**จิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน**

**Semi-abstract Painting with Amusement-based Contents**

**วรัญญา วิศรุฒเมศ1,รศ.พีระพงษ์ กุลพิศาล2**

**นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ปีการศึกษา 2559**

**มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิเคราะห์จิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนานในประเด็น เนื้อหาเรื่องราว การตัดทอนรูปทรง การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสนุกสนาน และ 2) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ กลุ่มตัวอย่าง คือ ภาพจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมที่มีเนื้อหาความสนุกสนาน จำนวน 25 ภาพ คัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวิเคราะห์ตารางกริด แบบสังเกตแบบมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และแบบการสนทนากลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. การศึกษาวิเคราะห์จิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน ในประเด็น เนื้อหาเรื่องราวพบมากที่สุดคือ บรรยากาศที่สนุก รองลงมาคือ การละเล่น และการเล่นกีฬาตามลำดับ การตัดทอนรูปทรง พบมากที่สุดคือ การตัดทอนเป็นเหลี่ยม กลม และบิดเบี้ยว รองลงมาคือ การยืด การจัดองค์ประกอบศิลป์ พบมากที่สุด คือ ความสมดุลเท่ากันโดยความรู้สึก รองลงมาความสมดุลซ้าย - ขวา เท่ากันทุกประการ ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสุกสนาน สิ่งที่พบมากคือ สีเขียวเหลือง รองลงมา สีฟ้าอ่อน สีส้มเหลือง สีส้มแดงและสีฟ้าตามลำดับ

2. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ผู้วิจัยใช้เนื้อหา บรรยากาศที่สนุก การตัดทอนรูปทรง โดยการตัดทอนเป็นเหลี่ยม กลม และบิดเบี้ยว การจัดองค์ประกอบศิลป์ แบบความสมดุลเท่ากันโดยความรู้สึก ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสุกสนาน ใช้ สีเขียวเหลือง รองลงมาสีฟ้าอ่อน สีส้มเหลือง สีส้มแดงและสีฟ้าตามลำดับ

**คำสำคัญ** : ความสนุกสนาน , จิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรม

1. นางวรัญญา วิศรุฒเมศนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

2. รองศาสตราจารย์ พีระพงษ์ กุลพิศาล อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

**ABSTRACT**

The purposes of this research were 1) to analyze semi-abstract painting with amusement-based contents in terms of details, subtraction, composition of arts, colour scheme to enhance amusement and 2) to create semi-abstract painting with amusement-based contents with acrylic on canvas. The samples included twenty semi-abstract paintings with amusement-based contents. Data was collected using grid table, structured observation checklist, structured interview, focus group interview. Data were analyzed in mean and percentage.

The findings revealed as follows.

1. Most of semi-abstract painting with amusement-based contents delineated atmosphere of amusement followed by play and sports. Most of them used subtractions in forms of polygon, circle, and distortion followed by extension. The composition of art mostly involved approximate balance followed by equal symmetry. To raise amusement, colour scheme of chartreuse was mostly employed together with light blue, champagne, scarlet, and blue.

2. To create semi-abstract painting with amusement-based contents with acrylic on canvas, the researcher applied atmosphere of amusement, subtraction in forms of polygon, circle, and distortion, composition of arts related to approximate balance, and colour scheme of amusement in light of chartreuse followed by light blue, champagne, scarlet, and blue.

