

# แนวทางการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ

ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง\*

## มนุษย์กับการสร้างองค์ความรู้ ด้านศิลปะวิชาการ

ศิลปะไม่ว่าจะแสดงออกในแบบใด ล้วนเริ่มจากสิ่งที่มีอยู่ในใจ หรือมโนทัศน์หรือแนวความคิด (Concept) ทั้งสิ้น ในศิลปะแบบ Perceptual Art แนวความคิด (Concept) เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการสร้างรูปทรง เพื่อแสดงความรู้สึก อารมณ์สะท้อนใจ ความงามหรือการแสดงออกทางปัญญา ซึ่งจะเปิดจินตนาการของผู้ชมให้ขยายตัวต่อๆ ไป มากน้อย เน้นนานเพียงไรขึ้นอยู่กับพลังของศิลปะของงานนั้นๆ ส่วนศิลปะแบบ Conceptual Art ถือว่าแนวความคิดสำคัญที่สุด รูปทรงที่กำหนดขึ้นโดย วัสดุ วัตถุสำเร็จรูป เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และทางวัฒนธรรม ตลอดจนกิจกรรมด้านอื่นของมนุษย์ ฯลฯ ถูกนำมาใช้เป็นตัวแทนของแนวความคิด

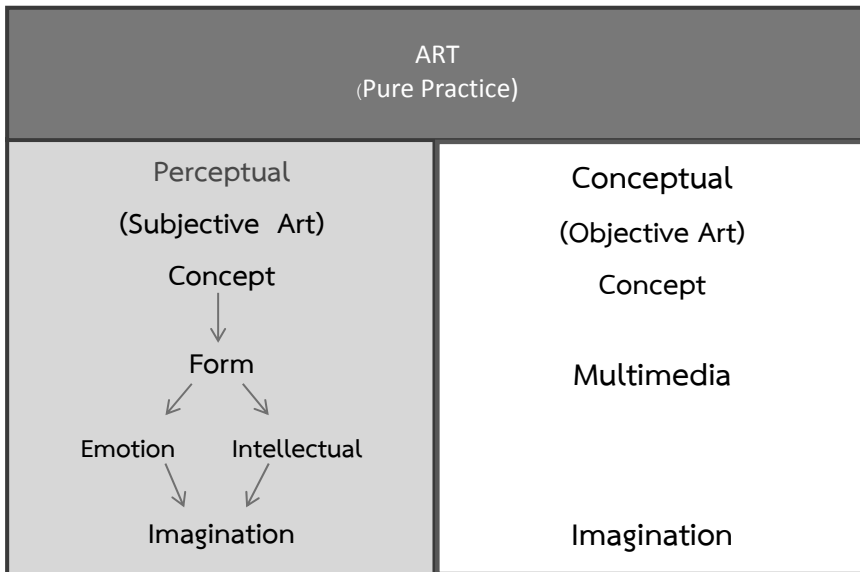
คิด ทำหน้าที่ปลุกจินตนาการของผู้ชมให้คลี่คลายงอกงามต่อเนื่องต่อไป ศิลปะแบบนี้เน้น แนวความคิด นำไปสู่จินตนาการ แบบแรกเน้นรูปทรงเพื่อการแสดงออก และนำไปสู่จินตนาการ

อันที่จริงทั้งแนวความคิด ความบันเทิงใจ รูปทรง วัสดุ เรื่องราว สิ่งแวดล้อม ความงาม ล้วนเป็นเพียงตัวล่อให้เนื้อหาศิลปะที่ซ่อนอยู่ในส่วนลึกของใจศิลปิน ซึ่งที่จริงก็เป็นสิ่งที่อยู่ในใจของเพื่อนมนุษย์ทุกคนด้วย โดยเจ้าตัวไม่สำนึก ปรากฏออกมาเป็นรูปธรรมที่สัมผัสได้ ให้ได้รับความซาบซึ้งสะท้อนใจจากศิลปะสะท้อนอารมณ์ (Emotional Art) ได้รับความปีติอิมเอบใจในระดับลึกจากศิลปะเชิงปัญญา (Intellectual Art) ในศิลปะแบบ Perceptual กระตุ้น และพัฒนาจินตนาการให้แก่ผู้ชมด้วยการเสนอแนวความคิดของศิลปินในศิลปะแบบ Conceptual

