

การสร้างสรรคหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้บริหารการศิลปะ



นางสาวมนวิไล โรจนตันติ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

THE CREATION OF MOBILE UNIT OF VISUAL ARTS EXHIBITION

Miss Monvilai Rojanatanti

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการ
ศิลปะ

โดย

นางสาวมนวิไล โรจนตันติ

สาขาวิชา

ศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร. ประพล คำจิม)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(อาจารย์ ดร. ศุภชัย อารีรุ่งเรือง)

มนวิไล โรจนตันติ : การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทรรศการศิลปะ.
(THE CREATION OF MOBILE UNIT OF VISUAL ARTS EXHIBITION) อ.ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์หลัก: รศ. กมล เผ่าสวัสดิ์, 226 หน้า.

การวิจัยและสร้างสรรค์นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานโยบายและรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทรรศการศิลปะที่เป็นนวัตกรรมการพัฒนาศิลปะวิจักษณ์ของผู้ชม และเพื่อสร้างกิจกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาความรู้ความเข้าใจในศิลปะซึ่งจะช่วยขับเคลื่อนวงการศิลปะให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญ การจัดการและบทบาททางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ เพื่อตั้งคำถามในการวิจัยสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้อำนวยการ ภัณฑารักษ์ หรือเจ้าหน้าที่การศึกษาของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ และได้ศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม ศิลปะศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน ประสบการณ์กับการเรียนรู้ ทฤษฎีการสื่อสารในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และการศึกษาผู้ชม เพื่อตั้งคำถามในการวิจัยสำหรับเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชากร

ผลการวิจัยนำสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมที่สร้างขึ้นจึงเป็นการผสมผสานสิ่งที่เป็นนามธรรม ได้แก่ แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ และสิ่งที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ตัวโครงสร้างหน่วยเคลื่อนที่ ภาพผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคล คำอธิบายผลงาน แผ่นพับ แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ กิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจักษณ์ และเกมจับคู่ จากการวัดผลการสร้างสรรค์สรุปได้ว่านวัตกรรมเป็นการบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะ 4 ด้าน คือ ศิลปะปฏิบัติสุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลปะ และกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะตามทฤษฎีของบลูม คือ ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ถือเป็น การวิจัยและสร้างสรรค์ที่ตรงตามวัตถุประสงค์ทุกประการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อนิติ
.....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

5286816635 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORDS: ISUAL ARTS EXHIBITION/ MOBILE ART / CONTEMPORARY ART
EDUCATION

MONVILAI ROJANATANTI: THE CREATION OF MOBILE UNIT OF VISUAL ARTS
EXHIBITION. ADVISOR: ASST. PROF. ASSOC. PROF.KAMOL PHAOSAVASDI,
228 pp.

This creative research aims to study the policy and education programs in art museums, create the innovative mobile unit of visual arts exhibition to improve the audience art appreciation and create an education program which enhances art knowledge and understanding in order to develop and sustain the art movement.

The researcher reviews museum management and education's role of art museum with the purpose of interviewing director, curator and museum staffs. Accordingly, the study of theories; Bloom's Taxonomy, Disciplined-Based Art Education, Experience and Learning, Communication Theory in Art Museum, and Audience Study, leads to the questions for accumulating data from sampling group.

The research results in the creative process. Therefore, this innovation applies the abstract and concrete form. The abstract are conceptual and theoretical. While the concrete are artworks of portrait and its captions, brochure, application on tablet, hands-on activity, art appreciation activity and matching style/expression/message activity. From the innovation testing, it is proved that the innovation improve the comprehension on Art Production, Art Aesthetics, Art Critique and Art History. Furthermore, it also stimulates the educational goals of Bloom's Taxonomy which are Cognitive Domain, Affective Domain and Psychomotor Domain. In conclusion, this creative research accomplished all research objectives.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature

Academic Year: 2013

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยและสร้างสรรค์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาและความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ร.ศ.ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ร.ศ. กมล เผ่าสวัสดิ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ร.ศ. อารยะ ศรีกัลยาณบุตร อาจารย์ ดร. ประพล คำจิม และอาจารย์ ดร. ศุภชัย อารีรุ่งเรือง ตลอดจนคณาจารย์และเจ้าหน้าที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ให้ความรู้และอำนวยความสะดวกในการศึกษาวิจัยเป็นอย่างดี

ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย อาจารย์อรรถชัย ฟองสมุทร อาจารย์ ดร. รัชนีกร แซ่วัง อาจารย์ ดร. ภัทรียา กิจเจริญ อาจารย์วสิษฐ เกษมทรัพย์ ผ.ศ.ดร. หนึ่งฤดี โลหผล อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์ อาจารย์ณัฐฉัตร บัวลอย คุณอลงกรณ์ จันทร์สุข คุณกฤติยา กาวิวงศ์ คุณ พิชญา ศุภวานิช Ms. Geraldine Cheang Mr. Low Sze Wee Ms. Naoko Shoji

สุดท้ายผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวและกัลยาณมิตรทุกท่านที่ไม่ได้เอ่ยนามในที่นี้ สำหรับการสนับสนุนทั้งความช่วยเหลือและกำลังใจที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้วิจัยมีร่างกายแข็งแรงใจในการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	4
1.3 สมมติฐานของการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	5
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
1.7 วิธีดำเนินการวิจัย	6
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	8
2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของพิพิธภัณฑ์	8
2.1.1.1 พิพิธภัณฑ์สถานในยุโรป.....	9
2.1.1.2 พิพิธภัณฑ์สถานในสหรัฐอเมริกา.....	11
2.1.1.3 พิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย.....	12
2.1.2 แนวคิดการจัดการและบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์.....	15
2.1.2.1 การจัดการพิพิธภัณฑ์	16
2.1.2.2 บทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์.....	21
2.1.3 บทสรุป.....	25
2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย	26
2.2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม.....	26
2.2.2 ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน	30
2.2.3 ประสบการณ์กับการเรียนรู้.....	32
2.2.4 ทฤษฎีการสื่อสารในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	34
2.2.4.1 การสื่อสาร	34
2.2.4.2 การตีความ.....	16

	หน้า
2.2.5 การศึกษาผู้ชม	38
2.2.6 บทสรุป.....	39
2.3 ศิลปะภาพเหมือนบุคคล	40
2.3.1 การสำรวจความหมายภาพเหมือนบุคคล	40
2.3.2 ความเป็นมาของภาพเหมือนบุคคล	42
2.3.3 ความเป็นมาของภาพเหมือนบุคคลในประเทศไทย.....	73
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	79
2.5 กรณีศึกษาแนวคิดและรูปแบบกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	81
2.5.1 Chanel Mobile Art.....	81
2.5.2 Le Petit Palais	83
2.5.3 National Gallery of Denmark	84
2.5.4 National Portrait Gallery	86
2.5.5 National Taiwan Museum of Fine Arts	87
2.5.6 Singapore Art Museum.....	89
2.5.7 Tate Modern	90
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	92
3.1 การสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	92
3.2 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากตำราและเอกสารต่าง ๆ.....	95
3.3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย	96
3.4 การศึกษาผู้ชม	97
3.5 การเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษา	98
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์.....	99
3.7 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน.....	100
3.8 สรุปผลการวิจัยและสร้างสรรค์	100
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงาน	105
4.1 การวิเคราะห์แนวคิดสู่การสร้างสรรค์	105
4.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของพิพิธภัณฑ์	105
4.1.2 แนวคิดการจัดการและบทบาททางการศึกษา	105
4.2 การวิเคราะห์แนวคิดสู่การสร้างสรรค์	108
4.2.1 การนำทฤษฎีไปใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัย.....	108
4.2.2 ผลการวิเคราะห์การศึกษาผู้ชม	110
4.3 การวิเคราะห์ศิลปะภาพเหมือนบุคคลสู่การสร้างสรรค์.....	117
4.3.1 การเรียบเรียงข้อมูล.....	117
4.3.2 การสร้างสรรค์เนื้อหา	120

	หน้า
4.3.2.1 โครงสร้างของเนื้อหา.....	148
4.3.2.2 รูปแบบของเนื้อหา	149
4.3.2.3 การจัดวาง.....	150
4.3.2.4 เทคนิคประกอบเนื้อหา.....	154
4.3.2.5 สี.....	155
4.3.2.6 การใช้สอย	156
4.3.2.7 กรรมวิธีปรับเปลี่ยน.....	156
4.4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	156
4.4.1 ต้นแบบการสร้างสรรค์.....	156
4.4.1.1 รูปแบบการสร้างสรรค์.....	156
4.4.1.2 การนำต้นแบบการสร้างสรรค์ไปใช้.....	159
4.4.2 การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1	161
4.4.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1.....	161
4.4.2.2 การนำผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 ไปใช้.....	165
4.4.3 การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2.....	166
4.4.3.1 การวิจัยเพิ่มเพื่อการสร้างสรรค์	166
4.4.3.2 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2.....	168
4.4.3.3 การนำผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ไปใช้.....	176
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	182
5.1 สรุปการวิจัย.....	182
5.2 อภิปรายผล	185
5.3 ข้อค้นพบ.....	191
5.4 ข้อเสนอแนะ	191
รายการอ้างอิง	192
ภาคผนวก.....	202
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	203
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	205
ภาคผนวก ค รูปแบบคำอธิบายผลงานศิลปะ	216
ภาคผนวก ง ภาพการจัดนิทรรศการ.....	220
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	226

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 รายนามและตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญที่ได้ทำการสัมภาษณ์	97
ตารางที่ 2 การนำผลการวิจัยมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์.....	99
ตารางที่ 3 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน	100
ตารางที่ 4 แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการเรียนรู้ (Post-test).....	101
ตารางที่ 5 คำถามแอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก”	103
ตารางที่ 6 คำถามแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ”	103
ตารางที่ 7 ผลการวิจัยด้านนโยบายการบริหารจัดการ	106
ตารางที่ 8 ผลการวิจัยด้านรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษา	107
ตารางที่ 9 การนำทฤษฎีไปใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัย	109
ตารางที่ 10 การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยสู่การสร้างสรรค์	115
ตารางที่ 11 การเรียงเรียงข้อมูลศิลปะภาพเหมือนบุคคล.....	120
ตารางที่ 12 ภาพและเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตก	122
ตารางที่ 13 ภาพและเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทย	138
ตารางที่ 14 การจัดกลุ่มการวางเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลตะวันตก.....	152
ตารางที่ 15 การจัดกลุ่มการวางเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลของไทย.....	153
ตารางที่ 16 ที่มาของต้นแบบการสร้างสรรค์ผลงาน.....	158
ตารางที่ 17 การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1	162
ตารางที่ 18 การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2	173
ตารางที่ 19 อภิปรายคุณค่าของนวัตกรรม	187

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพราชินีเนเฟอร์ตารี, ประมาณ 1298-1235 ปีก่อนคริสตกาล.....	43
ภาพที่ 2 ประติมากรรมเทพเจ้าไดโอนีสัส, ประมาณ 438 – 432 ปีก่อนคริสตกาล.....	43
ภาพที่ 3 ประติมากรรมจักรพรรดิคอนสแตนตินที่ 1	44
ภาพที่ 4 The Last Judgment, จอตโต ดี บอนโดเน, ค.ศ.1306.....	45
ภาพที่ 5 The Wilton Diptych, ไม่ปรากฏนามศิลปิน, ค.ศ.1395-1399, ขนาดด้านละ 53 x 37 ซม.	46
ภาพที่ 6 Portraits of the Duke and Duchess of Urbino, เปเอโร เดลลา ฟรันเชสกา, ค.ศ.1472, ขนาดด้านละ 47 x 33 ซม.....	47
ภาพที่ 7 Portrait of a Man, ยาน ฟาน เอก, ค.ศ.1433, สีนํ้ามันบนไม้, 26 x 19 ซม.....	47
ภาพที่ 8 A Woman, โรแบร์ กัมแปง, ค.ศ. 1435, สีเทมเพอราบนไม้, 40.7 x 28.1 ซม.	48
ภาพที่ 9 Monalisa, เลโอนาร์โด ดา วินชี, ค.ศ.1503-1506, สีนํ้ามันบนไม้, 77 x 53 ซม.	49
ภาพที่ 10 Portrait of Baldassare Castiglione, ราฟาเอล,ค.ศ. 1515,สีนํ้ามันบนผ้าใบ,82x67 ซม...49	49
ภาพที่ 11 Portrait of Charles V, ทิเชียน, ค.ศ. 1548, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 203.5 x 122 ซม.....	50
ภาพที่ 12 Self-Portrait with Fur-Trimmed Robe, อัลเบรชท์ ดือเรอร์, ค.ศ.1500, สีนํ้ามันบนไม้, 67.1 x 48.9 ซม.....	51
ภาพที่ 13 Martin Luther, ค.ศ.1532, ลูคัส ครานาค, สีนํ้ามันบนไม้, 33.3 x 23.2 ซม.	51
ภาพที่ 14 A Lady in a Fur Wrap, เอล เกรโก, ค.ศ.1570, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 62.5 x 58.9 ซม. ...	52
ภาพที่ 15 The Honeysuckle Bower, ปีเตอร์ พอล รูเบนส์, ค.ศ.1609 สีนํ้ามันบนผ้าใบ,178 x136.5 ซม.....	53
ภาพที่ 16 De Magere Companie, ฟรันส์ ฮาลส์, ค.ศ.1637, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 209 x 429 ซม..	53
ภาพที่ 17 Charles I, King of England, เซอร์ แอนโทนี แวน ไดค์, ค.ศ.1635, 266 x 207 ซม....	54
ภาพที่ 18 Self Portrait with the Beret and Turned-Up Collar, เรมบรันด์, ค.ศ.1659, สีนํ้ามัน บนผ้าใบ, 84.5 x 66 ซม.	54
ภาพที่ 19 Las Meninas, ดิเอโก เบลัซเกซ, ค.ศ. 1656, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 318 x 276 ซม.	55
ภาพที่ 20 Madame de Pompadour, ฟร็องซัว บูเช, ค.ศ.1756, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 201 x 157 ซม.....	56
ภาพที่ 21 The Swing, ฌ็อง-ออนอเร ฟรากอนาร์, ค.ศ.1767, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 81 x 64.2 ซม. ...	56
ภาพที่ 22 Napoleon Crossing the Alps, ฌัก-หลุยส์ ดาวิด, ค.ศ.1801, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 261 x 221 ซม.....	57

ภาพที่ 23	Napoleon I on His Imperial Throne, ฌ็อง-โฌอ็องต์ ตอมีนิก แอ็งกร์, ค.ศ.1806, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 259 x 162 ซม.....	57
ภาพที่ 24	Portrait of a Woman Suffering from Obsessive Envy, เตโอดอร์ เมริโกลต์, ค.ศ.1822, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 72 x 58 ซม.	58
ภาพที่ 25	Charles IV of Spain and His Family, ฟรันซิสโก เด โกยา, ค.ศ.1800, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 280 x 336 ซม.....	59
ภาพที่ 26	Young Orphan Girl in the Cemetery, เออแฌน เดอลาครัว, ค.ศ.1823-1824, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 56 x 54 ซม.	59
ภาพที่ 27	Self Portrait with a Black Dog, กุสตาว์ กูร์แบ, ค.ศ.1841, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 46.3 55.5 ซม.	60
ภาพที่ 28	The Third-Class Carriage, โอนอเร โดมึเย, ค.ศ.1863-1865, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 65.4 x 90.2 ซม.	60
ภาพที่ 29	The Luncheon on the Grass, มาเนต์, ค.ศ.1863, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 208 x 264.5 ซม.....	61
ภาพที่ 30	A Bar at the Folies-Bergère, มาเนต์, ค.ศ.1882, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 96 x 130 ซม... 61	
ภาพที่ 31	Woman with a Parasol-Madame Monet and Her Son, โกลด์ โมเนต์, ค.ศ.1875, สีน้ำมัน, 100 x 81 ซม.	62
ภาพที่ 32	Portrait of Actress Jeanne Samary, เรอนัวร์, ค.ศ.1877 สีน้ำมัน 56 x 46 ซม.....	63
ภาพที่ 33	Madame Cézanne in a Red Armchair, ปอล เซซานน์, ค.ศ.1877, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 72.4 x 55.9 ซม.....	63
ภาพที่ 34	Self-Portrait with portrait of Bernard,โกแก็ง,ค.ศ.1888,สีน้ำมันบนผ้าใบ, 45x55 ซม.	64
ภาพที่ 35	Self-Portrait with Felt Hat, ฟินเซนต์ ฟาน ก็อกซ์, ค.ศ.1888, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 44 x 37.5 ซม.....	64
ภาพที่ 36	Adele Bloch-Bauer, กุสตาว์ คลิมต์, ค.ศ. 1907, สีน้ำมันเงินและทองบนผ้าใบ, 140 x 140 ซม.	65
ภาพที่ 37	Portrait of Madame Matisse. The Green Line, อองรี มาติสส์, ค.ศ.1905, สีน้ำมันและสีฝุ่นเทมเพอราบนผ้าใบ, 32.5 x 40.5 ซม.	65
ภาพที่ 38	Madame Derain in Green, อังเดร เดอแรง, ค.ศ.1907, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 73 x 60 ซม.	66

ภาพที่ 39	Self-Portrait, อีโกน ซีเลอ, ค.ศ.1912, 32.2 x 39.8 ซม.	66
ภาพที่ 40	Portrait of Daniel-Henry Kahnweiler, ปาโบล ปิกัสโซ, ค.ศ.1910, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 101.1 x 73.3 ซม.	67
ภาพที่ 41	L.H.O.O.Q., มาร์เซล ดูซองปี, ค.ศ. 1919, ภาพโมนาลิซาวาดเพิ่มเติมด้วยดินสอ, 19.7 x 12.4 ซม.	68
ภาพที่ 42	Galatea of the Spheres, ซัลวาดอร์ ดาลี, ค.ศ.1952, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 65 x 54 ซม.	69
ภาพที่ 43	Portrait of Marilyn Monroe as Chairman Mao, ซัลวาดอร์ ดาลีและ ฟิลิป ฮาลชมัน, ค.ศ.1952, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 34 x 25.5 ซม.	69
ภาพที่ 44	Marilyn, แอนดี วอร์ฮอล, ค.ศ.1967, สกรีนพริ้นท์, 91.5 x 91.5 ซม.	70
ภาพที่ 45	Big Self-Portrait, ชัค โคลส, ค.ศ.1967-1968, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 273 x 212 ซม. ...	71
ภาพที่ 46	Untitled Film Still #21, ซินดี้ เซอร์แมน, ค.ศ.1978, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 19.1 x 24.1 ซม.	71
ภาพที่ 47	Self-portrait-After Marilyn Monroe, ยาซุมาซะ โมริมูระ, ค.ศ.1996, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 44 x 34.5 ซม.	72
ภาพที่ 48	ระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, อี พีช-เพร์รี, พ.ศ. 2399, สีน้ำมันบนไม้, 60 x 42 ซม.	74
ภาพที่ 49	พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระเทพศิรินทราบรมราชินี, ไม้ปรากฏนามช่างภาพ, พ.ศ.2399	74
ภาพที่ 50	พระบรมมหาราชวัง, เอ็ดวาร์ด โด เอลลี, พ.ศ. 2541.....	76
ภาพที่ 51	Chanel Mobile Art บริเวณด้านหน้า L’Institut du Monde Arabe	83
ภาพที่ 52	Room Guides (ด้านขวา) แผ่นนำชมอธิบายความรู้ด้านศิลปะของ Le Petit Palais... 84	
ภาพที่ 53	Board game for Families ที่ The National Gallery of Denmark.....	85
ภาพที่ 54	Digital Space มุมการเรียนรู้ที่ National Portrait Gallery.....	87
ภาพที่ 55	Teachers’ Resource Room	88
ภาพที่ 56	Learning Gallery ที่ Singapore Art Museum	90
ภาพที่ 57	Timeline และ Interactive Zone ที่ Tate Modern	91
ภาพที่ 58	โครงสร้างของเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลตะวันตก	148
ภาพที่ 59	โครงสร้างของเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลของไทย.....	149
ภาพที่ 60	เปรียบเทียบรูปแบบของเนื้อหาในการสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 และ 2.....	150

ภาพที่ 61	ทิศทางการมองของผู้ชม	151
ภาพที่ 62	ทิศทางการเดินของผู้ชมและการจัดวางเนื้อหา.....	151
ภาพที่ 63	ต้นแบบการสร้างสรรค์.....	159
ภาพที่ 64	บรรยากาศการทำกิจกรรมของนักเรียนอนุบาลกุ๊กไก่	160
ภาพที่ 65	บรรยากาศการทำกิจกรรมของกลุ่มดินสอสีรุ้ง	160
ภาพที่ 66	แบบร่างและโครงสร้างของหน่วยเคลื่อนที่	163
ภาพที่ 67	เทคนิคการประกอบ	164
ภาพที่ 68	ผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	165
ภาพที่ 69	การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	166
ภาพที่ 70	การสร้างสรรค์แผ่นพับ.....	169
ภาพที่ 71	แอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก.....	170
ภาพที่ 72	แอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ”.....	171
ภาพที่ 73	กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ	172
ภาพที่ 74	กิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจักษ์ณ์	172
ภาพที่ 75	เกมจับคู่ภาพเหมือนบุคคลของตะวันตกกับของไทย.....	173
ภาพที่ 76	การนำผลงานไปจัดแสดงที่ห้องประชุมโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา	176
ภาพที่ 77	การนำผลงานจัดแสดงที่ลานกีฬาโรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง.....	177
ภาพที่ 78	การนำผลงานไปจัดแสดงที่หอศิลปกรรมอาคารนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.....	177

สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 1 คุณภาพของประสบการณ์กับงานพิพิธภัณฑ (Ansbacher, 1989: 40).....	32
แผนภูมิที่ 2 โมเดลการสื่อสารของ แชนนอนและวีเวอร์ ในบริบทพิพิธภัณฑ	35
แผนภูมิที่ 3 โมเดลการสื่อสารของ วิลเบอร์ ชรามม์ ในบริบทพิพิธภัณฑ.....	36
แผนภูมิที่ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย	93
แผนภูมิที่ 5 วิธีดำเนินการวิจัย.....	95
แผนภูมิที่ 6 สิ่งจูงใจให้สนใจไปชมนิทรรศการศิลปะ.....	111
แผนภูมิที่ 7 สิ่งที่คาดหวังจากการไปชมนิทรรศการศิลปะ.....	112
แผนภูมิที่ 8 แกนความรู้ศิลปะที่ต้องการ	113
แผนภูมิที่ 9 ที่จะช่วยเสริมความเข้าใจนิทรรศการ	114
แผนภูมิที่ 10 สิ่งที่จะทำเมื่อไปชมนิทรรศการศิลปะ	167
แผนภูมิที่ 11 สื่อที่ต้องการเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะในนิทรรศการ	167
แผนภูมิที่ 12 สิ่งดึงดูดที่ทำให้อยากเข้ามาสัมผัสกับกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ	168

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ศิลปะในช่วงศตวรรษที่ผ่านมา มีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงในตัวศิลปะเองด้านแนวคิด รูปแบบ การนำเสนอ หรือความเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้จากกิจกรรมทางศิลปะที่จัดอยู่ทั่วโลกเป็นประจำ หรือแบบที่นิยมตามเมืองใหญ่ๆ อย่าง Biennale หรือ Triennial ที่ทำให้ศิลปะเข้าไปมีบทบาทคาบเกี่ยวกับการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมทางศิลปะที่ถูกขับเคลื่อนจากกลไกการค้าการตลาด เช่น Art Fair แกลเลอรีที่ขายงานศิลปะ หรือ การประมูลงานศิลปะผ่าน Auction House เช่น Sotheby's ทั้งหมดล้วนเป็นส่วนหนึ่งในความเคลื่อนไหวที่ทำให้ศิลปะเป็นที่รู้จักและเป็นที่นิยมมากขึ้น และขณะเดียวกันก็เป็นสาเหตุที่ทำให้ศิลปะในสถาบันหลัก เช่น หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ ต้องเกิดขึ้น เติบโตขึ้น และดำรงอยู่ต่อไป เพื่อเป็นศูนย์กลางหลักในการรวบรวมข้อมูลที่แสดงเอกลักษณ์ของความเป็นศิลปะร่วมสมัยของชาติ เป็นศูนย์กลางในการพบปะระหว่างศิลปินกับประชาชนทั่วไป ที่สำคัญเป็นแหล่งรวบรวมผลงานศิลปะที่ช่วยขัดเกลาจิตใจมนุษย์ ซึ่งเมื่อมนุษย์ได้สัมผัสกับผลงานศิลปะและผ่านการขัดเกลาจิตใจแล้วก็จะทำให้เขาสร้างสิ่งต่างๆ ที่ดีงามให้กับสังคมต่อไป

ในประเทศไทย ศิลปะมีความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน ภาครัฐมีความตื่นตัวในการสร้างสถาบันหลักทางศิลปะและพยายามสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม อาทิ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน และหอศิลป์ร่วมสมัยที่กำลังจะเกิดขึ้นบริเวณใกล้ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย ซึ่งถ้าพิจารณาแล้วจะเห็นว่ามีช่องว่างเกิดขึ้นในกระบวนการทางศิลปะทั้งระหว่างศิลปินกับศิลปะและศิลปะกับประชาชน จะด้วยข้อจำกัดทางด้านบุคลากร ทรัพยากร งบประมาณ หรือนวัตกรรมต่างๆ จึงทำให้สิ่งที่เกิดขึ้นเน้นไปที่การจัดแสดงนิทรรศการ มากกว่าการให้ความรู้ความเข้าใจในศิลปะและการทำให้ศิลปะเข้าไปอยู่ในหัวใจมนุษย์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

ช่องว่างที่กล่าวถึงนั้นเป็นเหตุที่ทำให้เกิดหัวข้อในการวิจัยชิ้นนี้ขึ้นมา เนื่องจากปัญหาของการวิจัยคือช่องว่างระหว่างความคิดกับความเป็นจริง หรือความอยากรู้ในสิ่งที่คิดกับสิ่งที่จริงจะเป็นจริงจะสอดคล้องกันหรือไม่เพียงใด (สุภางค์ จันทวานิช, 2537: 2) แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องพิพิธภัณฑ์เป็นสิ่งที่มีประโยชน์ ดังที่สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ The International Council of Museums (ICOM) ได้นิยามคำว่าพิพิธภัณฑ์ว่า เป็นสถาบันที่จัดตั้งถาวรและไม่แสวงหาผลกำไร

เพื่อบริการและพัฒนาสังคม เปิดให้บริการแก่สาธารณชนโดยทำหน้าที่แสวงหาผลงานเพื่อการสะสม อนุรักษ์ วิจัย ตีต่อสื่อสาร และจัดแสดงนิทรรศการที่เป็นพยานวัตถุจากภูมิปัญญาของมนุษย์และจาก ธรรมชาติ อันเป็นสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ เพื่อประโยชน์ด้านการศึกษา การเรียนรู้ และความ เพลิดเพลิน (อ้างถึงใน Edson and Dean, 1994:11) และความเป็นจริงที่เกิดขึ้น คือ ในประเทศไทย มีพิพิธภัณฑ์ศิลปะอยู่เป็นจำนวนมากที่เป็นแหล่งเรียนรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะในวัฒนธรรม ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย โดยส่วนมากเป็นการจัดแสดงที่ให้ความสำคัญกับข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ประวัติศาสตร์ศิลปะเป็นหลัก (ธาริน กลิ่นเกษร, 2554: 1) เช่น หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ที่เปิดเมื่อปี พ.ศ. 2551 และพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ หรือ หอศิลป์แห่งชาติ ที่เปิดเมื่อปี พ.ศ. 2520 ซึ่งถือเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ทางกายภาพหรือฮาร์ดแวร์ นอกจากนี้ยังมี แกลเลอรีทั้งแบบที่แสวงหาผลกำไรและไม่แสวงหาผลกำไรเกิดขึ้นกระจายอยู่ทั่วกรุงเทพฯ และตามต่างจังหวัด เช่น เชียงใหม่ เชียงราย น่าน ฯ แล้วช่องว่างระหว่างความคิดและความจริงนั้น คืออะไร ในเมื่อประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์ศิลปะอยู่มากมาย เรื่องพื้นที่จึงไม่น่าจะเป็นปัญหาหลักของ ศิลปะไทยที่มีการเคลื่อนไหวแต่ไม่พัฒนา

ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง (2554) กล่าวว่าการพัฒนาส่วนใหญ่ของพิพิธภัณฑ์ไทยมุ่งความสนใจ ไปที่อาคารใหญ่โตโอ่อ่า ทันสมัย มีพื้นที่ใช้สอยภายในที่ถูกต้องแบบให้รองรับกิจกรรมด้านต่างๆ แต่ การพัฒนาบทบาทและหน้าที่อันพึงมีของพิพิธภัณฑ์สถานในฐานะองค์กรสำคัญในการให้การศึกษา พัฒนาสังคม และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ ที่เคลื่อนไปพร้อมกับภาคส่วนต่างๆ ในการพัฒนาประเทศ ยังไม่ได้พัฒนาไปเท่าที่ควร นอกจากนี้งานศึกษาวิจัยในพิพิธภัณฑ์มีเพื่อใช้เป็นข้อมูลจัดแสดง นิทรรศการหรือเพื่อตีพิมพ์เป็นบทความหรือหนังสือ และอีกประเด็นที่น่าสนใจคือการนำเสนอข้อมูล ในการจัดแสดงนิทรรศการโดยใช้สื่อที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นป้ายกราฟฟิก วิดีทัศน์ คอมพิวเตอร์ ที่ ช่วยสร้างความตื่นตัวเพลิดเพลินและดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มาก แต่ความทันสมัยไม่ใช่ตัวชี้วัด ประสิทธิภาพการสื่อสารและความสำเร็จในการส่งผ่านความรู้ แต่สิ่งสำคัญอยู่ที่การเลือกสารที่ ต้องการสื่อ ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ เลือกใช้สื่อและเครื่องมือสื่อสารที่เหมาะสม บน พื้นฐานความเข้าใจเรื่องความต้องการและศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้ชม ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมสามารถ เชื่อมโยงสิ่งที่จัดแสดงเข้ากับแนวคิดโดยรวมของนิทรรศการและช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

เสียงสะท้อนของความคิดที่กลับดังขึ้นมาเรื่อยๆ ว่าศิลปะไทยที่มีการเคลื่อนไหวแต่ไม่พัฒนา คือ ประเด็นของซอฟต์แวร์ในตัวพื้นที่ทางกายภาพเหล่านั้นและการจัดโปรแกรมการศึกษาหรือ โปรแกรมเพื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศิลปะในรูปแบบต่างๆ ที่จะทำให้ศิลปะไทยที่มีพลวัตนั้นเกิด การพัฒนาอย่างยั่งยืน (ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2553) เมื่อนำประเด็นซอฟต์แวร์นี้ เป็นช่องว่างของความเคลื่อนไหวของศิลปะในประเทศไทยออกมาวิเคราะห์แล้ว การสร้างสรรค์

ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับพื้นที่ศิลปะ คือ การดำเนินการตามการจัดการพิพิธภัณฑ์ที่เน้นหน้าที่และบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ โดยคำนึงถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการศึกษาผู้ชม

พิพิธภัณฑ์ศิลปะเดอะเกตตี้เซ็นเตอร์ (The Getty Center) ในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้พัฒนากรอบแนวคิดในการเรียนรู้ด้านทัศนศิลป์ที่ช่วยให้เข้าใจและมีส่วนร่วมกับงานศิลปะมากขึ้นที่เรียกว่า Discipline-Based Art Education (DBAE) หรือที่มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2545: 19) เรียกว่า ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วยแกนความรู้ด้านศิลปะ 4 แกน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ คือ ความรู้เกี่ยวกับความเคลื่อนไหวแห่งยุคสมัยและเทคนิคการทำงานที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ทางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองสุนทรียศาสตร์ คือ ความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์ที่มีผลต่อการให้คุณค่า ความหมายและผลกระทบของงานศิลปะที่มีต่ออารมณ์ความรู้สึก ศิลปวิจารณ์ คือ การบรรยาย การตีความ การประเมินและการตัดสินคุณสมบัติและคุณภาพของผลงานศิลปะที่มีต่อสังคม สูดท้ายความรู้ด้านศิลปะปฏิบัติ คือ ความรู้ด้านทักษะเทคนิควิธีการที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะ ในประเทศไทยนำศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐานมาใช้เป็นหลักสูตรเพื่อจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในโรงเรียน ซึ่งในทางกลับกัน พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ก็สามารถนำศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน มาเป็นส่วนหนึ่งในการเลือกสารที่ต้องการสื่อกับผู้ชมนิทรรศการบวกกับการใช้สื่อหรือเครื่องมือที่เหมาะสมกับศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้ชม ก็จะช่วยให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่จัดแสดงเข้ากับแนวคิดโดยรวมของนิทรรศการตามที่ประภัสสร โพธิ์ศรีทองได้นำเสนอไว้ นอกจากนี้ การเรียนรู้ศิลปะทั้ง 4 แกนยังสามารถเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมที่กล่าวถึงเป้าประสงค์ของการเรียนรู้อีกด้วย

เพื่อเป็นการอุดช่องว่างของศิลปะในประเทศไทยที่มีความเคลื่อนไหวแต่ไม่พัฒนา ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย และนำผลการวิจัยมาสู่การสร้างสรรค์ซอฟต์แวร์หรือกลไกในการพัฒนาศิลปวิจักษ์ (Art Appreciation) ของผู้ชมงานศิลปะโดยใช้นวัตกรรมหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ โดยนำเรื่องศิลปะภาพเหมือนบุคคล (Portrait) ที่เป็นหัวข้อศิลปะที่ผู้ชมเข้าถึงง่าย มีเนื้อหา รูปแบบ เทคนิคที่หลากหลาย สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ศิลปะด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติได้ และยิ่งกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูมอีกด้วย นวัตกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจึงเป็นเครื่องมือในการบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะ นอกจากเพิ่มพูนประสบการณ์การชมผลงานศิลปะแล้วยังเป็นการขับเคลื่อนวงการศิลปะให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษานโยบายและรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะที่เป็นนวัตกรรมการพัฒนาศิลปวิจักษณ์ของผู้ชม

1.2.3 เพื่อสร้างกิจกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาความรู้ความเข้าใจในศิลปะซึ่งจะช่วยขับเคลื่อนวงการศิลปะให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

ผู้ที่ผ่านการใช้หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะมีความรู้ความเข้าใจศิลปะมากขึ้น ได้เรียนรู้ศิลปะครบ 4 แขน คือ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติ และเกิดการเรียนรู้ศิลปะด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัยเพิ่มมากขึ้น

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้จะศึกษานโยบายและรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ในกรุงเทพมหานคร 3 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ หอศิลป์ บ้านจิม ทอมป์สัน หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และศึกษารูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ต่างประเทศ 3 แห่ง ได้แก่ Singapore Art Museum The National Gallery Singapore Yokohama Museum of Art เพื่อนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ นอกจากนี้เพื่อสร้างสรรค์กลไกในการพัฒนาศิลปวิจักษณ์ (Art Appreciation) ของผู้ชมงานศิลปะโดยใช้นวัตกรรมหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด และทฤษฎีต่างๆ เพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างประชากร (Survey Group) ที่คาดว่าจะเป็นผู้ที่ไปชมนิทรรศการศิลปะในหอศิลป์ ได้แก่ บุคลากรของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจำนวน 200 คน จากนั้นนำผลการวิจัยที่ได้ไปสร้างสรรค์ผลงาน และจัดกลุ่มสนทนาประเด็นเฉพาะ (Focus Group) โดยจัดกลุ่มที่สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างประชากรเพื่อสรุปผลการวิจัย อนึ่ง งานวิจัยนี้มิได้ต้องการเพิ่มปริมาณผู้ชมให้มาชมนิทรรศการศิลปะ แต่มุ่งสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และเข้าถึงผลงานศิลปะให้กับผู้ชมที่ไม่ได้อยู่ในแวดวงศิลปะ (Non-art audience)

1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1.5.1 การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ หมายถึง การสร้างนวัตกรรมจากผลการวิจัยที่เป็นการผสมผสานสิ่งที่เป็นนามธรรม (แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ที่ได้ศึกษา) และรูปธรรม (วัตถุที่เห็นรวมกันทั้งหมด) เพื่อเป็นเครื่องมือในการบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะ 4 แกน คือ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์และศิลปะปฏิบัติ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ของบลูม 3 กรอบ คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

1.5.2 หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ หมายถึง เครื่องมือในการบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะและพัฒนาศิลปวิจักษ์ณ์ของผู้ชม ประกอบด้วย ตัวตู้หน่วยเคลื่อนที่ นิทรรศการศิลปะภาพเหมือนบุคคลและคำอธิบายผลงาน แผ่นพับ แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต กิจกรรมวาดภาพเหมือนบุคคล เกมพัฒนาศิลปวิจักษ์ณ์ที่นำภาพจากหนังสือมาเสนอเรื่องสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์และประวัติศาสตร์ศิลป์ สุดทำายเกมจับคู่ภาพเหมือนบุคคลของตะวันตกกับของไทย

1.5.3 นิทรรศการศิลปะ หมายถึง การจัดแสดงผลงานศิลปะที่มีภัณฑารักษ์เป็นผู้คัดเลือก คัดสรร ผลงานของศิลปิน โดยผลงานศิลปะเหล่านั้นจะสามารถสื่อสารแนวคิดหลักในการจัดนิทรรศการ

1.5.4 พิพิธภัณฑ์ศิลปะ หมายถึง สถาบันหลักที่รวบรวมจัดแสดงศิลปวัตถุทางด้านทัศนศิลป์ ประณีตศิลป์ ประยุกต์ศิลป์

1.5.5 หอศิลป์ หมายถึง สถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะประเภททัศนศิลป์ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย สื่อผสม งานศิลปะจัดวาง โลจนา มะโนทัย (2543: 19) กล่าวว่าในปัจจุบันนิยมใช้คำว่า หอศิลป์ ในความหมายเดียวกับคำว่า พิพิธภัณฑ์ศิลปะ แต่จะมีความร่วมสมัยมากกว่า

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยมาจากประสบการณ์การดูงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทั้งในและต่างประเทศ ได้เห็นกิจกรรมที่สร้างความรู้ความเข้าใจในศิลปะ และได้มีโอกาสพูดคุยกับผู้คนที่ชอบดูงานศิลปะ ทำให้ได้ข้อมูลว่าศิลปะพัฒนามนุษย์ ช่วยขัดเกลาจิตใจมนุษย์ให้อ่อนโยนซึ่งจะทำให้เขาสร้างสิ่งที่ดีกลับคืนสู่สังคม แต่ปัจจุบันมนุษย์ไม่มีเวลาไปดูงานศิลปะ จึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างนวัตกรรมที่ทำให้มนุษย์กับศิลปะกลับมาใกล้ชิดกัน และการสร้างนวัตกรรมต้องมาจากการวิจัยที่ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี กรณีศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยสู่การสร้างสรรค์ ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ไม่ได้มีเป้าหมายที่จะสอนศิลปะ แต่จะเป็นการสร้างกลไกที่จะทำให้ผู้ผ่านการใช้ผลงานได้ฝึกฝนการเรียนรู้ศิลปะและพัฒนาการตีความกับผลงานศิลปะ ซึ่งจะทำให้ศิลปะกลับมาอยู่ใน

หัวใจของเขา แล้วกลับมาสู่แนวคิดเริ่มต้นที่ว่าศิลปะพัฒนาและช่วยขัดเกลาจิตใจมนุษย์ และเมื่อมนุษย์ผ่านการขัดเกลาแล้วก็จะทำให้เขาสร้างสรรค์อารยธรรมให้กับมวลมนุษยชาติสืบต่อไป

1.7 วิธีดำเนินการวิจัย

1.7.1 ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ ตำราวิชาการ เอกสารวิชาการ วารสาร บทความ นิตยสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นของความสำคัญ การจัดการ และบทบาทด้านการศึกษาของ พิพิธภัณฑสถาน ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม ทฤษฎีศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน ประสบการณ์กับการเรียนรู้ การสื่อสาร การศึกษาผู้ชม และศิลปะภาพเหมือนบุคคล

1.7.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ได้แก่ ผู้อำนวยการหอศิลป์ ภัณฑารักษ์ ผู้ที่ดูแลกิจกรรมทางการศึกษาในหอศิลป์ และสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่คาดว่าจะมาชมนิทรรศการศิลปะ (potential audience)

1.7.3 การเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษา ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสังเกตรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาที่มีให้บริการในหอศิลป์และพิพิธภัณฑสถานศิลปะทั้งในและต่างประเทศ

1.7.4 วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์กิจกรรมทางการศึกษาเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะภายในนิทรรศการศิลปะที่เหมาะสมกับบริบทสังคมไทย

1.7.5 สร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

1.7.6 สรุปผลการวิจัย

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 ได้รับทราบข้อมูลด้านนโยบายและรูปแบบกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานศิลปะและหอศิลป์ทั้งในและต่างประเทศ

1.8.2 ได้สร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะที่เป็นนวัตกรรมการพัฒนาศิลปวิจักษณ์ของผู้ชม

1.8.3 ได้สร้างกิจกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาความรู้ความเข้าใจในศิลปะอย่างยั่งยืนอันเป็นการขับเคลื่อนวงการศิลปะในภาพรวม

1.8.4 สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาผู้ชมงานศิลปะ (Audience study)

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีที่สอดคล้องกับความสำคัญของปัญหาและสนับสนุนการสร้างสรรคผลงานจากหนังสือ เอกสารวิชาการ วารสาร บทความ นิตยสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของพิพิธภัณฑ์

2.1.2 แนวคิดการจัดการและบทบาทการศึกษาในพิพิธภัณฑ์

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

2.2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม

2.2.2 ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน

2.2.3 ประสบการณ์กับการเรียนรู้

2.2.4 ทฤษฎีการสื่อสารในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

2.2.5 การศึกษาผู้ชม

2.3 ศิลปะภาพเหมือนบุคคล

2.3.1 สำนวจความหมายภาพเหมือนบุคคล

2.3.2 ความเป็นมาของภาพเหมือนบุคคล

2.3.3 ความเป็นมาของภาพเหมือนบุคคลในประเทศไทย

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 กรณีศึกษาแนวคิดและรูปแบบกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของพิพิธภัณฑ์

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมาย พิพิธภัณฑ์ หรือ พิพิธภัณฑ์สถานว่าหมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งต่างๆ ที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรมหรือด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหวังที่จะสร้างความตระหนักถึงบทบาทของพิพิธภัณฑ์ทางการศึกษา ดังนั้นการศึกษางานพิพิธภัณฑ์ในภาพรวมเริ่มตั้งแต่การเกิดพิพิธภัณฑ์ พัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ในยุโรป ในสหรัฐอเมริกา และในประเทศไทยจะทำให้เข้าใจที่มา ความสำคัญและการดำรงอยู่ของพิพิธภัณฑ์มากขึ้น

ตามประวัติศาสตร์ ได้บันทึกไว้ว่า พิพิธภัณฑ์เกิดขึ้นครั้งแรกในสมัยของ Ptolemy Soter ที่เมือง Alexandria ช่วงก่อนคริสตกาล แต่พิพิธภัณฑ์แห่งแรกนี้ได้ถูกทำลายไปด้วยเหตุการณ์วุ่นวายภายในอีกหกร้อยปีให้หลัง อย่างไรก็ตามพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ถือได้ว่าเป็นศูนย์รวมการศึกษาศิลปวิชาการ ที่มีนักปราชญ์ นักวิชาการ ผู้รู้มารวมตัวกันมากมาย (Edson and Dean, 1994 : 3)

ถ้าย้อนกลับไปถึงสมัยกรีกโบราณ ได้มีการพูดถึงคำว่า “มุเซออน” (Mouseion) ซึ่งมีความใกล้เคียงกับคำว่า Museum ในภาษาอังกฤษปัจจุบัน ส่วนความหมายของ Mouseion นั้นคือ เทพธิดาทั้งเก้า ธิดาของซีอุส (Zeus) เทพเจ้าที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในบรรดาเทพเจ้าตามความเชื่อของชาวกรีก ซึ่งเป็นเทพธิดาแห่งศิลปศาสตร์และวรรณคดีทั้งเก้าสาขา อันได้แก่ มหากาพย์ ดุริยางคศิลป์ การประพันธ์กลอนรัก ศิลปะแห่งการพูด ประวัติศาสตร์ โศกนาฏกรรม ละครขบขัน นาฏยศิลป์ และดาราศาสตร์ (เรื่องเดียวกัน: 14)

งานศิลปะที่พบในสมัยนั้นคือ งานจิตรกรรม ประติมากรรม และศิลปวัตถุที่เอาไวบูชาเทพเจ้าที่คนในสมัยนั้นนับถือและเชื่อว่าเทพเจ้าเหล่านั้นมีความศักดิ์สิทธิ์ ถ้านับถือบูชา ก็จะเป็นสิริมงคลแก่ตัว สมัยต่อมาในยุคกลาง พิพิธภัณฑ์จะมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับโบสถ์และวัด ถือว่าเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์แห่งหนึ่ง นอกจากเป็นที่เก็บสะสมงานจิตรกรรม ประติมากรรมและศิลปวัตถุแล้ว ยังเป็นที่เก็บวัตถุที่มีค่าตามความเชื่อในศาสนาคริสต์อีกด้วย ส่วนในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) ถือเป็นยุคที่ศิลปะมีความรุ่งเรืองมาก ตระกูลใดที่ร่ำรวยก็จะเป็นผู้อุปถัมภ์ศิลปินให้สร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น ตระกูลเมดิชี (Medici) และจะมีห้องเอาไว้เก็บผลงานศิลปะเหล่านั้นในบ้าน ซึ่งนั่นหนึ่งถือได้ว่าผลงานศิลปะที่ตระกูลที่ร่ำรวยสะสมนั้น เป็นเครื่องบ่งบอกฐานะความมั่งคั่ง เพราะถ้ามีผลงานศิลปะดีๆ มากขึ้นก็ถือว่ากำลังทรัพย์ที่สามารถอุปถัมภ์ศิลปินฝีมือดีได้ ซึ่งก็ถือมีฐานะที่ดีมากนั่นเอง ส่วน

เรื่องของผู้ชมผลงานศิลปะก็มีการพูดถึงแต่เป็นแค่คนเฉพาะกลุ่มคือเป็นคนที่รู้จักหรือแขกของเจ้าของบ้านที่มีฐานะสะสมเท่านั้นที่จะมีโอกาสได้เห็นงานศิลปะสะสมเหล่านั้น

ถึงตรงนี้จะเห็นได้ว่ายังไม่มีการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์อย่างเป็นทางการ ที่เปิดบริการให้สาธารณชนเข้าชมเหมือนในปัจจุบัน สถานที่ที่มีนั้นก็เพื่อเป็นที่เก็บงานศิลปะสะสมหรือศาสนวัตถุของคนที่มีฐานะและมีเพียงคนเฉพาะกลุ่มเท่านั้นที่จะได้เข้าชม อย่างไรก็ตามถือได้ว่าได้เกิดแนวความคิดเรื่องการสะสมงานศิลปะ การมีพื้นที่ที่มีไว้เพื่อเก็บงานศิลปะ และกลุ่มคนที่จะมาชมงานศิลปะสะสม สิ่งเหล่านี้ถือเป็นองค์ประกอบเบื้องต้นของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ซึ่งปัจจุบันถือเป็นหนึ่งในเรื่องสาธารณูปโภคที่ภาครัฐต้องเตรียมให้กับประชาชนในประเทศและรัฐบาลต้องคำนึงถึงองค์ประกอบเบื้องต้นเหล่านั้นเพื่อให้พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อยกระดับจิตใจและสติปัญญาของประชาชนอย่างแท้จริง อย่างไรก็ตามการจัดการกับองค์ประกอบเหล่านั้นและการทำให้พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์สาธารณะมีโครงสร้างและรูปแบบการบริหารที่เป็นอย่างทุกวันนี้มีความน่าสนใจและมีความแตกต่างเกิดขึ้นในพัฒนาการของหอศิลป์ในยุโรปและอเมริกา

2.1.1.1 พิพิธภัณฑ์สถานในยุโรป

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าแนวความคิดการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ในยุโรปสามารถย้อนกลับไปได้ถึงสมัยกรีกโบราณที่เป็นศูนย์รวมของศิลปศาสตร์และวรรณคดีทั้งเก้าสาขา สมัยยุคกลางที่แนวคิดเรื่องนี้สามารถโยงเข้ากับบทบาทของโบสถ์ตามศาสนาคริสต์ซึ่งเป็นศูนย์กลางทางการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ศาสนาและการศึกษา และสมัยยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาซึ่งถือว่าเป็นยุคที่ศิลปะเจริญสูงสุดยุคหนึ่ง โดยเป็นเพราะแนวความคิดที่ว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Humanism) ในสมัยนั้นเองที่เป็นตัวผลักดันให้เกิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในยุคสมัยต่างๆ มา ซึ่งสามารถแยกอธิบายเป็น 3 ช่วงดังนี้

ช่วงแรก คือ ช่วงศตวรรษที่ 16- ศตวรรษที่ 17 คุณลักษณะเด่นของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในยุคนี้ที่มีผลต่อการพัฒนาในยุคต่อๆ มา คือเทคนิคการจัดแสดงงานศิลปะซึ่งในสมัยนี้งานศิลปะจะถูกเก็บไว้ในห้องที่สร้างขึ้นเพื่อเก็บงานศิลปะโดยเฉพาะงานจิตรกรรมจะถูกแขวนเต็มพื้นที่ของผนังห้องจากพื้นถึงเพดานของห้องๆ นั้น หรือวางแสดงกลางห้อง การจัดแสดงงานศิลปะนั้นยังมีจุดประสงค์เพื่อการประดับห้องต่างๆ นัยหนึ่งเป็นการแสดงออกหรือบอกให้รู้ถึงฐานะและอำนาจของเจ้าของงานศิลปะเหล่านั้น และเฉพาะแขกของเจ้าของบ้านเท่านั้นที่จะได้เข้าไปชมห้องศิลปะลักษณะนี้ ปริมาณของงานศิลปะสะสมที่เพิ่มมากขึ้นนั้น มาจากความมั่งคั่งในฐานะ แต่สำหรับพระมหากษัตริย์นั้น มีประเด็นการเพิ่มขึ้นของงานศิลปะสะสมที่ต่างออกไป เนื่องจากในสมัยนั้นในยุโรปยังมีการแสวงหาดินแดนใหม่อยู่ กษัตริย์ของประเทศไหนที่รบชนะอีกประเทศหนึ่ง ก็มักจะครอบครองทรัพย์สินสมบัติของประเทศนั้น ซึ่งแน่นอนว่าผลงานศิลปะเป็นหนึ่งในทรัพย์สินสมบัติที่มีค่าเหล่านั้นและนั่นก็ทำให้งาน

ศิลปะศิลปะสะสมในปราสาท พระราชวังมีเพิ่มมากขึ้น ซึ่งงานศิลปะที่ได้มานั้นถ้าเป็นผลงานชิ้นเอกของศิลปินชื่อดังก็จะนำไปประดับพระราชฐานที่ไว้รับสั่งงานกับขุนนางหรือไว้รับรองแขกบ้านแขกเมือง ตรงนี้ได้จุดประกายความคิดการใช้ศิลปะในการประดับตกแต่งพระราชฐาน ซึ่งนับหนึ่งถือว่าเป็นการเสริมสร้างสุนทรียศาสตร์และการกระชับสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการปกครองประเทศให้เกิดขึ้น และจากความใกล้ชิดที่เกิดขึ้นตรงนี้ยังส่งผลต่อการพัฒนาหอศิลป์ในสมัยต่อๆ มา

ในศตวรรษที่ 18 ผู้นำทางด้านความคิดในยุโรปนิยมใช้หลักการของเหตุผล ไม่ว่าจะนักการปกครองหรือนักวิทยาศาสตร์มักจะใช้เหตุผลในการอธิบายกฎแห่งธรรมชาติของโลก เพื่อตอบคำถามปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น และทำให้มนุษย์เราเข้าใจโลกดียิ่งขึ้น จึงเป็นยุคเรืองปัญญา (Enlightenment) ซึ่ง Habermas พูดถึงยุคเรืองปัญญาว่า “เป็นสิ่งที่ไม่ได้ทำให้เขาควบคุมปรากฏการณ์ธรรมชาติได้ แต่ทำให้เราเข้าใจโลก เข้าใจตัวเอง ศิลธรรม กฎเกณฑ์การตัดสินใจในสังคม ตลอดจนการเข้าใจถึงความสุขของการเกิดเป็นมนุษย์” (Habermas, อ้างถึงใน Prior, 2002:23) นอกจากนี้เทคโนโลยีการพิมพ์ยิ่งช่วยผลักดันความคิดเรื่องการใช้อุบายในยุคเรืองปัญญาให้แพร่หลายมากยิ่งขึ้น มีกลุ่มนักปราชญ์ (Philosophes) เกิดขึ้นทำให้มีแนวคิดใหม่ๆ เกี่ยวกับระบบสังคมและการปกครองเกิดขึ้นโดยมีศูนย์กลางอยู่ประเทศฝรั่งเศส พวกเขาวิพากษ์วิจารณ์ถึงอำนาจเด็ดขาดของกษัตริย์ผู้ครองประเทศว่ายิ่งทำให้ช่องว่างระหว่างชนชั้นปกครองและประชาชนมีมากขึ้น กลุ่มชนชั้นกลางมีบทบาทมากขึ้นในสังคม เพราะความมั่นใจในฐานะและอำนาจของตนจนทำให้พวกเขากล้าวิจารณ์อภิสิทธิ์และการใช้ชีวิตที่หรูหราฟุ่มเฟือยของกษัตริย์

การเคลื่อนไหวของชนชั้นกลางจึงมีผลต่อสถานะของศิลปวัฒนธรรมเช่นกัน ที่เห็นชัดคือ เรื่องของการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้น ไม่ได้สร้างสรรค์เฉพาะเรื่องราวของกษัตริย์ ราชาวงศ์ ศาสนา และศูนย์กลางทางด้านศิลปวัฒนธรรมก็ไม่ได้อยู่เฉพาะในปราสาทราชวังหรือวัดเท่านั้น แต่ได้มีการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อคนกลุ่มใหม่ และศิลปะได้กลายมาอยู่ภายใต้ผู้อุปถัมภ์ใหม่ๆ คือคนชนชั้นกลาง หรืออยู่กับตัวแทนขายงานศิลปะ (Art dealer) มากขึ้น ส่วนประเด็นพัฒนาการหอศิลป์ที่เด่นในสมัยนี้คือ ในเรื่องของความสามารถในการครอบครองงานศิลปะเพื่อสะสมมีมากขึ้น ทางด้านคนดูงานศิลปะก็จะขยายตัวเป็นคนธรรมดาสามัญมากขึ้น ซึ่งพวกเขาสามารถชื่นชมงานศิลปะได้จากตลาดงานศิลปะ (Art Market) ตามบ้านคนชนชั้นกลาง หรือตามสิ่งพิมพ์ที่พิมพ์งานศิลปะหรือบทวิจารณ์ศิลปะ อย่างไรก็ตาม แม้ผู้ชมงานศิลปะเปลี่ยนจากแขกของพระมหากษัตริย์มาเป็นแขกของคนชนชั้นกลางแล้ว จะสังเกตได้ว่ากลุ่มคนที่เข้ามาชมงานได้ยังเปิดเฉพาะกลุ่ม ไม่ได้เพื่อสาธารณะชน และข้อสังเกตอีกอย่างหนึ่งคือ เจ้าของห้องเก็บงานศิลปะส่วนใหญ่ยังเป็นส่วนบุคคลไม่ได้ดำเนินการโดยรัฐบาลเพื่อประชาชนโดยส่วนรวมอย่างแท้จริง

การปฏิวัติฝรั่งเศสในปี พ.ศ. 2332 (ค.ศ.1789) มีเป็นช่วงสุดท้ายที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดของการจัดตั้งหอศิลป์เป็นอย่างมาก สืบเนื่องมาจากการเคลื่อนไหวของคนชั้นกลางที่มีความคิดอ่านกล้าวิจารณ์ชนชั้นปกครอง ประกอบกับการสูญเสียหรือความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการทำสงครามทั้งในและนอกประเทศฝรั่งเศส จนทำให้ชีวิตอันทรูหราฟุ่มเฟือยของพระเจ้าหลุยส์ที่ 16 ต้องจบสิ้นลงและมีการถ่ายโอนอำนาจมาสู่ประชาชนและผู้นำประเทศกลุ่มใหม่ ผู้นำกลุ่มใหม่นั้นต้องทำงานหนักในการปฏิรูปประเทศรวมถึงปฏิรูปเศรษฐกิจและสังคม โดยที่ย้อนไปหาวิธีการใช้เสรีภาพอำนาจอธิปไตยตามระบอบประชาธิปไตยในสมัยกรีกและโรมัน ศิลปวัฒนธรรมจึงได้กลับมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการปฏิรูปสังคมหลังการปฏิวัติการปกครอง

พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ (Louvre) ที่เปิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2336 (ค.ศ. 1793) เป็นตัวอย่างที่ดีของการใช้ศิลปวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการสร้างชาติหรือรัฐ นอกจากจะสร้างความภูมิใจในชาติของตนแล้วพิพิธภัณฑ์ Louvre ยังถือว่าเป็นต้นแบบการจัดแสดงงานในหอศิลป์อีกด้วย โดยงานจิตรกรรมมีการจัดแสดงตามประเภทที่แบ่งตามสัญชาติ เช่น อิตาลี ฝรั่งเศส เนเธอร์แลนด์ นอกจากนี้ยังมีการแบ่งตามยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ เช่น สมัยกรีก โรมัน หรือยุคกลาง เป็นต้น และมีคำอธิบายประกอบงานศิลปะพร้อมทั้งมีสูจิบัตรอีกด้วย จะเห็นได้ว่า บทบาทของศิลปะที่ใช้เป็นเครื่องบ่งบอกฐานะความร่ำรวยมีน้อยลง กลับกลายเป็นการแสดงงานเพื่อเพิ่มพูนความรู้ เล่าถึงความเปลี่ยนแปลงในยุคสมัยต่างๆ ทำให้เกิดความภูมิใจในชาติ และอีกนัยหนึ่งศิลปะช่วยทำให้เกิดความเท่าเทียมกันในสังคม ดังที่ Bennett กล่าวไว้ใน The Birth of Museum ว่า “...ศิลปะมีความสัมพันธ์กับชาติและรัฐที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้และแยกออกได้จากความสูงส่งของสถาบันพระมหากษัตริย์...” (1995: 37) ประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับการพัฒนาหอศิลป์ในช่วงศตวรรษที่ 19 นี้ก็คือ ในเรื่องของผู้เข้าชมงานศิลปะ ซึ่งสาธารณชนสามารถเข้าชมพิพิธภัณฑ์ Louvre ได้อย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งแนวคิดเรื่องความเสมอภาคและการมีส่วนร่วมเป็นแนวคิดสำคัญของการปกครองในระบบประชาธิปไตย ถึงตรงนี้พิพิธภัณฑ์สถานได้เกิดขึ้นเพื่อสาธารณชนอย่างแท้จริงทำให้การจัดการพิพิธภัณฑ์ควรคำนึงถึงและตระหนักถึงการหยิบยื่นโอกาสและประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ชม

2.1.1.2 พิพิธภัณฑ์สถานในสหรัฐอเมริกา

พิพิธภัณฑ์สถานช่วงแรกในสหรัฐอเมริกานั้นยึดรูปแบบมาจากยุโรปทั้งในแง่การก่อตั้งและรูปแบบทางสถาปัตยกรรม เพื่อที่จะแสดงแนวคิดเรื่องรัฐและเพื่อเป็นสาธารณูปโภคให้กับคนในประเทศที่สร้างความเป็นเอกภาพในชาติ ทุกคนมีสิทธิ์เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานเพื่อเป็นการสร้างเสริมสุขภาพกายและใจ นอกจากนี้มีส่วนคล้ายกับยุโรปคือมีชนชั้นกลางเป็นผู้อุปถัมภ์ศิลปะทางการเงินและการบริจาคงานศิลปะสะสมให้แก่พิพิธภัณฑ์สถานเป็นจำนวนมาก

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะหยาบยี่มรูปแบบมาจากยุโรปแต่พิพิธภัณฑ์สถานของทั้ง 2 ทวีป ก็มีข้อแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด คือ ในยุโรปในมิติหนึ่งแสดงถึงบทบาทของชนชั้นกลางที่ต้องการเรียกอำนาจคืนจากกษัตริย์ เน้นในเรื่องสิทธิเสรีภาพ ความเสมอภาคและภราดรภาพ แต่ในสหรัฐอเมริกาแสดงถึงบทบาทของการสร้างความเสมอภาคให้เกิดขึ้นในสังคม ทำให้ประชาชนมีการศึกษา มีความรอบรู้ โดยใช้ศิลปะเป็นตัวช่วย เนื่องจากว่ามีผู้คนจากหลายวัฒนธรรมอพยพเข้ามา เกิดความแตกต่างในสังคมมาก มีชนชั้นแรงงานที่ยากจนและไม่มีการศึกษาเป็นจำนวนมาก ดังนั้นเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต สหรัฐอเมริกาจึงเน้นบทบาทด้านการศึกษาเป็นพิเศษ และพิพิธภัณฑ์สถานก็ได้ทำหน้าที่ตรงนี้รองจากสถาบันทางการศึกษาโดยตรงพร้อมๆ กับบทบาทในการสร้างความเสมอภาคในสังคม

2.1.1.3 พิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย

แนวคิดของพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทยเริ่มมาจากการสะสมของมีค่าเพื่อประดับบ้านเรือนและแสดงชนชั้นฐานะ สถาบันกษัตริย์มีส่วนสำคัญต่อพัฒนาการพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย ดังเช่นในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (ครองราชย์ พ.ศ. 2367-2394) ถึงแม้จะไม่มีพิพิธภัณฑ์สถานที่จัดแสดงศิลปวัตถุอย่างเป็นทางการ แต่ในสมัยนั้นการค้าขายของไทยกับต่างประเทศเจริญรุ่งเรืองมาก จึงทำให้บ้านเมืองเจริญและมีผลไปถึงจำนวนงานศิลปะสะสมในพระราชวัง วัด และตามบ้านของขุนนางก็มีเพิ่มขึ้นด้วย

ต่อมาในช่วงสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (ครองราชย์ พ.ศ. 2394-2411) ทางตะวันตกมีความเจริญทางด้านอุตสาหกรรม มีการจัดงานแสดงนิทรรศการระดับโลก หรือ World Exposition ขึ้นเพื่อแสดงศักยภาพ โดยครั้งแรกจัดที่ประเทศอังกฤษที่คริสตัล พาเลซ (Crystal Palace) เมื่อปี พ.ศ. 2404 ซึ่งทำให้มีการจัดงานประเภทนี้ตามมาอีกหลายครั้งทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ช่วงเวลาเดียวกันมีการล่าอาณานิคมแผ่ขยายเข้ามาในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งทำให้ประเทศไทยต้องปรับปรุงประเทศให้มีความเป็นสมัยใหม่มากขึ้น ดังนั้นในปี พ.ศ. 2404 ประเทศไทยจึงเข้าร่วมการแสดงสินค้าโลกเป็นครั้งแรกที่ คริสตัล พาเลซ ประเทศอังกฤษ ซึ่งนับหนึ่งเป็นการบ่งบอกให้ประเทศมหาอำนาจทราบว่าประเทศไทยได้พัฒนาไปสู่ความเป็นสมัยใหม่แล้ว จะใช้ข้ออ้างความล่าช้าเพื่อจะมารอบครองประเทศไทยเราไม่ได้ อีกนัยหนึ่งก็เป็นการเปิดโลกทัศน์ของชาวตะวันตกต่อชาวไทย

นอกจากนี้ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงศึกษาหาความรู้ด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี ทรงรวบรวมซากโบราณสถาน โบราณวัตถุตั้งแต่ยังทรงผนวช ซึ่งเมื่อเสด็จขึ้นเถลิงถวัลยราชสมบัติแล้ว พระองค์ทรงนำสิ่งทรงสะสมรวมกับเครื่องราชบรรณาการจากต่างประเทศที่ส่งเข้ามาถวายมาเป็นพระราชไมตรีจัดพิพิธภัณฑ์สถานส่วนพระองค์ขึ้นใน “พระที่นั่งราชฤดี” ที่สร้างเป็นตึกอย่างตะวันตกสองชั้นทางด้านตะวันออกของพระที่นั่งอมรินทรวินิจฉัย ใน

พระบรมมหาราชวัง และโปรดเกล้าฯ ให้พระราชอาคันตุกะ คณะทูตานุทูตชาวต่างประเทศและข้าราชการหลวงผู้ใหญ่ได้เข้าชมศิลปวัตถุเหล่านั้นในโอกาสสำคัญ ถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดพิพิธภัณฑ์สถานของประเทศไทย ต่อมาในปี พ.ศ. 2397 พระองค์ทรงมีพระราชดำริสร้าง “พระอภิเนาว์นิเวศน์” พระราชมณเฑียร (เรือนหลวง) ขึ้นใหม่ โดยสร้างในสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก เนื่องจากในรัชสมัยของพระองค์มีความเจริญรุ่งเรืองด้านการค้าขาย มีการเจริญสัมพันธไมตรีกับนานาชาติมากขึ้น มีการทูลเกล้าฯ ถวายสิ่งของเพื่อเป็นพระราชไมตรีมากยิ่งขึ้น และการที่จะนำสิ่งของเหล่านั้นมาไว้ในพระที่นั่งในสถาปัตยกรรมไทยก็อาจดูไม่เหมาะสม พระองค์จึงมีพระราชดำริดังกล่าวเพื่อใช้เป็นที่ประทับ ว่าราชการ และต้อนรับแขกบ้านแขกเมืองของพระองค์ โดยในพระอภิเนาว์นิเวศน์มี “พระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ์” ที่ทรงสร้างขึ้นเพื่อจัดแสดงงานศิลปวัตถุและโบราณวัตถุที่ย้ายมาจากพระที่นั่งราชฤดีด้วย ซึ่งถือเป็นพิพิธภัณฑ์ส่วนพระองค์ หรือ “รอยัลมิวเซียม” มิได้เปิดให้ประชาชนทั่วไปเข้าชมที่มีส่วนคล้ายกับในยุโรปช่วงแรก ที่เริ่มจากการเป็นงานสะสมส่วนพระมหากษัตริย์ (สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ, ออนไลน์)

ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (ครองราชย์ พ.ศ. 2411 – 2453) เสด็จประพาสทั้งในเอเชียและยุโรป ทำให้พระองค์ทรงมีโอกาสเสด็จไปทอดพระเนตรพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศนั้นๆ ทรงโปรดเกล้าฯ ให้ย้ายศิลปวัตถุ โบราณวัตถุ จากพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ์มาจัดแสดงในมิวเซียมหลวงที่ “หอคองคอเดีย” (โดยจำลองรูปแบบอาคารหอประชุมของทหารที่เมืองปัตตาเวียมาสร้างเป็นที่ประชุมทหารมหาดเล็กภายในพระบรมมหาราชวังชั้นนอก ปัจจุบันคือศาลาสหทัยสมาคม) และมีพิธีเปิดพิพิธภัณฑ์สถานหอคองคอเดีย เมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2417 เนื่องในวันเฉลิมพระชนมพรรษา ครบ 21 พรรษา (20 กันยายน พ.ศ. 2417) โดยเปิดให้ประชาชนเข้าชมเฉพาะในการเฉลิมพระชนมพรรษาต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี อย่างไรก็ตามการจัดแสดงงาน ณ หอคองคอเดียนี้เป็นแบบนิทรรศการชั่วคราว ดังนั้นพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงรับสั่งให้นายเฮนรี อาลาบาสเตอร์ (Henry Alabastor) ชาวอังกฤษที่มารับราชการในเมืองไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2416 ให้ช่วยดูแลเป็นผู้อำนวยการจัดนิทรรศการที่พิพิธภัณฑ์สถาน หอคองคอเดียให้เป็นแบบสากล การจัดแสดงในหอคองคอเดียแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ 1. ศิลปะโบราณวัตถุของไทย 2. ศิลปะโบราณวัตถุส่วนพระมหากษัตริย์ 3. ศิลปะโบราณวัตถุจากต่างประเทศ จากพ่อค้าต่างประเทศที่นำสินค้าต่างประเทศมาร่วมจัดแสดง

ในปี พ.ศ. 2430 พระองค์ได้ย้ายมิวเซียมหลวงจากพระบรมมหาราชวังไปจัดตั้งในพระราชวังบวรสถานมงคลหรือวังหน้า (ซึ่งต่อมาคือที่ตั้ง พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร) และต่อมาในฐานะขึ้นเป็นกรมพิพิธภัณฑ์ขึ้นกับกระทรวงธรรมการ และเปิดให้ประชาชนได้เข้าชมอาทิตย์ละ 2 วัน โดยมีพระองค์เจ้าไชยานุชิต กรมหมื่นพงศาตติกรมหิป เป็นเจ้ากรมคนแรก และมีเจ้าพระยาภาสกรวงศ์ (พร บุนนาค) เป็นเสนาบดีกระทรวงธรรมการคนแรก ดูแลงานศาสนา การศึกษา การพยาบาลและ

พิพิธภัณฑ์ ซึ่งเมื่อครั้งดำรงตำแหน่ง จมื่นศรีสรรักษ์ ท่านได้มีโอกาสดูงานการจัดการพิพิธภัณฑ์หลายประเทศ (ฝรั่งเศส อังกฤษ เยอรมัน อิตาลี) และได้ทูลเกล้าฯ เสนอแผนโครงการจัดการพิพิธภัณฑ์แต่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว แต่เนื่องจากขาดแคลนงบประมาณโครงการนี้จึงล้มเลิกไป อย่างไรก็ตามได้ดูงาน ณ ต่างประเทศนั้น ได้เปิดโลกทัศน์ทางการจัดการพิพิธภัณฑ์ให้คนไทยและเป็นการสร้างสัมพันธ์กับผู้เชี่ยวชาญทางด้านพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศ ให้เข้ามาทำงานพิพิธภัณฑ์ในเมืองไทย

พัฒนาการพิพิธภัณฑ์สถานในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (ครองราชย์ พ.ศ. 2453 – 2468) พระองค์สนพระราชหฤทัยในศิลปะทุกแขนงทั้งการละคร วรรณคดี ดนตรี และทัศนศิลป์ ทรงเล็งเห็นความสำคัญของมรดกศิลปวัฒนธรรมไทย อันเป็นรากเหง้าของชีวิตและบ้านเมือง จึงทรงโปรดเกล้าฯ ให้รวมงานของกรมพิพิธภัณฑ์สถาน กระทรวงธรรมการ เข้ากับแผนกกิจการของช่างมหาดเล็ก กระทรวงวัง และยกฐานะขึ้นใหม่เป็น “กรมศิลปากร” เมื่อวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ.2454 และมีพระบรมราชโองการประกาศตั้ง “กรรมการหอสมุดสำหรับพระนคร” เมื่อวันที่ 17 มกราคม 2466 ให้รับผิดชอบงานสำรวจและตรวจรักษาโบราณวัตถุ โบราณสถานเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่องานด้านโบราณคดี

สมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 (ครองราชย์ พ.ศ. 2468 – 2484) พระองค์สนพระราชหฤทัยเรื่องพิพิธภัณฑ์และทรงตระหนักว่าเรายังขาดผู้เชี่ยวชาญด้านนี้ ดังนั้น ในปี พ.ศ. 2469 ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้โอนงานพิพิธภัณฑ์ไปอยู่ในความดูแลของ กรรมการหอสมุดสำหรับพระนคร และได้โปรดเกล้าฯ ให้ยุบกรมศิลปากรไปรวมกับราชบัณฑิตยสภา เพื่อให้ผู้ทรงคุณจากหลายสาขามาช่วยดูแลงานทางด้านนี้ โดยมีกรมพระยาดำรงราชานุภาพ นายราชบัณฑิตยสภา และศาสตราจารย์ยอร์ช เซเดส์ ได้ช่วยปรับปรุงการจัดแสดงและเปลี่ยนจากพิพิธภัณฑ์สถานทั่วไป เป็นพิพิธภัณฑ์สถานที่รวบรวมสงวนรักษาโบราณศิลปวัตถุ ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ และในวันที่ 10 พฤศจิกายน ปีเดียวกันนี้ พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระราชดำเนิรเปิด “พิพิธภัณฑ์สถานสำหรับพระนคร”

ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ.2475 และด้วยเหตุนี้เองรัฐบาลจึงมีการปฏิรูปกระทรวง ได้จัดตั้งกรมศิลปากรขึ้นสังกัดกระทรวงธรรมการ งานพิพิธภัณฑ์ถูกจัดมาอยู่ภายใต้ “กองโบราณคดี” ดูแลงานพิพิธภัณฑ์สถาน และทำการสำรวจ ขุดค้น บูรณะ อนุรักษ์ โบราณสถาน โบราณวัตถุทั่วประเทศ ในปี พ.ศ. 2477 ได้ยกฐานะพิพิธภัณฑ์สถานสำหรับพระนคร เป็น “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร” จากนั้นในปี พ.ศ. 2518 ได้จัดตั้ง “กองพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ” ขึ้นโดยแยกออกจากกองโบราณคดี และในปี พ.ศ. 2538 มีพระราชกฤษฎีการวมเอา กองพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติและกองโบราณคดีเข้าด้วยกันเป็นหน่วยงานใหม่คือ “สำนักโบราณคดีและ

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ” ต่อมาในปีพ.ศ. 2545 รัฐบาลสถาปนากระทรวงวัฒนธรรมขึ้นมาอีกครั้ง โดยครอบคลุมงานทางด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม โดยแยก “สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ” ออกจากสำนักโบราณคดี ขึ้นตรงต่อกรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ในปัจจุบัน

สังเกตได้ว่างานที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับเรื่องโบราณคดี ซึ่งโบราณศิลปวัตถุที่ขุดพบจะนำมาศึกษาและขึ้นทะเบียนอย่างเป็นระบบ แต่มีงานจิตรกรรมประเพณีที่เก็บสะสมอยู่ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร จำนวนไม่น้อย ที่ไม่ได้รับการศึกษา อนุรักษ์หรือดูแลเอาใจใส่เท่ากับโบราณศิลปวัตถุเหล่านั้น ซึ่งงานจิตรกรรมเหล่านี้แสดงถึงภูมิปัญญาของช่างศิลป์ไทยที่นับวันจะหาได้ยากและสูญหายไป นอกจากนี้เนื่องจากกรมศิลปากรและมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้จัดการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2492 โดยอาศัยกระทรวงคมนาคมเก่า (ปัจจุบันเป็นที่ตั้งของโรงละครแห่งชาติ) เป็นสถานที่จัดแสดงงาน แต่ไม่มีสถานที่เก็บรักษารวบรวมผลงานที่ชนะการประกวดหรือได้รับรางวัล ณ ขณะนั้นมีเอกชนตื่นตัวดำเนินการเปิดหอศิลป์เพื่อแสดงผลงานจิตรกรรมประติมากรรมขึ้นเองหลายแห่ง กรมศิลปากรโดยกองพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจึงมีความประสงค์ที่จะจัดตั้งหอศิลป์แห่งชาติขึ้น ซึ่งนายสวัสดิ์ อุทัยศรี อธิบดีกรมธนารักษ์ในขณะนั้นเห็นความสำคัญของการมีหอศิลป์แห่งชาติ ได้ยกโรงกษาปณ์เก่าที่ปิดทำการไปให้กับกรมศิลปากรแล้ว เนื่องจากย้ายโรงกษาปณ์ไปอยู่บริเวณถนนประดิพัทธ์ โดยกรมธนารักษ์ได้กระทำพิธีมอบอาคารโรงกษาปณ์เก่าและที่ดินเฉพาะอาคารส่วนด้านหน้าให้แก่กรมศิลปากร เพื่อจัดตั้งหอศิลป์แห่งชาติ เมื่อวันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2517 (ในภายหลังเมื่อวันที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2526 กรมธนารักษ์มอบอาคารส่วนหลังและที่ดินทั้งหมดให้กับกรมศิลปากร) เนื่องในโอกาสที่กรมศิลปากรจัดฉลอง 100 ปี "พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในประเทศไทย" อันเป็นวันสำคัญทางประวัติศาสตร์ของกิจการพิพิธภัณฑ์ไทย โดยมีพิธีเปิดอย่างเป็นทางการ เนื่องในวโรกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ซึ่งทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เมื่อครั้งทรงดำรงพระยศสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าหญิงสิรินธร เสด็จพระราชดำเนินแทนพระองค์ในการเปิดอาคารและนิทรรศการพิเศษเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม พ.ศ. 2520 และต่อมาในปี พ.ศ. 2521 หอศิลป์แห่งชาติได้เปลี่ยนชื่อเป็น "พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์"

2.1.2 แนวคิดการจัดการและบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์

การศึกษาแนวคิดการจัดการและบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ จะเป็นแนวทางในการสำรวจและเก็บข้อมูลด้านการจัดการและการสนับสนุนการศึกษาศิลปะของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ของงานวิจัยและสร้างสรรค์ในครั้งนี้

2.1.2.1 การจัดการพิพิธภัณฑ์

ในช่วงปี พ.ศ. 2503 – 2512 (ช่วงทศวรรษ 1960) พิพิธภัณฑ์หลายแห่งในประเทศอังกฤษ เริ่มที่จะนำการจัดการเข้ามาใช้ในงานพิพิธภัณฑ์ ภาควิชาพิพิธภัณฑ์สถานวิทยาของมหาวิทยาลัยเลสเตอร์นำโมเดล “McKinsey 7-S Framework” ที่คิดขึ้นโดย โรเบิร์ต เอช วอเตอร์แมน และทอมปีเตอร์ มาวิเคราะห์และประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑ์ที่มีปัจจัยการจัดการ 7 ประการ คือ Shared values, Strategy, Staff, Skills, Style, Structure และ Systems โดยเป็นกรอบในการพิจารณา ลักษณะและสภาพขององค์กร ซึ่งถ้าหากสร้างสมดุลให้เกิดขึ้นในปัจจุบันนี้ได้ก็จะทำให้องค์กรก้าวไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตั้งใจไว้ และถ้าองค์กรทางด้านพิพิธภัณฑ์นำไปประยุกต์ใช้ก็จะประสบความสำเร็จสูงสุดได้เช่นกัน สำหรับโมเดล “McKinsey 7-S Framework” ที่ประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑ์มีดังนี้ (Moore 2002: 7-13)

Shared values หรือค่านิยมร่วมที่ทุกคนในองค์กรยึดถือร่วมกัน สำหรับงานพิพิธภัณฑ์ จำเป็นต้องกำหนดวิสัยทัศน์และพันธกิจที่เป็นแบบฉบับเฉพาะของพิพิธภัณฑ์นั้นๆ เพื่อให้บุคลากรทุกคนยึดถือร่วมในแนวทางเดียวกัน และเพื่อแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นและความเชี่ยวชาญของพิพิธภัณฑ์ในการจัดกิจกรรมที่มีคุณค่า อย่างไรก็ตาม การกำหนดวิสัยทัศน์และพันธกิจ ควรจะเป็นหน้าที่ของทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑ์ เช่น คณะกรรมการบริหาร (Board) ผู้บริหาร (Director) บุคลากรของพิพิธภัณฑ์ (Museum staffs) และชุมชน (Community/Public)

Strategy กลยุทธ์การวางแผนที่จะทำให้วิสัยทัศน์และพันธกิจเกิดขึ้นได้จริง ซึ่งต้องมีการวางแผนและกำหนดเป้าประสงค์ของงานพิพิธภัณฑ์อาจจะเป็นแผนงานสามปีห้าปีล่วงหน้า และกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑ์ทั้งหมดทุกส่วนรวมถึงชุมชน ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในช่วงเวลาวางแผนบ้างไม่มากก็น้อย เพื่อให้การลงมือปฏิบัติตามแผนสัมฤทธิ์ผลเพราะทุกคนที่ร่วมวางแผนจะรู้สึกเป็นพันธะผูกพันที่ต้องร่วมกันทำให้สำเร็จ

Staff การคัดเลือกบุคลากรที่มีความสามารถเข้าทำงาน และการพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง พิพิธภัณฑ์ต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและความเป็นมืออาชีพในสาขาที่สามารถทำงานสร้างสรรค์เพื่อสร้างสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ชมในชุมชนทั้งที่เป็นกลุ่มคนและปัจเจกชน ความยืดหยุ่นและการเปิดโอกาสในการพัฒนาตัวเองในสายงานที่เกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑ์ก็เป็นสิ่งสำคัญเพราะพิพิธภัณฑ์ต้องปรับตัวให้ทันกับการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของชุมชนโดยรอบ นอกจากนี้การสร้างแรงจูงใจในการทำงานในพิพิธภัณฑ์ไม่ว่าจะเป็นค่าจ้าง ค่าตอบแทนและสวัสดิการก็ไม่ควรที่จะมองข้ามและควรให้เหมาะสมเมื่อเทียบกับสายงานอื่น สำหรับตำแหน่งงานในพิพิธภัณฑ์ที่มีความสำคัญ มีดังนี้

ผู้อำนวยการ (Director) มีบทบาทสำคัญในการส่องถ่ายหรือทำให้บทบาทของพิพิธภัณฑ์สัมฤทธิ์ผลขึ้นจริง มีหน้าที่วางนโยบายและจัดทำงบประมาณ ดูแลการวางแผนงาน การจัดองค์กระระดมทุนและจัดสรรทุนให้เกิดประโยชน์สูงสุด การจัดการทรัพยากร การสรรหาบุคลากร การนำหรือการสั่งการ การควบคุมองค์กรให้พนักงานทุกคนทำงานร่วมกันอย่างราบรื่น จิรา จงกล (2532: 91) กล่าวถึงคุณวุฒิและคุณสมบัติของผู้อำนวยการโดยทั่วไปว่าควรเป็นผู้ที่ได้รับปริญญาในสาขาของพิพิธภัณฑ์นั้นๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะควรจะเป็นผู้สำเร็จปริญญาทางด้านศิลปศาสตร์ และควรได้รับการฝึกอบรมในวิชาพิพิธภัณฑ์สถานวิทยา (Museology) และหน้าที่ของผู้อำนวยการที่เป็นหลักสำคัญมีดังนี้

1. เป็นผู้คัดเลือกเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์สถานภายใต้คำบังคับบัญชา
2. รับผิดชอบการบริหารงานภายในทั้งหมดของพิพิธภัณฑ์
3. วางแผนดำเนินกิจการตามนโยบายของคณะกรรมการ
4. รับผิดชอบความปลอดภัยของวัตถุที่รวบรวมสงวนรักษาไว้
5. รับผิดชอบในการจัดทำงบประมาณ
6. รับผิดชอบในหน้าที่ต่อประชาชน

ภัณฑารักษ์ (Curator) เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในศิลปวัตถุที่พิพิธภัณฑ์สะสมสามารถตีความ เชื่อมโยงและถ่ายทอดองค์ความรู้ของศิลปวัตถุเหล่านั้นออกมาเป็นนิทรรศการเป็นผู้ที่ให้คำแนะนำในการจัดหาและประเมินค่างานสะสมใหม่ๆ แก่พิพิธภัณฑ์ สำหรับหอศิลป์ในระบบสากล โลจนา มะโนทัย (2543: 24) กล่าวว่า ภัณฑารักษ์มีหน้าที่ดูแลรักษาวัตถุในหอศิลป์ทำงานวิจัยในสาขาที่สังกัด ต้องมีความรู้ในวิชาการพิพิธภัณฑ์ อ้อมแก้ว กัลยาณพงศ์ (2553: 8) เพิ่มเติมว่าภัณฑารักษ์งานศิลปะเป็นผู้กำหนดแนวคิดและออกแบบนิทรรศการทั้งแบบชั่วคราวและถาวรให้ออกมาตามขั้นตอนที่วางไว้ การประสานงานกับศิลปินและบุคคลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งภัณฑารักษ์ทางด้านศิลปะควรมีความรู้ครอบคลุมทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ แนวความคิดด้านศิลปะร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องทั้งด้านสุนทรียศาสตร์ การออกแบบ การประชาสัมพันธ์ และด้านการบริหารจัดการอยู่บ้าง เพื่อให้มนทรรศการนั้นๆ สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนและครอบคลุมมากที่สุด จิรา จงกล (2532: 93) กล่าวว่าภัณฑารักษ์ curator หรือ keeper มีหน้าที่โดยตรงในการดูแลรักษาวัตถุในพิพิธภัณฑ์ ซ่อมสงวนรักษาวัตถุให้อยู่ในสภาพปลอดภัยไม่เสื่อมสภาพ ดำเนินการจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่ความรู้ ภัณฑารักษ์จึงเป็นกำลังสำคัญในงานพิพิธภัณฑ์ แต่ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์มีเจ้าหน้าที่รับผิดชอบแบ่งแยกหน้าที่กัน ภัณฑารักษ์จึงมีงานหลักคือการศึกษาค้นคว้าวิจัย

เจ้าหน้าที่บริการการศึกษาพิพิธภัณฑ์ (Museum educator) มีหน้าที่สร้าง พัฒนา ออกแบบ และประเมินกิจกรรมทางการศึกษา ที่สอดคล้องกับองค์ความรู้ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการตีความวัตถุที่

จัดแสดงในนิทรรศการ เพื่อให้สาธารณชนเข้าถึงและเข้าใจนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น เป็นผู้ที่มีความรู้ในด้านการศึกษาและงานพิพิธภัณฑ์

เจ้าหน้าที่งานทะเบียน (Museum registrar) รับผิดชอบในการทำทะเบียน และสร้างระบบจัดเก็บในคลังสะสมงานของพิพิธภัณฑ์ ดูแลเอกสารการซื้อขายหรือยืมผลงาน การประกันผลงานและการขนส่ง

นักอนุรักษ์ (Conservator) มีหน้าที่อนุรักษ์ ดูแลและป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นกับผลงานที่ขึ้นทะเบียนในพิพิธภัณฑ์ คอยตรวจสอบสภาพแวดล้อมของสถานที่ที่จัดเก็บผลงานสะสมหรือผลงานที่จัดแสดงอยู่ในนิทรรศการว่าอยู่ในสภาวะที่เหมาะสม ทั้งในเรื่องอุณหภูมิ ความชื้น หรือแสง เป็นต้น เพื่อให้ผลงานคงสภาพเดิมที่สมบูรณ์ที่สุด

นักออกแบบนิทรรศการ (Exhibition designer) ทำงานร่วมกับภัณฑารักษ์และนักการศึกษา พิพิธภัณฑ์ในการถ่ายทอดแนวคิดต่าง ที่ได้จากการตีความในตัววัตถุส่งผ่านไปถึงผู้ชม ออกแบบนิทรรศการโดยคุมเรื่องขนาด แสง สี เสียง ตำแหน่งในการวางวัตถุ รวมถึงป้ายและสัญลักษณ์ต่างๆ

Skills ทักษะในการปฏิบัติงานของบุคลากร เดิมทีบุคลากรอาจมีความเชี่ยวชาญในเนื้องานพิพิธภัณฑ์ แต่ปัจจุบันนี้ทักษะในด้านการตลาด การประชาสัมพันธ์ ลูกค้าสัมพันธ์ การระดมทุน และความรู้ด้านการจัดการพื้นฐานมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้การพัฒนาบุคลากร การฝึกอบรม รวมถึงการคัดเลือกคนเข้าทำงานในพิพิธภัณฑ์ต้องคำนึงถึงทักษะและความสามารถที่ต้องการมากขึ้น นี้ด้วย สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM) ได้ให้แนวทางในการพัฒนาบุคลากรพิพิธภัณฑ์ว่าอย่างน้อยที่สุดควรมีความรู้ใน 5 เรื่อง คือ 1. ความรู้ทั่วไป 2. วิชาการพิพิธภัณฑ์ 3. การบริหารจัดการ 4. การจัดโปรแกรมสาธารณะ 5. การจัดการสารสนเทศ คลังสะสม และการอนุรักษ์

Style รูปแบบการปฏิบัติในองค์กรที่ริเริ่มโดยผู้บริหารหรือผู้นำที่มีความเหมาะสมกับงานพิพิธภัณฑ์ในองค์กรตน การปฏิบัติงานควรโปร่งใส และเปิดโอกาสให้คนทำงานได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น พัฒนาความรู้ ความสามารถ การบริหารงานให้กับคนในองค์กร โดยยึดหลักในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ร่วมงาน

Structure โครงสร้าง คือ การจัดระบบระเบียบให้กับบุคลากร เพื่อให้ทราบขอบเขตงาน ความรับผิดชอบและการรายงานความก้าวหน้าที่ตนรับผิดชอบนั้นให้ผู้อยู่ในสายงานที่เหนือกว่าทราบ สร้างความสะดวกในการติดต่อประสานงานกัน Edson และ Dean (1994: 14) ได้แบ่งโครงสร้างงานพิพิธภัณฑ์หลักๆ ไว้ 4 ประเภท ดังนี้

รัฐบาล (Governmental) คือ พิพิธภัณฑ์ที่ภาครัฐดูแลการจัดการและสนับสนุนในเรื่องงบประมาณ โดยอาจเป็นการจัดการจากภาครัฐทั้งในระดับท้องถิ่น ภูมิภาค และระดับชาติ สำหรับพิพิธภัณฑ์ที่ภาครัฐดูแลในประเทศไทย เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ที่ดูแลโดยสำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม

เอกชน (Private) คือ พิพิธภัณฑ์ที่ภาคเอกชนดูแลการจัดการและสนับสนุนงบประมาณในด้านต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย

องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร (Not-for-profit) คือ พิพิธภัณฑ์ที่ได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิ คณะกรรมการ หรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรในด้านการจัดหาทุนหรืองบประมาณมาดำเนินงานพิพิธภัณฑ์ ในเบื้องต้นอาจมีรูปแบบการจัดการที่ผสมผสานหรือเป็นความร่วมมือระหว่างองค์กรภาครัฐและเอกชนที่มุ่งมั่นจะให้มิมีแหล่งเรียนรู้สำหรับประชาชน โดยตั้งองค์กรเพื่อระดมทุนและภาครัฐให้การสนับสนุนในเรื่องสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

มหาวิทยาลัย (University) คือ พิพิธภัณฑ์ที่อยู่ในสถาบันการศึกษาภายใต้การดำเนินงานของมหาวิทยาลัย ที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการศึกษา การจัดแสดงผลงานของนักศึกษา และกิจกรรมทางด้านการศึกษาสำหรับสาธารณะ ในประเทศไทยพิพิธภัณฑ์ที่อยู่ในสถาบันการศึกษาสามารถแบ่งแยกย่อยว่าเป็นสถาบันการศึกษาภาครัฐหรือเอกชน สำหรับพิพิธภัณฑ์ในสถาบันการศึกษาภาครัฐ เช่น หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ หอศิลป์คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สำหรับพิพิธภัณฑ์ในสถาบันการศึกษาภาคเอกชน เช่น หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นต้น

Systems ระบบในการปฏิบัติงานตามกลยุทธ์เพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ตามที่กำหนดไว้ การจัดระบบต่างๆ ในงานพิพิธภัณฑ์เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง นอกจากระบบการทำงานของบุคลากรและระบบการจัดการสถานที่ที่เป็นภาพงานหลักแล้ว ระบบบัญชีการเงิน การควบคุมคุณภาพกิจกรรมต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ ระบบการจัดเก็บคลังสะสมที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศก็มีความสำคัญ และที่ขาดไม่ได้คือระบบการติดตามและประเมินผลจากผู้ชมอย่างมีคุณภาพที่จะตรวจสอบได้ว่าพิพิธภัณฑ์ได้ปฏิบัติตามพันธกิจที่กำหนดไว้หรือไม่

อย่างไรก็ตามขนาดขององค์กรทางด้านพิพิธภัณฑ์อาจมีความหลากหลายขึ้นกับความพร้อมในหลายๆด้าน แต่เพื่อให้การจัดการพิพิธภัณฑ์นั้นดำเนินการไปได้อย่างราบรื่น ควรคำนึงถึงระบบปฏิบัติงานที่แบ่งไว้กว้างๆ 3 ระบบ (Edson, 1994: 15) ดังนี้

1. การบริหารจัดการ (Administration) เปรียบเสมือนเส้นเลือดใหญ่ที่หล่อเลี้ยงให้พิพิธภัณฑ์ทำงานได้อย่างราบรื่น รับผิดชอบด้านทรัพยากรบุคคล การจัดหาคัดเลือกบุคคลที่เหมาะสมมาทำงาน ระบบงานบัญชีและธุรกรรม การระดมทุน และการประชาสัมพันธ์

2. การศึกษา/ภัณฑารักษ์ (Education/Curation) ดูแลเกี่ยวกับการขึ้นทะเบียน การอนุรักษ์คลังสะสมของพิพิธภัณฑ์ (Collection) เลือกดูงานที่เหมาะสมที่จะนำมาจัดแสดง ทำการวิจัยและศึกษาหาข้อมูลในเรื่องคลังสะสมที่มีเพื่อที่จะนำมาสื่อสารกับประชาชน คิดกิจกรรมและรวบรวมองค์ความรู้ทางการศึกษามานำเสนอโดยพยายามทำการวิจัยเพื่อหาข้อมูลที่ดีและเหมาะสมกับประชาชน

3. การปฏิบัติการ (Operations) เป็นหน่วยงานที่ทำงานใกล้ชิดกับงานด้านการศึกษาเพราะต้องทำงานภาคปฏิบัติที่จะนำสิ่งที่หน่วยงานทางการศึกษาคัดสรรหรือคัดเลือกมาแล้วนำมาสื่อสารให้กับประชาชนที่มาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์ ดูแลการจัดนิทรรศการในภาพรวมให้อยู่ในหัวเรื่องหรือหัวข้อที่ได้มาจากฝ่ายการศึกษา ดำเนินและจัดการอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรมทางการศึกษา และจัดหาเทคโนโลยีเพื่อนำมาใช้ในพิพิธภัณฑ์รวมทั้งดูแลเรื่องสิ่งอำนวยความสะดวกและความปลอดภัยในพิพิธภัณฑ์ด้วย

โดยสรุปกรอบแนวคิดแมคคินซีเป็นกรอบการพิจารณาและการวางแผนเพื่อกำหนดกลยุทธ์ในองค์กรโดยการประสานองค์ประกอบทั้ง 7 ประการให้สอดคล้องประสานกัน ตัวแปรแต่ละตัวมีความสำคัญต่อองค์กร ซึ่งความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับปริมาณหรือตัวเลขของผู้ที่เดินเข้ามาในพิพิธภัณฑ์ แต่อยู่ที่การวัดผลการปฏิบัติงานภายในองค์กรทั้งในเรื่องการวางแผน การจัดองค์กร การสรรหาบุคลากร การนำหรือการสั่งการ การควบคุมองค์กร และการจัดการทรัพยากร ว่ามีประสิทธิภาพและคุ้มค่าเพียงใด และความสำเร็จที่เกิดขึ้นภายในผนวกกับการฟังเสียงจากชุมชนหรือผู้ชมที่ได้มีส่วนร่วมกับการทำงานพิพิธภัณฑ์ จะทำให้เกิดผลประโยชน์สาธารณะ (Public Interest) เกิดความเชื่อมั่นศรัทธาในคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ หลักการจัดการจึงมีผลต่อความสำเร็จขององค์กรเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ในการทำงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ เนื่องจากการจัดการเป็นศาสตร์หรือองค์ความรู้ที่มีการศึกษาค้นคว้า มีหลักเกณฑ์ที่ถ่ายทอดได้ และเป็นศิลป์คือนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบองค์กร และเป็นการทำให้กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับองค์กรเข้ามาทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกันด้วย

การดำรงอยู่ของพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์อันเป็นแหล่งเรียนรู้และเป็นผลผลิตทางศิลปวัฒนธรรมกำลังถูกท้าทายจากสถานบริการรูปแบบต่างๆ อาทิ ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์ ฉะนั้นพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ต้องปรับเปลี่ยนตัวเองให้เป็นสถาบันที่เป็นแหล่งข้อมูลความรู้ที่มีความเป็นระบบและเป็นมืออาชีพ มีบรรยากาศที่เป็นมิตรเข้าถึงได้ ซึ่งลำพังการประยุกต์ใช้หลักการจัดการ

เพียงอย่างเดียวคงไม่เพียงพอหากแต่ต้องอาศัยการศึกษาในรูปแบบสหสาขาวิชาที่สนับสนุนแนวคิดของงานพิพิธภัณฑ์ในยุคปัจจุบัน

2.1.2.2 บทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์

ความตื่นตัวในเรื่องการปกครองประชาธิปไตยมีผลอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรมและการเมือง บทบาททางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกาถือเป็นผลพวงของประชาธิปไตยด้วย กล่าวคือการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์มีขึ้นเพื่อสอดคล้องกับความต้องการทางการศึกษาของประชาชนทั่วไปที่กลายเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการปกครองแบบประชาธิปไตย เดิมทีโอกาสทางการศึกษาจะจำกัดสำหรับคนชั้นสูง ในยุโรปถึงแม้พิพิธภัณฑ์จะเปิดบริการแก่ประชาชนทั่วไปแต่ก็มีระเบียบการเข้าชมที่ยุ่งยากซับซ้อนประหนึ่งจะจำกัดสิทธิอยู่แค่คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น แต่หลังจากสหรัฐอเมริกาประกาศอิสรภาพจากอังกฤษในปี พ.ศ. 2326 (ค.ศ. 1783) และการปฏิวัติฝรั่งเศสในปี พ.ศ. 2332 (ค.ศ. 1789) พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์กลายเป็นอีกหนึ่งสถาบันสำคัญที่ให้โอกาสประชาชนในการศึกษาหาความรู้ พัฒนาสติปัญญา รสนิยม อย่างเท่าเทียมกัน จนทำให้บทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์เป็นบทบาทที่สำคัญจนถึงปัจจุบัน

เมื่อย้อนกลับไปดูนิยามเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ นัยหนึ่งทำให้เราทราบถึงบทบาทของพิพิธภัณฑ์ว่า จะต้องเป็นแหล่งเรียนรู้และให้บริการทางด้านการศึกษาแก่สาธารณชน ซึ่งองค์ความรู้จะแตกต่างกันไปในรายละเอียดขึ้นอยู่กับแต่ละพิพิธภัณฑ์ ซึ่งการแบ่งประเภทของพิพิธภัณฑ์แบ่งได้ 2 แบบหลักๆ คือ แบ่งตามการบริหารจัดการหรือแบ่งตามเจ้าของหรือผู้ดูแล คือ รัฐบาล เอกชน องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร และภายใต้การกำกับดูแลของมหาวิทยาลัย อีกทั้งสามารถแบ่งตามลักษณะของวัตถุที่รวบรวมสะสมไว้หรือตามสาขาวิชา เช่น ศิลปะ ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ เป็นต้น สภาการศึกษาพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM) ได้อภิปรายถึงการแบ่งประเภทของพิพิธภัณฑ์ออกเป็น 9 ประเภท ในการสัมมนาเรื่องบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ ที่ประเทศบราซิล ระหว่างวันที่ 7 - 30 กันยายน พ.ศ. 2501 โดยสรุปในเอกสารรายงานการสัมมนาที่จัดพิมพ์ในปี พ.ศ. 2503 มีดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Art Museums)
2. พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art Museums)
3. พิพิธภัณฑ์โบราณคดีและประวัติศาสตร์ (Archaeology and History Museums)
4. พิพิธภัณฑ์ชาติพันธุ์วิทยาและพื้นเมือง (Ethnology and Folklore Museums)
5. พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา (Natural Science Museums)
6. พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Museums of Science and Technology)
7. พิพิธภัณฑ์ส่วนภูมิภาค (Regional Museums)
8. พิพิธภัณฑ์เฉพาะเรื่อง (Specialized Museums)
9. พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัย (University Museums)

การแบ่งประเภทพิพิธภัณฑ์ดังกล่าวหลักๆ แล้วดูตามคุณลักษณะทางการศึกษา การเผยแพร่ ข้อมูลความรู้ที่พิพิธภัณฑ์รวบรวมไว้ ซึ่งพิพิธภัณฑ์ในสี่ประเภทแรกจะมีความเกี่ยวข้องกับสาขาวิชา สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ส่วนประเภทที่ห้าและหกจะสัมพันธ์กับสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอันเป็นองค์ความรู้ที่มีการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และสามประเภทสุดท้ายเป็น พิพิธภัณฑ์ที่มีข้อมูลความรู้ที่เฉพาะเจาะจงในสาขาใดสาขาหนึ่งโดยสัมพันธ์กับภูมิภาคหรือความเชี่ยวชาญของมหาวิทยาลัยนั้นๆ อนึ่ง การแบ่งประเภทพิพิธภัณฑ์ทำให้เห็นข้อได้เปรียบทาง ด้านการศึกษามากขึ้น คือ พิพิธภัณฑ์ประเภทต่างๆ สามารถให้ความรู้กับประชาชนได้เป็นอย่างดี เพราะได้มีการศึกษาวิจัยในเรื่องนั้นๆ อีกทั้งมีการรวบรวมและเรียบเรียงเรื่องราวมาจัดแสดง โดยที่ ประชาชนสามารถศึกษาและสัมผัสได้จากวัตถุของจริง ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ พัฒนา ความคิดและสติปัญญาได้

พิพิธภัณฑ์ทุกประเภทควรให้ความสำคัญกับเรื่องการบริหารประชาชน (Public Service) ทั้งในด้านการจัดนิทรรศการ (Exhibitions) ที่จัดแสดงงานสะสม อาจหมุนเวียนเป็นนิทรรศการ ชั่วคราว หรือเป็นนิทรรศการถาวร โดยมีเรื่องราวและรายละเอียดที่สอดคล้องกันทั้งนิทรรศการ และมีบริการกิจกรรมสาธารณะ (Public Program) คือ กิจกรรมที่บริการประชาชนโดยส่วนใหญ่เป็น กิจกรรมที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย อาจเป็น การพาชมพิพิธภัณฑ์ นิทรรศการ การจัดสัมมนาให้ความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ อาจเป็นการแสดงดนตรี ละคร หรือการฉายภาพยนตร์ บริการกิจกรรมทางด้านการศึกษา (Education Program) เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการให้ความรู้ความ เข้าใจในสิ่งต่างๆ ที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์ เป็นกิจกรรมที่ทำเป็นหมู่คณะจากทางโรงเรียน หรือเป็น กิจกรรมที่ออกแบบมาสำหรับกลุ่มบุคคล เช่น เด็ก หรือ ครูศิลปะ เป็นต้น

Douglas A. Allan (1960: 13-27) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ที่สอดคล้องกับการศึกษา ไว้ 7 ประการ ดังนี้

1. รวบรวมสะสมวัตถุ (Collecting) ถือเป็นงานหลักของพิพิธภัณฑ์ที่ทำให้พิพิธภัณฑ์ดำรงอยู่ ได้ การรวบรวมวัตถุที่มีคุณค่าและถ่ายทอดเรื่องราวความรู้ผ่านวัตถุเหล่านั้นแก่ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชม ทำให้เราได้ทราบเรื่องราวการใช้ชีวิตของมนุษย์ในแง่มุมต่างๆ การรวบรวมวัตถุได้มาจากการรับ บริจาค การเช่า การจัดซื้อ การสร้างขึ้นมา หรือ รวบรวมจากผลการขุดค้นทางโบราณคดี

2. ตรวจสอบจำแนกประเภท (Identifying) เมื่อมีการรวบรวมสะสมวัตถุก็ต้องมีการ ตรวจสอบจำแนกประเภทของวัตถุชิ้นๆ โดยผู้เชี่ยวชาญ ว่าพบจากแหล่งใด เมื่อใด เป็นศิลปวัตถุ ประเภทใด อายุ รูปแบบศิลปะเป็นยุคสมัยใด ภายใต้เหตุผลทางการศึกษาค้นคว้าและกรรมวิธี ตรวจสอบหรือพิสูจน์ที่น่าเชื่อถือ

3. ทำบันทึกหลักฐาน (Recording) เป็นการจัดทำทะเบียนวัตถุที่รวบรวมไว้ในพิพิธภัณฑ์ โดยบันทึกรายละเอียดตามที่ได้ตรวจสอบจำแนกประเภท ควรบันทึกในสมุดทะเบียนและระบบคอมพิวเตอร์ อันเป็นการสร้างฐานข้อมูลที่สำคัญ มีประโยชน์ต่องานวิชาการและการศึกษา

4. สงวนรักษา (Preservation) เป็นการดูแลป้องกันวัตถุในคลังสะสมไม่ให้เสื่อมสภาพ และต้องการให้มีสภาพสมบูรณ์คงทนถาวรตลอดไป หน้าที่นี้รวมไปถึงการซ่อมแซมวัตถุที่ชำรุด ตรวจสอบสภาพ ทำความสะอาดและการจัดเก็บรักษาวัตถุให้อยู่ในสถานะที่มีอุณหภูมิ ความชื้น หรือแสงที่เหมาะสม ปราศจากการคุกคามของเชื้อรา

5. การจัดแสดงนิทรรศการ (Exhibition) เทคนิคการจัดแสดงสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้เข้าไปดูศิลปวัตถุได้ เป็นการกระตุ้นความอยากรู้ความสนใจโดยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลินให้เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งการกระตุ้นที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นนั้นมีผลให้ต่อยอดการเรียนรู้และพัฒนาความคิดอ่านระยะยาว ผู้ออกแบบนิทรรศการต้องมีทัศนคติที่ดีในการที่จะสื่อสารแนวคิดที่ได้กลั่นกรองอย่างมีสุนทรียะไปถึงผู้ชม มีทักษะในการเขียนแบบและใช้คอมพิวเตอร์ช่วยถ่ายทอดสิ่งที่ได้ตีความออกมาแล้วได้ David Dean (1994: 3) ได้เสนอประเด็นความหมายของคำ 3 คำไว้อย่างน่าสนใจ คำแรก “display” เป็นความหมายทั่วไปของการนำวัตถุต่างๆมาจัดแสดงแก่สาธารณชนโดยไม่ให้ความสำคัญกับการตีความ คำที่สอง “exhibit” มักหมายถึงการรวบรวมวัตถุและมีปัจจัยที่สามารถตีความได้มาจัดแสดงในบริบทท้องถิ่น เช่น แกเลอรี ส่วนคำสุดท้าย “exhibition” คือ รวมทุกรูปแบบการจัดแสดงเพื่อนำเสนอต่อสาธารณชนทั้งตัววัตถุพยาน และข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์ การแยกแยะความหมายของคำเหล่านี้ทำให้เห็นถึงอิทธิพลของผู้ออกแบบนิทรรศการที่จะนำพาการจัดแสดงให้เป็นไปในรูปแบบที่ให้ความสำคัญกับตัววัตถุมากกว่าข้อมูล หรือให้ความสำคัญกับแนวคิดและข้อมูลที่ตีความไว้ให้ผู้ชมมากกว่าตัววัตถุ

6. บริการทางการศึกษา (Education) นอกจากหน้าที่การรวบรวมสะสมวัตถุ ตรวจสอบจำแนกประเภท ทำบันทึก ดูแลรักษาวัตถุที่มีในคลังสะสม และนำวัตถุต่างๆเหล่านั้นมาจัดแสดงแล้ว พิพิธภัณฑ์ยังมีหน้าที่สำคัญต่อสาธารณชนในแง่การใช้วัตถุที่แสดงในนิทรรศการมาสอนและกระตุ้นให้สาธารณชนเกิดความคิดความสงสัยใคร่รู้ในนิทรรศการ และพิพิธภัณฑ์มีหน้าที่เตรียมกระบวนการที่จะให้คำตอบหรือสานต่อความใคร่รู้นั้นแก่ประชาชน โดยรวมเรียกว่าบริการทางการศึกษา ซึ่งบุคลากรในพิพิธภัณฑ์ทุกคนไม่เฉพาะแต่ภัณฑารักษ์หรือเจ้าหน้าที่บริการการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ (Museum educator) ต้องให้ความสำคัญกับหน้าที่นี้เสมอ บริการทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์เป็นกระบวนการที่ต้องคำนึงถึงพร้อมๆ กับการเริ่มคิดเนื้อหาที่จะนำมาจัดแสดงนิทรรศการ โดยแสดงให้เห็นอยู่ในนิทรรศการ เช่น คำอธิบายบนผนังในนิทรรศการ (Wall Text) คำอธิบายผลงานแต่ละชิ้น (Caption) ซึ่งโดยทั่วไปผู้ออกแบบนิทรรศการดูแล หรือบริการทางการศึกษาที่เป็น

ในรูปแบบกิจกรรมที่ให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ ซึ่งจากการวิจัยทางด้านหน้าที่ของเจ้าหน้าที่บริการการศึกษาของหอศิลป์ (Art museum educator) ของ Wetterlund and Sayre n.d. (อ้างถึงใน George E. Hein, 2006: 344) มีการแบ่งประเภทกิจกรรมทางการศึกษาออกเป็น 7 กลุ่มการบริการ คือ นำชม (Tour programs) โปรแกรมการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการในหอศิลป์ (Informal gallery learning programs) โปรแกรมสำหรับชุมชน ผู้ใหญ่ ครอบครัว (Community, adult and family programs) ชั้นเรียนและโปรแกรมสาธารณะอื่นๆ (Classes and other public programs) การร่วมมือกับองค์กรอื่นๆ (Partnerships with other organizations) โปรแกรมสำหรับโรงเรียน (School programs) โปรแกรมทางการศึกษาออนไลน์ (Online educational programs) งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงภาระหน้าที่ของเจ้าหน้าที่บริการการศึกษาของหอศิลป์ที่ยังไม่รวมความรับผิดชอบการบริหารจัดการภายในและส่วนการทำวิจัยขององค์กร เพียงแค่การจัดประเภทกิจกรรมให้เหมาะสมและทั่วถึงกลุ่มเป้าหมายทั้ง 7 กลุ่มนี้ก็เป็นงานที่มีรายละเอียดมาก อย่างไรก็ตามตัวกิจกรรมทางการศึกษาที่พบเห็นบ่อยๆ คือ การนำชมนิทรรศการ (guided tour) ศิลปินำชมนิทรรศการ ภัณฑารักษ์นำชมนิทรรศการ การเสวนา (talk) การสัมมนา (seminar) การบรรยาย (lecture) การสาธิต (demonstration) งานร่วมปฏิบัติ (workshop) เป็นต้น

7. บริการสาธารณะ (The Public) พิพิธภัณฑ์มีหน้าที่ในการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ให้กับสาธารณชน ในเบื้องต้นต้องเข้าใจข้อมูลทางประชากรของพิพิธภัณฑ์ก่อนว่าคนกลุ่มใดบ้างที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์ เช่น กลุ่มอายุ กลุ่มระดับการศึกษา เป็นต้น ซึ่งอายุอาจไม่ใช่ปัญหาในการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ แต่ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์นั้นคือสิ่งที่ควรใส่ใจและเป็นหน้าที่ที่พิพิธภัณฑ์ต้องคิดหากระบวนการที่สามารถบริการสาธารณชนกลุ่มต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม สำหรับ Douglas A. Allan ได้แบ่งกลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์เป็น 3 กลุ่มซึ่งการจัดนิทรรศการควรคำนึงถึง กลุ่มแรกคือเด็กเล็กถึงอายุประมาณ 12 ปี กลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่กำลังเรียนรู้สิ่งใหม่ในโลกกว้าง สิ่งเราที่เป็นสีสัน รูปลักษณ์ที่น่าพิศวงจะช่วยดึงดูดความสนใจความอยากรู้ กลุ่มที่สองคือกลุ่มวัยรุ่นจนถึงผู้ใหญ่ซึ่งเป็นกลุ่มที่แบ่งไว้อย่างกว้างๆ โดยไม่ได้ลงลึกถึงความสนใจเฉพาะทาง ซึ่งการออกแบบนิทรรศการที่น่าสนใจ การให้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายชัดเจน มีการใช้แสง การจัดวางและสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร สามารถสร้างเครือข่ายกับกลุ่มนี้ได้ สำหรับกลุ่มสุดท้ายคือกลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะทางและมาพิพิธภัณฑ์ด้วยจุดมุ่งหมายที่จะได้เห็นสิ่งที่ท้าทายความคิดอ่านของเขา และต่อยอดความรู้เฉพาะทางในสิ่งที่มี ตัวช่วยด้านสีสันบรรยากาศเป็นรองจากข้อมูลความรู้ที่ได้ผ่านการวิจัยและคัดกรองมาอย่างดี หน้าที่บริการสาธารณชนเป็นอีกหนึ่งหน้าที่หลักที่พิพิธภัณฑ์ต้องใส่ใจในการเก็บข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้เข้าชมเพื่อที่จะนำมาปรับปรุงการทำงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นไป

2.1.3 บทสรุป

ผู้วิจัยทบทวนแนวคิดเพื่อที่จะทราบถึงความสำคัญของพิพิธภัณฑ์และบทบาททางด้านการศึกษา โดยศึกษาบริบทตะวันตกที่มีโมเดลหลักอยู่ 2 ที่ คือ ในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ซึ่งทั้งสองมีประวัติความเป็นมาที่แตกต่างกัน ในฝั่งยุโรปเริ่มมาจากการที่พระมหากษัตริย์หรือตระกูลที่ร่ำรวยสะสมผลงานศิลปะของศิลปินฝีมือดี ช่วงแรกๆ คนเฉพาะกลุ่มเท่านั้นถึงมีโอกาสชมผลงานศิลปะได้ ส่วนในฝั่งสหรัฐอเมริกาแม้จะยืมรูปแบบมาจากยุโรปแต่ทุกคนมีสิทธิ์เข้าชมหอศิลป์เพราะรัฐสนับสนุนให้คนในประเทศศึกษาหาความรู้และพัฒนาตนเองและเป็นวิธีหนึ่งในการสร้างความเป็นเอกภาพในชาติ ซึ่งตรงกับที่ นาธาเนียล เบิร์ท (Burt, 1997: 14) ได้กล่าวถึงความต่างนี้ว่า ส่วนใหญ่พิพิธภัณฑ์ในยุโรปจะเริ่มที่การสะสม ส่วนในสหรัฐอเมริกาจะเริ่มที่ความคิดอ่านเพื่อสาธารณประโยชน์ พิพิธภัณฑ์ในยุโรปช่วงแรกจึงเปิดสำหรับบุคคลพิเศษ ผิดกับในสหรัฐอเมริกาที่เปิดให้ทุกคนได้เข้ามาใช้บริการตั้งแต่เริ่มแรก

ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกกลายเป็นสถาบันการเรียนรู้ที่ให้องค์ความรู้ในหลากหลายสาขาวิชา ปฏิเสธไม่ได้ว่าหน้าที่หลักที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์นั้น คือ การให้ความรู้แก่สาธารณชน เมื่อก่อนหน้าที่การให้ความรู้จำกัดอยู่แค่การจัดนิทรรศการ การนำชมพิพิธภัณฑ์ การจัดกิจกรรมปฏิบัติการร่วมภายในพิพิธภัณฑ์ แต่ในปัจจุบันการให้ความรู้แก่สาธารณชนได้ถูกขยายความรวมไปถึงกลุ่มคนที่อยู่ชุมชนรอบๆ พิพิธภัณฑ์อีกด้วย ดังจะเห็นได้จากการที่พิพิธภัณฑ์ทำกิจกรรมกับชุมชนเพื่อให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมกับทางพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้ยังมีการทำวิจัยเกี่ยวกับผู้ชมของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์เพิ่มมากขึ้น เช่น รายงานการวิจัยของศูนย์วิจัยสำหรับพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ (Research Centre for Museums and Galleries - RCMG) ในประเทศอังกฤษ หรือจาก Getty Education ในประเทศอเมริกา เป็นต้น

การเกิดพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทยนอกจากพระราชนิยมของพระมหากษัตริย์แล้ว ยังมีปัจจัยภายนอกคือการล่าอาณานิคมที่ผลักดันให้เรามีพิพิธภัณฑ์ตามแบบตะวันตก ซึ่งพิพิธภัณฑ์ที่สาธารณชนสามารถเข้าชมได้เกิดขึ้นครั้งแรกที่พิพิธภัณฑ์สถานหอทองคองเคอเดีย โดยเปิดให้ประชาชนทั่วไปเข้าชมเฉพาะในการเฉลิมพระชนมพรรษาพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ปีแรกตรงกับวันที่ 19 กันยายน พ.ศ 2417 ซึ่งทำให้วันที่ 19 กันยายนของทุกปีเป็นวันพิพิธภัณฑ์ไทย ถ้าเริ่มนับตรงนี้แล้วประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยมีอายุเพียง 140 ปี เมื่อเทียบกับยุโรปแล้วถือว่าประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑ์สถานมีน้อยกว่ามาก

จากการทบทวนแนวคิดการจัดการพิพิธภัณฑ์ทำให้เห็นว่าทางตะวันตกเองได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีด้านการจัดการกับพิพิธภัณฑ์เมื่อประมาณต้นพุทธศักราช 2500 ซึ่งกรอบแนวคิดแมคคินซีเป็นแนวคิดที่ครอบคลุมการจัดการพิพิธภัณฑ์ ทำให้เห็นความสำคัญของการกำหนดนโยบาย

การวางแผน ทรัพยากรบุคคล ทักษะ รูปแบบ โครงสร้าง และระบบที่จำเป็นสำหรับพิพิธภัณฑ์สถาน ส่วนการทบทวนบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ ทำให้เห็นว่าทุกหน้าที่ที่เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ์ สามารถนำมาประมวลและถ่ายทอดเป็นความรู้ที่มีคุณค่าต่อประชาชนได้ ความเข้าใจผิดอย่างแต่ ก่อนที่คิดว่าบริการการศึกษาคือการนำศิลปะสะสมที่เก็บรวบรวมสะสมไว้มานำจัดนิทรรศการ เริ่มที่ จะหายไป เปลี่ยนเป็นความเข้าใจใหม่ว่าการศึกษานี้เป็นกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เป็นการ บรรยาย บอก เล่า เรื่องราวต่างๆ ที่เป็นที่มาที่ไปของนิทรรศการให้แก่ผู้ชม การทบทวนนี้ผู้วิจัยจะ นำไปสร้างคำถามเพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในการวิจัย เพื่อสำรวจนโยบาย การจัดการ รวมถึงบทบาททางการศึกษาผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ และเพื่อเป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงาน

นอกจากแนวคิดการจัดการและบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์แล้ว การที่จะหยิบยื่น ข้อมูลความรู้เพื่อการศึกษาให้กับผู้ชมนั้น การทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นสิ่งที่ไม่ควรมองข้าม

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

นอกจากแนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ การจัดการและบทบาททางการศึกษา ของพิพิธภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่กระบวนการการสร้างสรรค์งานวิจัย ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม

การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือพัฒนา ศักยภาพของพฤติกรรม เป็นกระบวนการที่เพิ่มพูนและปรุงแต่งความรู้ ทักษะ นิสัย หรือการ แสดงออกต่างๆ ซึ่งการเรียนรู้เป็นผลจากสิ่งกระตุ้นผ่านประสบการณ์ การปฏิบัติหรือจากการฝึกฝน มีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 4 ประการ คือ แรงขับ (Drive) เป็นความต้องการอยากรู้อยากเห็นในสิ่งใดก็ ตามที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เป็นความพร้อมที่จะเรียนรู้ของบุคคล สิ่งเร้า (Stimulus) เป็น สภาพแวดล้อมที่มีสิ่งเร้าที่น่าสนใจกระตุ้นให้ชวนขวยและใฝ่เรียนรู้ในสิ่งที่น่าสนใจนั้น การตอบสนอง (Response) เมื่อมีสิ่งเร้าที่น่าสนใจกระตุ้น เราจะสัมผัสผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ เป็นปฏิกิริยาที่ แสดงออกมา ทำให้มีการแปลความหมายจากการสัมผัสสิ่งเร้านั้น เป็นการรับรู้จำได้ ประสานความรู้ เข้าด้วยกัน และคิดอย่างมีเหตุผล การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการเพิ่มพลังให้เกิดการ เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองมากขึ้น

ในปี พ.ศ. 2499 (ค.ศ.1956) เบนจามิน ซามูเอล บลูม (Benjamin Samuel Bloom) นัก การศึกษาชาวอเมริกันและคณะ ได้เสนอจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ (Bloom's Taxonomy) แบ่งเป็น 3 ด้านคือ ด้านสติปัญญา (พุทธิพิสัย หรือ Cognitive Domain) ด้านจิตใจ (จิตพิสัย หรือ Affective Domain) และด้านร่างกาย (ทักษะพิสัย หรือ Psychomotor Domain) ทั้งนี้บลูมและคณะได้ศึกษา

ถึงการเรียนรู้ด้านสติปัญญาและด้านจิตใจอย่างลุ่มลึก แต่ประเด็นการเรียนรู้ด้านร่างกายหรือทักษะพิสัยยังไม่ชัดเจนมากนักเพราะไม่มีประสบการณ์ในการเรียนการสอนทางด้านทักษะด้านร่างกาย อย่างไรก็ตามการจำแนกจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ของบลูมมี 3 ด้านและสามารถนำมาปรับใช้เพื่อการเรียนรู้ในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะได้ดังนี้

2.2.1.1 พุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

เป็นจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ด้านสติปัญญา บลูมได้แบ่งการพัฒนาด้านสติปัญญาเป็น 6 ระดับ คือ ความรู้ ความเข้าใจ การนำความรู้ไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ต่อมา แครทวอล (Krathwohl) ผู้วิจัยร่วม และแอนเดอร์สัน (Anderson) ลูกศิษย์ของบลูมได้ปรับปรุงระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยโดยนำเสนอระดับขั้นใหม่ 6 ระดับ ดังนี้ (Krathwohl: 2002)

1. จำ (Remember) เป็นการเรียกข้อมูลที่สัมพันธ์กับความรู้ที่กลับคืนมา (Retrieving) เป็นการจำและระลึกได้ (Recognizing) และสามารถเรียกความรู้ที่จำได้นั้นกลับมาใช้ (Recalling)

2. เข้าใจ (Understand) เป็นการแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจความหมาย นัยยะ สาระสำคัญที่ปรากฏอยู่ โดยสื่อออกมาด้วยการพูด เขียน หรือผ่านภาพแทน เป็นการจับใจความสำคัญ (Interpreting) ยกตัวอย่าง (Exemplifying) การจัดกลุ่ม (Classifying) การสรุปความ (Summarizing) การอนุมาน (Inferring) การเปรียบเทียบ (Comparing) การอธิบาย (Explaining)

3. ประยุกต์ใช้ (Apply) เป็นการนำความรู้ หลักการ ทฤษฎีไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ นำไปใช้ในการบริหารจัดการงานที่รับผิดชอบ (Executing) หรือนำไปใช้ในงานที่รับผิดชอบให้เกิดผลที่ดีที่สุด (Implementing)

4. วิเคราะห์ (Analyze) เป็นการแยกสิ่งที่ต้องการเรียนรู้เป็นส่วนย่อยๆ แล้ววิเคราะห์องค์ประกอบหรือคุณลักษณะแต่ละส่วนนั้นว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร และนำสู่โครงสร้างหรือวัตถุประสงค์หลักในการเรียนรู้ได้อย่างไร โดยการหาความเหมือนและความต่าง (Differentiating) วิเคราะห์ระบบโครงสร้าง (Organizing) หรือ วิเคราะห์ถึงคุณลักษณะ (Attributing)

5. ประเมินค่า (Evaluate) เป็นการตัดสินจากเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น (Criteria) และจากมาตรฐาน (Standard) ด้วยการตรวจสอบ (Checking) การอภิปรายและการวิจารณ์ (Critiquing)

6. สร้างสรรค์ (Create) เป็นการนำเอาความรู้แต่ละส่วนที่ได้กล่าวไป มาบูรณาการเป็นความรู้ชุดใหม่ (Generating) เป็นการกำหนดขั้นตอนแบบใหม่ (Planning) หรือเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ขึ้นมา (Producing)

พิพิธภัณฑ์ศิลปะสามารถนำกรอบพุทธิพิสัยไปพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะให้กับผู้ชมในกิจกรรมทางการศึกษา ซึ่งมี 5 ด้าน (แลนซิง, 1976 อ้างถึงใน พรพรรณ ดวงรัตน์, 2541: 52) ได้แก่

1. ความรู้ในเนื้อหาวิชาศิลปะ ความรู้ทางด้านนี้จะช่วยให้เกิดความคิดและจินตนาการ หากมีความรู้ด้านนี้น้อยจะทำให้ไม่สามารถพูด สร้างผลงาน หรือตัดสินคุณค่าของความงามได้
2. ความรู้ในการจัดองค์ประกอบ เป็นความรู้พื้นฐานการสร้างสรรค์งานศิลปะ
3. ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการกระทำ เป็นสิ่งสำคัญมากที่จะต้องรู้ว่าจะทำงานศิลปะที่จะทำนั้นทำอย่างไร ความรู้ด้านนี้จะทำให้สามารถทำงานศิลปะ หรือพิจารณาตัดสินงานศิลปะได้อย่างเหมาะสม
4. ความรู้ในประวัติศาสตร์ศิลป์ เป็นความรู้พื้นฐานของการเกิดความซาบซึ้งในศิลปะ เป็นสิ่งที่ช่วยเสริมโลกทัศน์ทางศิลปะให้ผู้เรียนมีมุมมองทางศิลปะที่กว้างไกลและสามารถใช้ประวัติศาสตร์ศิลป์เป็นแม่แบบของการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดพัฒนาการในการทำงานที่ดีขึ้น
5. ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติของศิลปะ คุณค่าของศิลปะ และธรรมชาติของประสบการณ์ทางสุนทรีย์ เป็นความรู้ความเข้าใจที่นำไปสู่การพิจารณาตัดสินสัญลักษณ์ทางการเห็นที่มีอยู่ในงานศิลปะ ความรู้ต่างๆ เหล่านี้จะไม่แสดงเป็นคำพูด แต่จะถูกถ่ายทอดในลักษณะของรสนิยม

2.2.1.2 จิตพิสัย (Affective Domain)

เป็นจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในจิตใจ ให้ความสำคัญกับเรื่องของความรู้สึก อารมณ์ การรู้ซึ่งเห็นคุณค่า เช่น คุณธรรม จริยธรรม (Moral) เจตคติ (Attitude) ค่านิยม (Value) ความสนใจ (Interest) และความซาบซึ้ง (Appreciation) พฤติกรรมด้านนี้จะค่อยๆ พัฒนาไปในทางที่พึงประสงค์ถ้ามีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดีงามอยู่ตลอดเวลา เป้าหมายด้านจิตพิสัยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือการรับรู้ (Receiving) ตระหนักหรือมีความรู้สึกเกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง การตอบสนอง (Responding) ปฏิกริยาตอบสนองต่อการรับรู้ที่เกิดจากการเลือกสรรแล้วแสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้า นั้น การสร้างคุณค่า (Valuing) การยอมรับในคุณค่าของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือปรากฏการณ์หนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น การจัดระบบคุณค่า (Organizing and Conceptualizing) การจัดระบบคุณค่าหรือค่านิยมตามลำดับความสำคัญและสามารถเปรียบเทียบ เชื่อมโยงและสังเคราะห์ได้ การสร้างลักษณะนิสัย (Characterizing by Value or Value Concept) การนำค่านิยมที่ยึดถือมาปฏิบัติเป็นปกติวิสัย

แลนซิง (อ้างถึงใน พรพรรณ ดวงรัตน์, 2541:54) ได้นำเสนอการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยหรือการพัฒนาทัศนคติขั้นพื้นฐานในการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งมี 3 ประการที่หอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ศิลปะสามารถนำมาปรับใช้เพื่อกระตุ้นเร้าความรู้สึกที่ช่วยก่อเกิดทัศนคติที่ดีต่อศิลปะจากผู้ชมได้

1. สร้างความสนใจในประสบการณ์สุนทรีย์ที่กว้างไกล การเรียนรู้จากการแสวงหาประสบการณ์สุนทรีย์ทางศิลปะเป็นการรับรู้ถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ หากขาดความสนใจในสิ่งนี้ก็จะไม่เกิดความซาบซึ้งต่อการเรียนรู้ใดๆ
2. สร้างความมั่นใจในความสามารถของตนเองในการสร้างและประเมินค่าผลงานศิลปะ ความมั่นใจในตนเองเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการกล้าแสดงออกทั้งทางด้านความคิด ด้านจินตนาการ และความรู้สึก แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ
3. การเปิดใจกว้างยอมรับในรูปทรงหรือรูปแบบที่มีความแตกต่าง การเปิดใจกว้างยอมรับในความแตกต่างจะทำให้เกิดการสร้างสรรค์ หรือเกิดการทดลองสร้างความสัมพันธ์ของรูปทรงทางศิลปะ หรือรูปแบบต่างๆ ให้มีความแปลกใหม่เกิดเป็นประสบการณ์ทางศิลปะแบบใหม่ขึ้น

2.2.1.3 ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

เป็นทักษะการเรียนรู้ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างระบบประสาทและสมองจนกระทั่งเกิดเป็นการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายในการปฏิบัติงานต่างๆ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วบลูมและคณะไม่ได้มีการสรุปจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ในด้านทักษะพิสัยร่วมกันเนื่องจากไม่มีประสบการณ์ในการสอนที่ใช้ทักษะด้านร่างกายหรือภาคปฏิบัติ สำหรับทักษะพิสัยที่แสดงความกระจ่างในกระบวนที่มีอยู่ 7 ระดับนั้นเป็นทักษะพิสัยที่พัฒนาโดยซิมป์สัน (Simpson) ในปี ค.ศ.1972 ได้แก่ ด้านการรับรู้ (perception) การเตรียม (set) การตอบสนองการชี้แนะ (guided response) การสร้างกลไก (mechanism) การตอบสนองที่ซับซ้อน (complex overt response) การดัดแปลงให้เหมาะสม (adaptation) และการริเริ่มใหม่ (organization)

เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทางทักษะพิสัยในกระบวนการทำงานศิลปะ หอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะอาจสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในด้านนี้โดยใช้แนวทางของแลนซิงที่นำเสนอจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ทักษะทางศิลปะ โดยแบ่งเป็นการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัยที่เป็นการแสดงออกทางกายภาพ 5 ส่วน

1. เป็นความสามารถของการใช้เครื่องมือและวัสดุทางศิลปะ
2. สามารถนำองค์ประกอบที่มองเห็นได้ เช่น เส้น รูปร่าง คุณค่า ความหยาบ ความละเอียดของพื้นผิวและสี มาจัดวางเป็นผลงานศิลปะได้
3. สามารถอธิบายความต่างและความเหมือนระหว่างองค์ประกอบของศิลปะที่สามารถมองเห็นได้

4. สามารถใช้ศัพท์ทางศิลปะอธิบายคุณลักษณะของพื้นผิวที่เกี่ยวข้องกับความหยาบละเอียด ช่องไฟ การสะท้อนของแสง ฯลฯ ได้อย่างเหมาะสม

5. สามารถบอกและอธิบายคุณลักษณะที่หลากหลาย เช่น รูปร่างที่เป็นเหลี่ยมเป็นมุม รูปทรง ที่มีสัดส่วน สมดุล ฯ

งานวิจัยและสร้างสรรค์ในครั้งนี้จะนำทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีศิลปะที่จะกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะทางด้านพุทธพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย

2.2.2 ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน

ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน หรือ Discipline-Based Arts Education (DBAE) เป็นกรอบแนวคิดในการเรียนรู้ด้านทัศนศิลป์ที่ช่วยให้เข้าใจและมีส่วนร่วมกับการศิลปะมากขึ้น สามารถนำมาประยุกต์กับการจัดกิจกรรมทางการศึกษาในหอศิลป์ได้ ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน เป็นบูรณาการการสอนศิลปะที่นิยมในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1980 โดยได้รับการสนับสนุนจาก J. Paul Getty Trust ให้มีการนำแนวทางการสอนนี้ไปใช้ในโรงเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย นอกจากนี้ยังนำมาใช้กับกิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ The J. Paul Getty อีกด้วย ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐานมีศิลปะเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้ศาสตร์อื่นซึ่งเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่สามารถนำมาใช้จัดการองค์ความรู้สำหรับกิจกรรมทางการศึกษาในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเป็นแนวทางในการปูพื้นฐานความรู้ศิลปะแก่ผู้ชมที่ดีแนวทางหนึ่ง ซึ่งตรงกับที่ แอน แลม (Lam, 2005: 22) ได้กล่าวไว้ว่า DBAE นิยมใช้ในการเรียนการสอนศิลปะในโรงเรียนที่สหรัฐอเมริกาแต่ก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างพิพิธภัณฑ์ศิลปะได้

วีรุธ ตั้งเจริญ (2548: 55) แปล Discipline-Based Arts Education ว่าศิลปศึกษาเชิงแบบแผน แต่การวิจัยนี้ใช้คำว่าศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐานที่แปลโดย ผศ.ดร. มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2545: 19) ซึ่งคำว่า discipline ใช้คำว่า “หลักเกณฑ์” แทนคำว่า “วินัย” เนื่องจากเป็นการเรียนการสอนศิลปะที่มุ่งเน้นการบูรณาการความเข้าใจหลักเกณฑ์ของสาระความรู้ 4 แกนเข้าด้วยกัน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติ

ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) เป็นความรู้ในเรื่องความเป็นมาและพัฒนาการของศิลปะ ประวัติที่เกี่ยวกับการสร้างงานศิลปะ ประเด็นที่ศิลปะถูกสร้างขึ้นมา เช่น ใครเป็นคนสร้างสรรค์ สร้างผลงานอะไร เมื่อไหร่ สร้างอย่างไรและเพราะอะไร ตลอดจนความสัมพันธ์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันซึ่ง

ช่วยเปิดโลกทัศน์และทำให้ทราบถึงแง่มุมเชิงประวัติศาสตร์สังคมวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปผ่านศิลปวัตถุอื่นๆ ด้วย

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ว่าด้วยเรื่องประสบการณ์สุนทรียศาสตร์ที่เกิดจากงานศิลปะ เป็นความรู้เกี่ยวกับคุณค่าความงามตามหลักศิลปะที่สัมพันธ์กับปรัชญาศิลปะ

ศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) คือการบรรยาย วิเคราะห์ ตีความ ตัดสินและประเมินผลงานศิลปะบนฐานความเข้าใจในจุดมุ่งหมายของการถ่ายทอดและสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างมีหลักการ และเหตุผล เพื่อให้ได้ข้อคิดนำไปพัฒนาปรับปรุงผลงานศิลปะ

ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) คือความรู้เกี่ยวกับกระบวนการและกลวิธีในการสร้างงานศิลปะ ว่าด้วยเรื่องสื่อ รูปแบบ วิธีการ เทคนิคและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่ศิลปินใช้ เพื่อสร้างงานตามรูปแบบที่ต้องการแสดงออกมา

ความรู้ด้านศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) หรือการวิจารณ์งานศิลปะถือเป็นความรู้สำคัญที่ช่วยทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในศิลปะทั้งระบบโดยการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นมา ตามหลักเกณฑ์ หลักวิชาการและประสบการณ์ทางศิลปะ จะทำให้ศิลปินได้ข้อคิดนำไปปรับปรุงพัฒนาผลงานศิลปะ และผู้ชมก็ได้ฐานข้อมูลประกอบการประเมินตัดสินผลงานเป็นการฝึกวิธีคิด วิธีวิเคราะห์ คิดเปรียบเทียบให้เห็นคุณค่าในผลงานศิลปะต่อไป ซึ่งการวิจารณ์งานศิลปะต้องอาศัยความรู้ในทุกด้านไม่ว่าประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ และศิลปะปฏิบัติ โดยทั่วไปแนวทางการวิจารณ์คุณค่างานศิลปะพิจารณาจาก 3 ด้านซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ของบลูมได้ดังนี้ ด้านสาระเปรียบได้กับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยซึ่งประเมินคุณค่าศิลปะแต่ละชิ้นว่ามีลักษณะส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม หรือให้สาระอะไรแก่ผู้ชมบ้าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องธรรมชาติ สังคม ศาสนา การเมือง ปัญญา ความคิดหรือจินตนาการ ด้านอารมณ์ความรู้สึกเปรียบได้กับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยซึ่งประเมินคุณสมบัติของศิลปะว่าสามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งอันเป็นผลของการใช้เทคนิคที่แสดงออกถึงความคิด ความรู้สึกให้ปรากฏอยู่ในงาน ด้านความงามเป็นการประเมินคุณค่าในด้านทักษะฝีมือ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งลักษณะการแสดงออกทางความงามจะมีหลากหลายแตกต่างกันไปตามรูปแบบของศิลปะแต่ละยุคสมัยอันเปรียบได้กับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย

เมื่อพิจารณาถึงทฤษฎีการจัดการพิพิธภัณฑ์และบทบาททางด้านการศึกษาในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะดังที่ได้ทบทวนในหัวข้อที่ผ่านมาแล้ว จะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้และทฤษฎีการสอนศิลปะแบบ DBAE หรือแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน เพราะกระบวนการ

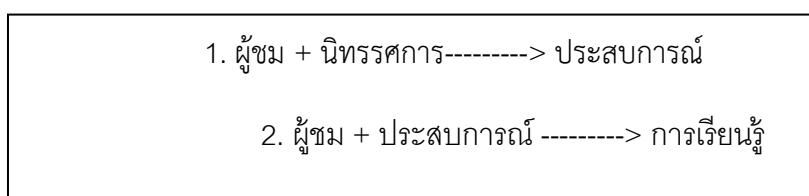
จัดการตั้งแต่การรวบรวมสะสมวัตถุ ตรวจสอบจำแนกประเภท ทำบันทึก ดูแลรักษาวัตถุที่มีในคลังสะสมของสะสมของพิพิธภัณฑ์หรือกระบวนการการคัดสรรผลงานที่จะนำมาจัดแสดงนิทรรศการของภัณฑารักษ์สามารถนำมาแตกประเด็นที่สอดคล้องกับการสอนศิลปะแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐานได้ ซึ่งในที่สุดก็จะกลายเป็นพื้นฐานความรู้ให้กับผู้ชมนิทรรศการต่อไปได้

2.2.3 ประสบการณ์กับการเรียนรู้

พิพิธภัณฑ์เป็นสถาบันที่หยิบยื่นประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับทุกคนที่ได้มีโอกาสแวะเวียนเข้าไปสัมผัส ประสบการณ์ที่ว่่านั้นเกิดจากผัสสะโดยตรงที่มีต่อผลงานที่จัดแสดง การบริการข้อมูล การจัดสถานที่ และบรรยากาศในนิทรรศการ ซึ่งประสบการณ์เป็นเรื่องปัจเจกที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ และทำให้เกิดกระบวนการคิดที่สัมพันธ์กับเรื่องที่เราได้มีประสบการณ์ด้วยเท่านั้น แนวคิดประสบการณ์เป็นฐานของการเรียนรู้มาจากจอห์น ดิวอี้ นักปรัชญาการศึกษาชาวอเมริกัน ผู้ซึ่งคิดทฤษฎีทางการศึกษาเอาไว้มากมายและสามารถนำมาปรับใช้กับการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี จริงอยู่ที่เมื่อพูดถึงการศึกษาเรามักจะนึกถึงโรงเรียนในระบบ แต่สำหรับพิพิธภัณฑ์ถือว่าเป็นสถาบันทางการศึกษาแบบนอกระบบได้เช่นกันและการนำทฤษฎีทางการศึกษามาประยุกต์ใช้ก็เป็นสิ่งที่จำเป็น เพราะบทบาทหลักของพิพิธภัณฑ์ คือ บทบาททางด้านการศึกษา

ถึงแม้ ดิวอี้ จะสนับสนุนว่าประสบการณ์ทำให้เกิดการเรียนรู้แต่ก็ไม่ใช่ว่าทุกประสบการณ์นั้นจะเป็นเรื่องดีมีประโยชน์ในแง่ของการให้การศึกษา มันต้องขึ้นอยู่กับคุณภาพของประสบการณ์ด้วย ดิวอี้ กล่าวว่า มี 2 แง่มุมที่ควรระวังในเรื่องคุณภาพของประสบการณ์ แง่มุมแรกคือประสบการณ์ให้ความรู้สึกพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ แง่มุมที่สองคือประสบการณ์นี้จะมีอิทธิพลต่อประสบการณ์ในภายภาคหน้าหรือไม่ (อ้างถึงใน Ansbacher, 1998: 38) ซึ่งทั้งสองแง่มุมนี้มีผลต่อการวางแผนจัดนิทรรศการตั้งแต่การตั้งวัตถุประสงค์ของนิทรรศการ การถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ทั้งให้ความรู้และความเพลิดเพลิน และการประเมินผลนิทรรศการ เพื่อที่จะทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ที่มีคุณภาพได้รับความพึงพอใจและเมื่อมีประสบการณ์ที่ดีแล้วก็จะเกิดการเรียนรู้

แผนภูมิที่ 1 คุณภาพของประสบการณ์กับงานพิพิธภัณฑ์ (Ansbacher, 1989: 40)



จากแผนภูมิด้านบน ขยายความในบริบทของพิพิธภัณฑ์ได้ว่า สิ่งที่ผู้ชมเห็น สัมผัส ได้ยิน ได้กลิ่น ได้ลิ้มรสในนิทรรศการถือเป็นประสบการณ์ตรงที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับทุกสิ่งโดยรอบซึ่งในลำดับต่อไปจะส่งผลต่อความรู้สึกและการเรียนรู้ ส่วนเป้าประสงค์หลักในการชมนิทรรศการมีอยู่ 3 ด้าน คือ ข้อมูล (พุทธิพิสัย) ความรู้สึก (จิตพิสัย) และวิธีทำ (ทักษะพิสัย)

นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์ควรให้ความสนใจในเรื่องที่ว่าประสบการณ์เป็นเรื่องปัจเจก เป็นเรื่องภายในที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล การกระทำที่จะทำให้รู้ถึงคุณภาพของประสบการณ์ที่อยู่ภายในนั้น คงเป็นเรื่องยาก แต่อาจทำได้ด้วยการทำวิจัยก่อนที่จะจัดนิทรรศการนั้นจริงหรือทำการสัมภาษณ์หลังจากที่ผู้ชมคนนั้นมีประสบการณ์กับนิทรรศการแล้ว และข้อมูลที่ได้มาเหล่านั้นก็จะนำไปปรับปรุงการจัดนิทรรศการในครั้งต่อไป อย่างไรก็ตามวิธีการนี้เป็นวิธีการที่ต้องลงมือลงแรงมากเนื่องจากต้องไปสัมภาษณ์หรือพูดคุยกับแต่ละคน ซึ่งทำให้เสียเวลาแต่ข้อมูลที่จะได้รับกลับมาก็คจะมีประโยชน์มากในการเพิ่มพูนประสบการณ์ที่มีคุณภาพให้กับผู้ชม