**Keywords**: Amusement, Semi-abstract Painting

**บทนำ**

**ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

ในปัจจุบันประเทศไทยประสบปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง ประกอบกับความทะเยอทะยานของคนในสังคม โดยเฉพาะการแข่งขันกันทางด้านวัตถุ ทำให้เกิดการเอาเปรียบผู้ที่อ่อนแอกว่า เกิดช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจน ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางสังคม กอปรกับภัยทางธรรมชาติที่ทำให้มีผู้บาทเจ็บล้มตาย ประสบทุกขเวทนา ตามที่พบเห็นบ่อย ๆ ส่งผลต่อจิตใจของมนุษย์หาความสงบสุขไม่ได้ทำให้ทุกข์ใจ เศร้าใจ ไม่มีความสุข คุณภาพชีวิตไม่ดีเท่าที่ควร กลายเป็นความเครียด เป็นมลภาวะทางจิต เกิดความวิตกกังวลกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ตรงข้ามกับความเครียด คือ ความสนุกสนาน ความสงบสุข ซึ่งสังคมมนุษย์ในปัจจุบันพบน้อยลงทุกวัน ความสนุกสนานดังกล่าวหาได้มาจากหลายแหล่ง เช่น การฟังเพลง ชมการแสดง ภาพยนตร์หรืองานศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ เช่น ความสนุกสนานจากงานดนตรี ความสนุกสนานจากการแสดงเซิ้งสวิง ซึ่งเป็นการละเล่นพื้นบ้านของภาคอีสาน เป็นการฟ้อนรำเพื่อการส่งเสริมทางด้านจิตใจของประชาชนในท้องถิ่นอำเภอยางตลาด เป็นชุดฟ้อนรำที่มีความสนุกสนาน โดยดัดแปลงท่าฟ้อนจากชาวบ้านอีสานออกไปหาปลา โดยมีสวิงเป็นหลักในการหาปลาของชาวบ้าน ที่มีอาชีพในการจับสัตว์น้ำ ท่าฟ้อนจะแสดงให้เห็นถึงการออกไปหาปลา การช้อนปลา จับปลา และความรื่นเริงใจ หรือภาพยนตร์ไทย เรื่อง บุญชู และแหยมยโสธร เป็นภาพยนตร์ไทย ซึ่งมีเนื้อหาความสนุกสนาน ตลกขบขัน ทำให้ผู้ชมผ่อนคลายความเครียดได้อย่างน้อยชั่วขณะหนึ่ง หรือความสนุกสนานจากการชมงานจิตรกรรมซึ่งศิลปินได้สร้างสรรค์ศิลปะในแนวสนุกสนาน เช่น ผลงานจิตรกรรมของวิชา วิรัชดำรง ภาพดนตรี การแสดง “เครื่องแห่งความสนุก” เป็นผลงานที่สะท้อนให้เห็นการนำภาพ ดลใจจากสรรพสิ่งต่าง ๆ ซึ่งสัมผัสอยู่ในชีวิตประจำวัน ปรับสภาพรูปทรงตามมโนทัศน์ความงามส่วนบุคคล ทำให้ผลงานมีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นแสดงรูปทรงและลีลาอิสระอย่างศิลปะนาอีฟ (Naïve concept) ที่ดูแล้วให้ความรู้สึกสนุกสนาน ผลงานจิตรกรรมของ เฉลิม นาคีรักษ์ “ภาพหนุ่มสาวเก็บบัวในบึง” ซึ่งเป็นอีกภาพหนึ่งที่แสดงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ หน้าที่และกิจกรรามต่าง ๆ ของคนในชนบท ที่ฝ่ายชายพายเรือเก็บดอกบัวแล้วร้องเพลงเกี้ยว ฝ่ายหญิงที่พายเรือมาเก็บดอกบัวเหมือนกัน จากภาพทั้งฝ่ายชายและฝ่ายหญิงต่างยิ้มแย้มมีความสุข (วิวัฒน์ กุลจันทร์, 2556, ออนไลน์) และผลงานจิตรกรรมของ สุนิษา อัศวินรุ่งโรจน์ ชื่อภาพ สวนสนุกกับความสุขในวัยเยาว์ (Amusement parks and childhood happiness) ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับความทรงจำและความประทับใจในสวนสนุกและของเล่นในวัยเยาว์ จนก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นงานจิตรกรรมผ้าปะ (Apploqué) ผลงานจิตรกรรมที่ต้องการสื่อถึงสถานที่ที่สนุกสนานและมีความสุข โดยใช้รูปทรงจากเครื่องเล่นในสวนสนุกและของเล่นต่าง ๆ มาเป็นเค้าโครงในการออกแบบรูปทรงกึ่งนามธรรมแล้วนำมาดัดแปลง ตัดทอนรายละเอียดให้เรียบง่ายลง จนใกล้เคียงกับรูปทรงนามธรรมและจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่อย่างอิสระ โดยใช้สีสันสดใส เพื่อต้องการสื่อถึงความคิดที่เกี่ยวกับความสนุกสนานและความสุข เมื่อได้ระลึกถึงดินแดนแห่งเทพนิยายในนิทาน ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการในโลกแห่งความฝัน (สุนิษา อัศวินรุ่งโรจน์, 2550, ออนไลน์) และผลงานจิตรกรรมกลุ่ม joyful ของกลุ่มศิลปินตะวันตก ดูได้จากเว็บไซด์ Joyful Painting เป็นงานจิตรกรรมที่สื่อให้ผู้ชมดูแล้วมีความสุข สนุกสนาน รื่นเริง บันเทิงใจเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม ผลงานทางด้านจิตรกรรมในประเทศไทย โดยเฉพาะต่างจังหวัดที่สะท้อนความสนุกสนานยังมีไม่มากพอเมื่อเปรียบเทียบกับความทุกข์อันเกิดจากปัญหาทางเศรษฐกิจ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในสังคมปัจจุบัน ไม่ว่าจะทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมที่มนุษย์ในสังคมปัจจุบันเผชิญอยู่ ผู้วิจัยจึงมีเจตนาที่จะสร้างผลงานจิตรกรรมในแนวสนุกสนานเพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้ดูผู้ชมเกิดความรู้สึกสนุกสนาน โดยเริ่มจากทำการวิเคราะห์หาข้อเท็จจริง รูปแบบ วิธีการสร้างผลงานจากจิตรกรรมกลุ่ม Joyful จากนั้นจึงสร้างผลงานจิตรกรรม โดยหวังว่า ผลงานดังกล่าวจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกผ่อนคลายและสนุกสนานไปในขณะเดี่ยวกันและกระตุ้นให้ศิลปินท่านอื่น ๆ เกิดแรงบันดาลใจหันมาสนใจสร้างสรรค์ผลงานในแนวนี้มากขึ้น

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้สร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน ซึ่งมีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับความสนุกสนาน การตัดทอนรูปทรงเป็นรูป ทรงต่าง ๆ ได้แก่ เป็นเหลี่ยม กลม การยืด การหดและการผสม การจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ ความสมดุลและจุดสนใจ ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสนุกสนาน

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์จิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน ในประเด็น เนื้อหาเรื่องราว การตัดทอนรูปทรง การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบาน สนุกสนาน
2. เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน

**ขอบเขตของการวิจัย**

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

**ประชากร**

ได้แก่ภาพจิตรกรรมที่มีเนื้อหาความสนุกสนาน จำนวน 100 ภาพ

**กลุ่มตัวอย่าง**

ได้แก่ ภาพจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมที่มีเนื้อหาความสนุกสนาน จำนวน 25 ภาพ คัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจงโดยอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้รับรอง

**ตัวแปรที่ศึกษา**

**ตัวแปรอิสระ**

ได้แก่ เนื้อหาเรื่องราว การตัดทอนรูปทรง การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสนุกสนาน

**ตัวแปรตาม**

ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน

**วิธีดำเนินการวิจัย**

การศึกษาเรื่อง จิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and development) โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมเนื้อหาความสนุกสนาน จำนวน 25 ภาพจากจำนวน 100 ภาพ นำผลจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์มาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนานด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ จำนวน 4 ภาพ แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางจิตรกรรมเพื่อรับข้อเสนอแนะมาพัฒนาผลงานอีก 1 ภาพ เพื่อให้ความเห็นชอบจากการตรวจสอบผลงานโดยการประชุม (Fogus Group) จากกลุ่มผู้มีประสบการณ์ทางศิลปกรรม สรุปเป็นการดำเนินการดังนี้

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

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

**ประชากร**

ประชากร ได้แก่ ผลงานภาพจิตรกรรมที่มีเนื้อหาความสนุกสนาน จำนวน 100 ภาพ ที่ได้คัดเลือกจากงานจิตรกรรมกลุ่มเนื้อหาความสนุกสนาน

**ตัวแปรที่ศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้กำหนดตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น ได้แก่ 1. เนื้อหาความสนุกสนาน 2.การจัดองค์ประกอบศิลป์ 3.การตัดทอนรูปทรง 4.ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสนุกสนาน ตัวแปรตาม ได้แก่ 5.การสร้างและพัฒนาผลงานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

ในการวิจัยในครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา มีทั้งหมด 4 ชิ้น โดยมีขั้นตอนการสร้างสรรค์และตรวจสอบเครื่องมือดังนี้

* 1. แบบวิเคราะห์ตารางกริด (Grids Analysis Table)
  2. แบบสังเกตแบบมีโครงสร้าง (Structured Observation)
  3. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview)
  4. ผลงานสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2
  5. แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview)

**ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 1** แบบวิเคราะห์ตารางกริด (Grids Analysis Table) สร้างโดยกำหนดช่องตาราง จำนวน 100 ช่องให้เท่า ๆ กัน เท่ากับ 100 ช่อง 1 ช่องมีเนื้อที่เท่ากับ ร้อยละ 1 เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ชุดสีที่ปรากฏในภาพกลุ่มตัวอย่างที่มีเนื้อหาความสนุกสนาน แล้วจึงบันทึกชุดสีลงในตารางสรุปการวิเคราะห์ชุดสีดังนี้ เช่น 1. สีเขียวเหลือง 2. สีฟ้าอ่อน 3. สีส้มเหลือง 4.สีฟ้า 5. สีส้มแดง ฯลฯ ตามลำดับ

**วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 2** โดยการนำเสนอให้อาจารย์ปรึกษาเป็นผู้พิจารณารับรอง

**ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 3** แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview)

เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางจิตรกรรม คือ ผศ.พิเชษฐ์ สุนทรโชติ ควบคู่ไปกับการนำเสนอภาพจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนานซึ่งเป็นเครื่องมือที่เป็นผลงานจิตรกรรม จำนวน 4 ภาพ โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

* 1. รวบรวมและจัดลำดับประเด็นที่ต้องการศึกษาจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยซึ่งมีทั้งหมด 4 ประเด็น เนื้อหาเรื่องราว การจัดองค์ประกอบศิลป์ การตัดทอนรูปทรงและชุดสี
  2. กำหนดคำถามการสัมภาษณ์ตามประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาทุกขั้นตอน
  3. สร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

**วิธีหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 3** โดยการนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้พิจารณารับรอง

**ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 4** ผลงานสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2

**ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1** จำนวน 4 ภาพ

* 1. วิเคราะห์งานจิตรกรรมกลุ่มเนื้อหาความสนุกสนาน จำนวน 25 ภาพ เพื่อศึกษาเนื้อหาเรื่องราว การจัดองค์ประกอบศิลป์ การตัดทอนรูปทรง ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสนุกสนานในการสร้างเครื่องมือ
  2. กำหนดแนวคิดและเนื้อหาของผลงาน โดยเน้นความสนุกสนาน รูปแบบกึ่งนามธรรม
  3. ถ่ายทอดความคิดเป็นงานสเก็ตซ์ (Sketeh)
  4. การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมใช้เทคนิคการแต้มจุดสีด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 80 x 80 เซนติเมตร
  5. นำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์เพื่อขอความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา

**วิธีการหาคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 จำนวน 4 ภาพ**  ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นจำนวน 4 ภาพ เสนอผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชษฐ์ สุนทรโชติ เพื่อปรึกษารับคำแนะนำและปรับปรุงเครื่องมือ และนำข้อมูลที่ได้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลต่อไป

**ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2 จำนวน** 1 **ภาพ**

* 1. นำผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญประกอบการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 จำนวน 4 ภาพ
  2. กำหนดแนวคิดและเนื้อหาของผลงานมาปรับปรุง
  3. ถ่ายทอดความคิดเป็นงานสเก็ตซ์ (Sketeh)
  4. การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมใช้เทคนิคการแต้มจุดสีด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 80 x 80 เซนติเมตร
  5. นำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์เพื่อขอความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ

**วิธีการหาคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 2** จำนวน 1 ภาพ ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เสนอผลงานทางศิลปะในการสนทนากลุ่ม (Focus group) เพื่อรับคำแนะนำและฉันทามติ จำนวน 7 คน จากผู้ที่มีประสบการณ์ทางศิลปะ

**ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 5 แบบสนทนากลุ่ม** มีดังต่อไปนี้

สร้างโดยการกำหนดวัตถุประสงค์การสนทนา โดยนำผลการวิจัยมาเป็นประเด็นคำถาม เชิญผู้มีประสบการณ์ด้านศิลปกรรม จำนวน 7 คน ร่วมแสดงความคิดเห็นตามประเด็นที่กำหนดไว้ทุกข้อ กรณีต้องการข้อมูลนอกเหนือจากนั้นให้ถือว่าเป็นข้อคิดเห็นอื่น ๆ ผลการตรวจสอบผลงานสร้างสรรค์ได้จากการสังเคราะห์ ความคิดเห็นดังกล่าวในรูปแบบตาราง

**วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 5** โดยการนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษารับรอง

**การเก็บรวบรวมข้อมูล**

ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้เครื่องมือ โดยใช้เครื่องมือ การวิเคราะห์ภาพผลงานจากกลุ่มตัวอย่าง 25 ภาพ นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 จำนวน 4 ภาพ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 ภาพ

**ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล**

ระหว่างเดือนพฤษภาคม - กันยายน พ.ศ. 2558

**สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล**

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกต

1. เนื้อหา เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสังเกตแบบมีโครงสร้างตามประเด็นย่อยที่ศึกษาแล้วมารวบรวมบันทึกลงในตารางสังเคราะห์การสังเกตเนื้อหาคิดเป็นร้อยละ
2. การตัดทอนภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสังเกตแบบมีโครงสร้างตามประเด็นย่อย ที่ศึกษาและมารวบรวมบันทึกลงในตารางบันทึกผลการสังเกตการตัดทอนภาพ คิดเป็นร้อยละ
3. การจัดองค์ประกอบศิลป์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตบันทึกข้อมูลลงในตารางการสังเคราะห์การสังเคราะห์การสังเกตการจัดองค์ประกอบศิลป์ เรื่อง ความสมดุลและจุดสนใจ คิดเป็นร้อยละ
4. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวิเคราะห์ตารางกริด ชุดสีเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบวิเคราะห์ตารางกริด ตามประเด็นย่อยที่ศึกษา แล้วมารวบรวมบันทึกลงในตารางสังเคราะห์ผลการศึกษาชุดสี คิดเป็นร้อยละ
5. การสัมภาษณ์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง นำผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาบันทึกลงในตารางสังเคราะห์คำสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปประเด็นตามคำแนะนำ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษารับรอง
6. การประชุมกลุ่มผู้มีประสบการณ์ทางศิลปกรรม (Focus group) นำภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5 ให้ผู้มีประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อรับคำแนะนำแล้วบันทึกลงในตารางสังเคราะห์จัดลำดับข้อมูลการประชุมกลุ่มผู้มีประสบการณ์ทางศิลปกรรม เพื่อหาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายอยู่ในหัวข้อใหญ่

**สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล**

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ผลการตรวจสอบผลงานจากผู้มีประสบการณ์ทางศิลปะด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) และการประเมินตามแบบของ ลิเคิร์ท (Likert) 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง น้อย (Devis et all อ้างใน ชณุตพร ศรีชัย, 2555 : 47) และการแปลความหมายค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าร้อยละดังนี้

ค่าเฉลี่ย การแปลความหมาย

ระดับ 2.33 - 2.99 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมาก

ระดับ 1.67-2.32 หมายถึง เห็นด้วยในระดับปานกลาง

ระดับ 1-1.65 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อย

การแปลความหมาย ค่าร้อยละ (Percentage) โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ร้อยละ 80 – 100 มาก

ร้อยละ 50 – 79 ปานกลาง

ร้อยละ 0 - 49 น้อย

**สรุปผลการวิจัย**

ผลการวิจัย พบว่า

การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมกลุ่มเนื้อหาความสนุกสนาน ในประเด็นที่เกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราว การตัดทอนรูปทรง การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบาน สนุกสนาน สรุปได้ดังนี้

1. เนื้อหาเรื่องราว พบว่า ผลงานแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับบรรยากาศที่สนุกเป็นเนื้อหาที่พบในระดับมาก ร้อยละ 48 ของเนื้อหาที่ใช้ทั้งหมด รองลงมาในระดับปานกลางการละเล่น (ดนตรี, การแสดง, ร้องเพลง, เต้นรำ) ร้อยละ 36 ส่วนเนื้อหาที่พบในระดับน้อยเป็นเนื้อหาการเล่นกีฬาและการพักผ่อน ร้อยละ 12 และร้อยละ 4 ตามลำดับ
2. การตัดทอนรูปทรง เป็นงานจิตรกรรมแบบกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract Art) พบว่ามีการใช้มากคือการตัดทอนเป็นเหลี่ยม กลม และการตัดทอนบิดเบี้ยว รองลงมาระดับปานกลางคือ การตัดทอนโดยการยืดและการหดในระดับน้อยคือ การต่อเติมและการผสม
3. การจัดองค์ประกอบศิลป์ได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้
   1. ความสมดุล พบว่า การใช้ความสมดุลในระดับมาก คือ ความสมดุลเท่ากันในความรู้สึก พบร้อยละ 88 รองลงมาระดับน้อย พบว่า ความสมดุลซ้าย-ขวาเท่ากันทุกประการ ร้อยละ 12
   2. จุดสนใจ พบว่า จุดสนใจในตำแหน่งที่สำคัญในระดับมาก คือ ร้อยละ 52 รองลงมาระดับปานกลาง พบว่า จุดสนใจกึ่งกลางภาพ ร้อยละ 32 ในระดับน้อย พบว่า ไม่มีจุดสนใจหรือกระจายทั่วทั้งภาพ ร้อยละ 16
   3. ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสนุกสนาน พบว่า โดยภาพรวมมีการใช้สี 5 สี โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ สีเขียวเหลือง ร้อยละ 19.67 สีฟ้าอ่อน ร้อยละ 16.66 สีส้มเหลือง ร้อยละ 9.12 สีฟ้า ร้อยละ 6.69 สีส้มแดง ร้อยละ 5.81

การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน ด้วยสีอะคริลิก บนผ้าใบ สรุปได้ดังนี้

1. เนื้อหาเรื่องราว แสดงถึงความสนุกสนานซึ่งเป็นอารมณ์เชิงบวกที่มนุษย์ทุกคนต้องการ ท่ามกลางการดำเนินชีวิตที่หาได้ไม่ง่ายนัก ผู้วิจัยมีแรงบันดาลใจสร้างงานศิลปะที่สื่อ กระตุ้นให้ผู้ดูเกิดความสุข ความสนุกสนาน มีความชัดเจนตรงตามเรื่องที่ศึกษา และมีการตรวจสอบชิ้นงานจากผู้มีประสบการณ์ทางศิลปกรรมพบว่าเป็นภาพที่แสดงถึงอารมณ์ ความสนุกสนานได้เป็นอย่างดี
2. รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นงานจิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรม โดยแสดงรูปร่างรูปทรงที่สื่อถึงความสนุกสนาน ด้วยการตัดทอนรูปทรงของมนุษย์ สิ่งของต่าง ๆ การจัดองค์ประกอบของภาพโดยรวมมีความสมบูรณ์ลงตัว ประณีต ละเอียด มีความกลมกลืนด้วยความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ไม่หยุดนิ่ง มีการนำเทคนิคต่าง ๆ มาใช้เสริมมากขึ้น และการใช้น้ำหนักของสีและความรู้สึกของเส้นได้เป็นอย่างดี
3. กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยสร้างสรรค์งานโดยใช้สีอะคริลิกบนผ้าใบ ในการระบายสีใช้วิธีการแต้มจุดสีเพื่อให้พื้นผิวไม่เรียบ สะท้อนประกายความระยิบระยับของสี ซึ่งใช้สี ที่สดใส ไล่น้ำหนักอ่อน แก่ เพิ่มความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น

การตรวจสอบผลงานโดยการประชุมกลุ่มผู้มีประสบการณ์ทางศิลปกรรม พิจารณาจากค่าเฉลี่ย (Mean) โดยภาพรวม พบว่า ผลงานอยู่ในระดับมาก ( = 2.52) คิดเป็นร้อยละ 84 เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า

