรเป็นความนึกฝัน ดังนั้น การเล่นของเด็กจัดว่าเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง

สุชา จันทน์เอม (2543, น.83) ได้รวบรวมทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเล่นไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้ 1) การเล่น เป็นการระบายพลังงานที่เหลือ อยู่ในตัวเด็กเป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อจะได้เจริญเติบโตต่อไป 2) การเล่น เป็นการหาความสุขเพลิดเพลิน และการพักผ่อนผ่อนคลายของเด็ก



3) การเล่น เป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษ เด็กมักเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ตามที่เคยเห็นมา เช่น เด็กหญิงชอบเล่นตุ๊กตา เพราะเห็นแม่เลี้ยงน้องสาว 4) การเล่น เป็นการชดเชยสิ่งที่ขาดหายไป เมื่อเด็กไม่ได้รับในสิ่งที่ต้องการ เด็กจะสมมติว่าได้รับโดยการเล่น เช่น เด็กชายอยากเป็นทหาร ก็จะสมมติให้ตุ๊กตาเป็นพลทหาร ตัวเองก็ออกคำสั่งบังคับบัญชาตามแบบทหาร

## 1. ลักษณะการเล่นของเด็ก

จากการศึกษาเรื่องการเล่น จะพบว่า การเล่นของเด็กแตกต่างกับการเล่นของผู้ใหญ่มาก การเล่นของเด็กมีลักษณะเฉพาะดังต่อไปนี้

1.1 การเล่นของเด็กเป็นไปตามแบบแผนของพัฒนาการ ระยะเวลา การเล่นของเด็ก ได้แก่ การเคลื่อนไหวประสาทสัมผัส ต่อมาเมื่อเด็กมีสติปัญญาดีขึ้น การเล่นของเด็กก็จะยิ่งซับซ้อนขึ้น ในวัยเด็กเล็กจะเล่นตุ๊กตาก่อน และจะเล่นมากที่สุดเมื่ออายุประมาณ 7-8 ปี ซึ่งในระยะนี้เรียกว่า “วัยตุ๊กตา” หลังจากเข้าโรงเรียนแล้ว เด็กจะชอบวิ่งเล่น เล่นเกมที่มีกฎกติกาได้ และเริ่มให้ความสนใจในกิจกรรมอื่นเพิ่มขึ้น เช่น สนใจการอ่าน สนใจภาพยนตร์ สะสมสิ่งของ การดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ การร้องเพลง ในวัยเด็กตอนปลายนี้อาจเรียกว่า “วัยของการเล่น” นั่นเอง

1.2 การเล่นของเด็กจะลดลงเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มขึ้น วัยเด็กตอนปลายมักจะใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นมากกว่าวัยอื่นๆ แต่เมื่อเด็กเติบโตขึ้น การเล่นของเด็กจะลดลง อาจเป็นเพราะเด็กต้องไปโรงเรียน มีหน้าที่ใหม่ๆ ให้ต้องทำ

1.3 เด็กจะมีเวลาเล่นในสิ่งที่เด็กชอบมากขึ้นเมื่ออายุเพิ่มขึ้น จากการวิจัยมีผู้พบว่า เด็กอายุ 2 ขวบโดยเฉลี่ย จะเล่นในสิ่งที่ตนชอบประมาณ 6.9 นาที และเด็กอายุ 5 ขวบ จะเล่นในสิ่งเดียวกันนานถึง 12.6 นาที (สุชา จันทน์เอม, 2543, น.84)

1.4 การเล่นของเด็กไม่มีแบบแผน การเล่นของเด็กเล็กเป็นไปตามธรรมชาติ ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของเด็ก ต่อมาการเล่นของเด็กจะค่อยๆ มีแบบแผนขึ้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น และการเล่นแบบเก่าๆ จะหายไป

1.5 การเล่นที่ต้องใช้กำลังกายจะลดลงเมื่อเด็กโตขึ้น เด็กวัยตอนปลายจะลดการเล่นที่ต้องใช้พลังงานลง เพราะมีความสนใจกิจกรรมอื่นแทน เช่น ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ อ่านหนังสือ และฟังเพลง เป็นต้น

## 2. ประเภทของการเล่น

การเล่นของเด็กขึ้นอยู่กับอายุเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้ คือ

2.1 การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ เป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่เล่นประจำ เด็กจะเล่นตามใจชอบ นึกอยากเล่นก็เล่น เมื่อเบื่อก็จะหยุดเล่นทันที เป็นการเล่นคนเดียวมากกว่าที่จะเล่นกับเพื่อนๆ

2.2 การเล่นแบบสมมติ เด็กจะเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยสมมติสิ่งที่เด็กชอบ เป็นการเล่นที่ต้องใช้ภาษาและแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาด้วย การเล่นแบบนี้จะช่วยให้เด็กเล็กได้เรียนรู้จากเด็กโตได้มาก โดยเฉพาะกับพี่น้องของตนเอง แบบแผนของการเล่นแบบสมมติจะเป็นไปตามพัฒนาการของเด็ก เด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี จะสนใจตั้งชื่อคน เช่น ตั้งชื่อตุ๊กตาหรือสิ่งของอื่นๆ นอกจากนี้ยังมีการแสดงบทบาทสมมติ เช่น ยกแก้วเปล่าขึ้นมาและสมมติว่าตนได้ดื่มน้ำ แต่ภายหลังจากอายุ 3 ปี จะมีการเล่นที่ซับซ้อนขึ้น เช่น การก่อทรายเป็นรูปทรงต่างๆ แทนที่จะขุดเป็นรูเฉยๆ ซึ่งการเล่นสมมติของเด็กมักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับบ้าน การปรุงอาหาร การเลี้ยงเด็ก การเล่นเป็นตำรวจ การขับรถยนต์ หรือเป็นตัวละครต่างๆ ในนิยายที่เด็กเคยฟัง และเมื่อเด็กอายุมากขึ้นการเล่นแบบสมมติจะน้อยลงและหันมาเล่นแบบสร้างสรรค์มากขึ้น

2.3 การเล่นแบบสร้างสรรค์ การเล่นแบบนี้สำคัญที่สุด เมื่อเด็กอายุ 5-6 ปี จะเล่นแบบสร้างสรรค์ได้โดยบังเอิญ เช่น นำวัตถุมาประกอบกันให้เป็นรูปต่างๆ และบังเอิญคล้ายกับวัตถุอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเด็กแต่ละคนมีความสามารถเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันออกไป

การวาดเขียนจัดเป็นการแสดงออกถึงความคิดของเด็ก เด็กจะวาดสิ่งต่างๆ เท่าที่จำได้ โดยไม่คำนึงถึงสัดส่วนที่แท้จริงของมัน จะวาดเฉพาะสิ่งที่ตนสนใจ จะสังเกตว่า เด็กเล็กส่วนใหญ่มักจะใช้ดินสอสีวาด ส่วนเด็กโตมักชอบใช้ดินสอสีดำวาด

2.4 การรวบรวมสิ่งของ เป็นการเล่นของเด็ก ในระยะวัยเด็กเล็ก อายุ 3 ปี จะเริ่มเก็บรวบรวมสิ่งของที่เด็กชอบ โดยจะเก็บสิ่งของที่ไม่มีคุณค่านัก และเมื่อโตขึ้นเด็กจะรู้จักการเก็บรวบรวมมากขึ้น จะเลือกเก็บของเฉพาะที่สนใจมากที่สุดไว้

2.5 การเล่นเกมและการแข่งขันเด็กจะเริ่มเล่นเกมต่างๆ กับแม่ของตนเองก่อน เกมที่ชอบเล่น ได้แก่ เล่นซ่อนหา เล่นกับกระจกเงา เมื่อเด็กอายุ 4-5 ปี จะชอบเล่นกับเพื่อนบ้าน เป็นการเล่นแบบง่ายและเป็นระยะสั้นๆ เมื่ออายุได้ 10-11 ปี เด็กจะชอบเล่นแข่งขันกัน โดยเล่นเป็นทีมหรือหมู่ รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

2.6 การอ่าน เด็กในปีแรก จะชอบเสียงที่เป็นทำนองต่างๆ เมื่ออายุได้ 2 ปี เด็กจะชอบดูรูปภาพในหนังสือ แม้ว่าเด็กอาจจะยังไม่เข้าใจคำบางคำ แต่ก็แสดงออกทางสีหน้า ประสพการณ์ในการอ่านในวัยนี้ จะมีอิทธิพลต่อความสนใจในการอ่านเมื่อเด็กโตขึ้น ซึ่งเด็กจะชอบหนังสือเล่มเล็กๆ ที่จับถือได้ง่าย ภายในมีภาพประกอบและเรื่องสั้นๆ สำหรับอ่าน ในระยะที่เด็กอยู่ในโรงเรียนอนุบาล เด็กจะชอบอ่านนิทานตลกขบขันและการ์ตูน เด็กจะชอบตัวละครที่



เกี่ยวกับเด็กหญิง เด็กชาย นางฟ้า และเด็ก เป็นต้น เมื่อเด็กอายุประมาณ 9 ปี เด็กได้เรียนรู้จากโรงเรียนมากขึ้น จึงทำให้รู้ว่าอะไรคือเรื่องจริง อะไรไม่จริง เด็กจึงไม่ค่อยอ่านพวกเทพนิยาย แต่จะอ่านหนังสือพวกการผจญภัย และเรื่องลึกลับแทน

2.7 ภาพยนตร์ การดูภาพยนตร์หรือละครในโทรทัศน์จัดเป็นการเล่นอย่างหนึ่ง เมื่อเด็กอายุเพิ่มขึ้นก็จะดูภาพยนตร์บ่อยขึ้น แต่เมื่อย่างเข้าสู่วัยรุ่น การดูภาพยนตร์ของเด็กก็จะลดน้อยลง สิ่งที่เด็กจดจำจากภาพยนตร์มักขึ้นอยู่กับความเป็นอยู่และต้องการของเด็กเองด้วย เด็กจะจดจำเรื่องราวในภาพยนตร์ได้ประมาณ 70% ของผู้ใหญ่ สำหรับเด็กเล็กภาพยนตร์ช่วยให้เด็กเอาอย่างการเล่น ส่วนเด็กโตก็จะเลียนแบบตัวละคร

2.8 วิทย์ เป็นสิ่งที่เด็กชอบมากที่สุดในปัจจุบันนี้ เพราะสะดวกและฟังได้ตลอดเวลา เด็กจะเริ่มฟังวิทย์อย่างจริงจังเมื่ออายุ 3 ปี เด็ก 5-6 ปี จะฟังวิทย์ไม่เป็นเวลา แต่เมื่ออายุ 7 ปี เด็กจะฟังวิทย์ประจำทุกวัน และสนใจฟังมากขึ้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น

การเล่นของเด็กนับว่าเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่มีพื้นฐานอยู่บนการ Assimilation นั่นก็คือ ในการเล่นนั้น เด็กพยายามตีความหรือย่อส่วน โลกแห่งความเป็นจริงให้เข้ากับประสบการณ์และความต้องการที่ตนเองมี ในทางตรงกันข้าม การเล่นเลียนแบบ (Imitation) นั้นต้องใช้ Accommodation อยู่ไม่น้อย กล่าวคือ ในการเล่นนี้เด็กต้องปรับเปลี่ยนฐานความรู้ มุมมอง หรือพฤติกรรมของผู้ที่ตนเองกำลังเลียนแบบ ซึ่งพัฒนาการในการเล่นของเด็กนั้นอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ลำดับขั้น ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 Mastery Play หรือการเล่นฝึกฝน เด็กได้รับความสนุกสนานจากการทำกิจกรรมซ้ำๆ ในการเล่นรูปแบบนี้

ขั้นที่ 2 Symbolic Play หรือการเล่นสมมติ (Make-Believe Play) การเล่นลักษณะนี้ประกอบด้วยการสมมติ การจินตนาการ และการแสดงบทบาทต่างๆ ที่ต่างไปจากบทบาทจริงของตนเอง

ขั้นที่ 3 Play With Rules หรือการเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ เด็กเริ่มอ้างอิงถึงกฎกติกาในการเล่นเกมต่างๆ (Nigel C.Benson. แปลโดย กุลยา พิสิษฐ์สังฆการ และสมบุญ จารุเกษมทวี, 2550, น.143)

### 3. ของเล่นตามวัย

ของเล่นมีความสำคัญสำหรับเด็ก และมีอิทธิพลต่อพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก ของเล่นบางอย่างช่วยสร้างสรรค์เกี่ยวกับจำนวน (Number concept) บางอย่างก็ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรูปทรง (Form) และบางอย่างก็ช่วยฝึกให้เด็กสังเกตเกี่ยวกับสี ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้อง

เลือกของเล่นให้เหมาะสมกับวัย เพื่อเด็กจะได้รับการส่งเสริมให้เหมาะสมกับความถนัดของแต่ละคน ทั้งนี้ได้จำแนกของเล่นตามวัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

3.1 วัยทารก (อายุ 1 ปี) เด็กวัยนี้มีพลังอย่างมากในการเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 วัยนี้เด็กยังพูดหรืออธิบายไม่ได้ แต่เด็กจะเก็บข้อมูลต่างๆ ไว้ในใจและเปรียบเทียบความอ่อนนุ่ม ความแข็ง รูปร่าง ขนาดของสีต่างๆ ได้ และเด็กมักค้มก้มก้นหรือเอาสิ่งของใส่ปาก ซึ่งของเล่นในวัยนี้ ได้แก่ 1) ของที่ใช้แขวนเปล หรือ โมบายล์ ที่มีสีสดๆ และมีการเคลื่อนไหว 2) ของเล่นที่เขย่าแล้วมีเสียงดังกรุ๊งกริ๊ง 3) ของเล่นที่ทำด้วยยาง เป็นรูปต่างๆ ซึ่งเด็กสามารถบิบและจับได้ 4) ตุ๊กตาสัตว์ที่อ่อนนุ่มและกอดได้ 5) ของเล่นขณะเล่นน้ำ เช่น ฟองน้ำ ถัง แก้ว ฯลฯ 6) ของเล่นที่ไม่มีสีเคลือบ ขอบกลม มน และเรียบ

3.2 วัยหัดเดิน (อายุ 2 ปี) เด็กวัยนี้ชอบสำรวจสิ่งต่างๆ รอบตัว ฟังตัวเองได้มากขึ้น อยากรู้อยากเห็น มีความสงสัยในตัวเอง ดังนั้นของเล่นที่จะช่วยเสริมให้เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง ได้แก่ 1) เครื่องเล่นปีนป่าย กระดานลื่น 2) ของเล่นที่ใช้ในการเล่นดินทราย เช่น ช้อน ถัง แก้ว เสียม ที่เป็นพลาสติก 3) ของเล่นขณะเล่นน้ำ 4) ของเล่นที่ใช้ดึง 5) ลูกประคำขนาดใหญ่ เพื่อให้เด็กหัดร้อยเชือกผ่านรู 6) ของเล่นที่ใช้ตอก 7) ลูกบอล 8) รูปต่อง่ายๆ 9) ตุ๊กตา พร้อมเสื้อผ้าเปลี่ยน 10) รถชนิดต่างๆ 11) หนังสือที่มีรูปภาพต่างๆ เช่น รูปสัตว์

3.3 ขวบที่สาม เด็กวัยนี้เริ่มมีบุคลิกของตัวเอง และเรียนรู้จักการเข้าสังคม เด็กยังคงเล่นของเล่นในวัยหัดเดินด้วยความกระตือรือร้น วัยนี้เริ่มมีจินตนาการ ดังนั้นของเล่นที่จะหาเพิ่มเติม ได้แก่ 1) ดินสอ ดินสอสี กระดาษ เพื่อให้เด็กวาดภาพระบายสี 2) ดินเหนียว ดินน้ำมัน เพื่อให้เด็กหัดปั้นเป็นรูปต่างๆ 3) ไม้บล็อกขนาดต่างๆ เพื่อให้เด็กต่อเป็นบ้านเรือน ปราสาท รถ ฯลฯ 4) ของเล่นเกี่ยวกับเสียงและเพลง เช่น เครื่องดนตรีประเภทให้จังหวะ กลอง ฉิ่ง ฉาบ เป็นต้น

3.4 เด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 3-5 ปี) เป็นช่วงที่เด็กมีพัฒนาการอย่างมาก ทั้งด้านอารมณ์ สติปัญญา และความสามารถ ถ้าเด็กวัยนี้ได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี เด็กจะมีการตอบสนองและพัฒนาได้รวดเร็วมาก ของเล่นที่เหมาะสม ได้แก่ 1) ของเล่นเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ๆ เช่น บันไดเชือก หรือตาข่าย สำหรับให้เด็กปีนป่าย ไม้กระดก ไม้แคบ เพื่อให้เด็กหัดทรงตัว ฯลฯ 2) ของเล่นที่ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อเล็กๆ เช่น ดินสอ กระดาน กรรไกร กาว ของเล่นช่างไม้ เช่น ก้อนตะปู รูปต่อ ฯลฯ 3) ของเล่นที่ช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และการแสดงบทบาทต่างๆ เช่น หุ่นกระบอก หุ่นมือ ตุ๊กตา ชุดแพทย์ ฯลฯ 4) ของเล่นที่ช่วยกระตุ้นความรู้ เช่น ตัวอักษร รูปต่อ เกมจับคู่ แท่งไม้ ฯลฯ 5) ของเล่นเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เช่น แม่เหล็ก แวนชวย เพลงและดนตรี ฯลฯ

เด็กจะสนใจเล่นของเล่นที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ถ้าของเล่นนั้นเล่นได้ยากหรือง่ายเกินไป เด็กก็จะหมดความสนใจที่จะเล่น อย่างไรก็ตามเด็กแต่ละคนก็มีวิธีการเล่นที่ไม่เหมือนกัน



ซึ่งการเล่นของเด็กจะขึ้นอยู่กับ สุขภาพ การพัฒนาการของกล้ามเนื้อ สติปัญญา เพศ วัฒนธรรม ประเพณี ฤดูกาล สิ่งแวดล้อม ฐานะทางเศรษฐกิจ เวลาว่าง และของเล่นของเด็กนั่นเอง

ปราณี วงษ์เทศ (2528) กล่าวว่า เสน่ห์ของของเล่นที่พิเศษที่สุด คือ ความสามารถที่จะเผยให้เห็นถึงภาพที่ได้จากสภาพปัจจุบันที่ไม่แน่นอน ไปยังอดีตที่ดูเหมือนจะมั่นคงด้วยการปลุกให้เกิดความทรงจำของการระลึกถึงวัยเด็กที่สูญเสียบไปอย่างไม่มีวันกลับคืนมาแล้ว

ทั้งนี้การเล่นอย่างสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาความคิดและจินตนาการของเด็กให้สวยงามของเล่นจึงเปรียบเสมือนพาหนะนำจินตนาการของเด็กให้โลดแล่นอย่างอิสระ ทำลายกรอบและเส้นแบ่งระหว่างโลกแห่งความฝันและโลกแห่งความเป็นจริง ผู้วิจัยจึงเลือกนำของเล่นและวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นมาเป็นตัวแทนจากความทรงจำ ความประทับใจในวัยเด็ก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาแห่งความสุข

สรุปได้ว่า การศึกษาข้อมูลทางจิตวิทยาเกี่ยวกับเด็กและพฤติกรรมของเด็ก นับเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องทำ เพราะจะช่วยให้เรารู้จักธรรมชาติและความต้องการของเด็ก เข้าใจพฤติกรรมต่างๆ ที่เด็กแสดงออก สอดคล้องกับรูปแบบศิลปะไร้รอยต่อที่มีลักษณะการเขียนภาพเหมือนเด็กวาดรูปเด็ก เพราะเด็กจะวาดสิ่งต่างๆ เท่าที่จำได้ วาดเฉพาะสิ่งที่ตนสนใจ โดยไม่คำนึงถึงสัดส่วนที่แท้จริง ถ่ายทอดจินตนาการอย่างอิสระ ซื่อๆ ง่ายๆ ตรงไปตรงมา ซึ่งผู้วิจัยได้นำความไร้รอยต่อในเชิงกลวิธีการวาดแบบเด็กมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนั่นเอง

## การวาดภาพสีอะคริลิก

ในปัจจุบันสีอะคริลิกได้รับการยอมรับว่า เป็นพัฒนาการทางเทคโนโลยีการระบายสีที่สำคัญยิ่ง ความนิยมในการใช้สีอะคริลิกในหมู่ศิลปินได้ขยายตัวขึ้นอย่างมาก จุดเด่นของสีอะคริลิกคงอยู่ที่การแห้งเร็ว การใช้น้ำเป็นสื่อผสม มีสีมันสดใส และสามารถสร้างสรรค์วิธีระบายสีได้ทั้งลักษณะสีน้ำและสีน้ำมัน ซึ่งจะได้กล่าวถึงประวัติความเป็นมาในลำดับต่อไป

### ประวัติความเป็นมา

พัฒนาการของสีอะคริลิกเข้ามาสู่วงการศิลปะเป็นผลสืบเนื่องมาจากความต้องการทางสังคมในด้านสื่อสารมวลชนและสิ่งพิมพ์ กล่าวคือ ในช่วงทศวรรษของปี 1920 กลุ่มศิลปินในลาตินอเมริกา โดยเฉพาะที่เม็กซิโก ได้แก่ Crozoo (1883 - 1949) Siquieros (1896 - 1974) และ Rivera (1886 - 1957) ต้องการจะทำภาพผนังขนาดมหึมาของอาคารสาธารณะ ซึ่งมีภาพภายในและภายนอกอาคารที่ต้องเผชิญกับแสงแดดและอากาศภายนอกโดยตรง ซึ่งไม่เหมาะที่จะใช้สีน้ำมัน

เขียน เนื่องจากจะไม่มี ความคงทนต่อสภาพภายนอกอาคาร จึงจำเป็นต้องใช้สีชนิดที่แห้งได้เร็ว และมีความคงทนต่อสภาพการเปลี่ยนแปลงของอากาศภายนอกอาคารได้อย่างดี

ในช่วงเวลานั้นเอง ได้มีการค้นคว้าทดลองการผลิตสีซึ่งมุ่งความสำคัญมาที่การค้นหาตัวกลางในการผสมสีที่เหมาะสมที่สุด เพื่อจะทำให้สีต่างๆ คงสภาพของเนื้อสีเดิมไม่เปลี่ยนแปลง สิ่งนั้นคือ เรซินสังเคราะห์ 2 ชนิด ได้แก่ อะคริลิก (Acrylic) และ P.V.A. (Polyvinyl acetate) เรซินอะคริลิกนี้ทำจาก Acrylic และ Metacrylic acids ซึ่งเมื่อผสมกันในอัตราส่วนพอเหมาะ ก็จะทำให้สามารถละลายกับน้ำได้ ดังนั้นสีอะคริลิกซึ่งมีส่วนผสมของเรซินอะคริลิกอยู่ด้วย จึงสามารถทำให้สีจางหรือเหลวลงได้ด้วยการผสมน้ำ สีอะคริลิกจึงเป็นสีที่แห้งเร็วได้เกือบเท่ากับอัตราการระเหยของน้ำซึ่งรวดเร็วมาก โดยที่ยังไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเคมีใดๆ เกิดขึ้น ศิลปินสามารถระบายสีใหม่ทับซ้อนลงได้โดยไม่มีผลกระทบจากสภาพสีชั้นล่าง นอกจากนั้นยังมีคุณสมบัติเกาะติดคงทน