2.2.4 ทฤษฎีการสื่อสารในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

พิพิธภัณฑ์สถาน มาจากคำภาษาบาลีและสันสกฤต “พิพิธ” แปลว่า ต่างๆ กัน “ภัณฑ์” แปลว่า สิ่งของ เครื่องใช้ “สถาน” แปลว่า ที่ตั้ง เมื่อดูตามรากศัพท์แล้ว พิพิธภัณฑ์สถาน หมายถึง ที่ตั้งที่รวบรวมสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ กัน และทำให้ได้ข้อสังเกตอีกอย่างว่า พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์แต่ละแห่งนั้นจะมีความเฉพาะตัวในเรื่องการรวบรวมวัตถุสิ่งของไม่ว่าจะเป็นโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ หรือวัตถุที่เก็บมาเป็นต้นแบบจากธรรมชาติ เช่น โครงกระดูก เป็นต้น แล้วนำมาเรียบเรียงองค์ความรู้เพื่อจัดแสดงให้สาธารณชนได้ชม เมื่อเป็นเช่นนั้นแล้วความเชี่ยวชาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่งของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์นั้นๆ ต้องเกิดขึ้นด้วยและต้องทำให้ผู้ชมเห็นและแยกแยะความต่างในเรื่องนั้นๆ ได้ ดังนั้นบทบาททางด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์จึงเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะส่งผ่านองค์ความรู้ที่ได้รวบรวมเรียบเรียงนั้นไปสู่ผู้ชมและยังเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ชมด้วย ในต่างประเทศมีความตื่นตัวในเรื่องบทบาททางด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ มีการศึกษาวิจัยเชิงลึกและแบบองค์รวมกันอย่างกว้างขวาง เช่น การก่อตั้งศูนย์วิจัยสำหรับพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ (Research Centre for Museums and Galleries - RCMG) ในปี พ.ศ. 2542 โดยศาสตราจารย์เกียรติคุณด้านพิพิธภัณฑ์ศึกษา เอลีน ฮูเปอร์ กรีนฮิล Eilean Hooper Greenhill ภายใต้หลักสูตรพิพิธภัณฑ์ศึกษาของมหาวิทยาลัยเลสเตอร์ในประเทศอังกฤษ (School of Museum Studies, University of Leicester) เป็นต้น การจัดการองค์ความรู้ เนื้อหา ความหมายของการจัดแสดงสิ่งของต่างๆ ภายในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์นั้น นอกจากมีความสัมพันธ์กับปรัชญาการศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้แล้วยังมีความเชื่อมโยงกับการสื่อสาร (Communication) และการตีความ (Interpretation) ด้วย

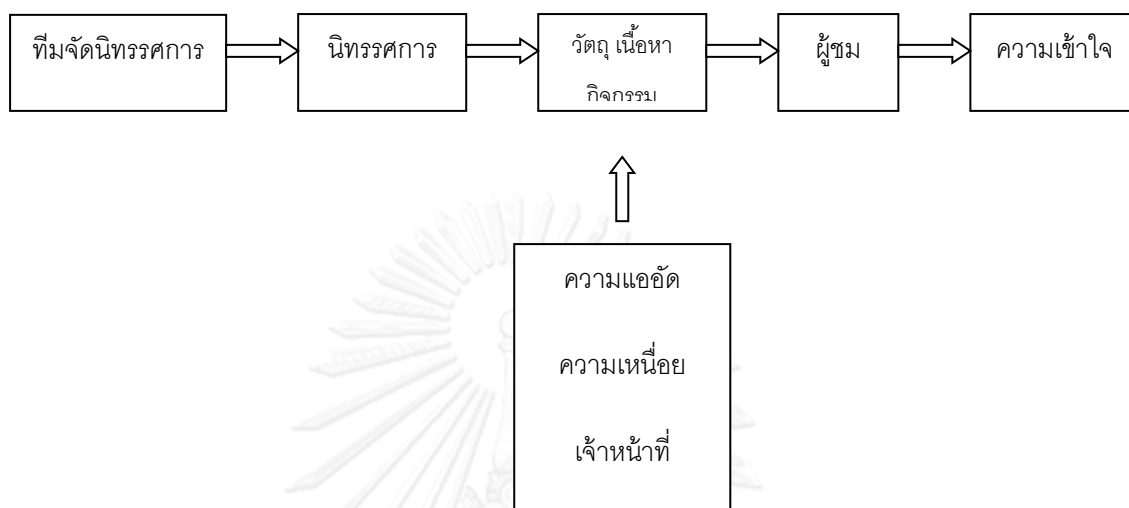
2.2.4.1 การสื่อสาร

การสื่อสาร คือ การถ่ายทอดและส่งผ่านข้อมูลจากบุคคลฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่าผู้ส่งสารไปยังบุคคลอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่าผู้รับสารผ่านช่องทางในการสื่อสาร ถือเป็นกระบวนการที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์สัมพันธ์ใหม่ สานสัมพันธ์เดิม และการให้ความหมายที่สะท้อนความเป็นมาเป็นไปจากโลกรอบตัว ปัจจุบันการนิยามความหมายของการสื่อสารมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับสาขาวิชาและอาชีพ เช่น ในแวดวงธุรกิจ ส่วนใหญ่มองการสื่อสารเสมือนเป็นข้อมูลข่าวสารในองค์กรที่จะต้องมีการวางแผน ควบคุม จัดการ ซึ่งจะมองต่างจากที่นักวิชาการด้านการสื่อสารมอง สำหรับการวิจัยนี้การเข้าใจ “การสื่อสาร” ในมุมมองของวิชาการสื่อสารถือเป็นจุดเริ่มต้นที่เหมาะสมก่อนนำไปผนวกกับบริบทของพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์

เมื่อปี พ.ศ. 2492 แชนนอนและวีเวอร์ (Claude Shannon and Warren Weaver) คิดโมเดลการสื่อสารที่มีองค์ประกอบที่หลากหลายเพิ่มขึ้น โดยเริ่มจากผู้ส่งสารที่เป็นแหล่งข้อมูล (Information source) ส่งสาร (Message) ที่ถูกเข้ารหัสผ่านตัวถ่ายทอด (Transmitter) ในลักษณะของสัญญาณ (Signal) ที่ถูกส่งไปในช่องทาง (Channel) ต่างๆ ซึ่งเมื่อได้รับสัญญาณแล้ว ผู้รับสารจะแปลสัญญาณหรือถอดรหัสเป็นสารที่ตรงกับผู้ส่งสารส่งมาให้กับปลายทางหรือผู้รับสารนั่นเอง แต่ให้ความสำคัญกับสิ่งรบกวนหรืออุปสรรคที่ทำให้สารที่ส่งไปยังจุดหมายปลายทางมีความคลาดเคลื่อน โมเดลนี้กระตุ้นให้มีการพัฒนาทฤษฎีการสื่อสารในลำดับต่อไปและสามารถนำมาปรับใช้กับนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ได้ (แผนภูมิที่ 2) โดยทีมจัดนิทรรศการเปรียบเหมือนแหล่งข้อมูล นิทรรศการเป็นตัวถ่ายทอดข้อมูล วัตถุ (objects) ข้อความ (texts) กิจกรรม (events) เป็นช่องทางการสื่อสาร ข้อมูล ผู้ชมนิทรรศการคือตัวรับข้อมูล และมีความเข้าใจเป็นปลายทางของการสื่อสาร ส่วนสิ่งรบกวนที่จะบั่นทอนความเข้าใจของผู้ชมในตัวสาร อาจเป็นเรื่องของจำนวนคนที่แออัดในพื้นที่นิทรรศการ อันก่อให้เกิดเสียงรบกวน ความเหนื่อยล้าที่อยู่ในตัวของผู้ชม เจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติหน้าที่ในนิทรรศการ หรือแม้การออกแบบนิทรรศการในภาพรวมที่ไม่ดึงดูด

แผนภูมิที่ 2 โมเดลการสื่อสารของ แชนนอนและวีเวอร์ ในบริบทพิพิธภัณฑ

(ดัดแปลงจาก Hooper-Greenhill, 1999:32)

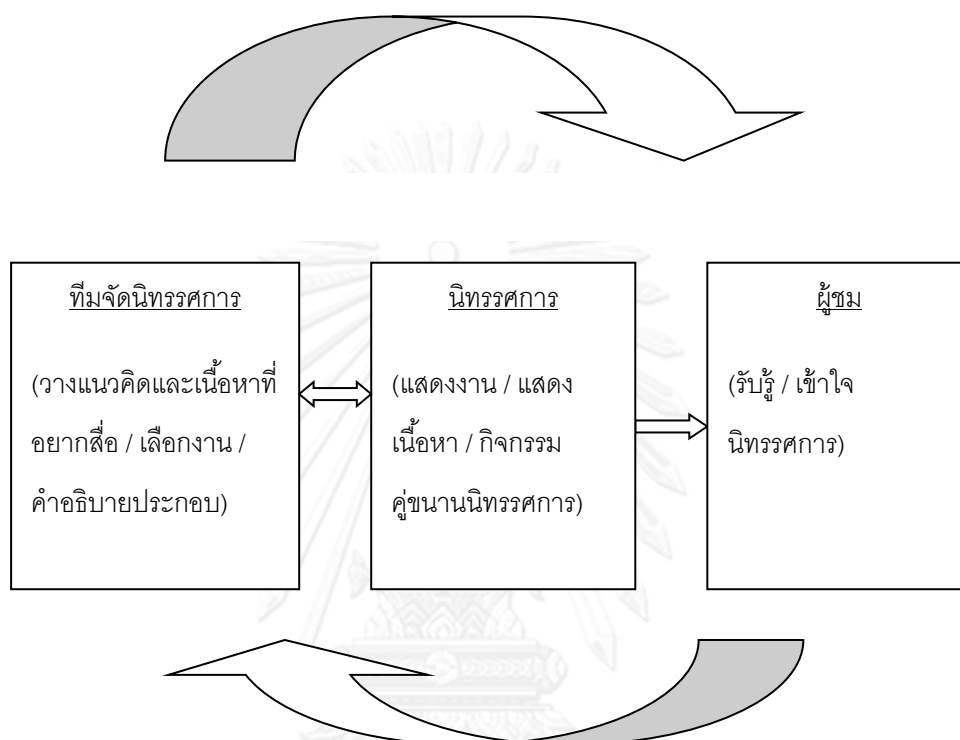


องค์ประกอบของการสื่อสารที่เรามักให้ความสนใจ คือ ผู้ส่งสาร สาร ช่องทางการส่งสาร และผู้รับสาร ซึ่งวิลเบอร์ ชรามม์ (Wilbur Schramm) ชาวอเมริกันผู้ที่ได้รับยกย่องว่าเป็น “บิดาแห่งการศึกษาการสื่อสาร” ได้ตั้งประเด็นขึ้นว่ากระบวนการสื่อสารอาจไม่ได้เริ่มต้นและสิ้นสุด ณ ที่ใดที่หนึ่งแบบเส้นตรง แต่ควรให้ความสนใจผลที่เกิดขึ้นหลังจากที่สารส่งถึงปลายทางแล้วด้วย ถือเป็น การเริ่มพูดถึงการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way communication)

ชรามม์ กล่าวว่าในกระบวนการสื่อสาร การรับสาร การตีความ การส่งสาร เป็นสิ่งที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องทำอยู่แล้ว แต่การตีความหรือการแปลความมีปัจจัยอื่นเข้ามาเกี่ยวข้องที่อาจส่งผลต่อการตีความ อย่างไรก็ตามแนวคิดของชรามม์ที่แสดงให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร (แผนภูมิที่ 3) มีความสำคัญต่องานพิพิธภัณฑที่ควรตระหนักถึงสารที่ผู้ชมจะได้รับด้วยการเตรียมสภาพแวดล้อม วัตถุ เนื้อหา และกิจกรรมในนิทรรศการเพื่อช่วยสื่อสารในสิ่งที่ทีมจัดนิทรรศการอยากสื่อและช่วยในการตีความของผู้ชม และพยายามหาช่องทางเพื่อที่จะได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมด้วยเพื่อพิพิธภัณฑจะได้ทราบการตีความเพื่อปรับปรุงการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป อาจทำได้โดยการพูดคุยกับผู้ชม หรือผ่านสมุดบันทึกผู้ชมนิทรรศการ บางนิทรรศการมีสมุดบันทึกที่บันทึกรายละเอียดผู้ชมเพื่อเป็นฐานข้อมูลส่งข่าวนิทรรศการในครั้งต่อ ๆ ไป โดยมีข้อมูล เช่น ชื่อ องค์กร/สถาบัน อีเมลล์ เบอร์โทรศัพท์ และข้อติชม

แผนภูมิที่ 3 โมเดลการสื่อสารของ วิลเบอร์ ชรามม์ ในบริบทพิพิธภัณฑ์

(ดัดแปลงจาก Hooper-Greenhill, 1999:37)



2.2.4.2 การตีความ

พันธกิจหลักอย่างหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ คือ เพื่อการศึกษาของสาธารณชน กลยุทธ์ที่จะทำให้พันธกิจเกิดขึ้นได้จริงนั้น นัยหนึ่งมาจากการใช้วัตถุที่มีในคลังสะสม (Collection) มาตีความเล่าเรื่องและนำไปสื่อสารกับสาธารณชน ยิ่งในยุคที่การสื่อสารก้าวไกลฉับไว วิธีการนำเสนอวัตถุต่างๆ จากในคลังสะสมในรูปแบบใหม่ๆ ที่ทันสมัยจึงเป็นสิ่งสำคัญ อีกทั้งบุคลากรที่จะดูแลการตีความและส่งผ่านเรื่องราวเหล่านั้นก็ไม่ควรมองข้ามที่จะถูกบรรจุเป็นตำแหน่งหนึ่งที่สำคัญในงานพิพิธภัณฑ์เพื่อมาดูแลงานด้านนี้โดยเฉพาะ

ความหมายของการตีความและการสื่อสาร คืออะไรและมีความสำคัญอย่างไรในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ จะอธิบายเป็นลำดับไปเริ่มด้วยเรื่องการตีความ หรือ Interpretation ซึ่งเป็นคำที่ถูกจับตามองอย่างมาก จากพจนานุกรม Oxford Advanced Learner's คำว่า 'interpret' ที่เป็นคำกริยา หมายถึง อธิบาย (บางสิ่งบางอย่างที่ไม่สามารถเข้าใจได้ง่าย) อีกความหมาย คือ สร้างความกระจ่าง

หรือตีความหมายที่ต้องการจะสื่อออกมา สำหรับการตีความ หรือ Interpretation ที่เป็นคำนามตามพจนานุกรมหมายถึงผลของการทำกริยานั้นและหมายถึง การอธิบาย (Explanation) และการให้ความหมาย (Meaning) นอกจากนี้ หนังสือ The Handbook for Museums เขียนโดย Edson และ Dean (1994: 146) ได้ให้ความหมายพื้นฐานของคำว่าตีความไว้ 3 ประการ คือ

1. แปลเป็นอีกภาษาหนึ่ง (To translate as into another language)
2. อธิบายเป็นบริบทเดียวกัน (To explain, to put into a context)
3. นำเสนอความหมายของบางสิ่ง (To represent the meaning of something)

เพื่อให้เข้าใจง่าย การตีความในบริบทพิพิธภัณฑ์ คือ การแปลวัตถุให้เป็นภาษาที่สาธารณชนเข้าใจได้ ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น คือ การพูดถึงการตีความในมุมมองที่พิพิธภัณฑ์ตีความวัตถุแล้วนำเสนอให้ผู้ชมได้ชม แต่การตีความยังมีอีกแง่มุมหนึ่งคือ กระบวนการตีความที่เป็นปฏิกริยาโต้ตอบกระบวนการรับรู้ที่เกิดขึ้นภายในผู้ชมที่มีความเป็นปัจเจกและมีความเป็นส่วนตัวในการตีความ ซึ่งการตีความที่เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในปัจเจกบุคคลจะมีความเชื่อมโยงกับสภาวะแวดล้อมภายนอกต่างๆ เช่น สังคม ภูมิหลังวัฒนธรรม ดังนั้นความหมายที่เกิดจากการตีความของแต่ละบุคคลนั้นจึงมาจากทั้งความเป็นส่วนตัวที่เกิดจากการสังสมความรู้ประสบการณ์ด้วยตัวเอง และจากสังคมที่อยู่รอบตัวเขาที่มีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ คุณค่าทางสังคม

มีความเคลื่อนไหวทางปรัชญาที่ตั้งคำถามว่ามนุษย์แต่ละคนเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้อย่างไร อะไรคือความเข้าใจ โดยมุ่งไปที่สภาวะทางใจของผู้ที่ดูหรือสัมผัสกับสิ่งนั้นอยู่ ซึ่งการตีความหรือการสร้าง ความหมายหรือการให้ความหมายกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งของปัจเจกนั้น นักปรัชญาสาขาอรรถปริวรรตศาสตร์ หรือ Hermeneutics (เฮอร์เมนูติกส์) เชื่อว่าความรู้พื้นฐานที่มีอยู่ วัฒนธรรม จารีตประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม ที่ถูกขัดเกลามาในระบบสังคม การเชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบันมีส่วนเกี่ยวข้องในการตีความอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งฮูเปอร์ กรีนฮิล (Hooper-Greenhill, 1999: 49) ได้ให้ความเห็นว่า อรรถปริวรรตศาสตร์ หรือ เฮอร์เมนูติกส์ มีความใกล้เคียงกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ หรือ การสร้างความรู้โดยตัวผู้เรียนเอง ทั้งสองทฤษฎีเห็นว่าความรู้หรือการตีความในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเกิดขึ้นจากตัวผู้เรียนกระทำหรือสร้างความรู้ขึ้นมาเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมแวดล้อมและจากประสบการณ์ที่ก่อร่างขึ้นในตัวเอง ไม่ใช่การรอรับความรู้จากผู้รู้เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ทั้งสองทฤษฎีชี้ให้เห็นว่ากระบวนการที่บุคคลหนึ่งจะเรียนรู้หรือตีความในเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้นย่อมอยู่ภายใต้กรอบของสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นบทบาทของผู้รู้ที่อยากจะถ่ายทอดความรู้นั้นควรถอยกลับมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) หรือ เป็นตัวกลางที่คอยเชื่อมโยงการเรียนรู้ (Mediator)

การส่งผ่านความรู้ แนวคิด เนื้อหาสาระผ่านนิทรรศการและกิจกรรมต่าง ๆ เป็นบทบาททางด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ในฐานะแหล่งเรียนรู้ ซึ่งการที่จะทำหน้าที่นี้ให้ได้สมบรูณ์นั้นการประยุกต์ใช้กระบวนการสื่อสารแบบที่สามารถหาช่องทางมีปฏิสัมพันธ์กับผู้มาชมนิทรรศการถือเป็นสิ่งจำเป็น และจากแนวคิดอรรถปริวรรตศาสตร์และคอนสตรัคติวิสม์พึงระลึกว่าผู้ชมสร้างความรู้จากการชมนิทรรศการนั้นได้เองจากประสบการณ์ พื้นฐานความรู้ที่มีแต่เดิม กรอบทางสังคม และวัฒนธรรม ฉะนั้นเจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ควรยึดบทบาทการเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) หรือ เป็นตัวกลางที่คอยเชื่อมโยงการเรียนรู้ (Mediator) ในการสื่อสารองค์ความรู้ไปสู่ผู้ชมด้วย

2.2.5 การศึกษาผู้ชม

การศึกษาผู้ชม (visitor studies/ audience studies) เป็นศัพท์วิชาการที่หมายถึงการเข้าถึงผู้ชมพิพิธภัณฑ์ให้มากยิ่งขึ้น (Hudson, 1993: 34) ซึ่งการศึกษาผู้ชมเป็นสิ่งที่สำคัญและมีประโยชน์กับผู้บริหารพิพิธภัณฑ์เพราะข้อมูลที่ได้จากการศึกษาผู้ชมจะทำให้ผู้บริหารสามารถวางนโยบายและวางแผนการจัดการพิพิธภัณฑ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ฮิล (Hill อ้างถึงใน Black, 2005: 9) ได้กล่าวว่าเมื่อพันธกิจหลักของพิพิธภัณฑ์คือเพื่อให้เกิดการศึกษา พันธกิจนี้จะไม่สามารถสำเร็จได้ถ้าไม่ได้ทำเพื่อผู้ชม และพิพิธภัณฑ์ก็จะไม่สามารถอยู่รอดได้ถ้าไม่เข้าถึงและไม่สนองความต้องการของผู้ชม ผู้ชมที่ว่ามีแบ่งเป็นสองกลุ่มหลักๆ คือ ผู้ชมที่นิยมไปพิพิธภัณฑ์ (Existing audience) และผู้ชมที่คาดว่าจะไปพิพิธภัณฑ์ (Potential audience) ซึ่งกลุ่มที่สองจะเป็นกลุ่มที่ได้รับความสนใจมากกว่ากลุ่มแรก และนิยมนำข้อมูลจากกลุ่มนี้มาพัฒนาและปรับปรุงพิพิธภัณฑ์

การศึกษาผู้ชมมักหมายถึงการวิจัยเชิงการตลาดที่พยายามเข้าถึงกลุ่มลูกค้าของพิพิธภัณฑ์ โดยพยายามค้นหาและทำความเข้าใจผู้ชมในเรื่องแรงจูงใจ ความต้องการ ความคาดหวัง วิธีการที่เขาสำรวจและมีส่วนร่วมกับนิทรรศการและสิ่งแวดล้อมในพิพิธภัณฑ์ รวมถึงประสบการณ์ต่างๆ ที่เขาได้รับ

แบล็ค (2005: 11) อธิบายการศึกษาผู้ชมว่าเริ่มจากการสำรวจผู้ชมโดยใช้วิธีการแบ่งส่วนตลาด (Market segmentation) ซึ่งข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลเชิงปริมาณที่มีข้อมูลในหลายรูปแบบและพบได้บ่อยในแบบสอบถามทั่วไป อาทิ

1. ข้อมูลเชิงประชากรศาสตร์ เช่น อายุ เพศ การศึกษา อาชีพ สถานภาพ
2. ข้อมูลเชิงภูมิศาสตร์ เช่น เป็นคนท้องถิ่น มาจากต่างจังหวัด หรือ ต่างชาติ

3. สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ เช่น ระดับผู้บริหารชั้นสูง ชั้นกลาง หัวหน้างาน มีทักษะเฉพาะทาง วิชาชีพทั่วไป หรือ ว่างงาน
4. ช่วงอายุที่สอดคล้องกับระดับการศึกษา เช่น จบประถมศึกษาอายุ 11-12 ปี
5. สิ่งที่น่าสนใจเป็นพิเศษ
6. ข้อมูลเชิงจิตวิทยา เช่น วิธีชีวิต ทักษะคน

ข้อมูลที่ได้จะทำให้พอทราบถึงกลุ่มผู้ชมที่เข้ามาพิพิธภัณฑ์ว่าเป็นใคร มาจากไหน มากับใคร มาอย่างไร แต่อย่างไรก็ตาม การศึกษาผู้ชมต้องการข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อพัฒนาบริการและสร้างเสริมประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ชมยิ่งขึ้นไป โดยใช้การสังเกตและการสัมภาษณ์เชิงลึกถามถึงความต้องการ ความคาดหวังของผู้ชม ซึ่งข้อมูลตรงนี้สามารถนำไปขยายผลถึงกลุ่มผู้ชมที่คาดว่าจะเข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์อีกด้วย การสร้างกลุ่มผู้ชมกลุ่มนี้คือการพยายามทำลายอุปสรรคต่างๆ ที่จะทำให้เข้าถึงพิพิธภัณฑ์ ซึ่งอุปสรรคอย่างหนึ่งของคนที่ไม่ไปพิพิธภัณฑ์คือการไม่มีความรู้ในสิ่งที่จัดแสดงอยู่และไม่รู้ว่าจะได้รับประโยชน์อะไรจากการไปชมพิพิธภัณฑ์ ดังนั้นจึงเป็นความท้าทายที่จะนำผลจากการศึกษาผู้ชมมาอุดช่องว่างตรงนี้ อาจใช้กลยุทธ์ใหม่ๆ และนวัตกรรมเข้ามาช่วยส่งผ่านองค์ความรู้ของพิพิธภัณฑ์ให้เข้าถึงคนกลุ่มนี้มากยิ่งขึ้น

2.2.6 บทสรุป

พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป้าประสงค์ของการเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย สำหรับกรอบแนวคิดในการเรียนรู้ด้านทัศนศิลป์ที่ช่วยทำให้เข้าใจและมีส่วนร่วมกับงานศิลปะมากขึ้น สามารถนำศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐานที่มุ่งเน้นการบูรณาการความเข้าใจหลักเกณฑ์ของสาระความรู้ 4 แกน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติ มาประยุกต์กับการจัดกิจกรรมทางการศึกษาในหอศิลป์ได้ เพื่อทำให้ผู้ชมนิทรรศการมีประสบการณ์ที่ดีและเกิดการเรียนรู้นอกจากนี้การสื่อสารในบริบทพิพิธภัณฑ์ควรเป็นการสื่อสารแบบครบวงจรซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาผู้ชมที่สำรวจข้อมูลผู้ชมที่นิยมไปพิพิธภัณฑ์และผู้ชมที่คาดว่าจะไปพิพิธภัณฑ์ผ่านการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพเพื่อที่จะทราบความต้องการ ความคาดหวังที่สามารถใช้ในการพัฒนาบริการต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ ผู้วิจัยจะนำหัวข้อการทบทวนเหล่านี้ไปเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3 ศิลปะภาพเหมือนบุคคล

จากที่ได้ทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทำให้ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่ชี้ให้เห็นความสำคัญของงานพิพิธภัณฑสถานด้านการศึกษา โดยย้อนกลับไปถึงเหตุและปัจจัยที่ทำให้เกิดพิพิธภัณฑสถานขึ้นในประเทศไทยก็จะพบว่าในช่วงที่พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวขึ้นครองราชย์นั้นการล่าอาณานิคมของตะวันตกกำลังคุกคาม พระองค์ทรงปรับปรุงประเทศให้มีความทันสมัยมากขึ้นเพื่อที่จะไม่เป็นข้ออ้างของตะวันตกในการครอบครองประเทศ พระราชกรณียกิจที่สำคัญ อาทิ การเปลี่ยนแปลงระเพณีการปกครอง การเจริญสัมพันธไมตรีกับต่างประเทศ มีผลต่อการปรับเปลี่ยนประเทศในทุกๆ ด้าน สำหรับศิลปะไทยก็ได้รับผลเช่นเดียวกัน เดิมศิลปะไทยแบบประเพณีมีลักษณะเป็นศิลปะแบบอุดมคติที่ได้อิทธิพลจากพุทธศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณีและคติความเชื่อ และไม่นิยมสร้างให้เหมือนจริง โดยเฉพาะภาพเหมือนบุคคลด้วยเกรงว่าจะไม่เป็นมงคลกับผู้ที่ถูกวาด ซึ่งความเชื่อนี้ถูกล้มล้างด้วยการที่พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 (ครองราชย์ พ.ศ. 2394-2411) ทรงประทับให้จิตรกรชาวยุโรป อี พีซ-เฟร์รี (E. Peyze Ferry) วาดพระบรมสาทิสลักษณ์เมื่อปี พ.ศ. 2399 ขณะที่ยังทรงพระชนม์ชีพอยู่ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2531: 18) ถือได้ว่าศิลปะภาพเหมือนบุคคลเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญของการเกิดศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย และยังคงนิยมอยู่จนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ในความเห็นของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ถือว่าศิลปะภาพเหมือนบุคคลหรือแนวสัจนิยมนี้ “เป็นขั้นแรก ศิลปินสมัยใหม่ทุกคนจะต้องผ่าน” (อ้างถึงใน พิริยะ ไกรฤกษ์ และ เผ่าทอง ทองเจือ, 2525: 31)

เนื่องจากงานวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ต้องการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของบทบาททางการศึกษาในพิพิธภัณฑสถาน และจากการศึกษาแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยเห็นว่าศิลปะภาพเหมือนบุคคลเป็นแนวทางศิลปะที่ผู้ชมเข้าถึงง่ายและสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ทางด้านพุทธพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย อีกทั้งยังนำเสนอประเด็นการเรียนรู้ทัศนศิลป์ทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติ ด้วยความสำคัญและความสัมพันธ์ดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำศิลปะภาพเหมือนบุคคลมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3.1 สำนวนความหมายภาพเหมือนบุคคล

ตามที่ปรากฏในวิวัฒนาการศิลปะไทย ภาพเหมือนบุคคลโดยทั่วไปสร้างขึ้นภายใต้เงื่อนไขของศิลปะตามแบบประเพณีที่ผูกพันกับความเชื่อ ศาสนาและยึดแบบแผนที่ถือปฏิบัติต่อกันมา ตั้งแต่สมัยอดีตศิลปะไทยทำแต่รูปสมมติที่สมบูรณ์แบบตามอุดมคติโดยไม่ได้คำนึงถึงความเหมือนจริงตามตาเห็นเพียงแต่รักษาเค้าโครงที่จำเป็นและภาพเหมือนบุคคลที่ถูกสร้างมักจะทำขึ้นต่อเมื่อบุคคลนั้นเสียชีวิตแล้ว (อภิรักษ์ โปษยานนท์, 2536: 7) จนกระทั่งศิลปะไทยได้รับอิทธิพลตะวันตกที่เริ่มหลั่งไหลเข้ามาตั้งแต่ปลายรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงเป็นแรงผลักดันให้ศิลปะ

ไทยมีลักษณะเหมือนจริงมากขึ้น และมีผลให้การสร้างภาพเหมือนบุคคลหันมาหาการลอกเลียนแบบจากธรรมชาติมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม (พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์, 2527: 4)

ภาพเหมือนบุคคล ถือได้ว่าเป็นจุดเปลี่ยนของศิลปะในสังคมไทยจากแบบอุดมคติมาสู่แบบเหมือนจริง และจุดเปลี่ยนนี้ได้เปิดประเด็นของการให้ความหมายศิลปะประเภทนี้ที่ไทยได้รับอิทธิพลมาจากภายนอก อิศนีย์ ชูอรุณ (2540, 1-2) ได้อธิบายว่า “ในวงการศิลปะตะวันตกจะพบคำ *Portrait* กันอยู่บ่อย ๆ เหตุเพราะว่า *Portrait* ถูกสร้างติดต่อกันมาเป็นเวลาหลายร้อยปี ส่วนในวงการศิลปะไทยเริ่มสร้าง *Portrait* เมื่อราวศตวรรษที่ผ่านมาเอง และมักเรียกทับศัพท์เป็นที่เข้าใจกันว่า ภาพพอร์เทรท รูปพอร์เทรท และงานพอร์เทรท”

นอกจากการใช้คำทับศัพท์แล้วมีการใช้คำว่า ภาพเหมือน ภาพบุคคล ภาพเหมือนบุคคล รูปเหมือน รูปคนเหมือน รูปบุคคล ซึ่งถ้ายึดตามพจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2541: 187) ได้แปลความหมายคำว่า *Portrait* ว่า *รูปคนเหมือน* โดยหมายถึง “ภาพถ่ายเส้น ภาพเขียน ภาพถ่าย รูปแกะสลักหรือปูนปั้น ของบุคคลจริงไม่ว่าจะยังมีชีวิตอยู่หรือตายแล้วก็ตาม มีจุดประสงค์เพื่อบันทึกสภาพของบุคคลที่เป็นหุ่นให้คงอยู่ตลอดไป โดยปกติจะเน้นที่ใบหน้า และอาจทำรูปคนเหมือนเฉพาะหัว ครึ่งตัว หรือเต็มตัว อาจทำหน้าตรงหรือเอียง แต่มีส่วนน้อยที่จะทำด้านข้างเต็มๆ อาจจะอยู่ในท่านั่ง ยืน หรือนอน ด้วยขนาดเท่าตัวจริงหรือใหญ่กว่า รูปคนเหมือนที่ทำเล็กกว่าตัวจริงก็มี เช่น ในเหรียญตรา หรือเหรียญกาษาปณ์”

อย่างไรก็ตามจะพบการใช้คำว่า “ภาพ” กับ “รูป” เสมอ ทั้งที่รากความหมายต่างกัน พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายคำว่า “ภาพ” หมายถึง ความมี, ความเป็น, รูปที่ปรากฏเห็นหรือนึกเห็น, สิ่งที่วาดขึ้นเป็นรูปหรือถ่ายแบบไว้ ส่วนคำว่า “รูป” หมายถึงสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยตา, โครงรูป, ร่างกาย, เคাঁโครง, แบบ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้สำรวจความหมาย *Portrait* แล้วเห็นว่าการแปลว่า “ภาพเหมือนบุคคล” เหตุที่ว่าศิลปินไม่ได้นำเสนอเพียงแต่ความเหมือนของบุคคลผู้ที่เป็นแบบ (Sitter) ผ่านทางรูปหน้าและคุณลักษณะที่ปรากฏตามตาเห็นเท่านั้น แต่ยังนำเสนอทัศนคติที่เขามีต่อคุณสมบัติที่บุคคลหนึ่งๆ นั้นมีและเป็น หรือเป็นมุมมองทางสังคมที่เขาอยากจะสะท้อนออกมาผ่านตัวบุคคลนั้น เช่น ลักษณะนิสัย ความเชื่อ ความศรัทธา รวมถึงสถานะทางสังคม

การนิยามความหมาย “ภาพเหมือนบุคคล” ให้ตายตัวคงเป็นไปได้ยาก เพราะภาพเหมือนบุคคลได้พัฒนาไปเกินกว่าภาพที่เราเห็นเป็นรูปธรรม สิ่งที่ปรากฏทั้งหมดในภาพเหมือนบุคคลล้วนมีความหมาย ฉะนั้นเมื่อเผชิญกับภาพเหมือนบุคคลทั้งที่เราไม่รู้จักบุคคลผู้เป็นแบบ ทุกสิ่งที่เห็นสามารถที่จะบอกเล่าอะไรบางอย่างเกี่ยวกับภาพนั้นได้ เริ่มจากการสังเกตสีหน้า (Facial Expression) ว่าแสดงอารมณ์สุข ทุกข์ โกรธ หรือไม่ การจัดวางท่าทาง (Gesture or Pose) เป็นอย่างไร เสื้อผ้าที่

สวมใส่หรือเปลือยเปล่า รวมถึงเครื่องประดับย่อมนบอกลักษณะ สภาวะ และยุคสมัยได้เป็นอย่างดี ส่วนสถานที่และวัตถุที่อยู่ในภาพก็ช่วยเสริมการรับรู้

ดังนั้น ภาพเหมือนบุคคลจึงไม่ได้นำเสนอแค่ความเหมือนของบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่เป็น ผลงานศิลปะที่เข้าถึงแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ ผ่านการรับรู้ของศิลปินที่นำเสนอและสร้างความเข้าใจนั้น ให้เป็นที่ประจักษ์ อัตลักษณ์ที่ว่่านั้นหมายรวมถึง ลักษณะนิสัย บุคลิก สถานะทางสังคม ความสัมพันธ์ ในสังคม อาชีพ อายุ เพศสภาพของบุคคลที่เป็นแบบ

2.3.2 ความเป็นมาของภาพเหมือนบุคคล

ภาพเหมือนบุคคลแบบเหมือนจริง (Realistic) ที่เราค้นเคยกันในปัจจุบันนั้น ปรากฏขึ้นครั้งแรกในช่วง ศตวรรษที่ 15 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่แนวความคิดแบบมนุษยนิยม (Humanism) กำลังแพร่หลาย โดยเป็นผลของการที่ศาสนจักรเริ่มหมดอำนาจลงและเข้าสู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ที่ทำให้อารยธรรมอันรุ่งเรืองในสมัยกรีกและโรมันกลับมาเกิดใหม่ และให้ความสำคัญกับบทบาทความสามารถของมนุษย์ในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ มิใช่เป็นอำนาจของพระเจ้าหรือศาสนาคริสต์อีกต่อไป

นั่นหมายความว่าประวัติศาสตร์การสร้างภาพเหมือนบุคคลนั้นมีมาก่อนศตวรรษที่ 15 แต่ไม่เป็นที่นิยมในช่วงยุคที่ศาสนจักรเรืองอำนาจ หากดูจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลป์แล้ว ช่วงยุคก่อนอารยธรรมมีภาพเหมือนบุคคลเกิดขึ้นแล้วแต่ไม่ได้มีรูปแบบเหมือนที่เราเข้าใจในปัจจุบันเพราะภาพเหมือนบุคคลสอดคล้องกับสภาพสังคมและสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ และแต่ละช่วงเวลารูปแบบของภาพเหมือนของบุคคลก็จะมี ความแตกต่างกันตามแต่เป้าประสงค์ของการสร้างสรรค์ด้วย

ในสมัยอารยธรรมยุคโบราณ โดยเฉพาะอารยธรรมอียิปต์มีภาพเหมือนบุคคลเกิดขึ้นแต่ไม่ได้มีลักษณะเหมือนคนธรรมดาทั่วไป จะมีการตกแต่งหรือยกย่องประดุจเป็นเทพเจ้า ภาพเหมือนบุคคลส่วนใหญ่คือภาพวาดและการแกะสลักฟาโรห์ที่มีสถานะสูงส่งและศักดิ์สิทธิ์ประหนึ่งเป็นเทพเจ้า หรือเป็นภาพของมเหสี และขุนนาง พบได้ในสถานที่สำคัญ เช่น วัด หลุมศพ ลักษณะการวาดให้ความสำคัญกับโครงสร้างมนุษย์มากกว่าการวาดมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ เห็นได้จากการวาดลำตัวหันด้านหน้า แต่ส่วนหัวหรือใบหน้าจะหันด้านข้างและมองไปที่ด้านข้าง



ภาพที่ 1 ภาพราชีนีเนเฟอร์ตารี, ประมาณ 1298-1235 ปีก่อนคริสตกาล

ที่มา : About.com. **Ancient/ Classical History**. [Online]. Available from: <http://ancienthistory.about.com/od/egypt/ig/Ancient-Egypt/Nefertari.htm> [2013, 9 September]

ยุคอารยธรรมกรีก จากหลักฐานที่ปรากฏ ชาวกรีกนิยมสร้างงานประติมากรรมมากกว่าจิตรกรรมทั้งในแบบที่เป็นตัวแทนเทพเจ้า เช่น ประติมากรรมในมหาวิหารพาร์เธนอน หรือ แทนมนุษย์ เช่น จักรพรรดิ นักปราชญ์ นักเขียนและบุคคลสำคัญ ด้วยรากฐานทางความคิดที่เชื่อมั่นในตัวมนุษย์เห็นได้ว่าประติมากรรมที่เป็นตัวแทนเทพเจ้าจะมีรูปร่างเหมือนมนุษย์ และที่เป็นรูปแทนมนุษย์ก็มีเค้าโครงใกล้เคียงมนุษย์จริงมากขึ้น แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวที่เป็นจริงตามธรรมชาติ เช่น ประติมากรรมเทพเจ้าไดโอนีส (Dionysos) เทพเจ้าแห่งเหล้าองุ่น



ภาพที่ 2 ประติมากรรมเทพเจ้าไดโอนีส, ประมาณ 438 – 432 ปีก่อนคริสตกาล

ที่มา : Trustees of the British Museum. **Highlights**. [Online]. Available from: http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/gr/f/figure_of_dionysos.aspx [2013, 2 November]

ภาพเหมือนบุคคลในยุคโรมัน เป็นการรับช่วงต่อมาจากอารยธรรมกรีกและเริ่มที่จะสร้างเป็นงานจิตรกรรมมากขึ้นแต่ก็ยังน้อยกว่าประติมากรรม จิตรกรรมภาพเหมือนบุคคลจะถูกใช้ในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา เห็นได้จากงานจิตรกรรมภาพเหมือนบุคคลที่พบตามหลุมฝังศพของครอบครัวชนชั้นกลาง ส่วนงานประติมากรรมยังถูกใช้เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งทางการเมือง พบได้มากในงานประติมากรรมนูนต่ำพวกเหรียญกษาปณ์ที่มีรูปจักรพรรดิโรมัน และรูปปั้นครึ่งตัว ซึ่งในยุคนี้มีความพยายามที่จะเลียนแบบรูปร่างหน้าตาโครงสร้างและสัดส่วนของมนุษย์จริง รวมถึงการแสดงอากัปกิริยาที่สัมพันธ์กับพื้นที่ที่มีอยู่จริงอันเป็นอิทธิพลของธรรมชาตินิยม (Naturalistic)



ภาพที่ 3 ประติมากรรมจักรพรรดิคอนสแตนตินที่ 1

ที่มา : Wikipedia. **Constantine the Great.** [Online]. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/Constantine_the_Great [2013, 15 October]

เมื่อจักรวรรดิโรมันล่มสลายลงในปี ค.ศ. 476 (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2555: 34) ยุโรปเกิดความวุ่นวายตกอยู่ในสภาพยุคมืด แต่คริสตจักรโรมันคาทอลิกกลับเรื่องอำนาจแผ่ขยายศาสนาครอบคลุมหมดทั้งทวีปยุโรป มีอิทธิพลครอบงำวิถีชีวิตคนรวมไปถึงการทำงานของศิลปินด้วยโดยที่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะต้องมาจากศาสนาคริสต์หรือเกี่ยวเนื่องกับศาสนาคริสต์ ทำให้การวาดภาพเหมือนบุคคลในแบบสัจนิยมที่กำลังจะพัฒนาต้องหยุดลง ไม่มีการวาดรูปบุคคลหรือมนุษย์ที่มีชีวิตอยู่ในช่วงเวลานั้นจริงแต่เป็นการวาดพระเยซู พระแม่มารีย์ โจเซฟ นักบุญ ผู้นำทางศาสนาและเทวดา ฉากหลังของภาพจะไม่มีมิติส่วนใหญ่ใช้สีทองเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความศักดิ์สิทธิ์และสูงส่งของศาสนาคริสต์

นอกจากหัวเรื่องการทำงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพลจากศาสนาแล้ว ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะว่า ศิลปินต้องทำตามความต้องการของผู้อุปถัมภ์ซึ่งในขณะนั้นก็คือพระหรือนักบวชในศาสนาคริสต์นั่นเอง ในช่วงปลายยุคมีด ภาพเหมือนบุคคลแบบเหมือนจริง (Realistic) ได้กลับมาอีกครั้งหนึ่งโดยผู้อุปถัมภ์ศาสนาที่ไม่ใช่พระนักบวชแต่เป็นกลุ่มคนที่มีความศรัทธาในศาสนาคริสต์และมีฐานะอุปถัมภ์ศิลปินให้วาดภาพประกอบศาสนสถานที่เป็นเรื่องราวทางศาสนาคริสต์และมีตัวเองปรากฏอยู่ในนั้นด้วย (Donor Portrait) เช่น ภาพ The Last Judgement (ค.ศ. 1306) ในโบสถ์อารินาที่เมืองปาตัว ในอิตาลี โบสถ์นี้ เอนริโก สโครเวนี (Enrico Scrovegni) พ่อค้าและนายธนาคารเป็นผู้อุปถัมภ์เงินสร้างและให้ จอตโต ดี บอนโดเน (Giotto de Bondone, ค.ศ. 1266-1337) ทำหน้าที่วาดภาพบนผนังปูนปลาสเตอร์เปียก (Fresco) โดยที่จอตโตวาดภาพเหมือนของผู้อุปถัมภ์ลงไปในภาพ The Last Judgement โดยอยู่ตรงด้านล่างของภาพกำลังคุกเข่าหันหน้าด้านข้างแต่งตัวตามยุคสมัยนั้นและกำลังมอบโมเดลโบสถ์ที่เขาสร้างนี้ให้กับพระแม่มารี หรือภาพ Wilton Diptych (ค.ศ. 1395 – 1399) ที่ศิลปินไม่ทราบชื่อวาดพระเจ้าริชาร์ดที่ 2 แห่งอังกฤษ ลงไปในภาพด้วย



ภาพที่ 4 The Last Judgment, จอตโต ดี บอนโดเน, ค.ศ.1306

ที่มา : Podera Santa Pia. **Last Judgement in the Scrovegni chapel in Padua.**

[Online].Available from: <http://www.casasantapia.com/art/giotto/scrovegnilastjudgment.htm> [2013, 2 November]



ภาพที่ 5 The Wilton Diptych, ไม่ปรากฏนามศิลปิน, ค.ศ.1395-1399, ขนาดด้านละ 53 x 37 ซม.

ที่มา : The National Gallery. **The Wilton Diptych**. [Online]. Available from:

<http://www.nationalgallery.org.uk/paintings/english-or-french-the-wilton-diptych>

[2013, 2 November]

ในช่วงปลายยุคมีต้นยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ภาพเหมือนบุคคลแบบที่วาดตัวบุคคลเดี่ยวไม่มีส่วนประกอบรูปเคารพทางศาสนา เช่น เทวดา พระแม่มาลี พระเยซู ฯ ส่วนใหญ่จะเป็นภาพของกษัตริย์มากกว่าสามัญชนเพราะในสมัยนั้นศาสนจักรเริ่มระส่ำระสายและอำนาจกษัตริย์เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ภาพเหมือนบุคคลที่พบช่วงนี้เป็นภาพหันข้างที่เห็นหน้าด้านเดียว (Profile) วาดตั้งแต่ช่วงบ่าขึ้นไปฉากหลังเป็นสีพื้น เช่น ภาพของ Jean II Le Bon ไม่ปรากฏนามศิลปินที่วาดไว้ในช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 14 ซึ่งถือว่าเป็นภาพเหมือนบุคคลที่นิยมวาดไปจนถึงช่วงศตวรรษที่ 15 และพอช่วงปลายศตวรรษนั้นถึงพบว่าภาพเหมือนบุคคลมักจะมีฉากหลังเป็นภาพทิวทัศน์ที่ใช้สีอ่อน ๆ เช่น Portraits of the Duke and Duchess of Urbino วาดโดย ปีเอโร เดลลา ฟรันเซสกา (Piero della Francesca, ค.ศ. 1415-1492) โดยที่พัฒนาการของภาพเหมือนบุคคลในลักษณะนี้เป็นที่นิยมในอิตาลีและมีความพยายามที่จะให้เหมือนบุคคลจริงมากที่สุด



ภาพที่ 6 Portraits of the Duke and Duchess of Urbino, ปีเอโร เดลลา ฟรันเชสกา, ค.ศ.1472, ขนาดด้านละ 47 x 33 ซม.

ที่มา West, Shearer. 2004. **Portraiture**. Oxford: Oxford University Press, 113.

ส่วนศิลปินชาวดัตช์ที่โดดเด่นในการวาดภาพเหมือนบุคคล คือ โรแบร์ กัมแปง (Robert Campin, ค.ศ. 1375 - 1444) และ ยาน ฟาน เอก (Jan Van Eyck, ค.ศ. 1395 - 1444) ที่ถือเป็นศิลปินผู้บุกเบิกการใช้สีน้ำมันและมีจุดเด่นในการเล่นเรื่องแสงและมิติของภาพ ภาพเหมือนบุคคลเป็นแบบสัจนิยมหันหน้าด้านข้างแบบเห็นสามในสี่ส่วนของใบหน้าแสดงให้เห็นริ้วรอยอย่างละเอียดบนใบหน้า ส่วนมากเป็นภาพครึ่งตัวเห็นมือที่กำลังถือของหรือส่วนแขนของผู้ที่เป็นแบบด้วยและฉากหลังนิยมใช้สีมืด เช่น Portrait of a Man (ค.ศ. 1433) โดย ยาน ฟาน เอก และ ภาพ A Woman (ค.ศ. 1435) โดย โรแบร์ กัมแปง



ภาพที่ 7 Portrait of a Man, ยาน ฟาน เอก, ค.ศ.1433, สีน้ำมันบนไม้ 26 x 19 ซม.

ที่มา Beyer, Andreas. 2003. **Portraits: a History**. New York: Harry N. Abrams, Inc., 46.



ภาพที่ 8 A Woman, โรแบร์ กัมแปง, ค.ศ. 1435, สีเทมเพอราบนไม้, 40.7 x 28.1 ซม.

ที่มา Beyer, Andreas. 2003. **Portraits: a History**. New York: Harry N. Abrams, Inc., 37.

ในอิตาลีช่วงศตวรรษที่ 16 มีศิลปินที่วาดภาพเหมือนบุคคลที่เป็นที่รู้จักในปัจจุบันอยู่หลายคน เช่น เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci, ค.ศ. 1452-1519) ราฟาเอล (Raphael, ค.ศ. 1483-1520) และ ทิเชียน (Titian, ค.ศ. 1488-1576) คงปฏิเสธไม่ได้ว่าภาพโมนาลิซา (Mona Lisa) ของ เลโอนาร์โด ดา วินชี เป็นภาพเหมือนบุคคลที่มีชื่อเสียงมากที่สุด และเป็นต้นแบบให้กับศิลปินหลายคนหนึ่งในนั้นคือราฟาเอล ภาพโมนาลิซาเชื่อว่าเป็นภาพเหมือนของ Lisa Gherardini ภรรยาของ Francesco del Giocondo พ่อค้าวาณิชชาวฟลอเรนซ์ เริ่มวาดระหว่างปี ค.ศ. 1503 – 1506 จนแล้วเสร็จในปี ค.ศ. 1517 ภาพนี้ถือเป็นภาพแรกของภาพเหมือนบุคคลในอิตาลีที่วาดเหมือนจริงแบบครึ่งตัวเห็นแขนและมืออย่างชัดเจนไม่ติดกรอบด้านล่างของรูป ใช้แสงช่วยในการสร้างมิติตื้นลึกและใช้เทคนิคเส้นฟุ้งเบาเบาที่ดูกลมกลืนกับแสงเงา (sfumato)



ภาพที่ 9 Monalisa, เลโอนาร์โด ดา วินชี, ค.ศ.1503-1506, สีน้ำมันบนไม้, 77 x 53 ซม.

ที่มา Beyer, Andreas. 2003. *Portraits: a History*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 138.

ราฟาเอล (Raphael) มีชื่อเสียงจากการวาดภาพผนังปูนเปียก The School of Athens ใน วาดิกันที่แสดงให้เห็นจิตวิญญาณของยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา เป็นภาพที่รวมนักคิดนักเขียนในยุคกรีกและมีภาพเหมือนตัวเองของศิลปินด้วย ส่วน Portrait of Baldassare Castiglione (1515) ถือเป็นภาพเหมือนบุคคลที่ดีภาพหนึ่งในยุคนี้ที่ราฟาเอลวาดเพื่อนที่เป็นนักการทูต เป็นภาพวาดครึ่งตัวที่เห็นหน้าแบบสามในสี่ส่วน สายตามองมาที่ผู้ชมด้วยสีหน้าที่ดูสุภาพอ่อนโยน พร้อมกับทำนองที่กุมมือไว้ด้านหน้าลำตัวประกอกับสวมเสื้อผ้าขนสัตว์เห็นรายละเอียดขนที่ฟองฟูบอกให้รู้ถึงสถานะทางสังคมและช่วงเวลาทีวาดซึ่งน่าจะเป็นช่วงฤดูหนาว



ภาพที่ 10 Portrait of Baldassare Castiglione, ราฟาเอล,ค.ศ. 1515,สีน้ำมันบนผ้าใบ, 82x67 ซม.

ที่มา Charles, Victoria and Carl, Klaus H. 2011. *1000 Portraits of Genius*. New York: Parkstone Press International, 215.

ทิเชียน (Titian) ศิลปินจากเวนิสที่มีชื่อเสียงไปทั่วยุโรปและถูกจ้องคิวให้วาดภาพเหมือนบุคคลมากที่สุดคนหนึ่งมีจุดเด่นคือความสามารถในการถ่ายทอดบุคลิกลักษณะนิสัยของผู้ถูกวาด พร้อมทั้งบ่งบอกสถานะและบทบาทผ่านรายละเอียดของพื้นผิวและสีของเสื้อผ้าและเครื่องประดับ เช่น ภาพ Portrait of Charles V (1548) ที่จักรพรรดิชาร์ลส์ที่ 5 นั่งบนเก้าอี้มูมซายของภาพหันหน้าด้านข้างสายตามองตรงมาด้านหน้า ชุดสีดำเงาตัดกับพรมสีแดงและม่านสีทองด้านหลัง และทางขวาเป็นภาพทิวทัศน์



ภาพที่ 11 Portrait of Charles V, ทิเชียน, ค.ศ. 1548, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 203.5 x 122 ซม.

ที่มา Wikipedia. **Portrait of Charles V**. [Online]. Available from:

http://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_of_Charles_V_%28Titian%29 [2013, 13 October]

ช่วงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาในเยอรมันมีศิลปินวาดภาพเหมือนบุคคลที่โดดเด่นอยู่หลายคน เช่น อัลเบรชท์ ดือเรอร์ (Albrecht Dürer, ค.ศ.1471-1528) มีผลงานทั้งทางด้านศาสนา ภาพเหมือนบุคคลและภาพเหมือนตนเอง ลูคัส ครานาค (Lucas Cranach, ค.ศ. 1472-1553) ศิลปินในราชสำนัก ผลงานส่วนใหญ่วาดภาพราชวงศ์และผู้นำศาสนาคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์



ภาพที่ 12 Self-Portrait with Fur-Trimmed Robe, อัลเบรชท์ ดือเรอร์, ค.ศ.1500 สีน้ำมันบนไม้ 67.1 x 48.9 ซม.

ที่มา West, Shearer. 2004. **Portraiture**. Oxford: Oxford University Press, 168.



ภาพที่ 13 Martin Luther, ค.ศ.1532, ลูคัส ครานาค, สีน้ำมันบนไม้, 33.3 x 23.2 ซม.

ที่มา Metropolitan Museum of Art. 2014. **Martin Luther**. [Online]. Available from: <http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections/436047> [2013, 13 November]

ที่สเปน เอล เกรโร (El Greco, ค.ศ.1541-1614) ถือเป็นศิลปินแห่งยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา เริ่มเรียนวาดรูปที่เวนิสแต่ย้ายไปตั้งถิ่นฐานที่สเปน มีผลงานหลากหลายทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ส่วนความโดดเด่นในการวาดภาพเหมือนบุคคลนั้นเอล เกรโกได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่สามารถดึงบุคลิกที่ซ่อนอยู่ภายในให้ออกมาปรากฏในภาพได้



ภาพที่ 14 A Lady in a Fur Wrap, เอล เกรโก, ค.ศ.1570, สีน้ำมันบนผ้าใบ 62.5 x 58.9 ซม.

ที่มา Charles, Victoria and Carl, Klaus H. 2011. **1000 Portraits of Genius**. New York: Parkstone Press International, 243.

ภาพเหมือนบุคคลในช่วงศตวรรษที่ 17 เริ่มมีจำนวนมากขึ้น นัยหนึ่งเป็นการบันทึกถึงเรื่องสถานะและตำแหน่งในสังคมของคนธรรมดาสามัญ ย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของมนุษย์ปัจเจกชนที่สามารถเปลี่ยนสถานะของตัวเองได้ด้วยความสามารถของตัวเอง ภาพเหมือนบุคคลในยุคนี้มีจุดเด่นในเรื่องสีหน้าท่าทาง อารมณ์ความรู้สึกของผู้เป็นแบบ นอกจากนี้ภาพเหมือนบุคคลที่เป็นกลุ่มพบได้มากในเนเธอร์แลนด์ ศิลปินถูกว่าจ้างให้วาดกลุ่มผู้ปกครอง กลุ่มพ่อค้า ศิลปินที่โดดเด่นในยุคนี้คือ ปีเตอร์ พอล รูเบนส์ (Peter Paul Rubens, ค.ศ. 1577-1640) ส่วนใหญ่วาดภาพเหมือนของขุนนาง นักสะสมงานศิลปะ และภาพเหมือนตนเอง ฟรันส์ ฮาลส์ (Frans Hals, ค.ศ. 1582-1666) มีชื่อเสียงจากการวาดภาพเหมือนบุคคลเป็นกลุ่ม และ แอนโทนี แวน ไดค์ (Sir Anthony Van Dyck, ค.ศ. 1599-1641) อดีตผู้ช่วยรูเบนส์ที่ไปเป็นศิลปินในราชสำนักของพระเจ้าชาร์ลที่ 1 แห่งอังกฤษ



ภาพที่ 15 The Honeysuckle Bower, ปีเตอร์ พอล รูเบนส์, ค.ศ.1609 สีน้ำมันบนผ้าใบ,
178 x136.5 ซม.

ที่มา Beyer, Andreas. 2003. **Portraits: a History**. New York: Harry N. Abrams, Inc., 213.



ภาพที่ 16 De Magere Companie, ฟร็ันส์ ฮาลส์, ค.ศ.1637 สีน้ำมันบนผ้าใบม 209 x 429 ซม.

ที่มา Wikipedia. **Frans Hals**. [Online]. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/Frans_Hals

[2013, 2 November]



ภาพที่ 17 Charles I, King of England, เซอร์ แอนโทนี แวน ไดค์, ค.ศ.1635, 266 x 207 ซม.
ที่มา Charles, Victoria and Carl, Klaus H. 2011. **1000 Portraits of Genius**. New York: Parkstone Press International, 263.

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 17 เรมบรันด์ ฮาร์เมนส์โซน ฟาน ไรน์ (Rembrandt Harmenszoon van Rijn, ค.ศ.1606-1669) ถือได้ว่าเป็นศิลปินดัตช์ที่ยิ่งใหญ่คนหนึ่งที่มีชื่อเสียงจากการวาดภาพเหมือนและได้วาดภาพเหมือนตนเองอีกเป็นจำนวนมาก ชนชั้นกลางนิยมผลงานของ Rembrandt เป็นอย่างมากและว่าจ้างให้เขาวาดภาพเหมือนให้ งานของ เรมบรันด์ มีความโดดเด่นในการถ่ายทอดบุคลิกลักษณะของบุคคลจากสีหน้าและมีทักษะสูงในการใช้แสงเงาที่สร้างมิติให้กับผลงาน



ภาพที่ 18 Self Portrait with the Beret and Turned-Up Collar, เรมบรันด์, ค.ศ.1659, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 84.5 x 66 ซม.

ที่มา National Gallery of Art. 2013. **Rembrandt van Rijn Self-Portrait**. [Online]. Available from: <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.79.html> [2013, 5 December]

ศิลปินที่โดดเด่นในช่วงเดียวกันนี้ คือ ดิเอโก เบลัซเกซ (Diego Velázquez, ค.ศ.1599-1660) ศิลปินสเปนในราชสำนักพระเจ้าฟิลิปที่ 4 แห่งสเปน นอกจากภาพเหมือนของเชื้อพระวงศ์แล้ว เขายังได้วาดภาพเหมือนบุคคลต่าง ๆ ในราชสำนักด้วย ภาพประวัติศาสตร์ชิ้นสำคัญของเบลัซเกซ คือ Las Meninas (1656) เป็นภาพเหมือนบุคคลกลุ่มที่มีการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่สร้างประเด็นการวิเคราะห์วิจารณ์อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน จุดสนใจของภาพมีอยู่หลายจุด ไม่ว่าจะเป็นเจ้าหญิงมาร์กาเรต เทเรซา ศิลปิน พระพี่เลี้ยงและองครักษ์ หรือแม้กระทั่งภาพสะท้อนในกระจกของพระเจ้าฟิลิปที่ 4 และสมเด็จพระราชินีมาเรียนาแห่งออสเตรีย เป็นภาพเหมือนบุคคลที่เปิดประเด็นมากกว่าความเหมือนของตัวบุคคล แต่ยังเชื่อมโยงเรื่องราวทางสังคมและความเป็นไปในยุคสมัยได้อีกด้วย



ภาพที่ 19 Las Meninas, ดิเอโก เบลัซเกซ, ค.ศ. 1656, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 318 x 276 ซม.

ที่มา West, Shearer. 2004. **Portraiture**. Oxford: Oxford University Press, 40.

ต้นศตวรรษที่ 18 มีความเคลื่อนไหวของศิลปะโรโกโกที่พัฒนามาจากศิลปะการตกแต่งภายใน ภาพเหมือนบุคคลในยุคนี้ ศิลปินนิยมใช้โทนสีนุ่มนวล อ่อนช้อย ดูกลมกลืนกันเป็นหนึ่ง เน้นความละเอียดลออและสละสลวยในทุกรายละเอียดของภาพ ศิลปินยังนิยมถ่ายทอดความงามของผู้เป็นแบบที่แฝงความร่าเริงในทางเพศ เช่นในผลงาน Madame de Pompadour (1756) ของฟร็องซัว บูเช (François Boucher, ค.ศ.1703-1770) และ The Swing (1767) ของฌ็อง-อองอเร ฟรากอนาร์ (Jean Honoré Fragonard, ค.ศ.1732-1806)



ภาพที่ 20 Madame de Pompadour, ฟร็องซัว บูเช, ค.ศ.1756, สีน้ำมันบนผ้าใบ 201 x 157 ซม.

ที่มา Beyer, Andreas. 2003. **Portraits: a History**. New York: Harry N. Abrams, Inc., 243.



ภาพที่ 21 The Swing, ฌ็อง-ฮอนอเร ฟรากอนาร์, ค.ศ.1767, สีน้ำมันบนผ้าใบ 81 x 64.2 ซม.

ที่มา Wikipedia. **The Swing**. [Online]. Available from:

<http://www.wikipaintings.org/en/Jean-honore-fragonard/the-swing-1767> [2013, 5 December]

ช่วงกลางศตวรรษที่ 18 ถึงต้นศตวรรษที่ 19 ผลของยุคเรืองปัญญาที่เป็นความเคลื่อนไหวทางปรัชญาและการเมืองของกลุ่มปัญญาชนในตะวันตกเริ่มเบ่งบาน ประกอบกับวิทยาการทางวิทยาศาสตร์ได้เข้ามามีบทบาทต่อความคิด ทำให้บทบาทของศาสนาคริสต์เริ่มเสื่อมลงพร้อมกับความหรูหราในแบบราชสำนัก อีกทั้งในฝรั่งเศสเกิดการต่อต้านการแบ่งชนชั้นและระบบศักดินา จนทำให้ศิลปินมีความคิดที่จะนำสุนทรียภาพในการสร้างสรรค์ศิลปะแบบกรีก-โรมันกลับมาใช้หรือที่เรียกว่า ยุคนีโอ-คลาสสิก (Neo-Classic) โดยยึดหลักความงามที่ถูกต้องของสัดส่วนตามหลักกายวิภาค ใช้เหตุผลในการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา เรื่องราว และตัวบุคคล เรื่องราวเนื้อหามักสัมพันธ์

กับเทพนิยายกรีก-โรมัน และเรื่องราวเกี่ยวกับสภาพสังคม การปกครอง บุคคลในภาพเหมือนมักแต่งกายสากลเหมาะสมกับบริบทรอบด้าน สีหน้าไม่แสดงทางอารมณ์ ศิลปินที่วาดภาพเหมือนบุคคลที่โดดเด่นในยุคนี้ คือ ฌัก-หลุยส์ ดาวิด (Jacques-Louis David, ค.ศ. 1748-1825) และ ฌ็อง-โอกุสต์ ดอมินิก แอ็งกร์ (Jean-Auguste Dominique Ingres, 1780-1867)



ภาพที่ 22 Napoleon Crossing the Alps, ฌัก-หลุยส์ ดาวิด, ค.ศ.1801, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 261 x 221 ซม.

ที่มา Beyer, Andreas. 2003. **Portraits: a History**. New York: Harry N. Abrams, Inc., 289.



ภาพที่ 23 Napoleon I on His Imperial Throne, ฌ็อง-โอกุสต์ ดอมินิก แอ็งกร์, ค.ศ.1806, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 259 x 162 ซม.

ที่มา West, Shearer. 2004. **Portraiture**. Oxford: Oxford University Press, 70.

ในขณะที่ศิลปินกลุ่มหนึ่งนิยมสร้างสรรค์งานศิลปะตามหลักศิลปะแบบกรีก-โรมัน ศิลปินอีกกลุ่มถือหลักตามลัทธิโรแมนติก (Romanticism) หรือ จินตนิยมที่เน้นการแสดงออกทางด้านอารมณ์จิตใจมากกว่าเหตุผล ไม่ยึดถือความถูกต้องตามหลักศิลปะกรีก-โรมัน โรแมนติกในทางศิลปะมุ่งที่จะทำให้เกิดความสะเทือนอารมณ์และการแสดงออกทางจินตนาการ สำหรับภาพเหมือนบุคคลในยุคโรแมนติก ศิลปินนำเสนอภาพบุคคลที่แสดงถึงสภาพจิตใจและอารมณ์ มีการใช้แสงเงาและน้ำหนักสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง การแสดงสีหน้าท่าทางของบุคคลในภาพจะมุ่งเน้นแสดงสภาวะทางจิตใจ เช่น ชุดภาพเหมือนผู้ป่วยโรคจิตของ เตโอดอร์ เฌรีโกลต์ Théodore Géricault, 1791 -1824) ส่วนศิลปินยุคโรแมนติกที่มีผลงานภาพเหมือนบุคคลที่โดดเด่น คือ ฟรันซิสโก เด โกยา อี ลูเซียนเตส (Francisco José de Goya y Lucientes, ค.ศ. 1746-1828) และเออแฌน เดอลาครัว Eugène Delacroix, ค.ศ. 1798-1863)



ภาพที่ 24 Portrait of a Woman Suffering from Obsessive Envy, เตโอดอร์ เฌรีโกลต์, ค.ศ.1822, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 72 x 58 ซม.

ที่มา Smarthistory. **Gericaults Portraits of the Insane.** [Online]. Available from: <http://smarthistory.khanacademy.org/gericaults-portraits-of-the-insane.html> [2013, 5 November]



ภาพที่ 25 Charles IV of Spain and His Family, ฟรันซิสโก เด โกยา, ค.ศ.1800, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 280 x 336 ซม.

ที่มา Museo Nacional del Prado. **The Family of Charles IV.** [Online]. Available from: <http://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/la-familia-de-carlos-iv/> [2013, 5 November]



ภาพที่ 26 Young Orphan Girl in the Cemetery, เออแดน เดอลาครัว, ค.ศ.1823-1824, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 56 x 54 ซม.

ที่มา Wikipedia. **Orphan Girl at the Cemetery.** [Online]. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/Orphan_Girl_at_the_Cemetery [2013, 5 December]

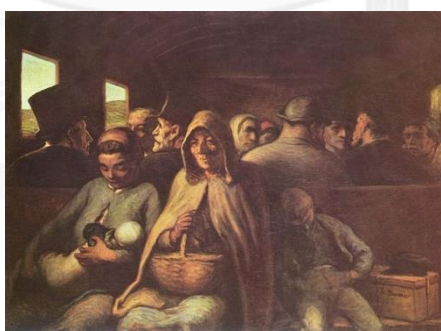
ช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปินชาวฝรั่งเศสรวมกลุ่มสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสำนึกนิยม (Realism) ที่ตรงข้ามกับอุดมการณ์ของศิลปินโรแมนติก มุ่งนำเสนอความเป็นจริงทางโลกที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับสภาพสังคมและชีวิตคนที่อยู่ร่วมสมัยเดียวกันกับศิลปิน เนื่องจากในช่วงนี้เศรษฐกิจ

ตกต่ำศิลปินยังได้นำเสนอความไม่เท่าเทียมกันในสังคมด้วย ศิลปินที่วาดภาพเหมือนที่มีชื่อในช่วงนี้ได้แก่ กุस्ताฟว์ กูร์แบ (Gustave Courbet, ค.ศ. 1819-1877) โอนอเร โดมึเย Honoré Daumier, ค.ศ. 1808-1879) นักวาดภาพเหมือนล้อเลียนนักการเมืองและภาพสะท้อนสังคม



ภาพที่ 27 Self-Portrait with a Black Dog, กุस्ताฟว์ กูร์แบ, ค.ศ.1841, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 46.3 55.5 ซม.

ที่มา Wikipedia. **Self-Portrait with a Black Dog**. [Online]. Available from: <http://www.wikipaintings.org/en/gustave-courbet/self-portrait-with-a-black-dog-1841>[2013,5 December]



ภาพที่ 28 The Third-Class Carriage, โอนอเร โดมึเย, ค.ศ.1863-1865, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 65.4 x 90.2 ซม.

ที่มา Wikipedia. **The Third Class Carriage**. [Online]. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Third-Class_Carriage [2013, 5 November]

เอ็ดวัวร์ มาเนต์ (Edouard Manet, ค.ศ.1832-1883) เป็นจิตรกรคนสำคัญที่มีบทบาทในช่วงรอยต่อระหว่างศิลปะสำนึกนิยม (Realism) ไปสู่อิมเพรสชันนิซึม (Impressionism) และเป็นผู้เริ่มเขียนภาพในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป เช่น ขอทาน นักร้อง ยิปซี ชีวิตผู้คนในร้านกาแฟ ผลงานที่ทำให้ทำให้การวาดภาพวิถีชีวิตคนของเขาแตกต่างจากการกูร์แบ คือ The Luncheon on the Grass (1863) การจัดองค์ประกอบของผู้หญิงเปลือยที่นั่งกับชายทั้งสองคนที่แต่งตัวเรียบร้อยทำให้เกิดการวิจารณ์อย่างมากในสมัยนั้น ถึงแม้มาเนต์เป็นผู้จุดประกายในการนำเสนอหาชีวิตประจำวันมาใช้ในการสร้างงานของกลุ่มศิลปินอิมเพรสชันนิซึม มาเนต์ไม่นับตัวเองว่าอยู่ในกลุ่มแต่ก็มีความสนิทสนมกับศิลปินในกลุ่มนี้ อย่างไรก็ตามช่วงปลายชีวิตของมาเนต์อิทธิพลของอิมเพรสชันนิซึมมีปรากฏในงานของเขา



ภาพที่ 29 The Luncheon on the Grass, มาเนต์, ค.ศ.1863, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 208 x 264.5 ซม.

ที่มา จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2552. **โลกศิลปะศตวรรษที่ 20**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ, 26.



ภาพที่ 30 A Bar at the Folies-Bergère, มาเนต์, ค.ศ.1882, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 96 x 130 ซม.

ที่มา The Courtauld Institute of Art. **A Bar at the Folies-Bergère**. [Online]. Available from: [http://www.courtauld.ac.uk/gallery/collections/paintings/imppostimp/manet.folies bergere/index.shtml](http://www.courtauld.ac.uk/gallery/collections/paintings/imppostimp/manet.folies%20bergere/index.shtml) [2013, 21 November]

หลังจากที่ศิลปะสำนึกนิยมดำเนินมาระยะหนึ่ง ประกอบกับมีความก้าวหน้าทางวิทยาการ เช่น การค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ ทฤษฎีแม่สี การประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพ ทำให้การเขียนภาพแบบสำนึกนิยมลดความนิยม เกิดศิลปะอิมเพรสชันนิซึมที่ต้องการพูดถึงสิ่งที่กล้องถ่ายภาพไม่สามารถถ่ายทอดได้ ลักษณะของศิลปะอิมเพรสชันนิซึมเป็นการวาดภาพกลางแจ้ง ต้องการความฉับไวในการบันทึกจึงต้องใช้การระบายสีอย่างรวดเร็วจึงเกิดรอยแปรงอย่างเห็นได้ชัด และยังมียึดหลักทฤษฎีสีเพื่อนำเสนอเรื่องแสงเงาและระยะตื้นลึก โดยพยายามจับแสงสีให้ใกล้เคียงกับสภาพบรรยากาศ ณ ขณะที่เขียนภาพ ศิลปินที่โดดเด่นในยุคนี้ คือ โกลด โมเนต์ (Claude Monet, ค.ศ. 1840-1926) ปีแยร์-โอกุสต์ เรอเนอร์ (Pierre-Auguste Renoir, ค.ศ. 1841-1919)



ภาพที่ 31 Woman with a Parasol-Madame Monet and Her Son, โกลด โมเนต์, ค.ศ.1875, สีน้ำมัน, 100 x 81 ซม.

ที่มา National Gallery of Art. 2013. **Woman with a Parasol-Madame Monet and Her Son.** [Online]. Available from: <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.61379.html> [2013, 5 December]



ภาพที่ 32 Portrait of Actress Jeanne Samary, เรอนัวร์, ค.ศ.1877 สีน้ำมัน 56 x 46 ซม.

