

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของสรรพวง
สีชมภู ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหลากหลายมุมมอง
เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำการศึกษา ซึ่งพอจะจัดหมวดหมู่ได้ดังนี้

1. แนวความคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.4 ลักษณะกระบวนการความคิดสร้างสรรค์
2. แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับงานด้านศิลปะ
 - 2.1 ทฤษฎีกระบวนการทำงานศิลปะ
 - 2.2 งานด้านจิตรกรรม
3. แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาศิลปะ
 - 3.1 ความหมายและความสำคัญของจิตวิทยาศิลปะ
 - 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาศิลปะ
 - 3.3 แรงจูงใจและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
4. งานการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ในเรื่องเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์นั้น ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน เช่น Guilford
(อ้างใน อารี รังสินนท์, 2526, หน้า 3) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นลักษณะ
ความคิดนอกขนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้
กว้างไกล ซึ่งลักษณะเช่นนี้จะนำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีแก้ปัญหาได้
สำเร็จด้วย และอธิบายเพิ่มเติมว่าความคิดนอกขนัยประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด

และความละเอียดลออ ซึ่งจะตรงข้ามกับความคิดเอกนัย (Convergent Thinking) หรือความคิดในทิศทางเดียว ซึ่งเป็นลักษณะที่มุ่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดหลากหลายทั้งปริมาณและคุณภาพ เพราะเชื่อว่าลักษณะความคิดเอกนัยจะเป็นหนทางให้ค้นพบความคิดที่มีคุณภาพหรือความคิดสร้างสรรค์

Anderson (อ้างใน คะนิง สายแก้ว, 2533, หน้า 9) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า คือพฤติกรรมของบุคคลซึ่งแสดงความคิดใหม่ ๆ อันเป็นการกระทำที่บุคคลเลือกจากประสบการณ์ที่ผ่านมา เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ หรือผลิตงานใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีมนุษย์ทุกคนเป็นเจ้าของในระดับต่าง ๆ กัน ความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถพัฒนาได้ทุกระดับอายุถ้าจัดสภาพการณ์ให้เหมาะสม

Torrance (อ้างใน ประสพพร มโนวงศ์, 2539, หน้า 8) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหรือผลิตสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่มีใครทำมาก่อน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่มีสมบูรณอย่างแท้จริงอาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจจะเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์ (2532, หน้า 17) ได้สรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถของบุคคลในการแสดงออกทางความคิดหรือการกระทำซึ่งแปลกใหม่ เป็นแบบฉบับของตน โดยมีประสบการณ์เดิมและสิ่งเร้าเป็นองค์ประกอบ

อารี รังสิยานนท์ (2532, หน้า 548) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถในการคิดหลายทิศทาง อันนำไปสู่การคิดค้นพบแปลกใหม่ รวมทั้งการคิดแก้ปัญหาซึ่งเกิดจากการคิดตัดแปลง ปรับปรุงผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่ที่คาดไม่ถึง

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน แสดงออกมาทางกระบวนการคิดแบบแปลกใหม่เพื่อนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม สามารถส่งเสริมและพัฒนาขึ้นได้โดยการจัด ประสบการณ์สภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีอิสระในทางความคิดและผลผลิต

ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่สำคัญของมนุษย์ เป็นปัจจัยที่จำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ ดังจะเห็นได้จากคำกล่าวของ Torrance (อ้างใน ขวัญฟ้า รังสิยานนท์, 2535, หน้า 9) ที่ว่า ในบรรดาความคิดทั้งหลาย ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดการค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มาก เพราะลักษณะ

เด่นของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มีอยู่หลายประการและที่สำคัญยิ่ง คือ การมีความคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้นในสมองแล้วแปลความคิดนี้ออกมาเป็นการกระทำ ความคิดสร้างสรรค์ จึงก่อให้เกิดผลผลิตขึ้นและยังเป็นการนำความรู้ใหม่ ๆ ทางวิชาการ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์อีกด้วย

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์ (2535, หน้า 9) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีคุณค่าต่อเด็กในแง่ต่าง ๆ ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์นำความสนุกสนานเพลิดเพลินและความพอใจมาให้เด็ก
2. ลดความเครียดทางอารมณ์
3. มีความภูมิใจและเชื่อมั่นในตัวเอง
4. ความคิดสร้างสรรค์นำมาซึ่งความเป็นผู้นำ และสร้างความรู้สึกพอใจในบทบาทผู้
ของตัวเด็กเอง
5. ตระหนักถึงคุณค่าของตนเอง

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะสำคัญ ที่ควรได้รับการส่งเสริมและปลูกฝังเป็นอย่างยิ่ง เพราะช่วยให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพของตนเองให้การคิด พัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง พัฒนาความเป็นผู้นำ พัฒนาทักษะใหม่ ๆ เรียนรู้ที่จะมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและรู้จักแสวงหาคำตอบหลาย ๆ อย่างเพื่อแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง ซึ่งจะทำให้เด็กเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพและพร้อมที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์และจรโลงสังคม ประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford (อ้างใน อนุชงค์ แสงเงิน, 2533, หน้า 11) มีรายละเอียดดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับความคิดของผู้อื่น และแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกหรือแตกต่างจากที่เป็นอยู่หรือพลิกแพลง ไปจนกลายเป็นสิ่งที่ไม่คิดมาก่อนหรืออาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรุงแต่ง ผสมผสาน จนเกิดเป็นของใหม่

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน มี 4 ประเภท คือ

- 2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ

- 2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก

2.4 ความคิดคล่องแคล่วในการคิด

3. ความยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ปริมาณ จำพวก กลุ่ม ประเภทหรือแบบของความคิดที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า มี 2 ประเภท คือ

3.1 ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันทีทันใด

3.2 ความยืดหยุ่นทางการดัดแปลง

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพได้ชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ เป็นความคิดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ สามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ สำหรับการท้าวัจัยครั้งนี้ได้วัดองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ 3 องค์ประกอบ คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ

ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์ (2535, หน้า 11 – 18) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า มีหลายทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีของWallas ซึ่งได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากระบวนการคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and Error) ได้แบ่งไว้ 4 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นขั้นเตรียมข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำหรือแนวทางที่ถูกต้องหรือข้อมูลระบุปัญหา หรือข้อมูลที่เป็นความจริง

ขั้นที่ 2 ขั้นความคิดคุกรุ่น หรือระยะฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ทั้งเก่าและใหม่ สะเปะสะปะ ปราศจากความเป็นระเบียบเรียบร้อย ไม่สามารถขมวดความคิดนั้นได้

ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) เป็นขั้นที่ความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัด และสามารถมองเห็นภาพจน์ มโนทัศน์ความคิด

ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นที่ได้รับความคิด 3 ขั้น จากข้างต้น เพื่อพิสูจน์ว่าเป็นความคิดที่เป็นจริงและถูกต้องหรือไม่

2. ทฤษฎีของ Taylor ซึ่งมีความเห็นว่า ผลงานของความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงสุดเสมอไป คือ ไม่จำเป็นต้องคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีใครคิดมาก่อนเลย หรือสร้างทฤษฎีที่ใช้ความคิดนามธรรมอย่างสูงยิ่ง แต่ความคิดสร้างสรรค์อาจเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้น เป็นการแสดงออกโดยตนเองอย่างอิสระ

ขั้นที่ 2 ขั้นผลิตงานออกมา อาศัยทักษะบางประการในการผลิต แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่แสดงความคิดใหม่ของบุคคล โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากใคร

ขั้นที่ 4 เป็นการสร้างสรรค์ ขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใครเป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

ขั้นที่ 5 เป็นขั้นพัฒนาปรับปรุงผลงานในขั้นที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 6 เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สุดยอด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุด

3. ทฤษฎีของ Freud โดยมีทัศนะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นการเริ่มต้นจากการขัดแย้งซึ่งถูกผลักดันจากพลังจิตใต้สำนึก ขณะที่มีความขัดแย้งเกิดขึ้นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดอิสระเกิดขึ้นมากมายแต่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่มีสิ่งนี้

4. ทฤษฎีของ Torrance โดยกล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดหรือตั้งเป็นสมมติฐาน ทำการทดสอบสมมติฐาน และเผยแพร่ผลที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานนั้น ซึ่งแบ่งออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง ในขั้นเริ่มตั้งแต่ความรู้สึกกังวล มีความสับสนวุ่นวายเกิดขึ้นในจิตใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติและหาข้อมูลพิจารณาว่าความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อพิจารณาโดยรอบคอบแล้วจึงเข้าใจและสรุปว่า ความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายใจนั้นก็คือการเกิดปัญหานั้นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน ขั้นนี้ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่าปัญหาเกิดขึ้นก็พยายามคิดแล้วตั้งสมมติฐานขึ้น และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ ในขั้นนี้ ก็จะพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ ขั้นนี้ก็จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์ เรียบร้อยแล้วว่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไร และต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหาหรือการค้นพบ ยังไม่จบตรงนี้ แต่ผลที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไป ซึ่งทฤษฎีของ Torrance นี้ อาจขยายความได้ว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เมื่อเห็นและเข้าใจปัญหาจะรวบรวมประสบการณ์ และข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อแสวงหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อเผชิญหรือแก้ปัญหา

5. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ในรูปของการ โยงความสัมพันธ์ Wallach and Kogan ได้เสนอทฤษฎีว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการอันหนึ่งซึ่งอยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง อาการที่สิ่งเร้ากับการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อกัน ทำให้เกิดการระลึกได้ ซึ่งถ้าสิ่งเร้าและการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อเนื่องกันไปได้มากก็ย่อมจะระลึกได้มาก ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะระลึกได้มากมายหลายแง่มุม หลายทิศทาง (Divergent Thinking) ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะระลึกได้น้อย การระลึกได้มากย่อมจะมีโอกาสระลึกใน สิ่งที่ผู้อื่นระลึกไม่ได้ บางทีสิ่งที่ระลึกได้นั้น อาจสัมพันธ์เข้าเป็นสิ่งที่ใหม่ ความสัมพันธ์ดังกล่าวอาจเป็นไปได้โดยความบังเอิญหรือจงใจก็ได้

ตามทฤษฎีของ Wallach and Kogan นี้ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการ โยงความสัมพันธ์ ระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ ที่บุคคลสร้างสมมาจากการเรียนรู้รู้นั้นเอง การที่บุคคลจะมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อม โยงมโนทัศน์ของตนเข้ากับ สิ่งใหม่ให้มากที่สุด แสดงว่าประสบการณ์และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

6. ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา (Structure of Intellectual Model) Guilford และคณะได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์โครงสร้างตัวประกอบของสติปัญญา โดยเน้นศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผลและการแก้ปัญหา ในที่สุดเขาได้เสนอทฤษฎีโครงสร้างเขาวัวปัญญา อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์เป็นแบบจำลอง 3 มิติ ได้แก่ มิติที่ 1 วิธีการคิด (Operation) มิติที่ 2 เนื้อหา (Content) มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) ในมิติที่ 1 ซึ่งเป็นมิติที่แสดงลักษณะการทำงานของสมองมี 5 ลักษณะ ลักษณะหนึ่งเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์คือการคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) เป็นกระบวนการของสมองที่จะคิดหลายแง หลายมุม หลายทิศทาง คิดหาคำตอบโดยไม่จำกัดจำนวน ทำให้ได้ความคิดที่แปลกใหม่จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เช่น ให้ออกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “น้ำ” มาให้มากที่สุด เด็กก็จะตอบว่า น้ำปลา น้ำตาล น้ำกรด เป็นต้น

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญานี้ นับว่าเป็นพื้นฐานในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์เพราะ Guilford อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย ซึ่งลักษณะความคิดนี้จะ

นำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่เพิ่มขึ้น ข้อสรุปของกิลฟอร์ดนี้ ทำให้มีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวางและลึกซึ้งในเวลาต่อมา นอกจากนี้แล้ว Davis (อ้างในกรมวิชาการ, 2535, หน้า 6 – 7) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึง ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์โดยแบ่งกลุ่มเป็นกลุ่มใหญ่ได้ 4 กลุ่มคือ

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาวิเคราะห์หลายคน เช่น Freud and Kris ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (Social Conscience) ส่วน Kubie and Rugg ซึ่งเป็นนักวิเคราะห์แนวใหม่ กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ นั้นเกิดขึ้นระหว่างการรู้สติกับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังได้เน้นความมีสัมพันธภาพ ปัญญา คือการโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือ สิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสัจการแห่งตน คือรู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มศักยภาพของตน มนุษย์จะแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วยความปลอดภัย ในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิดและ การเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4. ทฤษฎี AUTA ทฤษฎีสุดท้ายนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดในตัวบุคคล โดยมีแนวความคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนา ให้สูงได้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

4.1 การตระหนักรู้ (Awareness) คือ ตระหนักรู้ถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคมทั้งในปัจจุบันและในอนาคต และตระหนักรู้ถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การเรียนรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักและตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต องค์ประกอบทั้ง 4 นี้จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาทั้งหมดมีความแตกต่างกันไปแล้วแต่ทัศนะของบุคคลจึงขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าจะนำทฤษฎีใดเป็นแนวการสอนให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์โดยดูให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา สถานที่และบรรยากาศ เป็นต้น

ลักษณะกระบวนการความคิดสร้างสรรค์

Guilford (อ้างใน ชูลิพร สงวนศรี, 2534, หน้า 18) กล่าวว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีความไวที่จะรับรู้ปัญหา สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดใหม่ ๆ ได้ง่ายมีความสามารถที่จะสร้างหรือแสดงความคิดใหม่ ๆ ปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น ซึ่งวิธีการคิดของพวกเราเป็นไปตามลำดับขั้นดังนี้

1. การรู้และเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เร็ว
2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มาและสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ
3. การคิดแบบเอกนัย (Divergent Thinking) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองหลาย ๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ
4. การคิดแบบอนกนัย (Convergent Thinking) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้อง และดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้
5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินใจเลือกคำตอบตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

สำหรับวิธีคิดแบบอนกนัย (Divergent Thinking) นี้ Guilford จัดว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ซึ่งหมายถึง ความสามารถของบุคคลที่ใช้ในการแก้ปัญหาเป็นการคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งต่าง ๆ

ใหม่ ๆ เป็นความสามารถของบุคคลที่จะประยุกต์ใช้กับงานหลาย ๆ ชนิด ประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่
2. ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มาก ในเวลาที่จำกัด
3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่ จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่สำเร็จ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีลักษณะกระบวนการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมอง ตามลำดับขั้น และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ลักษณะกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นการคิดหลายทิศทาง (Divergent Thinking) ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ

แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับเรื่องศิลปะ

ศิลปะในทุกแขนง ต่างก็มีหลักการ หรือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยจะมีจุดเริ่มต้น มีบางสิ่งบางอย่างมากกระตุ้นจนทำให้เกิดความต้องการในการทำงานศิลปะ ซึ่งถ้าไม่มีความต้องการในการทำงานศิลปะแล้ว มนุษย์ก็คงไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมาได้ กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะจึงเป็นกิจกรรมที่เริ่มต้นตั้งแต่มนุษย์เกิด ความต้องการในการทำงานศิลปะ ถ้ายทอดผ่านกระบวนการทางศิลปะจนกระทั่งออกมาเป็นผลงานศิลปะในที่สุด พีระพงษ์ กุลพิศาล (2531) ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้ว่า คือ กิจกรรมที่อยู่ระหว่างตัวกระตุ้น ไปจนกระทั่งทำงานสำเร็จ โดยมีสมองกับกายเป็นผู้กระทำ ซึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินนี้ ศิลปินจะมีหน้าที่ดังนี้คือ

1. การถ่ายโอนการรับรู้ประสาทสัมผัสไปเป็นความรู้ลึก
2. รับแรงบันดาลใจที่ซ่อนเร้นอยู่ได้
3. นำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาสร้างเป็นสิ่งใหม่

4 สร้างแนวคิดให้เป็นรูปทรงที่สัมผัสได้

5 แสดงความรู้สู่ด้านการสร้างเป็นผลงานออกมา

ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะต้องถูกดำเนินการขึ้นมาอย่างครบถ้วนสมบูรณ์จึงจะเกิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมาได้สำเร็จ ดังนั้นการที่จะทำงานศิลปะขึ้นมาได้จะต้องมีสิ่งเร้า หรือ แรงจูงใจที่มากพอที่จะทำให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจนสำเร็จขึ้นมาได้ ซึ่ง พีระพงษ์ กุลพิศาล (2531) ได้ให้ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ทางศิลปะไว้ 2 ทฤษฎีใหญ่ ๆ คือ

1. ทฤษฎีแรงกระตุ้น (Propulsive Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสิ่งที่ควบคุม หรือ บังการเกิดขึ้นกับศิลปินก่อนที่กระบวนการสร้างสรรค์จะเกิดขึ้น และระหว่างกระบวนการ จนกระทั่งสร้างงานสำเร็จ

2. ทฤษฎีเป้าหมาย (Finalistic Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสิ่งที่ควบคุมอยู่ที่เป้าหมาย สุดท้ายของกระบวนการสร้างงาน

ศิลปินที่ใช้ทฤษฎีแรกนี้ คือศิลปินกลุ่มที่เชื่อว่าศิลปะคือการแสดงออก (Art as Expression) เป็นทฤษฎีที่เชื่อว่า อารมณ์ คือ จุดเริ่มต้นของการทำงาน ส่วนทฤษฎีที่ 2 คือ ทฤษฎีเป้าหมาย ซึ่ง Ecken อธิบายว่ากระบวนการสร้างสรรค์จะมีลักษณะเป็น การแก้ปัญหาทาง คุณค่า (Qualitative Problem – Solving) กระบวนการนี้จะประกอบไปด้วย ตัวปัญหา (Problem) และการแก้ปัญหา (Solving) เกี่ยวกับปัญหาที่ว่าอะไรเป็นตัวควบคุมกระบวนการ สร้างสรรค์ของศิลปิน

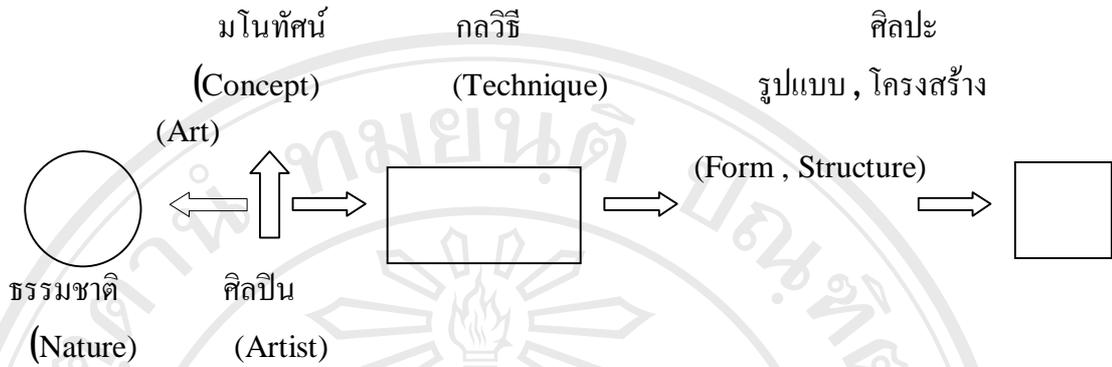
1. ตัวกระตุ้น (The Incept)

2. การพัฒนา (The Development)

3. ความสำเร็จของผลงาน (The Completion of The Work)

สิ่งแรกที่ควบคุมกระบวนการสร้างสรรค์ความงาม คือตัวกระตุ้น ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้น อาจจะเป็นอย่างใดก็ได้ อาจจะเป็นสี แบบอย่าง คำ เนื้อหา สถานการณ์ในเรื่องต่าง ๆ ในทฤษฎี แรงกระตุ้น หรือ Propulsive Theory นี้ ตัวกระตุ้นจะควบคุมตลอดทั้งกระบวนการ ในทฤษฎี เป้าหมาย หรือ Finalistic Theory ตัวกระตุ้นจะเป็นตัวชี้ขาดเช่นกัน แต่ต่างจากทฤษฎีแรกเพียง ว่ามันจะเป็นตัวเป้าหมายของการสร้างสรรค์ และปัญหาต่าง ๆ ที่จะช่วยให้กระบวนการสำเร็จลงได้

ในการที่จะศึกษากระบวนการทำงานศิลปะนั้น คงจะต้องศึกษาจากองค์ประกอบของ กระบวนการทำงานศิลปะ ซึ่งได้มีผู้ที่กล่าวถึงองค์ประกอบเหล่านี้หลายบุคคลเช่น มัทนี รัตนิน (2523) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการสร้างสรรค์งานศิลปะไว้ดังนี้



แผนภูมิที่ 1 องค์ประกอบของการสร้างสรรค์งานศิลปะ

จากแผนภาพนี้ศิลปินจะมองธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อมแล้วจะเกิดมโนทัศน์ (Concept) คือ มีภาพ หรือความคิดจินตนาการขึ้นมา ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือเนื้อหาที่ศิลปินจะสร้างขึ้นมา และจะต้องมีกลวิธี (Technique) อันได้แก่ ความสามารถที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะ

ประเสริฐ ศิลรตนา (2525) ได้กล่าวถึงการสร้างงานศิลปะไว้ว่าเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกัน โดยมีลักษณะขั้นตอนแสดงให้เห็นดังนี้



แผนภูมิที่ 2 กระบวนการสร้างงานศิลปะ

จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า กระบวนการในการสร้างสรรค์ศิลปะนั้นผู้สร้างงานหรือศิลปินจะได้รับแรงบันดาลใจ หรือแรงกระตุ้นจากสิ่งเร้าจนก่อให้เกิดปรากฏความรู้สึกต่าง ๆ ขึ้นมา แล้วจึงถ่ายทอดความรู้สึกนั้น ๆ ออกมาในรูปแบบของงานศิลปะ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะเป็นไปอย่างมีระบบ โดยมีลักษณะของกระบวนการในทางจิตวิทยาดังต่อไปนี้

1. สิ่งเร้า (Stimulus) ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจอันจะนำไปสู่ปฏิกิริยาตอบสนองจนกระทั่งสร้างเป็นงานศิลปะขึ้นมา ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1.1 สิ่งเร้าภายนอก (External Stimulus) ซึ่งได้แก่ สิ่งแวดล้อมภายนอก เป็นสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา ทั้งที่เป็นวัตถุสิ่งของ เช่น คน สิ่งของ ทะเล ต้นไม้ ฯลฯ และสิ่งที่ไม่มิตัวตนหรือเป็นนามธรรม เช่น หลักศีลธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี

1.2 สิ่งเร้าภายใน (Internal Stimulus) ได้แก่ สิ่งที่เกิดขึ้นจากการทำงาน ระบบภายในร่างกายของมนุษย์นั่นเอง ที่เป็นตัวกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมออกมา มักจะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับความคิด ความรู้สึกของจิตใต้สำนึก จินตนาการ และอารมณ์

2 การประสานสัมพันธ์ (Integration) เป็นกระบวนการทางจิตใจที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ทำให้เกิดจิตใต้สำนึกเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งแบ่งออกเป็น **3** ขั้นตอน คือ

21 ขั้นรู้ (Cognition) คือ ขั้นที่ศิลปินได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นภายนอก หรือภายในก็ตาม ก็จะเกิดความรู้สึกจากการสัมผัส โดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วผ่านไปยังระบบประสาทส่วนกลางที่สมอง จากนั้นก็มีการแปลความหมายออกมาเป็นการรู้ ความเข้าใจต่อสิ่งเร้าเหล่านั้นจนกลายเป็นความรู้สึกขึ้นมา

22 ขั้นความรู้สึก (Affection) เป็นผลที่เกิดจากการรู้เป็นลักษณะของความรู้สึกแบบอย่างง่าย ๆ ซึ่งโดยทั่วไปมักจะเกิดจากการรับสัมผัส ความรู้สึกไม่ใช่กิจกรรม หรือการกระทำใด ๆ ทั้งสิ้น แต่จะเป็นต้นเหตุนำไปสู่การกระทำ

23 ขั้นความตั้งใจ หรือจงใจที่จะกระทำ (Conation) เป็นผลที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกและการรู้ในสิ่งเร้าจนเกิดเป็นแรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งเป็นตัวการสำคัญที่คอยผลักดันให้ศิลปินแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง แรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายในตัวเองจะเรียกว่า “แรงจูงใจภายใน” เช่น ความสนใจ ทศนคติ ความต้องการ ฯลฯ ส่วนแรงจูงใจอีกประเภทหนึ่งคือ “แรงจูงใจภายนอก” อาจหมายถึงแรงกระตุ้น เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน และการชมเชย เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า การประสานสัมพันธ์นี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่ยากแก่การสังเกตโดยตรง แต่จะสามารถรับรู้สิ่งเหล่านี้ได้จากขั้นเกิดปฏิกิริยาตอบสนอง โดยการถ่ายทอดความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจออกมา เป็นลักษณะพฤติกรรมโดยใช้สื่อแทน

3 ปฏิกิริยาตอบสนอง (Response) จะเป็นการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า นั้นออกมาทางด้านอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งจะมี **2** ขั้นตอนดังนี้

31 ปฏิกิริยาตอบสนองที่เกิดขึ้นภายใน (Internal Response) เป็นขั้นตอนที่มีลักษณะเป็นนามธรรม มีลักษณะเป็นการรู้คิด ซึ่งประกอบไปด้วยสังกะป (Concept) การคิด (Thinking) และจินตนาการ (Imagination)

3.2 ปฏิกิริยาตอบสนองที่แสดงออกภายนอก (External Response) เป็นพฤติกรรมต่อเนื่องจากปฏิกิริยาตอบสนองที่เกิดขึ้นภายใน โดยแสดงให้เห็นในลักษณะของการกระทำที่อาศัยสื่อ และเครื่องมือมาใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึกให้ออกมาเป็นผลงานศิลปะ

จากแนวคิดของประเสริฐ จะเห็นได้ว่ากระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะของสรรพสิ่งมีชีวิตนั้น มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของจิตวิทยาของมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งในทางศิลปะได้กล่าวถึงเรื่องนี้ในแง่ของจิตวิทยาศิลปะที่นับเป็นสาขาหนึ่งของจิตวิทยาที่เน้นลงไปสู่ความเป็นมนุษย์ ทั้งพฤติกรรมและกระบวนการภายในภายนอกซึ่งสัมพันธ์กับศิลปะ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2535) ซึ่งการศึกษาจิตวิทยาศิลปะจะเป็นเรื่องของการศึกษาบุคคลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ คือ ศิลปินและผู้ชม สำหรับศิลปินจะมุ่งศึกษาเรื่องแรงจูงใจหรือกระตุ้นในการสร้างสรรค์และกระบวนการความรู้คิด (Cognitive Processes) ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

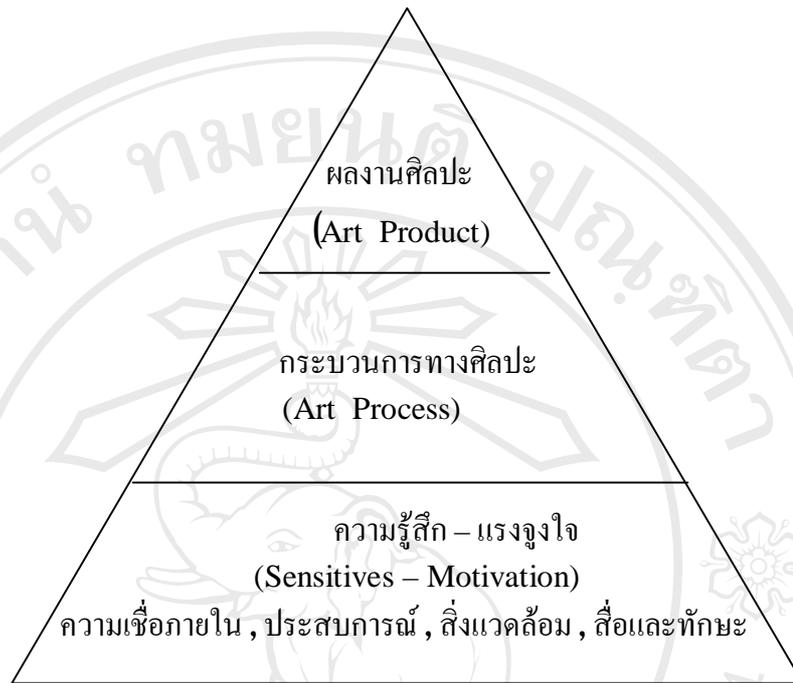
นอกจากนี้ Micheal (1983) ยังได้กล่าวถึงการศึกษากระบวนการทำงานศิลปะ จากองค์ประกอบของการทำงานศิลปะดังต่อไปนี้

1. ความรู้สึก – แรงจูงใจ (Sensitivities – Motivation) ซึ่งเป็นพื้นฐาน และเป็นจุดเริ่มต้นของความต้องการทำงานศิลปะ โดยมีที่มาจากความเชื่อ ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม และทักษะการใช้สื่อต่าง ๆ

2 กระบวนการทางศิลปะ (Art Process) เป็นการแสดงออกส่วนตัวทางด้านความคิด ความรู้สึก และการรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดองค์ประกอบทางด้านศิลปะ

3 ผลงานศิลปะ (Art Product) เป็นสิ่งที่ปรากฏขึ้นมาจากสุนทรียภาพส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์บางอย่างที่เราต้องการจะแสดงออก