1. เนื้อหาเรื่องราว พบว่า มีความชัดเจนตรงตามเรื่องที่ศึกษา เป็นภาพที่แสดงถึงอารมณ์ ความสนุกสนานได้เป็นอย่างดี
2. การจัดองค์ประกอบศิลป์ พบว่า องค์ประกอบของภาพมีความสมบูรณ์ลงตัว มีความกลมกลืน มีความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ไม่หยุดนิ่ง มีการนำเทคนิคต่าง ๆ มาใช้เสริมมากขึ้น มีการใช้น้ำหนักของสี และความรู้สึกของเส้นได้เป็นอย่างดี มีการสร้างพื้นผิวภาพ โดยการแต้มจุด ทำให้ภาพน่าสนใจยิ่งขึ้น
3. การตัดทอนรูปทรง พบว่า มีการตัดทอนรูปทรงได้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราว และ ให้ความรู้สึกสนุกสนาน รูปแบบของการตัดทอนภาพโดยรวม และรายละเอียดภาพ มีความประณีต ละเอียด เหมาะสมกับเนื้อหาความสนุกสนาน
4. ชุดสีที่ให้ความรู้สึกเบิกบานสนุกสนาน พบว่า ชุดสีที่ใช้มีความสดใส ให้ความรู้สึก ร่าเริง เบิกบาน สนุกสนาน

**อภิปรายผลการวิจัย**

จากผลการวิจัย มีประเด็นสำคัญนำไปสู่การอภิปรายผล ดังนี้

ผลงานจิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนานที่สร้างขึ้น มีทั้งหมด 5 ชิ้นโดย 4 ชิ้นแรกเป็นผลงานที่สร้างสรรค์จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากงานจิตรกรรมกลุ่มเนื้อหาความสนุกสนาน และอีก 1 ชิ้น เป็นผลจากการพัฒนาตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิทางจิตรกรรม

1. การวิเคราะห์งานจิตรกรรมกลุ่มเนื้อหาความสนุกสนาน ซึ่งเป็นงานจิตรกรรมที่สื่อถึงความสนุกสนาน ด้วยการสร้างสรรค์รูปร่างรูปทรง โดยดัดแปลงจากธรรมชาติ ดัดแปลงจากของจริงแต่ยังคงสภาพที่รับรู้ได้โดยสื่อถึงเนื้อหาเรื่องราวที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน แสดงให้เห็นว่าผลงานศิลปกรรมสามารถสร้างความสุขให้กับมวลมนุษย์ได้โดยใช้การสื่อความหมายด้วยรูปแบบที่เข้าใจง่าย โดยการตัดทอนรูปทรง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรรณา พิเชฐพฤทธ์ (2549) พบว่า การตัดทอน ทำให้เกิดภาพสวยงาม มีชีวิตชีวา มีความหมาย เกิดนัยสำคัญในภาพที่น่าติดตามและค้นหา การใช้ชุดสี พ้องกับแนวความคิดของ มัย ตะติยะ (2547, น.87) กล่าวว่า มนุษย์ปรุงแต่งความรู้สึก จากการรับรู้ทางการมองเห็นสี และการจัดองค์ประกอบศิลป์ ที่สะท้อนภาพที่เต็มไปด้วยความรู้สึกสนุกสนาน โดยใช้ในลักษณะรูปร่างรูปทรงสัญลักษณ์ (Symboric) ที่เป็นภาพเครื่องเล่นต่าง ๆ ในวัยเด็ก กิริยาท่าทางของคน สิ่งของต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน มีการใช้สีสดทั้งชุดสีโทนร้อนและสีโทนเย็น สอดคล้องกับแนวความคิดของ มัย ตะติยะ (2547, น.86) กล่าวว่า สีร้อนให้ความรู้สึกตื่น คึกคัก ร้อนแรง สีเย็นให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น สดชื่น เป็นงานจิตรกรรมแสดงพื้นผิวที่ไม่เรียบ เพื่อสื่อถึงบรรยากาศที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน มีความปิติสุข
2. การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรมเนื้อหาความสนุกสนาน ผลงานการสร้างสรรค์และพัฒนาทั้ง 5 ภาพที่สร้างขึ้น ได้สื่อให้เห็นความรู้สึกสนุกสนานในรูปแบบต่าง ๆ กัน โดยแสดงเนื้อหาเรื่องราว ที่สื่อถึงความรื่นเริงสนุกสนานหลายแบบ ทั้งวัยเด็กและของหนุ่มสาวในสังคม ด้วยลีลาท่าทางของคนที่เคลื่อนไหวด้วยความสนุกสนาน รื่นเริง กระตุ้นให้ผู้ดูผู้ชมเกิด อารมณ์ร่วม (Emparty) ไปกับสิ่งที่ผู้สร้างต้องการแสดงออก สอดคล้องกับแนวคิดของ สิริพรรณ ตันติรัตน์ไพศาล (2545, น.94-98) กล่าวไว้ว่า งานศิลปะมีความสำคัญหลายประการ เช่น การผ่อนคลาย การพัฒนาจิตใจ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะทางด้านสุนทรีย์ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เพราะมนุษย์เป็นผู้สร้างและสร้างขึ้นเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ในสังคม ในส่วนของการสร้างสรรค์รูปทรง ผู้วิจัยเน้นการสร้างสรรค์ด้วยการตัดทอนรูปร่างของคน โดยแสดงเป็นภาพใบหน้า รอยยิ้ม รวมทั้งสัญลักษณ์สิ่งของต่าง ๆ เช่น ร่ม ไมโครโฟน ไม้เท้า หมวก ฯลฯ เป็นทั้งทรงสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม แสดงสัญลักษณ์แทนสิ่งของต่าง ๆ เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม จุดกลม ๆ วนเป็นก้นหอย เพื่อให้ดูล่องลอย และสื่อถึงความสนุกสนาน เบิกบาน มีการตัดทอนรูปร่างของคน สัญลักษณ์เครื่องเล่นในวัยเด็ก เช่น ชิงช้าสวรรค์ กลองป๋องแป๋ง รถไฟเหาะ ลูกข่าง กังหัน ลูกบอลลูน จักรยาน ซึ่งสื่อถึงบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสนุกสนานจากสีหน้าแววตา ท่าทางของคน ที่ผู้วิจัยได้ดัดแปลงรูปร่างรูปทรงตามความรู้สึก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุชาติ เถาทอง (2551, น.67) กล่าวว่า ความสะเทือนใจต่าง ๆ เป็นอารมณ์ที่ฝังอยู่ในจิตใจมนุษย์ เมื่อศิลปินต้องการแสดงออกซึ่งอารมณ์ภายในดังกล่าว เขาจะแสดงออกโดยการดัดแปลงอย่างอิสระไม่พะวงถึงกฎเกณฑ์ เหตุผล อะไรทั้งสิ้น (Non-figurative Art) มีการจัดวางภาพทั้งเน้นความเป็นเอกภาพ เน้นจุดสนใจในตำแหน่งที่สำคัญ ใช้การจัดวางภาพแบบกระจัดกระจายสร้างความตื่นเต้น ส่งผลให้เกิดความรู้สึกแปลกตาน่าทึ่ง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียธาตุ (Aesthetic elements) ที่ดึงดูดให้ผู้ดูผู้ชมประทับใจในงานศิลปกรรม ใช้ชุดสีเป็นสีโทนร้อนและสีโทนเย็น สีสดใสในอัตราส่วนร้อยละ 20 กับ ร้อยละ80 ทั้งนี้เพราะสีโทนร้อนจะกระตุ้นความรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนานได้รุนแรงกว่าสีโทนเย็น สอดคล้องกับแนวความคิดของ มัย ตะติยะ (2547, น.86) กล่าวว่า สีร้อนให้ความรู้สึกตื่น คึกคัก ร้อนแรง สีเย็นให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น สดชื่น และใช้กลวิธีในการระบายสีด้วยการแต้มจุดสีทำให้พื้นผิวไม่เรียบ ขรุขระ โดยการแต้มจุดสีให้แต้มหลาย ๆ ครั้ง เพื่อเพิ่มความโดดเด่นและเกิดมิติของภาพ สะท้อนถึงบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และช่วยให้ภาพมีองค์ประกอบโดยรวมครบถ้วน ก่อให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองกับผลงานที่ต้องการสื่อความหมายด้วย กระตุ้นอารมณ์ที่สนุกสนาน เบิกบาน เมื่อมองดูภาพโดยรวมระยิบระยับ ช่วยให้ผลงานที่สร้างสรรค์มีความสวยงามดึงดูดให้ผู้ชมดูในภาพ โดยรวมทุกตารางนิ้วของภาพ เก็บรายละเอียดของรูปร่างรูปทรงได้อย่างครบถ้วน