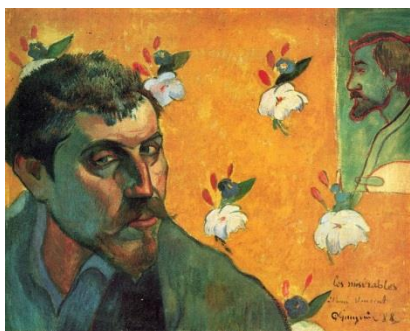
ที่มา Web Gallery of Art. **Portrait of Actress Jeanne Samary**. [Online]. Available from: http://www.wga.hu/html_m/r/renoir/2/2renoi26.html [2013, 5 November]

ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เกิดศิลปะอิมเพรสชันนิซึม ที่ต้องการตอบสนองความต้องการและทัศนคติของตัวศิลปินโดยการใช้สีจัดจ้านโดยไม่จำเป็นต้องตรงตามธรรมชาติตามที่ตามองเห็นแต่ขึ้นอยู่กับศิลปินที่จะเลือกใช้สีเพื่อแสดงสิ่งที่ศิลปินรู้สึกอยู่ภายใน ปอล เซซานน์ (Paul Cézanne, ค.ศ. 1839-1906) ปอล โกแก้ง (Paul Gauguin, ค.ศ.1848-1903) และ ฟินเซนต์ ฟาน ก็อกค์ (Vincent van Gogh, ค.ศ. 1853-1890) ศิลปินอิมเพรสชันนิซึม สร้างผลงานภาพเหมือนบุคคลและภาพเหมือนตนเองจำนวนมาก



ภาพที่ 33 Madame Cézanne in a Red Armchair, ปอล เซซานน์, ค.ศ.1877, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 72.4 x 55.9 ซม.

ที่มา Museum of Fine Arts Boston. 2014. **Madame Cézanne in a Red Armchair**. [Online]. Available from: <http://www.mfa.org/collections/object/madame-c-zanne-in-a-red-armchair-32912> [2013, 5 November]



ภาพที่ 34 Self-Portrait with portrait of Bernard, โปกแก็ง, ค.ศ. 1888, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 45x55 ซม.

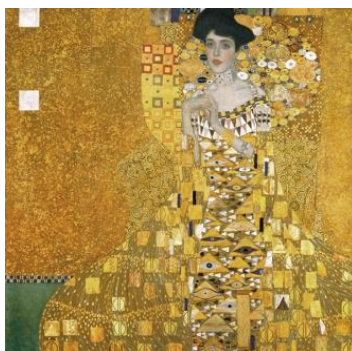
ที่มา จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2552. **โลกศิลปะศตวรรษที่ 20**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ, 46.



ภาพที่ 35 Self-Portrait with Felt Hat, ฟินเซนต์ ฟาน ก็อกซ์, ค.ศ. 1888, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 44 x 37.5 ซม.

ที่มา Van Gogh Museum. 2014. **Self-Portrait with Felt Hat, 1888**. [Online]. Available from: <http://www.vangoghmuseum.nl/vgm/index.jsp?page=2081&lang=en> [2013, 5 December]

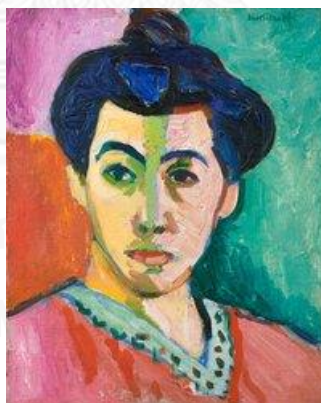
ในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันนี้มีความเคลื่อนไหวของกลุ่มเวียนนาซีเซสชันที่ประเทศออสเตรีย นำโดย กุสตาฟ คลิมต์ (Gustav Klimt, ค.ศ. 1862-1918) ความเคลื่อนไหวของกลุ่มนี้มาจากแนวคิดที่ต้องการจะฉีกแนวทางการทำงานออกจากกรอบหรือวิธีการทำงานแบบเดิม มีอิสระและความมุ่งมั่นที่จะสร้างงานในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน งานของคลิมต์มีเอกลักษณ์ที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะไบแซนไทน์ที่มีการใช้สีทองเป็นองค์ประกอบและศิลปะประยุกต์เพื่อการตกแต่งที่เขาได้มีโอกาสไปเห็นการใช้โมเสกที่เวนิสและราเวนนา ภาพเหมือนบุคคลที่มีชื่อเสียง คือ Adele Bloch-Bauer (1907)



ภาพที่ 36 Adele Bloch-Bauer, กุสตาฟ คลิมต์, ค.ศ. 1907, สีน้ำมันเงินและทองบนผ้าใบ, 140 x 140 ซม.

ที่มา West, Shearer. 2004. **Portraiture**. Oxford: Oxford University Press, 193.

ศิลปะสมัยใหม่เคลื่อนไหวในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 มีกลุ่มศิลปะเกิดขึ้นหลายกลุ่มและมีความคาบเกี่ยวในระยะเวลา ในฝรั่งเศสศิลปินกลุ่มโฟวิสม์ (Fauvism) นำโดย อองรี มาติสส์ (Henri Matisse, ค.ศ. 1869-1954) และ อังเดร เดอแรง (André Derain, ค.ศ. 1880-1954) ได้รวมตัวกันขึ้น กลุ่มโฟวิสม์นิยมใช้สีแท้ที่สดและรุนแรงกว่าความจริงในธรรมชาติ ให้ความสนใจกับรูปทรงที่ปรากฏโดยลดทอนรายละเอียดในธรรมชาติลง



ภาพที่ 37 Portrait of Madame Matisse. The Green Line, อองรี มาติสส์, ค.ศ.1905, สีน้ำมัน และสีฝุ่นเทมเพอราบนผ้าใบ, 32.5 x 40.5 ซม.

ที่มา National Gallery of Denmark. 2013. **Portrait of Madame Matisse. The Green Line**. [Online]. Available from: <http://www.smk.dk/en/explore-the-art/highlights/henri-matisse-portrait-of-madame-matisse-the-green-line/> [2013, 5 November]



ภาพที่ 38 Madame Derain in Green, อังเดร เดอแรง, ค.ศ.1907, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 73 x 60 ซม.

ที่มา Museum of Modern Art. 2014. **Madame Derain in Green**. [Online]. Available from: http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=1500 [2013, 5 November]

ศิลปะเอกซเพรสชันนิซึมเคลื่อนไหวในประเทศเยอรมนีพร้อมกับศิลปะโฟวิสม์ในฝรั่งเศส นิยมใช้สีสดตัดกันและใช้สีดำตัดเส้นรอบนอกทำให้รูปทรงเด่นชัดดูแข็งทื่อเห็นถึงการแสดงออกทางอารมณ์ที่รุนแรงเป็นสภาวะความกดดันภายในจิตใจของศิลปินซึ่งจะไม่พบในงานศิลปะอิมเพรสชันนิซึม คือ อีกอน ซีเลอ (Egon Schiele, ค.ศ. 1890-1918) ศิลปินเอกซเพรสชันนิซึมชาวออสเตรียที่คลิप्तสนับสนุน ได้วาดภาพเหมือนบุคคลและภาพเหมือนตนเองไว้มาก การวาดจะบิดเบือนความเป็นจริงเพื่อมุ่งแสดงออกทางอารมณ์ ถือว่าเป็นจิตรกรเอกซเพรสชันนิซึมยุคแรก



ภาพที่ 39 Self-Portrait, อีกอน ซีเลอ, ค.ศ.1912, 32.2 x 39.8 ซม.

ที่มา Leopold Museum. 2014. **Egon Schiele**. [Online]. Available from: <http://www.leopoldmuseum.org/en/leopoldcollection/focus/Schiele> [2013, 5 November]

ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso, ค.ศ. 1881-1973) และ จอร์จ บราก (Georges Braque, ค.ศ. 1882-1963) เป็นผู้นำกลุ่มคิวบิสม (Cubism) หรือ บาศกนิยม โดยนำแนวคิดของเซซานน์มาพัฒนาและวิเคราะห์รูปทรงในธรรมชาติเพื่อให้เข้าถึงพื้นฐานการลดทอนรายละเอียดลงจนเหลือเพียงรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย และนำมาจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่โดยได้นำเอาอิทธิพลจากศิลปะแอฟริกันและอานารยะมาใช้ที่ไม่ได้คำนึงเรื่องบรรยากาศและแสงสีที่อยู่รอบด้าน สำหรับปิกัสโซศิลปะแอฟริกันเป็นก้าวแรกของเขาที่ย่างออกจากวิธีการวาดภาพแบบเซซานน์ ซึ่งยังคงมีการกำหนดเงื่อนไขจากการแทนค่าสิ่งที่เป็นจริง (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2545: 148)



ภาพที่ 40 Portrait of Daniel-Henry Kahnweiler, ปาโบล ปิกัสโซ, ค.ศ.1910, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 101.1 x 73.3 ซม.

ที่มา Beyer, Andreas. 2003. **Portraits: a History**. New York: Harry N. Abrams, Inc., 355.

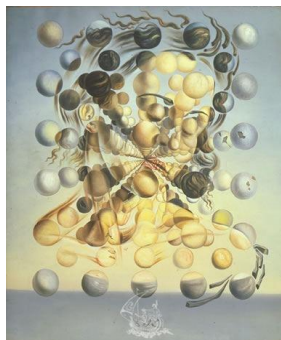
ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นช่วงที่มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นมากมาย เนื่องจากเป็นช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 มีกลุ่มศิลปินดาดา (Dada) เกิดขึ้น เป็นกระแสความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีแนวทางต่อต้านสังคมและกฎเกณฑ์ความงามของศิลปะแบบเดิม ไม่เห็นด้วยกับกระแสของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เน้นความคิดแบบเป็นเหตุเป็นผล จึงหันมาสร้างงานศิลปะที่ผิดจากหลักการความเป็นจริงไม่มีเหตุผล ดูประหลาดและแฝงไปด้วยความขี้เล่นน่าขบขัน มาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp, ค.ศ. 1887-1968) ได้หยิบยืมภาพโมนาลิซ่าผลงานภาพเหมือนบุคคลที่มีชื่อเสียงของเลโอนาร์โด ดา วินชี มาเขียนหนดคราลงไปบนใบหน้าและให้ชื่อใหม่ว่า L.H.O.O.Q. เมื่ออ่านออกเสียงภาษาฝรั่งเศสได้ความว่า Ella a chaud au cul ที่มีความหมายว่าเธอช่างร้อนแรงเสียจริงซึ่งเป็นการเสียดสีประชดประชันความเป็นฉบับและลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของงานศิลปะชิ้นนี้ลง



ภาพที่ 41 L.H.O.O.Q., มาร์เซล ดูซองป์, ค.ศ. 1919, ภาพโมนาลิซาวาดเพิ่มเติมด้วยดินสอ, 19.7 x 12.4 ซม.

ที่มา West, Shearer. 2004. **Portraiture**. Oxford: Oxford University Press, 207.

ในช่วงเวลาต่อมาเกิดศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) หรือศิลปะแนวเหนือจริง นำเสนอภาพของภาวะที่เหนือไปจากสิ่งที่เป็นจริง ซึ่งสนใจประเด็นจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เกี่ยวกับความฝัน การบรรยายความฝัน สภาวะจิตไร้สำนึก และความลึกซึ้งที่เป็นสิ่งที่ขาดหายไปจากเรื่องของเหตุผลอย่างสิ้นเชิง ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dalí, ค.ศ. 1904-1989) ศิลปินคนสำคัญได้วาดภาพเหมือนภรรยาของเขาในภาพ Galatea of the Spheres และได้นำเสนอภาพเหมือนบุคคล Mao Marilyn ที่เป็นภาพของบุคคลสำคัญที่เป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีโดยนำภาพของประธานเหมา เจ๋อตง (Mao Zedong) ผู้นำลัทธิคอมมิวนิสต์จีนสัญลักษณ์แห่งการปฏิวัติ และภาพของ มาริลีน มอนโร (Marilyn Monroe) ดาราและนางแบบชาวอเมริกันชื่อดัง มาตัดต่อให้เป็นหน้าเดียวกันอันเป็นการปะทะกันของไอคอนตะวันตกกับตะวันออก



ภาพที่ 42 Galatea of the Spheres, ซัลวาดอร์ ดาลี, ค.ศ.1952, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 65 x 54 ซม.

ที่มา Gala-Salvador Dalí Foundation. 2010. **Galatea of the Spheres**. [Online]. Available from: http://www.salvador-dali.org/dali/coleccio/en_50obres.html?ID=W0000062 [2013, 5 December]



ภาพที่ 43 Portrait of Marilyn Monroe as Chairman Mao, ซัลวาดอร์ ดาลีและฟิลิป ฮาลชมัน, ค.ศ.1952, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 34 x 25.5 ซม.

ที่มา The J. Paul Getty Trust. **Portrait of Marilyn Monroe as Chairman Mao**. [Online]. Available from: http://www.getty.edu/art/exhibitions/portraits_renown/04620201_enlarge.html [2013, 22 November]

กลางศตวรรษที่ 20 หรือ ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เกิดศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) ที่สะท้อนสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบันตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไปในช่วงเวลาหนึ่งและเป็นช่วงที่ตรงข้ามกับศิลปะชั้นสูง ป๊อปอาร์ต

เป็นแนวทางการศิลปะที่มักหยิบยืมวัสดุสำเร็จรูปในท้องตลาดที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรมมานำเสนออย่างง่าย ๆ เหมือนที่เห็นทั่ว ๆ ไปแต่แฝงไปด้วยอารมณ์ขันและการเสียดสี ศิลปินคนสำคัญ คือ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol, ค.ศ. 1928-1987) ผลงานที่สร้างชื่อคือภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน (Silkscreen) ที่เป็นภาพเหมือนบุคคลของผู้มีชื่อเสียง ดารา นักร้อง นักแสดง เช่น มาริลีน มอนโร (Marilyn Monroe) เอลิซาเบธ เทย์เลอร์ (Elizabeth Taylor) เอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Presley) เหมา เจ๋อ ตุง (Mao Zedong) เป็นต้น



ภาพที่ 44 Marilyn, แอนดี้ วอร์ฮอล, ค.ศ.1967, สกรีนพริ้นท์, 91.5 x 91.5 ซม.

ที่มา Museum of Modern Art. 2014. **Marilyn**. [Online]. Available from: http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=61239 [2013, 5 December]

หลังศิลปะป๊อปอาร์ต เราจะพบภาพเหมือนบุคคลในศิลปะยุคโฟโต้-เรียลลิสม์ (Photo-Realism) เป็นศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจมาจากภาพถ่าย โดยพยายามแสดงให้รู้ว่าภาพจิตรกรรมสามารถทำอะไรได้หลายอย่างเช่นเดียวกับภาพถ่าย ชัค โคลส (Chuck Close, ค.ศ.1940-ปัจจุบัน) เป็นศิลปินโฟโต้-เรียลลิสม์ที่ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดใหม่ๆ ในการทำงานภาพเหมือนบุคคล โดยได้แรงบันดาลใจมาจากภาพถ่ายที่เน้นเฉพาะใบหน้าของคน ผลงานของเขาส่วนใหญ่จะเป็นภาพเหมือนบุคคลที่มีขนาดใหญ่ที่มองจากระยะไกลจะเห็นภาพเป็นหนึ่งเดียวกำลังจ้องมองผู้ชม แต่เมื่อมองในระยะใกล้จะเห็นความหลากหลายในรายละเอียดที่ประกอบขึ้นจากกริดหรือช่องของเส้นที่ตัดกัน เปรียบเหมือนเป็นเม็ดสีเล็กๆ ที่ประกอบขึ้นมาเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกต่างไปจากการมองภาพถ่าย



ภาพที่ 45 Big Self-Portrait, ชัค โคลส, ค.ศ.1967-1968, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 273 x 212 ซม.

ที่มา : Museum of Modern Art. 1998. **Chuck Close**. [Online]. Available from: <http://www.moma.org.interactives/exhibitions/1998/close/> [2013, 3 December]

ในเวลาต่อมา ศิลปินนิยมสื่อภาพถ่ายมากขึ้น การถ่ายภาพเหมือนบุคคลจึงเป็นสิ่งที่ศิลปินหลายคนนิยมใช้ถ่ายทอดเนื้อหาสิ่งที่เขาต้องการจะสื่อ เช่น ซินดี้ เซอร์แมน (Cindy Sherman, ค.ศ. 1954-ปัจจุบัน) ศิลปินหญิงชาวอเมริกันที่นำเสนอภาพลักษณะของเป็นความเป็นหญิงตามค่านิยมในสังคมโดยภาพถ่ายของเธอจะมีการตกแต่งหรือจัดฉากขึ้นมาราวกับว่าเป็นชีวิตจริง ซินดีมักหยิบยืมหรือสวมบทบาทเป็นตัวละครหญิงในภาพยนตร์ รวบรวมว่าเป็นภาพมาจากภาพยนตร์จริงแต่เป็นสิ่งที่ประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ทั้งหมด นอกจากนี้ซินดียังหยิบยืมภาพผู้หญิงในประวัติศาสตร์ศิลปะมาสวมบทบาทและนำเสนอเป็นภาพถ่าย เป็นต้น



ภาพที่ 46 Untitled Film Still #21, ซินดี้ เซอร์แมน, ค.ศ.1978, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 19.1 x 24.1 ซม.

ที่มา : Museum of Modern Art. 2014. **Collection** [Online]. Available from: http://www.moma.org/collection/browse_results.php?object_id=56618 [2013, 22 November]

ผลงานศิลปะที่มีการหยิบยืมภาพ (Appropriation) ที่มีอยู่แล้วจากบริบทอื่น ๆ ของซินดี้ เซอร์แมนได้ส่งอิทธิพลให้กับ ยาซุมะซะ โมริมุระ (Yasumasa Morimura, ค.ศ.1951-ปัจจุบัน) ศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มักสวมบทบาทเป็นผู้หญิงที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ศิลปะและภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพถ่ายของเขาเต็มไปด้วยประเด็นความย้อนแย้งของเพศ บทบาททางเพศ ความแตกต่างของสีผิว และวัฒนธรรมชาติพันธุ์



ภาพที่ 47 Self-portrait-After Marilyn Monroe, ยาซุมะซะ โมริมุระ, ค.ศ.1996, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 44 x 34.5 ซม.

ที่มา Saatchi Gallery. 2014. **Yasumasa Morimura**. [Online]. Available from: http://www.saatchigallery.com/artists/yasumasa_morimura.htm[2013, 22 November]

สรุปได้ว่าภาพเหมือนบุคคลในตะวันตกมีวิวัฒนาการตั้งแต่สมัยอารยธรรมอียิปต์พบได้จากหลักฐานภาพเหมือนของฟาโรห์และพระราชินี ส่วนในยุคกรีกและโรมันนิยมสร้างภาพเหมือนบุคคลที่เป็นตัวแทนเทพเจ้าและจักรพรรดิ ส่วนในยุคมีดที่ศาสนาคริสต์เรื่องอำนาจ ภาพเหมือนบุคคลต่อระบบอุปถัมภ์ศาสนาจากพระนักบวชและกษัตริย์ ถัดไปในช่วงแรกๆ ของยุคนั้นฟูศิลปะวิทยา กษัตริย์ ราชนิกุล รวมไปถึงขุนนางในราชสำนัก เริ่มสนใจการวาดภาพเหมือนบุคคลและคุณลักษณะของภาพที่ปรากฏมีความเหมือนบุคคลจริงมากขึ้น และเมื่อคนชนชั้นกลางเริ่มมีอิทธิพลในสังคมมากขึ้น ภาพเหมือนบุคคลก็เริ่มเป็นที่นิยมในคนกลุ่มนี้โดยที่จ้างให้ศิลปินวาดรูปให้เพื่อเป็นการสร้างความชอบธรรมของตัวเองในสังคม ตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 มีความเคลื่อนไหวของกลุ่มปัญญาชนในตะวันตกประกอบกับการที่ศาสนาถูกลดทอนบทบาทด้วยความก้าวหน้าทางวิชาการ ภาพเหมือนบุคคลถูกนำเสนอผ่านทางกระบวนทัศน์ใหม่ๆ ของศิลปินออกมาในรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยเคลื่อนออกจากความต้องการเดิมที่จะถ่ายทอดเพียงความเหมือนบุคคลอย่างเดียวนำทางเทคนิค และรูปแบบใหม่ๆ ที่ศิลปินคิดค้นขึ้น เช่น ภาพเหมือนที่ปรากฏในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 อันเป็นยุค

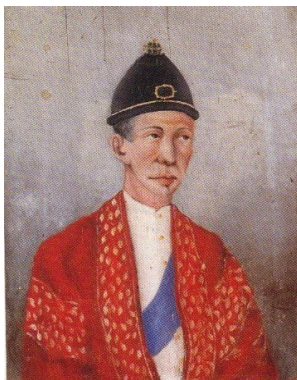
ศิลปะสมัยใหม่ ไปสู่ความพยายามที่จะสื่อสารหรือสะท้อนแนวคิดต่าง ๆ ที่ตัวศิลปินมีต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมมนุษย์ ภาพเหมือนบุคคลที่ปรากฏตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบันจึงไม่ได้บอกเพียงแค่คุณลักษณะและคุณสมบัติของบุคคลที่เราเห็นอยู่บนภาพแต่กำลังบอกเล่าเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังภาพที่เห็นนั้นด้วย การหิบบิยม การลอกเลียนแบบ การผลิตซ้ำ เป็นสิ่งที่พบเห็นได้บ่อยในภาพเหมือนบุคคลในยุคปัจจุบัน

2.3.3. ความเป็นมาของภาพเหมือนบุคคลในประเทศไทย

ศิลปะในประเทศไทยจากอดีตจนถึงช่วงต้นรัตนโกสินทร์ มีลักษณะเป็นศิลปะแบบอุดมคติที่ได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณีและคติความเชื่อ โดยมีวัดและวังเป็นศูนย์กลางในการสร้างสรรค์งานศิลปะทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ จากความเชื่อแบบโบราณคนไทยจะไม่นิยมสร้างรูปให้เหมือนกับบุคคลจริง รูปบุคคลที่สร้างกันในอดีตจำกัดอยู่เฉพาะบุคคลที่ตายไปแล้ว ไม่นิยมสร้างรูปเหมือนตัวของบุคคลที่ยังมีชีวิตอยู่ (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2554: 17) ดังนั้นการสร้างรูปบุคคลเป็นการสร้างรูปสมมติที่ไม่ได้แสดงหน้าตาบอกรว่าเป็นใครแต่สร้างรูปเหมือนโดยการแสดงบุคลิกภาพและเค้าโครงทางกายภาพ แต่ก็ไม่ถึงขั้นลอกเลียนแบบจากธรรมชาติทั้งหมด (อภิรักษ์ โปษยานนท์, 2536: 7)

สถาบันพระมหากษัตริย์มีส่วนสนับสนุนการสร้างสรรค์งานศิลปะแบบเหมือนจริง (Realistic) ซึ่ง สุธี คุณาวิชยานนท์ (2554: 140) ได้เปิดประเด็นไว้ว่าความเหมือนคือความใหม่สำหรับศิลปะไทย เพราะศิลปะแบบเหมือนจริงที่แสดงความจริงเชิงประจักษ์ ไม่ใช่แนวทางการสร้างงานของช่างไทยในอดีตที่มักจะเน้นแนวอุดมคติ ศิลปะแบบเหมือนจริงที่ว่านี้เริ่มเข้ามามีอิทธิพลในศิลปะไทยตั้งแต่ปลายสมัยรัชกาลที่ 3 (ครองราชย์ พ.ศ. 2367 – 2394) ส่วนใหญ่เป็นงานประติมากรรมรูปเคารพพระเถระที่มีลักษณะเหมือนจริงมากขึ้น สำหรับบุคคลสำคัญที่มีบทบาทต่อวิวัฒนาการศิลปะแบบเหมือนจริงในประเทศไทย ได้แก่ สังฆราชปาเลอกัวร์ (Bishop Pallegoix) ที่นำการถ่ายภาพเข้าเผยแพร่ในปลายรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว อีกทั้งยังเป็นผู้สนับสนุนให้พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวประทับให้ช่างภาพฉายพระบรมฉายาลักษณ์อีกด้วย (อภิรักษ์ โปษยานนท์, 2536: 10)

ความเป็นมาของภาพเหมือนบุคคลในประเทศไทย กล่าวได้ว่าเริ่มขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 (ครองราชย์ พ.ศ. 2394-2411) ทรงเป็นตัวอย่างในการล้มล้างความเชื่อเดิม ๆ ที่ว่าการสร้างภาพเหมือนบุคคลเป็นจะทำให้มีอันเป็นไป โดยในปี พ.ศ. 2399 ทรงประทับให้จิตรกรชาวยุโรป อี พีซ-เฟร์รี (E. Peyze Ferry) วาดพระบรมสาทิสลักษณ์ขณะที่ยังทรงพระชนม์ชีพอยู่ ส่วนจิตรกรคนแรกของไทยที่เขียนภาพเหมือนบุคคล คือ ขรัวอินโข่ง โดยเขียนพระบรมสาทิสลักษณ์ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2531: 18)



ภาพที่ 48 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, อี พีช-เพอร์รี, พ.ศ. 2399, สีน้ำมันบนไม้

60 x 42 ซม.

ที่มา : อภินันท์ โปษยานนท์, 2536: 40

นอกจากนี้ยังทรงประทับให้ช่างภาพฉายพระบรมฉายาลักษณ์หลายภาพ จากหลักฐานทรงส่งภาพเหล่านั้นไปเจริญสัมพันธไมตรีกับต่างประเทศเพราะถือเป็นธรรมเนียมประเพณีของประเทศที่เจริญแล้วและเป็นพระราชวิเทโศบายที่ส่งผลให้ประเทศไทยไม่ตกเป็นประเทศในอาณานิคมของชาติใด เช่น ภาพที่ทรงประทับคู่กับสมเด็จพระเทพศิรินทราบรมราชินี เพื่อส่งให้แฟรงกลิน เพียร์ซ (

Franklin Pierce) ประธานาธิบดีคนที่ 14 ของสหรัฐอเมริกา พร้อมพระราชสาส์นลงวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2399 (อภินันท์ โปษยานนท์, 2536: 18)



ภาพที่ 49 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระเทพศิรินทราบรมราชินี, ไม่ปรากฏนามช่างภาพ, พ.ศ.2399

ที่มา อภินันท์ โปษยานนท์, 2536: 18

ในปี พ.ศ. 2406 ฝรั่งเศสได้ส่งเครื่องราชบรรณาการเป็นประติมากรรมสัมฤทธิ์พระบรมรูปเหมือนพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวมาทูลเกล้าฯ ถวาย บั้นและหล่อโดย เอมีล ฟรังซัว ชาตรูส (Emile François Chatrouse) แต่ไม่ทรงโปรด จึงทรงประทับให้หลวงเทพรจนา (พลับ) ซึ่งภายหลังเป็นพระยาจินดารังสรรค์ปั้นพระบรมรูปขนาดเท่าพระองค์จริงตามแบบตะวันตก ถือเป็นประติมากรรมแบบเหมือนจริงองค์แรกที่สร้างขึ้นขณะที่พระมหากษัตริย์ยังทรงดำรงพระชนม์อยู่โดยศิลปินไทย อย่างไรก็ตามพระบรมรูปองค์นี้ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ก็สิ้นรัชกาลเสียก่อน

ในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 (ครองราชย์ พ.ศ. 2411-2453) ทรงสนพระราชหฤทัยภาพเหมือนบุคคล ไม่ว่าจะเป็นผลงานประติมากรรม จิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ เช่น พระองค์ได้มีพระราชดำริให้สร้างพระบรมรูปรัชกาลที่ 1 ถึง รัชกาลที่ 4 ขึ้น ตามพระดำริเดิมของพระราชบิดาที่จะทรงสร้างขึ้นไว้สำหรับสักการบูชาในฐานะพระเทพบิดรแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ โดยโปรดเกล้าฯ ให้พระวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าประดิษฐวรการ อำนวยการปั้นและหล่อแล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2414 (อภิรักษ์ โปษยานนท์, 2536: 26) ปัจจุบันพระบรมรูปทั้ง 4 รัชกาลนี้ประดิษฐาน ณ ปราสาทพระเทพบิดร ในวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

นับตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 ที่มีการแลกเปลี่ยนพระบรมฉายาลักษณ์ พระบรมสาทิสลักษณ์ และพระบรมรูปในฐานะเครื่องราชบรรณาการ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงตระหนักถึงความสำคัญของภาพเหมือนบุคคลแบบอย่างตะวันตกที่มีการนำภาพเหมือนของพระมหากษัตริย์และราชวงศ์ไปประดิษฐานตามที่ต่างๆ ในราชสำนักเพื่อแสดงให้เห็นว่าราชสำนักของไทยก็มีความทันสมัยเช่นเดียวกัน ส่งผลให้พระองค์ส่งพระบรมฉายาลักษณ์ พระฉายาลักษณ์และภาพถ่ายขุนนางไปยุโรปเพื่อให้จิตรกรชาวยุโรปเขียนส่งกลับมาเป็นจำนวนมาก เช่น ส่งพระบรมสาทิสลักษณ์หมู่พระราชวงศ์ในสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ไปให้จิตรกรอิตาลีเขียนนามว่าเอ็ดวาร์โด เกลลี (Edouardo Gelli) ที่เมืองฟลอเรนซ์ ในราว พ.ศ.2440 ก่อนการเสด็จประพาสยุโรป (อภิรักษ์ โปษยานนท์, 2536: 115)



ภาพที่ 50 พระบรมมหาราชวังสลักขันธ์หมู่, เอ็ดวาร์โด เยลลี, พ.ศ. 2541

ที่มา : อภินันท์ โปษยานนท์, 2536: 122

การเสด็จประพาสยุโรป (ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2440 ครั้งที่ 2 พ.ศ. 2449-2550) มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะกระชับสัมพันธไมตรีกับยุโรปและแสดงให้เห็นว่าไทยเรามีความเจริญทันสมัย ซึ่งหลายๆ ชาติก็ติดตามความเปลี่ยนแปลงของไทยผ่านภาพพระบรมฉายาลักษณ์ และภาพบรมสาทิสลักษณ์ที่ส่วนใหญ่เป็นผลงานของศิลปินต่างชาติที่บันทึกไว้และนำออกมาเผยแพร่ทั้งที่ยังไม่ได้เสด็จเยือน ภาพที่ปรากฏแก่สาธารณชนเหล่านั้นย่อมโน้มน้าวให้ชาวตะวันตกเห็นถึงความเจริญของไทยได้เป็นอย่างดี การเสด็จประพาสยุโรปนอกจากแสดงให้เห็นถึงพระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์ไทยทางด้านการทูตในการต่อต้านการล่าอาณานิคมแล้ว ยังแสดงถึงพระราชนิยมของพระมหากษัตริย์ทางด้านศิลปะที่ส่งผลต่อการสร้างทัศนคติและรสนิยมทางด้านศิลปะให้กับคนไทยโดยเฉพาะภาพเหมือนบุคคล เช่น ช่วงที่ประทับที่เมืองฟลอเรนซ์เสด็จฯ ณ สตูดิโอของศิลปินเพื่อประทับเป็นแบบให้เขียนพระบรมสาทิสลักษณ์จากพระองค์จริง หรือในการเสด็จประพาสยุโรป ครั้งที่ 2 ทรงประทับเป็นแบบให้ประติมากรชาวฝรั่งเศสปั้นพระบรมรูปเพื่อนำมาประดิษฐาน ณ พระบรมราชานุสาวรีย์พระบรมรูปทรงม้า ที่สร้างขึ้นในวโรกาสทรงครองราชย์ครบ 40 ปี เมื่อ พ.ศ. 2450 นับเป็นอนุสาวรีย์ขนาดใหญ่แห่งแรกของไทย เป็นแบบอย่างของการปั้นแบบเหมือนจริงในยุคแรก ซึ่งเป็นการสร้างการยอมรับงานประติมากรรมแบบเหมือนจริงในหมู่ประชาชนทั่วไป (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2531: 19)

จิตรกรไทยคนสำคัญด้านภาพเหมือนบุคคล คือ หลวงสรลักษณ์ลิขิต (ม่วย จันทลักษณ์) ที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงอุปถัมภ์และสนับสนุนให้ศึกษาการเขียนภาพกับ เซซาเร เฟโร (Cesare Ferro) จิตรกรในราชสำนักชาวอิตาลี และเมื่อเสด็จประพาสยุโรปได้โปรดเกล้าฯ ให้ตามเสด็จด้วย จึงเป็นโอกาสให้พระสรลักษณ์ลิขิตได้ศึกษาเทคนิควิธีวาดภาพแบบตะวันตกและได้นำความรู้กลับมาเผยแพร่ในเมืองไทย ภาพเหมือนบุคคลในขณะนั้นยังเป็นพระราชนิยมของพระมหากษัตริย์อยู่ และเป้าหมายแห่งการสร้างสรรคดียังมุ่งไปที่ประเด็นความเหมือนมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 (ครองราชย์ พ.ศ. 2453-2468) มีการว่าจ้างศิลปินอิตาลีมาเขียนภาพจิตรกรรมในพระที่นั่งอนันตสมาคม และศิลปินเหล่านั้นได้เขียนพระบรมสาทิสลักษณ์สีน้ำมันแบบตะวันตกของพระองค์ด้วย เช่น แกลิเลโอ คินี (Galileo Chini) และ คาร์โล ริโกลี (Carlo Rigoli) ขณะนั้นหลวงสรลักษณ์ลิขิตได้เลื่อนบรรดาศักดิ์เป็นพระสรลักษณ์ลิขิต ท่านได้คัดลอกงานภาพสีน้ำมันของจิตรกรตะวันตกไว้มาก การลอกเลียนแบบไม่ใช่เป็นสิ่งผิด ในทางตรงกันข้ามการคัดลอกเพื่อการศึกษากรรมวิธีการทำงานของช่างหรือศิลปินเอกนั้นถือว่าเป็นขั้นตอนที่จะนำไปสู่การทำงานที่ก้าวหน้า (อภิรักษ์ โปษยานนท์, 2536: 229) และฝีมือที่พัฒนาขึ้นนี้ทำให้ท่านได้รับการว่าจ้างจากเจ้านายและข้าราชการที่เริ่มสะสมภาพเหมือนบุคคล โดยในช่วงเวลานี้มีจิตรกรไทยอีก 2 ท่านที่ถูกจ้างให้เขียนพระบรมสาทิสลักษณ์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 1-6 คือ ขุนประเสริฐหัตถกิจ และขุนเทพาพิจิตร ซึ่งช่วยทำให้จิตรกรรมภาพเหมือนบุคคลสีน้ำมันแพร่หลายมากขึ้น

ในช่วงปลายรัชกาลที่ 6 พ.ศ. 2466 ได้มีการว่าจ้างประติมากรอิตาลีชื่อ คอร์ราโด เฟโรจี (Corrado Feroci) ซึ่งภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น ศิลป์ พีระศรี เพื่อมารับราชการในสังกัดกรมศิลปากร ต่อมาประติมากรท่านนี้กลายเป็นบุคคลสำคัญที่ได้วางรากฐานการศึกษาศิลปะตามหลักวิชา (Academy) ตามแบบตะวันตกขึ้นในประเทศไทย ผลงานที่โดดเด่นในช่วงแรกที่เข้ามารับราชการ คือ พระบรมรูปพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ปั้นจากพระองค์จริงแต่เสร็จสมบูรณ์หลังจากที่เสด็จสวรรคตปัจจุบันพระบรมรูปองค์นี้ประดิษฐานในปราสาทพระเทพบิดร

ตั้งแต่รัชกาลที่ 5 เป็นต้นมาที่มีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกเข้ามาทำงานในราชสำนักและศิลปินไทยเริ่มศึกษาศิลปะตามแบบตะวันตก จะเห็นว่าบทบาทการทำงานภาพเหมือนบุคคลของศิลปินไทยในราชสำนักจะได้รับความสำคัญเป็นรองชาวตะวันตก แต่ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 (ครองราชย์ พ.ศ. 2468-2477) สืบเนื่องมาจากผลของสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจในประเทศไทย จึงมีการตัดทอนค่าใช้จ่ายบางส่วนรวมไปถึงลดอัตราการว่าจ้างศิลปินต่างชาติด้วย ศิลปินไทยที่มีความสามารถจึงมีบทบาทมากยิ่งขึ้น ศิลปินคนสำคัญคือพระสรลักษณ์ลิขิตที่ได้รับมอบหมายให้เขียนพระบรมสาทิสลักษณ์พระมหากษัตริย์ไทยอยู่หลายองค์

ถึงแม้จำนวนศิลปินต่างชาติจะลดลง แต่ก็มีความพยายามที่จะทำนุบำรุงการช่างและจัดการศึกษาศิลปะให้เพียงพอกับความต้องการสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศได้มีผู้ให้ความร่วมมือและพยายามสร้างโรงเรียนสอนศิลปะขึ้นอยู่เสมอ หลังจากที่พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสละราชสมบัติ ในปี พ.ศ. 2477 เข้าสู่รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล รัชกาลที่ 8 (ครองราชย์ พ.ศ. 2477-2489) มีการจัดตั้งโรงเรียนประณีตศิลปกรรมที่ต่อมาในปี พ.ศ. 2478 ได้เปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนศิลปากร (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2531: 12) และพัฒนาขึ้นเป็นลำดับจนในปี

พ.ศ. 2486 ยกฐานะขึ้นเป็นมหาวิทยาลัยศิลปากร โรงเรียนนี้เปิดเพื่อฝึกสอนศิลปะตามแบบสากลให้กับนักเรียนไทย โดยกรมศิลปากรได้เชิญผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านมาเป็นผู้สอน เช่น ศิลป์ พีระศรี สอนประติมากรรมและศิลปะแบบตะวันตก พระสาโรชรัตนนิมมานก์สอนสถาปัตยกรรมและประวัติศาสตร์ศิลป์ หลวงวิจิตรวาทการสอนวิชาประวัติศาสตร์ไทย พระพรหมพิจิตรสอนสถาปัตยกรรมไทย และพระสรลักษณ์ลิขิตสอนจิตรกรรม โรงเรียนประณีตศิลปกรรมมีส่วนสำคัญต่อภาพเหมือนบุคคลในประเทศไทย มีศิลปินภาพเหมือนบุคคลหลายท่านที่จบจากโรงเรียนนี้ ในยุคแรก ๆ ที่เปิดโรงเรียน เช่น สนิท ดิษฐพันธ์ สุทธิเดช แสงหิรัญ พิมาน มูลประมุข สนั่น ศิลากรณ์

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 (ครองราชย์ พ.ศ. 2489 ถึงปัจจุบัน) มีพระประสงค์ให้มีจิตรกรประจำราชสำนัก จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ ระเด่น บาซูกิ อับดุลลาห์ (Raden Basoeki Abdullah) ศิลปินอินโดนีเซียเดินทางเข้ามาทำงาน ณ พระตำหนักจิตรลดารโหฐาน ในปี พ.ศ. 2503 (อภิรักษ์ โปษยานนท์, 2536: 285) พระองค์ทรงสนพระราชหฤทัยในงานศิลปะทรงฝึกฝนการเขียนภาพ ทรงสร้างผลงานจิตรกรรมฝีพระหัตถ์และทรงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับระเด่น บาซูกิเสมอในช่วงที่ศิลปินพำนักอยู่ในประเทศไทย ส่วนศิลปินไทยที่ได้รับพระราชทานพระมหากรุณาธิคุณโปรดเกล้าฯ ให้สร้างสรรค์พระบรมสาทิสลักษณ์และให้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะสมัยใหม่ ได้แก่ พิริยะ ไกรฤกษ์ สนิท ดิษฐพันธ์ สมโภชน์ อุปอินทร์ ลาวัลย์ อุปอินทร์ และจำรัส เกียรติก้อง นอกจากการเขียนภาพพระองค์ทรงสนพระราชหฤทัยในงานประติมากรรมเหมือนด้วย ซึ่งมีนายไพฑูริย์ เมืองสมบุรณ์ ถวายงานอย่างใกล้ชิด และยังทรงสนพระราชหฤทัยในการถ่ายภาพโดยโปรดที่จะถ่ายภาพสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถพร้อมพระราชโอรสและพระราชธิดา

ในรัชกาลปัจจุบัน ภาพเหมือนบุคคลแพร่หลายไปสู่กลุ่มต่างๆ ในสังคมไทยมากขึ้น เพราะพระราชานิยมด้านศิลปะ เช่น การมีจิตรกรประจำราชสำนัก การทรงงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย อีกทั้งภาครัฐและเอกชนช่วยกันส่งเสริมและเผยแพร่การจัดแสดงศิลปกรรมเสมอ เช่นที่มหาวิทยาลัยศิลปากรและกรมศิลปากรร่วมกันจัดแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งแรกในปี พ.ศ. 2492 โดยมีศิลปินที่มีความโดดเด่นในการวาดภาพเหมือนบุคคลและได้รับรางวัลหลายท่าน เช่น เพื่อ หริพิทักษ์ จำรัส เกียรติก้อง สนิท ดิษฐพันธ์ จักรพันธ์ โปษยกฤต เป็นต้น

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ นิทรรศการศิลปะนั้น คือ งานวิจัยในหัวเรื่องที่มีสัมพันธ์กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ด้านวิสัยทัศน์ การบริหาร การจัดการ ลักษณะการดำเนินงานและการจัดกิจกรรม การจัดนิทรรศการศิลปะ รวมถึงบทบาททางด้านการศึกษาและการให้ความรู้ทางด้านศิลปะ (ทัศนศิลป์) ซึ่งมีงานวิจัยที่มีผลการวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและสร้างสรรค์ ดังนี้

อาทิตยา จันทะวงษ์ (2540) ได้ทำการศึกษาเรื่อง บทบาทของหอศิลปะแห่งชาติในการเผยแพร่ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย ด้วยเห็นว่าศิลปะร่วมสมัยเป็นศิลปะของยุคสมัยปัจจุบันที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา และตั้งอยู่บนพื้นฐานของศิลปะแบบประเพณีที่ผสมกับแรงบันดาลใจเฉพาะตัวของศิลปิน ทำให้ศิลปะร่วมสมัยมีความหลากหลายในด้านเนื้อหา รูปแบบและเทคนิค จนกระทั่งมีลักษณะงานใหม่ๆ เกิดขึ้นเสมอจึงไม่ใช่สิ่งที่คนทั่วไปคุ้นเคยและไม่อาจอาศัยความกลมกลืนอยู่ในวิถีชีวิตได้ดังเช่นศิลปะแบบประเพณี แต่ศิลปะร่วมสมัยมีจุดร่วมที่สำคัญ คือ การสะท้อนสภาพสังคมในปัจจุบัน การเผยแพร่ศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ช่วยสร้างสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน ศิลปะ ผู้ชมและสังคม โดยได้ศึกษาหอศิลป์แห่งชาติ และ หอศิลป์ ศิลป์ พีระศรี อนุสรณ์ ซึ่งเป็นหน่วยงานในสังกัดกรมศิลปากรในขณะที่ยังทำการศึกษา และมีบทบาทโดยตรงในการเผยแพร่และจัดแสดงศิลปะ รวมถึงบทบาททางการศึกษาแก่ประชาชน ซึ่งหอศิลป์แห่งชาติมีการเผยแพร่งานศิลปะในลักษณะนิทรรศการถาวรที่มีผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทยทั้งหมด และนิทรรศการหมุนเวียนที่ส่วนมากเป็นการแสดงผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย สำหรับหอศิลป์ ศิลป์ พีระศรี อนุสรณ์ มีลักษณะการเผยแพร่ศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบอนุสรณ์สถาน การเชิดชูเกียรติ ศาสตราจารย์ ศิลป์ พีระศรี และมีการแสดงผลงานศิลปะของท่านและศิลปินร่วมยุค ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะให้หอศิลปะดำเนินการปรับปรุงคุณภาพและพัฒนาศักยภาพในการเผยแพร่ศิลปะอยู่เสมอโดยการนำความรู้ทางพิพิธภัณฑ์สถานวิทยาและเทคนิคการจัดพิพิธภัณฑ์สถานทางด้านศิลปะมาประยุกต์ใช้ สำหรับแนวทางสำหรับโครงการจัดตั้งหอศิลปะในอนาคตนั้นผู้ศึกษาได้แนะนำว่าควรมีความพร้อมของบุคลากรที่มีความรู้ทางด้านศิลปะ นำความรู้ทางพิพิธภัณฑ์สถานวิทยาและเทคนิคการจัดพิพิธภัณฑ์สถานทางด้านศิลปะมาประยุกต์ใช้ ควรส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างหอศิลปะ ศิลปิน ผู้เข้าชมและสังคม ดึงดูดสาธารณชนและสร้างความรู้สึกรักในการเป็นเจ้าของหอศิลปะ ที่สำคัญควรมีการวางแผนการบริการและการบริหารจัดการอย่างมีคุณภาพ

โลจนา มะโนทัย (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นของอาจารย์และนักศึกษา ต่อบทบาทการส่งเสริมการศึกษาทัศนศิลป์ของหอศิลป์ในมหาวิทยาลัย สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย ในด้านนโยบายและวัตถุประสงค์ ด้านการดำเนินงาน ด้านหน้าที่การจัดบริการการศึกษาและการจัดกิจกรรม

ด้านการเผยแพร่และการประสานความร่วมมือ และด้านระบบตรวจสอบเชิงปรับปรุงพัฒนาหอศิลป์ ในมหาวิทยาลัย โดยประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ อาจารย์จำนวน 97 คน ผู้สอนในภาควิชาหรือคณะ ที่ทำการสอนทัศนศิลป์ ในสาขาวิชาจิตรกรรม สาขาประติมากรรม สาขาภาพพิมพ์ และสาขาวิชา ศิลปศึกษา ในมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย ที่มีหอศิลป์ในมหาวิทยาลัย จำนวน 7 แห่ง ส่วนกลุ่มตัวอย่างประชากร คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 310 คนที่กำลังศึกษาใน ภาควิชาหรือคณะที่ทำการสอนทัศนศิลป์เช่นเดียวกับกลุ่มประชากร ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์และ นักศึกษามีความคิดเห็นด้วยในระดับมาก 4 ด้าน คือ ด้านนโยบายและวัตถุประสงค์ ด้านหน้าที่การ จัดบริการการศึกษาและการจัดกิจกรรม ด้านการเผยแพร่และการประสานความร่วมมือ และสุดท้าย ด้านระบบตรวจสอบเชิงปรับปรุงพัฒนา ส่วนด้านการดำเนินงาน อาจารย์มีความคิดเห็นในระดับมาก ขณะที่นักศึกษามีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของอาจารย์และ นักศึกษา ต่อบทบาทการส่งเสริมการศึกษาทัศนศิลป์ของหอศิลป์ในมหาวิทยาลัย ความคิดเห็นที่ แตกต่างคือด้านนโยบายและวัตถุประสงค์ ด้านหน้าที่การ จัดบริการการศึกษาและการจัดกิจกรรม ด้านการเผยแพร่และการประสานความร่วมมือ โดยด้านนโยบายและวัตถุประสงค์ อาจารย์มีค่าเฉลี่ย ของความคิดเห็นสูงกกว่านักศึกษาทุกข้ออาจเป็นเพราะอาจารย์ได้รับรู้ถึงนโยบายและวัตถุประสงค์ มากกว่านักศึกษาและเป็นผู้ที่ต้องนำนโยบายนั้นมาปฏิบัติให้เป็นรูปธรรมด้วย อาจารย์จึงเห็น ความสำคัญตรงนี้มากกว่านักศึกษาซึ่งเป็นผู้รับบริการ ด้านหน้าที่การ จัดบริการการศึกษาและการจัด กิจกรรม นักศึกษามีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นสูงกกว่าอาจารย์ทุกข้อความ โดยข้อที่แตกต่างกันมาก คือ การส่งเสริมการศึกษาของหอศิลป์ในมหาวิทยาลัยต้องคำนึงถึงเนื้อหาสาระ และวิธีการให้ความรู้ที่ เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของนักศึกษาตามระดับชั้น ดังนั้นนักศึกษาในฐานะ ผู้รับบริการ จึงต้องการประสบการณ์ต่างๆที่อยู่ในความสนใจของตนเอง เพื่อนำมาสนับสนุนการ เรียนรู้ของตนนอกเหนือจากการศึกษาในชั้นเรียน ด้านการเผยแพร่และการประสานความร่วมมือ นักศึกษามีค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นสูงกกว่าอาจารย์ในข้อที่ว่า หอศิลป์ในมหาวิทยาลัยควรจัดกิจกรรม พัฒนาทักษะความรู้ เพื่อส่งเสริมนักเรียนที่มีความสนใจ มีความถนัดทางศิลปะในลักษณะค่ายศิลปะ สำหรับเยาวชนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งกิจกรรมลักษณะนี้จะช่วยตอบสนองความต้องการในการพัฒนา ทักษะด้านศิลปะของนักศึกษาที่สนใจใฝ่รู้ ส่วนข้อเสนอแนะ คือ หอศิลป์ในมหาวิทยาลัยควร ดำเนินการส่งเสริมพัฒนาบุคลากรในหน่วยงาน มีการจัดสรรงบประมาณเพื่อส่งเสริมบทบาท การศึกษา ควรสนับสนุนให้นักศึกษามีโอกาสเข้าร่วมการดำเนินงานของหอศิลป์

ศิริวัฒน์ แสนเสริม (2543) วิจัยเรื่องความคิดเห็นของผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญทางพิพิธภัณฑ์ ศิลปะ และนักวิชาการศิลปศึกษาเกี่ยวกับบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทย เพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้บริหารงาน ผู้เชี่ยวชาญทางพิพิธภัณฑ์ศิลปะและนักวิชาการศิลปศึกษา เกี่ยวกับบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่าง

ประชากรมีความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทยสอดคล้องกันในระดับมากเรื่อง หลักการของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ นโยบายทางการศึกษา แผนปฏิบัติการ บทบาททางการศึกษาที่คาดหวังของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ อันประกอบด้วย การให้ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์และการชื่นชมงานศิลปะ การให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะ การให้ความรู้เชิงสหวิทยาการและมานุษยวิทยา การให้ความรู้เชิงสังคม และควรมีบทบาทมากที่สุดในการเป็นแหล่งที่มีงานศิลปะที่มีคุณค่าถือเป็นศูนย์กลางแหล่งการศึกษาอย่างผสมผสานความรู้ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความงามทางสุนทรีย และความชื่นชมงานศิลปะ การรู้หลักและวิธีจัดเก็บสะสมงานศิลปะ การส่งเสริมคุณค่าทางสุนทรียและสร้างพื้นฐานความรู้ทางศิลปะ และการให้ความรู้เชิงประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต สังคม สภาพแวดล้อม คติความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณีและอิทธิพลของลัทธิต่างๆ โดยผ่านงานศิลปะ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยเหล่านั้นได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของศิลปะและบทบาททางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ช่วยสร้างพื้นฐานความรู้ทางศิลปะทั้งในด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์และศิลปปฏิบัติ รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับสังคมรอบตัว และยังชี้ให้เห็นความสำคัญของการมีนโยบาย การบริหาร การจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีคุณภาพ ซึ่งปัจจัยหลักที่จะบรรลุเป้าประสงค์เช่นนั้นได้ต้องอาศัยบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถที่เพียงพอ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่ายังไม่มียานวิจัยใดที่เสนอวิธีการพัฒนาศิลปะวิจิตรของชุมชนโดยใช้นวัตกรรมหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทรรศการศิลปะ ที่จะช่วยสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ศิลปะ จึงทำให้ผู้วิจัยมีความมั่นใจในหัวข้อการศึกษาและมุ่งมั่นสร้างสรรค์ผลงาน

2.5 กรณีศึกษาแนวคิดและรูปแบบกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการสร้างสรรค์กิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยเก็บข้อมูลผ่านการสำรวจและสังเกตกิจกรรมทางการศึกษาที่เป็นฐานความรู้สำหรับการเข้าถึงและเข้าใจทรรศการศิลปะจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ในต่างประเทศ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้ พิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์แต่ละแห่งที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลมานั้นมีกิจกรรมที่ช่วยเสริมความรู้ความเข้าใจทางศิลปะแตกต่างกันไป ดังนี้

2.5.1 Chanel Mobile Art

ในปี พ.ศ .2548 (ค.ศ.2005) แบรินด์แฟชั่นหรูชาแนล (Chanel) ต้องการฉลองครบรอบ 50 ปีให้กับมาดามโกโก้ ชาแนล (Coco Chanel) ที่ได้ออกแบบกระเป๋าสุดคลาสสิกรุ่น 2.55 เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ .2498 (ค.ศ.1955) ซึ่งกระเป่ารุ่นนี้ยังคงเป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน ช่วงนั้นเป็นกระแสของแบรินด์แฟชั่นไฮเอนด์ที่สนใจสนับสนุนงานด้านทัศนศิลป์ และตรงกับที่คาร์ล ลาเกอร์

เฟลด์ (Karl Lagerfeld) ผู้อำนวยการฝ่ายออกแบบและสร้างสรรค์ของชาแนลได้พบกับซาฮา ฮาดิด (Zaha Hadid) สถาปนิกชาวอิรักสัญชาติอังกฤษและตกลงที่จะร่วมงานกัน และนั่นคือจุดกำเนิดของการรวมตัวระหว่างแฟชั่น ทัศนศิลป์ และสถาปัตยกรรมใน Chanel Mobile Art

โครงการนี้ใช้ชื่อว่า Mobile Art: Chanel Contemporary Art Container by Zaha Hadid โดยให้ซาฮา ฮาดิด สถาปนิกหญิงคนแรกที่คว้ารางวัล Pritzker ออกแบบโครงสร้างที่จะใช้เป็นพื้นที่แสดงนิทรรศการศิลปะที่มีพื้นที่ใช้สอยกว่า 600 ตารางเมตรมีหน้าตาเหมือนโดนัทหรือยานอวกาศที่ถอดประกอบและเคลื่อนย้ายไปแสดงตามที่ต่างๆได้ กำหนดการของ Mobile Art จะถูกย้ายไปแสดงในเมืองใหญ่ต่างๆ แต่ด้วยวิกฤตเศรษฐกิจจึงเคลื่อนย้ายไปจัดแสดงแค่ที่ ฮองกง โตเกียว นิวยอร์ก ในช่วงปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) เท่านั้น อย่างไรก็ตามโครงการนี้ถือเป็นหนึ่งในสุดยอดการออกแบบและการสร้างสรรค์ที่รวบรวมศาสตร์สามแขนงเข้าไว้ด้วยกัน สำหรับนิทรรศการศิลปะภายใน Mobile Art ที่ได้จัดแสดงไปในปี พ.ศ. 2551 นั้น มีการวางตัว Fabrice Bousteau ภัณฑารักษ์และบรรณาธิการนิตยสาร *Beaux Arts* ทำหน้าที่คัดเลือกศิลปิน โดยศิลปินที่เข้าร่วมในโครงการนั้น จะต้องมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเกี่ยวเนื่องกับชาแนล

ในปี พ.ศ. 2552 (2009) ชาแนลได้บริจาค Mobile Art ให้กับ L'Institut du Monde Arabe (IMA) หรือ Arab World Institute ในปารีส ประเทศฝรั่งเศส หลังจากการเตรียมความพร้อมปรับภูมิทัศน์บริเวณ IMA เรียบร้อยแล้ว Mobile Art Pavilion ได้มาปรากฏตัวอีกครั้งที่ด้านหน้า IMA ช่วงต้นปี พ.ศ. 2554 พร้อมกับนิทรรศการ 'ZAHA HADID, UNE ARCHITECTURE' ที่จัดขึ้นระหว่างวันที่ 29 เมษายน ถึง 30 ตุลาคม พ.ศ. 2554 ซึ่งเป็นการนำเสนอผลงานการออกแบบและการวิจัยทางด้านสถาปัตยกรรมของซาฮา ฮาดิด โดยนำเสนอเป็นรูปแบบงานทางด้านทัศนศิลป์เพื่อให้สอดคล้องกับการใช้พื้นที่ Mobile Art Pavilion ในอนาคต คือ การเป็นพื้นที่เพื่อแสดงผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินอาหรับ

Mobile Art Pavilion มีจุดเริ่มต้นจากความต้องการใช้พื้นที่แสดงผลงานศิลปะและทำหน้าที่เหมือนหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะเคลื่อนที่ ซึ่งซาฮา ฮาดิด ได้วางจังหวะการใช้พื้นที่เหมือนการให้บริการในหอศิลป์ กล่าวคือ เมื่อผู้ชมเดินเข้าไปในบริเวณพื้นที่แสดงนิทรรศการตรงทางเข้าด้านซ้ายมือจะมีมุมประชาสัมพันธ์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับนิทรรศการ ที่รับฝากของ ฝากเสื้อหนาว ฯ ซึ่งสำหรับนิทรรศการของซาฮา ฮาดิดนั้น ผู้ชมจะได้รับแจก Audio Guide ซึ่งถือเป็นกิจกรรมทางการศึกษาที่ให้ข้อมูลรายละเอียดถึงที่มาที่ไปของการจัดนิทรรศการ ประวัติและผลงานของศิลปิน เรื่องเล่าและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นต้น โดยต้องกดยหมายเลขที่ปรากฏตามจุดต่างๆ



ภาพที่ 51 Chanel Mobile Art บริเวณด้านหน้า L’Institut du Monde Arabe

ที่มา ผู้วิจัยถ่ายภาพเมื่อ พ.ศ. 2554 ที่ L’Institut du Monde Arabe ปารีส ประเทศฝรั่งเศส

2.5.2 Le Petit Palais

Le Petit Palais เป็นพิพิธภัณฑสถานศิลปะแห่งเมืองปารีส หรือ the City of Paris Fine Art Museum ตัวอาคารสร้างขึ้นเมื่อครั้งที่ปารีสเป็นเจ้าภาพจัดงาน The Universal Exposition ในปี พ.ศ. 2443 (ค.ศ.1900) ซึ่งตอนนั้น Le Petit Palais ได้เป็นสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะสะสมบางส่วนจาก Carnavalet Museum หรือพิพิธภัณฑสถานศิลปะที่แสดงถึงประวัติความเป็นมาของเมืองปารีสที่ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2423 (ค.ศ. 1880) โดยหลังจากงาน the Universal Exposition ในปี พ.ศ.2445 (ค.ศ.1902) Le Petit Palais ได้กลายเป็นพิพิธภัณฑสถานศิลปะแห่งเมืองปารีสอย่างถาวร

สิ่งที่เห็นที่ปรากฏภายในอาคารหลังนี้ถือเป็นงานศิลปะชิ้นเอกทั้งหมด เริ่มจากตัวสถาปัตยกรรมที่มีความโดดเด่นมีการประดับประดาด้วยภาพวาดฝาผนัง เพดาน และรูปปั้นที่วางตามตำแหน่งต่างๆได้อย่างสวยงามลงตัวอันเป็นผลงานการออกแบบของ ชาร์ลส์ จีโร (Charles Girault) ที่ค่อยๆแต่งเติม Le Petit Palais จนสมบูรณ์ในปี พ.ศ. 2468 และถึงแม้ในพิพิธภัณฑสถานศิลปะแห่งเมืองปารีสและผลงานศิลปะในคลังสะสมจะไม่มีชื่อเสียงโด่งดังเหมือนอย่างพิพิธภัณฑสถานลูฟวร์ แต่ก็มีผลงานศิลปะสะสมของจิตรกรที่มีชื่อเสียงอยู่ไม่น้อย เช่น Paul Cézanne, Pierre-Auguste Renoir, Claude Monet, Edouard Manet, Eugène Delacroix เป็นต้น

สำหรับบริการทางการศึกษาในพิพิธภัณฑสถานศิลปะแห่งนี้ นอกจากคำอธิบายงานศิลปะ (Caption) แต่ละชิ้นแล้วยังมีบริการนำชมโดยเจ้าหน้าที่นำชมสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นภายในอาคารพิพิธภัณฑสถานและนำชมนิทรรศการถาวร ส่วนการนำชมนิทรรศการหมุนเวียนจะมีค่าบริการ และมีบริการแบบตามอัธยาศัยที่ผู้ชมสามารถเดินชมงานศิลปะเองได้มีบริการอยู่ 3 รูปแบบ คือ 1.Room Guides เป็นแผ่นนำชมอธิบายความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะโดยย่อ ศิลปินในยุคสมัยนั้น ที่จัด

แสดงอยู่ในห้องนิทรรศการถาวรนั้น ๆ โดยเป็นกระดาษเคลือบแข็งขนาด A3 พิมพ์สี วางอยู่ในชั้นไม้ที่อยู่มุมของห้องนิทรรศการ 2.Audio Guide นำชมนิทรรศการถาวรของพิพิธภัณฑน์ มี 5 ภาษา คือ อังกฤษ ฝรั่งเศส สเปน เยอรมัน อิตาลี ค่าบริการ 5 ยูโร มีบริการที่จุดประชาสัมพันธ์ (Information Desk) 3.Tour Booklets เป็นสมุดกิจกรรมสำหรับเด็กเล็กอายุระหว่าง 4-12 ปี ราคา 1 ยูโร มีจำหน่ายที่ร้านหนังสือของพิพิธภัณฑน์



ภาพที่ 52 Room Guides (ด้านขวา) แผ่นนำชมอธิบายความรู้ด้านศิลปะของ Le Petit Palais

ที่มา ผู้วิจัยถ่ายภาพเมื่อ พ.ศ. 2554 ที่ Le Petit Palais ปารีส ประเทศฝรั่งเศส

2.5.3 National Gallery of Denmark

พันธกิจของพิพิธภัณฑน์สถานแห่งชาติ หอศิลป์เดนมาร์ก คือ การเป็นพิพิธภัณฑน์ศิลปะชั้นนำของประเทศเดนมาร์กด้วยการมุ่งมั่นให้พิพิธภัณฑน์ศิลปะแห่งนี้เป็นที่ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ผ่านกิจกรรมที่ให้ความรู้และนิทรรศการที่มีคุณภาพ มีการอนุรักษ์ศิลปวัตถุ การวิจัย ที่สอดคล้องกับศิลปะในยุคปัจจุบัน สำหรับการเข้าชมนิทรรศการจากคลังสะสมนั้น (Collections) ไม่เสียค่าบริการเข้าชม แต่นิทรรศการที่จัดขึ้นในโอกาสพิเศษเสียค่าเข้าชม

กิจกรรมทางการศึกษามีบริการสำหรับโรงเรียนและสำหรับบุคคลทั่วไป กิจกรรมสำหรับโรงเรียนมีค่าใช้จ่ายในการร่วมกิจกรรม มีแยกกลุ่มผู้ชมเป็นอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา กลุ่มอนุบาลกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เน้นการเล่าเรื่องโดยใช้นิทรรศการศิลปะจากคลังสะสมเป็นตัวกลางในการเรียนรู้ เช่น เรื่องพระราชินี พระราชินี เจ้าหญิง เจ้าชาย เป็นต้น และร่วมทำศิลปะปฏิบัติ สำหรับกลุ่มประถมศึกษาและมัธยมศึกษา แบ่งกิจกรรมเป็น 3 ประเภท คือ กิจกรรม 1 hour learning session เป็นกิจกรรมที่แนะนำให้นักเรียนเข้าใจถึงแนวคิดและทฤษฎีทางศิลปะเป็นหลัก

กิจกรรม 2 hours workshop เน้นการลงมือปฏิบัติงานศิลปะ และกิจกรรม 2½ & 4 hours digital workshop เป็นการเรียนรู้ศิลปะผ่านการใช้สื่อดิจิทัล

กิจกรรมทางการศึกษาสำหรับบุคคลทั่วไปเน้นกิจกรรมสำหรับเด็กและครอบครัว ทุกวันอาทิตย์เวลา 13:00 – 14:00 น. มีบริการนำชมนิทรรศการฟรีสำหรับเด็กและครอบครัว นอกจากนี้มีกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในห้องปฏิบัติการศิลปะเด็กที่ต้องมีค่าบริการอุปกรณ์ศิลปะทุกวันเสาร์อาทิตย์ ช่วงบ่าย นอกจากนี้กิจกรรมสำหรับเด็กและครอบครัวที่มีบริการตามตารางเวลาที่กำหนดแล้ว มีกิจกรรมทางการศึกษาสำหรับเด็กและครอบครัวที่สามารถทำได้ตามอัธยาศัยและสอดคล้องกับนิทรรศการศิลปะที่ดำเนินอยู่อีกด้วย เช่น ในนิทรรศการศิลปะสะสม European Art 1300 – 1800 มีกิจกรรม Board game for families หรือกิจกรรมเกมที่สอดคล้องกับผลงานศิลปะในห้องนิทรรศการ หรือในห้องนิทรรศการ Danish and Nordic Art 1750 – 1900 มี Sketching Room ที่มีอุปกรณ์ที่ใช้ในการร่างภาพ ที่เด็กและครอบครัวสามารถเรียนรู้การวาดภาพร่วมกันและสามารถส่งเข้าชิงรางวัลจากพิพิธภัณฑ์ได้ด้วย เรียกว่า Digital Table Guides for the collections นอกจากนี้ในแต่ละห้องนิทรรศการจะมีแผ่นพับเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทรรศการแจก และมีคำอธิบายผลงานไว้บริการ



ภาพที่ 53 Board game for Families ที่ The National Gallery of Denmark

ที่มา ผู้วิจัยถ่ายภาพเมื่อ พ.ศ. 2554 ที่ The National Gallery of Denmark ประเทศเดนมาร์ก

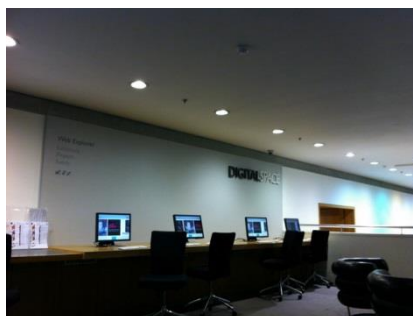
นอกจากนี้ยังมีบริการให้ยืมไอแพด (iPad) สำหรับใช้ประกอบการชมนิทรรศการ Danish and International Art After 1900 ซึ่งเป็นการนำเสนอฐานความรู้ในทรรศการศิลปะที่น่าสนใจโดยใช้เทคโนโลยีแห่งยุคสมัย ผู้ชมสามารถชมผลงานศิลปะจริงไปพร้อมๆ กับได้รับข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวกับผลงานชิ้นนั้น

2.5.4 National Portrait Gallery

หอศิลป์ภาพเหมือนบุคคลแห่งชาติ ตั้งอยู่ที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เปิดบริการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2399 และในปี พ.ศ. 2439 ได้ย้ายมาอยู่แถวทราฟัลการ์ สแควร์ ใกล้กับหอศิลป์แห่งชาติ นโยบายของหอศิลป์แห่งนี้ คือ การสะสม การวิจัย และการบริการสาธารณชน โดยสะสมภาพเหมือนบุคคลที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของประเทศที่ผลิตจากสื่อทุกประเภท และนำมาวิจัยสำหรับจัดนิทรรศการเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมเกี่ยวกับภาพเหมือนบุคคลในบริบทสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป

บริการทางการศึกษาแบ่งเป็นกลุ่ม คือ กลุ่มโรงเรียนสำหรับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ตอนต้นที่มาทัศนศึกษาที่หอศิลป์ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับบทเรียนในโรงเรียน กลุ่มครอบครัวมีกิจกรรมสำหรับผู้ปกครองที่พาเด็กมาหอศิลป์ด้วยตนเองจะเป็นการพามาชม นิทรรศการและมีกิจกรรมศิลปะที่ครอบครัวทำร่วมกันได้ กลุ่มวัยรุ่นที่อายุระหว่าง 14-21 ปีจะมี กิจกรรมปฏิบัติการร่วมกับศิลปินในวันหยุดเรียน อาทิ การวาดภาพ การถ่ายภาพ เป็นต้น กลุ่มผู้ใหญ่ ลักษณะกิจกรรมจะคล้ายกลุ่มวัยรุ่นคือการมีกิจกรรมปฏิบัติการร่วมและการบรรยายให้ความรู้ทุกวัน พฤหัสบดีช่วงกลางวันที่เรียกว่า (Lunchtime lecture) นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเพื่อชุมชน เช่น การเชิญให้ผู้ด้อยโอกาสมาเรียนรู้การทำงานศิลปะกับหอศิลป์ กิจกรรมที่กล่าวมานี้เป็นกิจกรรมที่ต้องจองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม ไม่สามารถร่วมกิจกรรมได้โดยอิสระ

สำหรับกิจกรรมทางการศึกษาที่หอศิลป์เตรียมไว้ให้ผู้ชมหาความรู้ทางด้านศิลปะได้อย่าง อิสระ คือ ฐานข้อมูลดิจิทัลที่เป็นมุมการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพเหมือนบุคคลที่อยู่ในคลังสะสมของหอ ศิลป์ที่เรียกว่า Digital Space ผู้ชมสามารถค้นหาภาพที่สนใจอยากเรียนรู้พร้อมคำอธิบายและวางแผนการชมนิทรรศการด้วยตนเองได้อย่างอิสระ โดยเลือกภาพและหัวข้อคำอธิบายที่สนใจจากทาง หน้าจอและสั่งพิมพ์ข้อมูลได้โดยไม่เสียค่าบริการ



ภาพที่ 54 Digital Space มุมการเรียนรู้ที่ National Portrait Gallery

ที่มา ผู้วิจัยถ่ายภาพเมื่อ พ.ศ. 2555 ที่ National Portrait Gallery ลอนดอน ประเทศอังกฤษ

2.5.5 National Taiwan Museum of Fine Arts

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไต้หวันเปิดบริการตั้งแต่ปี พ.ศ.2531 จนถึงปี พ.ศ.2542 ปิดบริการชั่วคราวเนื่องจากเกิดความเสียหายจากแผ่นดินไหว และได้กลับมาเปิดบริการอีกครั้งในปี พ.ศ.2547 พร้อมกับเพิ่มบริการด้านการศึกษาศิลปะที่สอดคล้องกับเป้าประสงค์ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่จะสนับสนุนการศึกษาศิลปะการเรียนรู้ทางด้านทัศนศิลป์ อาทิ สวนประติมากรรม ห้องสมุดศิลปะ The Family Room, Media Art Center, Digital Art Center, Teachers' Resource Room

ห้องสมุดศิลปะ มีบริการหนังสือ วารสาร นิตยสาร จุลสารทางด้านศิลปะที่อนุญาตให้ใช้ภายในห้องสมุดเท่านั้นแต่สามารถนำไปสำเนาได้ อีกทั้งมีบริการค้นคว้าและบริการอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังมีโซนหนังสือภาพที่ประกอบด้วยหนังสือศิลปะและสื่อศิลปะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี เพื่อสนับสนุนนิสัยรักการอ่านและชื่นชมงานศิลปะ

The Family Room เปิดบริการสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี ในวันธรรมดาจะเปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาใช้บริการเป็นส่วนใหญ่ และสำหรับวันเสาร์-อาทิตย์เด็กและครอบครัวคือผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ โดยกิจกรรมจะสนับสนุนให้เด็กได้ทดลองปฏิบัติและมีอิสระในการเล่น ทดลอง และสร้างสรรค์

The Media Art Center เปิดบริการในปี พ.ศ. 2550 สอดคล้องกับความสนใจของประชาชนในการชมภาพยนตร์สารคดีที่มีเพิ่มขึ้น The Media Art Center ได้ทำการวิจัยเก็บรวบรวม และจัดตารางฉายสารคดีและภาพยนตร์ที่สร้างโดยศิลปินชาวไต้หวันและศิลปินต่างชาติ

ภายในจุฬุชมได้ 50 คน บางเสาร์มีการเชิญศิลปินมาบรรยายเกี่ยวกับสิ่งที่เขาสร้างสรรค์เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีมากขึ้น