สำหรับองค์ประกอบของการทำงานศิลปะที่จะนำมาใช้ในการศึกษากระบวนการทำงานศิลปะนี้ Micheal ได้แสดงออกมาในรูปของแผนภาพดังต่อไปนี้ (Micheal, 1983)



แผนภูมิที่ 3 องค์ประกอบการทำงานด้านศิลปะ

กระบวนการทำงานศิลปะที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วนั้นจะมีลักษณะเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกัน โดยเริ่มต้นจากการได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าจนเกิดความรู้สึก หรือกลายเป็นแรงจูงใจในการทำงานศิลปะ แล้วก็ถ่ายทอดผ่านกระบวนการทางศิลปะออกมาเป็นผลงานศิลปะในที่สุด

จากสิ่งต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาแล้วในเรื่องของกระบวนการทำงานศิลปะนั้น จะเห็นได้ว่ามีส่วนที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นแรงจูงใจ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการทำงานศิลปะ ซึ่งเกิดขึ้นมาจากการได้รับการกระตุ้น หรือการรับรู้จากสิ่งเร้า และส่วนที่เป็นกระบวนการทางศิลปะ ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นมาหลังจากที่แรงจูงใจที่จะทำงานศิลปะแล้ว ศิลปินก็จะใช้กระบวนการทางศิลปะนี้เป็นกระบวนการในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตนเองออกมาในรูปของงานศิลปะแต่ละชิ้น

ในเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น จะมีความสัมพันธ์กับเรื่องของความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก Torrance (1965, อ้างในวิรุณ ตั้งเจริญ, 2535) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการประสาทสัมผัสอันจับไวต่อปัญหาต่อสิ่งที่ขาดตกบกพร่อง ต่อช่องว่างของความรู้ ต่อปัจจัยที่สูญหายไป ต่อสิ่งที่ขาดความกลมกลืน ฯลฯ ความสามารถที่จะแยกแยะสิ่งที่ยู่ยาก การค้นหาทางแก้ปัญหาและท้ายที่สุดสามารถสื่อสารกับ

ผลลัพธ์ที่ปรากฏนั้น จากนิยามนี้ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นการค้นพบปัญหา และเป็นความพยายามในการทดสอบสมมุติฐานในการแก้ปัญหาจนเป็นการค้นพบสิ่งใหม่ ซึ่งถือได้ว่าเป็นแนวทางของกระบวนการสร้างสรรค์

โดยทั่วไปความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการมีความคิดเห็นใหม่หรือความสามารถในการแก้ปัญหาต่างๆ ได้ Ann Roe ได้กล่าวไว้ในหนังสือ Psychological Approaches to Creativity in Science ว่ากระบวนการของความคิดสร้างสรรค์คล้ายคลึงกันมากกับกระบวนการแก้ปัญหา (วินัย โสมติ, 2526) ความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นที่มาของการแก้ปัญหาในเชิงสร้างสรรค์ ในทางศิลปะสิ่งนี้ก็คือ กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะนั่นเอง

Getzels and Csekszentmihalyi (1976) ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นเหมือนกับการตอบสนองไปสู่การค้นพบคำตอบ สำหรับองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ก็เหมือนกับสถานการณ์ปัญหาอื่น ๆ ซึ่งจะประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก ๆ ดังนี้คือ

1. การค้นพบปัญหา
2. การค้นหาวิธีการในการแก้ปัญหา
3. การค้นพบคำตอบ

นอกจากนี้ 2 คน ยังกล่าวไว้ว่า ผู้ที่จะแก้ปัญหาก็คือ ผู้ที่ค้นพบปัญหานั้นเอง และยังสามารถกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างการค้นพบปัญหากับกระบวนการทางศิลปะไว้ว่า โดยทั่วไปแล้วศิลปินจะต้องค้นพบปัญหาในการทำงาน ต่อมาก็จะต้องหาวิธีการค้นหาคำตอบ และสุดท้ายก็คือการค้นพบคำตอบ

ในทางศิลปะนั้น ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญ และเป็นเหตุหนึ่งซึ่งมีเหตุผลให้มนุษย์สร้างงานเกิดเป็นศิลปะ (วินัย โสมติ, 2536) ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงมีส่วนสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะเห็นได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจะมีขั้นตอนและกระบวนการคล้ายคลึงกับกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ตัวอย่าง เช่น แอนเดอร์สัน Anderson (1975, อ้างใน อารี รังสินันท์, 2532) ได้แบ่งกระบวนการคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 6 ขั้นตอน คือ

- ขั้นที่ 1 มีความสนใจ และรู้ถึงความต้องการของจิตใจและสมอง
- ขั้นที่ 2 รวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์ และสิ่งที่น่าสนใจ
- ขั้นที่ 3 ไตร่ตรองถึงการวางแผน โครงร่างและรูปแบบของงาน
- ขั้นที่ 4 จากผลข้อที่ 1-3 ทำให้เกิดจินตนาการ
- ขั้นที่ 5 สร้างจินตนาการออกมาเป็นความจริง แสดงผลให้เห็นได้ชัด
- ขั้นที่ 6 รวบรวมความคิด และแสดงออกมาในรูปของผลงาน

แรงจูงใจในการทำงานศิลปะ

สำหรับแรงจูงใจในการทำงานศิลปะของศิลปินนั้น Micheal (1983) ได้กล่าวว่า เป็นพื้นฐาน และเป็นจุดเริ่มต้นของความต้องการทำงานศิลปะของมนุษย์ โดยมีที่มาจากสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้ คือ

1. แรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากตัวเอง เป็นแรงจูงใจประเภทภายใน ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวศิลปินเอง (ประเสริฐ ศีลรัตน์, 2528) ที่มีจากลักษณะนิสัยซึ่งจะประกอบไปด้วย ความเชื่อ (Belief) ค่านิยม (Value) ทักษะ (Attitude) และบุคลิกภาพ (Personality) (ซุดา จิตพิทักษ์, 2525)

- ความเชื่อ หมายถึง การที่บุคคลยอมรับข้อเท็จจริงต่าง ๆ วางเป็นความจริงตามความคิดของบุคคล ซึ่งอาจจะถูกต้อง หรือไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงก็ได้ (สุชา จันทน์เอม, 2533)

- ค่านิยม เป็นเครื่องชี้แนวทางปฏิบัติอย่างกว้าง ๆ แก่บุคคลว่าจะอะไรที่เป็นจุดมุ่งหมายของชีวิต สิ่งใดที่ควรประพฤติปฏิบัติหรือไม่ควรประพฤติปฏิบัติ อาจจะได้มาจากการอ่านคำบอกเล่า หรือคิดขึ้นเองก็ได้ ค่านิยมของแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน แต่โดยทั่วไปค่านิยมของมนุษย์ส่วนใหญ่มักจะคล้ายคลึงกัน เช่น ความรัก ความมีชื่อเสียง เกียรติยศ เงินทอง สุขภาพ ความรู้ เป็นต้น

- ทักษะ หมายถึง ความรู้สึก หรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุ สิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ความรู้สึก หรือท่าทีนี้จะมี 2 ด้าน ทำนองพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ทักษะนี้เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่ได้คิดตัวมาแต่กำเนิด แต่เกิดขึ้นมาจากประสบการณ์ และการเรียนรู้ของบุคคล ทักษะจึงเปลี่ยนแปลงได้ ทักษะมีความสำคัญต่อการตอบสนองทางสังคมของบุคคลเป็นอย่างมาก นั่นคือการที่บุคคลที่มีพฤติกรรมอย่างไร หรือทำสิ่งใด ทักษะจะเป็นเครื่องกำหนดให้มีพฤติกรรมเป็นไปอย่างนั้น

- บุคลิกภาพ หมายถึง เอกลักษณะที่แสดงออกถึงลักษณะของแต่ละบุคคล โดยการกำหนดแผนการเกี่ยวกับการแสดงปฏิกิริยาต่อสภาพแวดล้อม (Guilford, อ้างใน สุภัททา ปิณฑะแพทย์, 2532)

2. แรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากสิ่งแวดล้อม ตามปกติแล้วมนุษย์เมื่อเกิดมาในสังคมย่อมต้องเผชิญกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสิ่งแวดล้อมนี้จะมีอิทธิพลอย่างมากต่อลักษณะนิสัย และพฤติกรรมทางสังคมของบุคคล สิ่งแวดล้อมสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ สิ่งแวดล้อม

ธรรมชาติ เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เป็นสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ และสิ่งแวดล้อมทางชีวภาพ อีกประเภทหนึ่ง คือ สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น ศาสนา อาชีพ สังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี เป็นต้น

สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ จนทำให้ศิลปินเกิดความต้องการในการทำงานศิลปะมี 8 ประการ คือ (สงวน สุทธิเลิศอรุณ, 2532)

1. ครอบครัว
2. การศึกษา
3. กลุ่มเพื่อน
4. กลุ่มอาชีพ
5. การสื่อสาร
6. ศาสนา
7. การเล่น
8. ฐานะทางเศรษฐกิจ

3 แรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากประสบการณ์ เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้จะเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะ (Skill) และด้านความรู้สึก (Affective) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นมาจากศิลปินมีประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ที่ต้องการจะถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้รับรู้

4 แรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากทักษะการใช้สื่อ เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากสื่อเทคนิคทางด้านศิลปะ ที่ทำให้ศิลปินเกิดความสนใจเป็นความต้องการทำงานศิลปะ ด้วยเทคนิคทางด้านศิลปะนั้น ๆ ซึ่งศิลปินจะต้องมีประสบการณ์ และความชำนาญในสื่อเทคนิคทางด้านศิลปะนั้น ๆ เพียงพอที่จะสามารถสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะได้

แรงจูงใจ

ในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของ สรพงษ์ สิขมภู ถือได้ว่าเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่แสดงออกผ่านสื่อทางด้านศิลปะ การที่จะศึกษาพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลนั้น มักจะมีคำถามถึงสาเหตุของพฤติกรรมเหล่านั้นมีที่มาอย่างไร ซึ่งในทางจิตวิทยาการที่มนุษย์เกิดพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมา ต้องเกิดขึ้นมา

จากแรงจูงใจ (Motive) เป็นตัวผลักดันให้เกิดพฤติกรรม สุชา จันทน์เอม (2533) ได้ให้ความหมายของ “แรงจูงใจ” ดังต่อไปนี้ คือ

แรงจูงใจ หมายถึง สภาวะที่สิ่งมีชีวิตถูกกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมาย (Goal) ที่ตั้งไว้

แรงจูงใจ หมายถึง พฤติกรรมที่สนองความต้องการของมนุษย์ และเป็นพฤติกรรมที่นำไปสู่จุดหมายทางอย่างหนึ่งอย่างใด และร่างกายอาจจะสมประสงค์ในความปรารถนาอันเกิดจากแรงขับนั้น ๆ ได้

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2532) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า หมายถึง แรงผลักดันที่ทำให้บุคคลมุ่งที่จะแสดงพฤติกรรมเกิดความเคลื่อนไหวของร่างกาย ให้ทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อตอบสนองความต้องการนั้น

จากความหมายของ แรงจูงใจที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น แรงจูงใจ หมายถึง สภาวะที่สิ่งมีชีวิตถูกกระตุ้นจากความต้องการต่าง ๆ จนเกิดแรงขับภายใน ทำให้มนุษย์เกิดการกระทำหรือพฤติกรรมเพื่อที่จะให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามความต้องการที่มีอยู่

- แนวความคิดเกี่ยวกับสาเหตุของแรงจูงใจ

1. แรงจูงใจเกิดจากความต้องการความสุขส่วนตัวของมนุษย์ ดังนั้นแรงจูงใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา ขึ้นอยู่กับความพอใจแห่งตน

2. แรงจูงใจเกิดจากการตอบสนองสัญชาตญาณ โดยไม่ต้องมีการเรียนรู้ เช่น การตอบสนองต่ออาหาร การตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางเพศ

3. แรงจูงใจเกิดจากหลักเหตุและผล มนุษย์มีอิสระที่จะกระทำหรือตัดสินใจต่าง ๆ โดยมีเหตุผลและรู้ว่าต้องการอะไร การตัดสินใจ จึงเป็นแรงจูงใจตามหลักเหตุผล

4. แรงจูงใจเกิดจากแรงขับ การกระทำที่มนุษย์เลือกกระทำขึ้นอยู่กับความมากน้อยของแรงขับที่จะตัดสินใจให้เกิดการกระทำนั้น ๆ

5. แรงจูงใจเกิดจากการกระตุ้นของอารมณ์ การแสดงออกของพฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นตามพลังของอารมณ์

- องค์ประกอบของแรงจูงใจ

1. ความต้องการ (Need) คือ สภาพของอินทรีย์ ในขณะที่ขาดบางสิ่งบางอย่างที่เป็นความจำเป็น ความต้องการจำเป็นต่าง ๆ ถือได้ว่าเป็นมูลเหตุจูงใจที่สำคัญของพฤติกรรมบุคคล (สุดา จิตพิทักษ์, 2535) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

- ความต้องการทางสรีระ ได้แก่ อาหาร น้ำ การขาดสิ่งเหล่านี้ทำให้ร่างกายเกิด
ความต้องการ

- ความต้องการทางจิตใจ ได้แก่ ความต้องการชื่อเสียง เกียรติยศ กำขย่อง
ชมเชย

2 แรงขับ (Drive) คือ สภาพความเครียดที่เกิดขึ้นภายในอินทรีย์ในขณะที่เกิด
ความต้องการ แรงขับเป็นกระบวนการภายใน ซึ่งจะเพิ่มผลให้แก่พฤติกรรมนั้น แรงขับมี **2**
ประเภท คือ (สุชา จันทน์เอม, 2533)

- แรงขับปฐมภูมิ (Primary Drives) เป็นแรงขับที่เกิดมาพร้อมกับมนุษย์ ไม่
ต้องมีการเรียนรู้ มีจุดเริ่มต้นมาจากความต้องการของร่างกาย หรือสภาวะภายในร่างกาย ซึ่งอาจจะ
เรียกได้ว่า แรงขับทางด้านสรีระความต้องการทางร่างกายเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงขับนี้ ได้แก่
ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความอบอุ่น การหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด ความ
ต้องการพักผ่อน ความต้องการอากาศ ความต้องการขับถ่าย และอื่น ๆ

- แรงขับทุติยภูมิ (Secondary Drives) เป็นแรงขับที่สลับซับซ้อน อาจจะเรียก
ได้ว่าแรงจูงใจทางสังคม ซึ่งเป็นแรงขับที่เกิดขึ้นมาจากความต้องการทางด้านจิตใจ และสังคมเป็น
ส่วนใหญ่

3 แรงกระตุ้น (Arousal) เป็นแรงผลักดันที่เป็นผลสืบเนื่องจากแรงขับทำให้
อินทรีย์กระทำกริยาอาการ และควบคุมกริยาอาการให้มีทิศทางไปสู่เป้าหมาย