จากการศึกษาวิเคราะห์ สร้างสรรค์และพัฒนาเป็นผลงานจิตรกรรมแนวกึ่งนามธรรม เนื้อหาความสนุกสนานชุดนี้ ผู้วิจัยปรารถนาให้เป็นสิ่งสุนทรีย์ (Aesthetic objective) ที่กระตุ้นให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกเป็นสุข สนุกสนาน รื่นเริง เบิกบานสอดคล้องกับแนวคิดของลัทธิสุขนิยม (Hedonism) เป็นความพึงพอใจ (Pleasure) มนุษย์ทุกคนต้องการมีความสุข ความสุขของแต่ละคนย่อมแตกต่างกันไป ความสุขนั้นเกิดจากแรงปรารถนาของมนุษย์ เป็นความต้องการด้านพื้นฐานของมนุษย์ในชีวิตประจำวัน (สุเมธ เมธาวิทยกูล, 2540, น.73)

**ข้อเสนอแนะในการวิจัย**

**ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ**

1. ในการสร้างสรรค์ผลงานควรเลือกใช้วิธีการวิเคราะห์ที่เหมาะสมกับลักษณะ หรือธรรมชาติของผลงานศิลปะ ที่ศึกษา
2. ควรกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจสามารถจับประเด็น เพื่อการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ดูผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม หรือคล้อยตามความรู้สึกของงาน ประกอบการนำเสนอที่ตรงประเด็นกับสิ่งที่ต้องการแสดงออก

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป**

1. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของรูปแบบ เนื้อหาเรื่องราว กลวิธี และการสื่อสารความหมายที่เหมาะสมกับงานที่สร้างสรรค์ขึ้น
2. ควรมีการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ อย่างเป็นระบบ สามารถนำไปเป็นแนวทาง หรือตัวอย่างในการสร้างและพัฒนาการทำงานศิลปะตามความถนัดของแต่ละบุคคล
3. ควรทดลองจัดองค์ประกอบในรูปแบบอื่น ให้มีรูปแบบแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมต่อไป

**บรรณานุกรม**

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2555). **สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลปะวิจารณ์.** กรุงเทพฯ : เคทีฟ พริ๊น จำกัด.

กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2553). **องค์ประกอบศิลป์.** กรุงเทพฯ : สกายบุ๊กส์ จำกัด.

โกสุม สายใจ. (2544). **เอกสารประกอบการสอนวิชา จิตรกรรมพื้นฐาน.** กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดสารพันธ์ศึกษา.

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2545). **โลกศิลปะ ศตวรรษที่ 20**. กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์.

ฉัตรชัย ศิริพรรณ. (สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2557).

ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2553). **องค์ประกอบศิลปะ.** (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2531). **องค์ประกอบศิลปะ.** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ชณุตพร ศรีชัย. (2555). **สภาพแวดล้อมขององค์การที่มีอิทธิพลต่อการใช้ Business Intelligence ของ SMEs ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา สถิติประยุกต์และเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันบัณฑิตพัฒนาบริหารศาสตร์.

ชาญณรงค์ พรรุ่งโรจน์. (2543). **การวิจัยทางศิลปะ.** กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2544). **ศิลปะ ยิน ยล สัมผัส**. กรุงเทพฯ : ฟอร์แมท เอสโซซิเอทส์ จำกัด.

ดลวีร์ คงกัน. (2553). **การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยเทคนิคดิแคลโคแมเนีย (Decalcomania) ในเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมชาติ ลักษณะกึ่งนามธรรม**. วิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรม

ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตุ้ย ชุมสาย, ม.ล. (2536). **ชุดความรู้เพื่อชุมชน เล่มที่ 14 จิตวิทยาพาเพลิน.** กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทวีเดช จิ๋วบาง. (2549). **ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ.** กรุงเทพฯ : โอ เอส พริ๊นติ้ง เฮ้าส์.

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2540). **องค์ประกอบศิลป์ 1.** กรุงเทพฯ : เฟื่องฟ้า.

ธนากิต ธนิกุล. (2541). **วันสำคัญของไทย.** กรุงเทพฯ : ปิรามิด.

ธวัชชานนท์ ตาไธสง. (2546). **หลักการศิลปะ.**  กรุงเทพฯ : บริษัท สำนักพิมพ์วาดศิลป์ จำกัด.

นุชจรีย์ ชลคุป. (ผู้แปล). (2548). **ชีวิตสอนอะไรบ้าง.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : มูลนิธิโกมลคีมทอง.

ประไพ วีรอมรกุล. (2553). **ประวัติศาสตร์ศิลป์**. กรุงเทพฯ : สหธรรมิก.

ประภาพร แจ่มใสพงษ์. (2549). **ชื่อนี้มีที่มา เล่ม1 ชุดประเพณีไทย**. กรุงเทพฯ : เพื่อนเรียน.

ประเสริฐ ศีลรัตนา. (2528). **จิตรกรรม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ปัญญา เพ็ชรชู. (สัมภาษณ์, 30 มิถุนายน 2557).

พีนาลีน สาริยา. (2535). **จิตรกรรมประยุกต์.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

พีระพงษ์ กุลพิศาล และคนอื่น ๆ . (2533).  **3 มิติ ทัศนะทางศิลปะและศิลปศึกษา.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา กรมศาสนา.

พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2546). **มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะและศิลปศึกษา**. กรุงเทพฯ : บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2554). **เอกสารประกอบการสอนวิชา กระบวนการทัศนศิลป์ 2 สำหรับนักศึกษาปริญญาโท สาขาศิลปกรรม.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

ภาณุ อุดมเพทายกุล. (2547). **จิตนาการสุภาษิต – สำนวนไทย**. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (ศิลปกรรมศาสตร์). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2530).  **การประกวดภาพศิลปะเด็กไทย.** กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มัย ตติยะ. (2547). **สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : วาดศิลป์ จำกัด.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ – ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2546). **พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542**. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่นส์ จำกัด.

วรรณา พิเชฐพฤทธิ์. (2549). **วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมภาพคนของ อเมดีโอโมดิกลิ อานี (Amedeo Modigliani).** วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาศิลปกรรมศาสตร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (สัมภาษณ์, 30 มิถุนายน 2557).

วารุณี อมรทัต. (2526). **จิตวิทยาเพื่อชีวิตที่ดี.** (พิมพ์ครั้งที่ 2)**.**  กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ.

วิทย์ วิศทเวทย์. (2543). **ปรัชญาทั่วไป มนุษย์ โลก และความหมายของชีวิติ.** กรุงเทพฯ : บริษัท ไทยร่มเกล้า จำกัด.

วิระศักดิ์ มนต์แก้ว. (สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2557)

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2534). **ทัศนศิลปศึกษาไทย.** กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2535). **ทฤษฎีสีเพื่อการาสร้างสรรค์ศิลปะ.** กรุงเทพฯ : โอ เอส พริ๊นติ้ง เฮ้าส์.

วิวัฒน์ กุลจันทร์. (2522). **ภาพหนุ่มสาวเก็บบัวในบึง ภาพสไลด์สะสม.** ค้นเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2556 จาก <http://www.cpss.ac.th/learnonline/art_bun_52/Art/picture_chalearm.html>

วุฒิ วัฒนสิน. (2552). **ประวัติศาสตร์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ : เอมี่ เอ็นเตอร์ไพร์ จำกัด.

ศีลนี กิตติเจริญพจน์. (2553). **คัมภีร์ความสุข**. กรุงเทพฯ : ฟ้าอภัย จำกัด.

สกนธ์ ภู่งานดี. (2545).  **จิตรกรรมสร้างสรรค์.** กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.

สงวน มั่งมูล. (สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2557).

สมชัย ใจดี. (2530). **ประเพณีและวัฒนธรรมไทย.** ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนา พานิชจำกัด.

สมชาย พรหมสุวรรณ. (2548). **หลักการทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : บริษัทแอคทีฟ พริ้นท์ จำกัด

สมภพ จงจิตต์โพธา. (2552).  **จิตรกรรมสร้างสรรค์.** กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.

สมวุฒิ รัตนสุรางค์. (สัมภาษณ์, 19 มิถุนายน 2557).

สวนศรี ศรีแพงพงษ์. (2534). **สุนทรียศาสตร์.** กรุงเทพฯ : โอ. เอส. พริ้นติ้งเฮ้าส์.

\_\_\_\_\_\_\_\_. ( 2538). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : โอ. เอส. พริ้นติ้งเฮ้าส์.

สิริพรรณ ตันติรัตน์ไพศาล. (2545). **ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.** กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

สืบสาย เพ็ญสมบูรณ์. (2541). **การศึกษาวิวัฒนาการผลงานจิตรกรรมของอารี สุทธิพันธุ์ ตั้งแต่ปี**

**พ.ศ. 2504-2539**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุจิตรา (อ่อนค้อม) รณรื่น. (2540). **ปรัชญาเบื้องต้น.** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : อักษราพิพัฒน์.

สุชาติ เถาทอง. (2532). **ศิลปะกับมนุษย์.** กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮ้าส.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2536). **หลักการทางทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2551). **ภราดรภาพบนบุคลิกที่แตกต่าง=The convergent of science and soul**. กรุงเทพฯ : บริษัท มอริโอ จำกัด.

สุชาติ สุทธิ. (2536). **การเรียนรู้การเห็นพื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พริ้นติ้งส์เฮ้า.

สุนิษา อัศวินรุ่งโรจน์. (2550). **สวนสนุกกับความสุขในวัยเยาว์ (Amusement parks and childhood happiness).** ค้นเมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม 2554. จาก http://designinnovathai.com/th/designdata/ [detail/1045](http://designinnovathai.com/th/designdata/detail/1045)

สุเมธ เมธาวิทยกูล. (2540). **ปรัชญาเบื้องต้น.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โอเอส.พริ๊นติ้งเฮ้าส์.

สุริยัญ ชูช่วย. (2545). **การแสวงหาคุณความสุขและคุณค่าของชีวิต กรณีศึกษาทัศนะของกลุ่ม คนต่างวัยในกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจริยศาสตร ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยมหิดล.

อนันต์ ประภาโส. (2550). **จิตรกรรมสีอะครีลิค.** กรุงเทพฯ : หจก.เอมี่ เทรดดิ้ง.

อารี สุทธิพันธุ์. (2532). **ทัศนศิลป์และความงาม.** กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2535). **ศิลปนิยม**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ :โอเดียนสโตร์.

อำนาจ เย็นสบาย. (2520). **สุนทรียภาพ**. กรุงเทพฯ : มปพ.

โอภาส ชมชื่น. (สัมภาษณ์, 23 มิถุนายน 2557).

โอม พัฒนโชติ. (2547). **คนสันดานดี : สำนึกดี สำเร็จได้.** กรุงเทพฯ : บริษัทแจ๊ส เพอ-พริ๊น จำกัด.

Amy Wang. (2011). **Crossing in the Sun.** ค้นวันที่ 5 มกราคม 2556. จาก <http://groups.yahoo.com/group/art_education/message/23608>

Andrea Thompson. (20012). ไม่มีชื่อเรื่อง . ค้นวันที่ 5 มกราคม 2556. จาก <http://fallingladiesfallingladies.blogspot.com/?m=1> <http://pinterest.com/fallingladies/><http://www.etsy.com/shop/FallingLadies?ref=si_shop>

Arther F. Jone. (1992). **What is Art**. United State: Harper Callins Pubishers. Inc.

Barbarablair. **(2013).** Positive Energies Embeded In My Art. **ค้นวันที่ 8 พฤศจิกายน 2556 จาก** <http://barbarablairart.com/dataviewer.asp?keyvalue=14034&page=Blog&Topic=Tropical>

Caterina Martinico. (ไม่ปรากฏ). **Sweet Dreams are Made of these.** ค้นเมื่อวันที่ 2 มกราคม 2556 จาก Original Expressive Acrylic Painting – Folk Art – Sweet Dreams are Made of etsy.com

Charon Cummings. **JoYous Ladies Ladybugs**. ค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2556 จาก<http://www.yessy.com/art/?view=1152165>.

Cher Taylor. (2004). **Out of the Blue. Artworks**. ค้นเมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2556. จาก <http://www.outoftheblueart.com>.

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2004). Ladybug\_on\_Sunflower. ค้นเมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2556. จาก<http://www.outoftheblueart.com>.

### Chidi Okoye. (ไม่ปรากฏ). wind of drums2-dance . ค้นเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2556 .จาก

### [http://www.chidi.com/wind of drums2-dance-art-print.htm](http://www.chidi.com/wind%20of%20drums2-dance-art-print.htm)

Giovanni di Paolo. (ไม่ปรากฏ)**. Make a Joyful Noise & Dance!** ค้นเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2556.

จาก Make a Joyful Noise & Dance! . Giovanni di Paolo

Hank Holland. (ไม่ปรากฏ). **One of a series of tree house**. ค้นเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม 2556. จาก

<http://cerebralpalsy.org/inspiration/artists/hank-holland/>

Ionut Dan Propescu. (2010). **Happy Kids.** ค้นเมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2556 จาก

<http://depositphotos.com/1751296/stock-photo-Happy-kids.html>

Judy Mastrangelo. (2009). **Joyful Sunrise Painting.** ค้นเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2556.จาก

<http://www.judy-mastrangelo-mystical-fantasy-art.com/>

Karen fields. (2012) . **Karenfields Designs**. ค้นเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2556. จากhttp://karenfieldsgallery.blogspot.com/

Karen McCurtain. (ไม่ปรากฏ). **"To Town with a Joyful Heart".** ค้นวันที่ 5 มกราคม 2556. จาก "To Town with a Joyful Heart"

Laura-grisham. (2012). **Joyful-yellow-cow**. ค้นวันที่ 10 มกราคม 2556. จาก [http://fineartamerica.com/featured/joyful-yellow -](http://fineartamerica.com/featured/joyful-yellow%20-) [cow-laura-grisham.html](http://fineartamerica.com/featured/joyful-yellow-        cow-laura-grisham.html).

Leonid Afremov. (2014). **Late Date**. ค้นวันที่ 10 มกราคม 2556 จาก http://leonidafremov.deviantart.com/.

Lokelanni Forrest. (2009). **Make A Joyful Noise**. ค้นวันที่ 12 มีนาคม 2556 จาก http://0.tqn.com/d/create/1/0/E/x/1/-/Joyful-Noise---detail.JPG

### Louis Murit. (2013). Joyful Haitian Women Dancing. ค้นเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2556. จาก <http://fineartamerica.com/profiles/haiti-gallery.html?tab=artwork>

Lucio -Gatteschi. (2012). **Joyful-thought.** ค้นวันที่ 12 มีนาคม 2556. จาก <http://www.touchofart.eu/en/Lucio-Gatteschi>.

Luiza Vizoli. (ไม่ปรากฏ). **Seasons Flowers Original Fantasy.** ค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2556จาก <http://www.artbyluizavizoli.com/seasons-flowers-original-fantasy-painting-p-138.html>

Mary Rollins. (ไม่ปรากฏ). **Make aJoyful Noise**. ค้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน 2556.จาก http://store.shelterwoodpublishing.com/whimsicaline-lithographicprints.aspx

Sergey Titow. (ไม่ปรากฏ). **Bright joyful fishes in pattern**. ค้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2556.

จาก http://bright joyful fishes in pattern Stock Photo – 6790761.

Tinneketin. (2013). **Joyful-spring-summer-background** ค้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2556.

จาก [http://www.dreamstime.com/stock-photos-joyful-spring-summer-background- mage9805873](http://www.dreamstime.com/stock-photos-joyful-spring-summer-background-%20%20mage9805873)<http://www.thealvertongallery.co.uk/artists/painting/rachel-henson.htm>