Digiark หรือ Digital Arts Creativity and Resource Center เปิดให้บริการเมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2550 บริเวณชั้นใต้ดินของสวนประติมากรรม มีพันธกิจที่จะเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และฐานข้อมูลทางดิจิทัลอาร์ต และเป็นพื้นที่หลักในการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะในยุคดิจิทัลนี้ Digiark เปรียบได้กับเรือโนอาห์ (Noah's Ark) ที่บรรทุกประชากรแห่งโลกอนาคตอันเป็นยุคแห่งการใช้เทคโนโลยี พื้นที่ภายใน Digiark แบ่งออกเป็น 3 โซน โซนแรก คือ ห้องสมุดที่มีบริการหนังสือ นิตยสาร ซีดี และทรัพยากรทางด้านดิจิทัลอาร์ต โซนที่สอง คือ Digital Art Workshop ที่จัดเตรียมคอมพิวเตอร์จำนวน 9 เครื่องเพื่อให้ประชาชนสามารถค้นหาข้อมูลออนไลน์และสำหรับใช้ในกิจกรรมภาคปฏิบัติทางด้านดิจิทัลอาร์ต โซนสุดท้าย คือ Experimental Gallery พื้นที่สำหรับนิทรรศการดิจิทัลอาร์ต โดยหลัก ๆ แล้วเป็นงานทดลองของศิลปินได้ทุกวันแต่บางครั้งก็เชิญศิลปินต่างชาติมาร่วมนิทรรศการ และตั้งแต่ปี พ.ศ.2554 เป็นต้นมา พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติได้ทุกวัน ได้เปิดโอกาสให้ภัณฑารักษ์ยื่นเสนอโครงการดิจิทัลอาร์ตเพื่อเป็นการพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านนี้ให้แพร่หลายมากขึ้น

Teachers' Resource Room แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม ถือเป็นครั้งแรกของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในได้หวันที่มีบริการด้านศิลปศึกษาและสนับสนุนการเรียนรู้ทางด้านทัศนศิลป์ ภายในมีบริการคอมพิวเตอร์สำหรับค้นคว้าข้อมูล หนังสือ วิดีโอ ซีดีและสื่อการเรียนรู้ทางด้านศิลปะ เพื่อให้คุณครูจากสถาบันการศึกษาต่างๆ และผู้สนใจสามารถมาค้นคว้าข้อมูลเพื่อเตรียมการสอน และเป็นแหล่งพบปะแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดระหว่างบุคลากรทางการศึกษา



ภาพที่ 55 Teachers' Resource Room

ที่มา ผู้วิจัยถ่ายภาพเมื่อ พ.ศ. 2553 ที่ NTMFA ประเทศไต้หวัน

นอกจากบริการการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติไต้หวันแล้ว ทางพิพิธภัณฑ์มีทีมภัณฑารักษ์ที่ทำการวิจัยค้นคว้าหาข้อมูลที่สอดคล้องกับความเคลื่อนไหวของศิลปะในบริบทสังคม

ไต้หวันและสังคมโลก โดยจัดนิทรรศการประมาณ 30 นิทรรศการต่อปี ซึ่งข้อมูลที่มีประโยชน์เหล่านี้ ได้ถูกถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะในนิทรรศการ ผ่านกิจกรรมทางการศึกษา อาทิ กิจกรรมนำชมโดย ผู้นำชมที่มีความรู้ความสามารถในการช่วยให้ประชาชนได้รับทราบข้อมูลผ่านผลงานศิลปะ กิจกรรม สัมมนา ภาพยนตร์ กิจกรรมร่วมปฏิบัติ เป็นต้น พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติไต้หวันยังเป็นเจ้าภาพจัด นิทรรศการใหญ่ๆ เช่น International Biennial Print and Drawing Exhibition, Asian Arts Biennial (เริ่ม พ.ศ. 2550) Taiwan Arts Biennial (เริ่ม พ.ศ. 2551) และยังสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะในต่างประเทศอีกด้วย

2.5.6 Singapore Art Museum

พิพิธภัณฑ์ศิลปะสิงคโปร์เปิดบริการเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ.2539 นำเสนอผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินสิงคโปร์ ศิลปินในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และในเอเชีย กิจกรรมต่างๆ ใน พิพิธภัณฑ์เชื่อมโยงกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะที่เคลื่อนไหวไปตามบริบทสังคมโลกและสร้างความ เข้าใจในศิลปะรูปแบบใหม่นั้นผ่านกิจกรรมการให้ความรู้แก่ผู้ชม บริการทางการศึกษามีแบ่งเป็น 4 กลุ่มหลัก คือ ประชาชนทั่วไป โปรแกรมสำหรับโรงเรียน โปรแกรมสำหรับครู และโปรแกรม ทัศนศึกษา กิจกรรมสำหรับประชาชนทั่วไปมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น ภัณฑารักษ์นำชม (Curator Tour) สนทนากับศิลปิน (Artist in conversation) บรรยายพิเศษจากผู้เชี่ยวชาญ (Guest Lecture) กิจกรรมร่วมปฏิบัติกับศิลปิน (Artist Workshop) เสวนา และการอบรมศิลปะ ซึ่งกิจกรรม ดังกล่าวไม่ได้จัดเป็นประจำ แต่ตารางจัดกิจกรรมจะสอดคล้องกับนิทรรศการหมุนเวียนที่กำลังแสดง อยู่และส่วนใหญ่มีค่าธรรมเนียม อย่างไรก็ตามกิจกรรมสำหรับประชาชนทั่วไปที่มีจัดอยู่เป็นประจำคือ การนำชมนิทรรศการ (Guided Tour) ที่ดำเนินการนำชมโดยกลุ่ม Friends of the Museums Singapore ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรมีวัตถุประสงค์ที่จะทำงานอาสาสมัครให้กับชุมชนมีความ มุ่งมั่นที่จะเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ให้กับผู้อื่น การนำชมภาษาอังกฤษมีนำชมทุกวัน ภาษาจีนมีเฉพาะวันศุกร์ ภาษาญี่ปุ่นมีบริการ วันอังคารถึงศุกร์

โปรแกรมสำหรับโรงเรียน เป็นกิจกรรมเชิงศิลปะปฏิบัติใช้เวลาประมาณ 2 ชั่วโมงต่อหนึ่ง โปรแกรมและมีค่าธรรมเนียม โปรแกรมดังกล่าวใช้ศิลปะเป็นตัวเชื่อมโยงการเรียนรู้และให้นักเรียนได้ ทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โปรแกรมแบ่งสำหรับนักเรียน 3 กลุ่ม คือ วัยก่อนเข้าเรียน (อายุ 4-6ปี) ประถมศึกษา (อายุ 7-12 ปี) มัธยมศึกษา (อายุ 13-18 ปี)

โปรแกรมสำหรับครู เป็นการจัดบรรยายกลุ่มเกี่ยวกับนิทรรศการใหม่ที่กำลังจะจัดแสดง บรรยายโดยผู้จัดการนิทรรศการเกี่ยวกับแนวคิดของนิทรรศการ ผลงานชิ้นสำคัญ เพื่อให้คุณครูที่ ต้องการพานักเรียนมาทัศนศึกษาได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับนิทรรศการศิลปะนั้นๆ ส่วนโปรแกรม

ทัศนศึกษา แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ คุณครูพานักเรียนชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ศิลปะด้วยตนเองโดยคุณครูสามารถหาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนิทรรศการนั้นๆ จากการดาวน์โหลด คู่มือสำหรับครู (Educator's Guide) แผ่นพับนิทรรศการ (Brochure) และใบงานกิจกรรมชั้นประถมศึกษา (Primary activity worksheet) และใบงานกิจกรรมชั้นมัธยมศึกษา (Secondary activity worksheet) เพื่อให้นักเรียนมีแนวทางในการเรียนรู้จากเว็บไซต์ได้ หรือ คุณครูต้องการให้เจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์นำชมโดยต้องแจ้งล่วงหน้า

นอกจากบริการทางการศึกษาดังกล่าว พิพิธภัณฑ์ศิลปะสิงคโปร์ได้จัดนิทรรศการที่สอดคล้องกับแผนการเรียนการสอนจากกระทรวงศึกษาธิการด้วย ซึ่งฝ่ายการศึกษาทำงานร่วมกับภัณฑารักษ์ในการมีส่วนช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนต้องเรียนในบทเรียน เช่น ใครคือศิลปินระดับชาติหรือในภูมิภาคที่ต้องรู้จัก หรือแนวคิดความเคลื่อนไหวในศิลปะ เพื่อที่ภัณฑารักษ์จะได้เลือกงานที่มีความเชื่อมโยงกับบทเรียนมาจัดแสดงใน Learning Gallery หรือแกลเลอรีที่แสดงงานจากคลังสะสม (collection) โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมการมีประสบการณ์ทางด้านศิลปะและฝึกพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์และสังเคราะห์ผ่านศิลปะร่วมสมัย โดยมีสื่อการเรียนรู้บริการ



ภาพที่ 56 Learning Gallery ที่ Singapore Art Museum

ที่มา ผู้วิจัยถ่ายภาพเมื่อพ.ศ. 2556 ที่ Singapore Art Museum ประเทศสิงคโปร์

2.5.7 Tate Modern

เทท โมเดิร์น เป็นหอศิลป์ที่รวบรวมผลงานศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยของศิลปินชาวอังกฤษและศิลปินนานาชาติ เปิดบริการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 มีพันธกิจหลักคือการสนับสนุนให้

สาธารณชนเข้าใจและเพลิดเพลินกับศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย นอกจากนี้ เทท โมเดิร์น ยังถือว่าเป็นหอศิลป์ที่มีผู้ชมมากที่สุดอีกแห่งหนึ่งในโลกด้วย

กิจกรรมการศึกษาแบ่งตามกลุ่มการเรียนรู้ต้องมีการจองล่วงหน้า เช่น โรงเรียนที่มาทัศนศึกษาโดยจะพานำชมนิทรรศการ กลุ่มครอบครัวและเด็กเล็กที่จะมีกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กและครอบครัวในช่วงสุดสัปดาห์ กลุ่มวัยรุ่น 15-25 ปีเป็นลักษณะโครงการศิลปะที่ให้อายุรุ่นมาสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับศิลปินและมีการวิจารณ์ผลงานสร้างสรรค์ด้วย ส่วนกลุ่มผู้ใหญ่มีลักษณะเป็นการเรียนรายวิชาหรือมีกิจกรรมปฏิบัติการร่วมและยังมีการเสวนาศิลปะตามตารางที่จัดไว้ สุดท้ายเป็นกลุ่มชุมชนลักษณะกิจกรรมจะเหมาะสมกับผู้สูงอายุและผู้ด้อยโอกาสในชุมชน

กิจกรรมการศึกษาสำหรับผู้สนใจทั่วไป คือ การนำชมนิทรรศการที่มีบริการทุกวัน เวลา 11:00 12:00 14:00 15:00 น. หรือ บริการเช่า audio guide ที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับศิลปินและผลงาน และยังมีกิจกรรมที่นำเทคโนโลยีมาใช้โดยได้รับการสนับสนุนจากบริษัทโทรคมนาคมในอังกฤษ ได้แก่ Mobile Application และ Interactive Games ส่วนข้อมูลศิลปะที่เทท โมเดิร์นได้ทำการวิจัยและนำเสนอเผยแพร่ คือ Timeline ประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ผู้ชมทุกคนต้องผ่านตา เมื่อเข้ามาบริเวณโถงนิทรรศการ



ภาพที่ 57 Timeline และ Interactive Zone ที่ Tate Modern

ที่มา ผู้วิจัยถ่ายภาพเมื่อพ.ศ. 2555 ที่ Tate Modern ลอนดอน ประเทศอังกฤษ

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การสร้างสรรคหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะเป็นการวิจัยและสร้างสรรค์ โดยทำการวิจัยเพื่อนำผลการวิจัยสู่การสร้างสรรคผลงาน ซึ่งผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

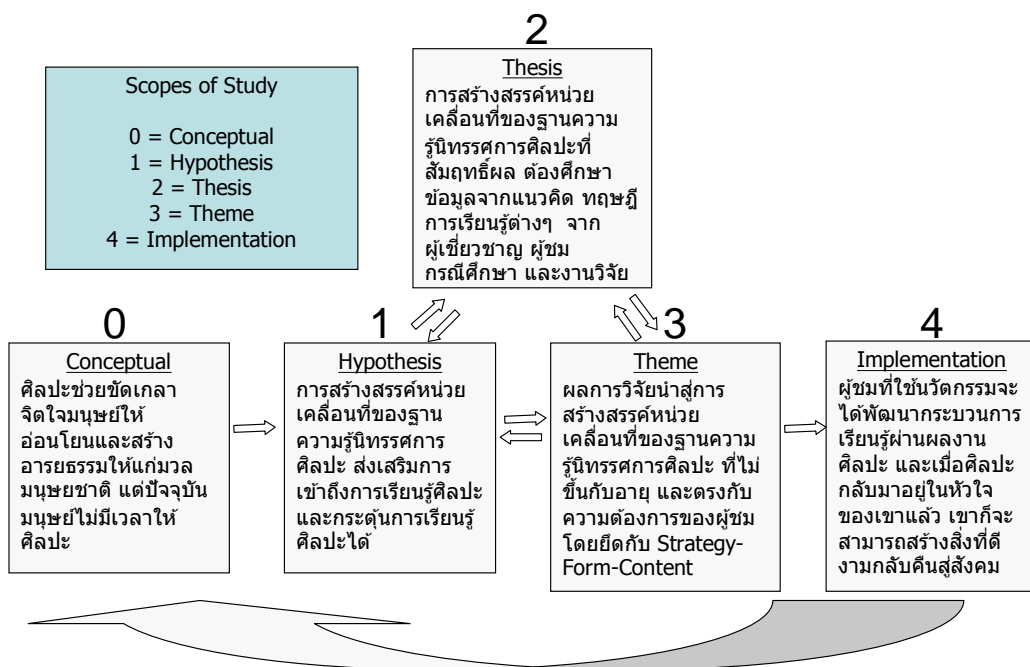
- 3.1 การสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย
- 3.2 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากตำราและเอกสารต่างๆ
- 3.3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย
- 3.4 การศึกษาผู้ชม
- 3.5 การเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษา
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค
- 3.7 การสร้างสรรคและพัฒนาผลงาน
- 3.8 สรุปผลการวิจัยและสร้างสรรค์

3.1 การสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการเก็บข้อมูลเบื้องต้นของผู้วิจัย (Preliminary Study) เมื่อมีโอกาสไปดูผลงานศิลปะที่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ทั้งในและต่างประเทศ พบว่าพื้นที่เหล่านั้นเป็นแหล่งที่ผู้คนเข้าไป แสวงหาสุนทรียรสและยกระดับรสนิยมของตนเอง เนื่องมาจากศิลปะช่วยพัฒนาจิตใจมนุษย์ ช่วยขัดเกลาจิตใจให้อ่อนโยนและยังส่งผลให้มนุษย์รังสรรคสิ่งดีๆ กลับคืนสู่สังคม แต่ทุกวันนี้ผู้คนไม่มีเวลาไปยกระดับจิตใจตนเองซึ่งทำให้ศิลปะห่างไกลจากชีวิต และทำให้ความสามารถในการเข้าถึง การรับรู้ และการวิจักษณ์ศิลปะนั้นต่ำลง จึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างนวัตกรรมที่จะพัฒนาศิลปวิจักษณ์ของผู้ชมงานศิลปะโดยใช้หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะเป็นเครื่องมือ (Conceptual) โดยมีสมมติฐานว่าผู้ที่ผ่านการใช้ผลงานจะเกิดการเรียนรู้และพัฒนาศิลปวิจักษณ์ของตนเอง (Hypothesis) ซึ่งการสร้างสรรคนวัตกรรมต้องมาจากฐานการวิจัยที่เข้มแข็ง โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เก็บข้อมูลการวิจัย และวิเคราะห์ผลการวิจัยเพื่อนำมาสร้างสรรค (Thesis) หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะที่สร้างสรรคขึ้นจะตรงตามผลการวิจัย ตรงตามความต้องการของผู้ชม และไม่ขึ้นกับอายุ โดยยึดกับ Strategies-Form-Contents (Theme) ผู้ใช้นวัตกรรมจะเรียนรู้ศิลปะและพัฒนา

กระบวนการเรียนรู้ผ่านผลงานศิลปะ (Implementation) ซึ่งจะทำให้ศิลปะกลับมาอยู่ในหัวใจของมนุษย์อีกครั้ง

แผนภูมิที่ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย



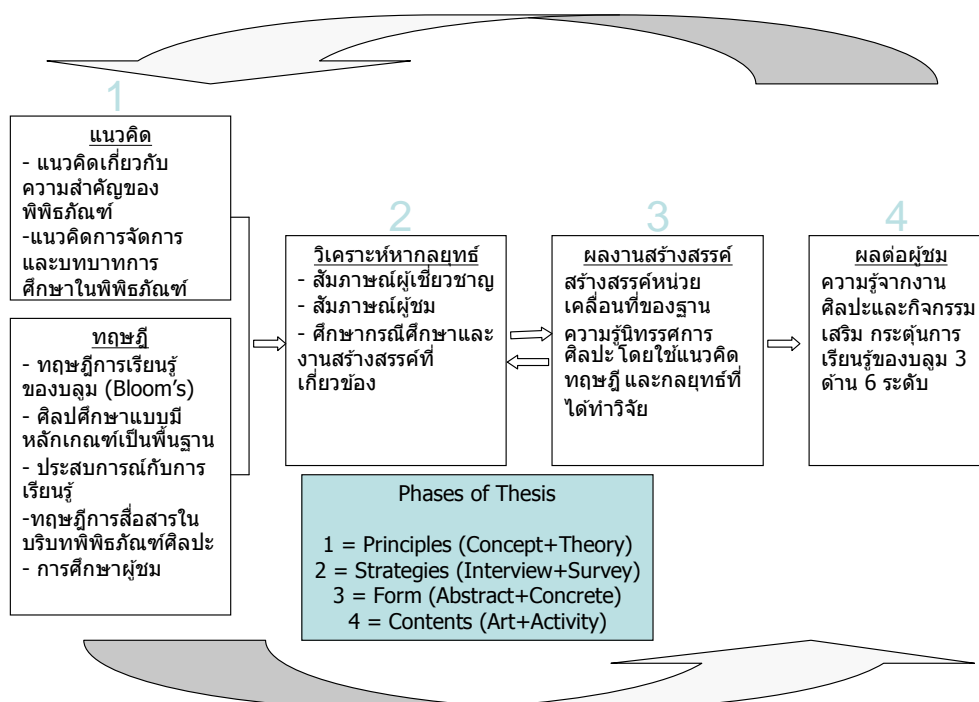
ศิลปะช่วยบ่มเพาะและขัดเกลาจิตใจมนุษย์ให้มีอารยะ ศิลปะเป็นสิ่งดีงามที่สร้างอารมณ์สุนทรีย์ให้กับผู้เสพย์ การส่งเสริมการเข้าถึงศิลปะจึงเป็นเรื่องสำคัญที่พิพิธภัณฑศิลปไม่ควรมองข้ามหน้าที่นี้ที่จะทำให้ศิลปะกลับมาอยู่ในหัวใจของผู้คน จากกรอบแนวคิดงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดที่เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ การจัดการ และบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ เพื่อเข้าถึงความสำคัญของพิพิธภัณฑในฐานะสถาบันการศึกษาอย่างหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาจิตใจของมวลมนุษย์ให้มีอารยะ และการจัดการพิพิธภัณฑทำให้งานทางด้านนี้ดำเนินไปอย่างเป็นระบบระเบียบและมีศักยภาพ อย่างไรก็ตามการเกิดพิพิธภัณฑแต่ละที่มีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องระยะเวลาและมูลเหตุแห่งการเกิดซึ่งส่งผลต่อการจัดการพิพิธภัณฑด้วย อย่างไรก็ตามในประเทศไทยการเกิดพิพิธภัณฑถูกผลักดันด้วยอิทธิพลตะวันตกและมีประสบการณ์งานด้านนี้ไม่มากเมื่อเทียบกับทางตะวันตก จึงเป็นโอกาสที่ทำให้ผู้วิจัยได้เป็นส่วนหนึ่งในการบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะและร่วมพัฒนาบทบาททางด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑศิลปะ

ในเรื่องบทบาททางการศึกษาคงปฏิเสธไม่ได้ที่จะไม่นำองค์ความรู้ทางการศึกษาและศิลปศึกษาเข้ามาประยุกต์ใช้ ผู้วิจัยจึงได้นำกรอบทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมที่พูดถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาคุณลักษณะด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ที่สอดคล้องกับทฤษฎีศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐานที่มีแนวคิดว่าการเรียนการสอนศิลปะควรมุ่งเน้นการสร้าง ความเข้าใจหลักเกณฑ์ของสาระความรู้ 4 แกนเข้าด้วยกัน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติ ซึ่งการเรียนรู้ทั้งหมดจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้มีประสบการณ์ที่ดีมีคุณภาพ ซึ่งต้องอาศัยทฤษฎีการสื่อสารและการศึกษาผู้ชมเข้ามาช่วยเพื่อที่จะทำให้บทบาททางการศึกษาใน พิพิธภัณฑสถานศิลปะประสบผลสำเร็จ

ผู้วิจัยนำแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ในการเก็บข้อมูลงานวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ชม และ จากกรณีศึกษา และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน ผู้ชมที่ผ่านการใช้ ผลงานสร้างสรรค์แล้วก็จะเกิดการเรียนรู้ศิลปะทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะจึงเป็นการวิจัยและสร้างสรรค์ ที่ต้องอาศัยองค์ความรู้ในหลายส่วน เพราะเป็นการสร้างสรรค์เชิงบูรณาการ ผู้วิจัยจึงต้องการข้อมูล เชิงคุณภาพ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดย ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

แผนภูมิที่ 5 วิธีดำเนินการวิจัย



3.2 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากตำราและเอกสารต่างๆ

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลต่างๆ จากหนังสือ ตำราวิชาการ เอกสารวิชาการ วารสาร บทความ นิตยสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ รายงานและเอกสารประกอบการสัมมนาที่เกี่ยวข้องกับบทบาทและการบริหารจัดการงานพิพิธภัณฑ์ ทฤษฎีการสื่อสาร ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิชาศิลปะ โดยเรียบเรียงหัวข้อที่พบทวนดังนี้

3.2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

3.2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

3.2.3 ศิลปะภาพเหมือนบุคคล

3.2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2.5 กรณีศึกษาแนวคิดและรูปแบบกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

หัวข้อที่ทบทวนเหล่านี้ ผู้วิจัยได้นำไปสร้างเครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และ แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ผู้ชม

3.3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

ผู้วิจัยทบทวนแนวคิดเรื่องความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ การจัดการและบทบาททางด้านการศึกษา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการตั้งคำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย (ภาคผนวก) ได้แก่ ผู้อำนวยการ ผู้ดูแลกิจกรรมทางการศึกษา ภัณฑารักษ์ ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ ประเด็นคำถามสำหรับสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยต้องการข้อมูลมีดังนี้

3.3.1. ข้อมูลด้านนโยบายของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

3.3.2. ข้อมูลด้านบทบาทและกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

3.3.3. ข้อมูลด้านการปฏิบัติการ

สำหรับตัวอย่างประชากรในประเทศไทยในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยเลือกจากความถี่ในการพูดถึงหอศิลป์ที่มีกิจกรรมทางการศึกษาที่โดดเด่น และให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลแก่ผู้วิจัย ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ หอศิลป์บ้านจิม ทอมป์สัน หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร สำหรับตัวอย่างประชากรในต่างประเทศในการสัมภาษณ์ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสิงคโปร์ (Singapore Art Museum) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์สิงคโปร์ (The National Gallery, Singapore) พิพิธภัณฑ์ศิลปะโยโกฮามา (Yokohama Museum of Art) กำหนดการสัมภาษณ์ วิทยานิพนธ์และตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสเก็บข้อมูลและศึกษานโยบายและรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษามีดังนี้

ตารางที่ 1 รายนามและตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญที่ได้ทำการสัมภาษณ์

วันที่	ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์	ตำแหน่ง
29 ตุลาคม 2553	Mr. Low Sze Wee	Director Curatorial and Collections, The National Art Gallery Singapore
29 ตุลาคม 2553	Ms. Geraldine Cheang	Education Manager (Programs) Singapore Art Museum
18 ธันวาคม 2553	Ms. Naoko Shoji	Curatorial Coordinator, Yokohama Museum of Art
27 กุมภาพันธ์ 2554	คุณ อลงกรณ์ จันทรสุข	ภัณฑารักษ์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ (ตำแหน่ง ณ ขณะสัมภาษณ์)
20 เมษายน 2555	คุณ กฤติยา กาวีวงศ์	ผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์ หอศิลป์ บ้านจิม ทอมป์สัน
4 พฤษภาคม 2555	คุณ พิชญา ศุภวานิช	หัวหน้าฝ่ายนิทรรศการ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

3.4 การศึกษาผู้ชม

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญในการศึกษาผู้ชม ทั้งผู้ชมที่นิยมชมนิทรรศการศิลปะ (Existing audience) และผู้ชมที่คาดว่าจะมาชมนิทรรศการศิลปะ (Potential audience) เพื่อที่จะเข้าถึงความต้องการข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปะที่พวกเขาต้องการ รวมถึงความคาดหวังและแรงจูงใจที่จะทำให้เข้ามาชมนิทรรศการศิลปะ ดังนั้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจึงได้เก็บข้อมูลผู้ชม ผ่านการทำแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ (ภาคผนวก)

กลุ่มตัวอย่างประชากร คือ บุคลากรของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 200 คน เหตุผลที่เลือกกลุ่มประชากรดังกล่าว เนื่องจากสอดคล้องกับข้อมูลเบื้องต้นในการวิจัย (Preliminary Study) ที่เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างกรอบคิดในการวิจัย กลุ่มคนเหล่านี้นั้นอยู่ในวัยเรียน วัยรุ่น วัยเริ่มทำงาน ซึ่งผู้วิจัยมีประสบการณ์ตรง ในการสังเกต พูดคุยและสอบถามถึงความสำคัญของศิลปะและ

พิพิธภัณฑศิลป์ จะทำให้ผู้วิจัยพบว่าศิลปะมีความสำคัญช่วยบ่มเพาะและขัดเกลาจิตใจมนุษย์ ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับข้อมูลเบื้องต้นในการวิจัยและสมมติฐานการวิจัย จึงเลือกเก็บข้อมูลจากบุคลากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพราะมีกลุ่มคนที่ตรงกับข้อมูลเบื้องต้นในการวิจัย คือ กลุ่มคนที่มีความพร้อมที่จะเรียนรู้และยังอยู่ในแวดวงการศึกษา และมีหอศิลป์ในมหาวิทยาลัยอยู่ 2 แห่ง คือ หอศิลป์ จามจุรี และหอศิลป์พิทยนิทรรศน์ ซึ่งหอศิลป์พิทยนิทรรศน์ ได้รับยกย่องเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตจากสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างประชากรนี้มีความได้เปรียบที่ได้อยู่ใกล้กับหอศิลป์ถึง 2 แห่ง ซึ่งผู้วิจัยจะสามารถทราบข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการ ความคาดหวัง และแรงจูงใจในการชมนิทรรศการศิลปะและในเรื่องของฐานความรู้ นิทรรศการศิลปะที่ผู้ชมต้องการได้

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผู้ชม 2 ครั้ง ข้อมูลจากการวิจัยครั้งแรกนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ครั้งที่ 1 ส่วนการเก็บข้อมูลครั้งที่ 2 เกิดขึ้นในช่วงที่กำลังพัฒนาผลงานไปสู่การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์ส่งผลต่อผู้ชมอย่างแท้จริง

3.5 การเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษา

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษาโดยสำรวจและสังเกตรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาที่มีให้บริการในหอศิลป์และพิพิธภัณฑศิลป์ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัย ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์จากสถานที่ดังกล่าวต่อไปนี้

3.5.1 Chanel Mobile Art, The Institut du Monde Arabe

3.5.2 Le Petit Palais

3.5.3 National Gallery of Denmark มหาวิทยาลัย

3.5.4 National Portrait Gallery CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.5.5 National Taiwan Museum of Fine Arts

3.5.6 Singapore Art Museum

3.5.7 Tate Modern

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์

หลังจากที่ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนำสู่วิธีการเก็บข้อมูล ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยประมวลข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการศึกษาจากหนังสือ ตำราวิชาการ เอกสาร วิชาการที่เกี่ยวข้อง บทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย การเก็บข้อมูลผู้ชม ข้อมูลจากกรณีศึกษาแบบสังเกตการณ์ เพื่อนำผลการวิจัยไปสู่การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ นิทรรศการศิลปะอธิบายตามตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 การนำผลการวิจัยมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์

หัวข้อที่ทบทวน	วิธีเก็บข้อมูล	วัตถุประสงค์	สู่การสร้างสรรค์
แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	ข้อ 1, 2 และ 3	Strategies-Form-Contents
ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย	สัมภาษณ์ผู้ชม	ข้อ 1, 2 และ 3	Strategies-Form-Contents
ภาพเหมือนบุคคล	ทบทวนเพื่อสร้างสรรค์	ข้อ 2 และ 3	Form-Contents
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ทบทวนเพื่อสร้างสรรค์	ข้อ 1, 2 และ 3	Strategies-Form-Contents
กรณีศึกษา	สังเกตเพื่อสร้างสรรค์	ข้อ 2 และ 3	Form-Contents

สำหรับบทการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งการวิเคราะห์ ดังนี้

3.5.1 การวิเคราะห์แนวคิดสู่การสร้างสรรค์

3.5.2 การวิเคราะห์ทฤษฎีสู่การสร้างสรรค์

3.5.3 การวิเคราะห์ศิลปะภาพเหมือนบุคคล

3.5.4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

3.7 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

ผู้วิจัยสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานจากต้นแบบการสร้างสรรค์มาสู่การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 และ 2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องและการศึกษาผู้ชมครั้งที่ 1 นำสู่การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 หลังจากนั้นได้ปรับแก้ผลงานตามคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญ และจากผู้ที่ทดลองใช้หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ และนำผลการศึกษาผู้ชมครั้งที่ 2 สู่การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2

ตารางที่ 3 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

การพัฒนาผลงาน	วันที่	สถานที่
การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	6 มีนาคม 2557	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ
	19 มีนาคม 2557	หอศิลปมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2	29 พฤษภาคม 2557	โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง
	3 มิถุนายน 2557	โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา
นิทรรศการแสดงผลงาน	13 -17 มิถุนายน 2557	ชั้น 5 อาคาร นวัตกรรม ศ.ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.8 สรุปผลการวิจัยและสร้างสรรค์

หลังจากการสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยเผยแพร่ผลงานและจัดนิทรรศการแสดงผลงาน โดยมีเครื่องมือที่ใช้เพื่อสรุปผลการวิจัย คือ

3.8.1 แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการเรียนรู้ (Post-test) เป็นชุดคำถามเดียวกันเพื่อวัดผลการเรียนรู้ผู้ผ่านการใช้หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมมาประยุกต์ใช้สร้างแบบทดสอบ ดังนี้

ตารางที่ 4 แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการเรียนรู้ (Post-test)

คำถาม	ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม		
	พุทธิพิสัย	จิตพิสัย	ทักษะพิสัย
1. ภาพเหมือนบุคคลหรือพอร์ตเทรท (Portrait) คืออะไร 1. ทิวทัศน์ 2. หุ่นนิ่ง 3. สิ่งของ 4. ภาพคน	/		/
2. ภาพโมนาลิซาที่วาดโดยเลโอนาร์โด ดา วินชี คือภาพเหมือนบุคคลที่วาดขึ้นมาในยุคใด 1. ยุคกลาง 2. ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา 3. ยุคбарок 4. ยุคโรแมนติก	/		
3. ศิลปะยุคอิมเพรสชันนิซึมมีคุณลักษณะเด่นในเรื่องใด 1. เส้น 2. รูปทรง 3. แสงสี 4. ปริมาตร	/		/

ตารางที่ 4 (ต่อ)

คำถาม	ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม		
	พุทธิพิสัย	จิตพิสัย	ทักษะพิสัย
4. ศิลปินไทยท่านใดที่นิยมวาดภาพเหมือนบุคคลที่สะท้อนความเป็นไทย 1. ชลูด นิ่มเสมอ 2. เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ 3. จักรพันธ์ โปษยกฤต 4. ชาดิชาย ปุยเปีย	/	/	
5. ภาพเหมือนบุคคลในยุคเรียลลิสม์มีคุณค่าอย่างไร 1. สอนให้คนมีสำนึกและซื่อสัตย์ 2. อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม 3. สะท้อนวิถีชีวิตประจำวันที่พบเห็นได้ 4. สืบสานศิลปวัฒนธรรม	/	/	

3.8.2 ชุดคำถามแอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก” เป็นคำถามที่ให้เขียนตอบที่ละขั้นตอนขณะใช้แอปพลิเคชัน เพื่อวัดการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 5 ระดับ ดังนี้

ตารางที่ 5 คำถามแอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก”

คำถาม	ระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย
1. คุณคิดว่าหน้าคุณเหมือนยุคหรือสไตล์ไหนจากภาพที่อยู่บน Mr.Mobile Art	ระดับที่ 1 จำได้ (Remember)
2. ส่วนไหนที่คุณคิดว่าเหมือน เพราะอะไร	ระดับที่ 2 เข้าใจ (Understand)
3. จากภาพผลลัพธ์ตรงหรือไม่ตรงกับภาพที่คุณคิด เพราะอะไร ตรงไหนที่เหมือนหรือไม่เหมือน	ระดับที่ 3 ประยุกต์ใช้ (Apply)
4. ผลลัพธ์ที่ได้ วิเคราะห์ว่ามีส่วนไหนที่คล้ายคุณบ้าง เพราะอะไร	ระดับที่ 4 วิเคราะห์ (Analyze)
5. คุณคิดว่า Mr.Mobile Art มีฐานภาพมากเพียงพอที่จะมีส่วนคล้ายคลึงคุณมากน้อยแค่ไหน ควรจะเพิ่มภาพแบบไหน	ระดับที่ 5 ประเมิน (Evaluate)

3.8.3 ชุดคำถามแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ” เป็นคำถามที่ให้เขียนตอบทีละขั้นตอน ขณะใช้แอปพลิเคชัน เพื่อวัดการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 6 ระดับ ดังนี้

ตารางที่ 6 คำถามแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ”

คำถาม	ระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย
1. เลือกส่วนต่างๆ บนใบหน้าจากภาพเหล่านั้น ที่คุณสนใจหรือประทับใจ แล้วนำมาแปะบนหน้าคุณ	ระดับที่ 1 จำได้ (Remember)
2. ภาพจากยุคสมัยที่เลือกมานั้นมีสิ่งใดที่คุณคิดว่าเข้ากับบุคลิกของคุณมากที่สุด	ระดับที่ 2 เข้าใจ (Understand)
3. นำองค์ประกอบที่เลือกมาแต่งรูปถ่ายตัวคุณให้เข้ากับฉากหลังในปัจจุบัน	ระดับที่ 3 ประยุกต์ใช้ (Apply)

ตารางที่ 6 (ต่อ)

คำถาม	ระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย
4. จากนั้นตั้งชื่อยุคสมัยที่คุณผสมขึ้นมาใหม่ เช่น โรโรรอก	ระดับที่ 4 วิเคราะห์ (Analyze)
5. และเมื่อปรับแต่งรูปถ่ายตัวคุณแล้ว ภาพที่แตงั้นสะท้อนบุคลิกอย่างไรออกมา	ระดับที่ 5 ประเมิน (Evaluate)
6. สุดท้ายภาพที่ปรากฏเป็นการรวบรวมความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การประเมิน เพื่อสร้างสรรค์	ระดับที่ 6 สร้างสรรค์ (Create)

3.8.4 สังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้ผลงาน ขณะที่ปฏิบัติสัมพันธ์กับผลงาน

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือดังกล่าวข้างต้นพร้อมกับการสังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้งาน เพื่อสรุปผลการวิจัยและสร้างสรรค์ที่ตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยมุ่งหวังให้ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้เป็นต้นแบบของการพัฒนาศิลปวิจักษณ์ของผู้ชมโดยใช้นวัตกรรมหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ นิทรรศการศิลปะ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะที่ตรงกับความคาดหวัง ความต้องการของผู้ชมมากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เชื่อมโยงศิลปะกับชีวิตประจำวันของประชาชน สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้และเข้าถึงศิลปะในด้านการพัฒนาพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย หรือการพัฒนาสติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคมของประชาชน และช่วยขยายฐานผู้ชมนิทรรศการศิลปะอันเป็นการขับเคลื่อนวงการศิลปะในเมืองไทย

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาประยุกต์กับกระบวนการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีการศิลปะ สำหรับหัวข้อการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้

- 4.1 การวิเคราะห์แนวคิดสู่การสร้างสรรค์
- 4.2 การวิเคราะห์ทฤษฎีสู่การสร้างสรรค์
- 4.3 การวิเคราะห์ศิลปะภาพเหมือนบุคคลสู่การสร้างสรรค์
- 4.4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

4.1 การวิเคราะห์แนวคิดสู่การสร้างสรรค์

4.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของพิพิธภัณฑ์

การเกิดพิพิธภัณฑ์มีโมเดลหลักอยู่ 2 ที่ คือ ในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์เป็นสถาบันการเรียนรู้ที่ให้ความรู้แก่สาธารณชน ดังนั้นจึงมีพันธกิจหลักทางด้านการศึกษา สำหรับประเทศไทยการเกิดพิพิธภัณฑ์เริ่มช่วงต้นรัตนโกสินทร์มีที่มาจากพระราชานิยมส่วนพระองค์ของพระมหากษัตริย์ในการสะสมสิ่งของของบวกับปัจจัยภายนอกที่มีการล่าอาณานิคมทำให้เป็นตัวเร่งในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ในแบบตะวันตก การศึกษาถึงความสำคัญของพิพิธภัณฑ์จึงเป็นจุดเริ่มต้นการศึกษาเปรียบเทียบและสำรวจการจัดการพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยตามพิพิธภัณฑ์สถานวิทยาแบบตะวันตก และย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของการดำรงอยู่ของพิพิธภัณฑ์

4.1.2 แนวคิดการจัดการและบทบาททางการศึกษา

การศึกษาแนวคิดการจัดการพิพิธภัณฑ์และบทบาททางการศึกษาทำให้ได้แนวคำถามเพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในการวิจัย เพื่อสำรวจนโยบายทางการศึกษา และรูปแบบกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ทั้งในและต่างประเทศ และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากผลการวิจัยพบว่าทุกๆ พิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ไม่ว่าจะเป็นในประเทศไทยหรือในต่างประเทศล้วนมีนโยบายการบริหารจัดการที่สนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ แสดงถึงการทำหน้าที่ด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์เหล่านั้น

ตารางที่ 7 ผลการวิจัยด้านนโยบายการบริหารจัดการ

สถานที่	นโยบายการบริหารจัดการ
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์	มีนโยบายตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้และสร้างความพึงพอใจในการให้บริการมากที่สุด
หอศิลป์ บ้านจิม ทอมป์สัน	การทำงานบำรุงและสนับสนุนกิจกรรมทางศิลปะ เป็น การกระตุ้นให้ผู้ชมได้เปิดรับงานศิลปะร่วมสมัย รวมถึง ประเพณีดั้งเดิมในบริบทของสังคมปัจจุบัน
หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร	เป็นพื้นที่แห่งการพบปะสังสรรค์และการเรียนรู้ ในโลก ของศิลปะร่วมสมัย ทัศนศิลป์ ดนตรี ละครเวที บทกวี วรรณกรรม ภาพยนตร์ และออกแบบสร้างสรรค์ ใน บริบทของการนันทนาการของเมือง
Singapore Art Museum	มีนโยบายในการเป็นศูนย์กลางการนำเสนอผลงาน ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของประเทศสิงคโปร์และ ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเน้นการ บริการทางการศึกษา การวิจัยและพัฒนาเพื่อการ เรียนรู้ทางด้านทัศนศิลป์ในระดับภูมิภาคและระดับ นานาชาติอีกด้วย
The National Art Gallery, Singapore	มีความมุ่งมั่นที่จะทำให้ประเทศสิงคโปร์เป็นศูนย์กลาง ศิลปะในภูมิภาคและระดับนานาชาติ เน้นการรวบรวม ผลงานศิลปะและจัดแสดงนิทรรศการศิลปะในยุค ศตวรรษที่ 19 - 20 ของสิงคโปร์และในภูมิภาคเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ สนับสนุนให้มีการศึกษาและทำการ วิจัยศิลปะในภูมิภาค และเป็นพื้นที่ในการจัด นิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติ
Yokohama Museum of Art	สนับสนุนให้มีกิจกรรมทางศิลปะต่างๆทั้งนิทรรศการ ปฏิบัติการร่วมและการอบรมศิลปะ เพื่อให้เด็กและ พลเมืองได้สัมผัสกับประสบการณ์สุนทรีย์ที่ผลักดันให้ เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ดังนโยบาย ที่ว่า Seeing Creating Studying

อย่างไรก็ตาม รูปแบบกิจกรรมที่มีบริการมีความแตกต่างกันไปซึ่งจะมีทั้งกิจกรรมที่สอดคล้องกับนิทรรศการที่กำลังจัดแสดงอยู่ ณ ขณะนั้น และกิจกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะที่ไม่ได้สอดคล้องกับนิทรรศการ

ตารางที่ 8 ผลการวิจัยด้านรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษา

สถานที่ กิจกรรม	พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์	หอศิลป์บ้านจิม ทอมป์สัน	หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร	Singapore Art Museum	The National Art Gallery Singapore	Yokohama Museum of Art
กิจกรรมที่สอดคล้องกับนิทรรศการที่กำลังจัดแสดงอยู่						
การนำชม	/	/	/	/	/	/
บรรยาย	/	/	/	/	/	/
เสวนา	/	/	/	/	/	/
ปฏิบัติการร่วม		/	/	/	/	
ใบงานสำหรับ นักเรียนที่ศน ศึกษา				/	/	
กิจกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะที่ไม่ได้สอดคล้องกับนิทรรศการ						
ฉายหนัง		/	/		/	
จัดอบรมศิลปะ	/			/	/	/
การเขียน รายวิชา		/		/	/	
สมุดวาดภาพ ระบายสี	/			/		
พิพิธภัณฑ์สัญจร	/					

หมายเหตุ: The National Art Gallery Singapore จะเปิดบริการปีพ.ศ.2558 แต่มีการวางนโยบายและรูปแบบกิจกรรมล่วงหน้าแล้ว

จากข้อมูลกิจกรรมการบรรยาย การนำชม การเสวนาที่เกี่ยวกับนิทรรศการจะพบได้ทุกที่ ส่วนกิจกรรมปฏิบัติการร่วมที่สอดคล้องกับนิทรรศการจะไม่พบที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์

และที่ Yokohama Art Museum แต่จะพบเป็นการจัดอบรมศิลปะที่ไม่ได้สอดคล้องกับนิทรรศการ แทน สำหรับกิจกรรมใบงานสำหรับนักเรียนที่มาทัศนศึกษาเป็นกิจกรรมที่ Singapore Art Museum และ The National Art Gallery, Singapore ให้ความสำคัญและจัดทำขึ้นสอดคล้องกับนิทรรศการ

กิจกรรมที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับนิทรรศการที่จัดขึ้น คือ การฉายหนังพบได้ที่ หอศิลป์บ้านจิม ทอมป์สัน หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และ The National Gallery of Art, Singapore สำหรับการจัดอบรมศิลปะ เช่น การสอนวาดรูป จะพบที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ และ พิพิธภัณฑ์ศิลปะในต่างประเทศที่ได้ไปเก็บข้อมูลมา ส่วนการเรียนการสอนรายวิชานอกจากที่สิงคโปร์ แล้วที่หอศิลป์บ้านจิม ทอมป์สันก็มีการสนับสนุนกิจกรรมนี้ นอกจากนี้ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ และ Singapore Art Museum มีการทำสมุดวาดภาพระบายสีไว้บริการ สำหรับกิจกรรม พิพิธภัณฑ์สัญจรที่ได้รับข้อมูลมาจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ มีประเด็นที่น่าสนใจ คือ เป็น กิจกรรมดำเนินการภายใต้สำนักพิพิธภัณฑ์ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์สัญจรเป็น รถยนต์ที่บรรจุตัวจำลองที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร เคลื่อนที่ออกไปให้ความรู้กับผู้เรียนในระบบตามสถาบันการศึกษาหรือชุมชนที่ไม่สามารถเดินทางมาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ได้ ส่วนพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ นำสมุดฝึกวาดภาพและผสมสี National Gallery Paint Book และตัวต่อแบบจำลองอาคารสามมิติไปร่วมกับพิพิธภัณฑ์สัญจรนี้

พิพิธภัณฑ์สัญจรทำให้ผู้วิจัยเห็นโอกาสในการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ นิทรรศการศิลปะ ซึ่งจะเป็นกิจกรรมทางการศึกษาในรูปแบบใหม่ที่สามารถเคลื่อนที่ไปบริการความรู้ แก่สาธารณชนทั้งในและนอกพื้นที่ศิลปะ และเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์มาจากการศึกษาวิจัยผู้ชม

4.2 การวิเคราะห์ทฤษฎีสู่การสร้างสรรค์

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลการวิจัย จากนั้นจึงนำผลการ วิเคราะห์ข้อมูลมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

4.2.1 การนำทฤษฎีไปใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัย

ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน ทฤษฎี ประสบการณ์กับการเรียนรู้ ทฤษฎีการสื่อสารในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และการศึกษาผู้ชมไปใช้ในการ เก็บข้อมูลการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 9 การนำทฤษฎีไปใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัย

ทฤษฎี	การประยุกต์ใช้ทฤษฎี
การเรียนรู้ของบลูม	เบนจามิน บลูม กล่าวว่า การเรียนรู้ที่สมบูรณ์จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย (ความรู้ ความคิด ความเข้าใจ) จิตพิสัย (จิตใจ ทศนคติ ค่านิยม ความสนใจ ความซาบซึ้ง) และทักษะพิสัย (ความชำนาญ ทักษะ) ทฤษฎีของบลูม จะเป็นกรอบการวิเคราะห์ด้านคุณค่าของผลงาน
ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (DBAE)	เป็นการเรียนการสอนศิลปะที่มุ่งเน้นการบูรณาการความเข้าใจสาระความรู้ 4 แกน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติ ผู้วิจัยนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างฐานความรู้ที่ผู้ชมต้องการ
ประสบการณ์กับการเรียนรู้	การเรียนรู้คือกระบวนการของประสบการณ์ที่มีคุณภาพที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ผู้วิจัยตระหนักถึงการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ชม ในแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์จึงสำรวจกิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ผู้ชมต้องการ และรับฟังประสบการณ์การไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
ทฤษฎีการสื่อสารในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	การสื่อสารที่แสดงให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารเป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยตระหนักถึงการสื่อสารกับผู้ชม จึงจัดทำแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมเพื่อนำข้อมูลมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
การศึกษาผู้ชม	การเข้าถึงผู้ชมและทำความเข้าใจผู้ชมในเรื่องแรงจูงใจ ความต้องการ ความคาดหวัง ฐานความรู้ศิลปะที่จะทำให้เขาเกิดการเรียนรู้ศิลปะและมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะในนิทรรศการ

4.2.2 ผลการวิเคราะห์การศึกษาผู้ชม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีศิลปะ โดยใช้กระบวนการพัฒนาศิลปะวิจักษณ์ของผู้ชม ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ที่ดีในการชื่นชมผลงานศิลปะ ผู้วิจัยนำศิลปะศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน หรือ Discipline-Based Arts Education (DBAE) ที่มีหัวข้อการเรียนรู้ คือ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติ มาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างฐานความรู้ที่ผู้ชมต้องการเพื่อช่วยทำให้เข้าใจและมีส่วนร่วมกับงานศิลปะมากขึ้น ผู้วิจัยนำทฤษฎีดังกล่าวมาสร้างแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์เพื่อศึกษาผู้ชมและนำผลการวิจัยไปสร้างสรรค์ผลงาน กลุ่มตัวอย่างประชากร คือ บุคลากรของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 200 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผู้ชมที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ได้มีดังนี้

1. ข้อมูลส่วนบุคคล

เป็นข้อมูลเชิงประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ผลที่ได้ คือ เพศหญิงตอบแบบสอบถามจำนวน 112 คน และเพศชาย 88 คน ช่วงอายุที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุดคือ 18-25 ปี 180 คน รองลงมาคือช่วงอายุต่ำกว่า 18 ปี 12 คน และช่วงอายุ 25-35 ปี 8 คน ระดับการศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่าตอบแบบสอบถาม 184 คน สูงกว่าปริญญาตรี 8 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2 คน

2. ประสบการณ์การไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

จากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์จำนวน 140 คน ส่วนอีก 60 คนไม่เคยไป

3. สาเหตุที่ไม่เคยไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

สาเหตุที่ทำให้ 60 คนนั้นไม่เคยไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ เป็นเพราะไม่สนใจ หรือสนใจแต่ไม่มีโอกาสได้ไป ไม่ว่าง ไม่มีเวลา ไม่รู้ว่ามีอะไร ไม่รู้ที่ไหน ไม่รู้จัก ไม่รู้เรื่องศิลปะ

4. พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ที่มีคนเคยไปมากที่สุด คือ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จำนวน 90 คน ซึ่งเมื่อสัมภาษณ์ต่อว่าไปกี่ครั้ง ส่วนมากก็จะตอบว่า 1 ครั้งและจำรายละเอียดนิทรรศการที่ไปชมไม่ได้ สำหรับคนที่ไปบ่อยส่วนมากไปเพราะนัดเพื่อนหรือไปนั่งอ่านหนังสือ มีส่วนน้อยประมาณ 3 คนที่ไปเพราะชอบดูงานศิลปะ

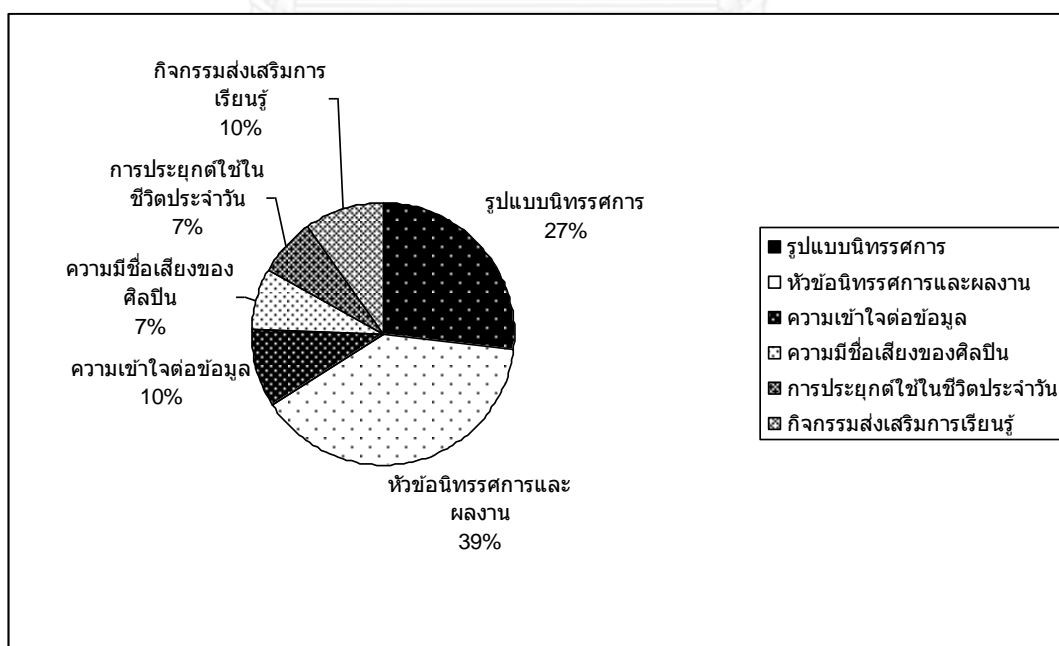
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ มีคนเคยไป 32 คน ไปเพียง 1 ครั้งและจำรายละเอียดไม่ได้ สำหรับหอศิลป์วิทยนิทรรศน์และหอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพมีจำนวนคนเคยไปที่ละ 4 คนซึ่งจำรายละเอียดนิทรรศการไม่ได้ ส่วนหอศิลป์บ้านจิม ทอมป์สันไม่มีผู้ใดตอบว่าเคยไป สำหรับสถานที่อื่นๆ ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเขียนตอบมา คือ พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด พิพิธภัณฑ์นกฮูก และ Art in Paradise

5. ความคิดเมื่อพูดถึงพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

เพื่อตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ ผู้วิจัยพบว่าทั้งสอบถาม คำตอบที่คล้ายกัน ได้แก่ สถานที่ที่มีศิลปะต่างๆเป็นภาพวาด สิ่งก่อสร้าง สถานที่ที่มีภาพวาดศิลปะ สถานที่ที่แสดงผลงานภาพวาด สถานที่ที่แสดงงานศิลปะ ผลงานหายาก บุคคลแห่งชาติ มีงานศิลปะหลายๆ ประเภท มีสิ่งของขนาดใหญ่ นำไปทัศนศึกษา มีวิทยากร มีความรู้ น่าสนุก น่าสนใจ เป็นงานอาร์ตเดินชม งานอาร์ตๆ แสดงอีกด้านของสังคม

6. สิ่งจูงใจให้สนใจไปชมนิทรรศการศิลปะ

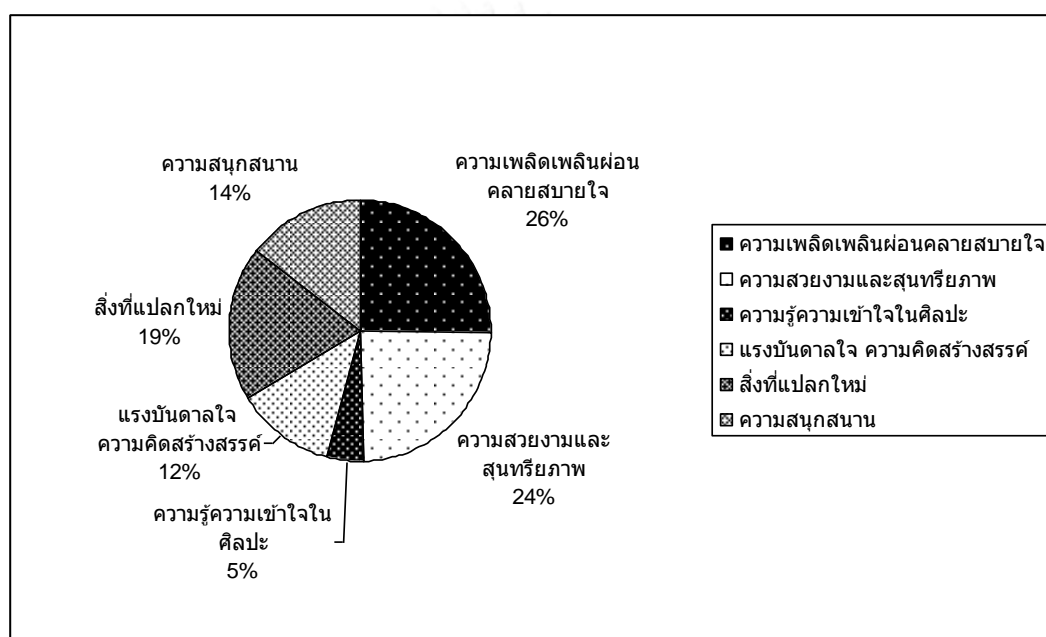
จากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า สิ่งจูงใจให้คนสนใจไปชมนิทรรศการศิลปะมากที่สุด ได้แก่ หัวข้อนิทรรศการและผลงาน รองลงมา คือ รูปแบบนิทรรศการ ส่วนกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ก็เป็นสิ่งจูงใจที่เทียบได้กับความเข้าใจต่อข้อมูล ซึ่งจูงใจได้มากกว่าความมีชื่อเสียงของศิลปินและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



แผนภูมิที่ 6 สิ่งจูงใจให้สนใจไปชมนิทรรศการศิลปะ

7. สิ่งที่คาดหวังจากการไปชมนิทรรศการศิลปะ

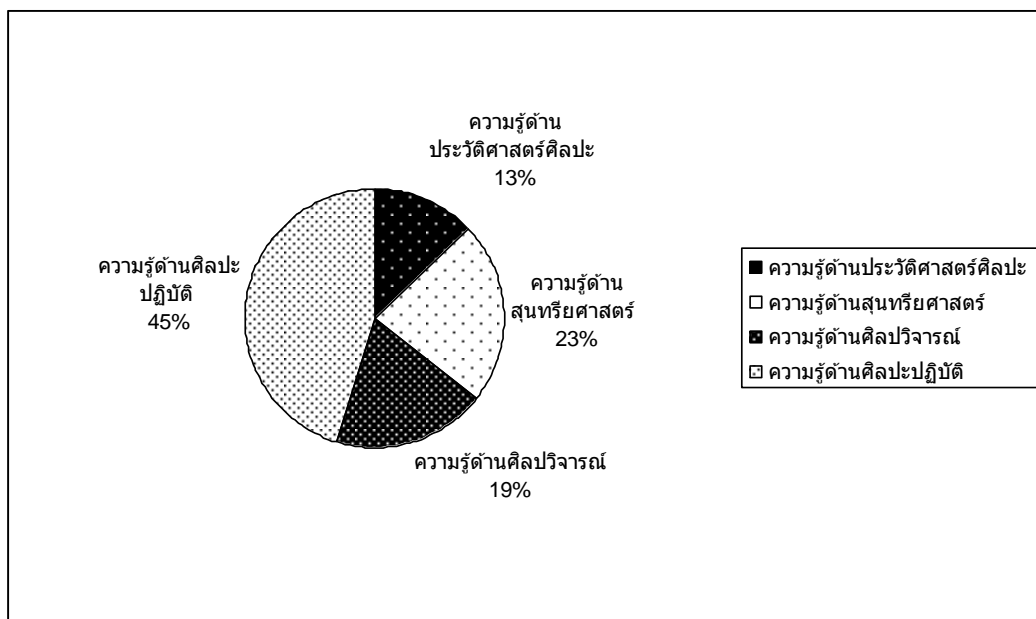
ผู้วิจัยพบว่า ความเพลิดเพลินผ่อนคลายสบายใจเป็นสิ่งที่ได้รับความคาดหวังสูงสุด รองลงมา คือ ความสวยงามและสุนทรีย์ภาพ ตามมาด้วยการคาดหวังที่จะเจอสิ่งแปลกใหม่ ความสนุกสนาน แร้งบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ สิ่งที่คาดหวังเป็นลำดับสุดท้าย คือ ความรู้ความเข้าใจในศิลปะ



แผนภูมิที่ 7 สิ่งที่คาดหวังจากการไปชมนิทรรศการศิลปะ

8. แกนความรู้ศิลปะที่ต้องการเรียนรู้จากการไปชมนิทรรศการศิลปะ

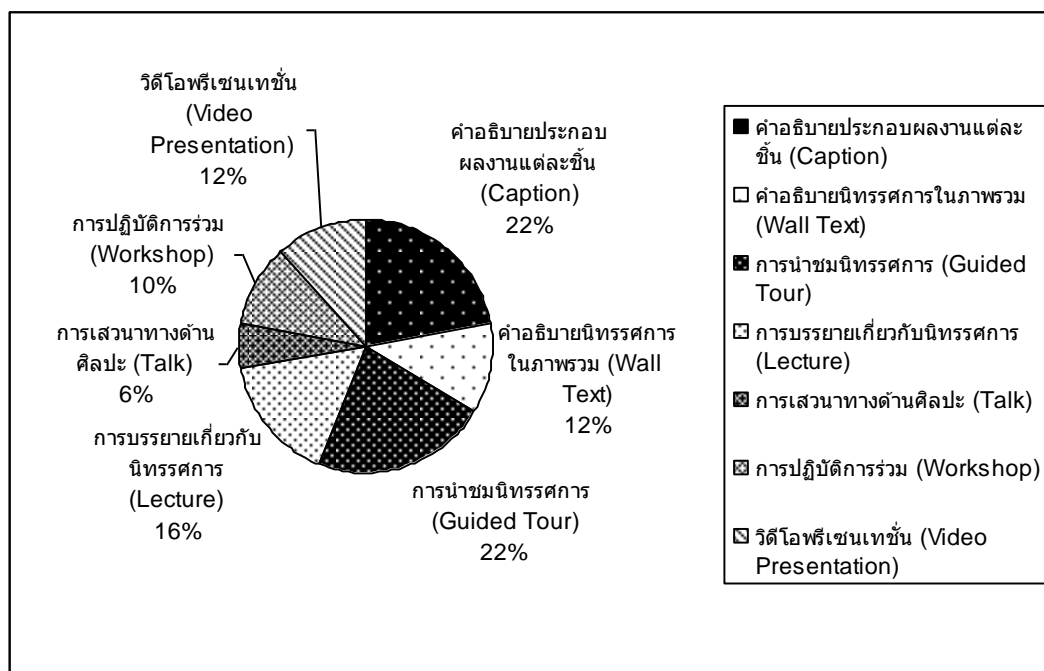
ผู้วิจัยนำทฤษฎีศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (Discipline-Based Art Education) มาประยุกต์ใช้ จากการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างพบว่า แกนความรู้ศิลปะด้านศิลปะปฏิบัติมีผู้สนใจมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ ตามมาด้วยด้านศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์เป็นลำดับสุดท้าย



แผนภูมิที่ 8 แกนความรู้ศิลปะที่ต้องการ

9. สิ่งที่จะช่วยเสริมความเข้าใจนิทรรศการ

ผู้วิจัยพบว่า คำอธิบายประกอบผลงานแต่ละชิ้นและการนำชมนิทรรศการจะช่วยเสริมความเข้าใจนิทรรศการได้มากที่สุด ตามด้วยการบรรยายเกี่ยวกับนิทรรศการ คำอธิบายนิทรรศการในภาพรวม และการเสวนาทางด้านศิลปะ



แผนภูมิที่ 9 ที่จะช่วยเสริมความเข้าใจนิทรรศการ

9. การใช้เวลาในหน่วยการเรียนรู้ศิลปะที่มีบริการในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

จากกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เลือกที่จะใช้เวลาในหน่วยการเรียนรู้ที่มีบริการ ต่ำกว่า 30 นาที ซึ่งเป็นเวลาที่เหมาะสมในการเรียนรู้ และสามารถนำไปประกอบการสร้างสรรค์ผลงานได้

10. กิจกรรมที่สนใจทำมากที่สุดเมื่อมีเวลาว่าง

ผู้วิจัยพบว่า การดูหนัง ฟังเพลง เป็นกิจกรรมที่คนสนใจทำมากที่สุดเมื่อมีเวลาว่าง รองลงมาคือ ท่องเที่ยว เล่นเกม อ่านหนังสือ ทำงานฝีมือ และไปพิพิธภัณฑ์

11. ปัจจัยที่ช่วยตัดสินใจทำกิจกรรมในช่วงเวลาว่าง

ปัจจัยหลักที่ช่วยตัดสินใจ คือ ความสุข รองลงมา คือ เวลา เพื่อน ค่าใช้จ่าย ประโยชน์ และสิ่งตอบแทน

จากการศึกษาผู้ชมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างประชากร ข้อมูลที่ได้จากผลการวิจัยนำมาวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยสู่การสร้างสรรค์

ทฤษฎี	การวิเคราะห์	การสร้างสรรค์
การเรียนรู้ของบลูม	จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย	แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการเรียนรู้ (Post-test)
ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (DBAE)	<p>แกนความรู้ศิลปะที่ผู้ชมต้องการเรียนรู้จากการไปชมนิทรรศการศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> -ศิลปะปฏิบัติ 45% -สุนทรียศาสตร์ 23% -ศิลปวิจารณ์ 19% -ประวัติศาสตร์ศิลป์ 13% 	การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ ต้องเน้นแกนความรู้ด้านศิลปะปฏิบัติเป็นหลัก ตามด้วยสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์
ประสบการณ์กับการเรียนรู้	<p>สิ่งใดที่จะจูงใจให้ท่านสนใจไปชมนิทรรศการศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> -หัวข้อนิทรรศการ 39% -รูปแบบนิทรรศการ 27% -กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ 10% -ความเข้าใจต่อข้อมูล 10% -การประยุกต์ใช้ในชีวิต 7% -ความมีชื่อเสียงของศิลปิน 7% 	การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ เลือกหัวข้อภาพเหมือนบุคคลที่ผู้ชมเข้าถึงได้และเข้าใจง่าย นำเสนอด้วยรูปแบบนิทรรศการที่แปลกใหม่สามารถเคลื่อนที่ได้ และมีกิจกรรมส่งเสริมความเข้าใจศิลปะ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ทฤษฎี	การวิเคราะห์	การสร้างสรรค
การศึกษาผู้ชม	<p>ความคาดหวังจากการไปชม นิทรรศการศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> -ความเพลิดเพลิน 26% -ความงามสุนทรีย์ภาพ 24% -สิ่งที่แปลกใหม่ 19% -ความสนุกสนาน 14% -แรงบันดาลใจ 12% -ความรู้ความเข้าใจในศิลปะ 5% 	<p>การสร้างสรรคหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ ที่ประกอบด้วยกลยุทธ์ รูปแบบ และเนื้อหา จะสร้างความเพลิดเพลิน สุนทรีย์ภาพ แรงบันดาลใจ และความรู้ความเข้าใจในศิลปะให้กับผู้ชม</p>
ทฤษฎีการสื่อสารในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	<p>การชมนิทรรศการศิลปะ สิ่งใดจะช่วยเสริมความเข้าใจนิทรรศการ</p> <ul style="list-style-type: none"> -การอธิบายผลงานแต่ละชิ้น / Caption 22% -การนำชมนิทรรศการ/ Tour 22% -การบรรยายนิทรรศการ/ Lecture 16% -การอธิบายนิทรรศการในภาพรวม/ Wall Text 12% -วิดีโอพรีเซนเทชั่น 12% -การปฏิบัติการร่วม 10% -การเสวนาทางศิลปะ/ Talk 6% 	<p>การสร้างสรรคผลงาน จะเน้นวิธีการอธิบายผลงานแต่ละชิ้นที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ด้านศิลปะ ปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ ประกอบกับการนำชมนิทรรศการผ่านการเรียบเรียงเนื้อหา ภาพเหมือนบุคคลที่ติดตามง่าย</p>

ข้อมูลจากการศึกษาผู้ชม ทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงการสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกับแรงจูงใจ ความคาดหวัง และความต้องการของผู้ชม โดยเริ่มจากสิ่งจูงใจให้สนใจไปชมนิทรรศการศิลปะ อันได้แก่ การนำเสนอหัวข้อนิทรรศการและผลงานที่น่าสนใจ ซึ่งผู้วิจัยได้ทบทวนดูแล้วพบว่า

ศิลปะภาพเหมือนบุคคล เป็นผลงานศิลปะที่เข้าถึงง่ายเพราะเป็นเรื่องที่คุ้นเคยกันในชีวิตประจำวัน เช่น การมีภาพบุคคลในครอบครัวติดไว้ที่บ้าน การถ่ายภาพตัวเองและเพื่อนเพื่อแชร์ในโซเชียลมีเดีย เป็นต้น ซึ่งการเห็นภาพเหล่านั้นไม่ต้องอาศัยการตีความที่ซับซ้อนก็ทำให้เรารับรู้อะไรบางอย่างเกี่ยวกับบุคคลนั้นได้ นอกจากนี้ศิลปินสร้างศิลปะภาพเหมือนบุคคลไว้เป็นจำนวนเยอะมากเพียงพอที่จะสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นหัวข้อนิทรรศการที่น่าสนใจ สร้างความเพลิดเพลิน สร้างความรู้ ความเข้าใจในศิลปะ ก่อเกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้ชมได้

4.3 การวิเคราะห์ศิลปะภาพเหมือนบุคคลสู่การสร้างสรรค์

4.3.1 การเรียบเรียงข้อมูล

การเรียนรู้ศิลปะสามารถทำได้หลายวิธี แต่ที่พบบ่อยคือการเรียนผ่านประวัติศาสตร์ศิลป์ที่เรียบเรียงตามลำดับเวลา (Chronological approach) ที่เริ่มไล่ตั้งแต่ยุคก่อนอารยธรรมจนถึงปัจจุบัน วิธีนี้มีข้อได้เปรียบเพราะสามารถอธิบายผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมในช่วงเวลาหนึ่งที่เป็นวิถีชีวิตที่ทำให้มีการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนั้นๆ ขึ้นมา และเป็นวิธีที่นิยมมาหลายศตวรรษในการทำให้เห็นพัฒนาการของศิลปะ

อย่างไรก็ตามการเรียนศิลปะแบบเรียงตามลำดับเวลามีข้อควรสังเกต คือ เราอาจมุ่งไปที่การพูดถึงงานศิลปะที่เคลื่อนไปพร้อมกับบริบททางวัฒนธรรมที่เป็นใหญ่จนมองข้ามการแยกแยะความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป เนื่องจาก วัฒนธรรม หมายถึง วิถีแห่งการดำรงชีพที่มนุษย์สร้างขึ้น ตามที่มนุษย์มีความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคมและมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นทั้งระบบความรู้ ความคิด หรือความเชื่อจนมีการยอมรับปฏิบัติกันมาเป็นวิธีการหรือแบบแผน และมีการอบรมและถ่ายทอดไปสู่สมาชิกรุ่นต่อมา ตลอดจนมีการเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของมนุษย์ (สมศักดิ์ ศรีสันติสุข, 2536: 4) ดังนั้นเมื่อวัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิต เป็นแบบแผนหรือรูปแบบพฤติกรรมที่มนุษย์ในสังคมหนึ่งสร้างขึ้น ณ ช่วงเวลาหนึ่งแล้ว จึงอาจกล่าวได้ว่าการเรียนรู้ศิลปะตามลำดับเวลานั้นทำให้สามารถเรียบเรียงศิลปะตามเวลาและรูปแบบงานศิลปะที่เกิดขึ้นในสังคมใดสังคมหนึ่งในช่วงเวลานั้นๆ ได้ แต่ไม่สามารถนำมาอธิบายในอีกสังคมหนึ่งได้เพราะมีบริบททางวัฒนธรรมที่ต่างกัน แต่สิ่งที่ศิลปินจากรุ่นสู่รุ่นยังคงสืบทอดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ คือ การสื่อแนวทาง (Theme) ที่เป็นแก่นหรือสาระสำคัญไปยังผู้ชมผลงานศิลปะ โดยศิลปินถ่ายทอดความรู้สึก นึกคิด อันแสดงคุณลักษณะที่น่าสนใจและเป็นจุดเด่นออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน

เพื่อขยายความแนวทางการทำงานศิลปะ ชลูด นิมเสมอ (2531: 18) ได้กล่าวไว้ว่าศิลปะมีองค์ประกอบที่สำคัญ อยู่ 2 ส่วน คือ รูปทรง (Form) และ เนื้อหา (Content) รูปทรง หรือ ภายนอกของงานศิลปะ คือสิ่งที่มองเห็นได้ เป็นองค์ประกอบทางรูปธรรมที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเป็นโครงสร้างที่การ

ประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ คือ เส้น (Line) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone) ที่ว่าง (Space) สี (Color) ลักษณะผิว (Texture) เป็นต้นและโครงสร้างทางวัตถุที่ใช้สร้างสรรค์กายของงานศิลปะนั้น ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างการวาดรูปทรงและเทคนิควิธีที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้น ส่วนเนื้อหา (Content) หรือโครงสร้างทางจิตของงานศิลปะเป็นองค์ประกอบทางนามธรรมและเป็นผลที่ได้รับจากงานศิลปะในภาพรวม ประกอบด้วยสามส่วนย่อย คือ เรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) และเนื้อหา ซึ่งทั้งสามส่วนนี้มีความเชื่อมโยงและทับซ้อนกันอยู่ แต่สามารถแยกอธิบายให้เห็นจุดเด่นของแต่ละส่วนได้ ซึ่งเรื่อง หมายถึง สิ่งที่ศิลปินสรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างงานจิตรกรรม ประติมากรรมแบบรูปธรรม โดยที่เมื่อเราดูเราจะรู้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เช่น คน สัตว์ สิ่งของ วิถีชีวิต ศาสนา สงคราม ฯ แต่ก็มีจิตรกรรม ประติมากรรมแบบไม่มีเรื่อง คือ ไม่ได้แสดงไม่เป็นตัวแทนหรือไม่อ้างถึงสิ่งใดที่เห็นได้ตามธรรมชาติ เช่น ศิลปะแบบนามธรรม เป็นต้น ส่วนที่สอง แนวเรื่องเป็นองค์ประกอบทางนามธรรมที่สำคัญที่สุดเป็นสาระหรือแนวความคิดเป็นโครงสร้างเบื้องต้นของการสร้างสรรค์งาน ส่วนสุดท้ายเนื้อหาอาจจะมีหรือไม่มีความสัมพันธ์กับเรื่องขึ้นอยู่กับลักษณะของงานและเจตนาในการแสดงออกของศิลปิน