- กระบวนการของแรงจูงใจ ก่อนที่มนุษย์จะแสดงพฤติกรรมอะไรออกมา จะต้อง
มีกระบวนการดังต่อไปนี้ คือ

1. สภาวะของการจูงใจ (Motivation State) มนุษย์ หรือสัตว์ เมื่อตกอยู่ใน
สภาวะของการจูงใจ ก็จะพยายามขวนขวายกระตือรือร้นในการทำงานให้สำเร็จ เมื่อมนุษย์เริ่มมี
ความต้องการ (Need) ซึ่งทำให้อินทรีย์เกิดความเครียด จนเกิดแรงขับ (Drive) เมื่ออินทรีย์มี
ความเครียดก็จะเกิดพลังงานเพื่อกระตุ้นให้ร่างกายเกิดปฏิกิริยาตอบสนอง จนเกิดเป็นแรงจูงใจ
(Motive) คือตัวการที่ทำให้อินทรีย์ต้องตอบสนอง ถ้าแรงขับมีไม่มากพอก็จะไม่เกิดเป็นแรงจูงใจ

2 ภาวะการณั้ต้นตัวของอินทรีย์ (Activation) เมื่อภาวะการณั้ที่ร่างกายเกิด
แรงจูงใจแล้ว ร่างกายจะต้องเกิดภาวะการณั้ที่จะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรม แต่อย่างไรก็ตามบุคคล
มักจะพยายามกระทำให้อยู่ในระดับที่ตนเองพอใจมากที่สุด ภาวะการณั้ต้นตัวนี้จะเป็นกระบวนการ
ทางสรีระที่ซับซ้อน

3 พฤติกรรมที่ปรากฏหรือพฤติกรรมจูงใจ (Motivated Behavior) เป็นระดับของการจูงใจขั้นทฤษฎี คือขั้นที่ต้องใช้พฤติกรรม หรือการกระทำเป็นเครื่องมือในการบำบัดความเครียด ซึ่งเกิดจากอาการเรื้อรังของอินทรีย์

4 จุดมุ่งหมาย หรือสิ่งล่อใจ (Goal or Incentive state) เป็นขั้นที่บุคคลได้รับการตอบสนองแล้ว ความรุนแรงของความต้องการก็จะลดลง แรงขับและแรงกระตุ้นก็จะหมดไปในการดำเนินพฤติกรรมจุดมุ่งหมายจะมีเครื่องล่อใจเป็นตัวควบคุมทิศทาง ตัวควบคุมทิศทางต้องมีพลังอำนาจพอที่จะไม่ทำให้บุคคลหยุดการทำพฤติกรรม สิ่งล่อใจจะมีอยู่ 2 ประเภท คือ สิ่งล่อใจประเภทนามธรรม ได้แก่ ความรู้ ความภาคภูมิใจ ความสุข ชื่อเสียง เป็นต้น

สาเหตุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

มนุษย์รู้จักการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมาเป็นระยะเวลาานาน จนอาจกล่าวได้ว่าศิลปะเกิดขึ้นมาพร้อมกับอารยธรรมของมนุษย์สำหรับสาเหตุสำคัญที่พาให้มนุษย์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมานั้น ริดา ชมพูนิช (2526) ได้ให้สาเหตุไว้เป็นข้อ ๆ ดังต่อไปนี้

1. มนุษย์เป็นสัตว์ประเสริฐ มีลักษณะพิเศษไม่หยุดนิ่งทางปัญญา ต้องการที่จะเพื่อแผ่เบ่งป็นทั้งในทางความคิด กำลังกาย หรือความเจริญทางพฤติกรรมต่าง ๆ แก่สังคม

2. มนุษย์มีการรับรู้ที่ดี ต้องการถ่ายทอดอารมณ์ ต้องการถ่ายทอดการรับรู้ เพื่อคลายความตึงเครียดของมนุษย์เอง

3. มนุษย์มีลักษณะพิเศษ คือ ความอยากรู้อยากเห็นนั่นเอง

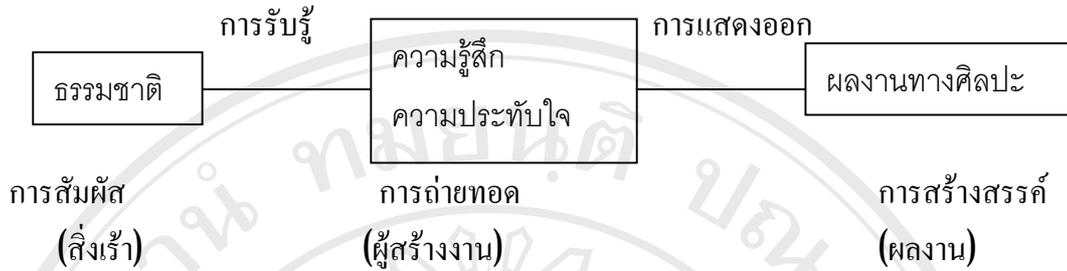
4. มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ หาวีธีการแปลกใหม่ หรือประยุกต์จาก

ของเดิมอยู่เสมอ

5. มนุษย์ต้องการปรับปรุงผลงานของตนเอง และมีสุขเมื่อเห็นผลสำเร็จ

6. มนุษย์ต้องการการยอมรับนับถือของสังคม

นอกจากนี้ ริดา ชมพูนิช ยังได้แสดงแผนภาพให้เห็นถึงสาเหตุของการสร้างงานศิลปะดังนี้



แผนภูมิที่ 4 สาเหตุของการสร้างงานศิลปะ

พระพจน์ กุลพิศาล (2531) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้ว่ามีสาเหตุมาจาก 2 ประเด็น คือ

1. แรงจูงใจภายนอก (Conscious Motives) เช่น ชื่อเสียง เงิน อำนาจ ความรักจากบุคคลอื่น
2. ความต้องการและแรงขับภายใน (Unconscious needs and drives) เช่น ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และอื่น ๆ

ประเสริฐ ศิลาธนา (2528) ได้กล่าวถึงสาเหตุในการสร้างจิตรกรรมไว้ว่าเป็นผลมาจากความรู้สึกจากการรับรู้จากสิ่งเร้าจนทำให้เกิดแรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ศิลปินเกิดการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า แรงจูงใจในการสร้างผลงานศิลปะนี้สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจภายใน ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวศิลปินเอง เช่น ความต้องการ ความสนใจ หรือทัศนคติ และอื่น ๆ
2. แรงจูงใจภายนอก ซึ่งจะเป็นการตอบสนองเนื่องมาจากปัจจัยภายนอก บางคนอาจถือว่าแรงจูงใจภายนอกนี้เป็นแรงกระตุ้น เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน และการชมเชย เป็นต้น Micheal (1983) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการแสดงออกทางด้านศิลปะไว้ว่า เป็นความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงมุมมอง การสื่อความหมาย บุคลิกภาพ ความรู้สึก ความคิด ความเข้าใจ ฯลฯ เกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่างที่เกิดจากประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อม ซึ่งในทางศิลปะนั้น การแสดงออกนี้จะแสดงออกมาในรูปของรูปทรงทางด้านทัศนศิลป์ (Visual Form) และผลงานศิลปะ ตลอดจนการสร้างสรรค์ด้านสื่อต่าง ๆ การแสดงออกนี้เป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ เพราะทุกคนจะมีลักษณะเฉพาะของตนเอง

จะเห็นได้ว่าสาเหตุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของมนุษย์นั้นมีจุดเริ่มต้นมาจากตัวมนุษย์เอง เกิดจากความต้องการแสดงอะไรบางอย่างออกมา ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับแรงกระตุ้นจากสิ่งเร้าจนทำให้เกิดแรงจูงใจในการทำงานศิลปะออกมา นอกจากนี้มนุษย์เป็นสิ่งที่มีความคิดที่มีลักษณะพิเศษ มีความต้องการแสดงออก หรือถ่ายทอด สื่อสารเกี่ยวกับข่าวต่าง ๆ รู้จักคิดค้น แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ตลอดจนมีความคิดสร้างสรรค์ จึงเกิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมาเพื่อตนเอง และเพื่อผู้อื่น

กระบวนการทางศิลปะ

ในส่วนของกระบวนการทางศิลปะนั้น ได้มีบุคคลหลายท่านที่ได้กล่าวถึงกระบวนการนี้ในลักษณะของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่าง ๆ กันดังต่อไปนี้ เช่น

Micheal (1963 p. 29) ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้ว่า คือ ความพยายามในการแก้ไขปัญหาของศิลปินนั่นเอง ซึ่งจะประกอบไปด้วยกระบวนการทางศิลปะ 5 ขั้นตอน คือ

1. แรงจูงใจ (Motivation) มีบางสิ่งบางอย่างที่จะพุดเกี่ยวกับสิ่งที่เราจะทำสร้างสรรค์ ถ่ายทอด และแสดงออก ศิลปะมีความหมายถึง การสื่อสารภาษาทางการเห็น อะไรคือสิ่งที่พุด ศิลปินหลายคนมีบางสิ่งบางอย่างอยู่ในใจก่อนที่จะเริ่มเขียนภาพ สิ่งนี้อาจยังไม่ชัดเจน เป็นภาพร่าง หรือเป็นภาพวาดที่แม่นยำ ศิลปินอาจเน้นรูปร่างที่เป็นนามธรรม บอกเรื่องราวหรือสร้างอารมณ์บางอย่าง เริ่มด้วยสื่อ (Media) และความคิดที่กลายเป็นสื่อที่ถูกเปลี่ยนแปลง ศิลปินถูกกระตุ้นทั้งความคิดและรู้สึกได้ว่ามาถึงสิ่งเหล่านั้น

2. ความมั่นใจในความสามารถในการแสดงออกทางสื่อศิลปะ การสร้างความมั่นใจในการแสดงออกทางด้านศิลปะ จะต้องเป็นการเปิดเผยความรู้สึกออกไปสู่ประสบการณ์ใหม่ ๆ และยึดมั่นในความเชื่อของตนเอง ซึ่งจะไม่ใช่เพียงแค่สิ่งจำเป็นต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะเท่านั้น แต่ยังมีมีความสำคัญสำหรับความรู้สึกของจิตใจด้วย

3. ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ กระบวนการศิลปะ และวิธีการ ในการทำงานด้านศิลปะ เราไม่เพียงแต่จะมีบางสิ่งที่พุดหรือติดต่อสื่อสาร แต่เราต้องมีความรู้ในเรื่องของปัญหาของศิลปิน จะต้องมีความเข้าใจในสื่อ และขั้นตอนการผลิตผลงาน ที่เขาจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งไม่ควรละเลยเพราะเป็นสิ่งสำคัญในการพิจารณาของกระบวนการทางศิลปะ เพื่อที่จะสามารถแยกแยะงานศิลปะ และสัมผัสได้ ตลอดจนสามารถสร้างความเป็นตัวของตัวเอง และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาความตั้งใจ ความเข้าใจ และการเข้าถึงงานศิลปะ

4 ทักษะในการใช้สื่อ ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะต้องพัฒนาทักษะในการใช้สื่ออย่างเพียงพอ เพื่อให้เขาจะแสดงออกได้ตามความต้องการ ทักษะในการใช้สื่อเครื่องมือ และกระบวนการเป็นสิ่งที่ท้าทาย และทำให้เขาประหลาดใจ ทักษะที่มีความหมายสำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทักษะควรถูกพิจารณาเป็นที่สอง และควรจะสนับสนุนการแสดงออก เพื่อให้เกิดการประสมประสานกันอย่างกลมกลืนระหว่างทักษะ สื่อ และการแสดงออก

5. การประเมินความพยายาม บุคคลทั่วไปโดยปกติแล้วจะต้องประเมินผลในสิ่งที่เขาทำในความพยายามที่จะหาว่าศิลปินจะประเมินผลงานได้อย่างไร คำตอบเหล่านี้มีได้หลายแนวทางที่ผลงานศิลปะสามารถประเมินได้ สรุปได้ดังนี้

- การหยั่งรู้ ความรู้สึก
- ความสมบูรณ์ของเทคนิค ความชำนาญเชิงช่าง
- ความต้องการของศิลปินบรรลุผลแล้ว แก้ปัญหาแล้ว และความคิดถูกทำให้เป็นรูปร่างแล้ว
- มีความสมบูรณ์ในการแสดงออก พุดในสิ่งที่ต้องการพุดได้
- ความพึงพอใจทางสุนทรียศาสตร์ การประสบผลสำเร็จทางการมองเห็นมีความชัดเจนทุกส่วน มีความสัมพันธ์กันทั้งหมด และมีดุลยภาพที่เหมาะสม
- ความรู้สึกเกี่ยวกับภาพส่วนบุคคล ชีวิตของผลงาน
- เปรียบเทียบผลงานกับงานชิ้นอื่น งานชิ้นใหม่แต่ละชิ้นต้องแสดงถึงบางสิ่งบางอย่างที่ใหม่และมีมากกว่า

- ไม่มีการกระตุ้นต่อไปจนทำให้ความสนใจน้อยลง
- ไม่มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไข บางสิ่งบางอย่างที่เพิ่มเข้าไปอาจทำให้เสีย
- มีความคิดสำหรับงานชิ้นอื่น ๆ ปรากฏขึ้นมา
- ทุกอย่างจะต้องถูกนำออกมาให้หมดจนไม่สามารถจะทำต่อ ชะลุด นิ่มเสมอ

(2531, หน้า 324) ได้กล่าวถึงกระบวนการในการสร้างสรรค์งานศิลปะไว้ว่า มีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนที่สอดคล้องต่อเนื่องกัน ซึ่งมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปความคิด (Idea) ก่อตัวขึ้นจากปฏิกิริยาของศิลปินต่อสภาพแวดล้อมจากปรัชญา หรือจากประสบการณ์ ที่เขาเรียกกันว่า “จุดบันดาลใจ” หรือ “แรงบันดาลใจ” เป็นรูปของความคิดที่เกิดจากการรับสัมผัสจากสิ่งเร้าภายนอกหรือภายใน

2 รูปความคิดหลาย ๆ ความคิดของสิ่งหนึ่งที่รวมตัวเข้าด้วยกัน แล้วพัฒนาขึ้น จนถึงระดับหนึ่งที่พอจะเรียกว่าเป็น จุดมุ่งหมายของการแสดงออกหรือแนวคิด (Concept)

3 โครงสร้างของรูปทรง หรืออาจอีกอย่างหนึ่งว่าสัญลักษณ์ก็ได้ ที่สอดคล้องกับ อารมณ์ส่วนตัวและจุดหมาย หรือแนวความคิดจะปรากฏขึ้นเป็นรูปร่าง ๆ เป็นรูปที่สัมผัสได้ด้วย การเห็น การประกอบกับสิ่งต่าง ๆ หรือทัศนธาตุ

