

Received: 8 December 2020

Revised: 11 February 2021

Accepted: 23 July 2021

การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดง
แบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน
DEVELOPMENT OF INTEGRATED ART ACTIVITY BETWEEN
VISUAL ARTS AND STREET PERFORMING ARTS TO ENHANCE
AESTHETIC PERCEPTIONS AMONG WORKING-AGE GROUP

สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม^{1*}Sompong Leartvimolkasame^{1*}อภิชาติ พลประเสริฐ²Apichart Pholprasert²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาลักษณะการเกิดสุนทรียภาพจากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน และ 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทที่มีผลต่อการรับรู้ทางสุนทรียะ กลุ่มตัวอย่างสำหรับเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาโครงการ ประกอบด้วยกลุ่มคนวัยทำงาน ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงและนักแสดงมืออาชีพ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง แบบวิเคราะห์ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพ และแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมกรรมการแสดงออกของกลุ่มตัวอย่างคนวัยทำงานขณะร่วมกิจกรรมศิลปะบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์แบบอุปนัย

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹ Graduate Student, Faculty of Education, Chulalongkorn University

² อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² Thesis Advisor, Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Education, Chulalongkorn University

* Corresponding author e-mail: sompong.leart@gmail.com

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะการเกิดสุนทรียภาพจากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการที่สร้างขึ้น เพื่อส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับคนวัยทำงาน มีวิธีการสร้างและลักษณะการเกิดสุนทรียภาพที่คล้ายคลึงกัน โดยมีองค์ประกอบหลัก คือ เส้น สี รูปร่าง ช่องว่าง การทำซ้ำ ความกลมกลืน การตัดกัน และการใช้ลวดลาย 2) การพัฒนากิจกรรมศิลปะบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพ มี 4 องค์ประกอบหลัก คือ 1) เนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจ เช่น เนื้อหาที่เข้าถึงได้ง่าย หรือใกล้กับชีวิตประจำวัน เรื่องตลกขบขัน 2) รูปแบบการแสดง ที่มีรูปแบบเฉพาะ โดยการสร้างภาพเชิงทัศนบูรณาการผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายของศิลปะการแสดงแบบสตรีท 3) การแต่งกาย ที่สอดคล้องกับเนื้อหา และ 4) การออกแบบการเกิดสุนทรียภาพ 5 ระดับ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม 15 นาที นอกจากนี้ ยังเป็นกิจกรรมที่ยืดหยุ่นสามารถจัดได้ในสถานที่ปิด เช่น ในห้องหรืออาคาร และสถานที่เปิด เช่น บนถนน หรือในสวนสาธารณะ

คำสำคัญ: การรับรู้ทางสุนทรียภาพ; ทัศนศิลป์; ศิลปะการแสดงแบบสตรีท; กิจกรรมศิลปะบูรณาการ

Abstract

The objectives of this research are 1) to study how aesthetic perceptions originated from integrated art activity between visual arts and street performing arts, and 2) to develop integrated art activity between visual arts and street performing arts to enhance aesthetic perceptions. The sample groups are working-age group, specialists of visual arts, specialists of performing arts and professional performers. The research instruments consist of the semi-structured interview, the evaluation form of aesthetic enhancement, the observation form of the participants while participating in the integrated art activity between visual arts and street performing arts. The data were analyzed qualitatively using analytic induction and content analysis.

The results of research show that the integration of visual arts and street performing arts share the similarities in creative process and aesthetic elements which consist of 8 main components (i.e. line, color, shape, space, repetition, harmony, contrast, and pattern). In terms of the development of the integrated art activity to enhance the aesthetic perceptions, there are 4 main components including 1) the attractive content which is easy to understand or related to everyday activities such as news, politic, basic needs, and comedy, 2) form of performance which is specifically designed by applying the movement of street performing arts, 3) costumes, and 4) the design of 5 levels of aesthetic perception enhancement. The activity takes 15 minutes and it is flexible in terms of the venue because the activity could be held either in a closed area like in the building or in an open area such as on the street and in the park.

Keywords: Aesthetic perception; Visual arts; Street performing arts; Integrated art activity