ในปัจจุบันการเรียนรู้ศิลปะที่แบ่งตามแก่นหรือสาระสำคัญของผลงาน (Thematic Approach) ทำให้เราสนใจกับการตีความหรือการหาความหมายของการสร้างงานศิลปะเป็นหลัก และการสำรวจวัสดุรูปแบบและเทคนิคเป็นรอง ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะของศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ที่ให้ความสำคัญกับแนวคิดในการทำงาน (Conceptual base) มากกว่ารูปแบบและเทคนิคเหมือนในสมัยก่อนหน้า และยังเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับการอธิบายผลงานศิลปะของไทยเนื่องจากศิลปะในประเทศไทยไม่สามารถแยกออกจากเหตุการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจได้ (Clark, 2010: 114) และพัฒนาการศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยก็เริ่มต้นมาจากนโยบายของพระมหากษัตริย์ในการพัฒนาประเทศให้ทันสมัยเพื่อหลีกเลี่ยงการเป็นอาณานิคมของตะวันตก การพัฒนาตามตะวันตกนี้เองได้ทำให้กลุ่มปัญญาชนที่ได้รับการศึกษาแบบตะวันตกมีส่วนทำให้เกิดเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ. 2475 และเป็นผลทำให้รัฐมีบทบาทในการให้ความอุปถัมภ์ค้ำชูศิลปะต่างๆ แทนราชสำนัก (พิริยะ ไกรฤกษ์ และเผ่าทอง ทองเจือ, 2525: 27) อย่างไรก็ตามมีหลายช่วงในประวัติศาสตร์ที่ทหารได้เข้ามามีส่วนพัวพันกับการเมืองและเศรษฐกิจซึ่งรวมไปถึงการกำหนดทิศทางการศิลปะไทยด้วย ความไม่เสถียรภาพทางการเมืองที่เปรียบเสมือนการก้าวไปแล้วต้องกลับมาที่เดิมพลอยทำให้พัฒนาการศิลปะไทยได้รับผลด้วย นอกจากนี้ อีโอลา เลนซี (Lenzi, 2012) ยังให้ความเห็นว่าศิลปินไทยใช้ประวัติศาสตร์มาทำงานศิลปะโดยถ่ายทอดแนวคิดที่เขาได้รับอิทธิพลจากเรื่องเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ การเมือง สังคม ผสมความเป็นตัวตนลงไปในงาน ดังนั้นการนำเสนอการเรียนรู้ศิลปะไทยที่แบ่งตามแก่นหรือสาระสำคัญของผลงานจึงเหมาะสมกับบริบทแบบไทย

จากการสำรวจลักษณะการทำงานของศิลปินไทยจะเห็นได้ว่าศิลปะไทยได้รับอิทธิพลด้านรูปแบบจากศิลปะสมัยใหม่ของตะวันตกอยู่มาก เริ่มตั้งแต่การรับศิลปะแบบสัจนิยมหรือแบบเหมือนจริงเริ่มเข้ามาในประเทศไทย จนกระทั่งก้าวล้ำความเหมือนจริงแบบศิลปะตามหลักวิชาไปสู่จิตรกรรมแนวใหม่ที่สามารถใส่ความรู้สึกส่วนตัวลงไปในการทำงานเริ่มที่การนำศิลปะแบบอิมเพรสชันนิซึมมาปรับใช้ซึ่งเป็นที่นิยมมากตั้งแต่ช่วงพุทธศตวรรษ 2470 เป็นต้นมา ต่อด้วยแนวคิวบิสม์ที่เริ่มโดดเด่นขึ้นมาในช่วงปี พ.ศ. 2504 – 2507 และในพุทธศตวรรษ 2500-2520 ศิลปะที่นิยมมากที่สุดคืออวณามธรรมและกึ่งนามธรรม จากนั้นในช่วงพุทธศตวรรษ 2530 เป็นต้นมาถือเป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนผ่านจาก “ศิลปะสมัยใหม่” เข้าสู่ “ศิลปะร่วมสมัย” จากยุครุ่งเรืองของศิลปะนามธรรมไปสู่ศิลปะที่เน้นความคิด (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2554: 324)

สำหรับศิลปะร่วมสมัยไทยในช่วง 3 ทศวรรษที่ผ่านมา แม้ว่าศิลปะเหมือนจริงจะยังคงได้รับความนิยมในสังคมกว้าง แต่สำหรับในวงการศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยแล้ว ศิลปะที่เน้นความเหมือนจริงและลอกเลียนธรรมชาติ มักจะมีภาพลักษณ์ในเชิงลบ ด้วยความคิดที่ว่า ศิลปะแนวนี้เก่าเชย มีแต่ฝีมือและไม่มีความคิดสร้างสรรค์ (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2554: 192) อย่างไรก็ตามด้วยความที่ศิลปะประเภทนี้ไม่เคยหายไปจากวงการศิลปะไทยเลยจึงเป็นอีกหนึ่งที่มาแห่งความน่าสนใจที่ทำให้ผู้วิจัยสำรวจศิลปะภาพเหมือนบุคคลท่ามกลางกระแสศิลปะร่วมสมัยที่เน้นความคิด จึงเป็นที่มาของการนำเสนอการเรียนรู้ศิลปะประเภทนี้ที่แบ่งเป็น 2 แบบ คือ การเรียนรู้ศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตกที่แบ่งตามลำดับเวลา และการเรียนรู้ศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทยที่แบ่งตามแนวคิดที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทย เพื่อเป็นแนวทางความรู้ที่ผู้ชมสามารถนำไปใช้ในการดูงานศิลปะอื่นๆ ต่อไปได้

ตารางที่ 11 การเรียบเรียงข้อมูลศิลปะภาพเหมือนบุคคล

ข้อมูล	การเรียบเรียง
ศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตก	เรียบเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Approach) เป็นความรู้พื้นฐานที่ทำให้เห็นถึงรูปแบบสไตล์ลัทธิต่าง ๆ และในขณะเดียวกันก็เป็นพื้นฐานที่เชื่อมโยงการเข้าใจศิลปะอื่น ๆ ในปัจจุบัน
ศิลปะภาพเหมือนบุคคลในประเทศไทย	เรียบเรียงตามแนวคิด (Thematic Approach) เนื่องจากศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากตะวันตก ซึ่งการก้าวตามตะวันตกที่มีช่วงเวลาที่ห่างกันมากนี้ทำให้การเอาแนวคิดมาอธิบายจะทำให้เห็นทั้งอิทธิพลตะวันตกในศิลปะไทยและการนำองค์ความรู้นั้นมาปรับใช้ในบริบทไทย

4.3.2 การสร้างสรรค์เนื้อหา


ผู้วิจัยนำศิลปะศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (DBAE) มาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างฐานความรู้ที่ผู้ชมต้องการ แกนความรู้ศิลปะเรียงตามที่ผู้ชมต้องการและสนใจ ได้แก่ ศิลปะปฏิบัติสุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ

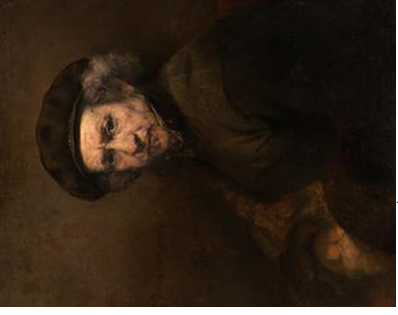
โดยนำเสนอข้อมูลด้านศิลปะปฏิบัติผ่านการอธิบายวิธีการใช้สื่อเพื่อนำเสนอเทคนิคการสร้างสรรคงานศิลปะ สำหรับสุนทรียศาสตร์เชื่อมโยงเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะผ่านการให้ความรู้เกี่ยวกับคุณค่าความงามตามหลักศิลปะที่สัมพันธ์กับปรัชญาศิลปะ ส่วนศิลปะวิจารณ์นำเสนอตามขั้นตอนการวิจารณ์ศิลปะ คือ การบรรยาย การวิเคราะห์ การตีความ และการประเมินผลงาน การบรรยายเกี่ยวกับผลงานโดยละเอียด คือ บอกถึงชื่อผลงาน ชื่อศิลปินผู้สร้าง ขนาด เทคนิคของผลงาน ความเป็นมาและสิ่งที่ปรากฏในผลงาน การวิเคราะห์ คือ การเชื่อมโยงสิ่งที่ปรากฏเพื่อค้นหาความสัมพันธ์ของการรับรู้เนื้อหาและเทคนิควิธี ส่วนการตีความ คือ การค้นหาความหมายในงานศิลปะโดยพิจารณาจากภาพรวมทั้งหมด สำหรับการประเมินผลงานนั้นถือว่าผู้วิจัยได้ทำการประเมินผลงานเบื้องต้นแล้วโดยการคัดเลือกภาพผลงานศิลปะภาพเหมือนที่


เรียบเรียงตามลำดับเวลาในแบบตะวันตกและเรียบเรียงตามแนวคิดในแบบไทยมานำเสนอในผลงานสร้างสรรค์นี้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการนำเสนอข้อมูลทั้งหมดนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนพิจารณาประเมินผลงานด้วยตนเอง สุดท้ายสาระความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์เสนอข้อมูลศิลปินและผลงานที่มีแนวทางการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์เชื่อมโยงกับเรื่องทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง


การสร้างสรรค์ภาพและเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลที่เป็นส่วนหนึ่งของหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ เป็นผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงและมีแนวทางการทำงานที่โดดเด่น สะท้อนการปฏิบัติและสุนทรียศาสตร์แห่งยุคสมัย ศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตกคัดเลือกมา 16 ภาพ 16 ยุค ส่วนศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทยคัดเลือกมา 10 ภาพ เรียบเรียงตามแนวคิด 4 แนวคิด ซึ่งการวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2 อธิบายตามตารางที่ 12 และ 13 ดังนี้


ตารางที่ 12 ภาพและเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตก


ภาพเหมือนบุคคล	การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2			
	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	ยุคเรอเนสซองส์	ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา	ยุคบาโรก
<p>ฟื้นฟูศิลปวิทยา</p>  <p>เลโอนาร์โด ดา วินชี, Mona Lisa, ค.ศ. 1503-1506, สีน้ำมัน, 77 x 53 ซม.</p>	<p>โมนาลิซาถือเป็นการกลับมาของภาพเหมือนบุคคลที่วาดเหมือนผู้เป็นแบบจริง ในที่นี้คือ Lisa Gherardini ภรรยาพ่อค้าวานิชชาวฟลอเรนซ์ เป็นภาพเหมือนครึ่งตัวเห็นใบหน้าสามในสี่ส่วน เอียงตัวเล็กน้อย เห็นช่วงแขนและมีอย่างชัดเจน เบื้องหลังเป็นภาพทิวทัศน์ ใช้แสงช่วยในการสร้างมิติที่ลึกและใช้เทคนิคเส้นพุ่งเบาเบาที่ดูกลมกลืนกับแสงเงา (sfumato)</p>	<p>สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาที่มีความเชื่อว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลางของจักรวาล เป็นผู้ควบคุมธรรมชาติ ยึดมั่นในเหตุผล คุณค่าของความเป็นมนุษย์อยู่ที่ความคิด ความรู้ และความสามารถ หัวเรื่องหลักในงานศิลปะจึงมีบุคคลเป็นประธานของภาพ ฉากหลังเป็นทิวทัศน์แสดงบรรยากาศตามจินตนาการ มีพัฒนาการของการสร้างมิติด้วยการใช้แสงเงา ในสัดส่วนที่พอเหมาะเพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับประธานในภาพ</p>	<p>เลโอนาร์โดใช้เทคนิคภาพสีน้ำมันออก (sfumato) โดยผสมสีให้กลมกลืนจนไม่เห็นชั้นสีที่แตกต่างกันเห็นชัดบริเวณผมและวิวต่านหลัง ทำให้ภาพมีความรู้สึกอ่อนนุ่มพลิวไหวดูกำกวมน่าพิศวง ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาเชื่อมั่นในความเป็นมนุษย์ จุดเด่นของภาพจึงอยู่ที่โมนาลิซา</p>	/	/	/

		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2				
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	คำอธิบาย	แกนความรู้		
				๒๕๒๒๒๕๒๕๒๕	๒๕๒๒๒๕๒๕๒๕	๒๕๒๒๒๕๒๕๒๕
<p>บรมเอก</p>  <p>บรมเอก, Self Portrait with the Beret and Turned-Up Collar, ค.ศ. 1659, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 84.5 x 66 ซม.</p>	<p>บรมเอก วาดภาพตนเองไว้เป็นจำนวนมาก ส่วนภาพนี้เป็นภาพเหมือนครึ่งตัว เห็นใบหน้าเกือบตรง วามือที่กุมกันไว้บนตัก แสงจากด้านขวาส่องให้เห็นใบหน้าและสีผิวของศิลปินชัดเจน แสดงถึงความสูงวัยและประสบการณ์ในชีวิตที่โชกโชกน ภาพนี้เป็นภาพที่ศิลปินวาดหลังจากที่เขาล้มละลาย แต่นั่นตาของเขาแสดงความเข้มแข็งและศักดิ์ศรีในตัวตน</p>	<p>จากยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาทำให้มนุษย์เชื่อมั่นในความสามารถของตน ประกอบกับวิวัฒนาการทางศิลปกรรม ส่งผลให้เกิดศาสนาคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์และการปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 17 ที่เน้นการแสวงหาความจริงผ่านการทดลองจากสัมผัสทั้งห้า ประสบการณ์ตรง ส่งผลให้ศิลปะบารอกในช่วงศตวรรษที่ 17 เน้นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกและนามธรรมที่เนื้อหาของภาพเข้าใจง่าย นิยมใช้แสงที่ตัดกับเงามืดและการให้นำหนักดำขาว สามารถเห็นรายละเอียดพื้นผิว ส่วนการวางทิวทัศน์เชื่อมโยงกับความเป็นมนุษย์ของตน</p>	<p>การเน้นแสงเงา (Chiaroscuro) เป็นเทคนิคของบรมเอก โดยได้นำทิวทัศน์ที่ทิวทัศน์หายไปด้านหลังให้แสงที่ตัดกับเงามืด จากภาพแสงจากด้านขวาส่องให้เห็นใบหน้าและสีผิวของศิลปินชัดเจน ทำให้รู้สึกถึงความสูงวัยและประสบการณ์ชีวิตที่โชกโชกน ช่วงศตวรรษที่ 17 เน้นการทดลองจากประสบการณ์ตรง ส่งผลให้ บรมเอก วาดภาพเหมือนตัวเองร่วม 100 ชิ้น เพื่อศึกษาการแสดงสีหน้าท่าทาง</p>	/	/	/


การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2				
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้		
				ยุคเรอเนสซองส์	ยุคบาโรก	ยุคโรแมนติก
<p>นีโอ-คลาสสิก</p>  <p>ฌัก-หลุยส์ ดาวิด, Napoleon Crossing the Alps, ค.ศ. 1801, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 261 x 221 ซม.</p>	<p>ภาพนี้นำเสนอจักรพรรดินโปเลียนผู้ยิ่งใหญ่ส่งกำลังประทับบนหลังม้าศึกสีหมอกที่ขาหน้าทั้งสองอย่างคึกคะนองพร้อมออกศึก ขณะนำกองทัพข้ามเทือกเขาแอลป์เพื่อไปยังอิตาลี โดยทรงเครื่องแบบทหารพระหัตถ์ขวาไม่สวมถุงมือชี้ไปเบื้องหน้าทางยอดเขา ส่วนพระหัตถ์ซ้ายยังคงเหยียดมาไว้ ฉินพระพักตร์สามในสี่ส่วนและมองมาที่ด้านหน้าด้วยสายพระเนตรที่มุ่งมั่นในชัยชนะที่จะได้รับ ผ้าคลุมไหล่ที่กำลังปลิวทำมุมแยงที่ตรงข้ามกับมุมทแยงของก่อนเมฆด้านขวา ฉากหลังลึกลงไปด้านซ้ายเป็นเทือกเขา ด้านล่างเป็นกลุ่มทหารพร้อมปืนใหญ่ ส่วนก่อนหินด้านหน้าซ้ายมีมือชื่อจักรพรรดิกับนายทหารสลักอยู่</p>	<p>ความเคลื่อนไหว</p>	<p>ศิลปะนีโอคลาสสิก เน้นความสง่างามของรูปร่าง ทรวดทรงตามหลักกายวิภาค มีจุดรวมสายตา โดยเกลี่ยเส้นของรูปทรงและได้แสงอย่างประณีต มักเป็นเรื่องเทพนิยายหรือภาพกำลังใจ จากภาพแทนความสง่าของจักรพรรดิและปลุกระดมความเข้มแข็งในการออกศึก</p>	<p>ยุคเรอเนสซองส์</p>	<p>ยุคบาโรก</p>	<p>ยุคโรแมนติก</p>

		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2			
ภาพเหมือนบุคคล	รายละเอียด (สัจนิยม)	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้		
					รู้เกี่ยวกับกาย	รู้เกี่ยวกับใจ	รู้เกี่ยวกับสังคม
<p>เรียลลิสต์ (สัจนิยม)</p>  <p>กูสตาฟว์ กูร์แบบ, Self Portrait with a Black Dog, ค.ศ.1841, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 46.3x55.5 ซม.</p>	<p>ภาพเหมือนตนเองของกูสตาฟว์ กูร์แบบ วาดขณะที่ศิลปินยังเป็นนักเรียนศิลปะและกลับมาวาดรูปช่วงฤดูร้อนที่เมืองออร์นองบ้านเกิดของเขา ในภาพเห็นใบหน้าสามในสี่ส่วนที่มีเงาของหมวกตกลงบริเวณหน้าผากและมีผมหยิกยาวปัดไปทางซ้ายตาและใบหน้าที่เงยขึ้นเล็กน้อยแสดงถึงความมั่นใจในการเรียนศิลปะในปารีส ศิลปินในท่างนี้มักกระตือรือร้นอยู่ด้านหลัง มีสุนัขนั่งอยู่ด้านหลังและมีฉากหลังเป็นเทือกเขาจูรา</p>	<p>ผลของปฏิวัติอุตสาหกรรมในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคม ศิลปินหันมาสนใจเรื่องสภาพความเป็นอยู่ที่เกิดขึ้นจริงและวิถีชีวิตมนุษย์ที่พบได้ในชีวิตประจำวัน โดยถ่ายทอดเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา ไม่เน้นถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก</p>	<p>กูร์แบบเน้นการลงสีสมจริงตามธรรมชาติไม่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก มีवादภาษาบุคคลตามจริงที่เห็นวิถีชีวิตประจำวันของบุคคลนั้น ด้วยความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคม ศิลปินสังคมนิยมจึงสนใจถ่ายทอดความเป็นจริงที่พบได้ มองสภาพแวดล้อมที่รู้สึกว่ามีชีวิตประจำวันของคนทั่วไป</p>	<p>รู้เกี่ยวกับกาย</p>	<p>รู้เกี่ยวกับใจ</p>	<p>รู้เกี่ยวกับสังคม</p>	


		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2			
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้			
				สื่อประเภทอื่น	ศิลปะและงานช่าง	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	คณิตศาสตร์
<p>อิมเพรสชันนิซึม</p>  <p>โกลด โมนเน็ต, Woman with a Parasol-Madame Monet and Her Son, ค.ศ.1875, สีน้ำมัน, 100 x 81 ซม.</p>	<p>บุคคลในภาพคือภรรยาและลูกชายของโมนเน็ต ช่วงเวลาที่โมนเน็ต จิบกาแฟที่บึงแซงต์มาแมงกาใช้สีที่จัดจ้าน แสงแดดจ้าที่ส่องจากด้านหลังขวา ทำให้สีที่ปรากฏมีสีที่สดใสของร่มสีขาว และสีที่สดใสของเสื้อผ้าที่เป็นแบบมีด และตรงต้นหญ้าที่ถูกเงาซึ่งแสงนี้ที่กวาดกลับไปที่ชุดของมาดาม โมนเน็ตเป็นสีเหลือง ด้วยมุมมองที่ต้องมองขึ้นด้านบนทำให้การใช้แสง สี เงา ดูโดดเด่นขึ้น</p>	<p>ปลายศตวรรษที่ 19 ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ทฤษฎีแม่เหล็ก การประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพ ทำให้การเขียนภาพแบบอิมเพรสชันนิซึมเกิดความนิยม เกิดศิลปะอิมเพรสชันนิซึมที่ต้องการพูดถึงสิ่งที่สัมผัสตามความรู้สึกได้โดยไม่ต้องสนใจรายละเอียดที่ถูกต้อง ให้ความสำคัญกับความรู้สึกและอารมณ์มากกว่าได้ ด้วยการใช้สีและเทคนิคการใหม่ ๆ ไม่มีเส้นขอบที่ชัดเจนเหมือนศิลปะที่เปลี่ยนไป ให้ความสำคัญกับสิ่งที่เปลี่ยนไป ให้ความสำคัญกับสิ่งที่เปลี่ยนไปตามแสงที่อยู่รอบ ๆ นิยมใช้สีสดที่รยอยเป็นภาพที่เด่น ภาพผู้คน</p>	<p>ศิลปะอิมเพรสชันนิซึมวาดแสดงสีในธรรมชาติตามทิวทัศน์ตามผสมผสานในฉบับต้น เป็นผลจากนวัตกรรมทฤษฎีแม่เหล็กและการประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพ โดยศิลปินให้ความสำคัญกับสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามแสงที่อยู่รอบ ๆ นิยมใช้สีสดที่รยอยเป็นภาพที่เด่นและกระแสดลิมที่พัดผ่านมาจากทางขวา ด้านหน้าจึงมีดและมีเงาตกลงมา</p>	<p>สื่อประเภทอื่น</p>	<p>ศิลปะและงานช่าง</p>	<p>วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p>	<p>คณิตศาสตร์</p>


		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2			
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้			
				๒๕๒๕-๒๕๒๖	๒๕๒๖-๒๕๒๗	๒๕๒๗-๒๕๒๘	๒๕๒๘-๒๕๒๙
<p>โพธิ์สมเพรชชันนิซิม</p>  <p>พินเชนส์ ฟาน ก็อกซ์, Self-Portrait with Felt Hat, ค.ศ.1888, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 44 x 37.5 ซม.</p>	<p>ฟาน ก็อกซ์ วาดภาพเหมือนตนเองภาพนี้เมื่อต้นปี ค.ศ. 1888 ขณะพำนักอยู่ในปารีสได้เกือบ 2 ปี เขาได้ซื้อเตาของอิมเพรสชันนิซึมมาพัฒนาเป็นรูปแบบการทำงานเฉพาะตัว คือ การใช้สีเข้มจัดจ้าน ที่ร่องรอยสีหนาเพื่อสร้างรูปทรง ควบคุมการใช้แปรงและแต้มต่อเนื่องกันไปและป้ายขาดอย่างมีอิสระและฉับพลันทำให้เกิดทิศทางเคลื่อนไหวของรูปทรงเหล่านั้น</p>	<p>โพธิ์สมเพรชชันนิซิม ไม่เห็นด้วยกับข้อจำกัดของอิมเพรสชันนิซึมที่ไม่เน้นรูปทรงที่ชัดเจนเนื่องจากพยายามถ่ายทอดความรู้สึกและแสง โพธิ์สมเพรชชันนิซิมเป็นกระแสศิลปะที่เคลื่อนไหวในช่วงทศวรรษ 1880 เด่นเรื่องการใช้สีแตกต่างจากอิมเพรสชันนิซึมในเรื่องรูปแบบและแนวความคิด โดยนำเสนออารมณ์ความรู้สึก จิตวิญญาณมากกว่าความเป็นจริงตามที่มีการใช้สีที่ผิดธรรมชาติขึ้นกับความพอใจของศิลปิน</p>	<p>โพธิ์สมเพรชชันนิซิม นิยมใช้สีเข้มจัดจ้าน ที่ร่องรอยสีหนาเพื่อสร้างรูปทรงที่ชัดเจน โดยใช้สีแปร่งและแต้มต่อเนื่องกันไปทำให้เกิดทิศทางเคลื่อนไหวของรูปทรง สู่ถึงอารมณ์ความรู้สึก จิตวิญญาณมากกว่าความเป็นจริงตามให้เห็น</p>	<p>๒๕๒๕-๒๕๒๖</p>	<p>๒๕๒๖-๒๕๒๗</p>	<p>๒๕๒๗-๒๕๒๘</p>	<p>๒๕๒๘-๒๕๒๙</p>


ตารางที่ 12 (ต่อ)

		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2	
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้	
				๒๕๕๒๒๕๕๓๒๕๕๔	๒๕๕๔๒๕๕๕๒๕๕๖
<p>เอกซเพรสชันนิซึม</p>  <p>อิกอน ซีเลอ , Self-Portrait with Physalis, ค.ศ.1912, 32.2 x 39.8 ซม.</p>	<p>ศิลปินวาดภาพเหมือนตนเองภาพนี้ตอนอายุ 22 ปี ในภาพเห็นบริเวณลำตัวบนจนถึงช่วงผมของศิลปิน สีผิวดูขำไม่เป็นธรรมชาติ แสดงสภาวะทางอารมณ์ภายในตัวศิลปิน ส่วนการวางท่าดูบิดเบี้ยวไหลลื่นยิ่งซึ้งซึ้งและเซ็กซี่ขึ้นใบหน้าเอียงซ้ายและเซ็กซี่ในตัวอ่อนโยน แสดงถึงความมั่นใจในตัวเองของศิลปินบนความอ่อนไหวทางความรู้สึก และเห็นถึงพรสวรรค์ในการทำงานศิลปะของเขา หากหลังเป็นสีขาวมีต้นโพรงเพงฝรั่งที่มีผลสดอยู่ทางด้านขวาของภาพ</p>	<p>เอกซเพรสชันนิซึมเริ่มขึ้นในเยอรมันและออสเตรียช่วงปีค.ศ. 1905 – 1920 เป็นช่วงเวลาที่เกิดของการปฏิวัติอุตสาหกรรมและความก้าวหน้าทางวิทยาการเริ่มก่อให้เกิดความขัดแย้งทางสังคมและเศรษฐกิจทั้งในและระหว่างประเทศจนกระทั่งเป็นชนวนแห่งสงครามโลกครั้งที่ 1 ในปีค.ศ. 1914 เดิมเอกซเพรสชันนิซึมต้องการตอบโต้การนำเสนอความประทับใจในสิ่งที่เห็นแบบอิมเพรสชันนิซึม มาเป็นการแสวงหาประสบการณ์ทางอารมณ์จากภายในสู่ภายนอกที่แสดงโลกทัศน์ของศิลปิน ด้วยการใช้สีที่สดใสมือชีวิตชีวาที่เต็มไปด้วยจากธรรมชาติและการนำเสนอที่เกินจริง ลดรูปทรงให้ดูหยาบ แต่ในระยะหลังศิลปินได้แรงบันดาลใจมาจากความสับสนวุ่นวายเต็มไปด้วยความขัดแย้งในสังคม</p>	<p>ศิลปินเอกซเพรสชันนิซึมใช้สีจัดจ้านเกินจริงผิดธรรมชาติ คล้ายการวาดด้วยสีแห้งๆ และลดรูปทรงจนดูหยาบ เพื่อแสวงหาประสบการณ์ทางอารมณ์จากภายในสู่ภายนอก จากภาพสีผิวดูขำทำให้รู้สึกถึงความบอบช้ำสับสนในความรู้สึกลับ แต่วางท่ายกไหล่ซ้ายไปหนาเซ็ดซึ่งดูขมขื่นในตัวเองอยู่</p>	๒๕๕๒๒๕๕๓๒๕๕๔	๒๕๕๔๒๕๕๕๒๕๕๖


ตารางที่ 12 (ต่อ)

		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2			
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้			
				ยุคศิลปะยุค	ยุคศิลปะยุค	ยุคศิลปะยุค	ยุคศิลปะยุค
<p>คิวบิสม</p>  <p>ปาโบล ปิกัสโซ, Portrait of Daniel-Henry Kahnweiler, ค.ศ.1910, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 100.5 x 73 ซม.</p>	<p>ภาพเหมือนของ Daniel-Henry Kahnweiler นักประวัติศาสตร์ศิลปะ นักสะสมศิลปะ นายหน้าค้างานศิลปะที่มีเกลเลอรีในปารีส เขาซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้ปิกัสโซวาดภาพเหมือนขึ้นมากกว่า 30 ครั้ง โดยปิกัสโซลดทอนรายละเอียดเหลือเป็นรูปทรงที่เรียบง่ายมาจัดองค์ประกอบใหม่แล้วแสดงให้เห็นบุคลิกของผู้เป็นแบบได้เป็นอย่างดี เช่น การเซทผมแบบทวีเบิตซ์ การผูกเนคไทและติดกระดุมเสื้อเรียบร้อย</p>	<p>คิวบิสมหรือบาศกนิยมเกิดขึ้นในฝรั่งเศสราวปีค.ศ.1907 โดยปาโบล ปิกัสโซและจอร์จ บราวน์ ที่ทำงานร่วมกันในสตูดิโอที่เมืองมาทร์ คิวบิสมวิเคราะห์ปริมาตรของรูปทรงในธรรมชาติ ลดทอนรายละเอียดจนเหลือเพียงรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย และนำมาจัดองค์ประกอบขึ้นมาใหม่ ตามจินตนาการของศิลปิน และนำเอาอิทธิพลจากศิลปะแอฟริกันและอานาการมาใช้ คือ การแสดงให้เห็นถึงพลังในการรวมตัวกันเป็นรูปทรงที่สำคัญมากกว่าสัดส่วนที่ถูกต้อง</p>	<p>คิวบิสมได้อิทธิพลจากศิลปะแอฟริกัน โดยลดทอนรายละเอียดจนเหลือเพียงรูปทรงเรขาคณิตที่นำมาจัดองค์ประกอบขึ้นมาใหม่ ทำให้รู้สึกถึงพลังในการรวมตัวของรูปทรงที่สำคัญมากกว่าสัดส่วนที่ถูกต้องตามจริง</p>	<p>ยุคศิลปะยุค</p>	<p>ยุคศิลปะยุค</p>	<p>ยุคศิลปะยุค</p>	<p>ยุคศิลปะยุค</p>


		การสร้างสรรคครั้งที่ 1		การสร้างสรรคครั้งที่ 2			
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้			
				สื่อประเภทอื่น	ศิลปะ	วิทยาศาสตร์	เทคโนโลยี
<p>ดาตา</p>  <p>มาร์เซลด ดูซองป์, ค.ศ. 1919, ภาพโมนาลิซาวาดเพิ่มเติมด้วยดินสอ, 19.7 x 12.4 ซม.</p>	<p>มาร์เซลด ดูซองป์ ศิลปินกลุ่มดาตานิยมสร้างงานศิลปะจากวัสดุสำเร็จรูป (ready made) ซึ่งเป็นของที่พบเห็นทั่วไปนำมาแต่งเติมหรือเปลี่ยนแปลงชื่อเพื่อให้เกิดเป็นงานศิลปะชิ้นใหม่ ภาพนี้ดูของปีได้หยิบไปสกราดภาพโมนาลิซาผลงานภาพ เหมือนบุคคลที่มีชื่อเสียงของเลโอนาร์โด ดา วินชี มาเติมหน้าดวงตาและจมูกใหม่ว่า L.H.O.O.Q. ที่เมื่ออ่านออกเสียงภาษาฝรั่งเศสได้ความว่า Elle a chaud au cul หมายถึงความว่าเธอช่างร้อนแรงเสียจริง เป็นการเสียดสีประชุดประชาชนความเป็นต้นฉบับที่ขุ่นขี้และลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของงานศิลปะลง</p>	<p>ดาตา เกิดขึ้นช่วงปีค.ศ. 1916 ถึงต้นทศวรรษ 1920 ท่ามกลางความโหดร้ายของสงครามโลกครั้งที่ 1 เป็นกระแสความคิดเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีแนวทางการต่อต้านสังคมและกฎเกณฑ์ความงามของศิลปะแบบเดิม สร้างงานศิลปะที่ผิดจากหลักการความเป็นจริงไม่มีความจริงอีกต่อไป งานศิลปะก็ไม่จำเป็นต้องเป็นศิลปะอีกต่อไป สะท้อนการไม่สนใจต่อหลักการแนวคิดเพื่อลดฐานะสิ่งที่เคยเป็นวัตถุทางศิลปะนิยมใช้การตัดปะ (collage) และการตัดต่อภาพ (photomontage) ทำให้งานดูประหลาดและแฝงไปด้วยความขี้เลื่อยนาขบขัน</p>	<p>ศิลปินดาตานิยมสร้างงานศิลปะแบบไม่สนใจหลักการ จากของที่พบทั่วไปนำมาแต่งเติมด้วยการตัดปะ (collage) ตัดต่อภาพ (photomontage) หรือเปลี่ยนแปลงชื่อเพื่อให้เกิดเป็นงานศิลปะชิ้นใหม่เรียกว่า Ready Made ดูของปีใช้สกราดภาพโมนาลิซา มาเติมหน้าดวงตาและจมูกใหม่เมื่ออ่านออกเสียงภาษาฝรั่งเศสได้ความว่า Elle a chaud au cul หรือเธอช่างร้อนแรงเสียจริงเป็นการเสียดสีที่ขบขุ่นและลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของศิลปะชิ้นนี้</p>	<p>สื่อประเภทอื่น</p>	<p>ศิลปะ</p>	<p>วิทยาศาสตร์</p>	<p>เทคโนโลยี</p>

		การสร้างสรรคครั้งที่ 1		การสร้างสรรคครั้งที่ 2			
ภาพเหมือนบุคคล	ชื่อเรียกภาพ	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้		
					สื่อการเรียนรู้	ประสบการณ์	คุณลักษณะ
<p>เซอร์เรียลลิสม์</p>  <p>ซัลวาดอร์ ดาลี, Galatea of the Spheres, ค.ศ.1952, น้ำมันบนผ้าใบ, 65 x 54 ซม.</p>	<p>ภาพนี้เป็นภาพเหมือนของกาลาเทอา (Galathea) ภรรยาของดาไล วาดขึ้นในปี ค.ศ.1952 ส่วนชื่อกาลาเทอา (Galatea) เป็นชื่อของรูปปั้นเทพปกรณัมกรีกที่พิทักเมเลียน (Pygmalion) ปั้นขึ้นมาแล้วหลงรัก จนเทพวิีนส์ช่วยชุบชีวิตให้ ซึ่งดาลีเองก็รักภรรยาของเขาจากภาพแสดงให้เห็นถึงความสนใจของดาลีเกี่ยวกับฟิสิกส์นิวเคลียร์ ที่หน่วยของแตรอะตอมในบรรยากาศจะกระจายตัวออกจากศูนย์กลาง ที่เมื่อมองประกบกันทางมวลแล้วปรากฏว่าเป็นภาพของกาลาเทอาที่เห็นตั้งแต่ช่วงไหล่ขึ้นไป</p>	<p>เซอร์เรียลลิสม์ เป็นความเคลื่อนไหวทางปรัชญาศิลปะที่เริ่มก่อตัวช่วงปี ค.ศ.1924 จนถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ต่อต้านความจริงที่มาจากการไตร่ตรองเหตุผลในสภาวะจิตสำนึกของมนุษย์ที่เป็นมูลเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดสงครามและความวุ่นวายในสังคม พวกเขาเห็นว่าทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เกี่ยวกับความฝัน การบรรยายความฝัน สภาวะจิตไร้สำนึกเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ และนำมาประยุกต์กับศิลปะโดยศิลปินปลดปล่อยจิตไร้สำนึกออกมาแบบอัตโนมัติไม่ต้องคำนึงถึงตรรกะใดๆ งานศิลปะประเภทนี้จึงเต็มไปด้วยเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่มาจากจิตไร้สำนึก</p>	<p>ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ศิลปินนำทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ มาประยุกต์กับศิลปะ ทำให้ภาพรู้สึกราวกับความฝัน หรืออยู่ในสภาวะจิตไร้สำนึก ดาลีวาดภาพเหมือนของภรรยาขณะที่สนใจเรื่องฟิสิกส์นิวเคลียร์ที่ใช้เป็นอาวุธในสงคราม จากภาพหน่วยของอะตอมกระจายตัวในบรรยากาศ แต่แสดงอำนาจภาพเป็นหนึ่งใน</p>	<p>สื่อการเรียนรู้</p>	<p>ประสบการณ์</p>	<p>คุณลักษณะ</p>	


ตารางที่ 12 (ต่อ)

การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2				
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้		
				ยุคศิลปะ	ยุคศิลปะใหม่	ยุคศิลปะ
<p>ป๊อปอาร์ต</p>  <p>แอนดี้ วอร์ฮอล เป็นนักเขียนภาพประกอบและทำงานโฆษณามาก่อนที่จะมาเป็นศิลปินป๊อปอาร์ตที่โด่งดัง เขาสนใจในเรื่องคนดัง บริโภคนิยม และทำงานออกมาหลายรูปแบบตั้งแต่มีเดีย จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์สกรีน ภาพยนตร์ ๆ ภาพนี้ วอร์ฮอล หยิบเอาภาพตราตั้งอย่าง มาริลีน มอนโร ที่เป็นที่ชื่นชอบของชาวอเมริกันโดยใช้เทคนิคสกรีนพรินท์ ที่ใช้งานพิมพ์ระดับอุตสาหกรรม นิยมใช้ในงานโฆษณา ทำโปสเตอร์ บิลบอร์ด โดยวอร์ฮอลนำมาพิมพ์ด้วยสีที่ฉูดฉาด และทำเป็นชุด (series)</p> <p>แอนดี้ วอร์ฮอล, Marilyn, ค.ศ.1967, สกรีนพรินท์, 91.5 x 91.5 ซม.</p>	<p>แอนตี้ วอร์ฮอล เป็นนักเขียนภาพประกอบและทำงานโฆษณามาก่อนที่จะมาเป็นศิลปินป๊อปอาร์ตที่โด่งดัง เขาสนใจในเรื่องคนดัง บริโภคนิยม และทำงานออกมาหลายรูปแบบตั้งแต่มีเดีย จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์สกรีน ภาพยนตร์ ๆ ภาพนี้ วอร์ฮอล หยิบเอาภาพตราตั้งอย่าง มาริลีน มอนโร ที่เป็นที่ชื่นชอบของชาวอเมริกันโดยใช้เทคนิคสกรีนพรินท์ ที่ใช้งานพิมพ์ระดับอุตสาหกรรม นิยมใช้ในงานโฆษณา ทำโปสเตอร์ บิลบอร์ด โดยวอร์ฮอลนำมาพิมพ์ด้วยสีที่ฉูดฉาด และทำเป็นชุด (series)</p>	<p>หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จบลง ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกประสบกับความหายนะ ยกเว้นสหรัฐอเมริกาที่ได้รับผลกระทบน้อยที่สุด ช่วงต้นทศวรรษ 1950 ถึงปลายทศวรรษ 1960 มีนักคิดและศิลปินที่นำแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม (Pop culture) และศิลปะเชิงพาณิชย์มา นำเสนอเพราะเป็นสิ่งที่ยอมรับกัน งานศิลปะสะท้อนความเป็นสังคม เมืองโดยได้แรงบันดาลใจมาจากสิ่งที่อยู่รอบตัวที่ต้องการใช้แมสมีเดีย การหยิบยืมสื่อโฆษณา สิ่งตีพิมพ์มาทำเป็นงานศิลปะ และการที่โทรทัศน์เริ่มเข้ามาแทนทีวีวิทยุ ยิ่งทำให้เกิดความคลั่งไคล้คนดัง (celebrity) จากการบินเท็ง, ดารา นักร้อง นักกีฬา นักการเมือง ที่พบเห็นบ่อยในทีวีทัศนียภาพมากขึ้น ซึ่งศิลปินก็หยิบยืมประเด็นนี้มาสร้างงานศิลปะ</p>	<p>ศิลปินป๊อปอาร์ตนำวัฒนธรรมประชานิยมและศิลปะเชิงพาณิชย์มานำเสนอโดยใช้แมสมีเดีย สิ่งตีพิมพ์ สื่อโฆษณาและสิ่งเสพหรือบริโภคอะไรบางอย่างที่คนนิยม โดยวอร์ฮอลใช้รูป มาริลีน มอนโร ที่ได้จากสื่อ พิมพ์ด้วยเทคนิคสกรีนพรินท์ที่ใช้ในงานโฆษณา ตัดแปลงด้วยสีที่ฉูดฉาดจากตุ้มฉาบพิมพ์ซ้ำกันหลายครั้งจนประกอบกันเป็นชุด</p>	ยุคศิลปะ	ยุคศิลปะใหม่	ยุคศิลปะ


ตารางที่ 12 (ต่อ)

		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2			
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้			
				รู้เรื่องวิทยาศาสตร์	รู้เรื่องเทคโนโลยี	รู้เรื่องสังคม	รู้เรื่องสุขภาพ
<p>โพโต้-เรียลลิสซึม</p>  <p>ชัค โคลส (Chuck Close) เป็นศิลปินที่โพโต้-เรียลลิสซึมที่ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดใหม่ๆ ในการทำงานภาพเหมือนบุคคล โดยได้แรงบันดาลใจมาจากภาพถ่าย ภาพนิ่งนั้นเฉพาะช่วงคอขึ้นไป เป็นภาพเหมือนบุคคลที่มีขนาดใหญ่ที่มองจากระยะไกลจะเห็นภาพ แต่เมื่อมองในระยะใกล้จะเห็นรายละเอียดของการพินสีอะคริลิก สีดำเทาด้วยเทคนิคแอร์บรัชชิ่งในกริดหรือช่องของเส้นที่ตัดกัน</p> <p>ชัค โคลส, Big Self-Portrait, ค.ศ.1967-1968, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 273 x 212 ซม.</p>	<p>ชัค โคลส (Chuck Close) เป็นศิลปินที่โพโต้-เรียลลิสซึมที่ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดใหม่ๆ ในการทำงานภาพเหมือนบุคคล โดยได้แรงบันดาลใจมาจากภาพถ่าย ภาพนิ่งนั้นเฉพาะช่วงคอขึ้นไป เป็นภาพเหมือนบุคคลที่มีขนาดใหญ่ที่มองจากระยะไกลจะเห็นภาพ แต่เมื่อมองในระยะใกล้จะเห็นรายละเอียดของการพินสีอะคริลิก สีดำเทาด้วยเทคนิคแอร์บรัชชิ่งในกริดหรือช่องของเส้นที่ตัดกัน</p>	<p>โพโต้-เรียลลิสซึม เริ่มขึ้นในช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 โดยศิลปินวาดภาพจากภาพถ่ายที่จับภาพและบันทึกทุกอย่างที่มีมองเห็นแล้วศิลปินจะเป็นคนถ่ายทอดรายละเอียดผ่านเทคนิคที่เป็นแบบฉบับของตน และผลงานจิตรกรรมที่ปรากฏจะมีคุณลักษณะเหมือนภาพถ่าย ถือเป็นกริดที่แสดงศักยภาพของงานจิตรกรรมที่ถ่ายถ่ายไม่สามารถเข้าถึงได้</p>	<p>โพโต้-เรียลลิสซึม ต้องการแสดงศักยภาพของงานจิตรกรรมโดยวาดจากภาพถ่ายผ่านเทคนิคที่เป็นแบบฉบับเฉพาะตนที่ภาพถ่ายไม่สามารถเข้าถึงได้ ชัค โคลส นิยามว่าภาพขนาดใหญ่ให้รู้สึกเหมือนคนดูกำลังถูกภาพจ้องมองมากกว่ากำลังมองภาพ ภาพนี้โคลสใช้เทคนิคแอร์บรัชชิ่งที่เมื่อมองใกล้ๆ จะเห็นรายละเอียดของ การพินสีอะคริลิกสีดำเทาลงในกริดหรือช่องของเส้นที่ตัดกัน</p>	รู้เรื่องวิทยาศาสตร์	รู้เรื่องเทคโนโลยี	รู้เรื่องสังคม	รู้เรื่องสุขภาพ


ตารางที่ 12 (ต่อ)

		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2	
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้	
				ยุคเรอเนซองส์	ยุคโรแมนติก
<p>การจดจำ</p>  <p>ซินดี้ เซอร์แมน บินท์กับภาพเหมือนตนเองจำนวน 69 ชิ้นในซีรีส์ Untitiled Film Still ในช่วงปีค.ศ. 1977-1980 โดยแต่ละรูปเซอร์แมนสวมบทบาทเป็นผู้หญิงหลากหลายบุคลิกในสถานการณ์และเรื่องราวต่างๆ กัน เพื่อสื่อถึงสถานภาพของความเป็นหญิงในสังคมอเมริกันในช่วงหลังสงครามโลก</p> <p>ซินดี้ เซอร์แมน, Untitiled Film Still #21, ค.ศ.1978, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 19.1 x 24.1 ซม.</p>	<p>ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1839 ภาพถ่ายถือเป็นสื่อที่สามารถบันทึกเหตุการณ์ ณ ช่วงเวลาหนึ่งได้ดียิ่งหนึ่ง หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา ภาพถ่ายถือเป็นสื่อที่นิยมนำมาถ่ายทอดภาพเหมือนบุคคล และด้วยแนวคิดหลังสมัยใหม่ที่แสดงความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เช่น ขบวนการสตรีเพศ ที่ต่อสู้เพื่อความเสมอภาค ทำให้เกิดการสำรวจความเป็นปัจเจกชน สถานภาพและบทบาทของสตรีในสังคม ผ่านการสวมบทบาทและจัดฉากในงานศิลปะ</p>	<p>ซินดี้ เซอร์แมน ใช้การสวมตีบทบาทและจัดฉากในงานศิลปะ โดยถ่ายภาพเหมือนตนเอง สวมบทบาทเป็นผู้หญิงหลากหลายบุคลิกผ่านการเล่นแต่งตัว การจัดฉากและท่าทางของผู้หญิงในสังคมอเมริกัน</p>	<p>ยุคเรอเนซองส์</p>	<p>ยุคโรแมนติก</p>	<p>ยุคเรอเนซองส์</p>

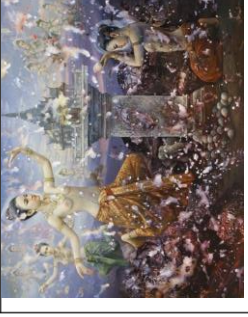
ตารางที่ 12 (ต่อ)

		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1		การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2			
ภาพเหมือนบุคคล	เนื้อหาภาพ	ความเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	แกนความรู้			
				๒๒๒๒๒๒๒๒	๒๒๒๒๒๒๒๒	๒๒๒๒๒๒๒๒	๒๒๒๒๒๒๒๒
<p>การหยิบยืม</p>  <p>ยาซูมาซา โนมูระ, Self-portrait-After Marilyn Monroe, ค.ศ. 1996, เจลาตินซิลเวอร์พรีนท์, 44 x 34.5 ซม.</p>	<p>ศิลปินชาวญี่ปุ่น ที่สนใจทำงานภาพถ่ายเหมือนตนเองมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 โดยมีกลุ่มบทบาทเป็นผู้หญิงที่ปรากฏในภาพสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะหรือในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ในภาพนี้เขาเลียนแบบมาริลีน มอนโร เพื่อเปิดประเด็นความอ่อนแอทางเพศ ลักษณะเฉพาะทางเพศสภาพ ความแตกต่างของสีผิว และวัฒนธรรมชาติพันธุ์</p>	<p>อีกหนึ่งความเคลื่อนไหวหลังสมัยใหม่ คือ การทำลายความเป็นต้นฉบับ และความเป็นตัวเอกที่ไม่เหมือนใคร โดยใช้วิธีการหยิบยืมมาใช้ (Appropriation) โดยนำมาทำซ้ำเลียนแบบ ตัดแปลงภาพหรือวัตถุที่มีอยู่ก่อน เพื่อเปิดประเด็นที่ กระแสสังคม เช่น เรื่องสิทธิสตรี เป็นต้น</p>	<p>การหยิบยืม (Appropriation) ทางศิลปะคือการนำมาทำซ้ำเลียนแบบ ตัดแปลงภาพหรือวัตถุที่มีอยู่ก่อน เพื่อเปิดประเด็นที่เป็นกระแสสังคม เช่น เรื่องสิทธิสตรี สิทธิมนุษยชน วัฒนธรรมชาติพันธุ์ เป็นต้น โนมูระ ยืมภาพ มาริลีน มอนโร โดยนำมาทำผ่านภาพถ่าย เพื่อเปิดประเด็นเพศสภาพ</p>	๒๒๒๒๒๒๒๒	๒๒๒๒๒๒๒๒	๒๒๒๒๒๒๒๒	๒๒๒๒๒๒๒๒

ตารางที่ 13 ภาพและเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทย

<p>เรื่องความเป็นไทย เป็นเนื้อหาที่ศิลปินมักถ่ายทอดในภาพเหมือนบุคคล เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตและลักษณะเฉพาะทางกายภาพของคนไทย เช่น โครงหน้า เสื้อผ้า การแต่งกาย องค์ประกอบฉาก โดยศิลปินที่นำเสนอภาพเหมือนบุคคลที่แสดงความเป็นไทย ได้แก่ จักรพันธ์ โปษยกฤต สมภาพ บุตราช และสุรเดช แก้วท่าไม้</p>						
	<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>					
	<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>					
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>๒๕๒๒-๒๕๒๕</p>	<p>๒๕๒๕-๒๕๒๖</p>	<p>๒๕๒๖-๒๕๒๗</p>	<p>๒๕๒๗-๒๕๒๘</p>
	<p>จักรพันธ์ โปษยกฤต จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หลังจบการศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยประเพณีและจิตรกรรมภาพเหมือนบุคคลอย่างต่อเนื่อง ด้วยอัจฉริยภาพทางด้านศิลปะและความรู้แตกฉานในเรื่องศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี พุทธศาสนา และประวัติศาสตร์ทำให้ผลงานมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นที่ยกย่องชื่นชมจากผู้คนในแวดวงศิลปะและประชาชนทั่วไป ท่านได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ประจำปี พ.ศ. 2543 ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ ทำงานจิตรกรรม อนุไทยและงานวิจิตรศิลป์อื่น ๆ</p>	<p>จักรพันธ์ โปษยกฤต เป็นที่ยกย่องในการเขียนภาพเหมือนบุคคล ด้วยการใช้สีที่นุ่มนวลละเมียดละไม โดยเฉพาะสีผิวที่ดูวาว กระฉ่างอมชมพูแทนความงามในอุดมคติไทย บรรยายภาคในภาพดูอ่อนหวานสวยงามเหมือนอยู่ในฝัน สะท้อนความงามของศิลปวัฒนธรรมไทยที่ยังชีพได้จริงในปัจจุบัน</p>				
<p>จักรพันธ์ โปษยกฤต, รัตเกล้าแปล, พ.ศ.2546, สีน้ำมัน, 55 x 67 ซม.</p>		<p>จักรพันธ์ โปษยกฤต, พ.ศ.2546, สีน้ำมัน, 55 x 67 ซม.</p>	<p>จักรพันธ์ โปษยกฤต, พ.ศ.2546, สีน้ำมัน, 55 x 67 ซม.</p>	<p>จักรพันธ์ โปษยกฤต, พ.ศ.2546, สีน้ำมัน, 55 x 67 ซม.</p>	<p>จักรพันธ์ โปษยกฤต, พ.ศ.2546, สีน้ำมัน, 55 x 67 ซม.</p>	<p>จักรพันธ์ โปษยกฤต, พ.ศ.2546, สีน้ำมัน, 55 x 67 ซม.</p>

ตารางที่ 13 (ต่อ)


<p>เรื่องความมั่งคั่ง เป็นเนื้อหาที่ศิลปินมักถ่ายทอดในภาพเหมือนบุคคล เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตและลักษณะเฉพาะทางกายภาพของคนไทย เช่น โครงสร้างหน้า เลือดฝาด การแต่งกาย องค์ประกอบฉาก โดยศิลปินที่นำเสนอภาพเหมือนบุคคลที่แสดงความมั่งคั่งได้แก่ จักรพันธ์ โปษยกฤต สมภาพ บุตรราช และสุรเดช แก้วท่าไม้</p>	<p>การสร้างสรรครั้งที่ 1</p>		<p>การสร้างสรรครั้งที่ 2</p>	
<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>เอกภาพ</p>	<p>เอกภาพ</p>	<p>เอกภาพ</p>
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>  <p>สมภาพ บุตรราช, เติมน้อง หลีกเมือง, สีน้ำมันผ้าใบ, 118 x 164 ซม.</p>	<p>สมภาพ บุตรราช จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สมภาพ บุตรราช เคยร่วมวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง ณ ประเทศอังกฤษ และร่วมแสดงผลงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ สมภาพ บุตรราช เป็นศิลปินที่มีความโดดเด่นในการนำเสนอผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยแนว 'ไทยประเพณี' ผลงานภาพเหมือนบุคคลของ สมภาพ บุตรราช มักมีเรื่องราวและเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี ความเป็นอยู่ ความศรัทธา และรากเหง้าของความเชื่ออันเป็นเอกลักษณ์พื้นถิ่นของคนไทย</p>	<p>สมภาพ บุตรราช นำเสนอผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยแนวไทยประเพณี นำเสนอความเชื่ออันเป็นเอกลักษณ์พื้นถิ่นของคนไทย ผ่านหญิงสาวที่มีใบหน้าและรูปร่างงดงามจินตนาการ โดยสร้างสรรค์ต่อเติมจากคนที่เห็นแบบจริง ในบรรยากาศที่ดูเคลื่อนไหวฟุ้งฝันไม่มีจริง</p>	<p>เอกภาพ</p>	<p>เอกภาพ</p>

ตารางที่ 13 (ต่อ)

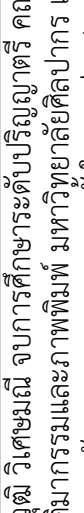
<p>เรื่องความเป็นไทย เป็นเนื้อหาที่ศิลปินมักถ่ายทอดในภาพเหมือนบุคคล เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตและลักษณะเฉพาะทางกายภาพของคนไทย เช่น โครงหน้า เสื้อผ้า การแต่งกาย องค์ประกอบฉาก โดยศิลปินที่นำเสนอภาพเหมือนบุคคลที่แสดงความเป็นไทย ได้แก่ จักรพันธ์ุ์ เปี่ยมกฤต สมภพ บุตรราช และสุรเดช แก้วท่าไม้</p>				
<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>				
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>สุรเดช แก้วท่าไม้ จพบการศึกษาาระดับปริญญาตรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เคยมีผลงานร่วมแสดงหลายนิทรรศการ ผลงานที่สร้างชื่อเสียง คือ ภาพประกอบเป็นนิตยสารและหนังสือนวนิยายชื่อดัง ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ และอาจารย์ผู้ชำนาญพิเศษ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สุรเดช แก้วท่าไม้ เป็นจิตรกรไทยภาพเหมือนบุคคลที่มีความโดดเด่นในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นอย่างดี เนื้อหาส่วนใหญ่มีสะท้อนภาพวิถีชีวิตของผู้คนท่ามกลางบรรยากาศชนบทและธรรมชาติ</p>	<p>สุรเดช แก้วท่าไม้โดดเด่นในการวาดภาพเหมือนบุคคลโดยใช้สีที่ดูนุ่มนวลมองแล้วสบายตา, ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้ดี เนื้อหาส่วนใหญ่มีสะท้อนภาพวิถีชีวิตชนบทในบรรยากาศท่ามกลางธรรมชาติ</p>
	<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>		<p>แกนความรู้</p>	
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>		<p>สุรเดช แก้วท่าไม้</p>	<p>สุรเดช แก้วท่าไม้</p>	<p>สุรเดช แก้วท่าไม้</p>
			<p>สุรเดช แก้วท่าไม้</p>	<p>สุรเดช แก้วท่าไม้</p>

สุรเดช แก้วท่าไม้, คำคืนปลายคิมพันต์, พ.ศ.2549, สีพาสเทล, 70 x 50 ซม.


ตารางที่ 13 (ต่อ)

<p>เรื่องเพศสภาพ คือ ภาวะความเป็นหญิงหรือความเป็นชายที่ไม่ได้ถูกกำหนดโดยระบบชีววิทยา แต่คือเพศที่ถูกระบุโดยสังคม ศิลปินที่หยิบยกประเด็นเพศสภาพมาถ่ายทอดในผลงานภาพเหมือนบุคคล ได้แก่ ไมเคิล เขาวนาคัย</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>		
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>แกนความรู้</p>			
 <p>ไมเคิล เขาวนาคัย, Portrait of a man in Habits 2, พ.ศ.2543, ภาพถ่ายสี, 35.5 x 28 ซม.</p>	<p>ไมเคิล เขาวนาคัย จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ชาน ฟรานซิสโก อาร์ต อินสทิทิวท์ (San Francisco Art Institute) สาขาภาพถ่าย และระดับปริญญาโท อาร์ต อินสทิทิวท์ ออฟ ชิคาโก (Art Institute of Chicago) สาขาการแสดงผล ไมเคิล เขาวนาคัย เป็นศิลปินที่นำเสนอผลงานผ่านหลากหลายสื่อ ได้แก่ วิดีโออาร์ต ศิลปะจัดวาง การแสดงสด และภาพถ่าย เป็นต้น ส่วนผลงานภาพเหมือนบุคคลจะนำเสนอผ่านภาพถ่าย ซึ่งจะเป็นภาพเหมือนบุคคลของตนเอง สะท้อนประเด็นเพศสภาพของเพศที่สาม ซึ่งนำเสนออย่างลึกลับและเสียดสีสังคม</p>	<p>ไมเคิล เขาวนาคัย ศิลปินที่สร้างผลงานผ่านสื่อที่หลากหลาย ส่วนนำเสนอผ่านภาพถ่ายตนเองที่มีแต่งตัวเป็นผู้หญิงและจัดฉากสะท้อนประเด็นเพศสภาพของเพศที่สาม ซึ่งนำเสนออย่างลึกลับและเสียดสีสังคม</p>	<p>๒๕๔๓-๒๕๔๕</p>	<p>๒๕๔๕-๒๕๔๗</p>	<p>๒๕๔๗-๒๕๕๐</p>	<p>๒๕๕๐-๒๕๕๓</p>


ตารางที่ 13 (ต่อ)


<p>เรื่อง วัฒนธรรมสมัยนิยม คือ สิ่งที่ได้รับควมนิยมของผู้คนในสังคม ถูกกล่าวถึงและมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของคนกลุ่มต่างๆ วัฒนธรรมสมัยนิยมมักอาศัยสื่อเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงผู้คนจำนวนมาก ศิลปินจึงพยายามแสวงหาความนิยมของสังคมนำไปถ่ายทอดเป็นผลงานภาพเหมือนบุคคล ได้แก่ คั๊กดูฉวี วิเศษมณี ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ตะวัน วิทยา</p>	<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>ความรู้ ๒๕๕๒ ๒๕๕๒ ๒๕๕๒</p>	<p>ประสบการณ์ ๒๕๕๒ ๒๕๕๒</p>	<p>๒๕๕๒ ๒๕๕๒</p>	<p>๒๕๕๒ ๒๕๕๒</p>
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>	<p>คั๊กดูฉวี วิเศษมณี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เคยได้รับรางวัลจากหลายสถาบันและเคยแสดงผลงานทั้งในและต่างประเทศ ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ คั๊กดูฉวี วิเศษมณี เป็นศิลปินภาพเหมือนบุคคลคนสำคัญคนหนึ่งของประเทศไทย ผลงานจะแสดงออกอย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของศิลปิน ภาพเหมือนบุคคลของ คั๊กดูฉวี วิเศษมณี มักสะท้อนความนิยมของยุคสมัยผ่านเครื่องแต่งกายของบุคคลและบุคคลผู้เป็นแบบ</p>	<p>คั๊กดูฉวี วิเศษมณี ศิลปินภาพเหมือนบุคคลคนสำคัญคนหนึ่งของประเทศไทย มีจุดเด่นในการวาดเส้นที่มีชีวิตชีวาแม่นยำ แสดงถึงทักษะฝีมือ การใช้แสงสีขาวให้ปรากฏอยู่ในภาพ และการถ่ายทอดบุคลิกให้อารมณ์ความรู้สึกใกล้เคียงความจริง</p>	<p>๒๕๕๒ ๒๕๕๒</p>	<p>๒๕๕๒ ๒๕๕๒</p>	<p>๒๕๕๒ ๒๕๕๒</p>	<p>๒๕๕๒ ๒๕๕๒</p>
	<p>คั๊กดูฉวี วิเศษมณี, White Orchid, พ.ศ.2544, สีน้ำ สีถ่าน สีพาสเทล, 109 x 89 ซม.</p>						

ตารางที่ 13 (ต่อ)


<p>เรื่องวัฒนธรรมสมัยนิยม คือ สิ่งที่ได้รับค่านิยมของผู้คนในสังคม ถูกกล่าวถึงและมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของคนกลุ่มต่างๆ วัฒนธรรมสมัยนิยมมักอาศัยสื่อเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงผู้คนจำนวนมาก ศิลปินจึงพยายามแสวงหานิยมของสังคมนำไปถ่ายทอดเป็นผลงานภาพเหมือนบุคคล ได้แก่ คั๊กวูซึ วิกิซัน วิคกี คั๊กดี ศรีทองดี ตะวัน วัตุยา</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>				
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>แกนความรู้</p>			
			<p>สื่อประเภทศิลปะ</p>	<p>ศิลปะประยุกต์</p>	<p>ศิลปะประยุกต์</p>	<p>ศิลปะประยุกต์</p>
 <p>ตะวัน วัตุยา, Ami, พ.ศ. 2552, สีน้ำบนกระดาษ</p>	<p>ตะวัน วัตุยา จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะจิตวิทยา ปรเทศอเมริกาและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เคยแสดงผลงานทั้งในและต่างประเทศ ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ ผลงานภาพเหมือนบุคคลของ ตะวัน วัตุยา ส่วนใหญ่จะนิยมวาดด้วยเทคนิคสีน้ำ ด้วยคุณสมบัติของสีน้ำ จึงทำให้ไม่ได้รับรู้ว่าเป็นใครอย่างแน่ชัด แต่เป็นภาพตัวแทนของผู้คนในสังคม ซึ่งสะท้อนมุมมองและค่านิยมร่วมสมัย ผ่านรูปร่างหน้าตา เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และกิริยาท่าทาง เป็นต้น</p>	<p>ตะวัน วัตุยา นิยมใช้สีน้ำมีทักษะในการควบคุมการกระจายของตัวสีที่โดดเด่น ด้วยคุณสมบัติของสีน้ำ จึงไม่ได้รับรู้ว่าเป็นใครอย่างแน่ชัด แต่เป็นภาพตัวแทนบุคลิกของผู้คนในสังคม ซึ่งสะท้อนมุมมองและค่านิยมร่วมสมัย ผ่านรูปร่างหน้าตา เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และกิริยาท่าทาง เป็นต้น</p>	<p>สื่อประเภทศิลปะ</p>	<p>ศิลปะประยุกต์</p>	<p>ศิลปะประยุกต์</p>	<p>ศิลปะประยุกต์</p>

ตารางที่ 13 (ต่อ)


<p>เรื่องวัฒนธรรมสมัยนิยม คือ สิ่งที่ได้รับควาหมายนิยมของผู้คนในสังคม ถูกกล่าวถึงและมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของคนกลุ่มต่างๆ วัฒนธรรมสมัยนิยมมักอาศัยสื่อเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงผู้คนจำนวนมากๆ ศิลปินจึงพยายามเอากิจกรรมสังคมนำไปถ่ายทอดเป็นผลงานภาพเหมือนบุคคล ได้แก่ คัทคูฉิมิ วิเศษเมณี ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ตะวัน วิทยุยา</p>	<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>	
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>แผนความรู้</p>	<p>รูปถ่าย</p>
 <p>ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, Zoo, พ.ศ.2552, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 150 x 200 ซม.</p>	<p>ทวีศักดิ์ ศรีทองดี จบการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เคยได้รับรางวัลจากหลายสถาบันและเคยแสดงผลงานทั้งในและต่างประเทศ ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี เป็นศิลปินที่นำเสนอผลงานผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะจัดวาง วิดีโออาร์ต เป็นต้น สำหรับผลงานภาพเหมือนบุคคลของทวีศักดิ์ ศรีทองดี ไม่ได้ระบุว่าเป็นใครอย่างแน่ชัด แต่สะท้อนภาพลักษณ์ของผู้คนในสังคมเมือง คนดัง ดารา เป็นต้น</p>	<p>ภาพเหมือนของทวีศักดิ์ ศรีทองดี เหมือนกรรภาพหรือการ์ตูนที่พบบ่อยตามสื่อต่างๆ ไม่ได้ระบุว่าเป็นใครอย่างแน่ชัดแต่สะท้อนภาพลักษณ์ของผู้คนในสังคมเมือง คนดัง ดารา</p>	<p>รูปถ่าย</p>	<p>รูปถ่าย</p>

<p>เรื่องสังคมและการเมือง เป็นประเด็นหรือเนื้อหาที่นิยมมาถ่ายทอดเป็นผลงานภาพเหมือนบุคคล เพื่อสะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม ศิลปินนำเสนอเนื้อหาสังคมและการเมือง ได้แก่ วสันต์ สิทธิเขตต์ มานิต ศรีวานิชภูมิ ชาติชาย ปุยเปีย</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>			
<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>			
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>๕๘๒๒๘๘๕๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๘๕๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๘๕๖๕๖</p>
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>วสันต์ สิทธิเขตต์ จบการศึกษากาจากวิทยาลัยช่างศิลป์ ปัจจุบันเป็นนักเคลื่อนไหวทางสังคมและศิลปินอิสระ เคยแสดงผลงานทั้งในและต่างประเทศ วสันต์ สิทธิเขตต์ เป็นศิลปินที่นำเสนอผลงานผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ ได้แก่ จิตรกรรม ภาพถ่าย วิดีโออาร์ต เป็นต้น ผลงานภาพเหมือนบุคคลของ วสันต์ สิทธิเขตต์ มักสะท้อนมุมมองและประเด็นเกี่ยวกับสังคมและการเมือง โดยแสดงออกถึงเนื้อหาที่หนักหน่วงและรุนแรง ซึ่งบุคคลในผลงานจะเป็นภาพของตัวเองและบุคคลที่เป็นที่รู้จักในสังคมและการเมืองกำลังเปลี่ยนแปลง แสดงออกถึงความรุนแรงทางเพศ</p>	<p>วสันต์ สิทธิเขตต์ ศิลปินและนักเคลื่อนไหวทางสังคม มีความโดดเด่นในการใช้สีและฝีแปรงสื่ออารมณ์ความรู้สึกสะท้อนมุมมองและประเด็นเกี่ยวกับสังคมและการเมือง โดยที่ภาพสื่อสารเนื้อหาอย่างตรงไปตรงมา</p>	<p>๕๘๒๒๘๘๕๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๘๕๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๘๕๖๕๖</p>
<p>วสันต์ สิทธิเขตต์, Sitting on the Mountain Watching Dogs Fighting พ.ศ. 2554</p>					

ตารางที่ 13 (ต่อ)

<p>เรื่องสังคมและการเมือง เป็นประเด็นหรือเนื้อหาที่นิยมมาถ่ายทอดเป็นผลงานภาพเหมือนบุคคล เพื่อสะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม ศิลปินนำเสนอเนื้อหาสังคมและการเมือง ได้แก่ วสันต์ สิริพิณฑน์ มานิต ศรีวานิชภูมิ ชชาติชาย นุ้ยเปีย</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>						
<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>						
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>  <p>Pink Man Begins พ.ศ. 2540 ซีพริ้นท์บนไต่บอน 50.8 x 61 ซม.</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p> <p>มานิต ศรีวานิชภูมิ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปรเสถานมิตร ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ นักเขียนอิสระ เจ้าของ คัดมันดู แกลเลอรี และนักเคลื่อนไหวทางสังคม เคยแสดงผลงานทั้งในและต่างประเทศ ผลงานภาพเหมือนบุคคลของ มานิต ศรีวานิชภูมิ ส่วนใหญ่จะนำเสนอผ่านเทคนิคภาพถ่าย จะมีเนื้อหาเสียดสีและล้อเลียนสังคมไทย สะท้อนความรุนแรงและนำเสนอมุมมองต่างๆ เกี่ยวกับสังคมการเมือง</p>	<p>คำอธิบาย</p> <p>ผลงานภาพเหมือนบุคคลของ มานิต ศรีวานิชภูมิ ส่วนใหญ่จะนำเสนอผ่านภาพถ่าย มีเนื้อหาเสียดสีและล้อเลียนสังคมไทย ผ่านตัวละครเอกคือฟังก์แมนที่แต่งตัวและจัดฉากในสถานที่ที่สอดคล้องกับแนวคิดที่ต้องการวิพากษ์</p>			<p>๕๘๒๒๘๙๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๙๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๙๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๙๖๕๖</p>
		<p>แก่นความรู้</p>			<p>๕๘๒๒๘๙๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๙๖๕๖</p>	<p>๕๘๒๒๘๙๖๕๖</p>	

ตารางที่ 13 (ต่อ)

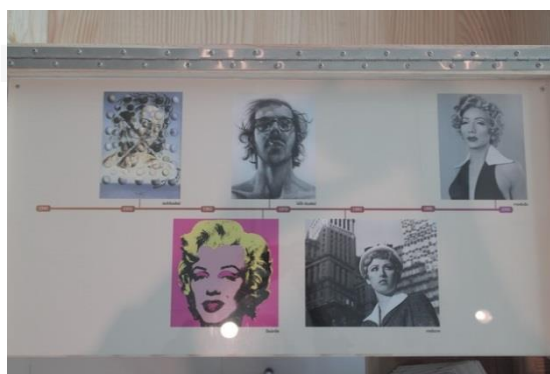
<p>เรื่องสังคมและการเมือง เป็นประเด็นหรือเนื้อหาที่นิยมมาถ่ายทอดเป็นผลงานภาพเหมือนบุคคล เพื่อสะท้อนเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม ศิลปินนำเสนอเนื้อหาสังคมและการเมือง ได้แก่ วสันต์ สิริพิณฑต์ มานิต ศรีวานิชภูมิ ชาติชาย ปุยเปีย</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>			
<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>		<p>การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2</p>			
<p>ภาพเหมือนบุคคล</p>	<p>เนื้อหาภาพ</p>	<p>คำอธิบาย</p>	<p>๒๕๖๒</p>	<p>๒๕๖๓</p>	<p>๒๕๖๔</p>
 <p>ยิ้ม ขวัญใจช่างภาพ พ.ศ. 2538, สีนามันบนผ้าใบ, 240 x 220 ซม.</p>	<p>ชาติชาย ปุยเปีย จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เคยแสดงผลงานทั้งในและต่างประเทศ ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ ผลงานภาพเหมือนบุคคลของ ชาติชาย ปุยเปีย มักสะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย อย่างประจักษ์ชัดประจักษ์และเสียดสี ภาพบุคคลจะเป็นภาพเหมือนของ ชาติชาย ปุยเปีย แสดงสีหน้าท่าทางสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกอย่างสนุกสนาน และรุนแรงไปพร้อมๆ กัน</p>	<p>ชาติชาย ปุยเปีย วาดภาพเหมือนตนเองแทนการสะท้อนและวิจารณ์สภาพสังคมไทยอย่างประจักษ์ชัดประจักษ์และเสียดสี ชอบนัยยะต่างๆผ่านการใช้สีที่จัดจ้านและการแสดงสีหน้าท่าทางสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกอย่างสนุกสนาน และรุนแรงไปพร้อมๆ กัน</p>	<p>๒๕๖๒</p>	<p>๒๕๖๓</p>	<p>๒๕๖๔</p>