4 การเห็นแจ้งของศิลปินผสมกับสัญลักษณ์ในข้อ 3 จะสร้างจินตนาการขึ้น

5 ศิลปินจะหาวัสดุ และวิธีการที่เหมาะสมแปลงจินตนาการภายในออกมาเป็นรูป ภายนอก และโดยกระบวนการนี้จะทำให้เกิดภาพปรากฏตัวขึ้นราว ๆ นั้นมีการเปลี่ยนแปลง คลี่คลาย ไปสู่ความเด่นชัดและสมบูรณ์ในขั้นตอนสุดท้าย

กระบวนการทั้ง 5 ขั้นตอนนี้จะดำเนินไปสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวไม่มีแยก จากกัน และอาจเริ่มต้นที่ข้อใดก่อนก็ได้ แล้วจึงคลี่คลายต่อไปตามขั้นตอนของกระบวนการ

นอกจากนี้ สุชาติ เถาทอง (2536) ยังได้กล่าวถึงการถ่ายทอดทางทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งของกระบวนการทางศิลปะไว้ดังนี้คือ

1. การศึกษามุ่งหมายในการถ่ายทอดทางทัศนศิลป์สำหรับการสร้างสรรค์ที่เป็น ลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแล้ว จุดมุ่งหมายก็คือแนวความคิดในการถ่ายทอดทางทัศนศิลป์ ศิลปินมีความมุ่งหมายอย่างไร ต้องการแสดงออกเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้ได้ผลอะไร เป็นต้น

2. การกำหนดรูปทรงที่เหมาะสม ศิลปินจะต้องกำหนดรูปทรงของตัวเองขึ้นมา ใหม่ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย และเทคนิคที่ประกอบลงไป นอกจากนั้นศิลปินยังต้องคิดเสมอว่า รูปทรงที่กำหนดขึ้นนั้นสามารถเป็นตัวแทนความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของตัวเองได้หรือไม่ อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงว่า รูปทรงมีความเหมาะสมทางด้านโครงสร้าง สัดส่วน ที่ก่อให้เกิดความเป็น อันหนึ่งอันเดียวกันมากน้อยเพียงไรเป็นการถ่ายทอดสัญลักษณ์ทางความหมายความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์

3. วัสดุและเทคนิคเกี่ยวข้องกัน การแสดงออกด้วยเทคนิค และวัสดุ หมายถึง ส่วนของการแสดงออกในด้านที่เป็นวัสดุ หรือวัตถุ ซึ่งศิลปินนำมาใช้ในการสร้างรูปแบบของงาน ทัศนศิลป์ จะต้องเป็นการสร้างขึ้นมามีฝีมือ และความชำนาญ วัสดุที่ใช้จะต้องมีความเหมาะสม ที่จะใช้สร้างรูปแบบและเนื้อหาได้ดี ดังนั้นศิลปินจะต้องอ่านเทคนิคของการสร้างผลงานได้ดี สามารถแยกแยะและรับรู้ความยากง่ายในกรรมวิธีสร้างงาน ตลอดจนเข้าใจถึงคุณลักษณะเฉพาะ ของเทคนิคในแต่ละประเภท วัสดุแต่ละอย่างก็มีธรรมชาติของตัวเอง ดังนั้นเทคนิคที่เป็น ขั้นตอนหรือกระบวนการสร้างภาพให้ปรากฏ จึงเกี่ยวข้องกับวัสดุอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

4 การศึกษาแนวคิดในการถ่ายทอดของอดีตและปัจจุบัน คือความพยายามในการทำความเข้าใจการถ่ายทอดผลงานทางทัศนศิลป์ของศิลปินทั้งในอดีตและปัจจุบันโดยอาศัยการตีความจากผู้ดูเป็นสำคัญ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ได้ดีขึ้น และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานแต่ละประเภทได้

5 การวิเคราะห์และสรุปผลการถ่ายทอด ขั้นตอนสุดท้ายของการทำงานก็คือการสรุปผลและการวิเคราะห์เพื่อหาข้อดีข้อเสียในการทำงานแต่ละครั้ง เพื่อหาทางพัฒนาและปรับปรุงผลงานของตนเองให้ก้าวหน้าต่อไป ในขั้นตอนนี้บางครั้งต้องอาศัยผู้รู้มาชี้แนะในประเด็นต่าง ๆ

จากสิ่งต่าง ๆ ที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น กระบวนการทำงานศิลปะ จะมีจุดหรือสาเหตุเริ่มมาจากความต้องการในการแสดงออกของมนุษย์ ที่ต้องการจะถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ ความประทับใจ และอื่น ๆ ซึ่งเป็นแรงจูงใจเบื้องต้นในการทำงานศิลปะของศิลปิน หลังจากนั้นศิลปินก็จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเหล่านั้นผ่านกระบวนการทางศิลปะ ซึ่งพอจะสรุปได้จากแนวคิดในเรื่องของกระบวนการทางศิลปะของบุคคลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้คือ

1. แรงบันดาลใจ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาจากการที่มีสิ่งเร้าเข้ามากระทบกับจิตใจ จนทำให้เกิดเป็นความประทับใจ ความรู้สึก ความคิด และอื่น ๆ

2. การสร้างแนวความคิด คือ ขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังจากได้รับแรงบันดาลใจ จนเกิดเป็นความคิดที่มีต่อแรงบันดาลใจต่าง ๆ เหล่านั้น ถัดมาจนกลายเป็นเนื้อหา เรื่องราวต่าง ๆ ที่ต้องการนำเสนอ

3. การแสดงออกทางรูปทรงศิลปะ คือ ขั้นตอนการคิดที่จะนำเสนอแนวความคิดต่าง ๆ เหล่านั้นออกมาในรูปของรูปทรงทางศิลปะ เป็นขั้นตอนในการกำหนดรูปแบบของศิลปะ

4. การใช้สื่อวัสดุหรือเทคนิค คือ ขั้นตอนในการเลือกใช้เทคนิค และวัสดุที่จะนำมาใช้ในการทำงานศิลปะ ให้เหมาะสมสอดคล้องกับแนวความคิด และรูปทรงทางศิลปะ ขั้นตอนนี้จึงต้องอาศัยทักษะ และมีมือในการถ่ายทอดจนออกมาเป็นผลงานศิลปะที่ต้องการ

5. การประเมินผล คือ ขั้นตอนในการสรุปประเมินผลการทำงานศิลปะที่ผ่านมาของศิลปิน เพื่อหาข้อดี ข้อเสียของการทำงานแต่ละครั้ง ซึ่งอาจจะมีการแก้ไขตัวผลงานศิลปะจนเป็นที่พอใจของศิลปิน

ในเรื่องของกระบวนการทางศิลปะนี้ จะทำให้เข้าใจถึงสาเหตุ และขั้นตอนต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะของสรรพย์ สิชมภู อันจะเป็นประโยชน์สามารถใช้เป็นแนวทางในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของสรรพย์ สิชมภูต่อไปในการศึกษารุ่นนี้

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะ

ในการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะนั้น การวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานศิลปะถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างหนึ่ง ที่มุ่งสร้างสรรค์ผลงานศิลปะควรจะรู้ เพราะเมื่อศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมาแล้ว ย่อมจะต้องมีการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานศิลปะของตนเองว่ายังมีข้อบกพร่องหรือเป็นการตรวจสอบผลงานศิลปะของตนเองว่าบรรลุตามความต้องการในการแสดงออกที่มีอยู่นั้นหรือไม่ ตามปกติการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานศิลปะจะเป็นหน้าที่ของนักวิจารณ์ศิลปะมากกว่า แต่การวิเคราะห์ผลงานศิลปะของตนเองของศิลปินนั้นถือเป็นขั้นตอนขั้นสุดท้ายที่สำคัญของการทำงานศิลปะ ว่าประสบความสำเร็จตามความต้องการของตนเองหรือไม่ ส่วนการวิเคราะห์วิจารณ์จากนักวิจารณ์ศิลปะก็จะเป็นเรื่องที่สืบเนื่องต่อจากการที่นำผลงานศิลปะนั้นออกเผยแพร่ไปแล้ว สน สีมাত্রัง (2527) ได้กล่าวว่า การวิเคราะห์ศิลปะเป็นเรื่องการศึกษาศิลปะด้วยวิธีการความคิดในการแสดงออก วิธีการแสดงออกและเทคนิค นอกจากนี้ศิลปินยังใช้ความคิด และวิธีการแสดงออกในผลงานศิลปะทั้งของตนเองและผู้อื่น การวิเคราะห์วิจารณ์ศิลปะจึงสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาการทำงานศิลปะของตนเองต่อไปได้ด้วย

สำหรับขั้นตอนในการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานศิลปะที่จะช่วยในการพิจารณางานศิลปะนั้น Ray Faulkner (1987) ได้แบ่งแยกไป 4 ขั้นตอน คือ

1. การสังเกต (Observation) ซึ่งจะเป็นการสังเกตว่าเราเป็นอะไร เป็นการบรรยายถึงผลงานศิลปะ ว่าอะไรคือเนื้อหาสาระ องค์ประกอบอะไรคือสิ่งที่ศิลปินใช้ในการสร้างภาพ อะไรคือวัสดุที่ศิลปินใช้ในการทำงาน ความสัมพันธ์ของผลงานศิลปะกับสิ่งอื่น ๆ

2. การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ในงานศิลปะ อะไรคือสิ่งที่ได้รับจากผลงานชิ้นนี้ จะมีลักษณะเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทางด้านศิลปะกับเนื้อหา ตลอดจนการใช้วัสดุและเทคนิคในการทำงานว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหาอย่างไร

3. การแปลความหมาย (Interpretation) หลังจากที่เราสังเกตผลงานศิลปะ และวิเคราะห์อย่างใกล้ชิดแล้ว สิ่งต่อมาที่เราสนใจก็คือ อะไรคือความหมายของผลงานศิลปะ ความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อ แนวความคิดของศิลปินกับสังคม ความคิดที่นำเสนอคืออะไร ตลอดจนอารมณ์ ความทรงจำ

4. การประเมินคุณค่า (Evaluation) เป็นการวิเคราะห์ว่าผลงานศิลปะ ชิ้นนี้มีผลอย่างไรกับเรา มีการเปรียบเทียบผลงานศิลปะกับศิลปินคนอื่น ๆ ผลงานศิลปะชิ้นนี้เป็นตัวอย่างที่ดีของผลงานศิลปะในแบบนี้หรือไม่ มีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาที่ทำอย่างไร

ขั้นตอนในการวิจารณ์ผลงานศิลปะของฟอล์คเนอร์นี้ จะมีลักษณะเป็นการตั้งคำถามกับงานศิลปะที่ต้องการจะศึกษา ซึ่งกรมวิชาการ (2532) ก็ได้ให้แนวทางการวิจารณ์ศิลปะไว้ว่า มี 4 ขั้นตอนเหมือนกันดังนี้

1. **ขั้นพรรณนา (Description)** จะเป็นการบันทึกสิ่งต่าง ๆ ที่พบเห็นในงานศิลปะ โดยไม่มีการสรุปหรือตีความ เป็นเพียงการทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับงานศิลปะชิ้นนั้น ตลอดจนเทคนิควิธีการในการสร้างผลงาน

2. **ขั้นวิเคราะห์รูปแบบ (Formal Analysis)** จะเป็นการวิเคราะห์รูปแบบ หรือองค์ประกอบของสิ่งเหล่านั้น ประกอบขึ้นมาอย่างไร เป็นการพรรณนาคุณค่าของเส้น รูปร่าง สี และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดผลงานชิ้นนั้นขึ้นมา

3. **ขั้นตีความ (Interpretation)** เป็นการพูดถึงความหมายต่าง ๆ ของผลงาน ว่ามีความหมาย มีเนื้อหาสาระเป็นอย่างไร

4. **ขั้นตัดสิน (Evaluation or Judgement)** เป็นการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบกับงานชิ้นอื่น ๆ ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ว่ามีคุณค่าทางศิลปะและสุนทรียศาสตร์มากน้อยเพียงใด ซึ่งจะเป็นการพิจารณา โดยจะเปรียบเทียบกับงานในอดีต ความเป็นต้นแบบ และเทคนิคฝีมือ

จะเห็นได้ว่าขั้นตอนหลัก ๆ ของการวิเคราะห์ วิจารณ์ผลงานศิลปะคือ การสำรวจ หรือ การพรรณนาสิ่งที่พบเห็น การวิเคราะห์รูปแบบในทางศิลปะ การตีความหมายของเนื้อหา เรื่องราว และการประเมินคุณค่า หรือการตัดสิน ขั้นตอนต่าง ๆ เหล่านี้จะมีความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องกันมาเป็นลำดับ เป็นขั้นตอน แต่ก็ยังมีบุคคลต่าง ๆ ที่ได้รับแนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ วิจารณ์ผลงานศิลปะในแง่ต่าง ๆ กันดังต่อไปนี้

Eisner (1972) ได้กล่าวถึงแนวทางในการประเมินผลงานศิลปะไว้ 3 ข้อ คือ

1. **ความชำนาญทางเทคนิคที่ปรากฏอยู่ในผลงาน** ได้แก่ ความสามารถในการใช้ และควบคุมอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2. **สุนทรียภาพและลักษณะการแสดงออกของผลงาน** ได้แก่ ความสามารถในการจัดองค์ประกอบของรูปทรงภายในผลงาน การแสดงออก รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคและสุนทรียภาพที่ปรากฏ

3. **จินตนาการและการสร้างสรรค์ในผลงาน** ได้แก่ การประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการที่ปรากฏ ความเฉลียวฉลาด ความแปลกใหม่ และความรู้สึก

ศิลป์ พีระศรี (2535 หน้า 110) ได้ให้หลักในการวิจารณ์ไว้ 3 อย่าง คือ

1. จิตวิจารณ์ (Impressionistic Criticism) คือ วิจารณ์ในแง่ของความรู้สึก
2. อรรถวิจารณ์ (Interpretatic Criticism) คือ วิจารณ์ในแง่การแปล

ความหมาย

3. วิพากษ์วิจารณ์ (Critical Criticism) คือ วิจารณ์ในแง่คำวิพากษ์ตัดสิน สำหรับหลักที่ใช้ในการวิจารณ์ศิลปกรรมของ ศิลป์ พีระศรี พอสรุปได้ดังนี้

1. มโนภาพ คือ ความคิดเห็นที่สร้างเป็นงานศิลปกรรมชิ้นนั้น
2. ความรู้สึกสะท้อนใจ เป็นเรื่องของความรู้สึกทางจิตใจที่เราได้รับจากผลงาน
3. การแสดงออก เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการวิจารณ์ เพราะเป็นการแสดงความ

คิดเห็น ซึ่งเกิดจากการถ่ายทอดของศิลปินที่ผ่านออกมาทางผลงานศิลปะ

4. องค์ประกอบ เราควรจะดูว่าองค์ประกอบของงานชิ้นนั้นมีความประสานกัน

หรือไม่ ให้ความรู้สึกที่เข้ากันเป็นเอกภาพและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือไม่