การวิจัย	การสร้างสรรค์
ข้อเท็จจริง	จินตนาการ
วัตถุวิสัย	จิตวิสัย
องค์ความรู้ ความรู้	ความรู้สึก ความสะท้อนใจ
ความเป็นจริง	ความจริง
ทฤษฎี	ความคลใจ
ระเบียบวิธี	การผจญภัย
โดยสำนึก	โดยไร้สำนึก
ขอบเขตของการวิจัย	ความไร้ขอบเขตของจินตนาการ
เหตุผล	ญาณหยั่งรู้
รับผลทางวัตถุ นวัตกรรม	ผลทางใจ ปัญญาญาณ
อำนาจงานวิจัยแล้วได้ข้อเท็จจริง ความรู้	เข้าถึงศิลปะแล้วจิตวิญญาณสูงขึ้น

การวิจัยกับการสร้างสรรค์มีธรรมชาติต่างกัน อย่างตรงข้ามเช่นนี้ การเสนอโครงการสร้างสรรค์ ย่อมเป็นคนละวิธีกับโครงการวิจัย การพิจารณาโครงการก็ต้องใช้ผู้รู้เฉพาะทาง ผู้มีความเชี่ยวชาญทางการสร้างสรรค์ควรเป็นผู้พิจารณาหรือร่วมพิจารณา การสร้างสรรค์ไม่ได้สำคัญที่ตัวหนังสือ มันอยู่ที่ภาษารูป อยากทำอะไรที่อยู่ในใจ ก็พยายามแปลออกมาเป็นรูป เป็นภาพร่างเค้าโครงของมโนทัศน์ของตน นอกจากนั้นที่สำคัญที่สุด

คือต้องเสนอผลงานที่เคยทำมาแล้วในช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อประกันว่าเขามีความสามารถที่จะดำเนินโครงการนั้น ๆ ได้สำเร็จ ใครจะเสนอโครงการในหัวข้อเรื่องที่มีคนทำมาแล้วก็ทำได้ เพราะศิลปิน 10 คน ถึงจะสร้างงานในเรื่องเดียวกัน งานทุกชิ้น ทุกชุดที่สำเร็จออกมาจะเป็นงานสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เหมือนใครเลยทุกชิ้น เพราะความแตกต่างของตัวตนหรือลักษณะอันเป็นส่วนตนของแต่ละศิลปินนั่นเอง (ศาสตราจารย์เกียรติคุณชชุด นิมเสมอ)



อันที่จริงทั้งแนวความคิด ความบันเทิงใจ รูปทรง วัสดุ เรื่องราว สิ่งแวดล้อม ความงาม ล้วนเป็นเพียงตัวล่อให้เนื้อหาศิลปะที่ซ่อนอยู่ในส่วนลึกของใจศิลปิน ซึ่งที่จริงก็เป็นสิ่งที่อยู่ในใจของเพื่อนมนุษย์ทุกคนด้วย โดยเจ้าตัวไม่สำนึก ปรากฏออกมาเป็นรูปธรรมที่สัมผัสได้ ให้ได้รับความซาบซึ้งสะท้อนใจจากศิลปะสะท้อนอารมณ์ (Emotional Art) รับความปิติอิ่มเอิบใจในระดับลึกจากศิลปะเชิงปัญญา (Intellectual Art) ในศิลปะแบบ Perceptual กระตุ้น และพัฒนาจินตนาการให้แก่ผู้ชมด้วยการเสนอแนวความคิดของศิลปินในศิลปะแบบ Conceptual