4.3.2.1 โครงสร้างของเนื้อหา

ผู้วิจัยนำศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (DBAE) มาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างฐานความรู้ที่ผู้ชมต้องการ ได้แก่ ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยเรียบเรียงข้อมูลผ่านศิลปะภาพเหมือนบุคคล

ศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตก เรียบเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Approach) เป็นความรู้พื้นฐานที่ทำให้เห็นถึงรูปแบบสไตล์ที่ต่าง ๆ และในขณะเดียวกันก็เป็นพื้นฐานที่เชื่อมโยงการเข้าใจศิลปะอื่น ๆ ในปัจจุบัน นำเสนอผ่านภาพเหมือนบุคคลที่คัดเลือกมาหนึ่งรูปที่มีคุณลักษณะเด่นแห่งยุคสมัยได้ทั้งหมด 16 ภาพ (ตารางที่ 12) เรียบเรียงผ่านไทม์ไลน์ (Timeline) ที่ใช้เฉดสีเป็นตัวกำหนด ที่เริ่มตั้งแต่ศตวรรษที่ 15 จนถึงศตวรรษที่ 20 โดยช่วงปี ค.ศ.1500 ถึง ค.ศ. 1700 มีช่องห่างระหว่างปี 100 ปี ส่วนช่วง ค.ศ. 1700 ถึง ค.ศ.1850 มีช่องห่างระหว่างปี 50 ปี จากนั้น ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1850 ถึง ค.ศ.2000 มีช่องห่างระหว่างปี 10 ปี วิธีการนำเสนอจะเชื่อมโยงภาพต่าง ๆ ผ่านไทม์ไลน์ โดยที่รูปที่ตรงกับช่วงเวลาหนึ่งก็จะทำเป็นเส้นแนวตั้งวางอยู่ด้านบนหรือด้านล่างของเส้นไทม์ไลน์

ศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทย (ตารางที่ 13) เรียบเรียงตามแนวคิด (Thematic Approach) เนื่องด้วยศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากตะวันตก ซึ่งการก้าวตามตะวันตกที่มีช่วงเวลาห่างกันมากนี้ทำให้การเอาแนวคิดมาอธิบายจะทำให้เห็นทั้งอิทธิพลตะวันตกในศิลปะไทยและการนำองค์ความรู้ที่นำมาปรับใช้ในบริบทไทย สำหรับเนื้อหาที่สร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงลักษณะความสัมพันธ์ทางด้านแนวคิดและเนื้อหาที่เกิดขึ้นในภาพเหมือนบุคคล โดยแบ่งเป็น 4 แนวคิด ได้แก่ 1. ความเป็นไทย 2. เพศสภาพ 3. วัฒนธรรมสมัยนิยม 4. สังคมและการเมือง นำเสนอผ่านผลงานภาพเหมือนบุคคล โดยคัดเลือกงานของศิลปินหนึ่งชิ้นที่มีคุณลักษณะเด่นในแนวคิดนั้นได้ทั้งหมด 10 ภาพ เรียบเรียงโดยนำเสนอแนวคิดตามด้วยผลงานของศิลปิน



ภาพที่ 58 โครงสร้างของเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลตะวันตก



ภาพที่ 59 โครงสร้างของเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลของไทย

4.3.2.2 รูปแบบของเนื้อหา

เดวิด ดีน (1994: 119) ให้แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่ดี คือ สื่อสารได้ กระชับตรงไปตรงมา ใช้ตัวหนังสือที่อ่านออกได้ ดึงดูดความสนใจและเนื้อหาของสารน่าสนใจตรงตามที่คุณต้องการเรียนรู้ ประเด็นแรกและประเด็นหลังสุดได้นำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เนื้อหาตามที่กล่าวแล้วด้านบน ส่วนการดึงดูดความสนใจของเนื้อหา คือ ด้านรูปภาพนำเสนอบนกระดาษอัดภาพคุณภาพดีให้สีสันทันของภาพสวยงามตามจริง ด้านเนื้อหานำเสนอบนกระดาษอาร์ต 300 กรัม ซึ่งด้านรูปภาพและด้านเนื้อหาจะประกบบนแผ่นอะคริลิกหนา 0.6 เซนติเมตร โดยวางแผ่นอะคริลิกตรงกับตำแหน่งเส้นแบ่งเวลาที่วางไว้ และมีภาพผลงานชิ้นนั้น ๆ บนตัวหน่วยเคลื่อนที่เพื่อให้ผู้ชมนำผลงานมาคืนที่เดิมได้อย่างถูกต้อง



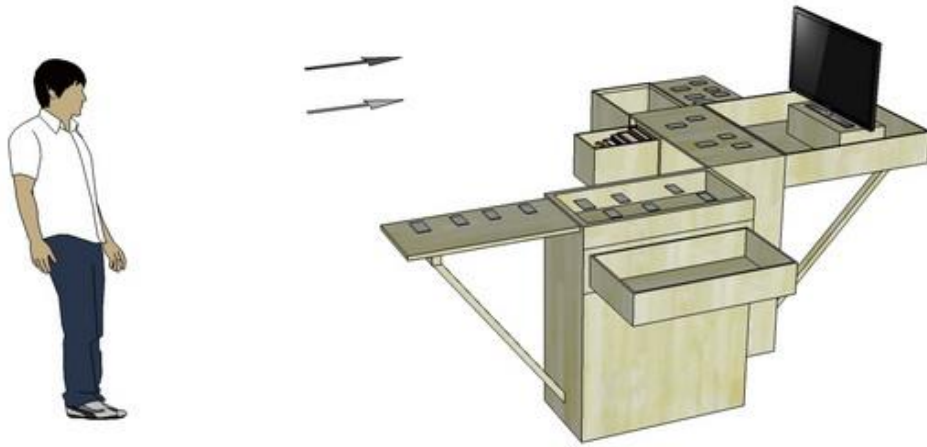
ภาพที่ 60 เปรียบเทียบรูปแบบของเนื้อหาในการสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 และ 2

4.3.2.3 การจัดวาง

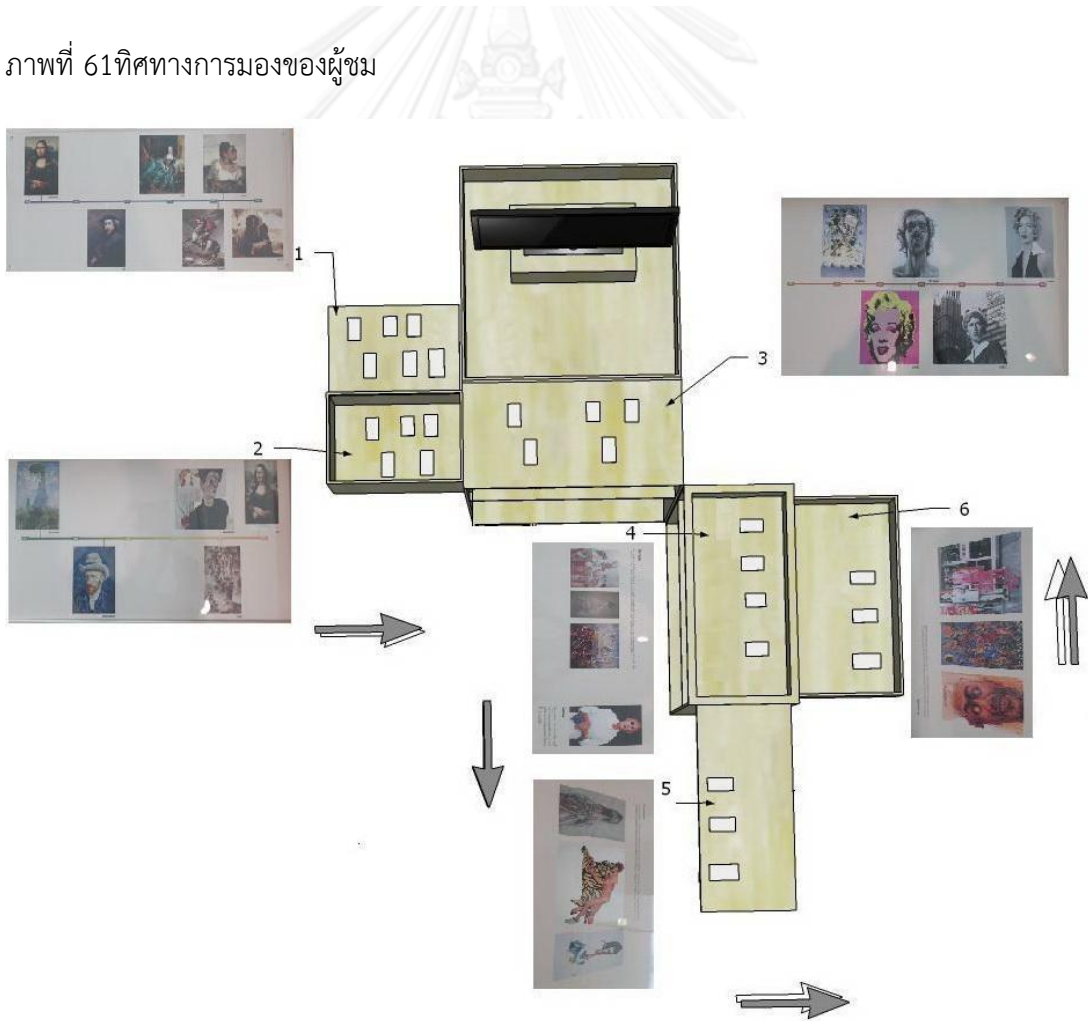
การจัดวางเนื้อหาจะเรียงจากซ้ายไปขวา บนไปล่าง (Dean 1994: 52) ซึ่งตรงกับลักษณะการอ่านหนังสือของคนไทย โดยจุดเริ่มวางเนื้อหาจะอยู่ด้านซ้ายสุดเมื่อหันหน้าเข้าหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทรรศนะศิลปะด้านที่มีจอฉายภาพหรือจอโทรทัศน์จะเป็นตัวดึงดูดให้ผู้ชมหันมาด้านนั้น (ภาพที่ 61) และเริ่มเรียงเนื้อหาจากด้านซ้าย ด้านซ้ายของส่วนที่คลี่กลางออกมาจากแกนกลางแล้วจะมี 3 ส่วน (ส่วนที่ 1-3 ตามภาพที่ 62) ซึ่งจะเป็นด้านที่จะวางข้อมูลศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตกที่มีอยู่ 16 ภาพ โดยจะแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 6 ภาพหนึ่งกลุ่ม และกลุ่มละ 5 ภาพสองกลุ่ม เพื่อสอดคล้องกับส่วนที่คลี่กลางออกมา

จากนั้นเมื่อหันมาด้านขวาส่วนที่คลี่กลางออกมาจากแกนกลางแล้วจะมี 3 ส่วน (ส่วนที่ 4-6 ตามภาพที่ 62) จะเป็นการวางเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลในประเทศไทยที่เนื้อหาแบ่งตามแนวคิด 4 แนวคิด และทางด้านขวาส่วนที่คลี่กลางออกมาจากแกนกลางจะมี 3 ส่วน และจะแบ่งกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มความเป็นไทย 1 กลุ่ม กลุ่มเพศสภาพและวัฒนธรรมสมัยนิยมหนึ่งกลุ่ม และกลุ่มสังคมการเมืองหนึ่งกลุ่ม

การจัดกลุ่มการวางเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลตะวันตกส่วนที่ 1-3 แสดงไว้ในตารางที่ 14 การจัดกลุ่มการวางเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลของไทยส่วนที่ 4-6 แสดงไว้ในตารางที่ 15



ภาพที่ 61 ทิศทางการมองของผู้ชม



ภาพที่ 62 ทิศทางการเดินของผู้ชมและการจัดวางเนื้อหา

ตารางที่ 14 การจัดกลุ่มการวางเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลตะวันตก

กลุ่ม	ยุคสมัย	ภาพ
1.	ฟื้นฟูศิลปวิทยา	เลโอนาร์โด ดา วินชี, Mona Lisa, ค.ศ.1503-1506, สีนํ้ามันบนไม้, 77 x 53 ซม.
	บารอก	แรมบรันด์, Self Portrait with the Beret and Turned-Up Collar, ค.ศ.1659, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 84.5 x 66 ซม.
	โรโกโก	ฟูร็องซัว บูเช, Madame de Pompadour, ค.ศ.1756, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 201 x 157 ซม.
	นีโอ-คลาสสิก	ฌัก-หลุยส์ ดาวิด, Napoleon Crossing the Alps, ค.ศ.1801, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 261 x 221 ซม.
	โรแมนติก	เออแฌน เดอลาครัว, Young Orphan Girl in the Cemetery, ค.ศ.1823-1824, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 56 x 54 ซม.
	เรียลลิสต์	กุस्ताฟว์ กูร์แบ, Self Portrait with a Black Dog, ค.ศ.1841, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 46.3 x 55.5 ซม.
2.	อิมเพรสชันนิซึม	โกลด โมเนต์, Woman with a Parasol-Madame Monet and Her Son, ค.ศ.1875, สีนํ้ามัน, 100 x 81 ซม.
	โพสต์อิมเพรสชันนิซึม	ฟินเซนต์ ฟาน ก็อกซ์, Self-Portrait with Felt Hat, ค.ศ.1888, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 44 x 37.5 ซม.
	เอกซเพรสชันนิซึม	อีคอน ซีเลอ, Self-Portrait, ค.ศ.1912, 32.2 x 39.8 ซม.
	คิวบิสม	ปาโบล ปิกัสโซ, Portrait of Daniel-Henry Kahnweiler, ค.ศ.1910, สีนํ้ามันบนผ้าใบ, 100.5 x 73 ซม.
	ดาดา	มาร์เซล ดูชองป์, L.H.O.O.Q. ค.ศ. 1919, ภาพโมนาลิซาวาดเพิ่มเติมด้วยดินสอ, 19.7 x 12.4 ซม.

ตารางที่ 14 (ต่อ)

กลุ่ม	บุคคลมี	ภาพ
3.	เซอร์เรียลลิสม์	ซัลวาดอร์ ดาลี, Galatea of the Spheres, ค.ศ.1952, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 65 x 54 ซม.
	ป๊อปอาร์ต	แอนดี้ วอร์ฮอล, Marilyn, ค.ศ.1967, สกรีนพริ้นท์, 91.5 x 91.5 ซม.
	โฟโต้-เรียลลิสม์	ซัค โคลส, Big Self-Portrait, ค.ศ.1967-1968, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 273 x 212 ซม.
	การจัดฉาก	ซินดี้ เซอร์แมน, Untitled Film Still #21, ค.ศ.1978, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 19.1 x 24.1 ซม.
	การหิบบีม	ยาซูมาซะ โมริมุระ, Self-portrait-After Marilyn Monroe, ค.ศ.1996, เจลาตินซิลเวอร์พริ้นท์, 44 x 34.5 ซม.

ตารางที่ 15 การจัดกลุ่มการวางเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลของไทย

กลุ่ม	เรื่อง	ภาพ
4.	ความเป็นไทย	จักรพันธ์ุ โปษยกฤต, รัตเกล้าเปลว, พ.ศ.2546, สีน้ำมัน, 55 x 67 ซม.
		สมภพ บุตราช, เฉลิมฉลองหลักเมือง, พ.ศ.2553, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 118 x 164 ซม.
		สุรเดช แก้วท่าไม้, คำคืบปลายคิมหันต์, พ.ศ.2549, สีพาสเทล, 70 x 50 ซม.
	เพศสภาพ	ไมเคิล เซาวนาคัย, Portrait of a man in Habits 2, พ.ศ. 2543, ภาพถ่ายสี, 35.5 x 28 ซม.

ตารางที่ 16 (ต่อ)

5.	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ศักดิ์วุฒิ วิเศษมณี, White Orchid, พ.ศ.2544, สีน้ำ สีถ่าน สีพาสเทล, 109 x 89 ซม.
		ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, Zoo, พ.ศ.2552, อะคริลิกบนผ้าใบ, 150 x 200 ซม.
		ตะวัน วัตุยา, Ami, พ.ศ.2552, สีน้ำบนกระดาษ
6.	สังคมและการเมือง	วสันต์ สิทธิเขตต์, Sitting on the Mountain Watching Dogs Fighting, พ.ศ. 2554
		มานิต ศรีวานิชภูมิ, Pink Man Begins, พ.ศ.2540, สีพริ้นท์บนไคบอน, 50.8 x 61 ซม.
		ชาติชาย ปุยเปีย, ยิ้ม ขวัญใจช่างภาพ พ.ศ.2538, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 240 x 220 ซม.

4.3.2.4 เทคนิคประกอบเนื้อหา

รูปแบบฐานความรู้ใช้พื้นที่ทั้งด้านหน้าและด้านหลัง แปะอยู่บนแผ่นอะคริลิกใสหนา 0.6 เซนติเมตร ด้านหน้าเป็นภาพของศิลปะภาพเหมือนบุคคลที่อัดด้วยกระดาษอัดภาพคุณภาพดี ส่วนด้านหลังเป็นเนื้อหาอัดด้วยกระดาษอาร์ตซึ่งจะใช้ตัวอักษรสีดำบนพื้นหลังสีขาว ด้านบนสุดเป็นข้อมูลศิลปินและรายละเอียดผลงาน ตรงกลางเป็นการอธิบายเนื้อหาภาพที่เน้นแกนความรู้ด้านศิลปะปฏิบัติเป็นหลัก ตามด้วยความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลปะ การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 นอกจากจะตัดแต่งคำอธิบายภาพให้สั้นและตรงประเด็นมากที่สุดแล้วยังได้ใช้หลักการของการออกแบบข้อมูล (Information Design) หรือ การใช้ศาสตร์ของ User-Friendly Documents and Systems ซึ่งโดนัลด์ เอ นอร์แมน ได้กล่าวไว้ในหนังสือ The Design of everyday things ว่างานออกแบบทุกชนิดจะต้องคำนึงถึงประสิทธิภาพการใช้งานของผู้ใช้ด้วย มันต้องเข้าใจได้ง่าย ใช้งานสะดวก ซึ่งตรงนี้ถือเป็นหัวใจหลักที่สำคัญมากในทุกการออกแบบ (อ้างถึงใน ทีซีดีซี) และนอร์แมนได้สรุปองค์ประกอบของการออกแบบข้อมูลที่ถือว่าควรตระหนักถึง

1. Clear Language ไม่ว่าจะภาษาที่เลือกใช้จะเป็นตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ภาพกราฟฟิก สิ่งสำคัญที่สุดคือต้องทำการศึกษารับรู้ของกลุ่มเป้าหมายหลักเสียก่อนว่าสามารถเข้าใจภาษาเขียนหรือภาษาภาพที่เราออกแบบได้

2. Typography and Graphic Design การเลือกใช้ตัวอักษรในการสื่อสาร จะต้องคำนึงถึงลักษณะของตัวอักษรที่อ่านได้ง่าย และสอดคล้องกับภาพลักษณ์ของงานที่จะนำเสนอ

3. Process Analysis ในกรณีที่เอกสารมีรายละเอียดมาก ควรคำนึงถึงการจัดหมวดหมู่ของข้อมูลให้เรียบร้อย เพื่อให้ผู้ใช้รับรู้ถึงจุดประสงค์ของงานออกแบบที่กำลังทำอยู่

4. Multiple Media Publishing การศึกษาพฤติกรรมการอ่านของผู้คนในสื่อต่าง ๆ เช่น การอ่านข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตกับอ่านสิ่งพิมพ์ แม้ว่าจะนำเสนอข้อมูลขึ้นเดียวกัน แต่การนำเสนอควรต้องแตกต่างกัน

5. Research การวิจัยถือเป็นเรื่องสำคัญที่ควรทำก่อนลงมือออกแบบ รวมทั้งอาจทำการวิจัยอีกรอบหลังจากที่ผู้บริโภคได้ทดลองใช้ เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาปรับปรุงหรือปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานให้สะดวกยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ รอนนี่ ลิปตัน (Lipton, 2007: 143-147) ได้กล่าวว่าการออกแบบข้อมูลที่ดี เริ่มต้นที่เนื้อหาและเนื้อหาหมายถึงคำต่าง ๆ ซึ่งการเขียนคำต่าง ๆ ให้กระชับ ชัดเจนได้นั้นต้องรู้ความต้องการ ระดับความเข้าใจ และสิ่งที่ผู้อ่านชอบ ส่วนแนวทางในการออกแบบข้อมูล เริ่มที่การใช้ประโยคที่ประธานเป็นคนที่กระทำ เป็นประโยคที่สมบูรณ์ สั้น กระชับ ชัดเจน ใช้คำศัพท์ง่าย ๆ และอาจมีการใช้ภาพประกอบการอธิบายอย่างชัดเจน

การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ด้านเนื้อหาได้ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบข้อมูล การสร้างสรรค์ด้านเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตกได้ตัดคำอธิบายภาพให้สั้น กระชับ ตรงกับความต้องการของผู้ชมที่สนใจเรื่องศิลปะปฏิบัติเป็นอันดับแรก และได้เพิ่มเติมการใช้ภาพประกอบหรือกราฟฟิก ส่วนเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทยได้เปลี่ยนคำอธิบายภาพให้เข้าสู่เรื่องศิลปะปฏิบัติ และใช้ภาพของศิลปินประกอบคำอธิบาย

4.3.2.5 สี

ด้านหน้ามีสีเส้นของรูปภาพเหมือนบุคคล ส่วนด้านหลังเป็นพื้นสีขาว ตัวหนังสือสีดำ สำหรับภาพเหมือนบุคคลตะวันตกทั้ง 16 ภาพ มีภาพประกอบที่ใช้สีโทนพาสเทล ส่วนภาพเหมือนบุคคลของไทยทั้ง 10 ภาพ มีภาพถ่ายสีของศิลปินไทยประกอบการอธิบาย

4.3.2.6 การใช้สอย

เนื่องจากตัวฐานความรู้มีรูปแบบที่เชื่อเชิญให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับผลงาน ซึ่งผู้ชมอาจจะหยิบแล้วนำไปนั่งอ่านนั่งศึกษาข้อมูลในบริเวณที่นั่งที่เตรียมไว้ เพื่อให้การนำผลงานกลับมาคืนถูกที่เดิมเมื่อฐานข้อมูลส่วนใดถูกหยิบออกไปจะมีภาพเอาที่ไลน์ของข้อมูลชิ้นนั้นแปะอยู่บนตัวโครงสร้างหน่วยเคลื่อนที่

4.3.2.7 กรรมวิธีปรับเปลี่ยน

ภาพและเนื้อหาศิลปะภาพเหมือนบุคคลสามารถปรับเปลี่ยนได้ในอนาคต โดยที่สามารถใช้แผ่นอะคริลิกซ้ำได้โดยคงขนาดและความหนาแบบเดิมเพียงแค่เปลี่ยนรูปภาพและเนื้อหาตามหัวข้อการวิจัยที่เปลี่ยนแปลงไป ส่วนภาพและเนื้อหาที่ติดกับตัวโครงสร้างหน่วยเคลื่อนที่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน สำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นโครงสร้างใหม่ไลน์ของภาพเหมือนบุคคลตะวันตกและคำอธิบายแนวคิดของภาพเหมือนบุคคลของไทยที่พิมพ์ลงบนกระดาษอัดภาพแล้ววางลงบนโครงสร้างหน่วยเคลื่อนที่ แล้วใช้แผ่นอะคริลิกวางทับบนกระดาษนั้นอีกที ดังนั้น การปรับเปลี่ยนเพื่อใช้งานครั้งต่อไปเพียงแค่เปลี่ยนส่วนที่อยู่ใต้แผ่นอะคริลิก

4.4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

4.4.1 ต้นแบบการสร้างสรรค์

4.4.1.1 รูปแบบการสร้างสรรค์

ต้นแบบของหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ สร้างสรรค์จากการวิเคราะห์แนวคิดและกรณีศึกษารูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาที่สัมพันธ์กับนิทรรศการศิลปะ

จากหัวข้อการวิเคราะห์แนวคิดสู่การสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพบว่าพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์มีความสำคัญเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ให้ความรู้แก่ประชาชน ทำให้มนุษย์ได้ชื่นชมและซาบซึ้งกับสุนทรีย์รสผ่านผลงานศิลปะ พิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์จึงต้องคงอยู่และเกิดขึ้นต่อไปเพื่อบ่มเพาะวัฒนธรรมที่ดีงามและขัดเกลาจิตใจมนุษย์ ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์อยู่หลายที่มีรูปแบบการจัดการตามแบบตะวันตก และจากผลการวิจัยพบว่าทุกที่ให้ความสำคัญกับบทบาททางด้านการศึกษา เห็นได้จากการมีกิจกรรมทางการศึกษาที่สอดคล้องกับนิทรรศการที่กำลังจัดแสดงอยู่ และกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ศิลปะที่ไม่ได้สอดคล้องกับนิทรรศการที่จัดแสดงอยู่ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตรงนี้และเห็นโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่ที่เป็นการรวมกิจกรรมในสองรูปแบบนี้เข้าไว้ด้วยกันบวก

กับผลการวิจัยกรณีศึกษา โดยนำรูปแบบกิจกรรมการนำชม การบรรยาย และการใช้ใบงานสำหรับนักเรียนที่มาทัศนศึกษามาใช้เป็นการสร้างคุณลักษณะของฐานความรู้ และนำรูปแบบกิจกรรมพิพิธภัณฑ์สัญจรที่นำมาใช้ในการสร้างคุณสมบัติของหน่วยเคลื่อนที่

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ มีลักษณะเป็นกระเป๋าที่ตกแต่งด้วยรูปทรงของอิฐสี่เหลี่ยม เพราะต้องการสื่อถึงรากฐานความรู้ที่เคลื่อนที่ได้ (ภาพที่ 63) ภายในกระเป๋าบรรจุฐานความรู้ นิทรรศการศิลปะ ได้แก่ ภาพรวมของนิทรรศการ (Briefing Sheet) ใบงานเพื่ออธิบายเกี่ยวกับงานแต่ละชิ้น (Artwork Sheet) คู่มือนิทรรศการ (Catalogue) แผ่นบันทึกข้อมูลภาพและเสียงที่อธิบายถึงผลงานศิลปะและศิลปิน (DVD Presentation) ซึ่งต้องมีบุคลากรหิ้วหน่วยเคลื่อนที่นี้ออกไปเผยแพร่ข้อมูลนิทรรศการที่จัดขึ้นขณะนั้นตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น โรงเรียนและชุมชน เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับนิทรรศการและต้องการที่จะมาร่วมชมนิทรรศการและทำกิจกรรมทางการศึกษาที่สอดคล้องกับนิทรรศการนั้นๆ และเมื่อใช้งานหน่วยเคลื่อนที่เสร็จแล้วจะนำมาเก็บรวมกันที่ศูนย์รวมฐานข้อมูลที่สร้างไว้เพื่อเป็นฐานความรู้ต่อไป ดังนั้น ที่ศูนย์รวมฐานความรู้จะพบหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะแต่ละนิทรรศการที่มาเก็บรวมกันไว้ในที่นี้ทีเดียว

ตารางที่ 16 ที่มาของต้นแบบการสร้างสรรค์ผลงาน

วิเคราะห์กรณีศึกษา	การประยุกต์ใช้	ต้นแบบการสร้างสรรค์
<p>Le Petit Palais</p> 	<p>แผ่นนำชมที่อธิบายเกี่ยวกับศิลปะที่จัดแสดงอยู่ในห้องนิทรรศการ (Room Guides) เป็นกระดาษ A3 เคลือบแข็ง พิมพ์สี วางในชั้นไม้</p>	<p>ฐานความรู้ในหน่วยเคลื่อนที่ (Briefing and Artwork Sheet)</p> 
<p>National Portrait Gallery</p> 	<p>ศูนย์รวมฐานข้อมูล สามารถค้นข้อมูลที่เก็บสะสมไว้ทั้งหมดได้</p>	<p>ศูนย์รวมฐานความรู้</p> 
<p>National Taiwan Museum of Fine Arts</p> 	<p>ชุดกิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะที่อยู่ในบรรจุภัณฑ์</p>	<p>Briefing Sheet, Artwork Sheet, Catalogue, DVD Presentation</p> 
<p>Singapore Art Museum</p> 	<p>เนื้อหาข้อมูลความรู้ที่ช่วยสร้างความเข้าใจนิทรรศการ</p>	<p>ฐานความรู้ในหน่วยเคลื่อนที่</p> 



ภาพที่ 63 ต้นแบบการสร้างสรรค์

4.4.1.2 การนำต้นแบบการสร้างสรรค์ไปใช้

ผู้วิจัยได้นำต้นแบบการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะไปใช้ที่โรงเรียนอนุบาลกุ๊กไก่และชุมชนบางซื่อ โดยนำข้อมูลนิทรรศการของหอศิลป์ g23 (ตั้งอยู่บริเวณชั้น 2 และ 3 ของอาคารนวัตกรรม ศ.ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ) ใส่ไว้ในต้นแบบการสร้างสรรค์และนำไปเผยแพร่ ได้แก่ นิทรรศการ “รูป นาม ความคิด” ของศิลปิน ศ.ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ นิทรรศการ “เคลื่อนไหว” ของศิลปิน ศ.พิเศษ อารี สุทธิพันธุ์ และนิทรรศการ “เรื่องจริงไม่อิงนิยาย” ของศิลปิน กมล เผ่าสวัสดิ์, นิพันธ์ โอฬารนิเวศน์, โนน่า การ์เซีย, ปรัชญา พิณทอง, พิสิษฐ์กุล ควรแถลง, พิลิปป์ ลาเลอ, มานิต ศรีวานิชภูมิ, มนตรี เต็มสมบัติ, อริญชัย รุ่งแจ้ง ซึ่งจัดแสดงระหว่างวันที่ 4 กุมภาพันธ์ – 10 เมษายน 2554 ผลที่ได้รับคือทั้งสองกลุ่มพอมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับนิทรรศการและสนใจที่จะมาชมนิทรรศการ ณ สถานที่จริง โดยโรงเรียนอนุบาลกุ๊กไกดำเนินการพาเด็กนักเรียนอนุบาล 1-3 เข้าเยี่ยมชมหอศิลป์ในวันที่ 22 มีนาคม 2554 และร่วมทำกิจกรรม “Monster” สร้างผลงานศิลปะในแบบนามธรรมโดยใช้กระดาษลังและเศษวัสดุ ซึ่งได้รับคำชมจากคณะครูและนักเรียนโรงเรียนอนุบาลกุ๊กไก่เป็นอย่างมาก ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์คุณครูโรงเรียนอนุบาลกุ๊กไก่อห้หลังจากจัดกิจกรรม สรุปได้ว่าต้นแบบการสร้างสรรค์มีประโยชน์ในการนำข้อมูลที่เป็นฐานความรู้นิทรรศการไปเผยแพร่ที่โรงเรียน ส่วนฐานความรู้นิทรรศการที่เสริมสร้างความรู้ ความคิด และการสร้างสรรค์ของเด็กจะได้รับเมื่อเข้ามาในพื้นที่นิทรรศการจริง



ภาพที่ 64 บรรยากาศการทำกิจกรรมของนักเรียนอนุบาลกุ๊กไก่

สำหรับการนำต้นแบบหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะไปที่ชุมชนบางซื่อ ทำให้กลุ่มครูอาสาสมัคร “กลุ่มดินสอสีรุ้ง” สนใจในข้อมูลของนิทรรศการและพาเด็กๆ จากชุมชนบางซื่อ 13 คน เข้าชมนิทรรศการและร่วมกิจกรรมศิลปะกับทางหอศิลป์



ภาพที่ 65 บรรยากาศการทำกิจกรรมของกลุ่มดินสอสีรุ้ง

อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดของต้นแบบการสร้างสรรค์ คือ หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะไม่ได้เคลื่อนที่ไปพร้อมกันอย่างแท้จริงหากแต่ฐานความรู้ศิลปะจะได้รับเมื่อเข้ามาในพื้นที่ศิลปะเท่านั้น ต้นแบบการสร้างสรรค์ต้องการบุคลากรที่มีประสิทธิภาพ มีทักษะในการสื่อสาร เพื่อที่จะขับเคลื่อนหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะออกไปนอกพื้นที่ศิลปะ นอกจากนี้ การที่ฐานความรู้ผูกติดอยู่กับนิทรรศการ จึงต้องรอการเตรียมข้อมูลให้เสร็จล่วงหน้าเพื่อนำหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะออกไปเผยแพร่ก่อนที่นิทรรศการจะเปิดให้เข้าชม ซึ่งในความเป็นจริงมีข้อจำกัดเกิดขึ้น เช่น สุจิตต์มักจะมีเสร็จเรียบร้อยเมื่อใกล้วันเปิดนิทรรศการ สุดท้ายต้องมีการวางนโยบายที่ชัดเจนและมีพื้นที่สำหรับศูนย์รวมฐานข้อมูลที่เก็บหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะให้เกิดการใช้งานได้จริง ซึ่งข้อจำกัดทั้งหมดนำไปทบทวนและทำการวิจัยเพิ่มเติมสู่การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1

4.4.2 การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1

4.4.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1

การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทัศนศิลป์ครั้งที่ 1 เป็นการนำต้นแบบการสร้างสรรค์มาพัฒนา โดยนำผลการวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับงานพิพิธภัณฑ (หัวข้อ 4.1) ทำให้ได้แนวทางในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลด้านนโยบายและ กิจกรรมการศึกษา และช่องว่างที่ทำให้เกิดการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานคือคุณลักษณะของหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทัศนศิลป์ ส่วนการวิเคราะห์ทฤษฎี (หัวข้อ 4.2) ทำให้ได้แนวทางในการสร้างฐานความรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ในผลงานที่ต้องการบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะและสร้างประสบการณ์ศิลปะให้กับผู้ชม สำหรับบทวิเคราะห์ศิลปะภาพเหมือนบุคคล (หัวข้อ 4.3) ทำให้เห็นแนวทางในการนำเนื้อหาของศิลปะภาพเหมือนในตะวันตกมาเรียบเรียงตามลำดับเวลาและศิลปะภาพเหมือนในประเทศไทยเรียบเรียงตามแนวคิด นอกจากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาจากการสังเกตการณ์จากพิพิธภัณฑศิลป์ในต่างประเทศ ซึ่งผลการศึกษากรณีศึกษานำสู่การสร้างสรรค์ได้ดังนี้

ตารางที่ 17 การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1

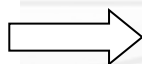
รูปแบบจากกรณีศึกษา	การประยุกต์ใช้	การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1
<p>Chanel Mobile Art</p> 	<p>หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีศิลปะ เคลื่อนที่ไปทั้งโครงสร้างและมีนิทรรศการ จัดแสดงอยู่ภายใน</p>	
<p>National Gallery of Denmark</p> 	<p>การใช้ไม้เป็นวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีหน้าที่การใช้งาน (Function) เช่น มีที่นั่งชมผลงานศิลปะในนิทรรศการ มีชั้นวางหนังสือวางของอื่นๆ ได้</p>	
<p>Tate Modern</p> 	<p>Interactive Zone เป็นมุมกิจกรรม ที่มีการใช้ไหม้ไลน์เป็นส่วนหนึ่งในการกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะ</p>	
<p>Louis Trunk</p> 	<p>คุณสมบัติของผลงานที่เคลื่อนที่ได้สะดวก การใช้งาน (Function) ที่สามารถซ่อนเก็บพับได้</p>	

ตารางที่ 17 (ต่อ)

รูปแบบจากกรณีศึกษา	การประยุกต์ใช้	การสร้างสรรค์ครั้งที่ 1
<p>Meal Cart on board</p> 	<p>หน่วยเคลื่อนที่ของ ฐานความรู้ในทรัพยากร ศิลปะ เตรียมเครื่องมือใน การบูรณาการการเรียนรู้ ศิลปะไว้ภายในครบ มีล้อ เคลื่อนที่ได้</p>	

4.4.2.1.1 โครงสร้างของหน่วยเคลื่อนที่

ตัวหน่วยเคลื่อนที่มีต้นแบบจากการวิเคราะห์รูปแบบจากกรณีศึกษา ส่วนการสร้างสรรค์มีรูปแบบโครงสร้างคล้ายรถบริการอาหารบนเครื่องบินที่มีที่จับและมีล้อเพื่อสะดวกในการเคลื่อนย้าย ขนาดกว้างด้านละ 80 เซนติเมตร สูง 100 เซนติเมตร (ไม่รวมล้อ) ทำด้วยไม้สนที่คัดสรรมาอย่างดี ทดลองต่อประกอบแล้วมีความคงทนให้คุณลักษณะที่ดูน่าสัมผัสและนำหยิบจับใช้สอย



ภาพที่ 66 แบบร่างและโครงสร้างของหน่วยเคลื่อนที่

4.4.2.1.2 เทคนิคการประกอบ

หน่วยเคลื่อนที่ประกอบโดยใช้วิธีการเขาระองไม้เพื่อให้เกิดความแข็งแรงและแน่นหนา เป็นวิธีการเข้าที่แข็งแรงกว่าด้านชนด้านทั่วไป มีบานพับโลหะติดเพื่อเป็นกลไกเปิดและปิด ทำยสุดเคลือบผิวไม้ด้วยน้ำยากดสีที่ด้านกึ่งเงาไม่หลอกตาและรักษาคุณภาพของไม้



ภาพที่ 67 เทคนิคการประกอบ

4.4.2.1.3 สี

การออกแบบนิทรรศการเรื่องสีเป็นเรื่องสำคัญ เดวิด ดิน ได้กล่าวว่าคุณสมบัติในตัวสีมีความสัมพันธ์กับวัตถุที่สีนั้นเข้าไปเกี่ยวข้อง กึ่งกลางของแม่สีเหลืองไปแม่สีแดงให้ความรู้สึกร้อน ส่วนกึ่งกลางแม่สีเหลืองไปแม่สีฟ้าให้ความรู้สึกเย็น (Dean 1994: 35) สำหรับผลงานสร้างสรรค์ใช้สีไม่สนตามธรรมชาติเป็นโทนสีสว่างให้ความรู้สึกเบาเย็นช่วยสร้างสัมพันธ์กับผู้ชมซึ่งตรงกับที่ดินวิเคราะห์ไว้ (1994: 52) โทนสีครีมคาราเมลของไม้สนจะให้อารมณ์ที่เบาเย็นสบายให้กับผู้ชมที่มาปฏิสัมพันธ์กับหน่วยเคลื่อนที่ และด้วยเหตุที่หน่วยเคลื่อนที่นี้เป็นผลงานสร้างสรรค์การใช้สีไม่อ่อนจะช่วยทำให้ดูไม่เป็นการเป็นทางเลือกที่แปลกใหม่มีความสมัยใหม่ ที่แตกต่างจากสีไม้เข้มที่ดูเป็นการและนิยมใช้ในการทำเฟอร์นิเจอร์แบบเก่า

4.4.2.1.4 การใช้สอย

หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะนี้ มีน้ำหนักประมาณ 50 กิโลกรัม ภายในตัวโครงสร้างประกอบไปด้วยเนื้อหาข้อมูลและอุปกรณ์ที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะ และมีจอโทรทัศน์หรือโปรเจคเตอร์เพื่อฉายภาพเคลื่อนไหวประกอบนิทรรศการ สามารถขนย้ายง่าย เพียงแค่มิพื้นที่อย่างน้อย 3 x 3 ตารางเมตร นอกจากนี้มีที่นั่งที่ออกแบบมาให้บรรจุอยู่ในตัวโครงสร้างเพื่อให้ผู้ชมได้นั่งและมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานมากขึ้น

4.4.2.1.5 กรรมวิธีปรับเปลี่ยน

ตัวโครงสร้างของหน่วยเคลื่อนที่ถูกแบ่งครึ่งเพื่อการพับเก็บ แต่เมื่อคลี่จากรอยพับแล้วแต่ละฝั่งจะสามารถยื่นออกไปได้อีก ส่วนด้านบนสามารถพลิกกลับเพื่อวางจอโทรทัศน์หรือโปรเจคเตอร์ได้มีขาไม้สีเหลี่ยมสี่ขาสำหรับน้ำหนัก กรรมวิธีปรับเปลี่ยนมีดังนี้ (ภาคผนวก)

1. เปิดฝาด้านนอกวางบนไม้ค้ำเพื่อเป็นจุดรับน้ำหนัก
2. กางด้านซ้ายและขวาเป็นมุมฉาก
3. เลื่อนตำแหน่งลิ้นชักเพื่อเปิดและจัดวางข้อมูลภายในแต่ละด้าน
4. วางจอโทรทัศน์หรือโปรเจคเตอร์
5. นำที่นั่งและเนื้อหามาจัดวาง

สรุปการสร้างสรรคครั้งที่ 1 เกิดจากการนำผลการวิจัยแนวคิด ทฤษฎี กรณีศึกษา ศิลปะ ภาพเหมือนบุคคลสู่การสร้างสรรค เป็นหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทรรศการศิลปะภาพเหมือนบุคคล ที่คัดเลือกภาพเหมือนบุคคลตะวันตก 16 ภาพ จากศิลปินที่มีความโดดเด่นแห่งยุคสมัย จัดเรียงภาพตามไทม์ไลน์ และภาพเหมือนบุคคลของไทย 10 ภาพ จากศิลปินที่มีความโดดเด่นในการสร้างสรรคภาพเหมือนบุคคล จัดเรียงภาพตามแนวคิด ซึ่งนอกจากภาพผลงานที่ปรากฏบนด้านหน้าของแผ่นอะคริลิกแต่ละแผ่นแล้ว ยังมีคำอธิบายผลงานแต่ละชิ้นอยู่ด้านหลังที่เรียบเรียงข้อมูลจากแกนความรู้ศิลปะที่ผู้ชมต้องการ ได้แก่ ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ (การสร้างสรรคครั้งที่ 1 ในตารางที่ 12 และ 13)



ภาพที่ 68 ผลงานสร้างสรรคครั้งที่ 1

4.4.2.2 การนำผลงานสร้างสรรคครั้งที่ 1 ไปใช้

ผู้วิจัยได้นำผลงานสร้างสรรคหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทรรศการศิลปะไปนำเสนอกับกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ในวันที่ 6 มีนาคม 2557 ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และประชาชนทั่วไปในวันที่ 19 มีนาคม 2557 ณ หอศิลปมหาวิทยาลัยกรุงเทพ



ภาพที่ 69 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1

ผลที่ได้รับ คือ รูปแบบโครงสร้างของหน่วยเคลื่อนที่และการใช้สอยสร้างความตื่นตาตื่นใจ แต่การจัดวางเนื้อหาดูแบน คำอธิบายภาพเยอะไปไม่น่าอ่าน ควรใช้กราฟฟิกตรงคำอธิบายผลงาน ควรทบทวนการนำผลการวิจัยมาประยุกต์ใช้ และควรมีกลยุทธ์ที่จะทำให้คนสนใจหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้นำผลไปปรับเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2

4.4.3 การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2

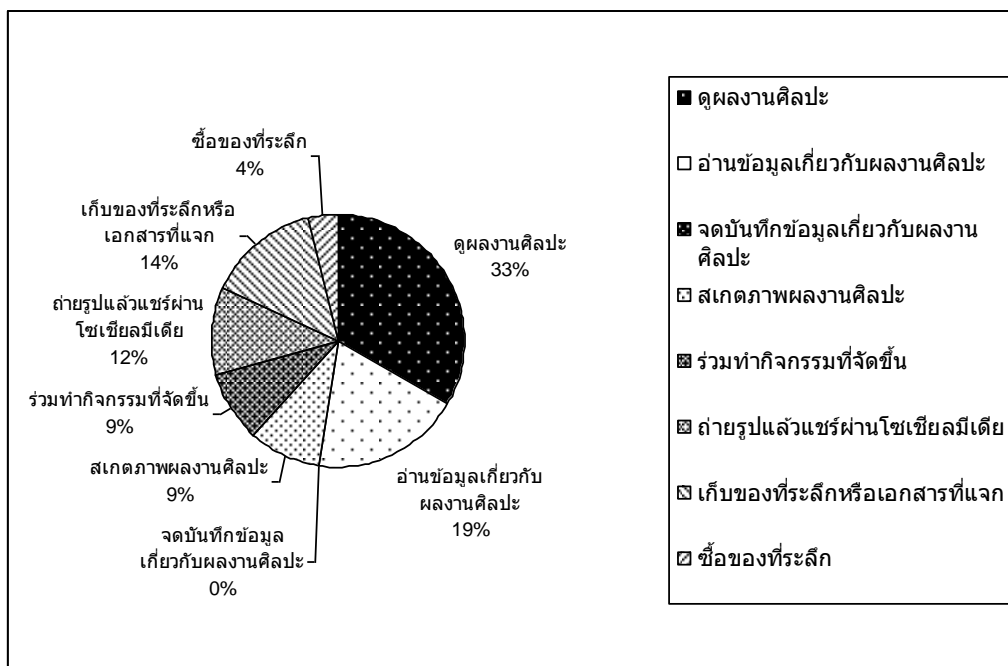
การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะครั้งที่ 2 เป็นการนำผลของการสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 มาพัฒนาปรับปรุง โดยยังคงรูปแบบโครงสร้างของหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะและการเรียบเรียง โครงสร้าง การจัดวางของนิทรรศการภาพเหมือนบุคคล เพียงแต่ปรับปรุงคำอธิบายเนื้อหาภาพและรูปแบบการสร้างสรรค์ และนำผลการศึกษาผู้ชมมาศึกษาเพิ่มเพื่อการสร้างสรรค์

4.4.3.1 การวิจัยเพิ่มเพื่อการสร้างสรรค์

การนำผลการศึกษาผู้ชมมาศึกษาเพิ่ม ทำให้พบว่าข้อมูลที่มีอยู่ยังไม่สามารถส่งผลสู่การสร้างสรรค์ที่สัมฤทธิ์ผลสูงสุดได้ จึงทำการวิจัยเพิ่มโดยใช้แบบสอบถาม (ภาคผนวก) กับกลุ่มตัวอย่างประชากรที่เป็นตัวแทนการศึกษาผู้ชม คือ บุคลากรของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจำนวน 200 คน การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผู้ชมที่ทำการวิจัยเพิ่มมีดังนี้

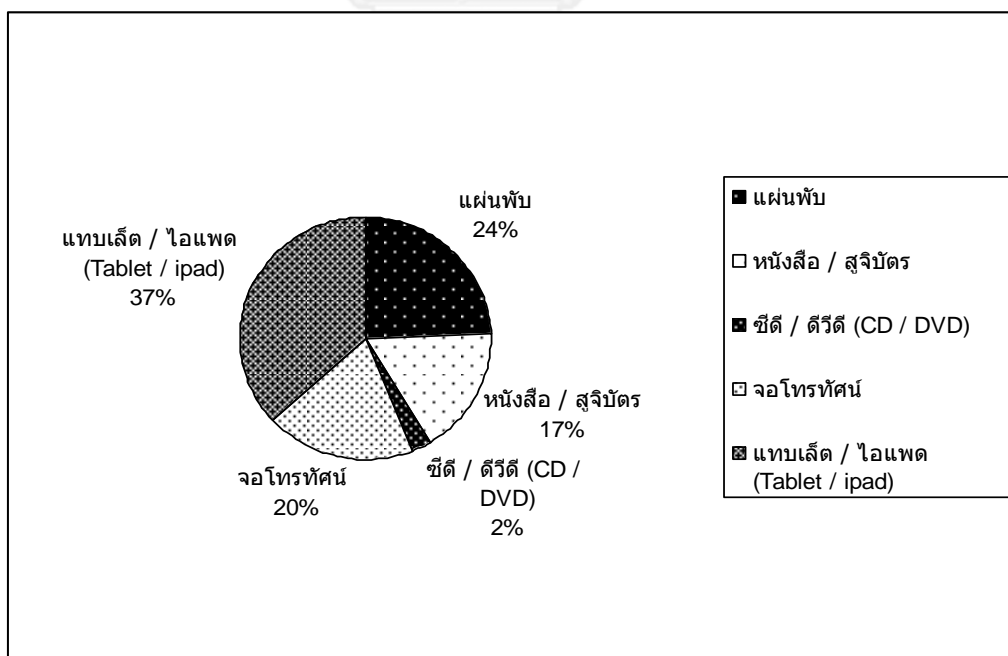
1. สิ่งที่จะทำเมื่อไปชมนิทรรศการศิลปะ

จากการวิจัยเพิ่มพบว่า เมื่อไปชมนิทรรศการศิลปะผู้ชมจะดูผลงานศิลปะมากที่สุด รองลงมาคืออ่านข้อมูลเกี่ยวกับผลงานศิลปะ เก็บของที่ระลึกหรือเอกสารที่แจก ถ่ายรูปแล้วแชร์ผ่านโซเชียลมีเดีย ร่วมทำกิจกรรมที่จัดขึ้น สเกตภาพผลงานศิลปะ และสุดท้ายคือซื้อของที่ระลึก



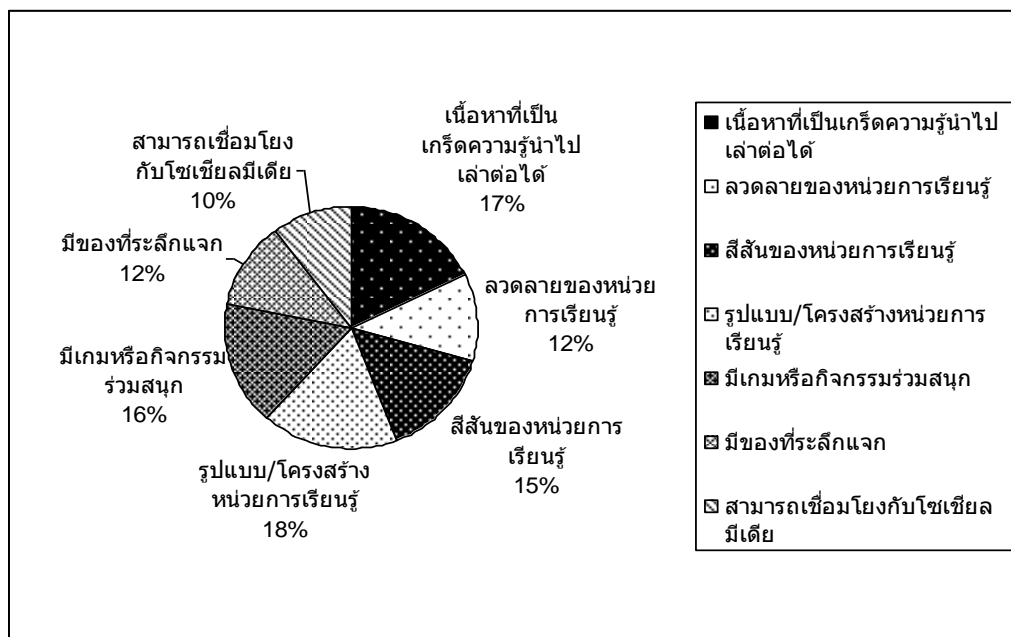
แผนภูมิที่ 10 สิ่งที่จะทำเมื่อไปชมนิทรรศการศิลปะ

2. สื่อที่ต้องการเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะในนิทรรศการ ได้แก่ แท็บเล็ตหรือไอแพด ตามมาด้วย แผ่นพับ จอโทรทัศน์หรือโปรเจคเตอร์ หนังสือหรือสูจิบัตร และสุดท้ายซีดีหรือดีวีดี



แผนภูมิที่ 11 สื่อที่ต้องการเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะในนิทรรศการ

3. สิ่งดึงดูดที่ทำให้อยากเข้ามาสัมผัสกับกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ จากการวิจัยเพิ่มพบว่า สิ่งที่จะเป็นตัวดึงดูดที่ทำให้อยากเข้ามาสัมผัสกับกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ คือ รูปแบบหรือโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ เนื้อหาที่เป็นเกร็ดความรู้นำไปเล่าต่อได้ มีเกมหรือกิจกรรมร่วมสนุก สีสันทของหน่วยการเรียนรู้ มีของที่ระลึกแจก ลวดลายของหน่วยการเรียนรู้ และสุดท้ายสามารถเชื่อมโยงกับโซเชียลมีเดีย



แผนภูมิที่ 12 สิ่งดึงดูดที่ทำให้อยากเข้ามาสัมผัสกับกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ

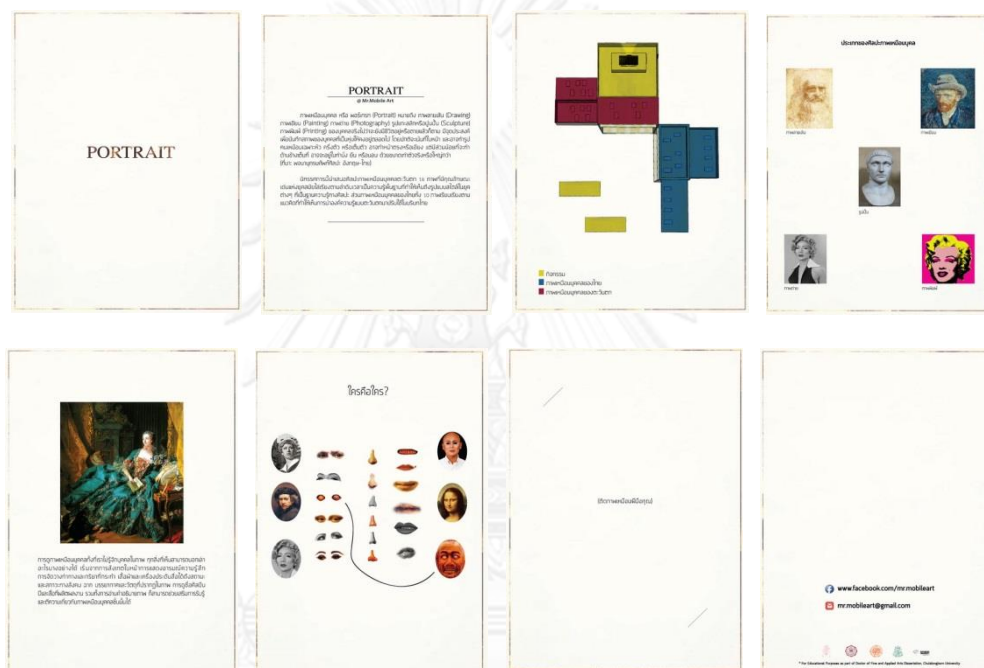
4.4.3.2 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเพิ่ม ประกอบกับการนำผลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 มาพัฒนา ทั้งหมดนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2 สิ่งที่ยังคงเดิม คือ รูปแบบโครงสร้าง (ตัวตู้) หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ การเรียบเรียง โครงสร้าง การจัดวางนิทรรศการภาพเหมือนบุคคล

สิ่งที่พัฒนาขึ้น คือ การใช้ไม้สนสามเหลี่ยมที่หนา 1 นิ้ว ยาว 2 นิ้ว มาใช้รองแผ่นอะคริลิก เพื่อให้ดูสูงขึ้นจากพื้นผิวและหยิบขึ้นมาอ่านได้ง่าย

คำอธิบายผลงานที่ตัดเนื้อหาให้กระชับเป็นเกร็ดความรู้ตรงประเด็นสาระความรู้ศิลปะที่ผู้ชมต้องการ (DBAE) ได้แก่ ด้านศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ (การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ตารางที่ 12 และ 13) และการใช้กราฟิกช่วยเพิ่มสีสันและลวดลาย (ตามภาพที่ 60 และภาคผนวก)

แผ่นพับ (Brochure) สำหรับแจกผู้ชมเพื่อสอดแทรกสาระการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) ทั้ง 4 ด้านและให้เก็บเป็นของที่ระลึก เป็นแผ่นพับขนาด A5 (21x14.8 ซม.) มีทั้งหมด 8 หน้ารวมหน้าปก หน้าแรก คือ หัวข้อนิทรรศการ Portrait พลิกไปหน้าสองเป็นคำอธิบายความหมายภาพเหมือนบุคคล หน้าสามเป็นรูปแบบโครงสร้างนิทรรศการที่จะปรากฏอยู่บนหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ นิทรรศการศิลปะ หน้าสี่เป็นประเภทของศิลปะภาพเหมือนบุคคล หน้าห้าเป็นคำอธิบายการดูงาน ภาพเหมือนบุคคล หน้าหกเป็นเกมจับคู่ หน้าเจ็ดเป็นพื้นที่ให้ติดผลงานจากกิจกรรมวาดภาพเหมือน หน้าสุดท้ายเป็นข้อมูลติดต่อหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ นิทรรศการศิลปะ



ภาพที่ 70 การสร้างสรรค์แผ่นพับ

จากการทบทวนผลการวิจัย ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อที่ผู้ชมต้องการเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) ทั้ง 4 ด้านและกระตุ้นการเรียนรู้ตามกรอบของบลูมทั้ง 3 ด้าน เป็นแอปพลิเคชัน (Application) 2 แอปพลิเคชันเพื่อใช้กับแท็บเล็ต (Tablet) โดยใช้โปรแกรม Visual Studio 2013 ของ Windows Application แท็บเล็ตนี้เชื่อมต่อกับจอโทรทัศน์หรือโปรเจกเตอร์เพื่อแสดงผลด้วย

แอปพลิเคชันที่หนึ่ง “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก” มีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะตามทฤษฎีการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของบลูม 5 ระดับและพัฒนาศิลปวิจักษณ์ของผู้ชม นอกจากนี้ยังสร้างความเพลิดเพลินสนุกสนาน สร้างแรงบันดาลใจและความรู้ความเข้าใจในศิลปะ และสามารถเชื่อมโยงกับโซเชียลมีเดียได้ โดยเลือกภาพเหมือนบุคคลตะวันตก 16 ภาพ และ

ภาพเหมือนบุคคลของไทย 4 ภาพ ที่มีเนื้อหาที่เป็นเกร็ดความรู้นำไปเล่าต่อได้ผนวกกับความรู้ในเรื่อง ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์และประวัติศาสตร์ศิลป์มาสร้างแอปพลิเคชันที่มีขั้นตอนการใช้ ดังนี้

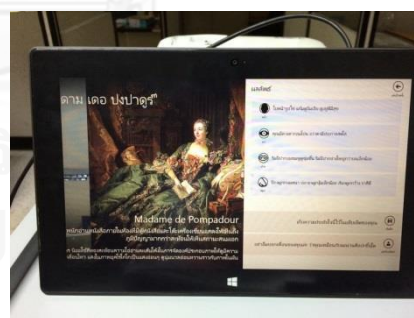
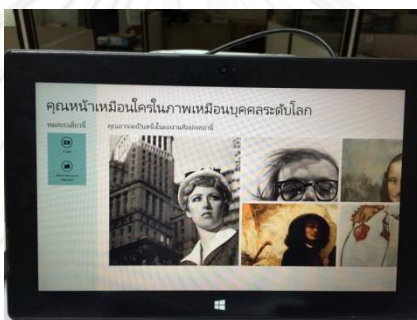
ขั้นตอนที่ 1 ถ่ายรูป

ขั้นตอนที่ 2 ดูภาพเหมือนผลลัพธ์

ขั้นตอนที่ 3 อ่านเหตุผลที่ประมวลเป็นผลลัพธ์

ขั้นตอนที่ 4 บันทึก หรือ แชร์

ขั้นตอนที่ 5 กลับสู่หน้าหลักเพื่อเริ่มเล่นใหม่



ภาพที่ 71 แอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก

แอปพลิเคชันที่สอง “เติมศิลปะบนตัวคุณ” มีวัตถุประสงค์เหมือนแอปพลิเคชันแรกเพิ่มเติม ในเรื่องการกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะตามทฤษฎีการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของบลูมระดับที่ 6 คือ สร้างสรรค์ โดยใช้ภาพเหมือนบุคคล 10 ภาพมาแยกส่วนประกอบบนใบหน้า ได้แก่ ผม ตา จมูก ปาก เพื่อเป็นองค์ประกอบให้ผู้ชมเลือกเพื่อนำมาตกแต่งภาพ มีขั้นตอนการใช้ ดังนี้

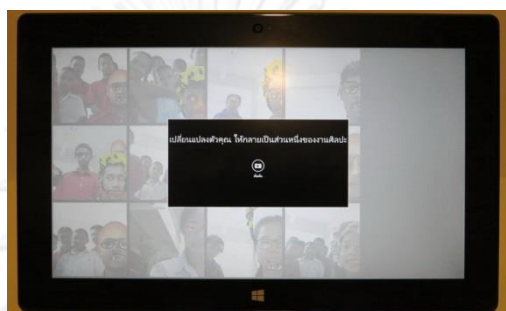
ขั้นตอนที่ 1 ถ่ายรูป

ขั้นตอนที่ 2 เลือกภาพเหมือนบุคคลที่ชอบ

ขั้นตอนที่ 3 เลือกส่วนต่างๆ บนใบหน้าของภาพเหมือนบุคคลที่ชอบมาแต่งภาพ

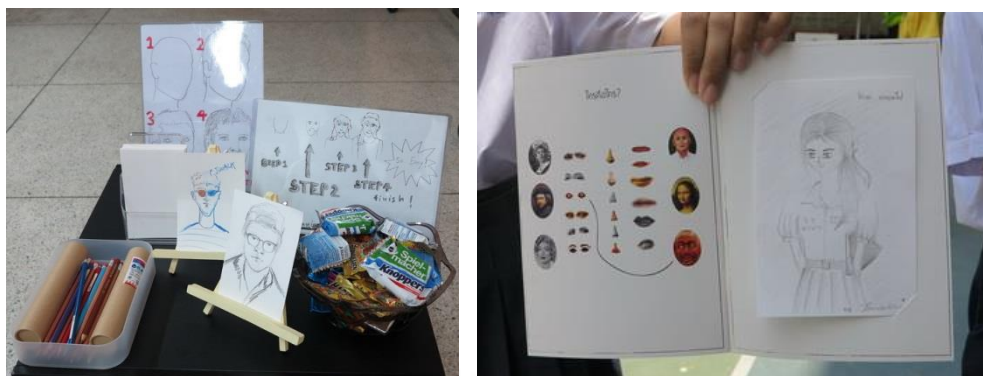
ขั้นตอนที่ 4 ขยับขยายส่วนต่างๆ บนใบหน้าทีเลือกมาตามใจชอบ

ขั้นตอนที่ 5 บันทึก หรือ แชร์ หรือ เริ่มเล่นใหม่



ภาพที่ 72 แอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ”

การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ได้พัฒนากิจกรรมศิลปะปฏิบัติ (Hands-on activity) โดยให้วาดภาพเหมือนบุคคล เพื่อเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเรียนรู้ศิลปะด้านศิลปะปฏิบัติและกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ผู้วิจัยได้เตรียมอุปกรณ์การวาดเหมือนบุคคล ได้แก่ ดินสอ 2B ดินสอสี ยางลบ กบเหลาดินสอ กระดาษขนาด 4x6 นิ้วเพื่อนำผลงานที่วาดเสร็จแล้วไปติดในแผ่นพับหน้าเจ็ดได้ โดยผู้ชมสามารถวาดตามวิธีการวาดภาพเหมือนบุคคลที่เตรียมให้



ภาพที่ 73 กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ

แกนความรู้ด้านศิลปะปฏิบัติเป็นแกนความรู้ที่ผู้ชมต้องการเรียนรู้มากที่สุด แต่การพัฒนา ศิลปวิจักษณ์ไม่ควรมองข้ามการเรียนรู้ศิลปะในด้านสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ ศิลป์ ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจักษณ์ ที่กระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะ 3 ด้าน ดังกล่าวและ ขณะเดียวกันก็พัฒนาการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย โดยใช้หนังสือที่มีอยู่ในหน่วยเคลื่อนที่ของ ฐานความรู้นิทรรศการศิลปะมาทำกิจกรรม เริ่มจากการให้ผู้ชมเลือกหนึ่งภาพจากหนังสือ ซึ่งส่วนใหญ่ จะเป็นหนังสือที่เกี่ยวกับเรื่องภาพเหมือนบุคคล เมื่อเลือกภาพแล้วให้ผู้ชมอธิบายถึงความรู้สึกที่มีต่อ ภาพที่เลือกนั้นและตีความจากสิ่งที่เห็นไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบต่างๆ ที่อยู่ในภาพ ชื่อภาพ ชื่อศิลปิน ชื่อเทคนิค ฯ อย่างไรก็ตาม เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้ชมกิจกรรมนี้ต้องมีผู้อำนวยความสะดวกใน การเรียนรู้ (Facilitator)



ภาพที่ 74 กิจกรรมพัฒนาศิลปวิจักษณ์

เกมจับคู่ภาพเหมือนบุคคลของตะวันตกกับของไทย เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่กระตุ้นการเรียนรู้ ศิลปะด้านสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ และพัฒนาการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย

และจิตพิสัยของผู้ชม โดยหลังจากที่ผู้ชมได้ชื่นชมผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคลพร้อมกับอ่านคำอธิบายผลงานแล้ว ผู้ชมจะมีพื้นฐานความรู้พอที่จะหยิบแผ่นอะคริลิกจากผังภาพเหมือนบุคคลของตะวันตกมาจับคู่กับภาพเหมือนบุคคลของไทยที่มีความสัมพันธ์กันไม่ว่าจะเป็นแนวทางการทำงาน แนวคิดในการทำงาน เป็นต้น พร้อมทั้งสามารถอธิบายเหตุผลได้



ภาพที่ 75 เกมจับคู่ภาพเหมือนบุคคลของตะวันตกกับของไทย

การสร้างสรรคผลงานครั้งที่ 2 สามารถสรุปได้ตามตารางที่ 18 ดังนี้

ตารางที่ 18 การสร้างสรรคผลงานครั้งที่ 2

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	การสร้างสรรคครั้งที่ 2
การจัดวางเนื้อหาดูแบน	การใช้ไม้สนสามเหลี่ยมรองแผ่นอะคริลิก 
คำอธิบายผลงานเยอะไปไม่น่าอ่าน	คำอธิบายผลงานที่สั้น มุ่งไปที่แกนความรู้ ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ (การสร้างสรรคครั้งที่ 2 ใน ตารางที่ 12 และ 13)

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2
ควรรู้ใช้กราฟฟิกเข้ามาช่วย	นำหลักการออกแบบข้อมูล (Information Design) มาปรับใช้ (ตามภาพที่หัวข้อ 4.3.2.2, 4.3.2.4 และภาคผนวก)
ทบทวนการนำผลการศึกษาผู้ชมมาประยุกต์ใช้ และควรมีกิจกรรมที่จะทำให้คนสนใจการเรียนรู้ ศิลปะและพัฒนาศิลปวิจักษณ์โดยใช้หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ (ทบทวนและทำการวิจัยเพิ่ม)	<p><i>แผ่นพับ (Brochure)</i></p> <p>เอกสารที่หยิบกลับไปเป็นของที่ระลึกได้และมีคำอธิบายผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคล เพื่อแทรกสาระการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) ทั้ง 4 ด้าน</p>
	<p><i>แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต (Tablet)</i></p> <p>แท็บเล็ต คือ สื่อที่ผู้ชมต้องการเพื่อการเรียนรู้ศิลปะ จึงออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อใช้บนแท็บเล็ต ได้แก่ แอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก” และ “เติมศิลปะบนตัวคุณ” ที่ต่อเข้ากับจอภาพและสามารถแชร์โซเชียลมีเดียได้ เพื่อแทรกสาระการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) 4 ด้านและกระตุ้นการเรียนรู้พุทธิพิสัย 6 ระดับ</p>
	<p><i>กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ (Hands-on activity)</i></p> <p>กิจกรรมวาดภาพเหมือนบุคคล มีอุปกรณ์การวาดและวิธีการวาดเตรียมไว้ให้ สามารถนำผลงานตนเองกลับไปได้ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติและการเรียนรู้ 6 ระดับ</p>

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2
	<p>กิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจารณ์</p> <p>จากหนังสือ เลือกมาหนึ่งภาพ แล้วให้อธิบายถึงความรู้สึกที่มีต่อภาพและตีความจากสิ่งที่เห็น เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ ประวัติศาสตร์ศิลป์และการเรียนรู้พุทธิพิสัย 5 ระดับ</p>
	<p>เกมจับคู่</p> <p>จับคู่ภาพเหมือนบุคคลตะวันตกและของไทย ที่คิดว่ามีความสัมพันธ์กันพร้อมอธิบายเหตุผล เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ ประวัติศาสตร์ศิลป์และการเรียนรู้พุทธิพิสัย 5 ระดับ</p>

การสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 เป็นการสร้างนวัตกรรมหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีการศิลปะ รูปแบบของผลงาน (Form) ประกอบด้วยสิ่งที่ เป็นนามธรรม (Abstract) และรูปธรรม (Concrete) สิ่งที่เป็นนามธรรม ได้แก่ แนวคิดและทฤษฎีที่ได้ศึกษาและทำการวิจัย สิ่งที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ทุกอย่างที่ปรากฏไม่ว่าจะเป็น รูปแบบโครงสร้างหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีการศิลปะ ผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคลและคำอธิบายผลงาน แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต แผ่นพับ กิจกรรมศิลปะปฏิบัติวาดภาพเหมือนบุคคล กิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจารณ์จากหนังสือ และเกมจับคู่ภาพเหมือนบุคคลตะวันตกกับของไทย ซึ่งส่วนที่เป็นนามธรรมและรูปธรรมนี้ปรากฏผ่านงานศิลปะ (Art) และกิจกรรม (Activity) ที่ผู้วิจัยให้ชื่อผลงานว่า “Mr. Mobile Art” และได้นำ “Mr. Mobile Art” ไปใช้จัดกลุ่มสนทนาประเด็นเฉพาะ (Focus Group) โดยเป็นกลุ่มที่สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างประชากรที่ได้ทำแบบสอบถาม เพื่อสรุปผลการใช้ผลงานสร้างสรรค์

4.4.3.3 การนำผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ไปใช้

ผู้วิจัยได้นำหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะจากการสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 (Mr. Mobile Art) ไปใช้จัดกลุ่มสนทนาประเด็นเฉพาะ (Focus Group) ซึ่งกลุ่มเป้าหมายนี้จะต้องสอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างประชากรที่เก็บข้อมูลการวิจัย (Survey Group) คือ ต้องมีกลุ่มที่อายุต่ำกว่า 18 ปี 18-25 ปี และ 25-35 ปี การศึกษาระดับมัธยมศึกษา ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และสูงกว่าปริญญาตรี ผู้วิจัยจัดกลุ่มสนทนาประเด็นเฉพาะ ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3 โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 6 โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. นักศึกษาปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
5. บุคคลทั่วไป

สถานที่ที่ดำเนินการจัดกลุ่มสนทนาเฉพาะประเด็น มีดังนี้

1. ห้องประชุมโรงเรียนแสงหิรัญวิทยาสำหรับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3 โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา ซึ่งเป็นตัวอย่างการจัดแสดงผลงานนวัตกรรมในอาคาร (Indoor) และแทบเล็ตเชื่อมต่อกับโปรเจคเตอร์



ภาพที่ 76 การนำผลงานไปจัดแสดงที่ห้องประชุมโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา

2. ลานกีฬาของโรงเรียนมัธยมวัดธาตุทองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 6 โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง ซึ่งเป็นตัวอย่างการจัดแสดงผลงานนวัตกรรมในอาคาร (Outdoor) และแท็บเล็ตเชื่อมต่อกับจอโทรทัศน์



ภาพที่ 77 การนำผลงานจัดแสดงที่ลานกีฬาโรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง

3. หอศิลปกรรม ชั้น 5 อาคารนวัตกรรม ศ.ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สำหรับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) นักศึกษาปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และกลุ่มบุคคลทั่วไป ซึ่งเป็นตัวอย่างการจัดแสดงผลงานนวัตกรรมในอาคาร (Indoor) ที่เป็นพื้นที่ศิลปะและแท็บเล็ตเชื่อมต่อกับโปรเจคเตอร์