1. บทนำ

คนวัยทำงานเป็นวัยที่ก่อให้เกิดผลผลิตทางด้านเศรษฐกิจ และมีส่วนสำคัญต่อฐานะทางเศรษฐกิจของประเทศ จัดเป็นประชากรส่วนใหญ่ของประเทศ (ร้อยละ 67) (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2559) คนวัยทำงานจำนวนไม่น้อยที่ไม่สามารถปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงและมีปัญหาสุขภาพจิต เห็นได้จากข้อมูลจากกรมสุขภาพจิตที่รายงานในช่วงปี พ.ศ. 2558-2559 (ตุลาคม 2558-มีนาคม 2559) ว่า คนวัยทำงานมีความเครียดเพิ่มมากขึ้นจากปี พ.ศ. 2557 กว่า 3 เท่าตัว ซึ่งจากข้อมูลในปี พ.ศ. 2557 มีจำนวนเพียง 2,084 คน (ร้อยละ 5.3) โดยส่วนใหญ่เป็นปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพกาย โรคเรื้อรัง มีหนี้สิน รองลงมา คือ ปัญหาทางจิตเวช จำนวน 4,845 ราย (ร้อยละ 31.53) (กรมสุขภาพจิต, 2559) ความเครียดของคนวัยทำงานเป็นประเด็นที่สำคัญที่มีผลต่อคุณภาพชีวิต ควรได้รับความสนใจจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งอาจส่งผลทำให้เกิดโรคทางจิตเวชตามมาได้ ทำให้กระทบกับศักยภาพในการทำงานและคุณภาพการทำงานของแรงงานในประเทศ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2558) ดังนั้น หากบุคคลที่เป็นแรงงานของประเทศมีความสำคัญในระดับของพื้นที่การทำงานพัฒนาประเทศได้เสื่อมถอยลงเนื่องจากสภาพความเครียดในที่ทำงาน อาจทำให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมาในภายภาคหน้าได้ (Shimamura & Palmer, 2012)

กิจกรรมนันทนาการช่วยรักษาสมดุล ทำให้บุคคลสามารถมีคุณภาพชีวิตที่ดีได้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมนันทนาการเป็นกลไกที่สำคัญของชีวิตเป็นกิจกรรมที่สามารถทำในยามว่างด้วยความสมัครใจ เกิดจากแรงจูงใจภายในทำให้เกิดความพึงพอใจในชีวิต (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) ซึ่งตรงกับแนวคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ ที่มุ่งไปที่การเปิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพจากศิลปะสมัยใหม่ที่โดนปิดล้อมอยู่ในพิพิธภัณฑ์ ว่าเป็นศิลปะชั้นสูงไม่สามารถแตะต้องได้ ให้เข้าสู่ชีวิตประจำวันของผู้คน (Adams, 1999) ศิลปะหลังสมัยใหม่ได้รวมแนวความคิดและนำเสนอวิธีการปฏิบัติที่หลากหลาย ทั้งการมีฐานปัญหาแนวคิดจากศิลปะร่วมสมัย การสร้างงานศิลปะแบบที่ไม่คำนึงถึงกระบวนการอย่างศิลปะสมัยใหม่ จนถึงการแสดงจินตภาพหรือการแสดงเฉพาะเทคนิค นอกจากนั้นแล้วศิลปะหลังสมัยใหม่ยังไม่สนใจในการนำไปใช้งานหรือแบบแผนประเพณีนิยม โดยการใช้วัสดุจากธรรมชาติ หรือวัสดุในชีวิตประจำวันที่ไม่จำเจซ้ำซาก (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547)

เนื่องจากมนุษย์ใช้การมองเห็นในการรับรู้สื่อต่าง ๆ มากที่สุดในชีวิตประจำวัน การเดินทางสัญจรด้วยการคมนาคมสาธารณะหรือส่วนตัว ย่อมได้รับสื่ออยู่ตลอด ไม่ว่าจะเป็นป้ายโฆษณาที่เป็นภาพนิ่ง ป้ายโฆษณาที่เป็นภาพเคลื่อนไหว (Tennessee, 1995) ทัศนศิลป์ คือ ศิลปะที่ใช้การมองเห็นเป็นเครื่องมือการรับรู้สุนทรียภาพ จึงเป็นหนึ่งในศิลปะที่เราพบบ่อยที่สุด ซึ่งรวมไปด้วยศิลปะหลายประเภท เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม งานสามประเภทยังเป็นรูปแบบหลักของงานศิลปะ ศิลปะผสมผสานเป็นทัศนศิลป์แนวใหม่ นอกจากนี้ ยังมีกรขยายการสร้างในมิติต่าง ๆ อย่างหลากหลาย เช่น ภาพถ่าย

วิถีทัศน์ ภาพยนตร์และอื่น ๆ ซึ่งเรียกรวมศิลปะประเภทนี้ว่า ศิลปะผสมหรือศิลปะผสมผสาน นับเป็นการเปิดและรองรับศิลปะแนวใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อเหตุผลทางการศึกษาและเป็นที่เข้าใจโดยทั่วไป (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2559)