### มนุษย์กับการแสวงหาองค์ความรู้เพื่อการพัฒนา

ในระบบวิถีสงสารของหลักพุทธศาสนา เป็นการ

กล่าวถึงระบบการเกิดมาตั้งอยู่ และดับไปของมนุษย์ และสัตว์เดรัจฉานอย่างไม่มีวันจบสิ้น มนุษย์กับสัตว์เดรัจฉานต่างก็มีความเหมือนกัน ในโครงสร้างของการเกิดมาอยู่และดับไป และมีการสำนึกของจิตที่เป็นสัญชาตญาณ ที่เหมือนกันคือ การดิ้นรน แสวงหาเพื่อความอยู่รอด ความสะดวก ความปลอดภัย และความสุข แต่สัตว์เดรัจฉานกับมนุษย์จะมีระดับขั้นที่ต่างกันตรงที่ว่า สัตว์เดรัจฉาน เกิดมามี สัญชาตญาณ และก็ตายไปกับการใช้ สัญชาตญาณ ต่างกับมนุษย์ที่เกิดมามี สัญชาตญาณ แต่มี พรสวรรค์ มีการเรียนรู้ไฝหาความรู้จนพัฒนาไปสู่ผู้มีสติ และปัญญา มนุษย์มีเหตุผล มีสติ ในการแสวงหาความรู้ องค์ความรู้ เพื่อนำมาสร้างความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต และมีความสุขทางกาย และใจในที่สุด

ศาสตร์แห่งการแสวงหา การค้นหา องค์ความรู้ที่มนุษย์ได้ใช้มาควบคู่กับการกำเนิดของมนุษย์จากอดีตถึงปัจจุบัน น่าจะเป็นศาสตร์ของการเรียนรู้ ค้นคว้า ผ่าน

ขบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ-วัฒนธรรมอาจกล่าวได้ว่าศาสตร์ของการสร้างสรรค์ศิลปะ จนบังเกิดเป็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรม เป็นศาสตร์ขององค์ความรู้แขนงแรกที่เกิดขึ้นมาควบคู่กับสัญชาตญาณของมนุษย์ ตั้งแต่มนุษย์ยุคหิน ซึ่งเป็นยุคที่มนุษย์ยังไม่มีภาษาพูด ภาษาเขียนในการติดต่อสื่อสารกัน และยังไม่มีความเชื่อ ในภุติผี ปีศาจ หรือ ศาสนาใดๆ ที่ได้อุบัติขึ้นบนโลกใบนี้ก็ว่าได้ แต่ศาสตร์ทางการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ศิลปะได้ถือกำเนิดมาพร้อม

กับสัญชาตญาณ พรสวรรค์ และมีการเรียนรู้ ถ่ายทอด แสดงออก มาเป็นศาสตร์ทางการสร้างสรรค์ศิลปะ เพื่อใช้ศิลปะสื่อสารการสร้างความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตของมนุษย์ในอดีต แม้แต่ในสภาวะปัจจุบันมนุษย์เราก็กังใช้ศาสตร์ทางการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นตัวแปร เป็นตัวเชื่อมในการพัฒนา การเรียนรู้ การสร้างองค์ความรู้ การวิจัย เพื่อพัฒนาของมนุษย์ในศาสตร์ทุกแขนงของมนุษย์ในปัจจุบัน