ภาพที่ 78 การนำผลงานไปจัดแสดงที่หอศิลปกรรมอาคารนวัตกรรมมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จากการนำผลงานไปจัดแสดงในพื้นที่เหล่านี้ ผู้วิจัยพบว่าผลงานนวัตกรรมไม่เหมาะกับพื้นที่กลางแจ้ง (Outdoor) เช่น ที่โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง เนื่องจากมีสิ่งรบกวน ได้แก่ แสงแดด เสียง อากาศ ผู้คนที่เดินผ่านไปมา เป็นต้น ทำให้ความสนใจในนวัตกรรมลดน้อยลง และทำให้กระตุ้นการพัฒนาศิลปะวิจักษ์ณ์ได้น้อยลง

อย่างไรก็ตาม ทุกพื้นที่ที่ไปจัดแสดงนวัตกรรม ผู้วิจัยใช้เครื่องมือเพื่อวัดผลการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Innovation Testing) คือ การสังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้ผลงาน แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการเรียนรู้ (Post-test) ชุดคำถามแอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก” และชุดคำถามแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ”

จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้ผลงานพบว่า ในเรื่องรูปแบบของผลงาน (Form) ผู้ชมรู้สึกแปลกใหม่กับรูปแบบของหน่วยเคลื่อนที่ ตื่นเต้นกับโครงสร้างและกรรมวิธีปรับเปลี่ยนของตัวหน่วยเคลื่อนที่ซึ่งตรงกับการนำผลการวิจัยมาสู่การสร้างสรรค์ ในเรื่องศิลปะที่เป็นฐานความรู้นิตการศิลปะภาพเหมือนบุคคลได้นำเสนอสุนทรียภาพให้กับผู้ชมและกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ ส่วนกิจกรรมที่สร้างสรรค์จากผลการวิจัย นอกจากเป็นการเชื่อเชิญให้ผู้ชมสนใจกับเนื้อหาที่สอดแทรกไปในกิจกรรมแล้วยังสร้างความเพลิดเพลินสนุกสนาน เสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้ชมอีกด้วย และประสบการณ์ดังกล่าวยังสามารถเก็บบันทึกไว้ ส่งอีเมล หรือแชร์ผ่านโซเชียลมีเดียได้ด้วย

สำหรับผลที่ได้จากแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการเรียนรู้ (Post-test) ผู้วิจัยพบว่าการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย ทักษะพิสัยเพิ่มมากขึ้น และนวัตกรรมการสร้างสรรค์เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย (Age/Sex Independence) แต่การเข้าถึงจะแตกต่างกันตามพื้นฐานการศึกษา (Education Background Dependence) ผลของการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มพบว่า ก่อนที่ผู้ชมจะสัมผัสกับหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิตการศิลปะสามารถตอบถูก 1-4 ข้อ ไม่มีใครตอบได้ถูกทุกข้อ แต่หลังจากที่ได้สัมผัสกับหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิตการศิลปะสามารถแล้วสามารถตอบถูกมากขึ้นหรือตอบได้ถูกต้องทุกข้อ ซึ่งแสดงผลงานทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ที่ดีและเกิดการเรียนรู้

จากการใช้ชุดคำถามแอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก” พบว่าแอปพลิเคชันนี้กระตุ้นการเรียนรู้ด้านศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์และสามารถพัฒนาระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยได้ถึง 5 ระดับ ได้แก่ จำ เข้าใจ ประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ และประเมิน โดยดูจากการที่ผู้ชมตอบคำถามทุกข้อ ส่วนชุดคำถามแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ” สามารถพัฒนาระดับการเรียนรู้ได้ถึงขั้นสูงสุด คือ สร้างสรรค์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สังเกตการณ์การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่างๆ ของผู้ชม ได้แก่ ผ่านพบกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ กิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจักขณ์ เกมจับคู่ภาพเหมือนบุคคลตะวันตกกับของไทย พบว่าผู้ชมสนใจในกิจกรรมเหล่านั้นและสามารถร่วมทำกิจกรรมไปจนจบได้ แสดงว่านวัตกรรมทั้งหมดกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะครบทั้ง 4 ด้าน คือ ศิลปะปฏิบัติสุนทรียศาสตร์ ศิลปะวิจารณ์

ประวัติศาสตร์ศิลป์ และกระตุนการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูมทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และ ทักษะพิสัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในศิลปการศิลปะ เป็นการวิจัยและสร้างสรรค์ โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษา เพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องและศึกษาผู้ชม และนำผลการวิจัยมาสู่การสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยสร้างสรรค์ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยและสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในศิลปการศิลปะ สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

5.1.1 ผลการศึกษานโยบายและรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษา

จากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยทำให้ได้แนวทางคำถามเพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในเรื่องนโยบายและรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยพบว่า พิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ในกรุงเทพมหานคร 3 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ หอศิลป์ บ้านจิม ทอมป์สัน หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ต่างประเทศ 3 แห่ง ได้แก่ Singapore Art Museum The National Gallery Singapore Yokohama Museum of Art มีนโยบายสนับสนุนการเรียนรู้ทางด้านศิลปะ และมีรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาที่แตกต่างกันไป คือ มีกิจกรรมทางการศึกษาที่สอดคล้องกับนิทรรศการที่กำลังจัดแสดงอยู่ ได้แก่ การนำชม การบรรยาย การเสวนา การปฏิบัติการร่วม และการทำใบงานสำหรับนักเรียนที่มาทัศนศึกษา และมีกิจกรรมทางการศึกษาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะที่ไม่ได้สอดคล้องกับนิทรรศการ ได้แก่ การฉายหนัง การจัดอบรมสอนศิลปะ การเรียนเป็นรายวิชา การผลิตสมุดวาดภาพระบายสี และพิพิธภัณฑ์สัญจร ซึ่งผลการศึกษานี้ทำให้ผู้วิจัยเห็นโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากฐานการวิจัย เป็นกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะด้านศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ในรูปแบบใหม่ที่สามารถเคลื่อนที่ไปบริการและกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะให้กับผู้ชมทั้งในและนอกพื้นที่ศิลปะ

สำหรับเรื่องการศึกษาปฏิบัติการ ผู้วิจัยพบว่า ในประเทศไทยอัตราเจ้าหน้าที่ด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์มีสัดส่วนน้อยกว่าอัตราเจ้าหน้าที่ด้านการบริหารจัดการ และในเรื่องการ

บริหารงบประมาณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ และหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ได้รับงบประมาณจากภาครัฐที่มีการพิจารณางบปีต่อปีจึงมีผลต่อการวางแผนนิทรรศการและกิจกรรมงบประมาณที่ได้มีจำกัดจึงทำให้มีผลกระทบต่อกิจกรรมทั้งหมดในภาพรวม ดังนั้นงบประมาณส่วนใหญ่จึงตกไปอยู่ที่การจัดแสดงนิทรรศการมากกว่ากิจกรรมทางการศึกษา นอกจากนี้ การทำงานของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ในประเทศไทยไม่มีความร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการอย่างใกล้ชิด เหมือนกับที่ Singapore Art Museum หรือ The National Gallery ในประเทศสิงคโปร์ จึงไม่มีการปลูกฝังประสบการณ์สุนทรียะจากการไปชื่นชมผลงานศิลปะ อันมีผลให้คนไทยไม่คุ้นเคยและขาดความมั่นใจในการชมนิทรรศการศิลปะ

ดังนั้น ผลงานหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ศิลปกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้น จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะและพัฒนาศิลปวิจักษณ์ให้กับผู้ชม

5.1.2 ผลการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ศิลปกรรมที่เป็นนวัตกรรม การพัฒนาศิลปวิจักษณ์ของผู้ชม

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด (Concept) ทฤษฎี (Theory) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษากรณีศึกษา เพื่อหาหลักการ (Principles) ที่จะสร้างกลยุทธ์ในการเก็บข้อมูล (Strategies) ได้แก่ คำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง (Interview) และคำถามในแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ที่ใช้ศึกษาผู้ชม (Survey) แล้วนำผลการวิจัยมาสู่การสร้างสรรค์งาน (Form) ซึ่งผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นช่วยเติมช่องว่างกิจกรรมทางการเรียนรู้ศิลปะที่ยังขาดอยู่ โดยมีรูปแบบแปลกใหม่และตรงตามความต้องการความคาดหวังของผู้ชมทุกประการ เป็นนวัตกรรมการพัฒนาศิลปวิจักษณ์ที่ผสมผสานสิ่งที่เป็นนามธรรม (Abstract) คือ แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ที่ได้ศึกษาวิจัย และสิ่งที่เป็นรูปธรรม (Concrete) คือ สิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะ (Art) และกิจกรรมต่างๆ (Activity) ที่ประกอบกันขึ้นเป็นหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ศิลปะ หรือ Mr. Mobile Art

สิ่งที่เป็นนามธรรมในนวัตกรรม คือ

- แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญ การจัดการและบทบาททางด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑ์
- ทฤษฎีต่างๆ ได้แก่ การเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ทฤษฎีศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (Discipline-Based Art Education) ทฤษฎีประสบการณ์กับการเรียนรู้ ทฤษฎีการสื่อสาร และการศึกษาผู้ชม
- การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- การศึกษากรณีศึกษา

จากสิ่งที่เป็นนามธรรมนำสู่การดำเนินการวิจัย ซึ่งผลการวิจัยทำให้เห็นช่องว่างในการสร้างสรรค์กิจกรรมทางการศึกษา แต่ต้องเป็นการสร้างนวัตกรรมที่แปลกใหม่ยังไม่เคยมีมาก่อนและตรงตามผลการวิจัย เป็นการนำสิ่งที่เป็นนามธรรมสู่การสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นรูปธรรม

สิ่งที่เป็นรูปธรรมในนวัตกรรม คือ หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ หรือ Mr. Mobile Art ที่ประกอบด้วย

- ตัวโครงสร้างหน่วยเคลื่อนที่
- ภาพผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคล (Portrait) และคำอธิบายผลงาน
- แผ่นพับ (Brochure)
- แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต (Application for Tablet) ที่ต่อเข้ากับจอโทรทัศน์หรือโปรเจคเตอร์เพื่อแสดงผลบนหน้าจอ
- กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ (Hands-on Activity)
- กิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจักษ์ณ์ (Art Appreciation Activity)
- เกมจับคู่ (Matching Style/Expression/Message)

จากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม จากแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้และหลังการเรียนรู้ และชุดคำถามแอปพลิเคชันที่เป็นเครื่องมือในการวัดผล สรุปได้ว่าการวิจัยและการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการ เป็นนวัตกรรมที่พัฒนาศิลปะวิจักษ์ณ์ของผู้ชม (Audience's Art Appreciation) ได้อย่างแท้จริง

5.1.3 ผลการสร้างกิจกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาความรู้ความเข้าใจในศิลปะซึ่งจะช่วยขับเคลื่อนวงการศิลปะให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

จากข้อมูลเบื้องต้นในการวิจัย (Preliminary Study) ทำให้พบว่าศิลปะช่วยจรรโลงจิตใจมนุษย์ และจากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ทำให้เห็นถึงความสำคัญของการมีอยู่และดำรงอยู่ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีพให้กับประชาชน แต่ในปัจจุบันคนไม่มีเวลาไปชื่นชมผลงานศิลปะในพื้นที่เหล่านั้นและในประเทศไทยไม่มีการสนับสนุนให้ประชาชนไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ตั้งแต่ในวัยเด็ก ความคุ้นเคยกับพื้นที่ศิลปะจึงมีน้อยจนทำให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะลดน้อยลงจนขาดความมั่นใจในการไปชมนิทรรศการศิลปะ การสร้างสรรค์หน่วย

เคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีศิลปะจึงเกิดขึ้นตามกระบวนการวิจัยและสร้างสรรค์ นวัตกรรมนี้ช่วยบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะตามทฤษฎีศิลปะศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (Discipline-Based Art Education) ที่มีสาระการเรียนรู้ที่สำคัญอยู่ 4 แกนเรียงเรียงตามความต้องการของผู้ชมจากผลการวิจัย คือ ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ และนวัตกรรมยังกระตุ้นการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูมทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ซึ่งสาระการเรียนรู้และการกระตุ้นการเรียนรู้นี้จะแทรกอยู่ในผลงานศิลปะ (Art) และกิจกรรมต่างๆ (Activity) ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา

จากการวัดผลนวัตกรรม ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับนวัตกรรม สามารถตอบแบบทดสอบหลังการเรียนรู้และตอบคำถามชุดคำถามแอปพลิเคชันได้ จึงสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ที่เป็นกิจกรรมทางการศึกษาศิลปะในรูปแบบใหม่นี้เป็นกลไกที่พัฒนาศิลปะวิจักษณ์ของผู้ชม ซึ่งเมื่อผู้ชมได้ใช้ผลงาน เขาจะมีความรู้ความเข้าใจในศิลปะมากขึ้น แล้วเขาก็จะมีความมั่นใจในการเผชิญหน้ากับผลงานในนิทรรศการศิลปะในครั้งต่อไป และเมื่อศิลปะกลับเข้ามาอยู่ในใจของผู้ชมแล้วถือเป็นการขับเคลื่อนวงการศิลปะให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 คุณค่าของนวัตกรรม

สิ่งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรมที่รวมกันเป็นการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีศิลปะ หรือ Mr. Mobile Art เป็นนวัตกรรมที่พัฒนาศิลปะวิจักษณ์ของผู้ชม ที่ไม่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อสอนศิลปะหรือเพื่อให้ศิลปะเคลื่อนที่ออกไปหาผู้ชม หากแต่เป็นการสร้างขึ้นมาเพื่อบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะที่มีสาระความรู้สำคัญอยู่ 4 แกน และจากผลการวิจัยสาระความรู้ที่เป็นที่ต้องการเรียงตามลำดับ คือ ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ศิลปวิจารณ์ (Art Critique) และประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) ซึ่งผู้ที่ได้ใช้นวัตกรรมจะได้เรียนรู้สาระสำคัญของศิลปะทั้ง 4 ด้าน ผู้วิจัยมีวิธีการวัดผลการเรียนรู้ศิลปะทั้ง 4 ด้านนี้ด้วยการสังเกตพฤติกรรมของผู้ชมที่เข้ามาปฏิสัมพันธ์กับนวัตกรรม โดยดูจากสีหน้าท่าทางที่ตื่นตาตื่นใจที่ได้พบกับนวัตกรรมที่แปลกใหม่ การสนใจและความเพลิดเพลินขณะชมผลงานศิลปะและอ่านคำอธิบายภาพศิลปะภาพเหมือนบุคคล การใช้แผ่นพับ ความสนุกสนานในการใช้แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต การร่วมกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ กิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจักษณ์ และเกมจับคู่ภาพเหมือนบุคคลตะวันตกกับของไทย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย (แผนภูมิที่ 7)

นอกจากนี้นวัตกรรมยังสามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) จิตพิสัย (Affective Domain) และทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) โดยวัดผลจากเครื่องมือ

คือ การใช้แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการเรียนรู้ (Post-test) (ตารางที่ 4) ผลที่ได้คือผู้ที่ใช้นวัตกรรมสามารถตอบคำถามหลังการเรียนรู้ได้จำนวนมากขึ้น แสดงว่านวัตกรรมกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้

สำหรับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ถือเป็นกรอบการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดที่รวมองค์ความรู้ทั้งหมดไว้ เป็นการเรียนรู้ที่มีการแบ่งความเข้มข้นในการเรียนรู้ (Intense Learning) ไว้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 เป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่ต่ำที่สุด คือ จำ (Remembering) ถ้าจำได้แล้วเข้าใจเราก็เข้าถึงการเรียนรู้ระดับที่ 2 คือ เข้าใจ (Understanding) ระดับที่ 3 ประยุกต์ใช้ (Applying) ระดับที่ 4 วิเคราะห์ (Analyzing) ต่อไประดับ 5 (Evaluating) และระดับที่ 6 สร้างสรรค์ (Creating) ที่เป็นระดับที่สูงที่สุดและยากที่สุดที่จะทำให้เกิดขึ้นแต่นวัตกรรมนี้ก็สามารทำให้การเรียนรู้ระดับนี้เกิดขึ้นได้ ผู้วิจัยได้วัดผลระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยโดยการสังเกตการณ์และใช้เครื่องมือที่เป็นชุดคำถามประกอบแอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก” (ตารางที่ 5) ซึ่งใช้วัดระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 5 ระดับ และชุดคำถามประกอบการใช้แอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ” (ตารางที่ 6) ใช้วัดระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 6 ระดับ ผลที่ได้จากการสังเกตการณ์พบว่า ผู้ชมสามารถเรียนรู้ศิลปะด้านพุทธิพิสัยไปได้ถึงระดับที่ 5 หรือ 6 ส่วนผลจากเครื่องมือที่เป็นชุดคำถาม จากการตรวจชุดคำถาม นอกจากทำให้เห็นว่าผู้ชมมีการเรียนรู้ถึงระดับที่ 5 และ 6 แล้ว (Status Quo) ยังทราบถึงสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ของผู้ชม (Learning Environment Efficiency) และพื้นฐานการศึกษา (Education Background) อีกด้วย โดยดูได้จากวิธีการตอบคำถาม ที่ส่วนใหญ่ตอบเป็นคำ ไม่ตอบเป็นรูปประโยคเต็ม แสดงว่าอยู่ในสภาพการเรียนรู้ที่ไม่ถูกกระตุ้นให้อธิบายขยายความและ และมีส่วนน้อยที่ตอบเป็นรูปประโยคเต็ม

นอกจากนี้วัตตกรรมยังบูรณาการการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ซึ่งในที่นี้ เราใช้ผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคล (Portrait) ที่นำเสนอภาพที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกในรูปแบบต่างๆ ทำให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมในงานศิลปะเหล่านั้น ไม่ว่าจะ เป็น รัก โลก โกรธ ซึ่งในที่สุดแล้วเขาได้ดื่มด่ำและซาบซึ้งกับผลงานศิลปะเหล่านั้นและเกิดการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย ผู้วิจัยได้วัดผลการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยโดยการสังเกตการณ์ปฏิกิริยาของผู้ชมเมื่อได้สัมผัสและมีปฏิสัมพันธ์กับนวัตกรรม โดยเฉพาะการชื่นชมภาพผลงานศิลปะภาพเหมือน รองลงมาคือการชื่นชมผลงานการสร้างสรรค์ฝีมือตนเองในแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ” กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ และกิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจักขณ์

ส่วนด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นการฝึกทักษะการวาดภาพผ่านกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ให้ผู้ชมวาดรูปภาพเหมือน และแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัวคุณ” ที่สร้างขึ้นมาให้ผู้ชมจะได้ปฏิบัติอะไรใหม่ๆ ที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้ศิลปะ

ซึ่งผู้ที่ใช้นวัตกรรมหน่วยเคลื่อนของฐานความรู้ในทฤษฎีการศิลปะจะเริ่มซึมซับจนในที่สุดแล้วเกิดความซาบซึ้งถึงอารยธรรมแห่งมวลมนุษยชาติผ่านผลงานศิลปะและกิจกรรมเหล่านั้น หรืออีกนัยหนึ่ง ตัวต้วหน่วยเคลื่อนที่ ผลงานศิลปะ คำอธิบายภาพ แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต กิจกรรมที่ประกอบกันขึ้นเป็น Mr. Mobile Art เปรียบเสมือนใบไม้ ดอกไม้ ผลไม้ กิ่งก้านสาขาที่ประกอบกันเป็นต้นไม้ ส่วนนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจะกลายเป็นความงดงามของป่าไม้ที่อยู่ในใจของผู้ใช้ Mr. Mobile Art นี้ ซึ่งทั้งหมดคือ Gestalt หรือ The whole is greater than the sum of parts.

ตารางที่ 19 อภิปรายคุณค่าของนวัตกรรม

คุณค่า	เครื่องมือ	การวัดผล	ผลของนวัตกรรม
บูรณาการการเรียนรู้ด้านศิลปะ ปฏิบัติสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลปะ และ กระตุ้นการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย ทักษะพิสัย	หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีการศิลปะที่ประกอบด้วยส่วนที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม	- การสังเกตการณ์ - แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) - แบบทดสอบหลังการเรียนรู้ (Post-test)	ผู้ชมตื่นตาตื่นใจกับนวัตกรรม หลังจากใช้นวัตกรรม ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ศิลปะเพิ่มขึ้นจากเดิม ทำ Post-test ได้มากขึ้น
	แผ่นพับ	- การสังเกตการณ์	ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ศิลปะ อ่านแผ่นพับ พัฒนาความรู้ความเข้าใจในศิลปะ ร่วมทำกิจกรรมในแผ่นพับ และเก็บแผ่นพับเป็นที่ระลึก
กระตุ้นการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ระดับที่ 1-5	แท็บเล็ตและแอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก”	- การสังเกตการณ์ - ชุดคำถามแอปพลิเคชัน “คุณหน้าเหมือนใครในภาพเหมือนบุคคลระดับโลก”	ผู้ชมตอบครบทุกคำถาม มีการเรียนรู้ 5 ระดับ คือ จำ เข้าใจ ประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ และ ประเมิน

ตารางที่ 19 (ต่อ)

คุณค่า	เครื่องมือ	การวัดผล	ผลของนวัตกรรม
กระตุนการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ระดับที่ 1-6	แท็บเล็ตและแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัว คุณ”	- การสังเกตการณ์ - ชุดคำถามแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัว คุณ”	ผู้ชมตอบครบทุก คำถาม มีการเรียนรู้ 6 ระดับ คือ จำ เข้าใจ ประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์
การเรียนรู้กระตุน ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)	ผลงานศิลปะ ภาพเหมือนบุคคลและ คำอธิบายภาพ	- การสังเกตการณ์	ผู้ชมดูและชื่นชมกับ ผลงานศิลปะและ อ่านคำอธิบายภาพ
	กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ	- การสังเกตการณ์	ผู้ชมวาดภาพเหมือน บุคคลได้ และชื่นชม ในผลงานตนเอง
	กิจกรรมพัฒนาศิลปะ วิจักษณ์	- การสังเกตการณ์	ผู้ชมเลือกดูภาพที่ ตนเองชอบจาก หนังสือ และสามารถ อภิปรายถึงสิ่งที่ภาพ กำลังสื่อ องค์ประกอบและ ประวัติของภาพ
	เกมจับคู่ศิลปะ ภาพเหมือนบุคคล ตะวันตกกับของไทย	- การสังเกตการณ์	ผู้ชมสามารถจับคู่ ภาพที่มีสไตล์หรือ สารที่เชื่อมโยงกันได้

ตารางที่ 19 (ต่อ)

คุณค่า	เครื่องมือ	การวัดผล	ผลของนวัตกรรม
กระตุ้นการเรียนรู้ ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)	กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ	- การสังเกตการณ์	ผู้ชมสามารถวาด ภาพเหมือนบุคคล วาดตัวเองหรือวาด คนอื่นได้
	แท็บเล็ตและแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัว คุณ”	- การสังเกตการณ์ - ชุดคำถามแอปพลิเคชัน “เติมศิลปะบนตัว คุณ”	ผู้ชมประมวลความจำ เข้าใจ ประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ ประเมิน มาสู่การสร้างสรรค ผลงานใหม่ได้

5.2.2 คุณค่าในผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคล

ศิลปะภาพเหมือนบุคคลเป็นแนวทางศิลปะที่ผู้ชมเข้าถึงง่ายและสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ทางด้านพุทธพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ตามทฤษฎีของบลูม อีกทั้งยังนำเสนอสาระการเรียนรู้ศิลปะทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ผู้วิจัยได้เลือกภาพเหมือนบุคคลที่มีคุณลักษณะสำคัญที่จะนำมาเป็นฐานความรู้ศิลปะได้ โดยเลือกภาพเหมือนบุคคลตะวันตกที่มีความโดดเด่นในแต่ละยุคได้ 16 ภาพนำเสนอโดยเรียงเรียงตามไทม์ไลน์ และภาพเหมือนบุคคลของไทยที่เรียงเรียงตามแนวคิด 10 ภาพ

ศิลปะภาพเหมือนบุคคลในตะวันตกมีพัฒนาการที่ยาวนานย้อนไปได้ถึงช่วงก่อนอารยธรรม แต่ภาพเหมือนบุคคลแบบที่เราคุ้นเคยกันในปัจจุบันนั้น ปรากฏขึ้นครั้งแรกในช่วง ศตวรรษที่ 15 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่แนวความคิดแบบมนุษยนิยม (Humanism) แพร่หลาย การนำเสนอเนื้อหาภาพเหมือนบุคคลตะวันตกที่เริ่มจากยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา มาจนถึงพัฒนาการที่เป็นปัจจุบันมากที่สุดจึงเป็นสิ่งที่เหมาะสม นอกจากนี้ศิลปะภาพเหมือนบุคคลในตะวันตกสร้างสรรค์อย่างสอดคล้องกับพื้นฐานความคิดในบริบทวัฒนธรรมหนึ่ง เป็นความรู้พื้นฐานที่ทำให้เห็นถึงรูปแบบสไตล์ที่ต่าง ๆ และเป็นพื้นฐานที่เชื่อมโยงการเข้าใจศิลปะอื่นๆ ในปัจจุบัน จึงมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

ส่วนศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทยมาพร้อมกับความเป็นสมัยใหม่ที่ยอมรับและปรับตัวให้เข้ากับอิทธิพลตะวันตกที่เริ่มมาตั้งแต่ปลายสมัยรัชกาลที่ 3 โดยได้รับการอุปถัมภ์สนับสนุนจาก

สถาบันกษัตริย์ผ่านกระบวนการคิดด้านพระราชนิยมที่มีต่อพระบรมรูป พระบรมฉายาลักษณ์และพระบรมสาทิสลักษณ์ ที่นำพาประเทศไปสู่ความเป็นสมัยใหม่และทำให้รอดพ้นจากการล่าอาณานิคม จุดเปลี่ยนนี้ทำให้ศิลปินไทยก้าวออกจากการทำงานศิลปะแบบประเพณีนิยมที่ยึดติดอยู่ในกรอบของศาสนาและการสร้างงานตามอุดมคติมาสู่การทำงานศิลปะแนวเหมือนจริงที่ถอดแบบออกมาตามที่ได้รับ ภาพเหมือนบุคคลในประเทศไทยอาจไม่ได้มีพัฒนาการที่ยาวนานเช่นตะวันตก แต่เราสามารถเห็นศิลปินไทยประยุกต์ใช้ศิลปะแบบเหมือนจริงในการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทนี้อยู่เสมอมาที่ไม่ได้มุ่งเน้นแค่เพียงต้องการถ่ายทอดความเหมือนของบุคคลผู้มาเป็นแบบเท่านั้น แต่ศิลปินยังเพิ่มเติมหรือสะท้อนแนวคิดและมุมมองต่างๆ ที่เขามีต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมผ่านภาพเหมือนบุคคลด้วย คุณค่าของภาพเหมือนบุคคลของไทยจึงนำเสนอผ่าน 4 แนวคิด ได้แก่ 1. ความเป็นไทย 2. เพศสภาพ 3. วัฒนธรรมสมัยนิยม 4. สังคมและการเมือง

นอกจากนี้ คุณค่าในผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคลยังรวมถึงคำอธิบายภาพผลงานที่คัดสรรเนื้อหาให้สอดคล้องกับผลการวิจัย คือ เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย มุ่งอธิบายแก่นความรู้ด้านศิลปะปฏิบัติ ที่ใช้หลักการของการออกแบบข้อมูล (Information Design) มาทำให้นื่อน่าสนใจ และช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจในภาพผลงานศิลปะที่คัดสรรมา ถือเป็น การเพิ่มคุณค่าให้กับผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคลมากยิ่งขึ้น

5.2.3 คุณค่าในความเป็นผลงานต้นแบบ

จากกรอบแนวคิดในการวิจัยที่ต้องการทำให้ศิลปะกลับมาอยู่ในใจคน จนเกิดกระบวนการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นต้นแบบ ตั้งแต่การสร้างสรรค์รูปลักษณ์ (Visual) ของผลงานที่เปรียบเสมือนพื้นที่ศิลปะที่เคลื่อนที่ได้ (Movable Art Platform) สร้างความความแปลกใหม่และดึงดูดความสนใจ การนำองค์ความรู้จากทฤษฎีที่ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลมาสอดแทรกผ่านผลงานศิลปะ (Art) และกิจกรรม (Activity) ได้แก่ ศิลปะภาพเหมือนบุคคล คำอธิบายภาพผลงานแผ่นพับ แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ กิจกรรมพัฒนาศิลปวิจักษณ์ เกมจับคู่ ดังนั้นคุณค่าของหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะที่เป็นนวัตกรรมการพัฒนาศิลปวิจักษณ์ของผู้ชม คือ เป็นผลงานต้นแบบ (Prototype) กิจกรรมทางการศึกษาที่สามารถบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะตามทฤษฎีศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (Discipline-Based Art Education) และกระตุนการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy)

5.3 ข้อค้นพบ

จากผลการวิจัยที่พบว่าคนสนใจเรื่องสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ น้อยกว่าเรื่องศิลปะปฏิบัติ แต่จากการนำนวัตกรรมไปใช้กลับค้นพบว่าวิธีที่จะทำให้ผู้ชมหันมาสนใจเรื่องเหล่านั้นมากขึ้นได้ โดยทำให้ข้อมูลมีเรื่องราว มีชีวิตชีวา (Pro-active information) เหมือนในกิจกรรมพัฒนาศิลปะวิจักษณ์และเกมจับคู่ ก็จะทำให้สาระการเรียนรู้ศิลปะด้านสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์น่าสนใจมากขึ้น

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 การนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้

ผู้ที่สนใจจะนำนวัตกรรมไปใช้ตามสถานที่ต่างๆ เช่น โรงเรียน ชุมชน หอศิลป์ ฯ จะต้องผ่านการอบรมการใช้งานนวัตกรรมก่อนเพื่อที่จะสามารถเข้าใจถึงหลักการและวิธีใช้ และควรนำนวัตกรรมไปใช้ในพื้นที่ภายในอาคาร (Indoor) เพื่อให้การพัฒนาศิลปะวิจักษณ์ของผู้ชมสัมฤทธิ์ผลสูงสุดปราศจากแสง เสียง ฝน ความร้อน ฯ ที่อาจมารบกวนได้

5.4.2 การต่อยอดการวิจัยและสร้างสรรค์

นวัตกรรมนี้ เป็นผลงานต้นแบบ (Prototype) ที่เป็นพื้นที่ (Platform) ในการพัฒนาองค์ความรู้ จึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับองค์ความรู้อื่นๆ ได้ ตามความประสงค์ของผู้สนใจหรือองค์กรที่สนับสนุน แต่องค์ความรู้นั้นต้องสอดคล้องกับความต้องการความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมายและโครงสร้างของหน่วยเคลื่อนที่ด้วย นอกจากนี้ เพื่อให้เข้าใจถึงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น องค์ความรู้ที่จะมาประยุกต์ใช้ควรมีสองภาษา คือ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กกฤติยา กาวีวงศ์. ผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์ หอศิลป์บ้านจิม ทอมป์สัน. สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2555.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. 2555. **สุนทรียศาสตร์: หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คะนิงหา สุภานันท์. 2544. ความคิดเห็นของครูศิลปศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนวิชา ศิลปศึกษาตามทฤษฎี DBAE ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533) ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คารอล ดันแคน. 2547. **พิพิธภัณฑศิลป์และพิธีกรรมภาคประชาชน**. แปลโดย พรทิพย์ เนติภารัตน์กุล. ใน **พลังการวิจารณ์: ทัศนศิลป์**, หน้า 639-649. กรุงเทพมหานคร: มิ่งมิตร.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2552. **โลกศิลปะศตวรรษที่ 20**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ.
- จิรา จงกล. 2532. **พิพิธภัณฑสถานวิทยา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์ พรินต์ติ้งกรุ๊ป จำกัด.
- ชลูด นิ่มเสมอ. 2531. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- ฐิติคันส์ พากย์สุขี. 2547. **ผลการสอนทัศนศิลป์โดยบูรณาการการจัดการศึกษานอกสถานที่ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีซีดีซี. **Information Design สร้างความเข้าใจให้ผู้ใช้**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.tcdc.or.th/src/14436/www-tcdcconnect-com/Information-Design-ส ร ี า ง ความเข้าใจให้ผู้ใช้ \[26 พฤษภาคม 2557\]](http://www.tcdc.or.th/src/14436/www-tcdcconnect-com/Information-Design-ส ร ี า ง ความเข้าใจให้ผู้ใช้ [26 พฤษภาคม 2557])

- ธาริน กลิ่นเกสร. 2554. **ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง. 2554. กลไกที่เป็นปัญหาของพิพิธภัณฑ์ไทย. **เมืองโบราณ** 37, 1: 72-78.
- ปรีชา เกาทอง. 2554. **ถ่ายทอดงานศิลป์ โดย อ.ปรีชา เกาทอง [ออนไลน์]**. หอัครศิลป์. แหล่งที่มา: www.youtube.com. [11 พฤศจิกายน 2555]
- พิชญา ศุภวานิช. หัวหน้าฝ่ายนิทรรศการ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. **สัมภาษณ์**. 4 พฤษภาคม 2555.
- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์. 2527. **ศิลปะภาพเหมือน**. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์การพิมพ์.
- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์. 2542. **นำชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์**. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์การพิมพ์.
- พิริยะ ไกรฤกษ์ และ เผ่าทอง ทองเจือ. 2525. **ศิลปกรรมหลัง พ.ศ.2475**. กรุงเทพมหานคร: ศรีบุญพับลิเคชั่น.
- ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช. ศิลปิน. **สัมภาษณ์**, 6 มิถุนายน 2553.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. 2543. **การเรียนการสอนและประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพและศิลปะวิจารณ์**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. 2545. **กระบวนการเรียนการสอนทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษาสำหรับครูยุคใหม่**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. 2545. **ศิลปศึกษาแนวปฏิรูปฯ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มัย ตะติยะ. 2551. **พื้นฐานภาพคนเหมือน**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2541. **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

- ราชบัณฑิตยสถาน. 2546. **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: บริษัทนานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- โลจนา มะโนทัย. 2543. **ความคิดเห็นของอาจารย์และนักศึกษา ต่อบทบาทการส่งเสริมการศึกษาทัศนศิลป์ของหอศิลป์ในมหาวิทยาลัย สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. 2550. **แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตต้นแบบ 4 ภูมิภาค.** กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. 2547. **รายงาน “การสังเคราะห์รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครูต้นแบบ” ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.** กรุงเทพมหานคร: ดับบลิว เจ พร็อพเพอร์ตี้ จำกัด.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. 2531. **สารานุกรมในศิลปะ.** กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮาส์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. 2548. **ทัศนศิลป์ศึกษา.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สันติศิริการพิมพ์.
- วีรยุทธ เกิดในมงคล. 2544. **การสื่อความหมายของงานทัศนศิลป์.** วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริวัฒน์ แสนเสริม. 2543. **ความคิดเห็นของผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญทางพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และ นักวิชาการศิลปศึกษาเกี่ยวกับบทบาททางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**
- ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, สำนักงาน. 2546. **หอศิลป์แหล่งให้การศึกษา วันเสาร์ที่ 13 กันยายน 2546 ณ สยามสมาคม. ใน รายงานการสัมมนา บทบาทพิพิธภัณฑ์กับการพัฒนา ศิลปวัฒนธรรม ร่วมสมัย, หน้า 69-86.** กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หอศิลป์ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย.
- ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. 2539. **การสร้างสรรคและการพัฒนาพฤติกรรมสร้างสรรค์.** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). **นโยบายวัฒนธรรมและการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในได้หวัน** (ออนไลน์). แหล่งที่มา: http://www.sac.or.th/main/article_detail.php?article_id=68&category_id=14 [30 ธันวาคม 2555]

สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. 2536. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม แนวทางศึกษา วิเคราะห์ และวางแผน. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สวัสดี ตันติสุข และ สนิท ดิษฐพันธ์. 2512. **คุณค่าของภาพจิตรกรรมภาพเหมือน**. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร.

สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. **ประวัติความเป็นมาพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ** (ออนไลน์). แหล่งที่มา: <http://www.nationalmuseums.finearts.go.th/OfficeMuseum/history.htm>

สุชาติ เถาทอง. 2537. **ศิลปวิจารณ์**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

สุชาติ เถาทอง. 2544. **ทัศนศิลป์กับมนุษย์ การสร้างสรรค์และสุนทรียภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.

สุรางค์ จันทวานิช. 2537. **วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภิรักษ์ โปษยานนท์. 2536. **จิตรกรรมและประติมากรรมแบบตะวันตกในราชสำนัก 1**. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้ง.

อ้อมแก้ว กัลยาณพงศ์. 2553. **การบริหารและการจัดการนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของประเทศไทย กรณีศึกษามหกรรมศิลปะเวนิสเบียนนาเล่**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาการบริหารงานวัฒนธรรม วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อัสนีย์ ชูอรุณ. 2540. **ศิลปะวิชาการ**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

อาทิตยา จันทวงษ์. 2540. **บทบาทของหอศิลปะแห่งชาติในการเผยแพร่ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.

อารี สุทธิพันธุ์. 2532. **ทัศนศิลป์และความงาม**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ตันอ้อ.

อำไพ ตีรณสาร. 2536. ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ. **วารสารครุศาสตร์ 1** (กรกฎาคม-กันยายน): 64-76.

ภาษาอังกฤษ

About.com. **Ancient/ Classical History**. [Online]. Available from: <http://ancienthistory.about.com/od/egypt/ig/Ancient-Egypt/Nefertari.htm> [2013, 9 September]

Adams, Philip R.; and others. 1960. **The Organization of Museums: Practical Advice. Museums and Monumental, IX**. Paris: UNESCO.

Allan, Douglas A. 1960. The Museum and Its Functions. **The Organization of Museums: Practical Advice. Museums and Monumental, IX**. Paris: UNESCO.

Ansbacher, Ted. 1998. John Dewey's Experience and Education: Lessons for Museums. **Curator: The Museum Journal** Volume 41 Issue 1: 36-50.

Beaux Arts Supplément. **Zaha Hadid – Une architecture**. Paris: Beaux Arts Magazine, 2011.

Bennett, Tony. 1995. The birth of the museum; History, theory, politics. New York: Routledge.

Beyer, Andreas. 2003. **Portraits: a History**. New York: Harry N. Abrams, Inc.

Black, Graham. 2005. **The engaging museum: developing museums for visitor involvement**. London: Routledge.

Boylan, P.J. 2004. **Running a Museum: A Practical Handbook**. Paris: ICOM.

Burt, Nathaniel. 1997. **Palaces For The People: A Social History of the American Museum**. Boston : Little Brown & Company.

- Charles, Victoria and Carl, Klaus H. 2011. **1000 Portraits of Genius**. New York: Parkstone Press International.
- Cheang, Geraldine. Educator, Singapore Art Museum. **Interview**, 29 October 2010.
- Clark, John. 2010. **Asian Modernities: Chinese and Thai art compared, 1980-1999**. Sydney: Power Publication.
- Dean, David. 1994. **Museum Exhibition: theory and practice**. London: Routledge.
- Edson, Gary and Dean, David. 1994. **The handbook for museums**. New York: Routledge.
- Gair, Angela. 1993. **The complete step by step portrait painting course**. London: Reed International Books Limited.
- Gala-Salvador Dalí Foundation. 2010. **Galatea of the Spheres**. [Online]. Available from: http://www.salvador-dali.org/dali/coleccio/en_50obres.html?ID=W0000062 [2013, 5 December]
- Hein, G. E. 2006. Museum education. In S. Macdonald, **A companion to museum studies**, pp. 340-352. Oxford: Blackwell.
- Hooper-Greenhill, Eliean. 1999. **The educational role of the museum**. New York: Routledge.
- Hudson, Kenneth. 1993. Visitor studies: luxuries, placebos, or useful tools? In Bicknell, Sandra; Farmelo, Graham (eds), **Museum visitor studies in the 90s**, pp. 34-40. London: Science Museum.
- International Council of Museums. 2009. **Development of the museum definition according to ICOM statutes** [Online]. Available from: http://icom.museum/hist_def_eng.html [2010, July 27]
- Jandt, E. Fred. 2004. **An introduction to intercultural communication: identities in a global community**. California: Sage Publications Inc.

- Krathwohl, David R. 2002. Revising Bloom's Taxonomy. **Theory into Practice**. Volume 41 Number 4: 212-218.
- Lam Suet-Hung, Ann. 2005. **A Study of the Educational Role of Public Art Museums**. A thesis submitted for the Degree of Doctor of Philosophy. Faculty of Education University of Hong Kong.
- Laneyrie-Dagen, Nadeije. 2004. **How to read paintings**. Edinburgh: Chambers Harrap Publishers.
- Lenzi, Iola. 2012. Asian Art Newspaper. **The Generation Shift in Contemporary Thai Art** (March) [Online]. Available from: <http://www.asianartnewspaper.com/article/generation-shift-contemporary-thai-art> [2014, February 6]
- Leopold Museum. 2014. **Egon Schiele**. [Online]. Available from: <http://www.leopoldmuseum.org/en/leopoldcollection/focus/Schiele> [2013, 5 November]
- Lipton, Ronnie. 2007. **The practical guide to information design**. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Loomis, Ross J. 1993. Planning for the visitor: the challenge of visitor studies. In Bicknell, Sandra; Farmelo, Graham (eds), **Museum visitor studies in the 90s**, pp. 13-23. London: Science Museum.
- Low, Sze Wee. Deputy Director (Heritage) Arts and Heritage Division, Ministry of Information, Communications and the Arts. **Interview**, 29 October 2010.
- Macdonald, Sharon. 2006. **A companion of museum studies**. Oxford: Blackwell.
- Metropolitan Museum of Art. 2014. **Martin Luther**. [Online]. Available from: <http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections/436047> [2013, 13 November]
- Moore, Kevin. 2002. **Museum Management**. London: Routledge.

Museo Nacional del Prado. **The Family of Charles IV.** [Online]. Available from:

<http://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/la-familia-de-carlos-iv/> [2013, 5 November]

Museum of Fine Arts Boston. 2014. **Madame Cézanne in a Red Armchair.** [Online]. Available from: <http://www.mfa.org/collections/object/madame-c-zanne-in-a-red-armchair-32912> [2013, 5 November]

Museum of Modern Art. 2014. **Chuck Close.** [Online]. Available from: <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/1998/close/> [2013, 3 December]

Museum of Modern Art. 2014. **Collection** [Online]. Available from: http://www.moma.org/collection/browse_results.php?object_id=56618 [2013, 22 November]

Museum of Modern Art. 2014. **Madame Derain in Green.** [Online]. Available from: http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=1500 [2013, 5 November]

Museum of Modern Art. 2014. **Marilyn.** [Online]. Available from: http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=61239 [2013, 5 December]

National Gallery of Art. 2013. **Rembrandt van Rijn Self-Portrait.** [Online]. Available from: <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.79.html> [2013, 5 December]

National Gallery of Art. 2013. **Woman with a Parasol-Madame Monet and Her Son.** [Online]. Available from: <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.61379.html> [2013, 5 December]

National Gallery of Denmark. 2013. **Portrait of Madame Matisse. The Green Line.** [Online]. Available from: <http://www.smk.dk/en/explore-the-art/highlights/henri-matisse-portrait-of-madame-matisse-the-green-line/> [2013, 5 November]

Podera Santa Pia. **Last Judgement in the Scrovegni chapel in Padua.** [Online]. Available from: <http://www.casasantapia.com/art/giotto/scrovegnilastjudgment.htm> [2013, 2 November]

Prior, Nick. 2002. *Museums and modernity: art galleries and the making of modern culture.* Oxford: Berg.

Saatchi Gallery. 2014. **Yasumasa Morimura.** [Online]. Available from: http://www.saatchigallery.com/artists/yasumasa_morimura.htm [2013, 22 November]

Shoji, Naoko. Curatorial Coordinator, Yokohama Museum of Art. **Interview,** 18 December 2010.

Smarthistory. **Gericaults Portraits of the Insane.** [Online]. Available from: <http://smarthistory.khanacademy.org/gericaults-portraits-of-the-insane.html> [2013, 5 November]

The Courtauld Institute of Art. **A Bar at the Folies-Bergère.** [Online]. Available from: <http://www.courtauld.ac.uk/gallery/collections/paintings/imppostimp/manet.foliesbergere/index.shtml> [2013, 21 November]

The J. Paul Getty Trust. **Portrait of Marilyn Monroe as Chairman Mao.** [Online]. Available from: http://www.getty.edu/art/exhibitions/portraits_renown/04620201_enlarge.html [2013, 22 November]

The National Gallery. **The Wilton Diptych.** [Online]. Available from: <http://www.nationalgallery.org.uk/paintings/english-or-french-the-wilton-diptych> [2013, 2 November]

- Thongpoonsak, Rapeekarn. **Rebranding of the National Gallery**. Master's Individual Study, Master of Arts in Cultural Management, Graduate School, Chulalongkorn University, 2010.
- Trustees of the British Museum. **Highlights**. [Online]. Available from: http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/gr/f/figure_of_dionysos.aspx [2013, 2 November]
- Van Gogh Museum. 2014. **Self-Portrait with Felt Hat, 1888**. [Online]. Available from: <http://www.vangoghmuseum.nl/vgm/index.jsp?page=2081&lang=en> [2013, 5 December]
- Web Gallery of Art. **Portrait of Actress Jeanne Samary**. [Online]. Available from: http://www.wga.hu/html_m/r/renoir/2/2renoi26.html [2013, 5 November]
- West, Shearer. 2004. **Portraiture**. Oxford: Oxford University Press.
- Wikipedia. **Constantine the Great**. [Online]. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/Constantine_the_Great [2013, 15 October]
- Wikipedia. **Orphan Girl at the Cemetery**. [Online]. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/Orphan_Girl_at_the_Cemetery [2013, 5 December]
- Wikipedia. **Self-Portrait with a Black Dog**. [Online]. Available from: <http://www.wikipaintings.org/en/gustave-courbet/self-portrait-with-a-black-dog-1841> [2013, 5 December]
- Wikipedia. **The Swing**. [Online]. Available from: <http://www.wikipaintings.org/en/Jean-honore-fragonard/the-swing-1767> [2013, 5 December]
- Wikipedia. **The Third Class Carriage**. [Online]. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Third-Class_Carriage [2013, 5 November]



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. อาจารย์ อรรถชัย ฟองสมุทร

ภัณฑารักษ์ หอศิลปมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

2. อาจารย์ ดร.รัชนีกร แซ่วัง

อาจารย์ประจำหลักสูตรการบริหารงานวัฒนธรรม วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3. อาจารย์ ดร. ภัทรียา กิจเจริญ

อาจารย์คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบภาพและเนื้อหาผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคล

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หนึ่งฤดี โลหผล

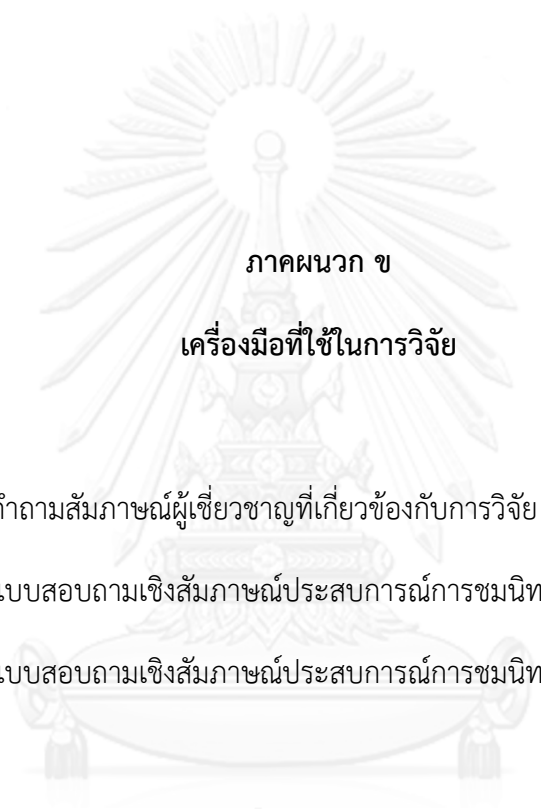
หัวหน้าภาควิชาภาษาตะวันตก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. อาจารย์ ดร. ปรมพร ศิริกุลชยานนท์

รักษาราชการแทนผู้อำนวยการหอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และอาจารย์ประจำภาคทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

3. อาจารย์ ญัฐณรันธ์ บัวลอย

อาจารย์พิเศษภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. คำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย
2. แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ประสบการณ์การชมนิทรรศการ
3. แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ประสบการณ์การชมนิทรรศการ (ฉบับเพิ่มเติม)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

คำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

- ประวัติหอศิลป์และพันธกิจหลัก
- นโยบายของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์
- บทบาทด้านกิจกรรมทางการศึกษา
 - การวางแผนกิจกรรม
 - เนื้อหา รูปแบบกิจกรรมทางการศึกษา
- บุคลากรด้านกิจกรรมทางการศึกษาในหอศิลป์
- การตอบรับจากผู้ชมหรือประชาชนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมของหอศิลป์และกิจกรรมทางการศึกษา
- การจัดสรรงบประมาณสำหรับนิทรรศการ และกิจกรรมทางการศึกษา
- ปัญหา อุปสรรค ในการจัดกิจกรรมทางการศึกษาในหอศิลป์ และแนวทางการแก้ไข
- ข้อเสนอแนะ

แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ประสบการณ์การชมนิทรรศการ

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย “การสร้างสรรคหน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ” นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงประสบการณ์ ความต้องการ ความคาดหวังและข้อจำกัดในการเข้าชมนิทรรศการศิลปะของผู้ชม ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างสรรคกิจกรรมทางการศึกษาเรียนรู้ศิลปะ

ขอขอบพระคุณอย่างสูงในความร่วมมือ

1. ข้อมูลส่วนบุคคล

- เพศ หญิง ชาย
- อายุ ต่ำกว่า 18 18-25 25-35
 35-45 45-60 มากกว่า 60
- ระดับการศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น
 มัธยมศึกษาตอนปลาย
 ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
 สูงกว่าปริญญาตรี

2. ท่านเคยไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์หรือไม่

- ไม่เคย (ต่อข้อ 3)
- เคย (ต่อข้อ 4)

3. ถ้าไม่เคย เพราะเหตุใดท่านไม่เคยไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ (กรุณาระบุเหตุผล)

3.1)

3.2)

3.3)

4. ถ้าเคยกรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ตรงสถานที่ที่เคยไป ระบุนับจำนวนครั้งต่อปีและนิทรรศการล่าสุดที่ชม

สถานที่	สถานที่ที่เคยไป	จำนวนครั้งต่อปี	นิทรรศการที่ชม
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์			
หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร			
หอศิลป์บ้านจิม ทอมป์สัน			
หอศิลป์วิถยนิทรรศน์			
หอศิลปมหาวิทยาลัยกรุงเทพ			
อื่น ๆ (ระบุ)			

5. ท่านคิดอย่างไรเมื่อพูดถึง

5.1 พิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Museum of Art)

.....

.....

5.2 หอศิลป์ (Art Gallery)

.....

.....

6. สิ่งใดที่จะจูงใจให้ท่านสนใจไปชมนิทรรศการศิลปะ

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
รูปแบบนิทรรศการ					
หัวข้อนิทรรศการและผลงาน					
ความเข้าใจต่อข้อมูล					
ความมีชื่อเสียงของศิลปิน					
การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					
กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้					
อื่น ๆ (ระบุ)					

7. ท่านคาดหวังอะไรจากการไปชมนิทรรศการศิลปะ

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ความเพลิดเพลินผ่อนคลายสบายใจ					
ความสวยงามและสุนทรีย์ภาพ					
ความรู้ความเข้าใจในศิลปะ					
แรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์					
สิ่งที่แปลกใหม่					
ความสนุกสนาน					
อื่น ๆ (ระบุ)					

8. ตามความคิดเห็นของท่าน แขนความรู้ศิลปะด้านใดที่ต้องการเรียนรู้จากการไปชมนิทรรศการศิลปะ

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ					
ความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์					
ความรู้ด้านศิลปวิจารณ์					
ความรู้ด้านศิลปะปฏิบัติ					
อื่น ๆ (ระบุ)					

9. การชมนิทรรศการศิลปะ สิ่งใดจะช่วยเสริมความเข้าใจนิทรรศการ

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
คำอธิบายประกอบผลงานแต่ละชิ้น					
คำอธิบายนิทรรศการในภาพรวม					
การนำชมนิทรรศการ					
การบรรยายเกี่ยวกับนิทรรศการ					
การเสวนาทางด้านศิลปะ					
การปฏิบัติการร่วม					
วิดีโอฟรีเซนเทชั่น					
อื่น ๆ (ระบุ)					

10. ถ้าในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์มีหน่วยการเรียนรู้ศิลปะให้ใช้บริการ ท่านจะใช้เวลาอย่างไร

- ใช้เวลาในการเรียนรู้ต่ำกว่า 5 นาที
- ใช้เวลาในการเรียนรู้ต่ำกว่า 10 นาที
- ใช้เวลาในการเรียนรู้ต่ำกว่า 15 นาที
- ใช้เวลาในการเรียนรู้ต่ำกว่า 30 นาที
- ไม่สนใจ

11. กิจกรรมใดที่ท่านสนใจทำมากที่สุดเมื่อมีเวลาว่าง

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
อ่านหนังสือ					
ดูหนัง ฟังเพลง					
ท่องเที่ยว					
เล่นเกม					
งานฝีมือ					
ไปพิพิธภัณฑ์					
อื่น ๆ (ระบุ)					

12. เมื่อท่านคิดถึงการใช้เวลาว่าง ปัจจัยใดที่ช่วยตัดสินใจทำกิจกรรมนั้น

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
เวลา					
ประโยชน์					
เพื่อน					
ความสุข					
ค่าใช้จ่าย					
สิ่งตอบแทน					
อื่น ๆ (ระบุ)					

แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ประสบการณ์การชมนิทรรศการ (ฉบับเพิ่มเติม)

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย “การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้วัฒนธรรมการศิลปะ” นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงประสบการณ์ ความต้องการ ความคาดหวังและข้อจำกัดในการเข้าชมนิทรรศการศิลปะของผู้ชม ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์กิจกรรมทางการศึกษาเรียนรู้ศิลปะ

ขอขอบพระคุณอย่างสูงในความร่วมมือ

1. ข้อมูลส่วนบุคคล

- เพศ หญิง ชาย
- อายุ ต่ำกว่า 18 18-25 25-35
 35-45 45-60 มากกว่า 60
- ระดับการศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น
 มัธยมศึกษาตอนปลาย
 ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
 สูงกว่าปริญญาตรี

2. ท่านจะทำสิ่งใดเมื่อไปชมนิทรรศการศิลปะ

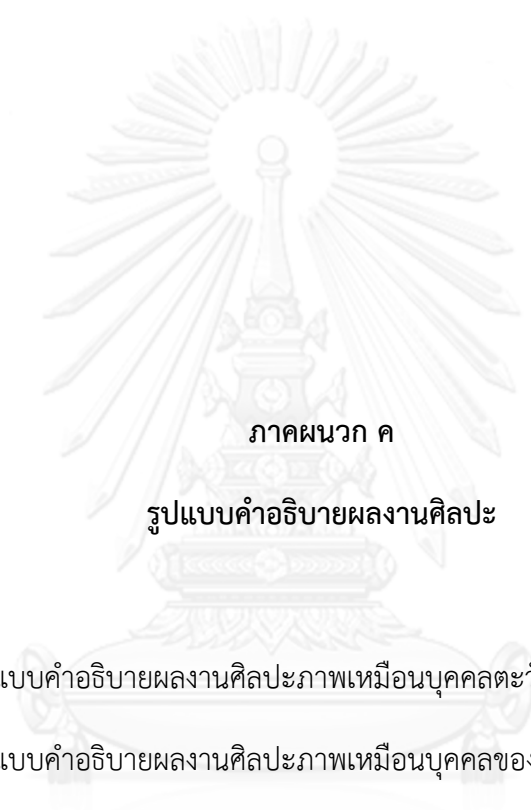
	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ดูผลงานศิลปะ					
อ่านข้อมูลเกี่ยวกับผลงานศิลปะ					
จดบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับผลงานศิลปะ					
สังเกตภาพผลงานศิลปะ					
ร่วมทำกิจกรรมที่จัดขึ้น					
ถ่ายรูปแล้วแชร์ผ่านโซเชียลมีเดีย					
เก็บของที่ระลึกหรือเอกสารที่แจก					
ชื่อของที่ระลึก					
อื่น ๆ (ระบุ)					

3. สื่อใดที่ต้องการเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะในนิทรรศการ

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
แผ่นพับ					
หนังสือ / สูจิบัตร					
ซีดี / ดีวีดี (CD / DVD)					
จอโทรทัศน์					
แท็บเล็ต / ไอแพด (Tablet / ipad)					
อื่น ๆ (ระบุ)					

4. สิ่งใดจะเป็นตัวดึงดูดที่ทำให้ท่านอยากเข้ามาสัมผัสกับกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
เนื้อหาที่เป็นเกร็ดความรู้นำไปเล่าได้					
รูปแบบ/โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้					
สีสันทของหน่วยการเรียนรู้					
ลวดลายของหน่วยการเรียนรู้					
มีเกมหรือกิจกรรมร่วมสนุก					
มีของที่ระลึกแจก					
สามารถเชื่อมโยงกับโซเชียลมีเดีย					
อื่น ๆ (ระบุ)					



ภาคผนวก ค

รูปแบบคำอธิบายผลงานศิลปะ

รูปแบบคำอธิบายผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคลตะวันตก

รูปแบบคำอธิบายผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ปาโบล ปิกัสโซ
Portrait of Daniel-Henry Kahnweiler
 (ค.ศ.1910) | สีน้ำมันบนผ้าใบ, 100.5 x 73 ซม.

กวีนิพนธ์ได้อิทธิพลจากศิลปะแอฟริกัน โดยลดทอนรายละเอียดจนเหลือเพียงรูปทรงเรขาคณิตที่นำมาจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่ ทำให้รู้สึกถึงพลังในการรวมตัวของรูปทรงที่สำคัญมากกว่าสัดส่วนที่ถูกต้องตามจริง



มาร์เซล ดูชองปี
L.H.O.O.Q.
 (ค.ศ. 1919) | ภาพพิมพ์ขาวดำบนกระดาษแข็ง, 19.7 x 12.4 ซม.

ศิลปินดาดาสร้างงานศิลปะแบบไม่สนใจหลักการ จากองค์ที่พบทั่วไปนำมาแต่งเติมด้วยการตัดปะ (collage) ตัดต่อภาพ (photomontage) หรือเปลี่ยนชื่อเพื่อทำลายเป็นงานศิลปะชิ้นใหม่เรียกว่า Ready Made ดูชองปีใช้ไปการตัดภาพในนิตยสารมาเขียนหน้ากระดาษและตั้งชื่อใหม่ขึ้นเพื่อล้อเลียนภาษาฝรั่งเศสได้ความว่า Elle a chaud au cul หรือ เธอข้างร้อนแรงเสียวจริง เป็นการเสียดสีที่ขบขันและลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของศิลปะชิ้นนี้




อิลยาส อีลิช
Galatea of the Spheres
 (ค.ศ.1952) | สีน้ำมันบนผ้า, 65 x 54 ซม.

อิลยาส อีลิชวัย 23 ปีเป็นนักศึกษาดูการละครที่เมืองชิคาโก เขาประทับใจกับศิลปะที่ถ่ายทอดความรู้สึกหรืออยู่ในสภาวะไร้สติได้มาก เขาจึงวาดภาพเหมือนของภรรยาขณะเขม็งใจนิ่งถึงขั้นปิดตาด้วยมือซ้ายเพื่ออำพราง จากภาพเหมือนของเขาจะเห็นรอยภาพที่ซ่อนอยู่ภายใต้ภาพที่เห็นจริงด้วย



แอนดี วอร์ฮอล
Marilyn
 (ค.ศ.1967) | สีน้ำมัน, 91.5 x 91.5 ซม.

แอนดี วอร์ฮอลใช้วิธีพิมพ์ซ้ำรูปของนางแบบที่มีชื่อเสียงเป็นอันที่นิยมของสังคม ทำให้ผู้ชมเกิดความคุ้นเคยกับรูปเหมือนที่ซ้ำกันของนางแบบ โดยเขาใช้สีที่สดใสและจัดจ้าน ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและดึงดูดสายตา



แอน โครน
Big Self-Portrait
 (ค.ศ.1967-1968) | สีน้ำมันบนผ้า, 27 x 21.2 ซม.

แอนโด โครนใช้วิธีการทำซ้ำภาพตัวเองมาเรื่อยๆ จนกลายเป็นภาพที่ดูเหมือนเป็นภาพที่ซ้ำกันหลายๆภาพ ทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนและสงสัยว่านี่คือภาพของใครกันแน่



แอน โครน
Untitled Film Still #21
 (ค.ศ.1967) | ภาพขาวดำ, 10.1 x 11.8 ซม.

แอน โครน ใช้เทคนิคการถ่ายภาพนิ่งแบบฟิล์ม โดยเขาถ่ายภาพผู้หญิงคนหนึ่งที่กำลังยืนอยู่หน้าตู้เสื้อผ้า



แอนดรูว โรดริเกซ
Self-portrait-After Marilyn Monroe
 (ค.ศ.1996) | สีน้ำมันบนผ้า, 44 x 34.5 ซม.

แอนดรูว โรดริเกซ (Andrew Rodriguez) เป็นศิลปินชาวอเมริกันเชื้อสายฟิลิปปินส์ เขาได้แรงบันดาลใจจากภาพเหมือนของมารilyn Monroe และใช้สีที่สดใสและจัดจ้านเหมือนภาพของนางแบบ




รูปแบบคำอธิบายผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคลของไทย

จิตรพันธุ์ โฉมถฎ
รดเกล้าเปเล
 (๒๕25-๒๕๖1) | ๒1๐x๑๑๐ ซม. x ๑7 ซม.

จิตรพันธุ์ โฉมถฎ เป็นที่ยกย่องในการเขียนภาพเหมือนบุคคล ด้วยการใช้สีที่รุนแรงและเปลือยผิว โดยเน้นเงาสีม่วงเขียวและสีน้ำเงินในฉากหลังไทย บรรยากาศในภาพดูสงวนขานสวยงามเหมือนอยู่ในฝัน สอดคล้องกับงานของศิลปินตะวันตกที่จัดพิมพ์ได้จนถึงปัจจุบัน



สมภาพ บุตรธา
เฉลิมฉลองหลักเมือง
 (๒๕๖๒-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม.

สมภาพ บุตรธา เป็นคนเมืองชายที่รักการอ่านและรักมาลัยประเพณี ป้าคนของเขาซึ่งยังเป็นเด็กนักเรียนกับของเล่นเก่าๆ ผนวกเข้ากับภาพที่เป็นฉากหลังงานสถาปัตยกรรม โดยสร้างสรรคด้วยภาพที่เป็นแบบจริงในบรรยากาศที่ดูเหมือนไม่มีจริง




สุระธ ชาติกำปี
คำคืนปลายคิมหันต์
 (๒๕๕๕-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม.

สุระธ ชาติกำปี โดยเน้นในการวาดภาพเหมือนบุคคลโดยใช้สีที่ดูอบอุ่นและสีที่สบายตา เขามองตรงหน้าด้วยสีที่สดใส มีฉากหลังที่ดูเป็นศิลปะภาพวาดที่ดูอบอุ่นและเป็นธรรมชาติ



โจนาธาน สอนเพ็ญ
Portrait of a man in Habits 2
 (๒๕๕๕-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม. x ๑๒๐ ซม.

โจนาธาน สอนเพ็ญ เป็นศิลปินที่ชื่นชอบงานศิลปะที่ดูง่าย ๆ เป็นผลงานภาพเหมือนบุคคลที่นำศิลปะมาถ่ายทอดลงกับภาพเหมือนจริงที่ดูอบอุ่นและสวยงาม สอดคล้องกับศิลปะภาพเหมือนที่ดูง่าย ๆ ซึ่งนำผลงานของศิลปินตะวันตกมาตีความ



พิชญ์วิทย์ วัฒนธ
White Orchid
 (๒๕๕๕-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม. x ๑๒๐ ซม.

พิชญ์วิทย์ วัฒนธ เป็นศิลปินที่ชื่นชอบงานศิลปะที่ดูง่าย ๆ เป็นผลงานภาพเหมือนบุคคลที่นำศิลปะมาถ่ายทอดลงกับภาพเหมือนจริงที่ดูอบอุ่นและสวยงาม สอดคล้องกับศิลปะภาพเหมือนที่ดูง่าย ๆ ซึ่งนำผลงานของศิลปินตะวันตกมาตีความ



ตะวัน สุภา
Ami
 (๒๕๕๕-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม.

ตะวัน สุภา เป็นศิลปินที่ชื่นชอบงานศิลปะที่ดูง่าย ๆ เป็นผลงานภาพเหมือนบุคคลที่นำศิลปะมาถ่ายทอดลงกับภาพเหมือนจริงที่ดูอบอุ่นและสวยงาม สอดคล้องกับศิลปะภาพเหมือนที่ดูง่าย ๆ ซึ่งนำผลงานของศิลปินตะวันตกมาตีความ



วิมล วัฒนธ
Zoo
 (๒๕๕๕-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม. x ๑๒๐ ซม.

วิมล วัฒนธ เป็นศิลปินที่ชื่นชอบงานศิลปะที่ดูง่าย ๆ เป็นผลงานภาพเหมือนบุคคลที่นำศิลปะมาถ่ายทอดลงกับภาพเหมือนจริงที่ดูอบอุ่นและสวยงาม สอดคล้องกับศิลปะภาพเหมือนที่ดูง่าย ๆ ซึ่งนำผลงานของศิลปินตะวันตกมาตีความ



วิมล วัฒนธ
Sitting on the Mountain Watching Dogs Fighting
 (๒๕๕๕-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม. x ๑๒๐ ซม.

วิมล วัฒนธ เป็นศิลปินที่ชื่นชอบงานศิลปะที่ดูง่าย ๆ เป็นผลงานภาพเหมือนบุคคลที่นำศิลปะมาถ่ายทอดลงกับภาพเหมือนจริงที่ดูอบอุ่นและสวยงาม สอดคล้องกับศิลปะภาพเหมือนที่ดูง่าย ๆ ซึ่งนำผลงานของศิลปินตะวันตกมาตีความ



วิมล วัฒนธ
Pink Man Begins
 (๒๕๕๕-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม. x ๑๒๐ ซม.

วิมล วัฒนธ เป็นศิลปินที่ชื่นชอบงานศิลปะที่ดูง่าย ๆ เป็นผลงานภาพเหมือนบุคคลที่นำศิลปะมาถ่ายทอดลงกับภาพเหมือนจริงที่ดูอบอุ่นและสวยงาม สอดคล้องกับศิลปะภาพเหมือนที่ดูง่าย ๆ ซึ่งนำผลงานของศิลปินตะวันตกมาตีความ



วิมล วัฒนธ
ยิ้ม ขวัญใจช่างภาพ
 (๒๕๕๕-๒๕๖๓) | ๑๒๐x๑๒๐ ซม. x ๑๒๐ ซม.

วิมล วัฒนธ เป็นศิลปินที่ชื่นชอบงานศิลปะที่ดูง่าย ๆ เป็นผลงานภาพเหมือนบุคคลที่นำศิลปะมาถ่ายทอดลงกับภาพเหมือนจริงที่ดูอบอุ่นและสวยงาม สอดคล้องกับศิลปะภาพเหมือนที่ดูง่าย ๆ ซึ่งนำผลงานของศิลปินตะวันตกมาตีความ

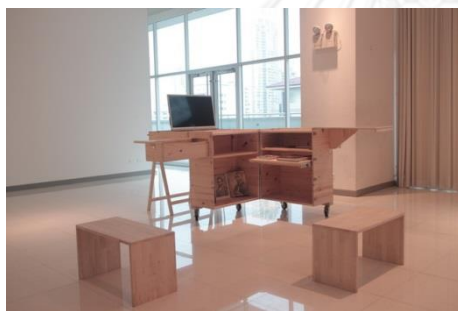
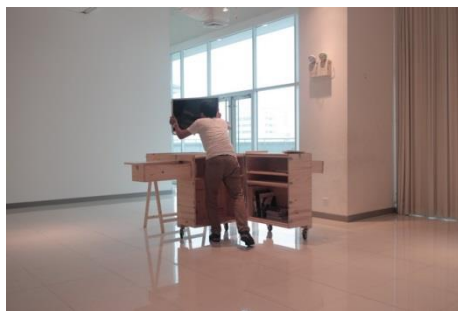
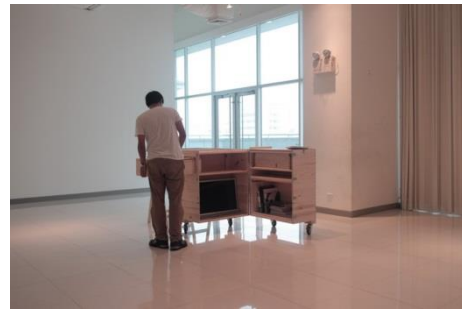




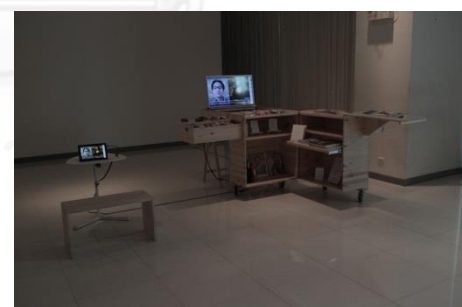
ภาคผนวก ง

ภาพการจัดนิทรรศการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



กรรมวิธีปรับเปลี่ยนและการจัดแสดงผลงาน



การจัดแสดงนิทรรศการภายในและนอกรอาคาร โดยแทบเล็ตต่อกับจอโทรทัศน์หรือโปรเจคเตอร์



ภาพการจัดนิทรรศการ Mr. Mobile Art ที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา



ภาพการจัดนิทรรศการ Mr. Mobile Art ที่โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง



ภาพการจัดนิทรรศการ Mr. Mobile Art

ที่หอศิลปกรรม อาคารนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ระหว่างวันที่ 13 - 17 มิ.ย. 2557

นิทรรศการแสดงผลงานคุณูปนิพนธ์ทางทัศนศิลป์
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรื่อง การสร้างสรรค์หน่วยศิลปะที่บูรณาการงานปฏิบัติการศิลปะ
นำเสนอโดย นางสาวนภัส โรจนศักดิ์
13-17 มิถุนายน 2557
ณ หอแสดงศิลปกรรม ชั้น 5 อาคารนวัตกรรม ศ.ดร. ล่าวัชร บัวศรี
มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์

นิทรรศการแสดงผลงานคุณูปนิพนธ์ทางทัศนศิลป์
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรื่อง การสร้างสรรค์หน่วยศิลปะที่บูรณาการงานปฏิบัติการศิลปะ
นำเสนอโดย นางสาวนภัส โรจนศักดิ์
13-17 มิถุนายน 2557
ณ หอแสดงศิลปกรรม ชั้น 5 อาคารนวัตกรรม ศ.ดร. ล่าวัชร บัวศรี
มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์



BUG   KMUTL

BUG   KMUTL



บรรยากาศการนำเสนอโครงการ Mr. Mobile Art วันที่ 17 มิถุนายน 2557

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวมนวิไล โรจนตันติ สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีอักษรศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 1 เอกภาษาสเปน โทภาษาอังกฤษ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2542 ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต หลักสูตรการจัดการวัฒนธรรม (ภาคภาษาอังกฤษ) เอกการจัดการพิพิธภัณฑ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2547 และเข้าศึกษาต่อหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2552



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY