

การสร้างสรรคจิตรกรรม “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์”

Symbols of mind

คำรที ธรรมบุญเรือง¹

Received: May, 2014; Accepted: August, 2014

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Faanz Marc) ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 ในประเด็น ชุติ เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ 2) เพื่อสร้างสรรคงานจิตรกรรมร่วมสมัย เรื่องสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ด้วยสื่อะคริลิกบนผ้าใบ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 จำนวน 10 ภาพ โดยกำหนดวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ภาพจิตรกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 ภาพ เก็บข้อมูลโดยใช้เทคนิคเดลฟายประยุกต์ ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Faanz Marc) ที่สร้างขึ้นระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 พบว่า ชุติที่นำมาใช้เป็นสีคู่ตรงข้ามทั้งสีโทนร้อนและสีโทนเย็นใช้ในอัตราส่วน 60 : 40 เส้นที่นำมาใช้ได้แก่ เส้นจริง เส้นรอยต่อ เพื่อใช้สร้างรูปร่างและรูปทรง การบิดเบือนรูปทรงทำให้เกิดเพี้ยนแปลกตาน่าสนใจ การใช้สัญลักษณ์ใช้รูปสัตว์และสิ่งแวดล้อม เพื่อสื่อความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติ
2. การสร้างสรรคผลงานเรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ใช้ชุติสร้างมิติลึกกลับและบรรยากาศ ใช้เส้นถ่ายทอดความรู้สึกการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่งของจิตมนุษย์ ใช้การบิดเบือนรูปทรงของสัตว์มนุษย์ และสิ่งแวดล้อม ให้ง่าย บิดเบี้ยวและพับงอ เพื่อสื่อถึงกิเลสตัณหาของจิตมนุษย์ ใช้ดวงตาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ถูกครอบงำด้วยกิเลสตัณหา ซึ่งนำไปสู่ความเสื่อมในชีวิตและสังคม

คำสำคัญ : สัญลักษณ์; จิตมนุษย์

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

E - mail : ddamri@hotmail.com

Abstract

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

The results were as follows :

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

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

Keywords : symbols; mind

บทนำ

ผู้วิจัยมีความสนใจผลงานจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค (Franz Marc) ศิลปินชาวเยอรมันที่ใช้การบิดเบือนด้วยสี เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ขอบวาดภาพเกี่ยวกับสัตว์ โดยให้ความสนใจในจิตวิญญาณความเป็นธรรมชาติในทัศนะของเขาด้วยเกรงว่าการที่มนุษย์ทางไกลธรรมชาติ เพราะโลกสังคมคนเมืองที่เต็มไปด้วยโรงงานการคมนาคมขนส่งสมัยใหม่ได้รุกร้าเข้ามาแทนที่ จึงได้เปลี่ยนแปลงรูปสำแดงพลังอารมณ์และสัญลักษณ์เป็นเนื้อเดียวกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาภาพจิตรกรรมของฟรันซ์ มาร์ค (Franz Marc) จำนวน 10 ภาพ โดยได้ศึกษาในประเด็น ชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรงและสัญลักษณ์ อีกทั้งได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตในสังคมที่อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งในสังคมปัจจุบัน จิตของมนุษย์ได้ครอบงำด้วยกิเลสตัณหา ขาดคุณธรรมจริยธรรม

หากจิตมนุษย์ได้รับการพัฒนาให้ไปในทางที่ถูกต้องดีงามและมีจิตสำนึกที่ดีต่อกัน สังคมโลกมนุษย์สามารถอาศัยอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข

มนุษย์มีวิวัฒนาการการสร้างสรรคผลงานทางศิลปะมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ และมีการพัฒนาในแต่ละยุคต่อเนื่องกันมาจนถึงปัจจุบัน การดำรงอยู่ของมนุษย์ไม่แตกต่างจากสัตว์ทั่วไป เพียงแต่มนุษย์มีการจินตนาการและมีความคิดที่เหนือกว่าสัตว์เท่านั้น ดังหลักฐานผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมีมากมายบนสิ่งของเครื่องใช้เครื่องประดับหรือแม้แต่เป็นภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำเพื่อบันทึกประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยใช้วัสดุที่มีในธรรมชาติจำพวกดินสีแดง ดินสีเหลือง ดินสีดำ เขม่าไฟ ยางไม้ ไขมันสัตว์ นำมาผสมให้เข้ากันแล้วทาลงบนฝ่ามือ พิมพ์กดทับลงบนผนังถ้ำ หรือพ่นสีทับบนฝ่ามือเพื่อให้ปรากฏภาพฝ่ามือบนผนังถ้ำ การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมส่วนใหญ่จะแสดงอาการเคลื่อนไหวด้วยการแสดงเส้นทึบๆ เช่น ภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำอัลตามิรา ทางตอนเหนือของประเทศสเปน เป็นภาพเกี่ยวกับการล่าสัตว์ และนอกเหนือจากภาพสัตว์แล้วยังมีเครื่องหมายอื่นๆ อีก เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปเส้นคล้ายขนนก เข้าใจว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งความอาถรรพ์ของมนุษย์สมัยนั้น

เมื่อวันเวลาได้ผ่านพ้นไปมนุษย์ได้ออกจากถ้ำมาอาศัยอยู่บนพื้นทีราบ มีการเพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์ มีระบบการแลกเปลี่ยน ลักษณะของงานจิตรกรรมวาดภาพแบบไม่เหมือนจริง บางครั้งก็เป็นลวดลายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น วงกลมแทนดวงอาทิตย์ สามเหลี่ยมแทนภูเขา เมื่อถึงยุคประวัติศาสตร์มนุษย์เริ่มคิดประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้นมาใช้แทนรูปภาพ เช่น ช่วงที่อียิปต์ได้พัฒนาภาพจิตรกรรมให้เป็นอักษรภาพเพื่อเล่าเรื่อง ใช้รูปสัญลักษณ์ง่ายๆ แทนสิ่งของหรือถ้อยคำ การค้นพบภาพจิตรกรรมในกระดาศปาปิรัสโดยมีรูปแบบการเขียนที่แนชัดไม่เน้นแสงเงา ในสมัยศิลปะฟื้นฟูนิยมสร้างผลงานจิตรกรรมที่ใกล้เคียงเหมือนจริงมากขึ้นจนถึงศิลปะลัทธิคลาสสิกใหม่ได้ให้แสงเงาให้ถูกต้องมากขึ้น ศิลปะลัทธิจินตนิยมให้ความสำคัญจินตนาการ ศิลปะลัทธิสังคมนิยมยึดถือหลักการสร้างผลงานให้ดูเหมือนจริงและเป็นไปตามที่ตามองเห็น และการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมมีพัฒนาการจากอดีตต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงศตวรรษที่ 20 ก็ปรากฏลัทธิศิลปะใหม่ๆ เพิ่มขึ้นอีกมาก เช่น ลัทธิโฟวิสม์ ลัทธิสำแดงอารมณ์ ลัทธิบาศกนิยม ลัทธิอนาคตนิยม และลัทธิเหนือจริง ศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นตามปัจเจกของตนเอง โดยนำเอาสภาพปัญหาทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาเป็นปัจจัยถ่ายทอดความรู้สึกเป็นผลงานจิตรกรรม

ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ (Expressionism) เป็นลัทธิที่ศิลปินได้ถ่ายทอดความรู้สึกภายในของตนเองออกมามากกว่าการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ซึ่งต่อมาได้รับการขนานนามว่าลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ คำว่า สำแดงอารมณ์ในความหมายกว้างๆ หมายถึง รูปทรงลักษณะพิเศษแสดงอัตลักษณ์ของศิลปินคนใดคนหนึ่งหรือของกลุ่มศิลปินเป็นแบบอย่างศิลปะที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพ ซึ่งศิลปินสื่อสารถึงยุคสมัยของตนเอง