## แนวทางการวิจัยและพัฒนางองค์ความรู้และคำนิยาม ในศาสตร์ทางการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ

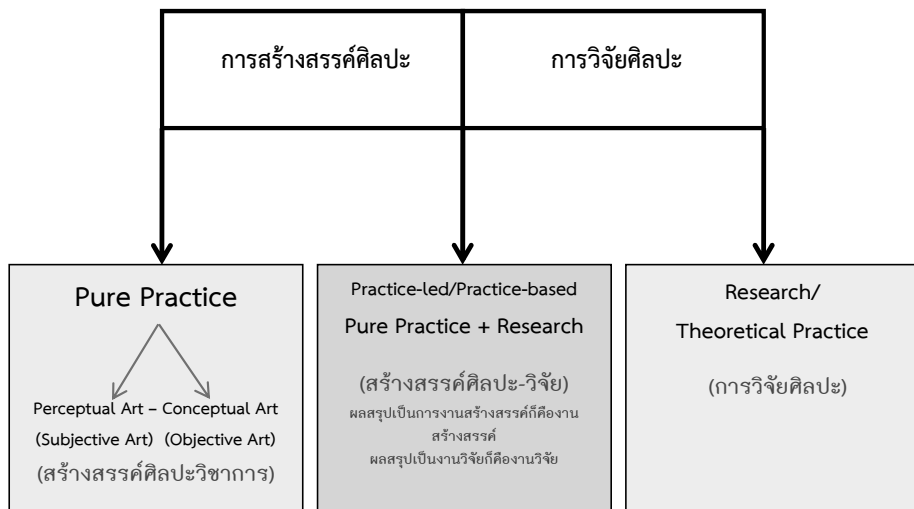
แนวทาง สาขาศิลปะมีแนวทางในการพัฒนาองค์ความรู้ด้วยกันสองรูปแบบใหญ่ ได้แก่ การสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ สร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัย และการวิจัยศิลปะ โดยจะแบ่งแนวทางการทำงานในสาขานี้ออกเป็น 3 แนวทาง ตามลักษณะของการพัฒนาองค์ความรู้ดังนี้

- Pure Practice (สร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ) เป็นการทำงานสร้างสรรค์ โดยเน้นที่ผลของการปฏิบัติเป็นหลัก ให้ความสำคัญทั้งในส่วนของกระบวนการปฏิบัติ ประสบการณ์ขณะปฏิบัติ และผลของการปฏิบัติ

- Practice-led หรือ Practice-based (สร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัย) เป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ ในสาขา

นั้น ๆ ทั้งนี้อาจเน้นถึงความรู้ที่ได้จากกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ ที่แสดงออกด้วยความเป็นเอกลักษณ์ของผลงาน (Originality) หรือการพัฒนาความรู้ในการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ในสาขาหนึ่งๆ (ผลสรุปเป็นการงานสร้างสรรค์ก็คืองานสร้างสรรค์ ผลสรุปเป็นงานวิจัยก็คืองานวิจัย)

- Research/Theoretical Practice (การวิจัยศิลปะ) เป็นการศึกษาหรือการค้นคว้าอย่างมีระบบด้วยวิธีวิทยาการวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลคำตอบ หรือข้อสรุปรวมที่จะนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวิชาการหรือเอื้อต่อการนำวิชาการนั้นไปประยุกต์



งานวิจัย	งานสร้างสรรค์
	กลุ่มที่ 1 Pure Practice Art ———— { Perceptual Art Subjective Art Conceptual Art Objective Art
	กลุ่มที่ 2 Practice led / Practice based งาน Pure Practice Art ----> Research Methodology (ผลสรุปเป็นการงานสร้างสรรค์ก็คืองานสร้างสรรค์ ผลสรุปเป็นงานวิจัยก็คืองานวิจัย)
กลุ่มที่ 3 Research / Theoretical Practice เรียนรู้จากคนอื่น วิเคราะห์ผลงานคนอื่น	

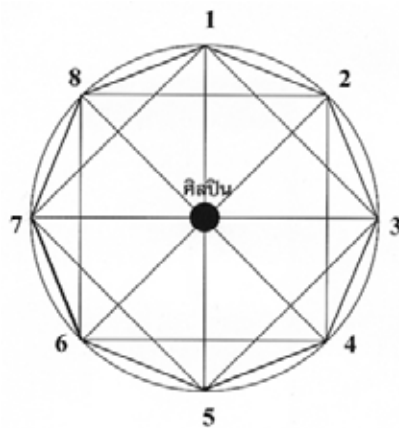
1. Pure Practice เป็นการทำงานสร้างสรรค์ ส่วนของกระบวนการปฏิบัติ ประสบการณ์ขณะปฏิบัติ โดยเน้นที่ผลของการปฏิบัติเป็นหลักให้ความสำคัญทั้งใน และผลของการปฏิบัติ

Pure Practice	
Perceptual Art  Subjective  1. ความงาม + อารมณ์ (ความรู้สึก)	Conceptual Art  Objective  1. ความงาม + ความคิด (เหตุผล)
2. ปัญญาญาณ (INTUITION) 3. มองเชิงความคิดเป็นรูปภาพ 4. แปลเป็นภาพจากจิตไร้สำนึก 5. เป็นการแสดงออก Expression 6. Painterly, Formalism 7. เคลื่อนไหว แปลเปลี่ยน 8. แปลเปลี่ยน ซับซ้อน (เทคนิควิธีการ) 9. เห็นกรรมวิธี, วิธีการ 10. การเดินทางที่ไม่รู้จักหมายการผจญภัย 11. แสดงตัวตนมีอัตลักษณ์ 12. ไม่มีระเบียบ ไม่คงที่ 13. เขียนแนวคิดโครงการไม่ชัดเจนเป็นอัตวิสัย 14. ต้องทำเอง	2. วิชาญาณ (INTELLECT) 3. มองเชิงซ้ายคิดเป็นถ้อยคำ 4. แปลเป็นรูปความคิดจากจิตสำนึก 5. เป็นการแสดงออกแบบ CUBISM 6. Conceptual, Linear 7. Linear, บังคับ 8. คงที่ถาวร เป็นขั้นตอน (เทคนิควิธีการ) 9. ไม่เห็นกรรมวิธี, วิธีการ 10. การเดินทางที่รู้จักหมาย มีเป้าหมายชัดเจน 11. ไม่แสดงตัวตนเป็นกลาง 12. เป็นระเบียบ, ประณีต, คงที่ 13. เขียนแนวคิด โครงการได้ชัดเจนเป็นภาวะวิสัย 14. มีผู้ช่วยทำ

2. Practice led / Practice based การสร้างสรรค์ที่มีฐานการหาข้อมูลจากวิธีวิจัย เป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ ในสาขานั้น ๆ ทั้งนี้อาจเน้นถึงความรู้ที่ได้จากกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ ที่แสดงออกด้วยความ

เป็นเอกลักษณ์ของผลงาน (Originality) หรือการพัฒนาความรู้ในการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ในสาขาหนึ่งๆ (ผลสรุปเป็นการทำงานสร้างสรรค์ก็คืองานสร้างสรรค์ ผลสรุปเป็นงานวิจัยก็คืองานวิจัย) (ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก)

## ผังแสดงโครงสร้างที่มาของการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ สร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัย และการวิจัยศิลปะ



- |                      |   |            |
|----------------------|---|------------|
| 1. แรงดลใจ           | } | → ความคิด  |
| 2. แนวคิด            |   |            |
| 3. ทักษะคติความเชื่อ |   |            |
| 4. การตีความ         |   |            |
| 5. รูปแบบ            | } | → รูปแบบ   |
| 6. แนวเรื่อง         |   |            |
| 7. การแสดงออก        |   |            |
| 8. เนื้อหาสาระ       | → | → ความหมาย |

- คิดจะทำเรื่องอะไร ทำไม ?
- เรื่องที่ทำไมมีความสำคัญอย่างไร เพราะอะไร ทำไม ?
- เรื่องที่จะทำมีหลักการเหตุผลอย่างไร เพราะอะไร ทำไม ?
- เรื่องที่จะทำมีเหตุผลอ้างอิงอย่างไร เพราะอะไรทำไม ?
- เรื่องที่จะทำมีจุดเด่น จุดประสงค์อย่างไรเพราะอะไรทำไม?
- เรื่องที่จะทำมีขอบเขตแค่ไหนเพราะอะไร ทำไม ?

- เรื่องที่จะทำมีรูปแบบวิธีการอย่างไร เพราะอะไร ทำไม ?
- เรื่องที่จะทำมีแนวเรื่องอย่างไร เพราะอะไร ทำไม ?
- เรื่องที่จะทำมีเทคนิควิธีการ ขั้นตอนการแสดงออกแบบไหน อย่างไร เพราะอะไร ทำไม?

- เรื่องที่จะทำต้องการให้มีผลสรุป และเป้าหมายทางเนื้อหาสาระเป็นอย่างไร เพราะอะไรทำไม เพื่ออะไร ?

ผังโครงสร้างเปรียบเทียบ

พันธกิจของการเขียนสาระของงานสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ สร้างสรรค์ศิลป์-วิจัย และการวิจัยสร้างสรรค์ กับพันธกิจวิจัย

โครงสร้างพันธกิจงานสร้างสรรค์วิชาการ-วิจัย	ประเด็นคำถามแสดงการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ สร้างสรรค์ศิลป์-วิจัย	โครงสร้างพันธกิจหลักของระเบียบวิธีวิจัย
1. แรงตลใจ (ที่มาของปัญหา ความคิด ความรู้สึก) 2. แนวคิด (โมโนทัศน์ ความเชื่อ จินตนาการ ทศนคติ) 3. ทศนคติความเชื่อ (ทศนคติ หลักเหตุผล) 4. การตีความการแปลความ (รูปสัญลักษณ์ของแนวคิด)	<b>ความคิด</b> - คิดจะทำเรื่องอะไร ทำไม? - เรื่องที่มีความสำคัญอย่างไร เพราะอะไร ทำไม? - เรื่องที่จะทำมีหลักการเหตุผล อย่างไร เพราะอะไร ทำไม? - เรื่องที่จะทำมีเหตุผลอ้างอิงอย่างไร เพราะอะไรทำไม? - เรื่องที่จะทำมีจุดเด่น จุดประสงค์ อย่างไรเพราะอะไรทำไม? - เรื่องที่จะทำมีขอบเขตแคไหน เพราะอะไร ทำไม?	1. บทนำ 1.1 ความเป็นมา ความสำคัญปัญหา 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1.3 ขอบเขตของการวิจัย 1.4 ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย 1.5 วิธีการศึกษาวิจัย 1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ 1.7 คำนิยามศัพท์เฉพาะ 2. แนวความคิดทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2.1 ที่มาของแรงตลใจ หลักคิด 2.2 หลักการเหตุผล ปรัชญา 2.3 แนวคิด วิธีการ ขอบเขต
5. รูปแบบ (รูปสัญลักษณ์ทางศิลปะความเป็นอัตลักษณ์) 6. แนวเรื่อง (เรื่อง เจตนา ความหมายในสาระศิลป์) 7. การแสดงออก (เทคนิควิธีการ การนำเสนอ ขบวนการแนวทาง)	<b>รูปแบบ รูปสัญลักษณ์</b> - เรื่องที่จะทำมีรูปแบบวิธีการ อย่างไร เพราะอะไร ทำไม? - เรื่องที่จะทำมีแนวเรื่องอย่างไร เพราะอะไร ทำไม? - เรื่องที่จะทำมีเทคนิควิธีการ ขั้นตอนการแสดงออกแบบไหนอย่างไร เพราะอะไร ทำไม?	2.4 กรรมวิธี เทคนิควิธี การแสดงออก แนวทาง ขบวนการ 2.5 วิเคราะห์ ประเมินผล 2.6 จุดประสงค์ จุดหมาย 2.7 สรุปผลชี้แนะผลที่คาดว่าจะได้รับ 3. วิธีการดำเนินการวิจัยทดลองปฏิบัติ 4. ขั้นตอนการวิจัย
8. เนื้อหาสาระ (จุดมุ่งหมาย เป้าประสงค์ ผลทางเนื้อหาสาระ)	<b>เนื้อหาสาระ ความหมาย</b> - เรื่องที่จะทำต้องการให้มีผลสรุป และเป้าหมายทางเนื้อหาสาระเป็น อย่างไร เพราะอะไร ทำไม เพื่ออะไร?	5. การวิเคราะห์ สรุปประเมินผล 6. สรุปผลอภิปรายข้อเสนอแนะ

ประเด็นคำถามแสดงการวิเคราะห์ผลงาน สร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ สร้างสรรค์ศิลป์-วิจัย

ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง		ศาสตราจารย์ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์
<b>ความคิด</b> - คิดจะทำเรื่องอะไร ทำไม? - เรื่องที่มีความสำคัญอย่างไร เพราะอะไร ทำไม? - เรื่องที่จะทำมีหลักการเหตุผล อย่างไร เพราะอะไร ทำไม? - เรื่องที่จะทำมีเหตุผลอ้างอิงอย่างไร เพราะอะไรทำไม? - เรื่องที่จะทำมีจุดเด่น จุดประสงค์ อย่างไรเพราะอะไรทำไม? - เรื่องที่จะทำมีขอบเขตแคไหน เพราะอะไร ทำไม?		1.การกำหนดแนวคิด (Conceptual design) 1.1 ความคิดที่จะสร้างสรรค์งานชิ้นนี้เกิดจากสิ่งใดบ้าง 1.2 การนำความคิดจากสิ่งเหล่านั้นมาประมวลกันเป็นแนวคิดของท่านมีวิธีการอย่างไร 1.3 แนวคิดที่เกิดขึ้นมีกี่หลายแนว ท่านเลือกแนวใดมาพัฒนา เพราะเหตุใด และมีวิธีการอย่างไร 1.4 แนวคิดของท่านมีกรอบความคิดกำกับ ท่านจำกัดขอบเขตของงานศิลปะกรรมอย่างไร
<b>รูปแบบ รูปสัญลักษณ์</b> - เรื่องที่จะทำมีรูปแบบวิธีการ อย่างไร เพราะอะไร ทำไม? - เรื่องที่จะทำมีแนวเรื่องอย่างไร เพราะอะไร ทำไม? - เรื่องที่จะทำมีเทคนิควิธีการ ขั้นตอนการแสดงออกแบบไหนอย่างไร เพราะอะไร ทำไม?		2. การออกแบบร่าง (Sketch design) 2.1 การออกแบบร่างเป็นการแปรความคิดจาก (ข้อ 1) ให้เป็นรูปร่างชัดเจนแทนคำอธิบาย ท่านแปรอย่างไร 2.2 การออกแบบร่างอาจมีหลายขั้นเพื่อพิจารณาความเป็นไปได้จากนั้นท่านเลือกแบบใด แบบหนึ่งมาพัฒนาต่อ ท่านมีเหตุผลทางวิชาการในการเลือกอย่างไรเปรียบเทียบให้ชัดเจน 3. การพัฒนาแบบ (Design development) 3.1 การพัฒนาแบบร่างที่เลือกแล้วใน ข้อ 2 ให้เป็นแบบจริง ที่มีรายละเอียดครบถ้วนมีขั้นตอนอย่างไร 3.2 การทำแบบจริงต้องคำนึงถึงปัจจัยในการประกอบสร้าง อาทิ วัสดุ วิธีการ ขั้นตอนการทำงาน เทคนิค รายละเอียด การปรับแบบ ท่านใช้วิชาการในแต่ละขั้นขั้นตอนอย่างไร อธิบายทั้งที่สำเร็จและไม่สำเร็จ 3.3 การทำแบบจริงก็มีการเขียนแบบ/รายละเอียดเท่าจริงเพื่อนำไปใช้ในการประกอบสร้าง ท่านมีวิธีเขียนแบบรายละเอียดที่ว่ำน้อย่างไร 3.4 การทำแบบจริงบางกรณีมีการทำหุ่นจำลองส่วนบ้างเท่าจริงบ้างแล้วแต่กรณี ท่านเลือกทำชนิดใดชนิดหนึ่งหรือไม่เพราะเหตุใด หากทำมีขั้นตอนและวิธีการอย่างไร 4. การประกอบสร้าง (Design construction) 4.1 การประกอบสร้างเป็นการผลิตผลงานจริง ท่านต้องจัดเตรียมปัจจัยต่างๆ ในการประกอบสร้างอย่างไร

ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง		ศาสตราจารย์ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์
		<p>4.2 การประกอบสร้างมีขั้นตอนโดยละเอียดอย่างไรบ้าง แต่ละขั้นตอนมีความสำคัญอย่างไร</p> <p>4.3 ในระหว่างการประกอบสร้างมักมีปัญหาเกิดขึ้นในลักษณะต่างๆ ท่านค้นพบเหตุแห่งปัญหาและใช้หลักวิชาใดแก้ไขให้สำเร็จลุล่วง</p> <p>4.4 การประกอบสร้างอาจทำให้ได้ประสบการณ์ใหม่ๆ ท่านถอดประสบการณ์เหล่านั้นมาเป็นวิชาการได้หรือไม่ อย่างไร</p> <p>5. การเก็บรายละเอียด (Design refinement)</p> <p>5.1 การเก็บรายละเอียดเป็นขั้นตอนสำคัญที่ทำให้ผลงานศิลปะสมบูรณ์ ท่านได้ทำงานขั้นนี้อย่างไรบ้าง แต่ละขั้นตอนมีวิธีการเก็บรายละเอียดอย่างไร</p> <p>5.2 ผลของการเก็บรายละเอียดทำให้งานศิลปะดีขึ้นกว่าก่อนการเก็บรายละเอียดอย่างไร</p> <p>5.3 การเก็บรายละเอียดมีความรู้ใหม่ที่ท่านพบหรือไม่ อะไรบ้าง</p> <p>6. การนำเสนอผลงาน (Design presentation)</p> <p>6.1 ผลงานศิลปะพร้อมมีรูปลักษณ์แตกต่างกันไปตามสาขาวิชาและเฉพาะชิ้นงาน ซึ่งต้องมีการนำผลงานมาเสนอให้สาธารณชนได้ดูได้ฟัง ดังนั้นการนำเสนอผลงานจึงต้องมีวิธีการที่เหมาะสม ท่านมีวิธีการนำเสนออย่างไรบ้าง และวิธีที่ท่านตัดสินใจเลือกทำนั้นคืออะไร</p> <p>6.2 การตัดสินใจเลือกบุคคล วัน เวลา สถานที่ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการนำเสนอผลงาน</p> <p>6.3 การประมาณการผลลัพธ์และผลที่ได้รับจริง (จำนวน วัน เวลา รอบที่แสดง คนดู ฯลฯ)</p>
เนื้อหาสาระ ความหมาย	- เรื่องที่จะต้องทำให้มีผลสรุป และเป้าหมายทางเนื้อหาสาระเป็นอย่างไร เพราะอะไร ทำไม เพื่ออะไร?	<p>7. การประเมินผล (Design evaluation)</p> <p>7.1 คนไปชมนิทรรศการทางทัศนศิลป์หรือศิลปะการแสดง ควรมีการนับจำนวนและการประเมินความคิดเห็น วิธีการควรเป็นอย่างไร เหตุผลในการเลือกวิธีการนั้น</p> <p>7.2 ข้อมูลของผู้ชมควรอภิปรายให้เห็นว่ามีผลอย่างไรต่องานศิลปะที่จัดแสดง</p> <p>7.3 ความคิดเห็นของผู้ชมที่กรอกแบบสอบถาม หรือเขียนลงในสมุดเยี่ยมชมเป็นอย่างไรและสะท้อนแนวทางอะไรต่องานศิลปะที่แสดง</p>

## บทสรุป

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะควรจะมีการบันทึกความรู้ทางวิชาการ 3 ประการ

1. ความรู้ที่ค้นคว้ามาใช้ในการออกแบบและประกอบสร้าง
2. ความรู้ที่ค้นคว้ามาใช้ในการแก้ปัญหาเพื่อให้ การทำงานดำเนินไปได้ด้วยดี
3. ความรู้ที่เกิดขึ้น “ใหม่” จากการสร้างผลงานศิลปะชิ้นนั้น

หรือ

1. องค์ความรู้ใหม่ทางด้านปรัชญา แนวความคิด
2. องค์ความรู้ใหม่ทางการแก้ปัญหา เทคนิค วิธีการ กระบวนการ
3. องค์ความรู้ใหม่ทางด้านงานสร้างสรรค์ ทฤษฎีศิลปะ