ตั้งแต่ปี 1950 เป็นต้นมา สีอะคริลิกมีจำหน่ายอย่างแพร่หลายในท้องตลาดอเมริกา และมีศิลปินสำคัญๆ หลายคนใช้สีอะคริลิกในงานศิลปะของตนด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป ส่วนพัฒนาการของการใช้สีอะคริลิกในอังกฤษ ได้เกิดขึ้นภายหลังและดำเนินไปอย่างช้าๆ จนกระทั่งในกลางทศวรรษของปี 1960 เริ่มมีสีอะคริลิกจำหน่ายในอังกฤษ และต่อจากนั้นมาศิลปินหลายคนได้หันมาเลือกใช้สีประเภทนี้

จะเห็นได้ว่า สีอะคริลิกจะมีชื่อสีเหมือนสีน้ำมันหรือสีน้ำทั่ว ๆ ไป เช่น Raw umber, Yellow ochre, cobalt blue, Ultramarine, Cerulean blue, Lemon Yellow, Cadmium yellow ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีชื่อสีที่แปลกใหม่ เช่น Phthalocyanine green, Naphtol crimson, Indenthrene blue, Dioxazine purple ฯลฯ ซึ่งเป็นผลผลิตจากการทดลองค้นคว้าของนักวิทยาศาสตร์ ซึ่งสร้างสูตรทางเคมีใหม่ๆ ขึ้น อย่างไรก็ตาม สีทุกชนิดในโลกที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้กับงานศิลปะ ล้วนกำเนิดจากการนำ ผุ่นผงสี ที่ได้จากธรรมชาติหรือจากการสังเคราะห์มาผสมกับสื่อกลาง (binder) ทั้งนี้เพื่อให้ได้สีที่มีคุณสมบัติเฉพาะ สำหรับการใช้งานที่แตกต่างกัน

### ลักษณะและคุณสมบัติ

สีอะคริลิก (Acrylic) เป็นชื่อที่เราเรียกกันโดยทั่วไป ความจริงแล้วมีชื่อเรียกเฉพาะว่า สีโพลีเมอร์ (Polymer paint) เป็นสีที่ได้มาจากผลพลอยได้จากน้ำมันปิโตรเลียม (โกซุม สายใจ, 2540, น.44)

สีอะคริลิกเป็นสีสมัยใหม่ที่นิยมใช้กันมากในหมู่ศิลปินและหาซื้อได้ง่ายตามท้องตลาดทั่วไป จะผสมเขียนกับน้ำหรือน้ำมันก็ได้ มีคุณสมบัติแห้งเร็ว ใช้วาระบายบนผ้าใบ ไม้หรือพลาสติกก็ได้ สีชนิดนี้เปียกน้ำได้ไม่ลอม และทนทาน สีอะคริลิกคล้ายสีน้ำมันเพียงแต่แห้งเร็วกว่า

เพราะฉะนั้นเวลาใช้ต้องบีบสีออกใช้พอควร เพราะแห้งแล้วจะใช้งานไม่ได้เลย (สวนศรี ศรีเพง พงษ์, 2534, น.91)

ประเสริฐ ศิลาธนา (2528, น.127-128) ได้อธิบายเกี่ยวกับคุณสมบัติของสีอะคริลิกไว้ว่า เวลานำสีอะคริลิกมาใช้ในการถ่ายทอด สามารถใช้น้ำผสมเขียนในลักษณะเดียวกับสีน้ำ และสามารถใช้น้ำมันผสมโดยเขียนลักษณะเดียวกับการใช้สีน้ำมัน ถึงแม้ว่าจะใช้ระบายได้อย่างเดียวกับสีน้ำหรือสีน้ำมันก็ตาม แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า ผลงานจะมีคุณลักษณะเหมือนกับสีน้ำหรือสีน้ำมันทุกประการ

สุชาติ เกาทอง (2536, น.101) กล่าวว่า ลักษณะพิเศษประการหนึ่งของสีอะคริลิก ก็คือ สามารถปรับตัวเข้ากับสื่อชนิดต่างๆ ได้ และสามารถสร้างสรรค์ปฏิกิริยาทางการเห็นแก่ผู้ชมได้อย่างน่าสนใจ เช่น ใช้ร่วมกับสีน้ำมัน สีพลาสติก สีหมึก สีพิมพ์ เป็นต้น และสีชนิดนี้จะมีทั้งความต้านและความมันในขณะเดียวกัน

สีอะคริลิกเป็นที่รู้จักในชื่อ “น้ำผสมกับน้ำมัน” และสิ่งนี้เองที่แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างภาพเขียนสีอะคริลิกและภาพเขียนสีน้ำ หรือสีโปสเตอร์ ด้วยเหตุนี้สีอะคริลิกจึงมีคุณสมบัติคล้ายกับทั้งสีน้ำมันและสีน้ำ เหมือนกับสีน้ำมันตรงที่สามารถสร้างขึ้นเป็นพื้นผิวที่หนา ซึ่งเมื่อแห้งแล้วไม่สามารถผสมกับอะไรได้และกันน้ำ ขณะที่เหมือนกับสีน้ำตรงที่สามารถละลายสู่การละเลงแบบภาพที่โปร่งแสงได้ (อนันต์ ประภาโส, 2550, น.12)

สรุปได้ว่า ลักษณะของสีอะคริลิก จะเหมือนสีน้ำมันมาก แต่จะเข้มข้นและสดใสมากกว่า เนื้อสีจะไม่อมเหลือง เพราะไม่มีส่วนผสมของน้ำมันลินสีด เวลาแห้งจะเหมือนกับแผ่นฟิล์ม ระยะเวลาแห้งสั้น ใช้น้ำเป็นตัวทำละลาย สีอะคริลิกสามารถระบายให้บางจนคล้ายสีน้ำได้ หากผสมน้ำในปริมาณที่เหมาะสม และหากใช้ Acrylic thickeners เป็นตัวผสมจะทำให้ระบายด้วยเทคนิคสีหนาๆ ได้เหมือนกับสีน้ำมัน สีอะคริลิก ก็คือ กาวเหลวผสมเข้ากับผงสี เป็นของเหลวคล้ายๆ ครีมน เมื่อยังเปียกอยู่สามารถทำให้เงาจางได้ด้วยการผสมน้ำ ในขณะที่สียังไม่แห้งสนิทก็สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้โดยการนำสีเดิมออก เช่น การขีดหรือเช็ดออก แต่เมื่อแห้งแล้วจะไม่ละลายด้วยน้ำนั่นเอง

### กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิก

1. การระบายสีอะคริลิก (Techniques) เป็นกลวิธีที่น่าสนใจ สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1.1 การใช้ความขาวของพื้นระนาบ (Using The Ground) ซึ่งคุณสมบัติสำคัญประการหนึ่งของสีอะคริลิก คือ เมื่อผสมกับน้ำหรือ Acrylic Medium แล้ว จะมีลักษณะโปร่งใส

คล้ายสีน้ำ ดังนั้นเมื่อระบายสีใดสีหนึ่งลงบนพื้นระนาบขาว ความขาวของพื้นระนาบจะมีส่วนแสดงตัวขึ้นมาผสมกับสีชั้นบนด้วย

1.2 การทำให้สีใส (Glazing) สำหรับสีอะคริลิก ถ้าต้องการภาพที่มีผิวของสีเป็นมันและขาวใสก็ทำได้โดยง่ายด้วยการผสมสีอะคริลิกกับน้ำและส่วนผสมของ glaze Medium

1.3 การระบายสีทึบเรียบ (Opaque Color) เมื่อต้องการระบายสีอะคริลิกให้ได้สีทึบจะใช้สีชั้น มีเนื้อสีมาก โดยไม่ต้องผสมอะไรเลยก็ได้ แต่ตามปกติจะผสมน้ำหรือ acrylic medium เล็กน้อย

1.4 การแสดงรอยแปรงหรือรอยพู่กัน (Brush Strokes) เมื่อต้องการภาพสำเร็จที่ทิ้งรอยแปรงปรากฏให้เห็นด้วยสีอะคริลิกนั้น สามารถทำได้ง่ายเช่นเดียวกับการใช้สีน้ำมัน โดยจะต้องใช้สีที่ผสมให้บางลงหรืออาจผสมด้วยน้ำหรือ medium อื่นๆ เพียงเล็กน้อย ในการระบายสีจะต้องใช้พู่กันชนิดขนแข็งมากและระบายปิดไปปิดมาเพื่อให้เกิดร่องรอยของแปรงพู่กันขึ้นมา

1.5 การป้ายโปะสีหนาๆ (Impasto) สีอะคริลิกเป็นสีที่เหมาะสมที่สุดสำหรับกลวิธีป้ายหรือโปะสีแบบต่างๆ เนื่องจากสีอะคริลิกแห้งเร็วกว่า ซึ่งทำให้ฝุ่นละอองไม่จับเกาะ และไม่เกาะเทาะร่อนหลุดเพราะสีเกาะกันได้ทันที (ชัยณรงค์ เจริญพานิชกุล. 68-69)

กลวิธีการเขียนภาพของสีน้ำที่เรียกว่า เปียกบนเปียก (wet on wet) สามารถนำไปปรับใช้กับกลวิธีการระบายสีอะคริลิกได้ กล่าวคือ การระบายสีอะคริลิกอาจทำให้สีบางมากขึ้นด้วยการใช้น้ำเป็นตัวกลาง ซึ่งสีอะคริลิกนี้จะใช้กลวิธีการระบายซ้อนทับกันแบบกลวิธีของสีน้ำก็สามารถทำได้

## 2. สื่อผสมสีอะคริลิก

สื่อผสมใช้สำหรับช่วยสร้างสรรค์กลวิธีต่างๆ บนภาพเขียน และยังช่วยผสมสีในกรณีที่ต้องการ สีบางและจางเป็นพิเศษ สำหรับตัวกลางผสมสี (Media) นั้น มีดังต่อไปนี้ 1) น้ำ นิยมใช้ในระดบนักเรียน นักศึกษา หรือแม้แต่ช่างเขียนอาชีพ บางครั้งก็ยังคงใช้น้ำเป็นตัวผสมสี 2) Gel medium ใช้ผสมกับสีอะคริลิกเพื่อทำให้สีเหนียวข้นขึ้น เหมาะแก่การระบายสีแบบหนาๆ (Impasto) และสามารถนำไปใช้แสดงความหมายให้แก่รอยแปรงได้เป็นอย่างดี 3) Gloss medium เป็นตัวกลางผสมสีชนิดให้ผิวมันเมื่อสีแห้งแล้ว 4) Matt medium เป็นตัวกลางผสมสีที่แห้งแล้วพื้นผิวของสีจะทึบ - ด้าน 5) Glaze medium เป็นตัวกลางผสมสีที่ช่วยให้ได้สีใส ลักษณะ โปร่งบางคล้ายกับสีน้ำ 6) Retarder เป็นตัวผสมที่ทำหน้าที่ถ่วงปฏิบัติการให้สีแห้งช้าลง

สำหรับสื่อผสมอะคริลิกชนิดอื่นช่วยเพิ่มความลื่นไหล โดยไม่สูญเสียพลังของสีช่วยให้การระบายสีราบเรียบ การระบายฉาบสีและการติดพื้น ความเข้มข้นของสี สื่อผสมอะคริลิก



ชนิดด้านเหลวและมันเหลว ช่วยสร้างกลวิธีระบายสีและการฝังตัวของสีได้ดี ช่วยให้มีความคงทนเมื่อระบายสีบางและเงาจาง และสื่อผสมอะคริลิกชนิดอื่น ช่วยให้สีฝังติดพื้นบนผ้าใบดิบได้ดี รอยพู่กัน พื้นผิว และการระบายสีหนา สื่อผสมอะคริลิกวุ่นด้านและมัน (Acrylic Matt Gel Medium and Acrylic Gloss Gel Medium) ช่วยสร้างความหนาและเข้มข้น สร้างรอยพู่กันและพื้นผิว สื่อผสมอิมแพสต์ (Impasto Medium) จะช่วยสร้างความหนาของพื้นผิวและใช้กับการระบายสีด้วยเกรียงได้ดี

หากไม่ต้องการสีอะคริลิกแห้งเร็วเกินไป ใช้อะคริลิกเรตarder หรือสื่อผสมชะลอการแห้ง (Acrylic Retarder) ผสมกับสี จะช่วยให้สีแห้งช้าและมีเวลาระบายสีมากขึ้น ทั้งบนงานสีและบนพื้นภาพชะลอการแห้งของสีบนงานสีได้นานขึ้น

เนื่องจากคุณสมบัติของสีอะคริลิกที่แห้งเร็วและเหนียวเป็นธรรมชาติของสี ช่วยให้สามารถสร้างชั้นสีได้ดี การใช้สื่อผสมช่วยสร้างพื้นผิวมีผลดียิ่งขึ้น อาจผสมทรายหรือผงวัสดุอื่นๆ ที่ช่วยสร้างพื้นผิวที่หยาบ ละเอียดและโปร่งใส สามารถสร้างภาพภูมิทัศน์ให้มีพื้นผิวได้อย่างน่าสนใจ

การผสมน้ำในสีอะคริลิกมากเกินไปจะทำให้สีเงาจางเกินไป และขาดความเข้มข้นของสี ขาดการยึดสี (Binder) สีจะด้าน ไม่แข็งแรง และสีอาจหลุดร่วงได้ง่ายขึ้น

น้ำมันวาร์นิช ใช้สำหรับเคลือบภาพเขียนเพื่อป้องกันรักษาภาพไม่ให้ติดฝุ่นผง และคราบไขต่างๆ วาร์นิชสำหรับเคลือบภาพควรเช็ดออกได้ในกรณีที่ตัวมันเองสกปรก แม้น้ำมันวาร์นิชสำหรับสีน้ำมันในปัจจุบันจะใช้ทาเคลือบภาพสีอะคริลิกได้ แต่วาร์นิชสำหรับสีอะคริลิกจะเช็ดล้างออกได้ง่ายกว่า วาร์นิชสำหรับสีอะคริลิกมีทั้งแบบชนิดด้านและมัน และสามารถผสมเข้าด้วยกันตามต้องการได้

### 3. ระบายรองรับ (Surfaces) และ วัสดุอุปกรณ์ (Equipment)

3.1 ระบายรองรับ (Surfaces) ที่ใช้เขียนสีอะคริลิกสามารถเลือกใช้ได้หลายชนิดแล้วแต่ความเหมาะสมของงาน มีดังต่อไปนี้

ผ้าใบ (Canvas) ผ้าใบสำหรับเขียนรูปมีทั้งชนิดเนื้อละเอียดจนถึงเนื้อหยาบ ซึ่งทั้งสองประเภทใช้ได้ดีกับสีอะคริลิก ถ้าผ้าใบมีเนื้อหยาบมากอาจจะลงพื้นด้วย Acrylic Medium ก่อน และการขึงผ้าใบก็ไม่จำเป็นต้องขึงให้ตึงเต็มที่ ควรเผื่อไว้สำหรับสีที่ระบายลงไปซึ่งมีส่วนผสมของน้ำอยู่ด้วยแล้ว เพราะผ้าใบจะถูกรัดให้ตึงขึ้นอีกเล็กน้อย

กระดาษและกระดาษแข็ง (Paper and Card) สีอะคริลิกสามารถระบายบนกระดาษแทบทุกชนิดที่มีความหนาพอสมควร ก่อนการทำงานควรจะขึงกระดาษด้วยเทปผนึกติดกับแผ่นกระดาษรองเขียน เพื่อป้องกันการบิดงอของกระดาษ เมื่อต้องดูชัดสีและน้ำ

ไม้ (Wood) แผ่นไม้กระดานสามารถใช้เป็นพื้นระนาบสำหรับเขียนภาพด้วยสีอะคริลิกได้เป็นอย่างดี ไม้อัดหรือกระดานอัดแผ่นเรียบก็ใช้ได้ดี ก่อนใช้ควรลงพื้นด้วยสีรองพื้นด้วย และถ้ายังมีรอยไม้ปรากฏอยู่ควรใช้กระดาษทรายขัดให้เรียบแล้วลงพื้นอีกชั้นหนึ่ง

โลหะ (Metal) ใช้กระดาษทรายเบอร์หยาบตัดผิวหน้าของโลหะ ก่อนที่จะเขียนสีอะคริลิกลงไป โลหะที่ใช้ได้ดี คือ แผ่นสังกะสีและแผ่นทองแดง

ฝาผนัง (Murals) ก่อนทำงานควรเตรียมพื้นฝาผนังให้เรียบเสียก่อนแล้วจึงระบายสีรองพื้น เนื่องจากโดยทั่วไปแล้วพื้นผิวของผนังแทบจะไม่เหมาะที่จะเป็นพื้นของภาพเขียน บางครั้งเพื่อให้เกิดความสะดวกในการระบายสี จึงมีการผลิตผ้าใบทับลงไปบนฝาผนัง เพราะผ้าใบสามารถเกาะติดสีอะคริลิกได้ดี แต่วิธีการนี้เหมาะสำหรับงานฝาผนังภายในมากกว่างานภายนอกอาคาร ซึ่งการลงรองพื้นสำหรับสีอะคริลิกจำเป็นต้องใช้สีรองพื้นเฉพาะสำหรับสีอะคริลิก เพราะถ้าใช้สีรองพื้นชนิดอื่นอาจระบายสีอะคริลิกไม่ติด สีรองพื้นโดยทั่วไปที่นิยมใช้กันก็คือ สีพลาสติก ซึ่งหาซื้อสำเร็จรูปได้ราคาไม่แพงเกินไป การลงรองพื้นนั้นอาจจะผสมกับน้ำ ทาบางๆ 2-3 ครั้ง โดยในการทาแต่ละครั้งควรรอให้แห้งก่อนจึงลงทับใหม่

3.2 วัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ที่ใช้ในกลวิธีการวาดภาพด้วยสีอะคริลิก มีดังนี้ คือ พู่กัน (Brush) พู่กันที่เหมาะสมกับสีอะคริลิกที่สุดคือ พู่กันขนสัตว์ (Sable brush) พู่กันที่ใช้สำหรับสีอะคริลิกต้องระมัดระวังเป็นพิเศษเนื่องจากแห้งเร็ว และถ้าปล่อยให้สีแห้งเกาะติดจะล้างออกได้ยาก ดังนั้นจะต้องล้างพู่กันให้สะอาดด้วยน้ำอุ่นทันทีเมื่อเลิกใช้ อย่างไรก็ตามพู่กันชนิดขนขาว ซึ่งเป็นขนทำจากไฟเบอร์สังเคราะห์ สามารถใช้ได้ดีเหมือนกับพู่กันขนสัตว์แท้สีแดง และเหมาะสมสำหรับใช้ในชั้นพื้นฐานเพราะใช้ง่าย ทำความสะอาดง่าย ทนทานและราคาถูกลง การเลือกใช้พู่กันก็ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานด้วย เช่น พู่กันขนแข็งแบนเหมาะสำหรับระบายพื้นที่กว้างๆ และพื้นที่ขรุขระ พู่กันชนิดกลมใช้สำหรับการเกลี่ยสี พู่กันขนสัตว์แบนใช้สำหรับพื้นผิวเรียบๆ พู่กันขนแข็งมากๆ ใช้เมื่อต้องการให้เห็นรอยพู่กัน

จานสี (Palette) ขาหยั่ง (Easel painting) และกระดานรองเขียน (Drawing boards) สำหรับสีน้ำและสีน้ำมันก็เหมาะที่จะนำมาใช้สำหรับสีอะคริลิกได้ดีเช่นกัน สำหรับจานสีมีทั้งชนิดอะลูมิเนียมพรอย, จานพลาสติกสีขาว จานสีที่ทำจากไม้, และแผ่นกระดาษแข็งก็นำมาใช้ได้เช่นกัน

ทั้งนี้ ภาพวาดของผู้วิจัยเป็นภาพสีสดใส ระบายสีในลักษณะเรียบแบน ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำและจินตนาการ ที่มีการแสดงออกแบบเด็กๆ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สีอะคริลิก เพราะมีคุณสมบัติแห้งเร็ว มีสีสดใส เกลี่ยให้เรียบง่าย และสามารถแต่งภาพให้มีความเรียบคมได้มากกว่าสีน้ำมัน (เนื่องจากสีน้ำมันมีความหนืด) ทำให้สร้างรายละเอียดของภาพได้มากกว่า อีกทั้งสามารถแก้ไขภาพได้ในเวลาอันสั้น ไม่ต้องกังวลกับปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์

ซึ่งผู้วิจัยได้นำเทคนิคการระบายสีที่กล่าวมาข้างต้นนี้มาใช้ในการสร้างงานด้วย

## ทฤษฎีศิลปะที่เกี่ยวข้อง

การที่ผลงานจิตรกรรมจะเกิดความงามได้นั้นจะต้องผ่านกระบวนการและวิธีคิดของศิลปินมาก่อน และจำเป็นต้องมีทฤษฎีรองรับกรอบแนวคิดนั้นๆ ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์หรือที่นิยมเรียกว่า ทฤษฎีศิลปะ ถือเป็นเครื่องมือในการนำไปใช้ในการหาคคุณค่าทางสุนทรียภาพ นับตั้งแต่ นักวิจารณ์ได้พยายามตั้งกฎเกณฑ์และทฤษฎี หลังจากที่ได้มีการปฏิวัติวิชาการทางศิลปะ ซึ่งอยู่ในยุคคาบเกี่ยวกันกับในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา นักวิชาการทางศิลปะรวมทั้งนักวิจารณ์ศิลปะก็ได้พยายามค้นหาหลักเกณฑ์กันเรื่อยมา ทำให้ได้ทฤษฎีและวิธีการค้นหาคคุณค่าทางศิลปะเป็นจำนวนมาก

สำหรับทฤษฎีศิลปะที่สามารถอธิบายได้อย่างครอบคลุม มีอยู่ 3 ทฤษฎี ประกอบด้วย 1) ทฤษฎีเลียนแบบธรรมชาติ (Imitationalism) 2) ทฤษฎีเน้นอารมณ์ (Emotionalism) 3) ทฤษฎีเน้นความงาม (Formalism) ซึ่งแต่ละทฤษฎีก็มีความแตกต่างกันไป ในที่นี้ ผู้วิจัยจะขอกกล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานของผู้วิจัย นั่นก็คือ ประเภทที่ 3 ทฤษฎีเน้นอารมณ์ (Emotionalism)

### ทฤษฎีเน้นอารมณ์ (Emotionalism)

#### 1. ความหมาย

ทฤษฎีเน้นอารมณ์ (Emotionalism) บางท่านเรียกว่า ทฤษฎีนิยมแสดงอารมณ์ หรือ ทฤษฎีเน้นความหมาย เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ ความรู้สึก แนวคิด ถึงผู้ชม ทฤษฎีนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า งานจิตรกรรมมิได้สร้างขึ้นจากความว่างเปล่า มิได้สร้างขึ้นจากการทำงานของประสาทมือและประสาทตาเท่านั้น แต่เป็นการสร้างงานที่ผ่านสมอง ผ่านความรู้สึกของศิลปิน

ทฤษฎีการแสดงอารมณ์มาจากแนวคิดที่ว่า จุดมุ่งหมายของศิลปะนั้น มิใช่แต่เพียงการเลียนแบบและ การใช้จินตนาการร่วมกับกับธรรมชาติหรือเหตุการณ์เท่าที่ตามองเห็นได้เท่านั้น ศิลปินควรพยายามทำสิ่งที่ไม่อาจจะมองเห็นได้ตามปกติธรรมดาให้ปรากฏเป็นสิ่งที่สามารถมองเห็นได้ด้วยสิ่งที่ไม่เคยรู้ด้วยประสาทสัมผัสตามปกติ คือ ความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายในของทุกคนที่ศิลปินจะต้องแสดงออกมาให้คนอื่นรับรู้ ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่ซ่อนเร้นอยู่ในส่วนลึกของจิตใจนั้น เป็นสภาวะเหนือเหตุผล และเป็นความรู้สึกเฉพาะตัว ซึ่งอารมณ์ทาง

ศิลปะนั้น ต้องมีความตั้งใจในการปรุงแต่งเรื่องราวความรู้สึก และต้องมีจุดประสงค์หรือ คุณค่าอยู่ในตัว เพื่อให้เกิดความสวยงาม” (วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ, น.2547)

ผลงานในแนวทฤษฎีนี้จึงไม่เน้นรูปทรงธรรมชาติ เพราะเชื่อว่ารูปทรงธรรมชาติบางครั้งไม่สามารถอธิบายความหมายได้ จึงเกิดการตัดทอนหรือดัดแปลงรูปทรงขึ้น เพื่อให้สัมพันธ์สอดคล้องกับความรู้สึกที่ต้องการแสดงออก ไม่สนใจรูปทรงเหมือนจริงอีกต่อไป การชื่นชมงานศิลปะในทฤษฎีนี้ต้องค้นหาความหมาย และอารมณ์ในภาพเป็นหลัก (Mittler, 1986, p.51 อ้างถึงใน สมชาย พรหมสุวรรณ, 2546, น.10)

ชะวัชชัย ภาติณฐ (2544, น.135) กล่าวว่า ทฤษฎีนี้เน้นคุณค่าการแสดงออกทางอารมณ์ถ่ายทอดลงไปในงาน สามารถถ่ายทอดได้ทั้งผลงานที่อยู่ในกลุ่มลอกเลียนรูปทรง ขึ้นอยู่กับวิธีการแสดงออก เพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกนั้นด้วยอะไร เช่น อาจเป็นสี รูปทรง บรรยากาศ หรือความรุนแรงของทัศนธาตุต่างๆ ทางศิลปะ ซึ่งผู้สร้างสามารถแสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวของตัวเอง ความจริงใจและความแจ่มชัดในการถ่ายทอดอารมณ์นั้นออกมา

สรุปได้ว่า ในการสร้างสรรค์งานศิลปะตามแนวทฤษฎีนี้ จะเน้นการแสดงออกซึ่งความรู้สึกหรืออารมณ์เป็นสำคัญ เป็นการถ่ายทอดที่ไม่คำนึงถึงรูปแบบ หรือกฎเกณฑ์ของธรรมชาติเลย แต่จะคำนึงถึงรูปแบบอันเป็นลักษณะที่ตนจะต้องแก้ปัญหาให้สามารถนำมาใช้เป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองไปยังผู้ดู โดยมีกฎเกณฑ์ทางศิลปะเป็นแนวประกอบในการสร้างงาน ด้วยเทคนิควิธีในการสร้างสรรค์ เช่น สี เส้น พื้นผิว มิติ บริเวณว่าง แสงเงา และอื่นๆ ที่มีใช้ปรากฏประกอบกันเป็นรูปของคน สัตว์ ทิวทัศน์ วัตถุ หรือรูปแบบใดๆ ในธรรมชาติ

## 2. รูปแบบ

ในการสร้างงานของศิลปินนั้น ไม่ว่าศิลปินจะเลือกสร้างภาพในแนวทางใดก็ตาม จะต้องมีจุดมุ่งหมายในการสร้างงานที่ชัดเจนเสมอ สำหรับศิลปะรูปแบบตัดทอนหรือกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract Style) นั้นต้องใช้ทฤษฎีเน้นอารมณ์ เพื่อค้นหาความงาม โดยศิลปินจะต้องถ่ายทอดความหมายที่ต้องการให้ดีที่สุด ภาพต้องสื่อความหมายได้

สมชาย พรหมสุวรรณ (2546, น.5) กล่าวว่า รูปแบบกึ่งเหมือนจริง ได้แก่ รูปแบบที่ตัดทอนรูปทรงธรรมชาติบางส่วนออกไป เปลี่ยนแปลงรูปทรงเสียใหม่ แต่ยังคงลักษณะบางประการของรูปแบบเดิมไว้ให้สามารถคาดเดาได้ว่าเป็นรูปอะไรในธรรมชาติ จากการนำเสนอรูปแบบธรรมชาติอย่างตรงไปตรงมา ไปสู่การนำเสนอเรื่องราวภายในจิตใจของศิลปิน หรือ เรียกอีกนัยหนึ่งว่า จากโลกภายนอก มาสู่โลกภายใน (Outward to Inward) ศิลปินเขียนสิ่งที่ตนรู้สึกแทน



สิ่งที่ตนเห็น การเปลี่ยนแปลงรูปทรง และสีให้ต่างไปจากตาเห็นเป็นสิ่งที่จำเป็น เพื่อให้ได้รูปทรง และสีสอดคล้องกับความรู้สึกที่ศิลปินต้องการนำเสนอ

ซึ่งสรุปเป็นรูปแบบสำหรับทฤษฎีเน้นความหมาย มีลักษณะดังนี้

1) ใช้รูปทรงตัดทอน หรือรูปทรงกึ่งนามธรรมในการวาด สังกศได้จากสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในภาพมีรูปทรงไม่เหมือนของจริง บางส่วนของรูปทรงถูกตัดทอนออกไป หรือบิดเบือนไปจากเดิม แต่ยังสามารถคาดเดาได้ว่าเป็นรูปทรงของสิ่งใด การตัดทอนหรือการบิดเบือนรูปทรงอาจทำมากบ้าง น้อยบ้าง ตามความต้องการของศิลปิน หากตัดทอนมากความเหมือนธรรมชาติก็จะหายไปมากขึ้น ทำให้ดูยากขึ้น การตัดทอนรูปทรงดังกล่าวนี้รวมรวมถึงการตัดทอนสี และองค์ประกอบอื่นๆ ที่มีอยู่รูปทรงนั้นๆ ด้วย

2) เหตุการณ์หรือเรื่องราวในภาพ อาจเป็นภาพที่มีเหตุการณ์เดียวหรือเหตุการณ์หลายๆ อย่างปรากฏในภาพเดียวกันก็ได้ เหมือนการตัดภาพถ่ายหลายๆ ภาพปะติดในภาพเดียวกัน

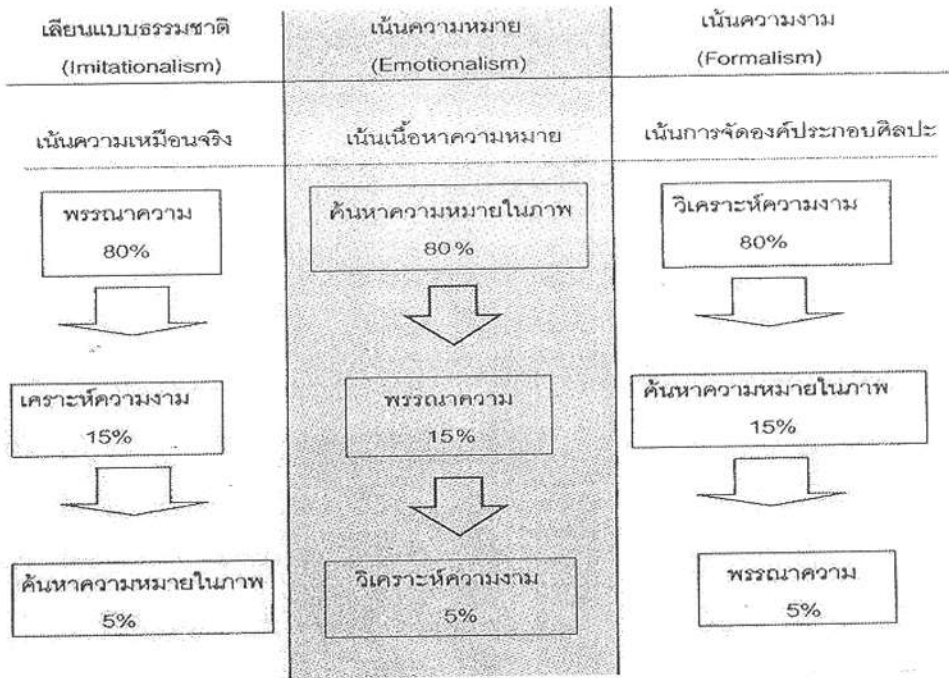
3) เรื่องราวในภาพมักเป็นเรื่องราวที่ได้จากความรู้สึกนึกคิด เรื่องราวที่เป็นผลสรุปของความคิดเห็น เรื่องราวจากจินตนาการ มิใช่เรื่องราวพบเห็นทั่วไป

4) มุ่งอธิบายความหมาย อารมณ์ ความรู้สึก แนวคิดบางอย่าง สามารถอ่านความหมายในภาพได้

5) ภาพบางภาพอาจใช้รูปทรงเหมือนจริง ไม่สอดคล้องกับที่กล่าวไว้ในข้อ 1 แต่สอดคล้องกับข้ออื่นๆ ให้ถือว่าภาพนั้นเป็นภาพเน้นความหมายเช่นกัน เพราะบางครั้งรูปทรงเหมือนจริงสามารถอธิบายความหมายบางอย่างได้ (สมชาย พรหมสุวรรณ, อ้างแล้ว, น.15-16)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า ทฤษฎีนี้ต้องอาศัยการตีความ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางความรู้สึกหรืออารมณ์แบบนามธรรม หรือความรู้สึกความคิดและอารมณ์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้รับรู้ คือ ต้องสามารถอธิบายกำหนดความหมาย หรือปรับให้เข้าใจในเจตนาและจุดมุ่งหมายของผู้สร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกรูปแบบกึ่งเหมือนจริง เพราะเป็นรูปแบบที่ให้อิสระทั้งผู้สร้างงานและผู้ชมงาน ที่จะสามารถใช้จินตนาการของตนเองได้มากขึ้น โดยนำรูปทรงตัดทอนมาประสานกันด้วยองค์ประกอบที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เกิดความรู้สึกตามที่ต้องการ

การทำงานจิตรกรรม ไม่ว่าจะศิลปินจะเลือกทำงานแนวไหน ลักษณะบางประการของอีกแนวหนึ่งจะปรากฏอยู่ด้วยเสมอ หรือกล่าวได้ว่าศิลปินไม่สามารถทำงานในแนวใดแนวหนึ่งได้อย่างอิสระจากกัน แม้ภาพเขียนจะเป็นภาพเน้นความเหมือนเป็นหลัก แต่ความงามและความหมายก็ยังเป็นองค์ประกอบหนึ่งในภาพด้วยเช่นกัน แต่เป็นส่วนประกอบที่น้อยกว่า



ภาพที่ 19 ภาพแสดงน้ำหนักในการวิเคราะห์ความงาม  
(สมชาย พรหมสุวรรณ, 2546, น.17)

จากตารางการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า ภาพเขียนที่มุ่งเน้นความหมายและอารมณ์ เช่นเดียวกับผลงานของผู้วิจัย ใช้วิธีค้นหาความหมายประมาณร้อยละ 80 ของการบรรยายทั้งหมด ใช้วิธีพรรณนาความร้อยละ 15 และใช้วิธีวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะร้อยละ 5 ตามลำดับ ซึ่งจากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นนี้ เป็นแนวทางสำคัญให้ผู้วิจัยได้พิจารณาความงามอันเกิดจากส่วนต่างๆ ประกอบกันกลายเป็นคุณค่าในงานจิตรกรรม และสามารถประเมินให้น้ำหนักในการใช้ทฤษฎีทางศิลปะในงานจิตรกรรมได้อย่างเหมาะสมนั่นเอง

### 3. คุณค่าทางสุนทรียภาพ

เป็นการแสดงออกสู่ผู้ดู หมายถึงการแสดงออกทางอารมณ์ที่สื่อออกมาจากองค์ประกอบต่างๆ ทางศิลปะเป็นเชิงการแสดงออกสู่ผู้ดู ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเสว้าซิม สนุกสนาน โหดเหี้ยม เป็นต้น ซึ่งจะเห็นแบบอย่างทางศิลปะของกลุ่มนี้ได้จากศิลปะในลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ โรแมนติก และไม่ว่าจะเป็นศิลปะในรูปแบบใด ก็อาจจัดอยู่ในทฤษฎีเน้นอารมณ์ได้ ถ้าหากสามารถตีความคุณค่าและเป็นเรื่องการแสดงออกสู่ผู้ดู (ชะวัชชัย ภาติณฐ, 2544, น.136)

นับว่าเป็นการสร้างงานให้ดูมีความรู้สึกต่างๆ ทั้งที่เป็นอารมณ์อันเนื่องมาจากเรื่องราวและอารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดลงไปในงาน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การรับรู้ทางการเห็น และคุณค่าทางสุนทรียภาพมาประยุกต์ใช้กับงานวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้

สรุปได้ว่า ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัย อยู่ในรูปแบบตัดทอนหรือกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract Style) จึงต้องใช้ทฤษฎีเน้นอารมณ์ (Emotionalism) มาเป็นทฤษฎีรองรับ เพื่ออธิบายความงามในภาพนั่นเอง

### จิตรกรรมเต็มผืน (all-over painting)

#### 1. ความหมาย และลักษณะเฉพาะ

ในพจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2541, น.11) ให้คำจำกัดความว่า เป็นจิตรกรรมแบบหนึ่ง ใช้วิธีวาดและระบายสีภาพที่มีลักษณะคล้ายๆ กันให้กระจายเต็มไปทั้งผืนภาพ กระบวนแบบทำนองนี้ แจ็กสัน พอลล็อก เคยใช้ในกลวิธีหยดหยาดสีเต็มทั้งผืนภาพโดยไม่มีส่วนใดหรือจุดใดจุดหนึ่งเด่นเป็นพิเศษ หากแต่จัดส่วนที่จัดกระจายให้เข้ากันตามหลักดุลยภาพ ความประสานกลมกลืนและจังหวะลีลา เป็นต้น

คำนี้ถูกใช้ครั้งแรกในปี 1950 ที่มีการอ้างอิงถึงภาพวาดหยด ของแจ็กสัน พอลล็อก และตั้งแต่ถูกนำไปใช้กับภาพอื่นๆ ต่อมากระบวนแบบนี้ได้รับความนิยมและพัฒนาให้เกิดความหลากหลายออกไป แต่ยังคงวิธีการจัดทำให้เต็มพื้นที่ของภาพ ไม่เน้นจุดเด่นหรือจุดสนใจที่ใดที่หนึ่ง โดยเฉพาะอยู่เช่นเดิม

จิตรกรรมเต็มผืน หมายถึง ภาพเขียนสีที่ภายในภาพจากขอบถึงขอบและจากมุมถึงมุม ซึ่งในพื้นที่ของแต่ละองค์ประกอบจะได้รับความสนใจและความสำคัญเท่าเทียมกัน นี่คือนแนวทางที่ต่างกัน โดยสิ้นเชิงจากรูปแบบของการวาดภาพที่มีจุดโฟกัสเฉพาะ เช่น ใบหน้าของคน ภาพบุคคล เนื่องจากการจัดองค์ประกอบแบบ all-over จะนำสายตาให้สำรวจผ้าใบจากด้านบนลงล่างตามเส้นรูปร่างและสี (www.moma.org, 2011, Online)

ผู้วิจัยจึงเลือกการจัดองค์ประกอบแบบจิตรกรรมเต็มผืนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยลักษณะที่มีการจัดกระจายเต็มไปทั้งผืนภาพ ไม่เน้นจุดเด่นหรือจุดสนใจที่ใดที่หนึ่ง แต่เป็นการจัดโดยคำนึงถึงหลักดุลยภาพ ความประสานกลมกลืนและจังหวะลีลา ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานที่ต้องการถ่ายทอดความทรงจำและจินตนาการผ่านรูปทรงที่มีสภาพไร้น้ำหนัก ล่องลอยอยู่ในความผันแบบไร้ขอบเขต คล้ายการฟุ้งกระจายของความฝัน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าโดยเลือกงานวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศ ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับความทรงจำ จินตนาการ ดังต่อไปนี้

### งานวิจัยภายในประเทศ

ปริญญา ดันติสุข (2527) ได้ศึกษาและสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง รูปทรงและสีแห่งจินตนาการ เป็นการนำคุณค่าของรูปทรงและสีแห่งจินตนาการมาแสดง เสนอ และให้รู้สึกถึงความงาม และความรู้สึกส่วนดีในจิตของมนุษย์ เพราะความงามอ่อนหวานของสี หรือเรื่องราว หรือลักษณะของรูปทรงเมื่อรวมตัวกันเข้ากับจินตนาการอย่างมีเอกภาพแล้ว จะสามารถสื่อความรู้สึกที่ดีงาม เช่น ความรัก ความเข้าใจ หรือความผูกพันต่อกันของมนุษย์ต่อมนุษย์ มนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อม ไปสู่ส่วนลึกของจิตใจของผู้ชมได้โดยตรง

พรพรหม ชาววัง (2539) ได้ศึกษาและสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง จินตนาการจากประสบการณ์วัยเด็กในสังคมชนบท เรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในผลงานจะแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนในแถบชนบทของประเทศไทย ที่ได้อยู่อาศัยในสภาพแวดล้อมที่ใกล้ชิดธรรมชาติ และมีวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงาม โดยใช้กลวิธีการวาดสีน้ำมันบนดินสอพองอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตลอดจนเป็นการนำเสนอแง่มุมมองที่มีต่อสิ่งต่างๆ ในบรรยากาศแห่งความรู้สึกที่ดี อบอุ่น และเป็นสุขในโลกแห่งความฝันอันเรียบง่าย

กัญญา คำโสภี (2537) ได้ศึกษาและสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง จินตภาพจากความทรงจำในวัยเด็ก ที่แสดงออกถึงจินตนาการจากความประทับใจในความรัก ความอบอุ่น และความสนุกสนานในวัยเด็ก เมื่อหวนรำลึกถึงทำให้รู้สึกอบอุ่นและผูกพัน หลุดพ้นจากบ่วงของอารยธรรมสมัยใหม่

ทิพวรรณ ทังมั่งมี (2541) ได้ศึกษาและสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง จินตภาพแห่งดินแดนความสุขสงบ แสดงให้เห็นสภาพความสุขสงบที่ได้รับจากธรรมชาติ โดยอาศัยรูปแบบของท้องทุ่งนา ธารน้ำ ร่มเงาของไม้ใหญ่ รวมทั้งจินตนาการความคิดฝัน ความบริสุทธิ์ในวัยเยาว์ เป็นความทรงจำที่รู้สึกสงบ สรทธา สื่อถึงความรู้สึกที่ดีงาม ความผูกพันของมนุษย์กับธรรมชาติไปสู่จินตนาการอีกด้านหนึ่งของผู้ชม กล่อมใจให้สงบ ฝันอย่างเป็นสุข มีชีวิตอยู่อย่างอ่อนโยนและละมุนละม่อม

พิชญ์ แดงพันธ์ (2548) ได้ศึกษาและสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง ของเล่น : ความงามแห่งวัยเยาว์ เป็นการถ่ายทอดมุมมองผ่านความสวยงามของ ของเล่น ซึ่งเป็นการให้ความสำคัญในคุณค่าของการหล่อเลี้ยงจิตใจให้เกิดความรู้สึกและจินตนาการในด้านที่สวยงาม ของเล่นจึงมีคุณค่ามากกว่าความสวยงามในรูปลักษณะ และยังรวมไปถึงบริบทของความงดงามแห่งวันเวลาในวัยเยาว์ และความสุขใจที่เคยได้รับจากของเล่น

ชลดา ดันติวิชิตเวช (2549) ได้ศึกษาและสร้างสรรคงานภาพพิมพ์ ในผลงานชุด ความทรงจำของหมี โดยถ่ายทอดความคิดและการแสดงออกจากภาวะความทรงจำที่ยังคงระลึกถึง เพื่อ



พูดคุยกับตัวเองและบันทึกเรื่องราวมากมายในวัยเด็กที่ส่งผลมาสู่ชีวิตปัจจุบัน กล่าวคือ ความฝันที่ยังคงติดอยู่ในโลกจินตนาการสามารถช่วยให้ตัวเองมีความสุขและระบายออกได้จากการทำงานศิลปะมากกว่าการพูดคุย หรือการเขียนบันทึกตัวอักษร ทั้งยังเป็นยาวิเศษที่จะบรรเทาความเศร้า ความเหงา ความทุกข์และความรัก ให้คลายอาการต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็งานวิจัยสร้างสรรค์ในรูปแบบของผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหาถ่ายทอดความทรงจำ และจินตนาการ หรืองานวิจัยสร้างสรรค์ในรูปแบบของผลงานภาพพิมพ์ สรุปได้ว่า ผลการวิจัยสอดคล้องและสนับสนุนซึ่งกันและกันเป็นส่วนใหญ่ ผู้เขียนได้ถ่ายทอดจินตนาการและความทรงจำในวัยเด็ก ออกมาในรูปแบบของจิตรกรรมที่สื่อถึงความรัก ความเข้าใจ ความอบอุ่น ความรู้สึกที่ดี ความสนุกสนานในวัยเด็ก ไม่ว่าจะเป็ประสบการณ์วัยเด็กในชนบท ความบริสุทธิ์ในวัยเยาว์กับธรรมชาติที่สุขสงบ ความสุขใจจากของเล่น ความทรงจำและจินตนาการที่งดงามเหล่านี้เมื่อถูกแต่งแต้มด้วยสีส้นในงานศิลปะ ทำให้ผู้เขียนเกิดความสุขและก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีงามในจิตใจของผู้ชม จึงสรุปได้ว่า งานวิจัยเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจเรื่องราวต่างๆ และได้เห็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างชัดเจนขึ้น รวมทั้งนำข้อมูลดังกล่าวไปประกอบในการทำวิจัยสร้างสรรค์ (Research Creative) ในครั้งนี้

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา” เป็นการวิจัยแบบสร้างสรรค์ (Creative Research) มีการดำเนินการวิจัย ที่จะนำเสนอในบทนี้ประกอบด้วย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การเก็บและรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ มีคุณสมบัติดังนี้

1) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านศิลปะอย่างน้อย 10 ปี 2) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา และ 3) มีผลงานเกี่ยวกับจิตรกรรมไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง และเป็นที่ยอมรับ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะจำนวน 3 ท่าน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย เนื้อหา ความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา จำนวน 4 ภาพ

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือขั้นที่ 1

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไร้มายา ความทรงจำ จินตนาการ รวมถึงพฤติกรรมเด็กในแง่จิตวิทยา

2. วิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย เนื้อหา ความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา

3. ศึกษาทฤษฎีวาดภาพด้วยสีอะคริลิก

4. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจำนวน 4 ภาพ ตามข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในข้อ 2 โดยผลงานมีขนาด 50x70 เซนติเมตร จำนวน 4 ภาพ

#### วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1

ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นจำนวน 4 ภาพ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับคำแนะนำและปรับปรุง ต่อจากนั้นจึงนำเครื่องมือเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน คือ รองศาสตราจารย์ ดร. โกสุม สายใจ และรองศาสตราจารย์สมชาย พรหมสุวรรณ ซึ่งผู้วิจัยได้รับคำแนะนำและให้ปรับปรุงในเรื่องความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้รอย และนำข้อมูลที่ได้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลต่อไป

2. **แบบสัมภาษณ์** เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคล แบบมีโครงสร้าง ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามตามแบบการคิดรอบครอบของ เดอ โบโน (Edward de Bono) ใช้ร่วมกับการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายประยุกต์ (Delphi Applied Technique) โดยรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ 3 รอบ

#### ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 2

1. ศึกษาแนวคิด เนื้อหา รูปแบบ และกลวิธีการสร้างงาน ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไร้รอย ความทรงจำ จินตนาการ รวมถึงพฤติกรรมเด็กในแง่จิตวิทยา
2. กำหนดโครงสร้างของแบบสัมภาษณ์และขอบเขตของเนื้อหา
3. สร้างแบบสัมภาษณ์ตามขอบเขตของเนื้อหาเสนออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และนำมาปรับปรุงแก้ไข

#### การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 2

1. แบบสัมภาษณ์รอบที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นจากการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย เนื้อหา ความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้รอย ลักษณะคำถามเป็นแบบการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยนำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน คือ รองศาสตราจารย์บุศราคำ เรืองโกสุม ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิทยา เรืองโกสุม และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชร เฉลยทรัพย์ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity)
2. แบบสัมภาษณ์รอบที่ 2 และ 3 มีเนื้อหาสาระเดียวกันทุกประการโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทบทวนคำตอบเดิมของตนเองอีกครั้ง

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟาย ประยุกต์ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การออกหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำเสนอรายชื่อของผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะต่ออาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญให้ตรงกับแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย เนื้อหา ความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายาชุดนี้ จำนวน 3 ท่าน และออกหนังสือเชิญโดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ดังนี้

1.1 รองศาสตราจารย์สรธรรมรงค์ สิงหนเสนี อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1.2 รองศาสตราจารย์เกริก ยุ้นพันธ์ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1.3 รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2. การเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายประยุกต์ 3 รอบ โดยรอบที่ 1 ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้น ซึ่งเป็นผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย เนื้อหา ความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายาจำนวน 4 ภาพ และแบบสัมภาษณ์ รอบที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบรายบุคคล มีการพรรณนาเพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันกับผู้เชี่ยวชาญ บอกจุดประสงค์ของการสัมภาษณ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญตอบตามลำดับคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. การเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายประยุกต์ รอบที่ 2-3 ผู้วิจัยนำผลงานที่สร้างสรรค์/พัฒนาตามข้อที่ 2 เสนอผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีเนื้อหาสาระเดียวกัน เพื่อหาฉันทามติ (Consensus)

4. บันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์ด้วยเครื่องบันทึกเทป เพื่อความถูกต้องครบถ้วน และเพียงพอต่อการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ต่อไป

ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล ระหว่าง เดือนมีนาคม 2553 ถึงเดือนเมษายน 2554

## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเทคนิคเดลฟายประยุกต์ โดยเริ่มจากการให้อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญรอบที่ 1-3 ผู้วิจัยวิเคราะห์สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละประเด็นคำถาม จากนั้นสังเคราะห์ขึ้นเป็นเกณฑ์หรือแนวทางการพัฒนา



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์และสร้างสรรค์

การวิจัยเรื่อง “ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา” เก็บข้อมูลด้วยวิธีการแบบเดลฟายประยุกต์รวม 2 ครั้ง วิเคราะห์ข้อมูลโดยผู้วิจัย ปรากฏผลการดำเนินงานและการสร้างสรรค์ ซึ่งแยกประเภทไว้เป็นหมวดหมู่ที่จะนำเสนอในบทนี้ ดังนี้

- ประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน
- สังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
- การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน
- การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

#### ประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

1. ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา
  - 1.1 ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายาหรือไม่
2. เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน
  - 2.1 เรื่องราวของความทรงจำ มีความเหมาะสมกับรูปแบบศิลปะไร้มายาหรือไม่
  - 2.2 จินตนาการจากความทรงจำมีความสอดคล้อง ส่งเสริมรูปแบบศิลปะ

อย่างไร

ไร้มายาหรือไม่ อย่างไร

3. การจัดองค์ประกอบของภาพ
  - 3.1 การจัดองค์ประกอบของภาพเป็นอย่างไร
4. กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ
  - 4.1 กลวิธีการใช้สีอะคริลิกเหมาะสมกับเนื้อหามากน้อยอย่างไร
5. ข้อเสนอแนะ

## สังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้น จำนวน 4 ชิ้น นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อเก็บข้อมูลตามเทคนิคแบบเดลฟายประยุกต์ ปรากฏผลดังนี้

### ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1



ภาพที่ 20 ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1, My best friend, ลีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม.

ประเด็นที่ 1 ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา

มีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา มีการฟุ้งฝันและจินตนาการ ถ่ายทอดเหมือนงานเขียนของเด็ก

ประเด็นที่ 2 เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) เพิ่มสัญลักษณ์อื่นให้เนื้อหาความทรงจำมีความชัดเจนยิ่งขึ้น
- 2) สร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน

ประเด็นที่ 3 การจัดองค์ประกอบของภาพ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) องค์ประกอบกระจาย ควรจัดให้มีเอกภาพมากขึ้น
- 2) จัดองค์ประกอบอย่าให้วัตถุคกขอบภาพทั้งหมด
- 3) จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้น

ประเด็นที่ 4 กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) สร้างความกลมกลืนให้มากขึ้น โดยใช้วิธีการระบายเรียบ

ประเด็นที่ 5 ข้อเสนอแนะ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพที่ 1 My best friend ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา เพราะมีการฟุ้งกระจายของความฝัน และเป็นผลงานที่คล้ายกับการเขียนของเด็ก ส่วนเนื้อหาความทรงจำและจินตนาการควรเพิ่มเติมสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มากยิ่งขึ้น โดยนำประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยมาเป็นส่วนประกอบภายในงาน ส่วนประเด็นการจัดองค์ประกอบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าองค์ประกอบกระจาย ควรจัดให้มีเอกภาพมากขึ้น และอย่าให้วัตถุคกขอบภาพทั้งหมด และควรมีเรื่องของระยะหลังเพิ่มเติมเข้ามา อีกทั้งส่วนที่มีการหยดสี ควรปรับปรุง ไม่ควรใช้วิธีการนี้ ให้ระบายเกลี่ยเรียบ ซื่อๆ ง่ายๆ แบบศิลปะไร้มายา และเพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพมากขึ้น

## ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 2



ภาพที่ 21 ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 2, Happy weekend, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม.

ประเด็นที่ 1 ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา

ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา เพราะมีการฟุ้งกระจายของความฝัน และจินตนาการในงานมีความไร้มายาในเชิงเทคนิค

ประเด็นที่ 2 เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) เพิ่มสัญลักษณ์อื่นให้เนื้อหาความทรงจำมีความชัดเจนยิ่งขึ้น
- 2) สร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน

ประเด็นที่ 3 การจัดองค์ประกอบของภาพ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) จัดองค์ประกอบอย่าให้วัตถุตกขอบภาพทั้งหมด
- 2) จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้น
- 3) เพิ่มสีที่สดใสในบางส่วนของภาพ

4) เพิ่มสีคู่ตรงข้ามในบางส่วนเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น

ประเด็นที่ 4 กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

1) สร้างความกลมกลืนให้มากขึ้น โดยใช้วิธีการระบายเรียบ

ประเด็นที่ 5 ข้อเสนอแนะ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

1) เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพที่ 2 Happy weekend ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา เพราะมีการฟุ้งกระจายของความผัน อีกทั้งเป็นผลงานที่คล้ายกับการเขียนของเด็ก ในส่วนเนื้อหาความทรงจำและจินตนาการมีส่วนที่ต้องปรับปรุงคือ การเพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มากยิ่งขึ้น ส่วนประเด็นการจัดองค์ประกอบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าองค์ประกอบดีในเรื่องการวางจุดเด่น จุดรอง และมีเรื่องของระยะหลังเพิ่มเติมเข้ามา แต่ภาพโดยรวมยังดูสงบเกินไป ควรให้เกิดความเคลื่อนไหวมากขึ้น และอย่าให้รูปทรงภายในภาพตกขอบภาพเสียทั้งหมด การจัดภาพให้ดูตกขอบเป็นการจัดองค์ประกอบที่น่าสนใจ แต่อย่าให้มากเกินไปจนทำให้ภาพดูขัดตา



ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 3



ภาพที่ 22 ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 3, Room of dreams, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม.

ประเด็นที่ 1 ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา

ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา เพราะมีการใช้จินตนาการเข้าไปในงานและมีลักษณะเหมือนเด็กวาดรูป

ประเด็นที่ 2 เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) เพิ่มสัญลักษณ์อื่นให้เนื้อหาความทรงจำมีความชัดเจนยิ่งขึ้น
- 2) สร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน

ประเด็นที่ 3 การจัดองค์ประกอบของภาพ มีประเด็นให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) จัดองค์ประกอบโดยรวมให้แสดงความเคลื่อนไหวเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน
- 2) จัดวางจุดเด่นของภาพให้มีความชัดเจน

สมดุล

- 3) องค์ประกอบของภาพหนักไปทางขวามากเกินไป ควรจัดองค์ประกอบให้มีความ
- 4) เพิ่มสีที่สดใสในบางส่วนของภาพ

ประเด็นที่ 4 กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) สร้างความกลมกลืนให้มากขึ้น โดยใช้วิธีการระบายเรียบ

ประเด็นที่ 5 ข้อเสนอแนะ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) เพิ่มความเคลื่อนไหวในส่วนฉากหลังของภาพ
- 2) กำหนดสถานที่ของภาพให้เกิดความชัดเจน
- 3) เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพที่ 3 Room of dreams ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา เพราะมีการใช้จินตนาการเข้าไปในงานและมีลักษณะเหมือนเด็กวาดรูป ส่วนเนื้อหาความทรงจำและจินตนาการมีความสอดคล้องกับผลงาน แต่ควรเพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มีความชัดเจนมากขึ้น โดยนำวัตถุบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยมาเป็นตัวแทน และสร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในผลงาน ส่วนการจัดองค์ประกอบภาพในภาพไม่ควรให้นิ่งเกินไป ควรสร้างความเคลื่อนไหวเพื่อให้ภาพเกิดความสนุกสนาน นอกจากนั้นการใช้เทคนิคผสมขาวมีความเหมาะสมมากเมื่อใช้กับการระบายเรียบจะทำให้เกิดความนุ่มนวล อ่อนหวาน แต่ควรเพิ่มสีที่สดใสมากขึ้นในบางส่วนของงาน

## ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 4



ภาพที่ 23 ภาพเครื่องมือชิ้นที่ 4, Birthday night, ลีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม.

ประเด็นที่ 1 ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้รอย

ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้รอย โดยเฉพาอย่างยิ่งที่กลวิธีการวาด เป็นภาพที่เขียนมาจากจินตนาการ เหมือนเด็กวาดรูป

ประเด็นที่ 2 เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) เพิ่มสัญลักษณ์อื่นให้เนื้อหาความทรงจำมีความชัดเจนยิ่งขึ้น
- 2) สร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน

ประเด็นที่ 3 การจัดองค์ประกอบของภาพ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) องค์ประกอบหนักไปทางขวาเกินไป ควรจัดองค์ประกอบให้มีความสมดุลขึ้น
- 2) ให้ทิศทางของวัตถุนำสายตาไปสู่จุดศูนย์กลาง
- 3) เพิ่มสีที่สดใสขึ้นในบางส่วน
- 4) เพิ่มสีคู่ตรงข้ามให้ภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น

ประเด็นที่ 4 กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) สร้างความกลมกลืนให้มากขึ้น โดยใช้วิธีการระบายเรียบ

ประเด็นที่ 5 ข้อเสนอแนะ มีประเด็นที่ให้ปรับปรุงดังต่อไปนี้

- 1) ประเด็นการจัดองค์ประกอบของภาพ
  - (1) ให้จุดเด่นของภาพแสดงความสนุกสนานมากกว่านั่งเงียบ
- 2) ประเด็นอื่น ๆ
  - (1) กำหนดสถานที่ของภาพให้ชัดเจน
  - (2) สร้างความมีชีวิตให้กับตุ๊กตาภายในภาพ

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพที่ 4 Birthday night ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่กลวิธีการวาด เป็นภาพที่เขียนมาจากจินตนาการ เหมือนเด็กวาดรูป ส่วนเนื้อหาเรื่องราว มีความเหมาะสมกับภาพ ความทรงจำ เช่น ขนมเค้ก การเป่าเทียน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของวันเกิด แต่อาจต้องหยิบยกสัญลักษณ์อย่างอื่นเพื่อให้เนื้อหาความทรงจำมีความชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การใช้เครื่องเล่นที่สอดคล้องกับยุคสมัยของวัยเด็ก และสร้างจินตนาการและการฝันที่ไร้ขอบเขต นอกจากนั้นควรจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลมากขึ้น และให้ทิศทางของวัตถุนำสายตาไปสู่จุดศูนย์กลางของภาพเพื่อเน้นที่จุดเด่น อีกทั้งควรสร้างความสนุกสนานให้มาก โดยการใช้สีที่สดใสในบางส่วนและใช้สีคู่ตรงข้าม การสร้างความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ และกำหนดสถานที่ให้วัตถุอย่างชัดเจนเพื่อให้ภาพมีเรื่องราวมากขึ้น ส่วนในเรื่องกลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิก ควรสร้างความกลมกลืนให้มากขึ้น โดยใช้วิธีการระบายเรียบแทนการหยดสลับสีเพื่อสร้างมิติของภาพ ซึ่งเป็นการรบกวนเนื้อหาด้านหน้า และการสลับสีทำให้ภาพดูทึบ แบน ไม่เกิดภาวะล่องลอย ไม่ดูลึก



## การสร้างสรรค์ผลงาน

จากผลการสังเกตระหว่า ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำภาพร่างเพื่อการเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอภาพร่างต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและสร้างสรรค้งาน ดังภาพการสร้างสรรค์ต่อไปนี้

### การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1



ก่อนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1



การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1

ภาพที่ 24 ภาพการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1, My best friend,  
สื่อะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.



## สื่อะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.

### ข้อมูลการสร้างสรรคผลงานชิ้นที่ 1

ประเด็นที่ 1 ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา

มีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา มีการพุ่งฟันและจินตนาการ ถ่ายทอดเหมือนงานเขียนของเด็ก

ประเด็นที่ 2 ประเด็นที่ เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งเนื้อหาของภาพโดยรวมเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสุนัข ผู้วิจัยจึงได้นำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสุนัขมาเป็นส่วนประกอบ เช่น ที่ใส่อาหารสุนัข กระดุก บ่อน้ำ รั้วบ้าน
- 2) สร้างจินตนาการและความฝันให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น โดยเพิ่มกิจกรรมความน่ารักของสุนัข และให้สุนัขกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ โดยแสดงถึงสังคมของสุนัข ซึ่งสุนัขแต่ละตัวจะอยู่ในท่าทางที่สนุกสนาน หลอกล้อและเล่นกัน

ประเด็นที่ 3 การจัดองค์ประกอบของภาพ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) จัดองค์ประกอบให้มีเอกภาพมากขึ้นเพื่อไม่ให้รูปทรงภายในภาพกระจาย โดยใช้การจัดกลุ่มของรูปทรง เช่น จัดกลุ่มของสุนัขที่อยู่ในด้านซ้ายของภาพเป็นหนึ่งกลุ่ม และกลุ่มที่เป็นบ้านของสุนัขที่อยู่บริเวณขวามือด้านบนของภาพเป็นหนึ่งกลุ่ม โดยการใช้เส้นของถนนเป็นตัวเชื่อมระหว่างกลุ่มทั้งสองให้เกิดเอกภาพขึ้นภายในงาน
- 2) จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้น โดยใช้หลักทัศนียวิทยา ซึ่งใช้ส่วนของเส้นถนนและรั้วบ้าน โดยมีขนาดใหญ่ในระยะหน้าและค่อย ๆ เล็กลงไปสู่ระยะหลัง ซึ่งเป็นการสร้างระยะโดยการใช้เส้นนำสายตา นอกจากการสร้างระยะด้วยวิธีนี้แล้ว ยังใช้ขนาดของรูปทรงในการสร้างระยะ คือรูปทรงที่อยู่ในระยะหน้าจะมีขนาดใหญ่และด้านหลังจะมีขนาดที่เล็กลงไป อีกทั้งยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ เป็นส่วนช่วยสร้างระยะของภาพอีกส่วนหนึ่ง โดยใช้ในบริเวณพื้นหญ้าและท้องฟ้า

ประเด็นที่ 4 กลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยลดการหยดสี สลัดสี เพื่อให้ภาพมีความเรียบง่ายตามแบบศิลปะไร้มายา และใช้การระบายสีทับหลายๆ ชั้นเพื่อลดร่องรอยของฝีแปรงและทำให้ภาพมีความนุ่มนวลมากขึ้น

ประเด็นที่ 5 ข้อเสนอแนะ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ โดยให้สุนัขอยู่ในท่าทางที่สนุกสนาน เช่น กระโดด ตีลังกา หรือ โผล่ออกมาจากส่วนใดส่วนหนึ่งในภาพ นอกจากนั้นยังใช้วิธีการเน้นที่แววตาของสุนัขตัวต่าง ๆ ให้ดูมีชีวิตและมีความน่ารักมากยิ่งขึ้น

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 My best เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำ ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งเนื้อหาของภาพโดยรวมเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับสุนัข ผู้วิจัยจึงได้นำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสุนัขมาเป็นส่วนประกอบ และเพิ่มกิจกรรมความน่ารักของสุนัข และให้สุนัขกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ โดยแสดงถึงสังคมของสุนัข สุนัขแต่ละตัวจะอยู่ในท่าทางที่สนุกสนาน การจัดองค์ประกอบภายในภาพจะจัดให้รูปทรงอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ไม่กระจาย เช่น จัดกลุ่มของสุนัขที่อยู่ในด้านซ้ายของภาพเป็นหนึ่งกลุ่ม และกลุ่มที่เป็นบ้านของสุนัขที่อยู่บริเวณขวามือด้านบนของภาพเป็นหนึ่งกลุ่ม และจัดภาพให้มีระยะมากขึ้น โดยใช้หลักทัศนียวิทยา อีกทั้งยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ เป็นส่วนช่วยสร้างระยะของภาพอีกส่วนหนึ่ง โดยใช้ในบริเวณพื้นหญ้าและท้องฟ้า ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยลดการหยดสี สลัดสี เพื่อให้ภาพมีความเรียบง่ายตามแบบศิลปะไร้มายา และใช้การระบายสีทับหลายๆ ชั้นเพื่อลดร่องรอยของฝีแปรงและทำให้ภาพมีความนุ่มนวลมากขึ้น เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ โดยให้สุนัขอยู่ในท่าทางที่สนุกสนาน เช่น กระโดด ตีลังกา หรือ โผล่ออกมาจากส่วนใดส่วนหนึ่งในภาพ นอกจากนั้นยังใช้วิธีการเน้นที่แววตาของสุนัขตัวต่าง ๆ ให้ดูมีชีวิตและมีความน่ารักมากยิ่งขึ้น

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2



ก่อนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2



การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

ภาพที่ 25 ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2, Happy weekend,  
สื่อะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.

## ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

### ประเด็นที่ 1 ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา

ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา เพราะมีการฟุ้งกระจายของความฝัน และจินตนาการในงานมีความไร้มายาในเชิงเทคนิค

ประเด็นที่ 2 ประเด็นที่ เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนำเครื่องเล่นที่สอดคล้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของผู้วิจัยมาเป็นส่วนประกอบในผลงาน เช่น ของเล่นสังกะสี ไซลานรูปลั๊กวู ตุ๊กตา และตุ๊กตากระดาษ

2) สร้างจินตนาการและความฝันให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น โดยเพิ่มองค์ประกอบอื่นเข้าไปในงานให้มีเนื้อหาที่ดูสนุกสนาน เช่น ไอศกรีมและลูกอมที่ลอยอยู่บนอากาศ หรือตัวละครต่าง ๆ ที่โผล่ออกมาจากกล่องขวัญ

### ประเด็นที่ 3 การจัดองค์ประกอบของภาพ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) จัดองค์ประกอบภายในภาพใหม่ โดยไม่ให้รูปทรงคกขอบภาพทั้งหมด แต่ให้คกขอบบ้างบางรูปทรง เช่น ในบริเวณจุดเด่นของภาพที่เป็นภาพกระดาษถือลูกโป่ง โดยให้ขอบด้านล่างและด้านบนคกขอบเพียงบางส่วนเท่านั้น และไม่ทำให้ภาพดูขาดแต่อย่างใด

2) จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้น โดยใช้วิธีซ้อนรูปทรง และสร้างความแตกต่างของขนาด ซึ่งได้นำมาใช้ในส่วนของกล่องของขวัญ โดยกล่องที่อยู่ในระยะหน้าจะมีขนาดใหญ่ และกล่องที่อยู่ในระยะหลังจะมีขนาดเล็กลง นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักเข้ม อ่อน ในบริเวณฉากหลัง เพื่อให้เกิดมิติภายในภาพมากกว่าการวาดภาพที่แบนเรียบเสมอกันทั่วทั้งภาพ อีกทั้งความแตกต่างของน้ำหนักยังช่วยให้เกิดความน่าสนใจและเกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

### ประเด็นที่ 4 กลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยการระบายสีทับกันหลายๆ ชั้น เพื่อให้ภาพเกิดความรู้สึกที่นุ่มนวล อ่อนโยน

### ประเด็นที่ 5 ข้อเสนอแนะ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ โดยจัดวางท่าทางให้แสดงความเคลื่อนไหว และเน้นแววตาของตัวละครให้เกิดความมีชีวิตมากขึ้น



ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 Happy weekend เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนำเครื่องเล่นที่สอดคล้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของผู้วิจัยมาเป็นส่วนประกอบในผลงาน เช่น ของเล่นสังกะสี ไซลานรูปสัตว์ ตุ๊กตา และตุ๊กตากระดาษ สร้างจินตนาการและความฝันให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น โดยเพิ่มองค์ประกอบอื่นเข้าไปในงานให้มีเนื้อหาที่ดูสนุกสนาน เช่น ไอศกรีมและลูกอมที่ลอยอยู่บนอากาศ หรือตัวละครต่าง ๆ ที่โผล่ออกมาจากกล่องของขวัญ จัดองค์ประกอบภายในภาพใหม่ โดยไม่ให้รูปทรงตกขอบภาพทั้งหมด แต่ให้ตกขอบบ้างบางรูปทรง เช่น ในบริเวณจุดเด่นของภาพที่เป็นภาพกระดาษตุ๊กตาโป่ง โดยให้ขอบด้านล่างและด้านบนตกขอบเพียงบางส่วนเท่านั้น และไม่ทำให้ภาพดูขาดแต่อย่างใด จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้น โดยใช้วิธีซ้อนรูปทรง และสร้างความแตกต่างของขนาด ซึ่งได้นำมาใช้ในส่วนของกล่องของขวัญ โดยกล่องที่อยู่ในระยะหน้าจะมีขนาดใหญ่ และกล่องที่อยู่ในระยะหลังจะมีขนาดเล็กลง นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่สีน้ำหมึกเข้ม อ่อน ในบริเวณฉากหลัง เพื่อให้เกิดมิติภายในภาพมากกว่าการวาดภาพที่แบนเรียบเสมอกันทั่วทั้งภาพ อีกทั้งความแตกต่างของน้ำหมึกยังช่วยให้เกิดความน่าสนใจและเกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยการระบายสีทับกันหลายๆ ชั้น เพื่อให้ภาพเกิดความรู้สึกที่นุ่มนวล อ่อนโยน เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ โดยจัดวางท่าทางให้แสดงความเคลื่อนไหว และเน้นแววตาของตัวละครให้เกิดความมีชีวิตมากขึ้น

### การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3



ก่อนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3



การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

ภาพที่ 26 ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3, Room of dreams,  
 สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.

### ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

ประเด็นที่ 1 ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้รอย

ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้รอย เพราะมีการใช้จินตนาการเข้าไปในงานและมีลักษณะเหมือนเด็กวาดรูป

ประเด็นที่ 2 ประเด็นที่ เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนำเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสวนสนุกมาถ่ายทอดในผลงาน ได้แก่ เครื่องเล่น ตัวตลก แมวน้ำ ลูกบอล และลวดลายต่าง ๆ ที่อยู่ในสวนสนุก
- 2) สร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน โดยไม่ให้รูปทรงต่างๆ ในภาพอยู่ในลักษณะที่ปกติ แต่ให้อยู่ในท่าทางที่ผู้วิจัยคิดฝันขึ้นเอง เช่น หมีลอยกลับหัวอยู่บนอากาศ แมวน้ำกำลังเล่นม้าหมุน หรือหมี่ที่วิ่งอยู่บนสายรุ้ง

ประเด็นที่ 3 การจัดองค์ประกอบของภาพ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) จัดองค์ประกอบให้แสดงความเคลื่อนไหวเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน โดยให้รูปทรงต่าง ๆ ภายในภาพไม่อยู่ในท่าทางที่สงบ นิ่ง แต่อยู่ในท่าทางที่เคลื่อนไหว นอกจากนั้นยังใช้เส้นนำสายตา ซึ่งใช้ในบริเวณรถไฟเหาะตีลังกาที่เป็นจุดเด่นของภาพ โดยให้ระยะหน้ามีขนาดใหญ่และระยะที่ห่างออกไปจะมีขนาดที่ค่อยๆ เล็กลงไปตามหลักทัศนียวิทยา วิธีนี้เป็นวิธีที่ช่วยสร้างความเคลื่อนไหวด้วยทิศทางของเส้น
- 2) จัดวางจุดเด่นให้มีความชัดเจน โดยวางจุดเด่นไว้กึ่งกลางของภาพ
- 3) ขยับจุดเด่นที่เป็นองค์ประกอบหลักของภาพมาทางด้านซ้ายเพื่อให้เกิดความสมดุลมากขึ้น
- 4) เพิ่มสีที่สดใสเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น โดยลดปริมาณของสีขาวในการวาดภาพให้น้อยลงในบางส่วน เช่น สีส้มที่เป็นส่วนของรถไฟเหาะตีลังกา หรือสีแดงของม้าหมุน

ประเด็นที่ 4 กลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยการระบายสีทับกันหลายๆ ชั้น เพื่อให้ภาพเกิดความรู้สึกที่นุ่มนวล อ่อนโยน

ประเด็นที่ 5 ข้อเสนอแนะ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

1) เพิ่มความเคลื่อนไหวในส่วนของฉากหลัง โดยใช้การทับซ้อนในส่วนของโรงละครสัตว์ซึ่งด้านหลังเป็นภาพต้นไม้ในรูปสามเหลี่ยม นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักออกไปหาเข็มในบริเวณท้องฟ้าที่เป็นสีม่วง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าการวาดในลักษณะที่แบนเรียบ

2) กำหนดสถานที่ของภาพให้มีความชัดเจน โดยให้สถานที่ที่เกิดขึ้นภายในผลงานเป็นสวนสนุก ซึ่งผู้วิจัยได้นำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสวนสนุกมาใส่ไว้ในภาพ เพื่อให้มีความชัดเจนมากขึ้น

3) เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ โดยจัดวางท่าทางให้แสดงความเคลื่อนไหว และเน้นแวตตาของตัวละครให้เกิดความมีชีวิตมากขึ้น

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 Room of dreams- เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนำเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสวนสนุกมาถ่ายทอดในผลงาน ได้แก่ เครื่องเล่น ตัวตลก แมวน้ำ ลูกบอล และลวดลายต่าง ๆ ที่อยู่ในสวนสนุก อีกทั้งสร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน โดยไม่ให้รูปทรงต่าง ๆ ในภาพอยู่ในลักษณะที่ปกติ แต่ให้อยู่ในท่าทางที่ผู้วิจัยคิดฝันขึ้นเอง เช่น หมิลอยกลับหัวอยู่บนอากาศ แมวน้ำกำลังเล่นม้าหมุน หรือหมีที่วิ่งอยู่บนสายรุ้ง และใช้การจัดองค์ประกอบให้แสดงความเคลื่อนไหวเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน เพิ่มสีที่สดใสเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น โดยลดปริมาณของสีขาวในการวาดภาพให้น้อยลงในบางส่วน เช่น สีส้มที่เป็นส่วนของรถไฟเหาะตีลังกา หรือสีแดงของม้าหมุน เพิ่มความเคลื่อนไหวในส่วนของฉากหลัง โดยใช้การทับซ้อนในส่วนของโรงละครสัตว์ซึ่งด้านหลังเป็นภาพต้นไม้ในรูปสามเหลี่ยม นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักออกไปหาเข็มในบริเวณท้องฟ้าที่เป็นสีม่วง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าการวาดในลักษณะที่แบนเรียบ กำหนดสถานที่ของภาพให้มีความชัดเจน โดยให้สถานที่ที่เกิดขึ้นภายในผลงานเป็นสวนสนุก ซึ่งผู้วิจัยได้นำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสวนสนุกมาใส่ไว้ในภาพ เพื่อให้มีความชัดเจนมากขึ้น เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ โดยจัดวางท่าทางให้แสดงความเคลื่อนไหว และเน้นแวตตาของตัวละครให้เกิดความมีชีวิตมากขึ้น



การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4



ก่อนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4



การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

ภาพที่ 27 ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4, Birthday night,  
สื่อะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.



#### ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

ประเด็นที่ 1 ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้รอย

ผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้รอย โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่กลวิธีการวาด เป็นภาพที่เขียนมาจากจินตนาการ เหมือนเด็กวาดรูป

ประเด็นที่ 2 เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนำเครื่องเล่นที่สอดคล้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของผู้วิจัยมาเป็นส่วนประกอบในผลงาน เช่น ของเล่นสังกะสี ไขลานรูปสัตว์ ตุ๊กตา และตุ๊กตากระดาษ
- 2) สร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน โดยเพิ่มรูปทรงอื่น ๆ เข้าไปในผลงาน เช่น สายรุ้ง ลูกโป่ง ซึ่งสายรุ้งที่นำมาใช้จะมีลักษณะที่ไม่ได้แสดงความเป็นจริงตามธรรมชาติ แต่ให้มีความเคลื่อนไหวตามจินตนาการของผู้วิจัย

ประเด็นที่ 3 การจัดองค์ประกอบของภาพ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) ขยับจุดเด่นที่เป็นองค์ประกอบหลักของภาพมาทางด้านซ้ายเพื่อให้เกิดความสมดุลมากขึ้น
- 2) นำวัตถุที่เป็นองค์ประกอบรอง เช่น สายรุ้ง ลูกโป่ง ของเล่นสังกะสี มาจัดวางโดยให้วัตถุมุ่งไปสู่จุดศูนย์กลางของภาพ
- 3) เพิ่มสีที่สดใสเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนานมากขึ้นในบริเวณของสายรุ้ง ลูกโป่ง โป๊วผูกผม
- 4) เพิ่มสีคู่ตรงข้ามในผลงานบริเวณสายรุ้ง ของเล่น ไขลานสังกะสี

ประเด็นที่ 4 กลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยการระบายสีทับกันหลายๆ ชั้น เพื่อให้ภาพเกิดความรู้สึกที่นุ่มนวล อ่อนโยน และลดการหยดสีสดสีที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง

ประเด็นที่ 5 ข้อเสนอแนะ ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) ประเด็นการจัดองค์ประกอบของภาพ
  - (1) ให้จุดเด่นของภาพแสดงความสนุกสนานมากขึ้น โดยจัดองค์ประกอบในบริเวณจุดเด่นให้มีลักษณะที่เคลื่อนไหว โดยให้อยู่ในท่าทางที่สนุกสนาน และใช้โครงสร้างของ

เส้นเฉียงในการจัดองค์ประกอบมากกว่าการใช้องค์ประกอบที่เป็นเส้นตรง ซึ่งจะทำให้ภาพสงบ  
นิ่ง ไม่เคลื่อนไหว

## 2) ประเด็นอื่นๆ

(1) กำหนดสถานที่ของภาพ โดยให้ฉากหลังของภาพปรากฏเป็นเรื่องราวของ  
ท้องฟ้า

(2) สร้างความมีชีวิตให้กับตุ๊กตาภายในภาพ โดยเน้นแววตาของตุ๊กตาให้เกิด  
ความมีชีวิตมากขึ้น

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 Birthday night เพิ่มเติมสัญลักษณ์อื่นที่มีความ  
เกี่ยวข้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของผู้วิจัย และได้เพิ่มรูปทรงอื่นที่ทำให้ผลงานมีความสนุกสนาน  
มากขึ้น และได้จัดองค์ประกอบให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น โดยเน้นที่จุดเด่น จุดรองและจุดค้อย  
และให้ภาพมีความสมดุลแบบซ้าย-ขวา เท่ากัน โดยความรู้สึกลึก และให้รูปทรงต่าง ๆ ในภาพมีความ  
เคลื่อนไหว สนุกสนาน โดยใช้โครงสร้างของเส้นโค้งและเส้นเฉียงเป็นหลัก อีกทั้งได้เพิ่มความ  
สดของสีและและการใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น ส่วนกลวิธีการวาดจะไม่ใช้  
วิธีการหยดสี สลักสี แต่จะใช้วิธีการระบายเรียบแทน

## สรุปผลการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการสร้างสรรค์ผลงานวิจัย เรื่อง ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้  
มายา สามารถสรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานได้ดังนี้

### 1. ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา

ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่กลวิธีการวาด  
เป็นภาพที่เขียนมาจากจินตนาการ เหมือนเด็กวาดรูป ซึ่งมีทั้งเรื่องชีวิตประจำวัน ครอบครัว  
เพื่อนบ้าน ของเล่น ความเป็นอยู่ และภูมิทัศน์ ผู้วิจัยจึงยังคงใช้วิธีการระบายแบบเกลี่ยเรียบ เพื่อให้  
ภาพมีความเรียบง่าย ตรงไปตรงมาตามแบบศิลปะไร้มายา

### 2. เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน

ผู้วิจัยได้เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มากขึ้น เช่น ผลงานชิ้นที่ 1 ที่เป็น  
เรื่องราวของสุนัขสัตว์เลี้ยงที่ใจ ที่ได้นำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสุนัขมาเป็นส่วนประกอบ  
ไม่ว่าจะเป็น ที่ใส่อาหารสุนัข กระชุก บ่อน้ำ รั้วบ้าน หรือการนำเครื่องเล่นที่สอดคล้องกับยุคสมัย  
ในวัยเด็กของผู้วิจัยมาเป็นส่วนประกอบในผลงานชิ้นที่ 2, 3 และ 4 เช่น ของเล่นสังกะสีไหลลาน  
รูปสัตว์ ตุ๊กตา และตุ๊กตากระดาษ เครื่องเล่น ตัวตลก แมวน้ำ ลูกบอล และลวดลายต่างๆ ที่อยู่ใน  
สวนสนุก อีกทั้งสร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน โดยไม่ให้รูปทรงต่างๆ ใน

ภาพอยู่ในลักษณะที่ปกติ แต่ให้อยู่ในท่าทางที่ผู้วิจัยคิดค้นขึ้นเอง เช่น หมิลอยกลับหัวอยู่บนอากาศ แมวน้ำกำลังเล่นม้าหมุน หรือหมีที่วิ่งอยู่บนสายรุ้ง เพิ่มรูปทรงอื่นๆ เข้าไปในผลงาน เช่น สายรุ้ง ลูกโป่ง ซึ่งสายรุ้งที่นำมาใช้จะมีลักษณะที่ไม่ได้แสดงความเป็นจริงตามธรรมชาติ แต่ให้มีความเคลื่อนไหวตามจินตนาการของผู้วิจัย เพิ่มองค์ประกอบอื่นเข้าไปในงานให้มีเนื้อหาที่สนุกสนาน เช่น ไอศกรีมและลูกอมที่ลอยอยู่บนอากาศ หรือตัวละครต่างๆ ที่โผล่ออกมาจากกล่องขวัญ ให้เกิดบรรยากาศของความสนุกสนานมากขึ้น เน้นแนวตาของตัวละครให้เกิดความมีชีวิตมากขึ้น เหมือนเป็นการสื่อสารโต้ตอบกันไปมาระหว่างตัวละครภายในภาพกับผู้ชม เพื่อเป็นตัวแทนของความทรงจำและจินตนาการที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

### 3. การสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การจัดองค์ประกอบของภาพ ผู้วิจัยได้จัดองค์ประกอบให้มีเอกภาพมากขึ้นเพื่อไม่ให้รูปทรงภายในภาพกระจาย โดยใช้การจัดกลุ่มของรูปทรง สร้างระยะโดยใช้เส้นนำสายตา และการสร้างความแตกต่างของขนาดของรูปทรง จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้น โดยใช้วิธีซ้อนรูปทรง คือ รูปทรงที่อยู่ในระยะหน้าจะมีขนาดใหญ่และด้านหลังจะมีขนาดเล็กลงไป อีกทั้งยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ เป็นส่วนช่วยสร้างระยะของภาพอีกส่วนหนึ่ง โดยใช้ในบริเวณพื้นหญ้า และท้องฟ้า จัดองค์ประกอบภายในภาพใหม่ โดยไม่ให้รูปทรงคกขอบภาพทั้งหมด แต่ให้ตกขอบบ้างบางรูปทรง นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักเข้ม อ่อน ในบริเวณฉากหลัง เพื่อให้เกิดมิติภายในภาพมากกว่าการวาดภาพที่แบนเรียบเสมอกันทั่วทั้งภาพ อีกทั้งความแตกต่างของน้ำหนักยังช่วยให้เกิดความน่าสนใจและเกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังจัดองค์ประกอบให้แสดงความเคลื่อนไหวเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน โดยให้รูปทรงต่างๆ ภายในภาพอยู่ในท่าทางที่เคลื่อนไหว และสร้างความเคลื่อนไหวด้วยทิศทางของเส้น จัดวางจุดเด่นให้มีความชัดเจน โดยวางจุดเด่นไว้กึ่งกลางของภาพ ขยับจุดเด่นที่เป็นองค์ประกอบหลักของภาพมาทางด้านซ้ายเพื่อให้เกิดความสมดุลมากขึ้น นำวัตถุที่เป็นองค์ประกอบรองมาจัดวางโดยให้วัตถุมุ่งไปสู่จุดศูนย์กลางของภาพ เพิ่มสีที่สดใสและสีคู่ตรงข้ามเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น โดยลดปริมาณของสีขาวในการวาดภาพให้น้อยลงในบางส่วน เช่น สีส้มที่เป็นส่วนของรถไปเหาะตีลังกา หรือสีแดงของม้าหมุน

3.2 กลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ผู้วิจัยใช้วิธีการระบายแบบเกลี่ยเรียบ โดยการระบายสีทับกันหลายๆ ชั้น เพื่อลดร่องรอยของฝีแปรงและทำให้ภาพมีความกลมกลืน นุ่มนวล อ่อนโยนมากขึ้น และลดการหยดสีสดสีที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง เพื่อให้ภาพมีความเรียบง่ายตามแบบศิลปะไร้มายา

## การสังเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2

จากการสังเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ในงานวิจัย เรื่อง ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา สามารถสรุปได้ดังนี้

### 1. ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา

ผลงานในภาพรวมสามารถแสดงลักษณะความเป็นศิลปะไร้มายาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อันเนื่องมาจากผู้วิจัยสามารถใช้กลวิธีการระบายสีแบบเกลี่ยเรียบ ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวเหมือนศิลปินในลัทธิไร้มายามาถ่ายทอดความทรงจำและจินตนาการอย่างซื่อๆ ง่ายๆ ตรงไปตรงมา สอดคล้องกับความหมายของจิตรกรรมไร้มายาที่เกี่ยวข้องกับการจัดวาง เป็นการบันทึก เขียนจากความประทับใจ ซึ่งความสนุกสนาน และความสุขที่ปรากฏขึ้นก็เป็นผลมาจากความทรงจำที่ถูกถ่ายทอดอย่างฟุ้งฝัน ไร้ขอบเขต เหมือนเด็กวาดรูปนั่นเอง

### 2. เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน

เนื้อหามีความสอดคล้องส่งเสริมกับรูปแบบ ผู้วิจัยได้มีการหาข้อมูลในเชิงเรื่องราว เช่น ตู๊กตา ม้าหมุน กระจงม ลูกโป่งและมิติที่เกิดขึ้นในรูปทรงเอง โดยได้เพิ่มสัญลักษณ์ร่วมสมัยที่เป็นตัวแทนจากความทรงจำที่อยู่ในลักษณะล่องลอยแบบเหนือความเป็นจริง ผสมผสานระหว่างความฝัน จินตนาการและจิตใต้สำนึกที่ก่อให้เกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นในภาพได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น วัตถุสิ่งของภายในภาพมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน มีความสนุกด้วยสี สนุกด้วยรูปทรง แม้ว่าวัตถุเหล่านี้จะเป็นของเล่น แต่ดูราวกับว่ามีชีวิต เนื่องจากมีแววตาที่ดูสมจริง สามารถสื่อสารและเป็นมิตรกับผู้ชมได้ แต่การเล่าเรื่องในเชิงความหมายยังไม่ดีเท่าที่ควร และยังขาดรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่จะมาเพิ่มเติมในส่วนบริเวณว่างของภาพที่จะช่วยให้รูปทรงกลุ่มข้างหน้ากับรูปทรงกลุ่มข้างหลังมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งอาจสร้างความแตกต่างด้วยลักษณะพื้นผิวเพื่อเพิ่มความน่าสนใจยิ่งขึ้น แต่โดยภาพรวมผลงานทุกชิ้นแสดงเนื้อหาได้อย่างชัดเจน ล้วนแล้วแต่เป็นการเชิญชวนด้วยความทรงจำที่ทุกคนมี จึงทำให้รับรู้เข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งผู้วิจัยยังมีความเข้าใจในการเลือกช่วงเวลาสร้างบรรยากาศที่แตกต่างกันออกไป เช่น ผลงานชิ้นที่ 1 เป็นเวลากลางวัน หรือผลงานชิ้นที่ 3 เป็นช่วงของสวนสนุกในเวลาพลบค่ำ จึงทำให้งานชุดนี้มีความหลากหลายของความสนุกสนานมากกว่าภาพผลงานก่อนการสร้างสรรค์

### 3. การสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การจัดองค์ประกอบของภาพ มีการจัดองค์ประกอบดีขึ้น อันเนื่องมาจากการใช้เทคนิคกระบวนการแก้ปัญหาแบบศิลปะไร้มายาที่สูงขึ้น มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันขององค์ประกอบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น รูปทรง สี พื้นหลัง ลักษณะพื้นผิว บริเวณว่าง บรรยากาศโดยรวม ทำให้งานออกมาค่อนข้างสมบูรณ์ องค์ประกอบของภาพกระจายน้อยลง จะเห็นได้ว่า

ผู้วิจัยมีความเข้าใจในเรื่องคำนำหน้าท่อนไอ้ มีการเน้น มีจังหวะ แม้ว่าจะใช้วิธีการระบายสีแบบเรียบ แต่ระยะที่เกิดขึ้นนั้นมีมากกว่าระยะหน้า คือ มีการแก้ปัญหาโดยใช้เรื่องขนาดของรูปทรงที่แตกต่างกัน การใช้เส้นนำสายตาเข้ามาเกี่ยวข้อง และการเน้นนำหน้าด้วยสีเข้มสด ในบริเวณจุดเด่นของภาพ ทำให้รู้สึกว่าคุณภาพในภาพนี้มีระยะ เกิดมิติลึกขึ้นมา อีกทั้งยังได้แก้ปัญหาในส่วนจากรูปทรงที่แยกตัดตก ตกขอบภาพ ตลอดจนการแก้ปัญหาในส่วนจากรูปและพื้นและการจัดกระทำพื้นให้มันมีความลึกกลับซับซ้อน และเลือกใช้สีผสมขาวให้เป็นสีพาสเทล คู่อ่อนหวาน ชวนมองส่งผลไปถึงเนื้อหาทำให้ผู้ชมรู้สึกได้

3.2 กลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ผู้วิจัยเลือกใช้สีอะคริลิกได้เหมาะสมกับรูปแบบของผลงาน เนื่องจากสีอะคริลิกนั้นมีคุณสมบัติแห้งเร็ว มีสีสดใส กลิ่นให้เรียบง่าย และสามารถแต่งภาพให้มีความเรียบคมได้มากกว่าสีน้ำมันซึ่งมีความหนืดสูง ทำให้สร้างรายละเอียดของภาพได้มากกว่า อีกทั้งสามารถแก้ไขภาพได้ในเวลาอันสั้น ไม่ต้องกังวลกับปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ สำหรับกลวิธีการระบายสีแบบเกลี่ยเรียบสามารถทำได้ดีขึ้น มีการเลือกใช้สีผสมขาวในบางส่วนของภาพ ประกอบกับการเน้นด้วยสีสันที่สดใส ทำให้ภาพไม่จืดจาง เหมาะสมลงตัวกว่าภาพผลงานก่อนการพัฒนา จะเห็นได้ว่าผลงานทุกชิ้นมีแนวโน้มพัฒนาขึ้น ผู้วิจัยเลือกสร้างงานด้วยสีที่ไม่ใช่แค่โทนสีหวาน พาสเทล แต่เลือกใช้สีโทนเข้ม ทำให้รู้สึกว่ารูปมีการตัดกันด้วยสี มีชั้นเชิงในการแก้ปัญหาเรื่องสี แสดงถึงความเข้าใจในการไล่สีนำหน้ามากขึ้น มีการแก้ปัญหาด้วยการสร้างลวดลายจุด ลายทางของกล่อง ไล่นำหน้าของสีที่ดูน่ารักดี โดยรวมอยู่ในระดับที่พอใจแต่ลักษณะการระบายลักษณะพื้นผิวเรียบแบบนี้ อาจทำให้รสชาติความสนุกหายไป ควรเพิ่มพื้นผิวที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราว เช่น พื้นดิน กรวดทราย ก้อนหินที่มีความขรุขระ เป็นต้น และอาจเลือกใช้ลักษณะการหยด สลัดสีเพื่อสร้างความรู้สึกในตำแหน่งที่เหมาะสม



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้รอย” สามารถสรุปผลการวิจัยตามหัวข้อต่าง ๆ ได้ดังนี้

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้รอย
2. เพื่อศึกษาเรื่องความทรงจำและจินตนาการกับศิลปะไร้รอย
3. เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยสื่อะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้รอย

#### วิธีดำเนินการวิจัย

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

#### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้รอย” ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือเป็นผลงานจิตรกรรม 4 ชิ้น เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาแสดงความ

คิดเห็นด้วยวิธีการแบบเคลฟายประยุกต์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ จำนวน 4 ชิ้น ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ การสร้างสรรค์ผลงานสามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

1) ลักษณะความเป็นผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าผลงานมีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่กลวิธีการวาด เป็นภาพที่เขียนมาจากจินตนาการเหมือนเด็กวาดรูป ซึ่งมีทั้งเรื่องชีวิตประจำวัน ครอบครัว เพื่อนบ้าน ของเล่น ความเป็นอยู่ และภูมิทัศน์ ผู้วิจัยจึงยังคงใช้วิธีการระบายแบบเกลี่ยเรียบ เพื่อให้ภาพมีความเรียบง่าย ตรงไปตรงมาตามแบบศิลปะไร้มายา 2) เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการสอดคล้องกับผลงาน ผู้วิจัยได้เพิ่มสัญลักษณ์อื่นในเนื้อหาความทรงจำให้มากขึ้น เช่น เครื่องเล่นที่สอดคล้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของ ผู้วิจัยมาเป็นส่วนประกอบในผลงาน และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยง อีกทั้งสร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน โดยไม่ให้รูปทรงต่างๆ ในภาพอยู่ในลักษณะที่ปกติ แต่ให้อยู่ในท่าทางที่ผู้วิจัยคิดฝันขึ้นเอง เพิ่มองค์ประกอบรองอื่นๆ เข้าไปในงานให้มีเนื้อหาที่สนุกสนานมากขึ้น และได้เน้นแนวตาของตัวละครให้เกิดความมีชีวิตมากขึ้น เหมือนเป็นการสื่อสารได้ต่อกันไปมาระหว่างตัวละครภายในภาพกับผู้ชม เพื่อเป็นตัวแทนของความทรงจำและจินตนาการที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น 3) การสร้างสรรค์ผลงาน แบ่งได้เป็นสองส่วน ส่วนแรกคือการจัดองค์ประกอบของภาพ ผู้วิจัยได้จัดองค์ประกอบให้มีเอกภาพมากขึ้นเพื่อไม่ให้รูปทรงภายในภาพกระจาย โดยใช้การจัดกลุ่มของรูปทรง สร้างระยะโดยใช้เส้นนำสายตาและการสร้างความแตกต่างของขนาดของรูปทรง โดยใช้วิธีซ้อนรูปทรง อีกทั้งยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักเข้ม อ่อนในบริเวณฉากหลัง เพื่อให้เกิดมิติภายในภาพมากกว่าการวาดภาพที่แบนเรียบเสมอกันทั่วทั้งภาพ นอกจากนี้ยังจัดองค์ประกอบให้แสดงความเคลื่อนไหวเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน โดยให้รูปทรงต่างๆ ภายในภาพอยู่ในท่าทางที่เคลื่อนไหว และสร้างความเคลื่อนไหวด้วยทิศทางของเส้น จัดวางจุดเด่นให้มีความชัดเจนไว้กึ่งกลางของภาพ ขยับจุดเด่นที่เป็นองค์ประกอบหลักของภาพมาทางด้านซ้ายเพื่อให้เกิดความสมดุลมากขึ้น นำวัตถุที่เป็นองค์ประกอบรองมาจัดวางโดยให้วัตถุมุ่งไปสู่จุดศูนย์กลางของภาพ ไม่ให้รูปทรงตกขอบภาพทั้งหมด แต่ให้ตกขอบบ้างบางรูปทรง ตลอดจนลดปริมาณของสีขาวในการวาดภาพให้น้อยลงในส่วน เพิ่มสีที่สดใสและสีคู่ตรงข้ามเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น ส่วนที่สอง คือ กลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิก ผู้วิจัยใช้วิธีการระบายแบบเกลี่ยเรียบ โดยการระบายสีทับกันหลาย ๆ ชั้น เพื่อลดร่องรอยของฝีแปรงและทำให้ภาพมีความกลมกลืน นุ่มนวล อ่อนโยนมากขึ้น และลดการหยดสีสดสีที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง เพื่อให้ภาพมีความเรียบง่ายตามแบบศิลปะไร้มายา

## อภิปรายผลการวิจัย

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ภาพผลงานชื่อ ภาพลูกหมาจอมซน เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวข้องกับสุนัขซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของผู้วิจัย แสดงถึงสังคมของสุนัขโดยนำสัญลักษณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสุนัขมาเป็นส่วนประกอบ เช่น ที่ใส่อาหารสุนัข กระชุก บ่อน้ำ รั้วบ้าน สร้างจินตนาการและความฝันให้สุนัขแต่ละตัวจะอยู่ในท่าทางที่สนุกสนาน หลอกล้อและเล่นกัน โดยเพิ่มกิจกรรมความน่ารักของสุนัข ซึ่งเน้นแววตาของสุนัขให้ดูมีชีวิตและเป็นมิตรกับผู้ชม จัดองค์ประกอบให้มีเอกภาพมากขึ้นเพื่อไม่ให้รูปทรงภายในภาพกระจาย โดยใช้การจัดกลุ่มของรูปทรง เช่น จัดกลุ่มของสุนัขที่อยู่ในด้านซ้ายของภาพเป็นหนึ่งกลุ่ม และกลุ่มที่เป็นบ้านของสุนัขที่อยู่บริเวณขวามือด้านบนของภาพเป็นหนึ่งกลุ่ม และใช้เส้นของถนนเป็นตัวเชื่อมระหว่างกลุ่มทั้งสองให้เกิดเอกภาพขึ้นภายในงาน จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้นตามหลักทัศนียวิทยา โดยใช้ส่วนของเส้นถนนและรั้วบ้านเพื่อนำสายตาอีกทั้งใช้ขนาดของรูปทรงและวิธีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ มาช่วยสร้างระยะของภาพอีกส่วนหนึ่ง ส่วนกลวิธีระบายสีใช้วิธีการระบายสีทับหลายๆ ชั้น เพื่อลดร่องรอยของฝีแปรงและทำให้ภาพมีความนุ่มนวลมากขึ้น โดยลดการหยดสี สดสี เพื่อให้ภาพมีความเรียบง่ายตามแบบศิลปะไร้มายา

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ภาพผลงานชื่อ กล้องความทรงจำ เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นเรื่องราวความทรงจำแห่งความสุข ผู้วิจัยได้นำเครื่องเล่นที่สอดคล้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของผู้วิจัยมาเป็นส่วนประกอบในผลงาน เช่น ของเล่นสังกะสีไหลลานรูปสัตว์ ตุ๊กตา และตุ๊กตากระดาษ สร้างจินตนาการและความฝันให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ โดยจัดวางท่าทางให้แสดงความเคลื่อนไหว และเน้นแววตาของตัวละคร จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้น โดยใช้วิธีซ้อนรูปทรง และสร้างความแตกต่างของขนาด ซึ่งได้นำมาใช้ในส่วนของกล้องของขวัญ โดยกล้องที่อยู่ในระยะหน้าจะมีขนาดใหญ่ และกล้องที่อยู่ในระยะหลังจะมีขนาดที่เล็กลง จัดวางตำแหน่งรูปทรงไม่ให้ตกขอบภาพทั้งหมด แต่ให้ตกขอบบ้างบางรูปทรง นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักเข้ม อ่อน ในบริเวณฉากหลัง เพื่อให้เกิดมิติภายในภาพมากกว่า การวาดภาพที่แบนเรียบเสมอกันทั่วทั้งภาพ ส่วนกลวิธีระบายสีได้ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยการระบายสีทับกันหลายๆ ชั้น เพื่อให้ภาพเกิดความรู้สึกที่นุ่มนวล อ่อนโยน

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ภาพผลงานชื่อ วันหยุดในสวนสนุก เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ได้กำหนดสถานที่ของภาพชัดเจน คือ เรื่องราวความสุขในวันหยุดที่เกิดขึ้นในสวนสนุก ซึ่งผู้วิจัยได้นำสัญลักษณ์ต่างๆ ได้แก่ เครื่องเล่น ตัวตลก แมวน้ำ ลูกบอล และลวดลายต่างๆ ที่อยู่ในสวนสนุก อีกทั้งสร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน โดยจัดวางรูปทรงต่างๆ ให้อยู่ในท่าทางที่ผู้วิจัยคิดฝันขึ้นเอง เช่น หมิลอยกลับหัวอยู่บนอากาศ แมวน้ำกำลังเล่นม้าหมุน หรือหมิวที่วิ่งอยู่บนสายรุ้ง และมีการใช้เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหวเพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน และเน้น

แววตาของตัวละครให้เกิดความมีชีวิตมากขึ้น เพิ่มสีที่สดใส โดยลดปริมาณของสีขาวในการวาดภาพให้น้อยลงในส่วนบางส่วน เช่น สีส้มที่เป็นส่วนของรถไปเหาะตึ๊งกา หรือสีแดงของม้าหมุน เพิ่มความเคลื่อนไหวในส่วนของฉากหลัง โดยใช้การทับซ้อนในส่วนของโรงละครสัตว์ซึ่งด้านหลังเป็นภาพต้นไม้ในรูปสามเหลี่ยม นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักอ่อนไปหาเข้มในบริเวณท้องฟ้าที่เป็นสีม่วง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าการวาดในลักษณะที่แบนเรียบ

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ภาพผลงานชื่อ เด็กวันเกิด เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวความทรงจำและความประทับใจในวันเกิด ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดสถานที่ของภาพ โดยให้ฉากหลังของภาพปรากฏเป็นก้อนเมฆขาวลอยอยู่เต็มท้องฟ้า นำสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของผู้วิจัยมาจัดองค์ประกอบให้เกิดความน่าสนใจ โดยเน้นที่จุดเด่น จูรอรอง และให้ภาพมีความสมดุลแบบซ้าย-ขวา เท่ากัน โดยความรู้สึก และให้รูปทรงต่างๆ ในภาพมีความเคลื่อนไหว สนุกสนาน โดยใช้โครงสร้างของเส้นโค้งและเส้นเฉียงเป็นหลัก อีกทั้งได้เพิ่มความสดของสีและและการใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น เน้นแววตาในส่วนของตัวละครที่เป็นจุดเด่นของภาพเพื่อให้มีชีวิตชีวา ส่วนกลวิธีการระบายสีใช้การระบายแบบเกลี่ยเรียบทับกันหลายๆ ชั้นแทนวิธีการหยดสี สลัดสี ส่งผลให้ภาพเกิดความนุ่มนวล อ่อนโยน ละมุนละไม

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทั้ง 4 ภาพ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการสร้างสรรคตามแนวหลักทฤษฎีศิลปะ ไร้มายาที่มีอิสระ ตรงไปตรงมา คล้ายเด็กวาดรูป สอดคล้องกับที่ อิทชิ คงคากุล (2547, น. 137) เป็นศิลปะที่สร้างขึ้น โดยใช้ความรู้สึก (sense) และฝีมือ (skill) ในการแสดงออกเป็นสำคัญ เรียกกันว่าเป็นงานศิลปะขั้นพื้นฐาน จะเห็นได้ว่าจากผลงานศิลปะของเด็กที่ถ่ายทอดออกมาจากความรู้สึกนึกคิดที่ไร้เดียงสา อีกทั้งความรู้และประสบการณ์อันจำกัด มีลักษณะของความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เด็กบางคนมีจินตนาการสูง และเขาจะใช้จินตนาการในการแสดงออก สอดคล้องกับ พีระพงษ์ กุลพิศาล (2536, น. 138) เด็กจะขีดเขียนเป็นรูปสัญลักษณ์ต่างๆ ตั้งแต่อายุประมาณ 2 ขวบขึ้นไป การขีดเขียนเป็นผลจากความพึงพอใจที่ตนเองได้เคลื่อนไหว โดยใช้แขน มือ ลำตัว และจะมองผลงานของตัวเองด้วยความพึงพอใจ ระหว่างที่ขีดเขียนอยู่นั้น เด็กจะรู้สึกเสมอว่า ภาพที่ตนเองกำลังเขียนอยู่เป็นภาพที่เกิดขึ้นตามที่เขาคิด และขีดเขียนต่อไปเรื่อยๆ จนพอใจ ซึ่งสมองของคนเรามีทั้งการจำผ่านการท่องซ้ำๆ และมีการจำแบบมีเรื่องราว เหตุการณ์ ซึ่งการที่เราสามารถสร้างเหตุการณ์ต่างๆ จากความจำ โดยไม่มีเหตุการณ์นั้นปรากฏตรงหน้า เป็นการรื้อฟื้นความทรงจำด้วยวิธีการระลึกถึง สอดคล้องกับ ปราณีย์ วงษ์เทศ (2528, ไม่ปรากฏเลขหน้า) ของเล่นจึงเปรียบเสมือนพาหนะนำจินตนาการของเด็กให้โลดแล่นอย่างอิสระ ทำลายกรอบและเส้นแบ่งระหว่างโลกแห่งความฝันและโลกแห่งความเป็นจริง ผู้วิจัยจึงเลือกนำของเล่นและวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นมาเป็นตัวแทนจากความทรงจำ ความประทับใจในวัยเด็ก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาแห่งความสุขที่ไม่เคยลืมเลือน ส่วนกลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิกผู้วิจัยใช้วิธีเกลี่ยเรียบ

ระบายซ้อนทับกันหลายชั้น ผู้วิจัยเลือกใช้สีอะคริลิก เพราะ มีคุณสมบัติแห้งเร็ว มีสีสดใส ในขณะที่สียังไม่แห้งสนิทสามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้โดยชุคหรือเช็ดสีออก แต่เมื่อแห้งแล้วจะกันน้ำได้ สอดคล้องกับ อนันต์ ประภาโส (2550, น. 12) สีอะคริลิกเป็นที่รู้จักกันในชื่อ “น้ำผสมกับน้ำมัน” และสิ่งนี้เองที่แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างภาพเขียนสีอะคริลิกและภาพเขียนสีน้ำ หรือสีโปสเตอร์ ด้วยเหตุนี้สีอะคริลิกจึงมีคุณสมบัติคล้ายกับทั้งสีน้ำมันและสีน้ำ เหมือนสีน้ำมันตรงที่สามารถสร้างชั้นเป็นพื้นผิวที่หนา ซึ่งเมื่อแห้งแล้วไม่สามารถผสมกับอะไรได้และกันน้ำ ขณะที่เหมือนกับสีน้ำตรงที่สามารถละลายสู่การบรรเลงแบบภาพที่โปร่งแสงได้

### ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง “ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา” มีข้อเสนอแนะดังนี้

#### ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

1. ผู้กตาดเด็กผู้หญิงกับของเล่นแค่ชิ้นเดียวก็สามารถสร้างความรู้สึกได้ในตัวอยู่แล้ว ไม่จำเป็นต้องใช้ตัวละครหรือสัญลักษณ์ตามจินตนาการ เพื่อสื่อถึงความทรงจำและจินตนาการมากจนเกินไป อาจนำตัวตุ๊กตาเด็กผู้หญิงมาเป็นตัวแทนของเรา ที่จะเฝ้ามองความทรงจำและเวลาแห่งความสุขที่กำลังผ่านไป ซึ่งอารมณ์ที่อยู่บนหน้าของตุ๊กตาควรแสดงความรู้สึกมากกว่าการนั่งเฉยไม่ใช้แค่การเขียนหุ่นนิ่ง ต้องมีการสื่อสารกับคนดู และเล่าเรื่องในเชิงความหมายได้
2. ภาพชุดผลงานพัฒนานี้เห็นรูปร่างและรูปทรงที่ขยายใหญ่ขึ้น ทำให้เกิดช่องว่างมากขึ้น ถ้าจัดองค์ประกอบไม่ดี จะทำให้งานดูหลวม และไม่เกิดเอกภาพ
3. กลวิธีการระบายสี ให้ใช้การระบายเรียบ 2 มิติ ไล่น้ำหนักตามความเข้าใจ ไม่ควรพยายามระบายให้เหมือนจริงจนเกินไป และเพิ่มความน่าสนใจด้วยการสร้างความแตกต่างด้วยลักษณะพื้นผิว
4. ระยะเวลาจากการพบผู้เชี่ยวชาญในครั้งแรกเพื่อประเมินเครื่องมือ และทำการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน และนำผลงานกลับไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านประเมินในครั้งที่ 2 ไม่ควรใช้ระยะเวลาที่ห่างกันมากเกินไป เพราะทำให้การรับรู้ผลงานของผู้เชี่ยวชาญขาดการเชื่อมต่อ
5. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ก่อนเริ่มต้นสัมภาษณ์ควรอธิบายถึงประเด็นคำถามให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้ผู้เชี่ยวชาญอธิบายเกินขอบเขตของคำถามที่กำหนดไว้
6. ในการนำงานวิจัยไปใช้ ต้องหาข้อสรุปงานวิจัยให้ได้ว่าจะนำไปใช้ได้อย่างไรถึงจะเหมาะสม



### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรทดลองเลือกบรรยากาศที่กำหนดได้จากเรื่องของช่วงเวลาที่แตกต่างกัน เพื่อให้มีรูปแบบที่หลากหลายและแนวคิดใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ต่อไป
2. ควรสร้างสรรค์ผลงานให้มีจำนวนที่เหมาะสม สามารถนำมาใช้ในการแสดงนิทรรศการเดี่ยวได้อย่างมีคุณภาพ
3. ควรสรุปให้ได้ว่าถ้าจะทำวิจัยเรื่องเดียวกันนี้ต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง สิ่งใดควรทำและไม่ควรทำเพื่อให้งานวิจัยครั้งต่อไปไม่ว่าใครจะทำก็ตามจะได้ดี อุดหนุนความพร้อมที่มี

## บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กันจณา คำโสภี. (2537). จินตภาพจากความทรงจำในวัยเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2551). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 3 : ศิลปะในคริสต์ศตวรรษที่ 18 และ 19. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิติมา อมรทัต, ผู้แปล. (2535). The story of Painting, H.W. and Dora Jane Janson. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- กุลยา พิสิษฐ์สังฆการ และสมบุญ จารุเกษมทวี(ผู้แปล). (2550). เจาะจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). การคิดเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ชัคเซส มีเดีย.
- โกสุม สายใจ. (2544). จิตรกรรมพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : สารพันธ์ศึกษา.
- จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ. (2543). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2547). 109 มองพิศ มองผ่านงานศิลป์. กรุงเทพฯ : พาส เวอร์ด.
- ชลดา ตันติวิจิตรเวช. (2549). ความทรงจำของหมี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชะวัชชัย ภาคินธู. (2544). พัฒนศิลป์วิทัศน์. กรุงเทพฯ : องค์การค้ำของคุรุสภา.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชกุล. (2533). พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ. กรุงเทพฯ : แปลน พับลิชชิง.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). กระบวนการสร้างค่ายศิลปะ. กรุงเทพฯ : แม่ท้อปอัยท์.
- ชูเกียรติ มุ่งมิตร. (2553). จินตนาการ. ค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2553. จาก : <http://www.rta.mi.th/chukiat/story/dreaming.html>.
- คนู จีระเดชากุล. (2541). นันทนาการสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ทิพวรรณ ทังมั่งมี. (2541). จินตภาพแห่งดินแดนความสุขสงบ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธีระ สุมิตร และ พรอนงค์ นิยมคำ, มปป. รอให้ถึงอนุบาลก็สายเสียแล้ว. กรุงเทพฯ : หมอชาวบ้าน.

- โอบหยก. (2552). ศิลปะสำหรับเด็ก. ค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2553. จาก : <http://artsforkids.blogspot.com>
- ประเสริฐ สีรัตน์นา. (2528). จิตรกรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ปริญญา ดันดิสุข. (2527). รูปทรงและสีแห่งจินตนาการ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิชญ์ แดงพันธ์. (2548). ของเล่น : ความงามแห่งวัยเยาว์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2536). สมอกลูกพัฒนาได้ด้วยศิลปะ. กรุงเทพฯ : แปลน พับลิชชิง.
- พรพรหม ชาววัง. (2539). จินตนาการจากประสบการณ์วัยเด็กในสังคมชนบท. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2545). พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). กิจกรรมสำหรับเด็กประถมวัย. กรุงเทพฯ : แม็ค.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คพับลิเคชั่น.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2540). พจนานุกรมศัพท์ปรัชญาอังกฤษ-ไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ละเอียด ชูประยูร. (2538). เทคนิคของพฤติกรรมบำบัด. กรุงเทพฯ : สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ, โรงพยาบาล.
- วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ. (2547). สุนทรียศาสตร์. เชียงใหม่ : สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพายัพ.
- วีรวรรณ มณี. (2528). จิตรกรรมยุโรปในศตวรรษที่ 19. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สมชาย พรหมสุวรรณ. (2546). หลักการทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สงวน รอดบุญ. (2533). ลัทธิและสกุลช่างศิลปะตะวันตก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุชา จันทน์อม. (2543). จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุชาติ เกาทอง. (2536). การเขียนภาพสีน้ำ. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา.

- สุวลัย มหากันธา. (2532). การเล่นและเกมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- สุวิมล อุดมพิริยะศักดิ์. (2547). การดูแลและการเรียนรู้ และการเล่นของเด็กเล็ก. กรุงเทพฯ : คิววันพับลิชชิง จำกัด.
- สวนศรี ศรีแพงพงษ์. (2534). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- हररररर नीलवीररर. (2534). ปฐมวैयाศึกษา : หลักสูตรและแนวปฏิบัติ. ปัดตานี : แผนกวิชา ประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อัสนีัย์ ชูอรุณ. (2544). จิตรกรรมร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- aaronartprints.org. (2010) **The Sleeping Gypsy also known as La Bohémienne Endormie.** Retrieved 21 December 2010. From <http://www.aaronartprints.org/rousseau-thesleepinggypsy.php>.
- Ben Nicholson. (1943) **Alfred Wallis.** Retrieved 24 December 2010. From <http://www.andyblair.co.uk/alfredwallis/>
- Dieter Wanczura. (2010) **The Grandfather of Naive Painting and Surrealism.** Retrieved 24 December 2010. From [http://www.artelino.com/articles/henri\\_rousseau.asp](http://www.artelino.com/articles/henri_rousseau.asp).
- Olga Mataev and Yuri Mataev. (2010) **Henri Rousseau.** Retrieved 25 December 2010. From <http://www.abcgallery.com/R/rousseau/rousseaubio.html>.
- Steele Communications. (2010) **Niko Pirosmani.** Retrieved 25 December 2010. From <http://www.pirosmani.org/pirosmani/>



ภาคผนวก

ผนวก ก.

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ / รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

### 1. นางบุศราคำ เรืองโกสุม

ตำแหน่งทางวิชาการ	รองศาสตราจารย์ ระดับ 9
วุฒิการศึกษา	ศศ.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
สถานที่ทำงาน	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

### 2. นายวิทยา เรืองโกสุม

ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ระดับ 8
วุฒิการศึกษา	ค.ม. (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สถานที่ทำงาน	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

### 3. นายวัชร เฉลยทรัพย์

ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ระดับ 8
วุฒิการศึกษา	ค.ม. (หลักสูตรการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
สถานที่ทำงาน	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

## รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

### 1. นายสรณรงค์ สิงหนานี

ตำแหน่งทางวิชาการ  
วุฒิการศึกษา  
สถานที่ทำงาน

รองศาสตราจารย์ ระดับ 9  
ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
คณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### 2. นายเกริก ยूनพันธ์

ตำแหน่งทางวิชาการ  
วุฒิการศึกษา  
สถานที่ทำงาน

รองศาสตราจารย์ ระดับ 9  
กศ.ม. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

### 3. นางกันจณา คำโสภี

ตำแหน่งทางวิชาการ  
วุฒิการศึกษา  
สถานที่ทำงาน

รองศาสตราจารย์ ระดับ 9  
ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
คณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผนวก ข.  
หนังสือราชการ





ที่ ศธ.0564.14/

2207

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา  
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี  
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

4 พฤษภาคม 2554

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน รองศาสตราจารย์สุรวิภา เรือง โกสุม

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวณฤดี ลั่นซ้าย นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา  
ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "ความทรงจำ และจินตนาการในงาน  
จิตรกรรมไร้มาษา" โดยมีคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- |                |            |               |
|----------------|------------|---------------|
| 1. รศ.พีระพงษ์ | กุลพิศาล   | ประธานกรรมการ |
| 2. รศ.ดร.โกสุม | สายใจ      | กรรมการ       |
| 3. รศ.สมชาย    | พรหมสุวรรณ | กรรมการ       |

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

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาด้วยจะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นางไพฑูรย์ มากสุข)  
รองอธิการบดีปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2473-7000 ต่อ 1813



ที่ ศธ.0564.14/

2208

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา  
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี  
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

4 พฤษภาคม 2554

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิทยา เริง โกลสม

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวณฤดี ลั่นซ้าย นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา  
ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ความทรงจำและจินตนาการในงาน  
จิตรกรรมไร้มายา” โดยมีคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- |                 |            |               |
|-----------------|------------|---------------|
| 1. รศ.พีระพงษ์  | กุลพิศาล   | ประธานกรรมการ |
| 2. รศ.ดร. โกลสม | สายใจ      | กรรมการ       |
| 3. รศ.สมชาย     | พรหมสุวรรณ | กรรมการ       |

ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของเครื่องมือ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่สมบูรณ์ที่สุด ทางบัณฑิตศึกษาได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความสามารถทางด้านการทำวิจัยเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ของเครื่องมือดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาด้วยจะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายไพฑูรย์ มากสุข)

รองอธิการบดีปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2473-7000 ต่อ 1813



ที่ ศธ.0564.14/

2210

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา  
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี  
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

4 พฤษภาคม 2554

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์วีชรา เกลยทรัพย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวณฤติ ลั่นซ้าย นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา  
ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ความทรงจำและจินตนาการในงาน  
จิตรกรรมไร้มายา” โดยมีคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- |                |            |               |
|----------------|------------|---------------|
| 1. รศ.พีระพงษ์ | กฤตพิศาล   | ประธานกรรมการ |
| 2. รศ.ดร.โกสุม | สายใจ      | กรรมการ       |
| 3. รศ.สมชาย    | พรหมสุวรรณ | กรรมการ       |

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

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาด้วยจะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายไพฑูรย์ มากสุข)  
รองอธิการบดีปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2473-7000 ต่อ 1813

ผนวก ค.

ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ

# ความคิดเห็นเชิงเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

ภาพที่ 1 ชื่อภาพ My best friend

ประเด็น ที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
1.	ผลงานภาพที่ท่านเห็นมีลักษณะเป็นศิลปะสไตล์ไรมาหรือไม่ว่าอย่างไร	<p>(รศ.กันจณา)</p> <p>มีลักษณะเป็นศิลปะสไตล์ไรมา ซึ่งที่ 4 มีความน่ารัก น่าสนใจ มันได้ทั้งเรื่องชีวิตประจำวัน ครอบครัว เพื่อนบ้าน ของเล่น ความเป็นอยู่ ภูมิทัศน์ที่ดูแล้วเหมือนมันมีชีวิต มีลูกเล่น มันสนุกกว่าชิ้นอื่นๆ เป็นน้องหมาที่เล่น ทำทางน่ารักดี</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>งานมีความเป็นศิลปะสไตล์ไรมาทั้งเพนตาซี เพราะมีการฟุ้งฝันและจินตนาการ</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>เป็นศิลปะสไตล์ไรมา เหมือนงานเขียนของเด็ก มีจินตนาการมาก</p>	<p>สรุป</p> <p>มีลักษณะเป็นศิลปะไรมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่กลวิธีการวาด</p>
2.	เรื่องราวของความทรงจำมีความเหมาะสมกับรูปแบบศิลปะไรมาหรือไม่อย่างไร	<p>(รศ.กันจณา)</p> <p>มีเรื่องราวของความทรงจำเป็นอยู่ สนุกสนาน ชื่นชมในความเป็นนอกรีตมากกว่าชิ้นอื่นๆ เพราะว่ามีเรื่องราวของชีวิตเข้ามา ดูแล้วมันไม่ใช่แค่ตุ๊กตานั่งอยู่เฉยๆ แต่ตัวสัตว์มันมีชีวิต มีกิจกรรมของมัน หยอกล้อเล่นกัน แล้วยังเล่นกับคนดู ชื่นชมมันอารมณ์ต่างๆ อยู่ด้วย</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>เรื่องราวมีความเหมาะสมกับรูปแบบศิลปะไรมา แต่อาจต้องเพิ่มเนื้อหาในเรื่องของความรู้สึก อาจเพิ่มความสนุก แวดตา และทำทางของตัวละคร</p>	<p>เรื่องราวเหมาะสมกับรูปแบบแต่อาจเพิ่ม แวดตา ทำทางของตัวละคร</p>



		<p>(รศ.เกริก)</p> <p>เหมาะสมมาก มีการนำเรื่องราวความทรงจำที่มีต่อตัวตัวเองมาถ่ายทอด โดยเพิ่มจินตนาการเข้าไป ทำให้งานดูสนุกตโต</p>	
<p>3.</p> <p>จินตนาการจากความทรงจำมีความสอดคล้อง ส่งเสริมรูปแบบศิลปะไว้มาหาหรือ ไม่ อย่างไร</p>	<p>(รศ.กันจณา)</p> <p>มีความสอดคล้องกับรูปแบบ ถ่ายทอดความทรงจำผ่านตัวตัวเอง หมายมั่นชีวิตชีวา มีท่าทางที่สนุกสนาน ความผูกพันที่มีต่อครอบครัว บ้านและบรรยากาศบริเวณรอบๆ บ้าน</p> <p>(รศ.สรณรงค์)</p> <p>สอดคล้อง เพราะเป็นเรื่องของการใช้จินตนาการที่ฝังแน่น ถ่ายทอดเรื่องราวประสบการณ์ที่นำประทับใจในอดีต</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>รูปนี้มีหลักการศิลปะ มีการวางจังหวะของเนื้อหา เป็นงานที่มีการตกแต่งให้ความละเอียด มีการ Decorate และมีการใช้เทคนิคมากขึ้น เพิ่มเนื้อหาที่มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เหมือนเป็นการตรวจความคิดมากขึ้น ย้อนกลับไปสู่วัยเด็กมากขึ้น</p>	<p>สอดคล้องส่งเสริมกับรูปแบบ เป็นความทรงจำที่มีต่อตัวตัวเอง</p>	
<p>4.</p> <p>การจัดองค์ประกอบของภาพเป็นอย่างไร</p>		<p>(รศ.กันจณา)</p> <p>มีการจัดองค์ประกอบที่ค่อนข้างสนุก มีระยะ มีหมอนำเงินตัวใหญ่ มีหมอนตัวเล็กๆ มีนกเข้ามา</p> <p>(รศ.สรณรงค์)</p> <p>องค์ประกอบมันกระจาย ควรให้มีเอกภาพ แต่ตัวละครก็เขียนได้น่ารัก</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>รูปที่ดูมาทั้ง 4 รูป ชั้นเชิงการจัดองค์ประกอบของภาพเป็นแบบพุ่งกระจาย มีการจัดองค์ประกอบ โดยมีการเน้นจุดเด่น ใช้สี ใช้ขนาด ทุกอย่างนี้อยู่ในแวดวงศิลปะทั้งหมด งานอยู่ในกลุ่มที่สร้างสรรค์งานที่มีคุณภาพ</p>	<p>ปรับปรุงเรื่องการจัดองค์ประกอบให้มีเอกภาพ</p>

5.	<p>กลวิธีการใช้สื่อครีติกเหมาะสมกับเนื้อหาอย่างไร</p>	<p>(รศ.กันจนภา)          การศึกษา Pattern ของบ้านเพิ่มเติม คือใช้ ไม่มีปัญหา เพราะภาพนำหมักดี หมากก็เขียนสีสวยดี          (รศ.สรรณรงค์)          เทคนิคผสมขาวใน โทนสีพาสเทลมีความเหมาะสมกับเรื่องราวความฝันแบบแฟนตาซี และเหมาะสมกับการระบายแบบเกลี่ยเรียบ          (รศ.เกริก)          เหมาะสม ขึ้นไปประกอบไปด้วยเทคนิคที่ชำนาญมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การ ไล่ลด การหยด การวาดแบบ coloring จะเห็นว่า บางส่วนมีการเขียนแบบออกแบแตกต่าง ทั้งระบายเรียบและการทับซ้อน</p>	<p>การศึกษาคือ Pattern ของบ้านเพิ่มเติม</p>
6.	<p>ส่วนใดของภาพที่ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข พร้อมข้อเสนอแนะ</p>	<p>(รศ.กันจนภา)          ตรงที่มีการหยดสีควรปรับปรุง ไม่ควรใช้วิธีการนี้ ให้ระบายเกลี่ยเรียบ ซ้ำอย่างๆ แบบนาอีฟ ควรระวังเรื่ององค์ประกอบ อย่าให้ขาด มันจะดูว่าภาพไม่จบ ถ้าจะขาดก็ให้เหลืออีก 70% อย่างตรงบ้านมันขาดยังไม่รู้สึกอะไร          (รศ.สรรณรงค์)          แก้ไขจุดเด่นหลักไม่ควรรีดซ้ำในข้างหนึ่งเกินไป และตัวประกอบรองๆ ก็ไม่ควรตกขอบ ควรจะเกิน 60% ของรูปทรง          (รศ.เกริก)          ไม่ต้องปรับปรุง ในงานครั้งต่อไป บางเนื้อหาคือ อย่างเช่น อาจมีตีประทับใจ ไม่ว่าจะเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษมาเขียน แต่ไม่ต้องเห็นทั้งคำ เป็นตัวอักษรที่ให้ผู้ดูค้นหาแล้วประกอบเป็นคำได้</p>	<p>ไม่ควรใช้วิธีหยดสี ให้ระบายเกลี่ยเรียบ และไม่ควรรีดซ้ำประกอบ ขาด แก้ไขจุดเด่นหลัก ไม่ควรรีดซ้ำในข้างหนึ่งเกินไป และตัวประกอบรองๆ ก็ไม่ควรตกขอบ ควรจะเกิน 60% ของรูปทรง</p>

<p>7. ข้อเสนอแนะอื่นๆ มีอะไรบ้าง</p>	<p>(รศ.กัทัญญา)</p> <p>หม่าเงินกับหม่าตัวสีขาวใช้สีได้สวยน่ารักมาก บางทีอาจขยายหม่าสองตัวนี้ให้ใหญ่ขึ้นกำลังหยอกล้อเล่นกัน แล้วมีบ้านหลังเล็กๆ ระเบียงเล็กๆ พื้นหลังควรวาที่อยู่ให้มัน ทราย หา Pattern ของหิน เราอาจจะพูดถึงเรื่องหมาอย่างเดียวนะ ครอบครัวของหมา สังคมของหม่า ส่วนบ้านก็เป็นเรื่องขององค์ประกอบเล็กๆ ของภาพ เป็นตัวรอง ให้ไปพัฒนาตัวนี้ให้มีความซ้ำๆ กว่านี้ หัววัตถุที่เกี่ยวข้องเข้ามา อาจเพิ่มกิจกรรมความน่ารักของหม่า (รศ.สรรณรงค์)</p> <p>เราอาจจะสร้างตัวเอกขึ้นมา 1 ตัว ที่จะไปอยู่กับเราในทุกๆที่ได้ และถ้าเราสามารถทำให้มันเป็นเรื่องที่ดีต่อเนื่องกัน ได้มันก็จะสนุกขึ้น (รศ.เกริก)</p> <p>ลองเขียนแบบปลายเปิด เปิดรูปทรงอย่างเช่น หลังคาบ้านอาจเปิดให้มันพุ่งฝืนออกไปได้มากกว่านี้ อาจเป็นรูปร่างที่พุ่งออกจากส่วนบนของหลังคา เพราะเมื่อมาถึงขั้นตอนนี้ไม่ควรไปคุมรูปทรงมาก ปล่อยให้เปิดออกบ้าง</p>	<p>อาจขยายหม่าสองตัวนี้ให้ใหญ่ขึ้นกำลังหยอกล้อเล่นกัน แล้วมีบ้านหลังเล็กๆ ระเบียงเล็กๆ พื้นหลังควรวาที่อยู่ให้มัน พัฒนาตัวนี้ให้มีความซ้ำๆ กว่านี้ และอาจจะสร้างตัวเอกขึ้นมา 1 ตัว ที่จะไปอยู่กับเราในทุกๆที่ได้</p>
--------------------------------------	--	--

ภาพที่ 2 ชื่อภาพ Happy weekend

ประเด็น ที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
1.	ผลงานภาพที่ท่านเห็นมีลักษณะเป็น ศิลปะลัทธิไรมาฮาหรือไม่ อย่างไร	<p>(รศ.กันจณา)</p> <p>มีความเป็นศิลปะลัทธิไรมาฮา และความเป็นแฟนตาซี เพราะมีการพุ่งกระจ่ายของความเป็น และจินตนาการในงาน มีความไรมาฮาในเชิงเทคนิค</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>มีความเป็นศิลปะลัทธิไรมาฮา และความ เป็นแฟนตาซี เพราะมีการพุ่งฝันและจินตนาการ</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>เป็นศิลปะลัทธิไรมาฮา เหมือนงานเขียนของเด็ก</p>	<p>มีลักษณะเป็นศิลปะไรมาฮา โดยเฉพาะ อย่างยิ่งที่ทิวทัศน์การวาด</p>
2.	เรื่องราวของความทรงจำมีความ เหมาะสมกับรูปแบบศิลปะไรมาฮา หรือไม่ อย่างไร	<p>(รศ.กันจณา)</p> <p>ความเป็นลักษณะของอดีต รูปทรงภายในภาพมีความเหมาะสมกับศิลปะไรมาฮา แต่ควรไป เพิ่มเติมว่าอดีตนั้นสามารถบอกถึงอดีตได้ เช่น ตุ๊กตา มันน่าจะตั้งถูกใช้แบบมีหลักการ มี เหตุผลว่านี่ ต้องย้อนอดีตไปถึงอดีตของในความทรงจำ</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>เรื่องราวเหมาะสมกับรูปแบบ แต่อาจต้องเพิ่มเนื้อหาในเรื่องของความทรงจำให้สนุกกว่านี้</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>รูปนี้เหมาะสม มีการพุ่งกระจ่าย เหมือนการคิดจินตนาการ เป็นการดึงความทรงจำในวัยเยาว์ เอามาถ่ายทอด</p>	<p>เรื่องราวเหมาะสมกับรูปแบบแต่ควรเพิ่ม วัตถุที่สามารถบอกถึงอดีตได้และเพิ่ม เนื้อหาของความทรงจำ</p>

3.	<p>จินตนาการจากความทรงจำมีความสอดคล้อง ส่งเสริมรูปแบบสติปัญญาหรือไม่อย่างไร</p>	<p>(รศ.กันจนดา) จะเห็นได้ว่า ทุกชิ้นเราพยายามสร้างตัวแทน นั่นก็คือ ตุ๊กตาหมี ที่ตามเราไปทุกที่ ทุกเรื่องราว เหตุการณ์ แต่ตุ๊กตาหมียังไม่ Character ที่ชัดเจน เราต้องสร้างหมีในรูปแบบของเราขึ้นมา อย่างเช่น หมีของเราดูต้องใหญ่ หรือหมีเราดูเล็กนิดเดียว ก็คือเปลี่ยนไปไม่เป็นไร แต่หมีตัวนี้จะติดตามเราไปทุกที่ หมีของเราที่มีพื้นผิวอย่างไร เป็นขน หรือเป็นหนัง ลักษณะจะถูก รายละเอียดต่างๆที่เราต้องจินตนาการมันออกมา อาจจะศึกษาจาก american country จะมีหมีให้ดูหลายแบบ น่าสนใจดี (รศ.สรรณรงค์) สอดคล้อง เพราะเป็นเรื่องของจินตนาการ โดยเขียนจากความทรงจำตอนที่เห็นเด็ก (รศ.เกริก) สอดคล้องส่งเสริม มีเนื้อหาสาระจากความจริงจำ แต่ถ่ายทอดในเรื่องราวที่ต่างกันไป แต่ยังมีความเป็นลักษณะ"ไร้มายา"</p>	<p>สอดคล้องส่งเสริมกับรูปแบบแต่ ต้องสร้างหมีในรูปแบบของตัวเองขึ้นมา</p>
4.	<p>การจัดองค์ประกอบของภาพเป็นอย่างไร</p>	<p>(รศ.กันจนดา) องค์ประกอบดี มีตัวหลัก ตัวรอง มีตัวที่จะเน้น เริ่มมีระยะหลัง มีการเคลื่อนไหว แต่ตรงพื้นหลังสีเหลืองมันยังไม่ค่อยทำงานเท่าที่ควร บางครั้งเราต้องดูว่ากำหนดพื้นที่เป็นอะไร ถ้าชั้นนี้เป็นบรรยากาศในห้องนอน อาจนำความเป็น perspective มาใช้ได้ อย่างเช่น มุมห้อง หน้าต่างที่เข้ามา โดยไม่ต้องมีเหตุผลในการวาง แต่จะช่วยให้เกิดระยะชั้น มีเส้นที่จะนำสายตาไป ชั้นนี้อยู่ภายในห้องแต่เราสามารถทำให้มันเกิดระยะออกไปข้างนอกได้ และองค์ประกอบของภาพที่ขาด โผล่ออกมาจากขอบแค่บางส่วน ดูแล้วเหมือนไม่จบ มันเป็นเรื่องที่ที่ต้องการภาพต่อ มันขาดในความรู้สึก แต่ชอบตรงเบ็ญ โบนี่มันมีมุมมองที่แตกต่างอย่างชัดเจน เหมือนมองจากมุมสูง</p>	<p>ปรับปรุงตรงพื้นหลังสีเหลืองที่ยังไม่ค่อยทำงาน แก้โดยใช้หลัก perspective ที่สำคัญไม่ควรให้องค์ประกอบของภาพขาด และการวางองค์ประกอบต้องดูโครงสร้างของรูปก่อนว่ามีเส้นวิ่งมาจากไหนบ้าง</p>



	<p>(รศ.สรรณรงค์) องค์ประกอบที่ดี มีการกระจาย Form มากขึ้น แต่ตรงเป็โยโนควรขยับอีกนิดนึง ตอนนีทุก อย่างมันตกขอบหมด มัน ไม่คิดแต่ถ้ามันเยอะเกินมันก็ทำลายภาพ เหมือนว่ารูปอยู่แต่มาตรี เรา ไป cop ให้มันขาด ถ้าลองปรับมันจะช่วยให้งานดูลงตัวขึ้น เวลาว่างองค์ประกอบให้ดูโครงสร้าง ของรูปก่อน มีเส้นวิ่งมาจากไหนบ้าง (รศ.กรีก)</p> <p>รูปนี้ดูพุ่งกระจาย แต่เนื้อหาของมันดูตรงไหนก็มีการอธิบายมีการตอบคำถามได้ ดังนั้นการพุ่ง กระจายกลับส่งผลให้เป็นจินตนาการปลายเปิด ให้เราดูแล้วคิดต่อเนื่องขยายผลออกไปนอก เฟรมอีก</p>	
<p>5. กลวิธีการ ใช้สีอะคริลิกเหมาะสมกับ เนื้อหาอย่างไร</p>	<p>(รศ.กัญจณา) ระบายเกล็ดเรียบเหมาะสมดี ตัวหมีดูน่ารัก มีน้ำหนักดี ใช้สีพาสเทลสวยดี ส่วนอื่นๆ ก็ ปรับแก้เล็กน้อย (รศ.สรรณรงค์) เทคนิคผสมขาวเหมาะสมกับเรื่องราวความฝันแบบแฟนตาซี การ ใช้สีพาสเทลอ่อนหวาน แบบนี้เหมาะสมดีแล้ว (รศ.กรีก)</p> <p>เหมาะสมกับเนื้อหา ทำได้สวยงาม มีการแก้ปัญหาโดยการใส่สีขาว สีดำในบางจุด มีการใช้สี อ่อน สีที่มีการผสมสีขาวแบบนี้มันเหมาะสมกับเรื่องของการ์ตูนอยู่แล้ว</p>	<p>ปรับแก้เล็กน้อย ใช้สีพาสเทล ผสมขาว</p>

6.	<p>ส่วนใดของภาพที่ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข พร้อมข้อเสนอแนะ</p>	<p>(รศ.กันจนมา)</p> <p>ดูเรื่องมิติ ควรมีเรื่องperspectiveเข้ามาช่วย ซึ่งตัดส่วนห้องไม่ต้องถูกต้องเสมอไป มันอาจจะมึนมอง perspective ที่ถูกสร้างขึ้นแบบเบเกนความเป็นจริงก็ได้ แต่มันได้เรื่องระยะ</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>งานมันยังขาดเรื่องอารมณ์ ความรู้สึก เราต้องคิดต้องรู้สึก ไปด้วยขณะทำ ขณะผสมสีก็ต้องสนุกไปด้วย เรื่องต้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ต้องถูกต้องตามหลักทัศนียภาพก็ได้</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>ครั้งต่อไป ควรปรับเปลี่ยน เมื่อเราทำมาถึงขั้นที่ 3 แล้วควรมีการวาดโดยใช้ Stroke ที่มีความแรงขึ้นบ้าง สีเข้มบ้าง ไม่จำเป็นต้องใช้สีอ่อนๆ งามๆ แบบนี้กับเรื่องของความผันตลอดไป</p>	<p>ควรใช้หลัก perspective เข้ามาช่วย ซึ่งตัดส่วนห้อง ไม่ต้องถูกต้องเสมอไป และเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกสนุกไปกับงานมากขึ้น และควรมีการวาดโดยใช้ Stroke ที่แรงขึ้นและใช้สีเข้มบ้าง</p>
7.	<p>ข้อเสนอแนะอื่น ๆ มีอะไรบ้าง</p>	<p>(รศ.กันจนมา)</p> <p>ตื่นชัก ลองมองก็มลง ไปเราจะเห็นอะไรมากมาย มีสิ่งของต่างๆ ที่เราสนุกกับมัน บางทีแค่เรื่องราวที่อยู่ในกล่องเท่านั้นก็พอ เราสัมผัสกับความทรงจำที่เราเก็บสะสมมันมา ควรลองไปขยายต่อความคิดดู</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>ตัวแทนอย่างตุ๊กตา ควรมีท่าทางหน้าตา ยิ้ม แววตามีความสำคัญ ควรศึกษาท่าทางให้ดี มันจะช่วยให้งานดีขึ้น</p>	<p>ขยายต่อความคิดเกี่ยวกับความทรงจำ ปรับปรุงหน้าตา ท่าทางของตุ๊กตาให้ดียิ่งขึ้น และย้อนไปถึงความทรงจำในอดีตที่หลากหลายกว่านี้</p>

		<p>(รศ.เกริก)</p> <p>ความทรงจำนอกจากจะเป็นเรื่องของเล่น ของกิน คนตรี เปลี่ยนเป็นเรื่องของการ          สันทนการอื่นๆ ลองไปเก็บความทรงจำที่ตัวเองไปกระทบกับธรรมชาติ ผู้คน และคืนฟ้า          อากาศบ้าง</p>	
--	--	--	--

ภาพที่ 3 ชื่อภาพ Room of dreams

ประเด็น ที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
1.	ผลงานภาพที่ท่านเห็นมีลักษณะเป็น ศิลปะลัทธิไร้มายาหรือไม่ อย่างไร	<p>(รศ.กันจณา)</p> <p>เป็นการผสมผสานกันระหว่างแฟนตาซีกับศิลปะไร้มายา เพราะมีการใช้จินตนาการเข้าไปใน          งาน</p> <p>(รศ.สรณรงค์)</p> <p>มีความเป็นลักษณะของศิลปะลัทธิไร้มายา แต่ยังไม่ใช่นาอีฟแท้ อาจได้รับอิทธิพลจากศิลปะ          ลัทธิไร้มายา โดยรวมมีความเป็นแฟนตาซี เป็นการสร้างจินตนาการในโลกส่วนตัวของเรา</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>เป็นภาพศิลปะลัทธิไร้มายา มีลักษณะเหมือนเด็กวาดรูป</p> <p>(รศ.กันจณา)</p>	<p>มีลักษณะเป็นศิลปะไร้มายา โดยเฉพาะ          อย่างยิ่งที่กลวิธีการวาด</p>
2.	เรื่องราวของความทรงจำมีความ เหมาะสมกับรูปแบบศิลปะไร้มายา หรือไม่ อย่างไร	<p>เรื่องราวมันสนุกจนถึงความเขินอายไปเลย คือ นาอีฟมันอาจจะแข็งแรงมั่นคงจิตใจในการ          สร้างงานของเรา ลัทธินี้มีเป็นจุดประกายความคิดของเรา ตอนนี้น่าค้นพบลักษณะสัได้ลัที่เป็น</p>	<p>เรื่องราวเหมาะสมกับรูปแบบแต่ควรเพิ่ม          วัตถุที่สามารถบอกถึงอดีตได้และเพิ่ม          เนื้อหาของความทรงจำ</p>

		<p>ของเราแล้ว (รศ.สรรณรงค์) เหมาะสมควร แต่อาจต้องไปค้นหาว่าประสบการณ์ในวัยเด็กของเรามีอะไรบ้าง แล้วเรากำลังคิดถึงประสบการณ์เหล่านั้นมาได้จินตนาการลงไป ควรจะมีตัวแทนของเราที่ชัดเจน สร้างขึ้นมาแทนตัวเรา เช่น การ์ตูนของฝรั่ง ตัว Snoopy ที่ยืนสัตว์เลี้ยงที่จะไปโผล่อยู่ทุกทีในเรื่อง (รศ.เกริก) มีความเหมาะสมมาก เรื่องราวมีความสนุกสนาน สะท้อนให้เห็นว่าวัยเด็กของผู้สร้างงานมีแต่ความสุข</p>	
<p>3. จินตนาการจากความทรงจำมีความสอดคล้อง ส่งเสริมรูปแบบศิลปะไว้มาหาหรือไม่ อย่างไร</p>		<p>(รศ.กันจน) มีความสอดคล้องกับรูปแบบ แต่งงานของเราต้องหาที่อยู่ในจินตนาการ อย่างเช่นในชั้นที่ 3 นี้ เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสวนสนุก ซึ่งต้องดึงบรรยากาศของความเป็นสวนสนุก ความเป็น circus สนุก ได้มากกว่านี้ และควรศึกษาหลากหลายที่อยู่ในโรงละครสัตว์มา ไม่ว่าจะเป็นม้าหมุน ดวงไฟ หรือรางรถไฟ (รศ.สรรณรงค์) สอดคล้องส่งเสริมกับรูปแบบ เพราะเป็นเรื่องของจินตนาการ ความฝัน ไร้ขอบเขต (รศ.เกริก) รูปเป็นศิลปะไว้มาหาได้อย่างดีเลย มีเรื่องราว หรือแม้กระทั่งในส่วนของพื้นที่คล้าย wallpaper ลายลึกลับ ทำให้รู้สึกว่ามีเนื้อหาสาระเพิ่มมากขึ้น มีใกล้-ไกล และดูมีมิติ</p>	<p>สอดคล้องส่งเสริมกับรูปแบบควรกำหนดสถานที่และบรรยากาศให้สนุกกว่านี้</p>

4.	<p>การจัดองค์ประกอบของภาพ เป็นอย่างไร</p>	<p>(รศ.กัณจนภา)</p> <p>ภาพยังไม่มีความน่าสนใจเท่าที่ควร ปัญหาคือ ตารางของสี่เหลี่ยมข้างหลังไม่ควรมี สำหรับ pattern หรือ ลวดลายต่างๆ อาจนำมาได้เพื่อตกแต่งในส่วนอื่น เช่น กล้องสี่เหลี่ยมที่อยู่มุมล่างขวาแทน แต่ พื้นหลังควรสร้างด้วยวิธีการใหม่ดีกว่า ที่สำคัญคือ ตารางกราฟไฟ อยากรู้อยากเห็นเป็นตารางกราฟไฟจริงๆ ให้มีลักษณะการวิ่งของตารางไฟที่มันเคลื่อนไหว องค์ประกอบของภาพนั้นจะได้อะไรบ้าง มันน่าสนใจไป อาจจะมีข้อสงสัยเข้ามาในทิศทางที่อิสระกว่านี้ ในลักษณะของริบบิ้นที่พลิ้วไหว</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>กระต่ายตัวที่เป็นจุดเด่น ก็โดนกำบังไปครึ่งตัวแล้ว อาจต้องหันแก่อีกข้างมากกว่านี้ อยากรู้อยากเห็น องค์ประกอบเอียง หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง ต้องถ่วงดุลให้เป็น จะเห็นว่างานมากของอยู่มุมล่างขวา ตารางกราฟไฟอาจจะเพิ่มขบวนรถไฟพุ่งออกมาเพิ่มความน่าสนใจ นำหนักมันยังเท่ากัน อยู่แยกไม่ออกว่าส่วนไหนคือพื้นหลัง ส่วนไหนคือองค์ประกอบ หรือพื้นหลังอาจจะเข้าไปเลยเพื่อขบรายละเอียดต่างๆ ในภาพให้ชัดเจนขึ้น</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>รูปที่เห็นมีความสมดุล มี Unity ในการจัดองค์ประกอบอยู่แล้ว</p>	<p>ตัดลวดลายตารางสี่เหลี่ยมที่พื้นหลังออก ส่วนที่เป็นตารางไฟควรใช้เส้นที่อิสระกว่านี้ และปรับปรุงแก้ไขเรื่อง องค์ประกอบและน้ำหนัก</p>
5.	<p>กลวิธีการใช้สีอะคริลิกเหมาะสมกับ เนื้อหาอย่างไร</p>	<p>(รศ.กัณจนภา)</p> <p>ตรงกลุ่มของม้าหมุนควรเพิ่มสีตุ้มตรงข้าม เพราะส่วนใหญ่จะใช้สีที่มีการลดทอนด้วยสีขาว ซึ่ง มันได้ความอุ่น แต่ไม่ได้ความสนุก มันมีอยู่บ้าง แต่อยากให้เกิดความสดกว่านี้</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>สีอะคริลิกผสมขาวแบบนี้เหมาะสมกับเนื้อหา ทำให้เกิดความนุ่มนวล อ่อนหวานดี เป็น การดูนิ่งแฟนตาซี</p>	<p>เพิ่มสีตุ้มตรงข้ามของม้าหมุน และเพิ่มความสดของสีริบบิ้นและลวดลายต่างๆ</p>



	<p>(รศ.กรีก)</p> <p>มีความเหมาะสม ชื่นนี้ใช้การระบายเรียบ แต่มีการใช้หน้าหนักอ่อน-เข้มของสี Intensity เข้ามา เกี่ยวข้อง บางส่วนเด็กเป็นใช้สีอ่อนๆ บางบาง และมีการสลับสีเข้มกว่าทับลงไป มีความ ชำนาญในการใช้สีอะคริลิก</p>	
<p>6.</p> <p>ส่วนของภาพที่ควรได้รับการ ปรับปรุงแก้ไข พร้อมข้อเสนอแนะ</p>	<p>(รศ.กัญจณา)</p> <p>แก้ไขด้านหลัง พื้นหลังทำให้องค์ประกอบภาพหยุดนิ่ง และอยากให้เห็นได้ตรงข้ามหรือติดสีใน พื้นที่ที่เป็นลวดลายเล็กๆ</p> <p>(รศ.สรรรถรงค์)</p> <p>แก้ไขเรื่องการจัดองค์ประกอบ อาจต้องไปศึกษาค้นคว้างานแนวอาชีพเพิ่มเติม</p> <p>(รศ.กรีก)</p> <p>ไม่มี</p>	<p>แก้ไขพื้นหลังของภาพ และเพิ่มสีให้สด ยิ่งขึ้น</p>
<p>7.</p> <p>ข้อเสนอแนะอื่น ๆ มีอะไรบ้าง</p>	<p>(รศ.กัญจณา)</p> <p>การใช้เส้นนำสายตาให้เราดูรวมไปกับภาพ เช่น รางรถไฟ ควรจะลึกไปได้อีกว่านี้ ให้รู้สึก ถึงการเคลื่อนไหวของสิ่งของต่างๆ อย่งให้เป็นแก่นหนึ่ง ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้อาจเคลื่อนไหว ด้วยทิศทางของเส้น หรือเคลื่อนไหวด้วยพื้นหลัง เพิ่มความเป็นดี ความเป็นแสงของดวงไฟให้ มันเรื่อ่งขึ้นมามาก</p>	<p>ใช้เส้นนำสายตาให้ดูรวมไปกับภาพ และให้ภาพมีการเคลื่อนไหวด้วยทิศทาง ของเส้น โดยไม่เอาจริงตำแหน่ง องค์ประกอบตกขอบ และเลือกใช้สีโทนมืด สดให้เพิ่มความสนุกสนานยิ่งขึ้น</p>

		<p>(รศ.สรณรงค์) พยายามปรับปรุง ไม่ควรวางตำแหน่งให้องค์ประกอบตกขอบ หรือขาดจนเคาะไม่ออกว่าเป็นรูปทรงของอะไร เพราะงานจะเสียรสชาติไป (รศ.เกริก) ควรใช้กรรมวิธีการเขียนภาพแบบนี้ มาใช้สร้างงานชิ้นอื่นๆต่อไป แต่ให้เนื้อหาแตกต่างจากรูปนี้ มีความสนุกสนานกว่านี้ และเปลี่ยนโทนสี</p>	
--	--	---	--

#### ภาพที่ 4 ชื่อภาพ Birthday night

ประเด็น ที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
1.	ผลงานภาพที่ท่านเห็นมีลักษณะเป็นศิลปะลัทธิไรมาฮาหรือไม่ว่าอย่างไร	<p>(รศ.กันจณา) มีลักษณะของความเป็นแฟนตาซีมากกว่าความเป็นอาร์ท มีความสนุก ความพุ่งฝันในโลกแห่งจินตนาการของแฟนตาซี เป็นศิลปะลัทธิไรมาฮาตรงวิธีการที่คล้ายๆ กัน แต่สิ่งที่ปะทะอันดับแรกคือ เรื่องราว และอารมณ์ของภาพ ดูแล้วมันสนุก เห็นมาก่อนสไตน์ อาร์ทมันอาจจะเป็นตัวรอง ตัวหลักในงานคือ อารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศทั้งหมด (รศ.สรณรงค์) เป็นงานที่มีจินตนาการ มีความเป็นลักษณะของอาร์ท แต่ยังไม่ใช่อาร์ทแท้ อาจได้รับอิทธิพลจากศิลปะลัทธิไรมาฮา โดยรวมมีความเป็นแฟนตาซี</p>	สรุป มีลักษณะเป็นศิลปะไรมาฮา โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่ท่วงทิวการวาด

2.	<p>เรื่องราวของความทรงจำมีความเหมาะสมกับรูปแบบวิชาหรือไม่ อย่างไร</p>	<p>(รศ.เกริก)</p> <p>เป็นภาพศิลปะที่เร้าใจ เป็นภาพที่เขียนขึ้นมาจากจินตนาการ เหมือนเด็กวาดรูป</p> <p>(รศ.กันจณา)</p> <p>มีความเหมาะสม ชั้นที่ 1 เรื่องราวใช้ได้ แต่บรรยากาศที่อยู่ข้างหลัง ลักษณะกระจายของสีที่พยายามสลับมันลงไป ดูแล้วมันมารวมเนื้อหาลงมา ข้างหน้า มาบังคับตุ๊กตาคาหมี หรือความตะมุตะมิที่เราต้องการเกลี่ยมัน แบบสไตลิสต์ที่ช้อด ๆ ง่าย ๆ</p> <p>(รศ.สรรรถรงค์)</p> <p>เหมาะสม เพราะความทรงจำมีส่วนในการทำงานศิลปะ จนมาถึงไปเขียน มันเป็นตัวสัญลักษณ์ ของวันเกิดที่คิดว่าไม่ว่าเด็ก หรือผู้ใหญ่ก็ชอบทั้งนั้น วันเกิดคือวันสำคัญในชีวิต</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>เหมาะสม เพราะเป็นภาพที่มีลักษณะเหมือนเด็กวาดรูป แม้แต่ตัวละครที่มีความเป็นเด็ก บรรยากาศรวมที่เป็น Atmosphere ของรูป ก็เป็นจินตนาการเพื่อฝัน ไร้ขอบเขตเหมือนเด็ก ยังไม่มีกฎเกณฑ์</p>	<p>เรื่องราวเหมาะสมกับรูปแบบ</p>
3.	<p>จินตนาการจากความทรงจำมีความสอดคล้อง ส่งเสริมรูปแบบศิลปะ ไร้มายาหรือไม่ อย่างไร</p>	<p>(รศ.กันจณา)</p> <p>สอดคล้องกับรูปแบบ แต่อาจต้องหยิบยกสัญลักษณ์ อย่างเช่น มีเครื่องเล่นอะไรบ้างร่วมสมัย ของยุคเรา ต้องไปหาข้อมูลเพื่อจะเอามาเขียนร่วมกับตุ๊กตาคาหมีตุ๊กตาคาหมีที่เป็นการทรงจำของเรา มันจะได้เป็นการรวมกันระหว่างความทรงจำในอดีตที่มันอาจจะเตือนถึงก็แล้วแต่ แต่มันยังมีกลิ่นอายในช่วงยุค</p>	<p>สอดคล้องส่งเสริมกับรูปแบบควรเพิ่มสัญลักษณ์ร่วมสมัย</p>

		<p>(รศ.สรรณรงค์)          ตอดคต็อง เพราะเป็นเรื่องของจินตนาการ โดยเขียนจากความทรงจำในอดีตตอนที่เป็นเด็ก          (รศ.เกริก)          มีความสอดคล้องและส่งเสริมแน่นอน เพราะกลุ่มคนพวกนี้ไม่ได้ใช้เงื่อนไขทางศิลปะ          เอามาใช้ในการวาดรูป แต่ใช้จินตนาการจากความรู้สึกตัวเอง มันเป็นเรื่องหนึ่งกับพวกไร้          เดียงสาเขียนรูป ดังนั้นรูปจึงไม่มีกฎเกณฑ์ ใดๆ เห็นแล้วก็รับได้เข้าถึง เพราะทุกคนล้วนมี          ความรู้สึกแบบไร้มายาหรือไร้เพียงสาคด้วยกันทุกคน ไม่ว่าจะเป็นอย่างที่มันเชิงทางศิลปะ          หรือพวกที่ไม่ได้เรียนรู้ศิลปะมากก็ตาม</p>	
4. การจัดองค์ประกอบของภาพ เป็นอย่างไร	<p>(รศ.กันจนดา)          มีองค์ประกอบที่ใช้ได้ เป็นสี่เหลี่ยมแบ่งได้เป็นภาพที่ช่อง องค์ประกอบค่อนข้างหนักไป          ทางขวา มีการสร้างองค์ประกอบหลักของภาพ โดยการใช้อีก่อนเล็ก ใช้ขนาดเป็นตัวกำหนด          จุดเด่นจุดรอง แต่การสร้างพื้นที่หลังด้วยวิธีการตัดสี มันยังทำให้ที่แบบน ไม่เกิดภาวะการลอย          ไม่ดูลึก แก้ไข โดยเราอาจใช้วิธีเกลี่ยเรียบเหมือนที่ระบายด้วยกระดาษ ให้มันดูล่องลอยไว้          ขอบเขต และจะเห็นว่าวัตถุภายในภาพหัวตั้งหมด หน้าตรงไปในทิศทางเดียวกัน อาจลองจับ          ให้มันตัดถึงกาให้อยู่ในสภาวะที่ไร้น่าหนักดูบ้าง มันจะได้รู้สึกว่ามีล่องลอยจริงๆ ส่วนพื้น          หลังควรใช้การระบายเรียบ สร้างเรื่องราวว่ามันอยู่ในสถานที่ใดที่หนึ่งจริงๆ เขียนให้มันอยู่ใน          สถานที่ที่เราอยากให้อยู่ อาจจะมีพื้นที่ว่างๆ ก้อนเมฆ ขณะเดียวกันอาจต้องพุ่งฝันให้มากกว่า          นี้          (รศ.สรรณรงค์)          ตรงจนเมื่อก่อนจะขยับมาซ้ายอีกก็จะสวย ก่อนมาทางกลางภาพ เพราะองค์ประกอบหนักไป          ทางขวา คือ การจัดภาพ ถ้าตรงกลางเลยก็ไม่สวย ซิดข้างใดข้างหนึ่งก็ไม่ได้ ภาพยังไม่ลงตัวยัง</p>	<p>องค์ประกอบหนักไปทางขวา ควรให้          ทิศทางของวัตถุนำสายตาไปที่จุด          ศูนย์กลาง</p>	

		<p>ไม่สมบูรณ์ ตัวละครทุกตัวต่างคนต่างอยู่ ควรให้มันมีจุดรวมจุดสนใจเดียวกัน จัดองค์ประกอบให้มีจุดเด่น ให้ทุกๆ ตัววิ่งกั๊กบมาหา Unity ในภาพ (รศ.เกริก)</p> <p>ถ้าดูในแง่ของศิลปะ ไร่มาซา เค้าจะไม่ได้เรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพ แต่ถ้ามองในแง่ความรู้ทางศิลปะมาจับในภาพ จะเห็นว่า รูปมีการถ่วงสมดุลในเรื่องของมวล เช่น มีการแบ่งครึ่ง หรือตัดสี่ หรือมีการใช้สี่ที่เป็นวรรณะร้อนตรงซ้ายขวา มีบน มีล่าง และมีการเน้น (Emphasis) ตรงจนเมกและตัวกระต่าย การจัดองค์ประกอบของภาพนี้เรียกว่า "ได้" นอกจากนี้จะใช้จิตใต้สำนึกมาถ่ายทอดแบบ ไร่มาซาแล้ว ยังมีการจัดรูปเหมือนมีความเข้าใจในองค์ประกอบศิลปะ</p>	
5.	<p>กลวิธีการใช้สื่อครีติกที่เหมาะสมกับเนื้อหาอย่างไร</p>	<p>(รศ.กันจนดา)</p> <p>ในส่วนข้างหน้าถือว่าใช้ได้ แต่พื้นที่ที่เป็นการสตูดิโอมันไปทำลายงานข้างหน้า ควรใช้วิธีการเก็ดยี่แบบแบบนี้ดีแล้ว การคลังสี่ให้มัน อ่อน ควรใช้แบบเดียวกันทั้งภาพจะได้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่สะปะสะปะ สามารถควบคุมมันได้ (รศ.สรรณรงค์)</p> <p>เทคนิคผสมขาวเหมาะสมกับเรื่องราวความฝันแบบแฟนตาซี เพราะถ้าใช้สีที่มืดๆ คบๆ คงไม่เหมาะสมก็พาสเทลแบบนี้เหมาะสมดีแล้ว (รศ.เกริก)</p> <p>เหมาะสม จึงได้มีการใช้เทคนิคที่หลากหลาย เช่น พื้นท์ บัด หยด สดัด</p>	<p>ไม่ควรถัดสี่ ให้เปลี่ยนเป็นการระบายเรียบแทน</p>



6.	<p>ส่วนใดของภาพที่ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข พร้อมข้อเสนอแนะ</p>	<p>(รศ.กันจนดา)</p> <p>ควรปรับปรุงพื้นที่หลังโดยใช้วิธีการระบายเรียบเหมือนตัวละคร และของเล่นที่อยู่ข้างหน้า และเพิ่มเนื้อหาของภาพให้มีจินตนาการที่ฟังฝันมากขึ้น กำหนดสถานที่ให้ตัวละครต่างๆ อยู่ นี่คิดว่าอยู่บนท้องฟ้าก็ยังได้</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>ปรับปรุงเรื่องการจัดองค์ประกอบ ขยับจุดสนใจให้มาอยู่ตรงกลางภาพ และให้มันไปด้วยกัน เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน</p> <p>(รศ.เกริก)</p> <p>ดีแล้วไม่ต้องปรับปรุงแก้ไข ถ้าได้กรอบดีๆ ก็ดีเลย ควรลงชื่อของศิลปินผู้วาดและปี พ.ศ. ที่วาดด้วย เพราะศิลปะไม่ว่าจะเป็นการดูก็ตาม ควรจะรับผิดชอบของตัวเองการใส่ชื่อและลงวันที่ แต่อย่าใส่จนกระทั่งไปบวมภาพ</p>	<p>กำหนดสถานที่ให้ตัวละคร และปรับทิศทางเพิ่มจุดสนใจในภาพ</p>
7.	<p>ข้อเสนอแนะอื่นๆ มีอะไรบ้าง</p>	<p>(รศ.กันจนดา)</p> <p>เทคนิคมีปัญหา เพราะเทคนิคที่ใช้กับพื้นหลังมารวมกันตายตา บดบังเรื่องราวข้างหน้า ควรแก้ไขตามที่ได้แนะนำไป</p> <p>(รศ.สรรณรงค์)</p> <p>เราต้องย้อนไปนึกถึงความทรงจำในวัยเด็กว่ามีอะไรบ้าง แล้วนำมาใส่จินตนาการคือการฝันฝัน โดยมีตุ๊กตาที่เป็นตัวแทนของเรา ติดตามไปในสถานที่ต่างๆ ต้องพยายามจินตนาการให้ยิ่ง</p>	<p>ปรับปรุงพื้นหลัง</p>

		<p>ไปกว่านี้ และถึงเราจะเขียนแบบๆ ดูเป็นการดูน แต่เราก็สร้างเวลาให้มันมีชีวิตได้ ให้มันมองเราบ้าง ให้มันสนใจในภาพบ้าง จะทำให้ภาพสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (รศ.เกริก)</p> <p>รูปแบบนี้หลังจากทำการวิจัยเสร็จ เมื่อได้ผลการวิจัยมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างงาน ควรศึกษาปฏิบัติต่อไป จากนั้นรวบรวมผลงานชิ้นใหม่จัดแสดงงานเดี่ยวสักครั้ง</p>	
--	--	--	--

ผนวก ง.

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 4 ภาพ



- ภาพที่ 1. My best friend, 2553, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.  
 2. Happy weekend, 2553, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.  
 3. Room of dreams, 2553, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.  
 4. Birthday night, 2553, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 130 ซม.

1	2
3	4

## แบบสัมภาษณ์

ความคิดเห็นเชิงเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ คนที่ .....

วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์ ..... เวลา .....

ภาพที่ ..... ชื่อภาพ .....

สถานที่ .....

ประเด็นที่	ข้อความ	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
1. ลักษณะผลงาน จิตรกรรมศิลปะ ไร้มายา	ผลงานภาพที่ท่านเห็นมีลักษณะเป็นศิลปะลัทธิ ไร้มายาหรือไม่ อย่างไร	
2. ความทรงจำและ จินตนาการกับการ แสดงออกโดย อิสระไร้มายา	เรื่องราวของความทรงจำมีความเหมาะสมกับ รูปแบบศิลปะไร้มายาหรือไม่ อย่างไร	
	จินตนาการจากความทรงจำมีความสอดคล้อง ส่งเสริมรูปแบบศิลปะไร้มายาหรือไม่ อย่างไร	
3. การสร้างสรรค์ ผลงาน	การจัดองค์ประกอบของภาพเป็นอย่างไร	
	กลวิธีการใช้สีอะคริลิกเหมาะสมกับเนื้อหาอย่างไร	
4. ข้อเสนอแนะ	ส่วนใดของภาพที่ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข พร้อมข้อเสนอแนะ	
	ข้อเสนอแนะอื่น ๆ มีอะไรบ้าง	



ผนวก จ.

ภาพการสร้างสรรค์ผลงาน

## ภาพการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 1 My best friend  
เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ  
ขนาด 90 x 130 เซนติเมตร



ภาพที่ 2 Happy weekend  
เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ  
ขนาด 90 x 130 เซนติเมตร



ภาพที่ 3 Room of dreams  
 เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ  
 ขนาด 90 x 130 เซนติเมตร



ภาพที่ 4 Birthday night  
 เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ  
 ขนาด 90 x 130 เซนติเมตร

ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ สกุล	นางสาวณฤดี ลั่นซ้าย
วันเดือนปีเกิด	6 กรกฎาคม 2529
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ ฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	72/8 หมู่ที่ 4 ต.ท่าล้อ อ.ท่าม่วง จ.กาญจนบุรี
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2552 ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศส.บ.) สาขามานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนวิสุทธรังษี จังหวัดกาญจนบุรี
ตำแหน่งงานปัจจุบัน	ครูอัตราจ้าง