ศิลปะสำแดงพลังอารมณ์ มุ่งแสดงออกถึงความรู้สึกมากกว่าเหตุผล ดังนั้น รูปทรงศิลปะที่สำแดงอารมณ์ จึงเป็นรูปทรงที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติแวดล้อมที่ศิลปินนำมาบิดเบือนให้ดูเกินความเป็นจริงเพื่อสร้างอารมณ์สะเทือนใจ ความรู้สึกอันไหว และความคิดต่างๆ ให้เกิดขึ้น

การบิดเบือนรูปทรงปรากฏในผลงานทัศนศิลป์ตลอดมาตั้งแต่ยุคหินจนถึงปัจจุบัน ด้วยวัตถุประสงค์หลายประการแตกต่างกันออกไป จะบิดเบือนให้หลัหรือบิดเบือนเป็นรูปเรขาคณิต

ล้วนแต่ช่วยสร้างความรู้สึกละเอียดและสื่อความหมายให้แก่ผลงานจะเป็นไปด้วยเจตนาหรือไม่ก็ตาม และศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ได้หาวิธีการบิดเบือนมาใช้มากกว่าศิลปินสมัยอื่น มีทั้งวิธีที่พัฒนามาจากอดีตและคิดค้นจินตนาการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ และส่งอิทธิพลมาถึงศิลปินสมัยปัจจุบันการแปลงรูปสำแดงพลังอารมณ์

การแปลงเป็นรูปสัญลักษณ์ จะดำเนินควบคู่กันเสมอ เมื่อใดที่มีการสำแดงอารมณ์ การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์จะเกิดขึ้นโดยปริยาย จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเทคนิควิธีการที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ผลงาน

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาในข้างต้นดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของมนุษย์ที่ปรากฏบนสิ่งของเครื่องใช้เครื่องประดับ ภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำของมนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์มีวิวัฒนาการและมีพัฒนาการสืบเนื่องต่อกันเรื่อยมาจนถึงศตวรรษที่ 20 ศิลปินได้สะท้อนปัญหาทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนำมาเป็นปัจจัยในการถ่ายทอดความรู้สึกเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมขึ้นตามปัจเจกของตนเอง และผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Franz Marc) ที่ใช้การบิดเบือนรูปทรงของสัตว์และสิ่งแวดล้อมด้วยสีเป็นเครื่องมือเพื่อสื่อเชิงสัญลักษณ์ และได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตในสังคมมาเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่องสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Faanz Marc) ระหว่าง ค.ศ. 1880 - ค.ศ. 1969 ในประเด็น ชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง สัญลักษณ์
2. เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษา เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบเป็นการวิจัยสร้างสรรค์ (Creative research) โดยใช้การศึกษาและทดลองเทคนิคสำแดงพลังอารมณ์ และนำเสนอผลงานวิจัย โดยการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์จิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ลักษณะกึ่งนามธรรม ในรูปแบบของผู้วิจัย

หลังจากศึกษาและรวบรวมข้อมูลผลงานจิตรกรรมลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ จากหนังสือศิลปะ ซึ่งเป็นข้อมูลชั้นรอง (Secondary Source) เป็นที่เรียบร้อย จึงมีวิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

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

กลุ่มตัวอย่าง

ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค จำนวน 10 ภาพ ซึ่งกำหนดโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง คัดเลือกและรับรองโดยอาจารย์ที่ปรึกษาที่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

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

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Faanz Marc) ชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง สัญลักษณ์และแนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิต

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เครื่องมือประกอบด้วย

1. ผลงานจิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ จำนวน 4 ภาพ
2. แบบสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคลซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามแบบมีโครงสร้างใช้ร่วมกับการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเคลฟายประยุกต์

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือขึ้นที่ 1

เครื่องมือหลักที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผลงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรมที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นจากการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของศิลปินลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ จำนวน 10 ภาพ 1 คน มีกระบวนการสร้าง ดังนี้

1. คัดเลือกผลงานจิตรกรรมของศิลปิน 1 คน คือฟรันซ์ มาร์ค (Faanz Marc) โดยอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้รับรอง
2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากภาพผลงาน 10 ภาพ ในประเด็นเกี่ยวกับ ชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรงและสัญลักษณ์

6 การสร้างสรรค์จิตรกรรม “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์”

3. กำหนดแนวคิดและเนื้อหาผลงาน
4. ถ่ายทอดความคิดเป็นงานสเก็ตช์ (Sketched layout)
5. สร้างสรรค์งานจิตรกรรม เรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ในงานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 เซนติเมตร
6. นำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ เพื่อความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1

ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นจำนวน 4 ชิ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ อาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ สาขาจิตรกรรม ปี พ.ศ. 2548 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนา เหมวงษา คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และอาจารย์นุกูล ปัญญาดี ศิลปินอิสระ เพื่อขอคำแนะนำแก้ไขปรับปรุง

แบบสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคลซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามแบบมีโครงสร้างใช้ร่วมกับการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายประยุกต์

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 2

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

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 2

1. แบบสัมภาษณ์รอบที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นจากการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับผลงานจิตรกรรมลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Faanz Marc) ลักษณะคำถามเป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ตรวจสอบโดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ คือ รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยหาความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

2. แบบสัมภาษณ์รอบที่ 2 และ 3 แต่มีเนื้อหาสาระเดียวกันทุกประการ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทบทวนคำถามเดิมของตนเองอีกครั้ง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ผู้วิจัยนำเครื่องมือในการวิจัย คือ ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์เข้ากระบวนการเทคนิคเดลฟายประยุกต์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์และผลงานจำนวน 4 ชิ้น ขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คือ อาจารย์ทวี รัชนิกร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนา เหมวงษา และอาจารย์นุกูล ปัญญาดี โดยมีขั้นตอน คือ แนะนำตัวผู้วิจัยเพื่อสร้างความเข้าใจโดยนำเสนอเรื่องราวและวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นเก็บข้อมูลตามเทคนิคเดลฟายประยุกต์ โดยนำเครื่องมือที่ผู้วิจัย

สร้างขึ้น จำนวน 4 ชิ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตอบคำถามตามแบบสัมภาษณ์ให้คำแนะนำที่ละชิ้น ด้วยการสัมภาษณ์ในคำถามเดียวกัน ซึ่งมีประเด็นคำถาม ดังนี้

- ประเด็นที่ 1 ผลงานในภาพรวมสอดคล้องกับเรื่องที่วิจัย (ชุดสีที่ใช้ในภาพนี้มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
- ประเด็นที่ 2 การใช้เส้นมีความเหมาะสมและมีประเด็นที่ต้องปรับปรุงหรือไม่ อย่างไร
- ประเด็นที่ 3 การบิดเบือนรูปทรงมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
- ประเด็นที่ 4 การใช้สัญลักษณ์กับเนื้อหาที่นำเสนอเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
- ประเด็นอื่นๆ
 - มีความสวยงามปรากฏในผลงานหรือไม่ อย่างไร
 - มีผลงานที่ควรนำมาเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อไปหรือไม่ อย่างไร
 - ควรจะสร้างสรรค์พัฒนาผลงานไปในรูปแบบอย่างไร

ผลการวิจัย

1. ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Faanz Marc) ระหว่าง ค.ศ. 1880 - ค.ศ. 1969 ในประเด็นชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ พบว่า ชุดสีที่ใช้ในอัตราส่วน 60 : 40 ส่วนใหญ่เป็นสีคู่ตรงข้าม โดยเลือกใช้สีโทนร้อนไว้บริเวณตรงกลางภาพเป็นส่วนใหญ่และคลุมด้วยสีโทนเย็น เพื่อสื่ออารมณ์ด้วยการใช้สี เส้นที่นำมาใช้ประกอบไปด้วยเส้นจริง เส้นรอยต่อ เส้นพ้องอ เพื่อสร้างเป็นรูปทรง สร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว ส่วนการบิดเบือนรูปทรงพบว่าการบิดเบือนรูปทรง 6 แบบคือ 1) เป็นรูปเรขาคณิต 2) เพื่อให้ดูง่าย 3) ฉีกเป็นเส้น 4) บิดเบี้ยว 5) งอ 6) พับ การบิดเบือนรูปทรงเพื่อจุดประสงค์ทำให้แปลกตา ผิดเพี้ยนและสื่ออารมณ์ของภาพให้น่าสนใจ การใช้สัญลักษณ์พบว่า ใช้รูปสัตว์ รูปธรรมชาติที่ตัดทอนไม่เหมือนจริง เช่น กวาง วัว ม้า หมู เสือ นก นกอินทรี ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ ต้นไม้ ภูเขาเพื่อสื่อถึงจิตวิญญาณอันบริสุทธิ์ของสัตว์และธรรมชาติ

2. จากการศึกษาวิจัยเรื่อง สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือเป็นผลงานจิตรกรรม 4 ชิ้นเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาแสดงความคิดเห็นด้วยวิธีการแบบเดลฟาย ประยุกต์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ จำนวน 4 ชิ้น ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานสามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

1. ชุดสี พบว่า มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยสีสามารถสร้างมิติ สร้างความลึกซึ้งสร้างความรู้สึกละเอียดสื่อความหมายได้ดี วิธีการระบายให้สีอ่อนจะให้ความรู้สึกเย็นสบาย แต่ถ้าหากระบายสีหนักหรือระบายให้เข้มจะให้ความรู้สึกมีพลัง มีน้ำหนัก สีช่วยสร้างบรรยากาศ การระบายสีด้วยเทคนิคที่หลากหลายช่วยสร้างบรรยากาศให้เกิดความรู้สึกและสื่อถึงจิตของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

2. เส้น พบว่า เส้นสามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้อย่างเช่นเส้นที่มีน้ำหนักเบาจะให้ความรู้สึกพลิ้วไหว เส้นหนักให้ความรู้สึกหนักแน่นมั่นคง เส้นที่เชื่อมต่อกันให้ความรู้สึกประสานกลมกลืนกัน เชื่อมโยงกัน และเส้นที่ระบายแบบเคลื่อนไหวหมุนวนเคลื่อนที่ไม่หยุดนิ่งเปรียบได้ถึงความรู้สึกนึกคิดแทนจิตของมนุษย์

3. การบิดเบือนรูปทรง พบว่า การบิดเบือนรูปทรงของสัตว์ คน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ที่นำมาจัดเป็นองค์ประกอบของภาพเกี่ยวกับจิตมนุษย์ได้ การทับซ้อนของรูปทรง โดยใช้รูปทรงของแมว รูปทรงของงู รูปทรงของคน และรูปทรงของสิ่งแวดล้อม เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ เช่น แมวแทนชีวิตในด้านดี - ด้านร้าย งูแทนความชั่วร้ายและอำนาจ คนแทนตัวกิเลสตัณหาของจิตมนุษย์ และสิ่งแวดล้อมแทนสังคมวัฒนธรรม

4. การใช้สัญลักษณ์ พบว่าสัญลักษณ์ที่นำมาใช้แทนจิตมนุษย์ ได้แก่ ดวงตา ในมิติที่แตกต่างกันสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ถูกครอบงำด้วยกิเลสตัณหา ขาดคุณธรรมจริยธรรมก่อให้เกิดความเสื่อมในชีวิตและสังคม ดังนั้น ดวงตาจึงเหมาะที่จะเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงจิตมนุษย์ได้ในเชิงลบและเชิงบวก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์ของฟรันซ์ มาร์ค (Franz Marc) ระหว่าง ค.ศ.1880 - ค.ศ.1969 ในประเด็นชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ พบว่า ชุดสีที่นำมาใช้ในอัตราส่วน 60 : 40 สีส่วนใหญ่เป็นสีตรงข้าม โดยเลือกใช้สีโทนร้อนไว้บริเวณตรงกลางภาพเป็นส่วนใหญ่และคลุมด้วยสีโทนเย็น เพื่อสื่ออารมณ์ในการใช้สี เส้นที่นำมาใช้ ได้แก่ เส้นจริง เส้นรอยต่อ เส้นพับงอ เพื่อสร้างเป็นรูปทรง สร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว ส่วนการบิดเบือนรูปทรงพบว่าการบิดเบือนรูปทรง 6 แบบ คือ 1. เป็นรูปเรขาคณิต 2. เพื่อให้ดูง่าย 3. ฉีกเป็นเส้น 4. บิดเบี้ยว 5. งอ 6. พับ ทั้งนี้ การบิดเบือนรูปทรงเพื่อจุดประสงค์ทำให้แปลกตา ผิดเพี้ยนและสื่ออารมณ์ของภาพให้น่าสนใจ การใช้สัญลักษณ์ พบว่า ใช้รูปสัตว์ และรูปธรรมชาติ เช่น กวาง วัว ม้า หมู เสือ นกอินทรี รูปต้นไม้ ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ เพื่อสื่อในเชิงสัญลักษณ์ถึงจิตวิญญาณของสัตว์ที่มีต่อธรรมชาติ

จากการศึกษาวิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่องสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 ชิ้น พบว่า



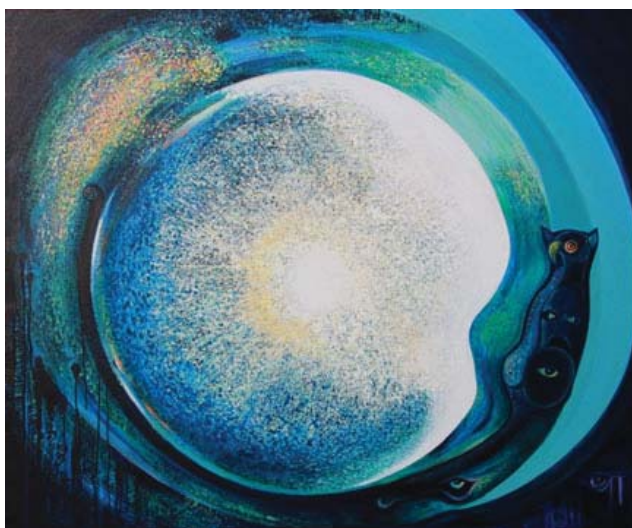
ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ภาพผลงานชื่อสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ 1 เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ที่แสดงออกทางชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง และสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ถูกครอบงำด้วยกิเลสตัณหา ขาดคุณธรรมจริยธรรมส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันในสังคม การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการระบายแบบอิสระเริ่มด้วยการขึ้นรูปเพื่อสร้างบรรยากาศก่อนแล้วจึงขึ้นรูปในภายหลัง การจัดองค์ประกอบใช้สัญลักษณ์ของดวงตาแทนจิตมนุษย์ โดยจัดวางรูปทรงของสัตว์ รูปทรงของมนุษย์และรูปทรงของสิ่งแวดล้อมในลักษณะบิดเบือน เพื่อสื่อแทนความรู้สึกนึกคิด แนวแทนชีวิตในแง่ร้าย - แง่ดี แทนอำนาจอันชั่วร้ายและอันตราย สิ่งแวดล้อมสื่อถึงสิ่งชั่วร้าย คือ กิเลสตัณหา การสร้างมิติให้กับเส้นให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ไม่หยุดนิ่ง มีความต้องการไม่มีวันสิ้นสุดการใช้ชุดสีสร้างพื้นผิวด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เช่น การไหล การหยด การสาด การทำให้สีหนา การใช้โครงสร้างสีที่รุนแรงขัดแย้งกัน การใช้สีที่นุ่มนวล เพื่อสื่อออกถึงจิตมนุษย์ทั้งสิ้น



ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ภาพผลงานชื่อสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ 2 ได้จัดองค์ประกอบของรูปทรงเป็นกลุ่มก้อนไว้ด้านล่างซ้ายมือ เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ โดยได้ใช้รูปทรงของแมวที่สื่อความหมายแทนชีวิตในแง่ดี - แง่ร้าย สร้างสรรค์รูปทรงมนุษย์ โดยจัดวางดวงตาไว้ทั่วร่างกายในระดับที่แตกต่างกัน เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน จัดวางรูปทรงของงูที่โอบล้อมเอาไว้ เพื่อสื่อถึงกิเลสตัณหาที่ครอบงำจิตมนุษย์ นำสัญลักษณ์ดวงตาวางไว้กึ่งกลางเพื่อสะท้อนถึงจิตมนุษย์ที่ไหลออกมาจากดวงตา และได้จัดวางองค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมไว้ทั้งด้านซ้ายและขวาภายใต้เงามืดของแสงที่เข้มอ่อนแตกต่างกัน เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ดิ้นรนเพื่อให้หลุดพ้นจากกิเลสตัณหา ชุดสีเลือกใช้สีโทนเย็นคลุมสีโทนร้อนเพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด เส้นเลือกใช้เส้นลักษณะพลิ้วไหวบริเวณหัวงูให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ไม่ยอมหยุดนิ่ง



ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ภาพผลงานชื่อสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ 3 การสร้างสรรค์ผลงานได้จัดองค์ประกอบของภาพเพื่อให้ดูคลี่คลาย โดยการเปิดรูปทรงมากขึ้นจัดวางสัญลักษณ์ของดวงตาขนาดใหญ่ไว้กึ่งกลาง เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ถูกหลอมละลายด้วยกิเลสตัณหา โดยใช้เทคนิคการระบายสีแบบทับซ้อน เช่น การไหล การหยด การพอกให้หนา การสลับแต้มจุด บริเวณมุมด้านล่างซ้ายมือเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่หลอมละลายและย่อยสลาย เพื่อให้หลุดพ้นกิเลสสร้างพลังของดวงตาด้วยการไล่แสงเงาจากสว่างไปทึบมืดโดยใช้สีขาวเทาเขียวไล่เป็นแสง เพื่อสื่อแทนพลังความคิดของจิตและได้จัดวางรูปทรงของสัตว์ปิดล้อมดวงตาเพื่อสื่อให้เห็นความขัดแย้ง ลังเล ด้านบนขวามือใช้สีโทนร้อนเพื่อสื่อถึงอารมณ์ร้อนแพร่กระจายคลุมด้านบน ขอบล่างภาพใช้สีเข้มระบายด้วยสีน้ำเงินอมดำเพื่อสร้างมิติ ความลึกกลับ ซ่อนเร้น ปิดบังการบิดเบือนรูปทรงของสัตว์ เพื่อสื่อแทนจิตมนุษย์ที่ให้ความรู้สึกรูปทรงต่างๆ ที่นำมาสื่อ



ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ภาพผลงานชื่อสัญลักษณ์ของจิตมนุษย์ 4 การสร้างสรรค์ผลงานได้จัดองค์ประกอบของดวงตาขนาดใหญ่ไว้กึ่งกลางภาพในลักษณะทับซ้อนเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่มีพลังระบายแสงเงาด้วยสีขาวเทาเนียนเพื่อให้มีแสงสว่างเพิ่มขึ้น และวางรูปทรงของแมว เหยี่ยว และใบหนามนุษย์ไว้ริมขอบดวงตาด้านขวามือเพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่ต้องการพ้นกิเลสด้วยการนำรูปทรงของเหยี่ยวมาเปรียบเปรย เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์มุมบนด้านขวามือใช้เทคนิคสลับ จุดแต้มเพื่อให้เกิดประกายเจิดจ้า สื่อถึงการหลุดพ้นของจิต ทางแมวที่เป็นเส้นขอบสื่อถึงการปิดกั้นของจิตมนุษย์

บทสรุป

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทั้ง 4 ภาพ ผู้วิจัยได้ยึดแนวคิดที่ว่าจิตมนุษย์ถูกรอบงำด้วยกิเลสตัณหาและขาดคุณธรรมจริยธรรมส่งผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคม อีกทั้งได้ศึกษาผลงานศิลปินในประเด็นชุดสี เส้น การบิดเบือนรูปทรง การใช้สัญลักษณ์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดและประเด็นดังกล่าวมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม โดยใช้สัญลักษณ์ของดวงตา เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ที่มีแตกต่างกันมากมายหลายความคิด ทั้งในแง่ดี - แย่ร้าย โดยจัดองค์ประกอบในลักษณะการบิดเบือนรูปทรง การใช้สีและเส้นเพื่อสร้างรูปทรงให้มีมิติที่ให้ความรู้สึกทางจิตมนุษย์ตามลักษณะของรูปทรงที่นำมาสื่อ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การใช้ดวงตาเป็นสัญลักษณ์สื่อแทนจิตมนุษย์ด้วยการนำเอาชุดสี เส้น และการบิดเบือนรูปทรง มาจัดเป็นองค์ประกอบในงานจิตรกรรม เพื่อสื่อถึงจิตมนุษย์ได้อย่างเหมาะสม

บรรณานุกรม

- โกศล พินกุล. (2554). เทคนิคการระบายสีน้ำและศิลปะวิจัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์
- โกสุม สายใจ. (2554). จิตรกรรมพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โครงการผลิตเอกสารตำราคณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต
- ครูวุธ ทองไทย. (2548). สภาวะจิตจากความทรงจำ. หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร
- จิรพันธ์ สมประสงค์. (2547). ทศนศิลป์. กรุงเทพฯ : แม็ค
- ฐิติเทพ ฤกษ์นำชัย. (2553). ความเคลื่อนไหวกับชีวิตปัจจุบัน. หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร
- นิคอเล ระเบิดอารมณ์. (2543). ทฤษฎีจิตรกรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์
- นอร์แบร์ท โวล์ฟ. (2552). เอกซ์เพรสชันนิสม์. เชียงใหม่ : บริษัทเดอะเกรทไฟนอาร์ท จำกัด
- นอร์แบร์ท โวล์ฟ. (2552). แอ็บสแตรกต์ เอกซ์เพรสชันนิสม์. เชียงใหม่ : บริษัทเดอะเกรทไฟนอาร์ท จำกัด
- ประไพ อมรวิระกุล. (2553). ประวัติศาสตร์ศิลป์. กรุงเทพฯ : สหธรรมิก
- พิระพงษ์ กุลพิศาล. (2554). การบิดเบือนรูปทรงในทศนศิลป์. อุดรธานี
- พิระพงษ์ กุลพิศาล. (2550). ประวัติศาสตร์ศิลป์. (วิดิทัศน์). กรุงเทพฯ : โปรแกรมศิลปกรรม

พีรภัทร โพธิ์สารัตน. มิคซูโอะ คเวลโก เมื่อชากระผลิบานเป็นดอกบัว. วารสารซีเคร็ต. ปีที่ 2. ฉบับที่ 46. หน้า 26-32

รัฐภูมิ ผิวพันธมิตร. (2552). การแฝงตัวของคันทานนิยมในพุทธสังคมปัจจุบัน. หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย. กรุงเทพฯ : ศรุสภาลาดพร้าว

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2523). ศิลปะกับความงาม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์. ว.วชิรเมธี. (2552). บนรอยทางแห่งรอยธรรมจากพุทธทาสถึง ว.วชิรเมธี. กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ

ศรัญญู นกแก้ว. (2553). ดิช นัท ฮันท์ จากเมลิคพล์มสู่เมลิคพล์มแห่งสันติบนแผ่นดินไทย วารสารซีเคร็ต. ปีที่ 3. ฉบับที่ 60. หน้า 26-33

สุชาติ เกาทอง. (2539). หลักการทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : นำอักษร

สมชาย พรหมสุวรรณ. (2546). การชื่นชมงานศิลปะ. อัดสำเนา

อารี สุทธิพันธุ์. (2535). ศิลปะนิยม. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช จำกัด

Joseph Murphy. (2554). พลังจิตได้สำนึก. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2554 เข้าถึงได้จาก (<http://www.novabizz.com>)

Kwandao. (2555). จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. เข้าถึงเมื่อ 5 ธันวาคม 2555 เข้าถึงได้จาก (<http://www.Oknation.net/dog/print.php?id=202217>)