5. ท่วงทีที่แสดงออกทั่วไป และเฉพาะตน ศิลปินทุกคนไม่ว่ายุคไหนย่อมถือ

แบบอย่างศิลปะชนิดที่ประชาชนในยุคนั้นนิยมหรือยอมรับแล้ว แต่ศิลปินย่อมจะมีท่วงทีที่

แสดงออกเฉพาะตน อันเนื่องมาจากความคิดและความรู้สึกส่วนตัว

6. เทคนิค จะเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยให้ศิลปกรรมชิ้นนั้นสมบูรณ์ขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิด

จากความชำนาญแต่ความสมบูรณ์ทางเทคนิคเพียงอย่างเดียวถือเป็นความสมบูรณ์ของงานศิลปะ

ไม่ได้ คงจะต้องอาศัยสิ่งอื่นประกอบตามไปด้วย

จากขั้นตอนและหลักการต่าง ๆ ในการวิจารณ์นี้จะทำให้เราเข้าใจในคุณค่าของ

ผลงานศิลปะ ด้วยวิธีการมอง ควบคู่ไปกับความคิด (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2530: 131) ซึ่งจะทำให้

เราเข้าใจศิลปินและผลงานของเขาได้ ตลอดจนทำให้ความกระจ่างเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์

งานศิลปะของเขา วิรุณ ตั้งเจริญ (2535) ได้กล่าวว่าการวิจารณ์ศิลปะทุกสาขาเกี่ยวกับการอภิปราย

และประเมินผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการประเมินคุณค่าหรือการประเมินผลก็ตาม ดังนั้นการอภิปราย

ให้ละเอียดแจ่มชัดจึงเป็นเรื่องที่ยุ่งยาก การวิจารณ์ศิลปะเป็นพื้นฐานสำคัญของสุนทรียภาพ จึงอาจ

พิจารณาในลักษณะสุนทรียวิจารณ์ได้ (Aesthetic Criticism) โดยพิจารณาไปยังคุณสมบัติอัน

แท้จริงของตัวผลงาน สาระของการวิจารณ์ก็คือ การอรรถาธิบายในเชิงสติปัญญาให้เข้าใจได้

นั่นเอง สำหรับศิลปินขั้นตอนหรือแนวทางในการวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะเหล่านี้ อาจจะถูก

นำมาใช้เพื่อพิจารณาหาข้อบกพร่อง หรือตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงานศิลปะของตนเอง

ที่สามารถถ่ายทอดผลงานศิลปะออกมาได้ตามความต้องการของตนเองหรือไม่

สำหรับในการวิจัยครั้งนี้จะอาศัยแนวทางในการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานศิลปะในแง่ของการสำรวจผลงานศิลปะ เพื่อให้ได้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับผลงานศิลปะของศิลปิน ซึ่งจะนำมาใช้ประกอบกับการศึกษาประวัติชีวิตของศิลปิน โดยจะมีการสร้างเครื่องมือคือ แบบบันทึกข้อมูลผลงานศิลปะเพื่อใช้ในการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับผลงานศิลปะ ซึ่งมีลักษณะเป็นเอกสารข้อมูล Saff, Donald and Sacilotto (1987) ที่ใช้ในการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปในการสร้างสรรค์งานศิลปะชิ้นนั้น ๆ เช่น ชื่อผลงาน, ขนาด, วันเดือนปีที่ทำ, เทคนิคที่ใช้

แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาศิลปะ

ศิลปะ มีขอบข่ายกว้างมาก แบ่งได้หลายประเภท คือ วิจิตรศิลป์ (Fine Arts) ประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts) พาณิชยศิลป์ (Commercial Arts) อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Arts) มันทนศิลป์ (Decorative Arts) ศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Arts)

ศิลปะแขนงที่มีความสัมพันธ์กับวรรณคดีการละครมากที่สุด คือ วิจิตรศิลป์ (Fine Arts) ศิลปะแขนงนี้มีความบริสุทธิ์ที่สร้างจากสติปัญญาและจิตใจของศิลปิน โดยแท้ เป็นศิลปะที่มีความละเอียดอ่อน แสดงออกซึ่งสุนทรียะแห่งความงาม ความวิจิตรพิสดาร ก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจแก่ผู้พบเห็น มีความศักดิ์สิทธิ์ในทางจิตใจ ไม่สูญหายไปจากความทรงจำ เป็นงานศิลปะอมตะ

จิตรกรรม (Painting) คือ การเขียนภาพ โดยแสดงความรู้สึกและอารมณ์สะเทือนใจออกมาด้วย การเขียนภาพลงบนวัสดุต่าง ๆ เช่น กระดาษ ผ้า กระดาษอัด ไม้อัด ฝาผนัง หรือวัสดุอื่นใดที่มีคุณสมบัติที่จะเขียนได้ ภาพที่เขียนก็มีหลายชนิด เช่น ภาพคนเหมือน ภาพสัตว์ ทะเล สิ่งก่อสร้าง ภาพเกี่ยวกับศาสนา ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เป็นต้น

จิตรกรรมมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการละครมากที่สุด กล่าวถึงจิตรกรรมในสมัยโบราณ มีลักษณะเป็นศิลปะเล่าเรื่อง เช่น พุทธประวัติ ชาดก หรือเรื่องจากวรรณคดี และเมื่อนำบทวรรณคดีไปแสดงละคร ก็ต้องมีฉากเป็นองค์ประกอบสำคัญ ในการสร้างฉากนั้น นอกจากหุ่นจำลองของจำลองแล้ว ก็ต้องอาศัยฝีมือของจิตรกร ซึ่งแม้บทบาทประพันธ์จะได้บรรยายภาพด้วยลีลาท่วงทำนองในการเขียนอย่างสุดฝีมือ เช่น เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนที่บรรยายถึงม่านที่วันทองปักไว้ หรือเรื่องพระอภัยมณีตอนนางละเวงพาชมเขา โดดรพิศ ภาพต่าง ๆ ที่บรรยายไว้ด้วยอักษรผู้อ่านวรรณคดีต้องสร้างมโนภาพขึ้นเอง แต่ถ้านำมาแสดงละคร ภาพเหล่านี้ก็จะถูกจิตรกรสร้างขึ้นเป็นการจำลองภาพที่ทักวิวาดไว้ด้วยภาษาออกมาเป็นภาพที่ชัดเจน เห็นด้วยตา ด้วยวิธีตกแต่งฉากละครให้จิตรงดงาม เช่น ฉากวิมาน ภูเขา แม่น้ำ ถ้ำทอง เป็นต้น

จิตวิทยาศิลปะ

การศึกษาจิตวิทยาศิลปะเป็นเรื่องของการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ คือ ศิลปิน นักแสดง ผู้ชื่นชมและนักวิจารณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปินและผู้ชื่นชม นับว่าได้รับความสนใจมากที่สุด นักจิตวิทยาศิลปะมุ่งศึกษาการสร้างสรรค และการตอบสนองทางศิลปะเป็นประการสำคัญ สำหรับศิลปินจะมุ่งศึกษาเรื่องแรงจูงใจหรือแรงกระตุ้นในการสร้างสรรค และกระบวนการความรู้คิด (Cognitive Processes) ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค ถ้าเป็นการศึกษาผู้ชื่นชม ก็จะมองไปถึงปัจจัยทางจิตวิทยาที่จะจูงใจให้ชื่นชมงานศิลปะ และทักษะทางความรู้คิด (Cognitive Skill) อะไรที่จำเป็นต่อการเข้าใจงานศิลปะ

	ศิลปิน artist	ผู้ชื่นชม perceiver
แรงจูงใจ motivation	อะไรคือแรงจูงใจให้ศิลปินสร้างสรรคงานศิลปะ	อะไรที่จูงใจให้มนุษย์พินิจพิเคราะห์งานศิลปะ
ความรู้คิด cognition	กระบวนการความรู้ อะไรที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรคงานศิลปะ	ทักษะทางด้านความรู้ อะไรที่จำเป็นต่อความเข้าใจงานศิลปะ

Plato (347 B.C.) นับเป็นบุคคลแรกซึ่งได้รับชื่อว่า เป็นผู้ตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องความงามและศิลปะและยังได้พยายามตอบคำถามนั้นอีกด้วย เนื่องจากเหตุผลนี้ จึงส่งผลให้สุนทรียศาสตร์มีลักษณะเป็นระบบขึ้นมา ความคิดเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวนี้ มีกระจัดกระจายอยู่ในงานเขียนของเขาหลายชิ้น อาทิ เช่น Republic, Laws, Symposium, The Sophist, The Ion เป็นต้น ซึ่งในที่นี้จะขอนำเอาประเด็นต่าง ๆ ที่เพลโตได้กล่าวเอาไว้เกี่ยวกับศิลปะมาแยกเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ศิลปะและศิลปิน Plato ได้อ้างถึงเทพนิยายปรัมปราของชาวกรีก พูดถึงกำเนิดของศิลปะ และให้ความหมายของศิลปะว่า คือความเชี่ยวชาญหรือความชำนาญ ศิลปะระดับสูงสุดคือศิลปะของนักปกครองหรือราชาปราชญ์ (Philosopher King) ส่วนศิลปะที่เราจัดให้อยู่ในกลุ่มของจิตรศิลป์ในปัจจุบันนั้น Plato จัดให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับช่างฝีมือหรืองานช่าง

Plato ถือว่ากวีนิพนธ์ และจิตรกรรม เป็นงานที่จำลองหรือเลียนแบบมาจากสิ่งที่เลียนแบบมาจากต้นแบบ (โลกของแบบ) ซึ่งเป็นความจริงสูงสุดที่เพลโตเรียกว่า (Form) ด้วยเหตุนี้กวีนิพนธ์และจิตรกรรมจึงเป็นสิ่งที่ห่างไกลจากความจริงที่แท้ โอกาสที่จะผิดพลาดหรือไม่เหมือนจริงจึงมีมาก เขายังได้กล่าวต่อไปอีกด้วยว่า กวีนิพนธ์นั้น ไม่ควรนับว่าเป็นศิลปะหรือเป็น

ศาสตร์ ทั้งนี้เพราะกวีไม่ได้ใช้สติปัญญาในการเขียน แต่อาศัยธรรมชาติของตน และแรงคลไจที่
เกิดจากทิพย์อำนาจ (มาจากเทพธิดามิวส์) มากกว่าอย่างอื่น

ศิลปินในสายตาของ Plato ไม่ใช่ผู้ที่มีความเฉลียวฉลาดแต่อย่างใด ในการแบ่งมนุษย์
ออกเป็น 10 ชั้นนั้น Plato จัดให้กวีและศิลปินอยู่ในลำดับที่ 6 และในระหว่างศิลปินด้วยกัน
ศิลปินที่เลียนแบบอย่างถูกต้องตามความเป็นจริงทุกประการ เหนือกว่าศิลปินที่ใช้สายตาของผู้ดู
เป็นเกณฑ์ หรือสร้างภาพที่จะเห็นได้ในลักษณะนั้น ยกตัวอย่าง เช่น การทำเสาสูงรับหลังคาวิหาร
ขนาดใหญ่ สถาปนิกหรือศิลปินมักจะทำยอดเสาค่อย ๆ ขยายใหญ่ขึ้นเพื่อมองจากข้างล่าง เสาจะ
ได้มีลำต้นขนาดเสมอกันตลอดทั้งต้น นอกจากเรื่องดังกล่าวนี้ Plato ยังมีความเห็นว่า การตัดสิน
ผลงานทางด้านศิลปะ ไม่ควรยึดเอาความพึงพอใจมาเป็นเกณฑ์หลักแต่เพียงอย่างเดียว จะต้อง
พิจารณาคุณค่าด้านอื่น ๆ ประกอบด้วย เช่น ความดี เป็นต้น

2 ความงาม ต่อคำถามที่ว่าความงามคืออะไร Plato กล่าวว่า ความงามมีรูปแบบอัน
สมบูรณ์และเป็นนิรันดร์ ความงามนี้อาจจะปรากฏให้บางคนเห็น แต่บางคนไม่เห็นสภาวะที่ความ
งามปรากฏให้เห็นได้แก่ สภาวะที่ประกอบด้วยสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งต้องอาศัยการวัดทาง
คณิตศาสตร์ สิ่งทั้งดงามนั้นจะทำให้รู้สึกยินดีเมื่อพบเห็นหรือได้ยิน กล่าวอีกนัยหนึ่ง ความงามคือ
ความดีนั่นเอง

ผู้ที่รักในความงาม จะต้องพัฒนาความรักนั้นให้ก้าวสูงขึ้นไปตามลำดับ จากความงาม
ทางด้านร่างกายไปสู่ความงามทางด้านจิตใจ สู่ความงามของสถาบันและกฎหมายสู่ความงามของ
ศาสตร์ต่าง ๆ และท้ายที่สุดสู่ตัวของความงามเอง

3 ศิลปะกับความรู้ Plato มีความเห็นว่า ศิลปะไม่ใช่แหล่งหรือสื่อที่จะนำไปสู่
ความรู้อันแท้จริงได้ เพราะศิลปะคือการเลียนแบบมาจากสิ่งที่เลียนแบบมาอีกต่อหนึ่ง เป็นการลอก
เลียนครั้งที่สอง ดังนั้นจึงเป็นสิ่งลวง Plato ได้ยกตัวอย่างจิตรกรที่วาดรูปโต๊ะ โต๊ะที่จิตรกรวาดนั้น
เป็นภาพโต๊ะที่อยู่ในมุมมองหนึ่งเท่านั้น ไม่ใช่โต๊ะทั้งตัว ดังนั้นจึงเป็นการยากที่ศิลปะจะช่วยให้เรา
เข้าถึงความรู้ที่แท้จริงได้ Plato ได้จัดระดับของความรู้ออกเป็น 4 ระดับ ศิลปะจัดอยู่ในระดับ
ต่ำสุด

4 ศิลปะกับศีลธรรม แม้ว่า Plato จะเห็นว่าศิลปะอยู่ในระดับต่ำ เมื่อเทียบกับความรู้
อย่างอื่น เช่น ความรู้ทางการแพทย์ ความรู้ทางด้านกฎหมาย ความรู้ทางการปกครอง และศิลปินมี
ศักดิ์ศรีไม่เทียบเท่านักปราชญ์ในเรื่องความฉลาด แต่ Plato ก็ตระหนักในอิทธิพลของความงาม
และศิลปะเป็นอย่างดี ข้อเสียที่ Plato เน้นให้เห็นคืออำนาจในการปลุกเร้าอารมณ์ให้แกวงไจหรือ
หนักหน่วงไปทางใดทางหนึ่งมากเกินไป เช่น โศกเศร้ามากเกินไป ขบขันมากเกินไป ความพึง

พอใจที่เกิดขึ้นจากศิลปะอาจจะเพิ่มพูนพลังฝ่ายต่ำของคนให้เข้มแข็งยิ่งกว่าพลังฝ่ายสูง ทำให้ผู้คนหลงลืมและละเลยหน้าที่สำคัญในชีวิตไปเสีย ความพึงพอใจที่ได้รับจากศิลปะซึ่งเป็นสิ่งเลียนแบบนั้น ไม่น่าประหลาด ทั้งยังทำให้สติและการควบคุมตนเองเสียไป เป็นศัตรูของความมีเหตุผล และความจริง

Plato เสนอความคิดในรูปทฤษฎีแรงขับให้ศิลปินสร้างสรรค์งานศิลปะ และกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะของศิลปิน กวีได้รับการยกย่องอย่างสูงว่า เป็นผู้ที่มีแรงคลไจจูดิ (Divine Inspiration) กระบวนการสร้างสรรค์ของกวีเป็นไปในลักษณะที่ความสามารถให้เชิงเหตุผลยอมจำนนต่อพลังที่ไร้เหตุผล (Irrational Frenzy) อริสโตเติลเสนอทฤษฎีที่ลดพลังจินตนาการในการสร้างสรรค์ตามแนวทางของ Plato หันมาให้ความสำคัญระมัดระวัง การควบคุมที่เกี่ยวข้องกับงานฝีมือ ด้วยมุมมองสองด้านของ Plato และ Aristotle เช่นนี้ ศิลปะจึงมีสภาพคล้ายกับความบ้าคลั่งที่ไร้การควบคุมและงานศิลปะในสภาพงานช่างที่ต้องควบคุมอย่างระมัดระวัง ซึ่งทฤษฎีเหล่านี้ก็ส่งผลมาจนถึงปัจจุบัน

ทั้ง Plato และ Aristotle ได้สร้างทฤษฎีที่จะบรรยายว่า ทำไมคนเราจึงชื่นชมศิลปะ Plato เชื่อว่า ศิลปะมุ่งแสดงพลังในวิญญูญาณและอำนาจในศักยภาพของศิลปะ Plato ยืนยันว่ารูปแบบที่แน่นอนตายตัวของศิลปะไม่น่าจะมี ส่วน Aristotle กลับเชื่อว่า ผู้ชื่นชมจะตรึงอยู่กับโลกนาฏกรรมที่แสดงบทบาทอยู่บนเวที ก็เพราะศิลปะสามารถชะล้างความรู้สึกนึกคิดได้

นับจากสมัยกรีกโบราณ ไม่เพียงแต่นักปรัชญาเท่านั้น ศิลปินก็พยายามค้นหาข้อสงสัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ความงามและการตอบสนองต่อความงามอย่างต่อเนื่อง กวีและนักเขียนตะวันตกในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ก็ได้สะท้อนแนวคิดของ Plato ด้วยท่าทีของความถึกลับในการสร้างสรรค์งานวรรณกรรม ต่างมุ่งเสนอจินตนาการ อารมณ์ และการไร้เหตุผล กวีและนักเขียน ยุคสมัยนั้นเชื่อกันว่า เราไม่สามารถสร้างศิลปะขึ้นมาจากกฎเกณฑ์อันเป็นเหตุผลและทักษะเท่านั้น เป็น การสร้างสรรค์จากสภาพไร้เหตุผลเสียมากกว่า

เราอาจจะรู้สึกว่ พวกเขาโรแมนติคหันกลับมาสู่แนวทางของ Plato ทั้งกรีกและโรแมนติค ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เชื่อว่า การสร้างสรรค์สามารถอธิบายได้จากพลังอิสระเฉพาะตน แต่ในขณะที่ Plato มองการสร้างสรรค์ความงามซึ่งมีที่มาจากรากฐานภายนอกและแรงบันดาลใจจูดิ แต่ทางโรแมนติคเชื่อว่า การสร้างสรรค์ความงามมีรากฐานมาจากภายในและจิตไร้สำนึก ด้วย เหตุผลเช่นนี้ รากเหง้าของความคิดสร้างสรรค์จึงมาจากความฝันภาพหลอนอันเข้ายวนจากยาเสพติด (Drug – Induced Fantasies) และจิต รวมทั้งความเจ็บป่วยทางกายภาพสิ่งเหล่านี้คือจุดเด่นของความเชื่อใน

เส้นทางนี้ กรีกเชื่อในสื่อบันดาลใจจากเบื้องบน แต่ศิลปินในคริสต์ศตวรรษที่ 19 กลับเชื่อในสื่อบันดาลใจจากเบื้องล่าง

แนวโน้มของคริสต์ศตวรรษที่ 19 จะขึ้นกรานอยู่บนความสำคัญของการ ไร้เหตุผล ซึ่งไม่เป็นแต่เพียงภาพสะท้อนจาก Plato เท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงเข้าสู่ทฤษฎีของ Freud ในความเชื่อของจิตไร้สำนึกที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ความงามอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ปัญหาของสื่อบันดาลใจก็ยังตกค้างเป็นปัญหาหลัก เป็นข้อคำถามที่สะสางไม่ออกสำหรับนักจิตวิทยาศิลปะในปัจจุบัน เช่นกัน

วิถีทางซึ่งนักจิตวิทยาศิลปะพยายามที่จะตั้งข้อสงสัยกับศิลปะต่างไปจากนักปรัชญาและศิลปิน ความแตกต่างของนักจิตวิทยาศิลปะคือไม่ใช่พยายามตั้งคำถาม แต่เป็นการตอบคำถาม ในขณะที่ข้อถกเถียงของนักปรัชญาและศิลปินมีจุดยืนอยู่บนความคิดคำนึงและตรรกวิเคราะห์ (Introspective and Logical Analysis) แต่นักจิตวิทยาศิลปะพบคำตอบบนพื้นฐานของการประจักษ์ (Empirical Base) หรือบางครั้งก็บนพื้นฐานของการสืบสวน (Experimental Base)

พื้นฐานทฤษฎีจิตวิทยาศิลปะ

จิตวิทยาศิลปะ บางครั้งเรียกกันว่า “สุนทรียศาสตร์ทดลอง” (Experimental Aesthetics) ซึ่งแสดงบุคลิกได้สองนัยคือ นัยแรก จิตวิทยาศิลปะแสดงบทบาทในเชิงความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ (Scientific Discipline) ในลักษณะประจักษ์ (Empirical) นัยสอง จิตวิทยาศิลปะนับเป็นสาขาหนึ่งของจิตวิทยาที่เน้นลงไปสู่ความเป็นมนุษย์ ทั้งพฤติกรรมและกระบวนการภายใน ภายนอกซึ่งสัมพันธ์กับศิลปะ

จากคำที่กล่าวที่ว่า จิตวิทยาศิลปะเป็นการพิจารณาแบบประจักษ์นั้น นับว่าเป็นความพยายามที่จะค้นหาผลจากการตรวจสอบกลุ่มประชากร การตั้งสมมติฐานทดสอบความคิดและความรู้สึกภายในหรือแสดงความคิดรวบยอดในเชิงระบบ ตามทฤษฎีที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ตามเส้นทางของการค้นคว้าวิจัย ส่วนความเกี่ยวข้องกับปฏิกริยาและประสบการณ์ของมนุษย์ในประเด็นที่สองเป็นการตอบสนองต่อเนื้อหาสาระของจิตวิทยาศิลปะในข้อปัญหาที่เป็นอุดมการณ์เกี่ยวข้องในสองบทบาท คือบทบาทของผู้สร้างสรรค์หรือศิลปิน และบทบาทของผู้ตรวจสอบ คือผู้ชื่นชมหรือผู้บริโภคนทางศิลปะ

การมุ่งเข้าสู่ผู้สร้างสรรค์หรือศิลปิน อาจจะกินความถึงประเด็นเหล่านี้ เช่น การสอบสวนกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออกและแรงจูงใจในการแสดงออก การเปรียบเทียบระหว่างการสร้างสรรค์ความงาม และแบบอื่น ๆ ของความคิดสร้างสรรค์ ตามสภาพการตัดสินใจใน

บุคลิกลักษณะพิเศษของการสร้างสรรค์ศิลปะ และการศึกษาพัฒนาการของการสร้างสรรค์ความงาม ผลกระทบของการศึกษาหรือแม้แต่ผลกระทบทางด้านจิตวิทยาบำบัด (Psychotherapeutic Effects) ของการแสดงออกทางความงาม ส่วนผู้ตรวจสอบศิลปะก็จะรวมถึงการตรวจสอบ กระบวนการทางจิตวิทยาที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ทางศิลปะ ศึกษาถึงบุคลิกลักษณะของ ประสบการณ์ทั้งที่เป็นเอกภาพและไม่เป็นเอกภาพ การตัดสินใจ ปัจจัยต่าง ๆ และพัฒนาการ รวมทั้ง ศึกษาผลกระทบระยะยาวที่ไม่ชัดเจน

ทฤษฎีทางจิตวิทยาศิลปะ ตลอดระยะเวลาประมาณครึ่งศตวรรษความก้าวหน้า สามารถ ประมวลได้เป็น 4 ทฤษฎีหลัก คือ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีเกสโตลท์ ทฤษฎีพฤติกรรม และทฤษฎี ข้อมูล

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์มีความเชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์คือผลผลิตของความปรารถนาและ แรงขับไร้สำนึก (Unconscious Needs and Drives) แรงดึงของพลังเหนืออัตตา (Superego) และเกณฑ์ อำนาจทั้งหมดนี้ทำให้เกิดความสมบูรณพร้อมชอบ และเปิดตัวไปสู่พฤติกรรมก็ด้วยอัตตา (Ego) จิตวิเคราะห์ได้ส่งผลมาสู่จิตวิทยาศิลปะ โดยที่สภาพภายในได้กลายเป็นตัวกระตุ้นศิลปินและ กระบวนการสร้างสรรค์ ศิลปินเป็นผู้ซึ่งแสดงออกถึงความกระหายจากจิตไร้สำนึก ไปสู่ รูปแบบสัญลักษณ์ความงาม โดยผ่านการกลั่นกรองจากพลังเหนืออัตตา

ส่วนปัญหาของผู้ชื่นชมศิลปะก็มีคำถามหลักอยู่ว่า อะไรคือมูลเหตุที่ผู้ชื่นชมกับ ประสบการณ์ศิลปะนั้น คำตอบก็ขึ้นอยู่กับข้อสันนิษฐานที่ว่า คนเรามีทั้งแรงขับและแรงปรารถนา (ภายใน) ทั้งที่ได้รับการแก้ไขและการสะกดกลั่น ความพึงพอใจมักจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ มาตรฐานของสังคม หรือจากเกณฑ์ภายในเหนืออัตตาเฉพาะบุคคล การรับรู้งานศิลปะเป็นความ พยายามที่จะชื่นชมกับความเพื่อฝัน เพื่อเป็นการชดเชยความปรารถนาที่ไม่พึงพอใจในความงามตาม เกณฑ์ของสังคม ความพึงพอใจนี้เป็นกลไกของความฝันและฝันกลางวัน เนื้อหาที่ซ่อนเร้นอยู่ใน ศิลปะ แสดงมาภายในลักษณะของสัญลักษณ์ (Symbolizations) การแปลกล้อม (Displacements) ปฏิสัมพันธ์ (Conversions Into Opposites) และสภาพการบิดเบือนความฝัน (Dreamlike Distortions) แรงกระตุ้นในความปรารถนาที่ปิดกั้น ทำให้เกิดความชื่นชมโลกของ ความฝันที่อยู่เหนือความเป็นจริง ผู้ชื่นชมพร้อมที่จะแยกแยะเนื้อหาสาระ โดยการดึงความพยายาม ภายในจิตไร้สำนึกออกมาให้เป็นอิสระ

แต่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ไม่สามารถที่จะอธิบายหน้าที่ของศิลปะทางด้านเนื้อหาที่แสดงสภาพการรู้คิด ซึ่งเท่ากับเป็นการลดบทบาทของศิลปะในเชิงเหตุผล สติปัญญา และรูปการณืปกติของศิลปะลง

ทฤษฎีเกสทอลท์ (Gestalt Theory)

ถึงแม้ทฤษฎีเกสทอลท์จะไม่ใช่ว่าทฤษฎีพื้นฐานทางสุนทรียศาสตร์โดยตรง แต่ Gestalt ก็เข้าไปเกี่ยวข้องกับกรรับรู้และการรู้จักโดยตรง von Ehrenfels เป็นผู้เสนอแนวคิดครั้งแรก และตามมาด้วย Kohler, Koffa and Wertheimer ด้วยการเสนอความคิดแนวทงเดียวกันว่า สภาพส่วนรวมมีค่ามากกว่าผลรวมของส่วนย่อย หรือความสัมพันธ์ของส่วนย่อย (The whole is more than the sum of its parts or of the relations between its parts.) สภาพส่วนรวมควรจะต้องลดรายละเอียดลงสู่ ส่วนประกอบที่เป็นแก่นโครงสร้าง ซึ่งเรียกว่า Gestalt ที่ดี หรือให้เข้าไปได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

นักวิจัยของ Gestalt ที่มีชื่อเสียง เช่น Rudolf Arnheim ได้เสนอปัจจัยในการจัดระบบการรับรู้ประสบการณ์ทางศิลปะในฐานะของผู้ชื่นชม ผู้ชื่นชมเห็นและได้ยินอะไรโดยการเสนอว่า ปัจจัยต่าง ๆ ของงานศิลปะได้เปลี่ยนไปสู่สภาพส่วนรวมอย่างโดดเด่นในประสบการณ์ของผู้ชื่นชมได้อย่างไร Gestalt ที่เลวปลูกเร้าความเครียดในการรับรู้ได้อย่างไร และความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ ของงานศิลปะเราจะเข้าใจกันได้ดีที่สุดที่ผ่านบทบาทและตำแหน่งของสภาพส่วนรวมได้อย่างไร

นักจิตวิทยา Gestalt เชื่อว่า ความงามเป็นเรื่องของรูปแบบปกติซึ่งเกี่ยวกับ เส้น น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง และเชื่อว่าเนื้อหาทางศิลปะทางศิลปะผสานอยู่กับรูปแบบปกติอัน Gestalt เสนอความคิดทางด้านการรับรู้รูปสัญลักษณ์ (Physiognomic Perception) ภายนอกกว่า เป็นผลรวมของการแสดงออกและอารมณ์ ปัญหาจึงมีอยู่ว่า Gestalt ไม่สามารถช่วยให้เราเข้าใจถึงเรื่องของจิตใจและอารมณ์ หรือเนื้อหาที่อยู่นอกเหนือสภาพการรับรู้รูปแบบปกตินั้นได้

ทฤษฎีพฤติกรรม (Behaviorism Theory)

ทฤษฎีพฤติกรรมเป็นผลมาจากการศึกษาในเชิงทดลองเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับผู้ดูหรือผู้ตรวจสอบ เป็นการศึกษาปฏิบัติการทางกายภาพที่มีต่องานศิลปะเป็นประเด็นสำคัญ มีนักทฤษฎีหลายต่อหลายคนเสนอความคิดไว้

ในขอบเขตของพฤติกรรม Berlyne ตั้งสมมติฐานว่า งานศิลปะมีผลกระทบที่จะปลุกเร้าอาการตื่นใจ (Arousal) และพยายามที่จะลดถอยอาการตื่นใจในภายหลัง การปลุกเร้าให้ตื่นใจขึ้นอยู่กับสภาพศิลปะที่แสดง “ตัวแปรกระตุ้นตรวจสอบ” (Collative Stimulus Variables) นั่นคือ คุณภาพในลักษณะต่าง ๆ เช่น ความแปลกใหม่ (Novelty) ความซับซ้อน (Complexity) ความแตกต่างของปัจจัย (Heterogeneity of Elements) ความแปลกใจ (Surprisingness) เหตุเหล่านั้นจะกระตุ้นการรับรู้ และก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างความหลากหลายของปฏิกิริยาความสนใจ (Attention Reaction) ความสัมพันธ์ในเชิงเลือกเฟ้น (Alternative Associations) หรือการตีความที่เป็นไปได้ (Possible Interpretations)

ในทฤษฎีของ Berlin (1960) เสนอว่า ประสบการณ์ทางศิลปะประกอบขึ้นด้วยการปรากฏขึ้นอย่างละมุนของความตื่นใจ และมันคือความปิติก็เพราะว่า

หนึ่ง การเกิดขึ้นในความตื่นใจ (กาลเวลาหนึ่ง) จะตามมาด้วยการถอยความตื่นใจ สภาพกลไกของ “ความสูงสุดในการตื่นใจ” (Arousal Jag)

สอง การเกิดขึ้นของความตื่นใจ อาจจะมีปฏิกิริยาต่อต้านสภาพตื่นใจด้วยสภาพที่อ่อนล้าไม่น่าสนใจ

ต่อมา Berlin เสนอว่า การเกิดขึ้นในความตื่นใจ อาจเกิดขึ้นจากความปิติในตัวของมันเอง ในสภาพกระตือรือร้นต่อ “ระบบรางวัล” โดยไม่พิจารณาถึงการตามมาของการถอยความตื่นใจ

ทฤษฎีข้อมูล (Information Theory)

ทฤษฎีข้อมูลเกี่ยวข้องกับมโนทัศน์ในเชิงคิดคำนวณ และระบบถ่ายโยงข้อมูล

(Information Transmitting systems) อันเป็นผลมาจากหลักการของ Shannon & Weaver สมมติฐานหลักคือ ความไม่แน่ชัดและข้อมูล (Uncertainty and Information)

“ความไม่แน่ชัด” ซึ่งแสดงให้เห็นปรากฏหลายทาง ได้รับการพิจารณาว่าเป็นสิ่งไม่มั่นคงและความปิติ ทำให้เกิดความคับข้องใจเมื่อการคาดหวังของผู้ชื่นชมไม่ยืนยัน เกิดจากความเลือนรางในเหตุการณ์นั้น

“ข้อมูล” เชนปริมาณ ในความหมายของการกำจัดทางเลือก (ทางออก) หรือเพิ่มทางเลือกที่เป็นไปได้ ลดความไม่แน่ชัด ลดความเครียด หรือเป็นบ่อเกิดแห่งปิติ ข้อมูลจะแสดงบทบาทนี้ ถ้าทุกอย่างเป็นไปได้ตามความคาดหวัง และไม่เกิดความซ้ำซาก ถ้าความซ้ำซากมากเกินไปในส่วนประกอบหรือแบบผู้ชื่นชมจะพบกับสภาพล้าซ้ำซ้อนและเกิดการเบื่อหน่าย ผู้ชื่นชมก็จะพบกับความสับสน

งานศิลปะปลุกความหวังอันแน่นอน ความไม่แน่ชัดจะปรากฏเมื่อความคาดหวังเกิดความคับข้องใจ หรือเมื่อทางเลือกใหม่ถือกำเนิดขึ้น และอาจจะได้รับการขยายตัวจากความซ้ำซาก ในส่วนประกอบเดียวกัน การเป็นไปตามความคาดหวัง แม้จะด้วยพฤติกรรมอุปถัมภ์ที่ยอมรับได้ ขึ้นได้

ความก้าวหน้าของทฤษฎีข้อมูลมีความสัมพันธ์ต่อปฏิบัติกริยา และประสบการณ์ทางสุนทรียะ ไม่เพียงแต่เฉพาะการกระตุ้นที่แน่ชัดทางศิลปะเท่านั้น แต่จะตามมาด้วยพัฒนาการ ในงานศิลปะ โครงสร้าง และแบบแผนที่คลุมเครือจะถูกแทนที่ด้วยความคิดในเชิงปฏิบัติการ และด้วยสิ่งเร้าในเชิงปริมาณ ในเชิงข้อมูล ความซ้ำ หรือคุณค่าอันตื้นใจในทางกว้าง งานศิลปะเป็นประหนึ่งพาหะ สำหรับสื่อความหมาย (A work of art as a vehicle for the communication of meaning) ดังที่นักปรัชญาร่วมสมัย เช่น แคลสสิเออร์, แลงเกอร์, มอร์ริส เสนอไว้ (อ้างใน วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535)

จิตวิทยาการใช้สี (Psychology of Color)

จากการค้นคว้าและวิจัยของนักจิตวิทยาได้พบว่า สีให้อิทธิพลต่อ “อารมณ์” และ “ความรู้สึก” ของมนุษย์มาก ตัวอย่างง่าย ๆ เช่น เมื่อเรามอง “สีแดง” กับมองดู “สีน้ำเงิน” ความรู้สึกที่เราได้รับรู้สีทั้งสองย่อมต่างกัน สีแดงอาจเร้าความรู้สึกของเราให้ตื่นตัว ม่านตาเบิกกว้าง ในขณะที่สีน้ำเงินทำให้เรารู้สึกสงบนิ่ง ศรัทธาเหล่านี้เป็นต้น หรือมองดูง่าย ๆ สีธงชาติไทย น้ำเงิน แดง ขาว สีแดง ทำให้เกิดพลังเร้าใจ รักชาติ สีน้ำเงิน หมายถึงพระมหากษัตริย์อันเป็นที่เคารพ ศรัทธา สีขาว หมายถึง ศาสนา บริสุทธิ ดังนี้เป็นต้น ดังนั้น เมื่อเราจะใช้สี เราจึงจำเป็นต้องรู้อิทธิพลของสีนั้น ๆ ด้วย เพราะสีไม่เพียงแต่ทำให้เกิดความแตกต่างในความรู้สึก หากสียังให้อิทธิพลต่อความเป็นอยู่ ตลอดจนพฤติกรรมของมนุษย์ด้วยนักจิตวิทยาอเมริกัน ได้สรุปผลวิจัยจากคนจำนวน 1,000 คน จำพวกสีร้อน ซึ่งได้แก่ สีเหลือง ส้มและแดง เป็นกลุ่มสีที่ก้าวร้าว รุนแรง ตื่นเต้น หากเปรียบเทียบกับกลุ่มสีเย็น เช่น ม่วง น้ำเงิน เขียว ซึ่งเป็นสีที่ให้ความรู้สึกผ่อนคลายเรียบสงบ และมั่นคง

สีต่อไปนี้เป็นสีที่ได้รับความนิยมเรียงตามลำดับ แดง น้ำเงิน ม่วง เขียว ส้ม เหลือง

1. สีแดง เป็นสีที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้หญิง และสีน้ำเงินในกลุ่มของผู้ชาย
2. ผู้หญิงมีความรู้สึกอ่อนไหวในเรื่องของสีมากกว่าผู้ชาย และมีจำนวนไม่น้อยที่หญิงและชาย “ตาบอดสี”
3. สีแท้ซึ่งเป็นสีสด มักนิยมใช้พื้นที่เล็ก ๆ หรือของเล็ก ๆ
4. ความสัมพันธ์ระหว่างสีที่ใช้ นิยมใช้
 - แบบตัดกัน (Complementary or Contrast)
 - แบบกลมกลืนกัน (Harmonic or Analogous)
 - แบบเอกรงค์ (Monochromatic)

สีกลายเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ และได้พบว่าสีเดียวกันมีความหมายหรือสัญลักษณ์ในแต่ละประเทศต่างกัน เช่น สีเหลืองเป็นสีที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ไม่เฉพาะแต่ในจีนหากบางส่วนของยุโรป เป็นต้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กมล ศรีวิชัยนันท์ (2538) ศึกษาเรื่อง กระแสสังคมที่มีอิทธิพลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย พบว่า แรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะมาจากอารมณ์ความคิดภายในของตนเองเป็นหลัก เนื่องจากพื้นฐานของสังคมที่ทำให้ศิลปินไทยมีลักษณะเป็นปัจเจกชนเพิ่มมากขึ้น รวมถึงการได้รับอิทธิพลจากการทำงานศิลปะตะวันตก ส่งผลให้การทำงานศิลปะร่วมสมัยจึงมีกลิ่นอายของตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ ในขณะที่จำนวนของศิลปินที่ได้แรงบันดาลใจจากพุทธศาสนามาก่อนข้างลดน้อยลง ซึ่งเป็นสาเหตุมาจากสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป แสดงให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของคนไทยห่างไกลจากศาสนาเพิ่มมากขึ้น จะเห็นได้ว่า กระแสสังคมมีอิทธิพลในการสร้างงานศิลปะร่วมสมัยในไทยมากน้อยเพียงไร

อภิศันต์ มุลมะโน (2538) ศึกษาเรื่องแรงบันดาลใจจากการประดิษฐ์กรรมพื้นบ้านของไทย พบว่า แรงบันดาลใจในการทำงานมาจาก พื้นฐานของความผูกพันกับสภาพแวดล้อมเดิมที่ติดตัวมา การเห็นคุณค่าในงานไม่ว่าจะเป็นในด้านคุณประโยชน์ ความงามในตัวของชิ้นงาน การจินตนาการในการทำงาน ตลอดจนการพัฒนาให้เกิดชิ้นงานใหม่ ๆ อันมีผลมาจากความผูกพันที่มีในสภาพแวดล้อมทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิตในชนบท วัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ผสมผสานกับสภาพแวดล้อมทางศิลปะ คืออาศัยรูปทรง โครงสร้าง ลักษณะเด่นจากประดิษฐ์กรรมพื้นบ้าน นำมา สร้างเป็นผลงานขึ้นมา

วรากร วรุตตมางกูร (2533) ศึกษาเกี่ยวกับ แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรม พบว่า งานศิลปะที่สื่อออกมานั้น แสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะ โดยอาศัยปัจจัยพื้นฐานส่วนตัว คือ ความอบอุ่นในครอบครัว การมีทัศนคติที่ดี และความประทับใจในสิ่งรอบ ๆ ตัวรวมถึงงานทางด้านสถาปัตยกรรม ในการสรรค์สร้างงานศิลปะออกมา

มารีนา บรมพิชัยชาติกุล (2546) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่” ซึ่งพบว่า สิ่งที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนได้แก่ ครูผู้สอนศิลปศึกษา และบิดามารดา นอกจากนี้ยังส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ การมีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงามสุนทรียภาพ ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิต และยังพบว่ากระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนานักเรียนโดยตรง ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาการรับรู้ทางศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเกตรายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานต่อการประกอบอาชีพ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขในอนาคต

Siricor, Andrew, Alphonse (1992) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การถ่ายทอดรูปทรงจากรูปธรรมไปสู่นามธรรมในงานศิลปะของศิลปินและนักการศึกษา” งานวิจัยครั้งนี้เป็นการแสดงความคิดเห็นที่เน้นความสำคัญของผลงานศิลปะ มีภาพถ่ายผลงานศิลปะประกอบ โดยเน้นผลงานศิลปะในลัทธิ Abstract Expressionist ที่มีหลายลักษณะในการแสดงออก ซึ่งแตกต่างกันไปตามด้านประสบการณ์ในการแสดงออกของศิลปิน โดยจะศึกษาการแสดงออกของศิลปิน, การจัดลำดับในการถ่ายทอดประสบการณ์ตลอดจนความเชื่อของศิลปินที่มีความเป็นตัวของตัวเองทั้งภายในและภายนอกที่ได้รับการถ่ายทอดไปสู่ผลงานศิลปะ ผู้วิจัยมุ่งหวังที่สำรวจการแสดงออกใหม่ๆ ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในศิลปินและความเป็นนามธรรมของผลงาน ซึ่งข้อสนับสนุนในการศึกษาค้นคว้าวิจัยเริ่มต้นจากการถ่ายทอดสู่ความเป็นนามธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์และกระบวนการในการแสดงออกของศิลปิน

Powell (1992) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออก : กรณีศึกษานักเขียนและศิลปินหญิง” ผลงานวิจัยครั้งนี้เป็นการแสดงความคิดเห็นอันใหม่เกี่ยวกับศิลปินในสังคม และศิลปินนักการศึกษา การศึกษาค้นคว้านี้จะสนใจศึกษาเกี่ยวกับชีวิต ผลงานของศิลปินและนักเขียนหญิง ผู้ที่ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและนักสร้างสรรค์ที่สังคมยอมรับ โดยมีเอกลักษณ์พิเศษเฉพาะตน การนำเสนอแนวคิดอันใหม่เกี่ยวกับศิลปิน นักการศึกษาเพราะว่า

1. เขาทั้งหลายมีกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร
2. มุมมองของสังคม และการเมือง
3. การสอนของเขาทั้งหลาย
4. ผลกระทบต่อสิ่งอื่น ๆ

กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินจะเป็นลักษณะที่ไม่มีขอบเขตที่จำกัด และมีความแตกต่างกันไประหว่างศิลปะกับชีวิตของศิลปินแต่ละคน ระหว่างประโยชน์และการใช้ระหว่างพวกเขา กับศิลปินคนอื่น ระหว่างศิลปินกับผู้ชม

ศิลปินในมุมมองของสังคม สังคมของพวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของระบบใหญ่ของสังคมที่มีความหลากหลาย การปฏิบัติของศิลปินหรือความมีอิสระ การมีโลกส่วนตัวไม่ใช่สิ่งสำคัญ เขาจะมองพวกเขาเป็นตัวแทนของความเปลี่ยนแปลง และขอบข่ายผลงานของเขาเป็นการสื่อความหมายการทำงานของพวกเขา มีความต้องการให้ผลงานมีความหลากหลาย และเขาเชื่อว่าทุก ๆ คนมีความคิดสร้างสรรค์ และคิดว่าความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนจะเชื่อมโยงกับการพัฒนาบุคลิกภาพ

จากการศึกษางานวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นนั้น สามารถนำความรู้ที่ได้จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องรูปแบบในการทำงานวิจัยเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับบุคคล ซึ่งมีลักษณะเป็นการศึกษาเฉพาะกรณีเกี่ยวกับบุคคลในแวดวงศิลปะ ซึ่งความรู้ที่ได้มีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้นกว่าเดิม