ศิลปะผสมผสานมีวิวัฒนาการมาตั้งแต่สมัยโรมัน หนึ่งในนั้น คือ การแสดงข้างถนนหรือศิลปะการแสดงแบบสตรีท (Street performing arts) ในเวลานั้นเป็นเพียงการแสดงข้างถนนที่ใช้ศิลปะการแสดงละครเพื่อความบันเทิง โดยใช้รูปแบบของการประกอบพิธีกรรมพ่อมดหมอผี (Shamanism) ซึ่งไม่ได้มีเพียงพิธีกรรม แต่ยังมี การเต้นเพื่อขอพรหรือบูชาพระเจ้า เมื่อเวลาผ่านไปผู้คนเริ่มเดินทางวัฒนธรรมก็ได้แลกเปลี่ยน การแสดงประเภทตัวตลก (Clowns) ได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้น (Mason, 1992) สิ่งที่น่าสนใจ คือ การเล่นกลหรือจuggling หมายถึง การโยนของ 3 อย่างขึ้นไป โยนกันอย่างต่อเนื่องโดยไม่ให้ตกพื้น ซึ่งจะมีการจัดวางรูปแบบ และฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ จนสามารถสร้างเทคนิคที่เป็นของตนเองแตกต่างกันในแต่ละบุคคล (Polster, 2003) นักแสดงข้างถนนต่อมารู้จักกันในนามว่า บัสเกอร์ (Buskers) หรือผู้ทำกิจกรรมการแสดงเปิดหมวกข้างถนนเพื่อหารายได้ (Cohen & Greenwood, 1981) ได้รับความนิยมนำไปชมมากขึ้นจากคนกลุ่มเดียวแผ่ขยายไปจนถึงระดับโลกซึ่งรวมถึงประเทศไทยก็มีผู้ที่สนใจได้ศึกษาและพัฒนาจนมีหลักการฝึกฝนหลากหลายรูปแบบ กลุ่มนักแสดงหลากหลายกลุ่มในประเทศไทยมีการฝึกฝนและพัฒนาในรูปแบบในกลุ่มการแสดงของตนเอง ซึ่งในแต่ละกลุ่มการแสดงมีเทคนิคการฝึกฝนเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน ตามสภาพแวดล้อมของท้องถนนที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ แต่มีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันคือ จำเป็นจะต้องทำให้การแสดงหรือกิจกรรมดูน่าสนใจ และดึงดูดสายตาของผู้คนที่สัญจรผ่านแถวนั้น (ไพรวลัย แก่นอากาศ, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2560)

ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจในการบูรณาการศาสตร์ทางศิลปะสองศาสตร์ที่มีความสามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่าย นำมาสร้างกิจกรรมศิลปะ คือ ทัศนศิลป์ และศิลปะการแสดงแบบสตรีท ทำให้เกิดกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท โดยใช้การเคลื่อนไหวร่างกายของศิลปะการแสดงแบบสตรีทผสมผสานกับองค์ประกอบศิลป์ของทัศนศิลป์ที่มีลักษณะการเกิดที่คล้ายคลึงกัน นำมาสร้างภาพทัศนศิลป์ที่สามารถเกิดการรับรู้สุนทรียภาพต่อผู้ชมได้ ทำให้เกิดนวัตกรรมที่ก่อให้เกิดสุนทรียะแห่งความเพลิดเพลิน ทั้งทางทัศนศิลป์ และทางการเคลื่อนไหวของศิลปะการแสดงแบบสตรีท ซึ่งความสามารถในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมทำให้การเข้าถึงสุนทรียะของงานศิลปะได้ง่ายขึ้น

จากข้อมูลและทฤษฎีข้างต้น พบว่ากิจกรรมศิลปะหลังสมัยใหม่ที่บูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทมีความสามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่าย ดังนั้น การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการฯ ดังกล่าว เพื่อนำมาใช้ส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน โดยศึกษาลักษณะการเกิดการรับรู้ทางสุนทรียะ สร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการฯ และทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างคนวัยทำงาน ซึ่งสามารถนำไปศึกษาเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะร่วมสมัยที่ส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพเพื่อมวลชนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาลักษณะการเกิดสุนทรียภาพจากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท
- 2.2 เพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทที่มีผลต่อการรับรู้ทางสุนทรียะ

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ศึกษาเฉพาะลักษณะการเกิดสุนทรียภาพ จากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน ที่เกิดขึ้นในกลุ่มนักแสดงทีมจ๊ก-อะ-เบรก (Jugg-a-Break) และทีมบีเอสยูนิตี้ (BS Unity)

3.2 ศึกษาเฉพาะการส่งเสริมสุนทรียภาพจากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน ในกิจกรรมตัวอย่างที่จัดขึ้นเท่านั้น โดยสิ่งเร้าอื่นที่เป็นองค์ประกอบ คือ เสียง เครื่องแต่งกาย ระยะเวลา และสถานที่ อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้วิจัยทั้งหมด

3.3 ศึกษาเฉพาะการส่งเสริมสุนทรียภาพที่เกิดจากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน โดยไม่ได้ครอบคลุมถึงการบำบัดความเครียดหรือภาวะจากโรคอื่นใดของกลุ่มตัวอย่าง

3.4 ศึกษาเฉพาะการส่งเสริมสุนทรียภาพที่เกิดขึ้นในช่วงการร่วมกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงานที่จัดขึ้นเท่านั้น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่มุ่งเน้นเรื่องการพัฒนากิจกรรมศิลปะบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท และการส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน โดยแบ่งขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยได้ดังนี้

4.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูล ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคนวัยทำงาน ความเครียดและศิลปะบูรณาการ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดงแบบสตรีท และกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ทางสุนทรียภาพ การส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียะ และการประเมินผล การพัฒนาการรับรู้ทางสุนทรียภาพ

4.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กำหนดกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ 1) นักแสดง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน และ 2) อาจารย์ระดับอุดมศึกษา ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน และ กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมนั้น เป็นกลุ่มตัวอย่างจากคนวัยทำงาน ที่ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่เจาะจง โดยการเปิดรับอาสาสมัครที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวนไม่น้อยกว่า 15 คน

4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งได้ดังนี้

- 4.3.1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับกิจกรรม
- 4.3.2 แบบวิเคราะห์ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพ
- 4.3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม

4.4 การพัฒนาเครื่องมือการวิจัย และกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 4.4.1 การศึกษาเอกสารเพื่อรวบรวมข้อมูลในการออกแบบและสร้างเครื่องมือการวิจัย
- 4.4.2 นำเครื่องมือวิจัยไปตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่กำหนดไว้
- 4.4.3 นำเครื่องมือไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มคนวัยทำงาน นักแสดงมืออาชีพ และ อาจารย์ในระดับอุดมศึกษา
- 4.4.4 พัฒนากิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน
- 4.4.5 นำกิจกรรมศิลปะที่ผ่านการพัฒนาไปตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และอาจารย์ที่ปรึกษา พร้อมปรับแก้ตามคำแนะนำ
- 4.4.6 ดำเนินการทดลองและใช้กิจกรรมดังกล่าวกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด พร้อมสังเกตการณ์ และเก็บข้อมูลระหว่างการดำเนินกิจกรรม

4.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล และตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยใช้เครื่องมือการวิจัยที่กำหนดไว้ และมีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า

4.6 การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบจำแนกชนิดข้อมูล (Typological analysis) การวิเคราะห์ส่วนประกอบ (Component analysis) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสาร (Data analysis)

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 ได้แนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท ที่ส่งเสริมสุนทรียภาพแก่สาธารณชน

5.2 ได้แนวทางการส่งเสริมสุนทรียภาพจากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการ และผลวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นประโยชน์เผยแพร่การส่งเสริมสุนทรียภาพด้วยกิจกรรมศิลปะ

6. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัย ได้ดังต่อไปนี้

6.1 ลักษณะการเกิดสุนทรียภาพจากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท มีรายละเอียด ได้แก่

6.1.1 เนื้อหาที่สนใจ คนวัยทำงานที่ต้องเจอกับกิจวัตรประจำวันที่ซ้ำจำเจ ทำให้ความสุนทรียภาพไม่เกิดขึ้น เรื่องตลกขบขันที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของตน หรือเรื่องที่ทำให้เกิดความตื่นตื้นก็สามารถช่วยกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ทางสุนทรียภาพได้

6.1.2 รูปแบบการแสดงที่สนใจ รูปแบบการแสดงจากการสำรวจ สรุปได้ว่าความสนใจของกลุ่มคนวัยทำงานที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพไปในทางการเต้น เล่นดนตรี ละครใบ้ และมายากล ซึ่งถ้านำไปใช้ในกิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น ก็จะสามารถส่งเสริมสุนทรียภาพให้เกิดได้ง่ายขึ้น เนื่องจากเป็นประสบการณ์เก่าที่ถูกระตุ้น

6.1.3 ระยะเวลาที่เหมาะสม ระยะเวลาที่เหมาะสมในการเข้าร่วมกิจกรรม ไม่ควรต่ำกว่า 3 นาที และไม่ควรยาวเกิน 20 นาที แต่ทั้งนี้ตามหลักการดึงดูดความสนใจของศิลปะการแสดงแบบสตรีท สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มากกว่า 20 นาที

6.1.4 เทคนิคดึงดูดความสนใจ เทคนิคที่ใช้ดึงดูดความสนใจเพื่อส่งเสริมสุนทรียภาพมีหลากหลายวิธี เช่น การใช้เทคโนโลยี สื่อสมัยใหม่ การใช้ศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific) การเสริมสร้างบรรยากาศ การออกแบบวิธีถ่ายทอด อุปกรณ์ประกอบการแสดง การแต่งกาย การสร้างเสียง การทำในสิ่งที่คนทั่วไปทำไม่ได้ รวมไปถึงกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของผู้คนตามพฤติกรรม

6.1.5 เนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจ เนื้อหาที่นำมาใช้ได้กิจกรรมเพื่อส่งเสริมสุนทรียภาพให้เกิดได้ง่ายขึ้นนั้น ได้แก่ เศรษฐกิจ การเมือง แฟชั่น เรื่องตลกขบขัน การใช้ชีวิตประจำวัน กระแสข่าว ความอิสระ และความต้องการพื้นฐานของมนุษย์

6.1.6 การแต่งกาย การแต่งกายในกิจกรรมควรที่จะสัมพันธ์กับเนื้อหาของการแสดงเท่านั้น และสามารถเสริมด้านความโดดเด่นในเรื่อง แฟชั่น เพศ และความเป็นรูปแบบ (Form)

6.1.7 การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงและผู้เข้าร่วมกิจกรรม การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงและผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมกับผู้แสดงได้โดยตรง เช่น การร่วมแสดง ชักชวนให้ตั้งคำถามหรือการให้เลือกลำดับการแสดง

6.1.8 ระดับการเกิดสุนทรียภาพในการจัดกิจกรรม มีดังต่อไปนี้

1) การเกิดสุนทรียภาพระดับที่ 1 การทำให้เกิดสุนทรียภาพระดับที่ 1 สามารถทำได้โดยเล่าเรื่องราวความเป็นมา คล้ายการปฐมบทของละคร การจัดลำดับข้อมูล การทำซ้ำ (Repetition) ทำให้แปลกใจ หรือการละลายพฤติกรรม

2) การเกิดสุนทรียภาพระดับที่ 2 การทำให้เกิดสุนทรียภาพระดับที่ 2 สามารถทำได้โดยการทำให้เรื่องราวเข้าถึงง่าย สร้างความขัดแย้งในการแสดง สร้างความตื่นเต้น หรือการเล่าเรื่องโดยลงรายละเอียดเพิ่ม

3) การเกิดสุนทรียภาพระดับที่ 3 การทำให้เกิดสุนทรียภาพระดับที่ 3 สามารถทำได้โดยการนำการเกิดอุปทานหมู่ กระตุ้นความตื่นตัวด้วยเครื่องแต่งกาย หรือให้ข้อคิดสอนใจ

4) การเกิดสุนทรียภาพระดับที่ 4 การทำให้เกิดสุนทรียภาพระดับที่ 4 สามารถทำได้โดยเพิ่มการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) สอดแทรกในการแสดง ใช้เสียงดนตรีหรือแสงเพื่อกระตุ้น หรือการทำให้เกิดการตั้งคำถามไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม

5) การเกิดสุนทรียภาพระดับที่ 5 การทำให้เกิดสุนทรียภาพระดับที่ 5 สามารถทำได้โดยชักชวนให้ตั้งคำถามไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการแสดง (Interaction) มีการพูดคุยกับผู้ชมหรือจบการแสดงแบบหักมุม

6.2 กิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท ที่มีผลต่อการรับรู้ทางสุนทรียะในกลุ่มคนวัยทำงาน มีสาระสำคัญ ดังนี้

6.2.1 หลักการสร้างกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน ได้แก่

1) การทดลอง เริ่มทดลองจากการใช้ร่างกายหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดง วาดเส้น (Line) หรือรูปร่าง (Shape) ในอากาศ เพื่อทำให้เกิดภาพเชิงทัศนจากการเคลื่อนไหว โดยจะสามารถใช้ร่างกายโดยตรง หรือใช้อุปกรณ์ที่มีการติดอุปกรณ์กำเนิดแสงไฟแอลอีดี (LED) เพื่อเพิ่มองค์ประกอบทางสีและการตัดกันเชิงทัศน (Contrast) ซึ่งในขณะวาดภาพก็สามารถใช้รูปแบบการเดินเข้ามาบูรณาการเพื่อให้เกิดการทำซ้ำ (Repetition) ที่เข้ากับจังหวะ และลวดลาย (Pattern) ที่เกิดจากการทำซ้ำที่หลากหลายออกไปเพื่อการขยายผล

2) เลือกรูปแบบหรือวิธีการที่น่าสนใจมาพัฒนา เมื่อได้รูปแบบที่น่าสนใจแล้วจึงเลือกมาทำการขยายผลโดยการทดลองเพิ่มเติมอย่างเจาะจงไปที่รูปแบบการแสดงนั้น โดยเลือกเจาะจงเฉพาะที่มีคุณสมบัติตรงกับองค์ประกอบการเกิดสุนทรียภาพที่ได้วิเคราะห์มา

3) **ดำเนินการให้มีรูปแบบของการแสดง (Choreography)** มี 4 ขั้นตอน คือ

- 1) กำหนดโครงสร้างรวม คือ การสรุปเรื่องราวหรือเนื้อหาที่จะเกิดขึ้นในการแสดง โดยเริ่มวางแผนจากในกระดาษมาก่อน เพื่อให้เห็นภาพรวมได้ชัดเจนขึ้น
- 2) แบ่งช่วงอารมณ์และเนื้อหา ในแต่ละการแสดง ต้องมีการแบ่งช่วงการแสดงว่าจะให้การแสดงช่วงไหนสื่อถึงเรื่องใด และเกิดสุนทรียภาพลักษณะไหนหรือระดับใด ซึ่งความยาวขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเนื้อหา
- 3) กำหนดท่าทางและทิศทาง ขั้นตอนนี้เป็น การลงรายละเอียดของการแสดงว่าจะให้ช่วงไหนใช้ท่าทางและวิธีการใดบ้างในการแสดง ซึ่งจำเป็นจะต้องปรับให้เข้ากันในแต่ละช่วงเพื่อความกลมกลืนของการแสดง และทิศทางของการแสดงว่าต้องการให้ช่วงใดมีการใช้ช่องว่าง (Space) การเดินทางเข้าออกของนักแสดง และอุปกรณ์ประกอบการแสดง รวมถึงทีมงานด้วย
- 4) การลงรายละเอียด คือ การฝึกซ้อมให้เกิดความชำนาญในกิจกรรมการแสดง เป็นการแสดงสดที่จะต้องใส่ใจในรายละเอียดทุกจุด รวมถึงทีมงานที่ต้องทำงานร่วมกันอย่างสัมพันธ์กัน เพื่อผลงานเกิดการรับรู้ทางสุนทรียภาพตามที่ได้ตั้งใจไว้

6.2.2 องค์ประกอบในการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท สรุพอค์ประกอบสำคัญในการสร้างได้ดังนี้

1) **การออกแบบเนื้อหา** ลักษณะกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทที่เน้นในการสร้างภาพเชิงทัศนทั่วไปจะไม่นิยมใช้การบอกเล่าเรื่องราว แต่เป็นเพียงการแสดงความสามารถเพื่อความเพลิดเพลิน ในการสร้างกิจกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การนำเสนอเรื่องราวที่ใกล้ตัวของกลุ่มคนวัยทำงาน เพื่อทำการกระตุ้นการรับรู้ทางสุนทรียภาพ จำเป็นที่จะต้องผูกเรื่องราวในแต่ละประเภทการแสดงเข้าไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืนและมีการกำหนดจุดสุดยอด (Climax) ของกิจกรรมเพื่อการเกิดสุนทรียภาพในระดับที่สูงสุดตามหลักการวัดระดับการเกิดสุนทรียภาพที่ได้วิเคราะห์มา

2) **การใช้ไฟแอลอีดี (LED)** ในศิลปะการแสดงแบบสตรีทที่ใช้ไฟกับน้ำมันในการกำเนิดแสงเพื่อสร้างภาพเชิงทัศนให้เห็นในอากาศ ในการสร้างกิจกรรมครั้งนี้เปลี่ยนไปใช้ไฟแอลอีดี (LED) แทน เนื่องจากการจัดกิจกรรมในเมืองที่มุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนวัยทำงาน การจุดไฟด้วยน้ำมันอาจเป็นอันตรายกับบุคคลโดยรอบและมีข้อจำกัดในการใช้พื้นที่ การใช้ไฟแอลอีดี (LED) ในกิจกรรมได้รับแรงบันดาลใจจากกรณีศึกษาตัวอย่างของปีกัสโซ มาทำการบูรณาการศิลปะทัศนศิลป์เข้ากับตัวกิจกรรมให้ชัดเจนขึ้น ด้วยการสร้างเส้นและรูปร่างในอากาศจากการเคลื่อนไหว ใช้ในการกระตุ้นการรับรู้ทางสุนทรียภาพที่สามารถเลือกสีในการแทนค่าเชิงสัญลักษณ์ให้สอดคล้องกับเรื่องราว และสามารถกำหนดความสว่างเพื่อกระตุ้นการรับรู้ทางสุนทรียภาพให้เกิดขึ้นได้ในหลายระดับด้วย

3) **การออกแบบลีลา** การออกแบบลีลาที่ต้องการให้การสร้างภาพเชิงทัศน์เป็นไปตามที่วางแผนไว้ ต้องออกแบบการเคลื่อนไหวที่สนับสนุนการสร้างภาพโดยเฉพาะ ไม่สามารถใช้ลีลาหรือวิธีการที่มีอยู่แล้ว เนื่องจากมีการวิเคราะห์ลักษณะการเกิดสุนทรียภาพและการกระตุ้นการรับรู้ทางสุนทรียภาพในระดับต่าง ๆ เป็นแกนหลักในการออกแบบ

4) **การแต่งกาย** ในกิจกรรมการแสดงแบบสตรีททั่วไป นิยมใช้การแต่งกายที่ออกแบบมาเพื่อดึงดูดความสนใจ เช่น สีสันทึบสดใส มีรายละเอียดที่โดดเด่นเพิ่มเติม เช่น การใส่วิก ในการออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการให้นักแสดงมีความใกล้ชิดกับกลุ่มตัวอย่างคนวัยทำงานมากที่สุด จึงใช้การแต่งกายในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นการทำให้เข้าถึงและเชื่อมต่อการรับรู้ทางสุนทรียภาพได้มากที่สุด

5) **การทดลองใช้กิจกรรม** โดยทั่วไปแล้วกิจกรรมศิลปะที่สร้างจะเป็นการด้นสด (Improvise) โดยไม่มีการเตรียมเนื้อหาล่วงหน้า ในการสร้างกิจกรรมครั้งนี้มีการวางแผนศึกษาจากสิ่งในกลุ่มตัวอย่างสนใจ ลักษณะการแสดงที่สามารถดึงดูดความสนใจ และสามารถกระตุ้นการรับรู้ทางสุนทรียภาพได้ จึงต้องมีการทดลองใช้เพื่อเก็บข้อมูลก่อนนำไปใช้จริง



ภาพที่ 1 การทดลองใช้กิจกรรมศิลปะบูรณาการ
(สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม, ประเทศไทย, 2563)

6.3 รูปแบบกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน มีสาระสำคัญดังนี้

6.3.1 ด้านเนื้อหา ผู้วิจัยนำเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของคนในวัยทำงานที่ต้องเดินทางไปทำงานในตอนเช้าของทุกวัน และความเครียดที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน โดยนำเสนออีกแง่มุมที่มีคนทำงานอย่างสนุกสนาน นำเสนอมิตรภาพที่เกิดขึ้นระหว่างคนแปลกหน้า ทั้งในขณะทำงานและระหว่างการเดินทางไปทำงาน ในการทำงานที่โดนดึงดูเข้าสู่ห้วงของความเครียดและความกดดัน มีการบูรณาการกิจกรรมด้วยการสร้างภาพเชิงทัศนศิลป์ให้เกิดความสับสนมึนงง ท้ายที่สุดการโดนป้ายสีฝุ่นที่แทนค่าด้วยตัวนามธรรมของความเครียดและสภาวะความกดดันที่ไม่สามารถถูกเก็บไว้ได้ จนต้องปลดปล่อยออกมา มีการใช้ท่าเต้นที่แสดงถึงความรุนแรงและอิสระ ในตอนท้ายมีตัวแทนของกลุ่มตัวอย่างได้เดินเข้ามาสมัครงาน ทำให้เกิดคำถามขึ้นว่า “เรามีความสุขกับสิ่งที่เรากำลังทำอยู่จริงหรือไม่” ถ้ามองตรงกลับไปยังผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่น ๆ ในสถานที่จัดแสดง เพื่อเป็นการกระตุ้นระดับการเกิดสุนทรียภาพขั้นสุดท้าย

6.3.2 ด้านการแสดง ผู้วิจัยนำรูปแบบการแสดงที่บูรณาการระหว่างศิลปะการแสดงแบบสตรีทและทัศนศิลป์ ที่สามารถสร้างภาพเชิงทัศนจากการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยมีการสร้างภาพทัศนศิลป์จากการวาดเส้น และรูปร่างในอากาศ โดยการใช้ร่างกายและอุปกรณ์ที่มีคุณสมบัติในการสร้างภาพด้วยการเหวี่ยงอุปกรณ์จะทำให้เกิดเส้นโค้งซ้ำ ๆ เกิดเป็นรูปร่างและรูปทรงต่าง ๆ เช่น ไฟเออร์ปอย (Fire Poi) หรืออุปกรณ์บางชนิดที่ไม่ได้ใช้เหวี่ยง แต่ก็นำรูปร่างที่เป็นเส้นโค้งอยู่แล้วของอุปกรณ์นั้นมาหมุนเป็นลักษณะของใบพัด และเคลื่อนไหวจุดหมุน ให้เดินทางเป็นรูปร่างของเรขาคณิตเพื่อสร้างภาพลวงตา (Illusion) เช่น เอทริงส์ (8 Rings) และบูเก็ง (Buugeng) โดยภาพเชิงทัศนศิลป์ช่วยกระตุ้นประสาทการรับรู้ทางสายตาของผู้ร่วมกิจกรรมได้ดี เสริมด้วยการใช้ไฟแอลอีดี (LED) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ การแทนค่าสัญลักษณ์ด้วยสี และทำให้การมองเห็นเส้นหรือรูปร่างด้วยตาเปล่าได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นำเสนอผ่านการแสดงร่วมสมัยที่ผสมผสานการเต้นสตรีท (Street dance) 2 รูปแบบ ได้แก่ บีบอย (B-boy) และ ล็อกคิง (Locking) เพื่อสร้างความประหลาดใจ ตื่นเต้น และเพลิดเพลินให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผ่านกระบวนการจัดวางท่าทาง ตำแหน่งการยืน และการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อให้เกิดจินตภาพเชิงทัศน มีการจัดวางผ่านรูปร่างเรขาคณิตที่แสดงถึงการอยู่ในกรอบของการทำงานประจำ เป็นการแทนค่าเชิงสัญลักษณ์ โดยการแสดงทั้งหมดใช้เวลาประมาณ 12 นาที

6.3.3 ด้านการแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบการแต่งกายให้สอดคล้องกับเนื้อหา ได้แก่ 1) ตัวละครที่เป็นตัวแทนอาชีพต่าง ๆ ใช้เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน เป็นชุดที่สวมใส่จริง อาทิ ชุดนักศึกษา ชุดเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย ชุดพนักงานร้านเสื้อผ้า ชุดพนักงานออฟฟิศ และ 2) ตัวละครที่เป็นนามธรรมใช้สีดำเป็นหลักในการกำหนดสีของเครื่องแต่งกาย เพื่อขับเน้นท่าทางการแสดงในการแทนค่าความคิด และระหว่างกิจกรรมมีการนำสีฝุ่นมาทาที่บริเวณตัวของนักแสดง เพื่อให้เกิดเป็นสัญลักษณ์แทนค่าของการแปดเปื้อนหรือมลพิษจากการทำงาน ขณะเดียวกันความฟุ้งของสีฝุ่นที่ลอยฟุ้งขึ้นสู่อากาศโดยรอบนั้น ทำให้เกิดภาพเชิงทัศนที่มีผลต่อจิตใจและการตีความทางสุนทรียภาพ เกิดการกระตุ้นการรับรู้ทาง

สุนทรียภาพที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

6.3.4 ด้านการออกแบบเพื่อการเกิดสุนทรียภาพ แบ่งออกได้เป็น 5 ระดับ ได้แก่

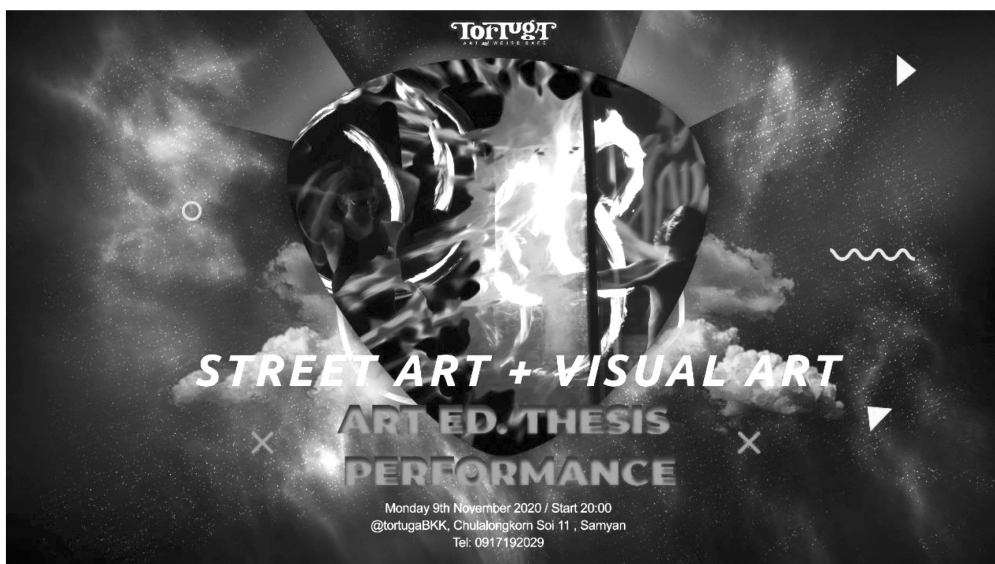
1) **ระดับที่ 1** ผู้วิจัยใช้หลักการท่าช้า และเล่าเรื่องตัวละคร 3 ตัวแรก ที่เป็นบุคคลวัยทำงานเดินทางไปทำงานในชีวิตที่เป็นกิจวัตร เริ่มจากพนักงานออฟฟิศ แล้วนำไปสู่นักศึกษา และปิดท้ายด้วยพนักงานขาย

2) **ระดับที่ 2** ผู้วิจัยใช้หลักการสร้างความตื่นเต้นด้วยการเต้นบ๊อบบอย (B-boy) แสดงความผาดโผนและการเกิดความขัดแย้ง มีการแบ่งฝ่ายของตัวละคร เริ่มจากตัวละครที่เป็นเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยออกมาแสดงท่าทางการเต้นที่มีความสุขในการทำงาน และเกิดการเต้นประชันหน้ากัน โดยแบ่งฝ่ายกับตัวละครที่เป็นนักศึกษา

3) **ระดับที่ 3** ผู้วิจัยสอดแทรกเรื่องราวให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ขบคิด ทั้งในขณะร่วมกิจกรรม และหลังร่วมกิจกรรม โดยการใช้รูปแบบของละครใบ้ที่ให้การแสดงเป็นตัวเล่าเรื่องทั้งหมด โดยไม่มีบทพูด ผู้ชมต้องทำการตีความตลอดการแสดง ซึ่งมีการแฝงข้อคิดอยู่ในเนื้อหาการแสดงด้วย

4) **ระดับที่ 4** ผู้วิจัยใช้แสงไฟแอลอีดี (LED) ที่นำมาแทนค่าสัญลักษณ์เป็นความสับสนและวุ่นวายในการทำงาน การบูรณาการสร้างภาพบนอากาศรอบตัวทำให้เกิดความวุ่นวายสับสน มุ่งส่งผลให้กระทบการพัฒนาสุนทรียภาพจากภายใน

5) **ระดับที่ 5** ผู้วิจัยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วม โดยให้นักแสดงถามคำถามต่อผู้ชมโดยตรง และใช้วิธีการจบการแสดงแบบคาดไม่ถึง โดยให้ตัวละครส่งคำถามให้กับผู้ชมโดยตรง



ภาพที่ 2 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมศิลปะฯ ที่จัดขึ้นในวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 (สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม, ประเทศไทย, 2563)



ภาพที่ 3 ภาพกิจกรรมศิลปะฯ ที่จัดขึ้นในวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563
(สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม, ประเทศไทย, 2563)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

7.1 เรื่องลักษณะการเกิดสุนทรียภาพจากกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท จากการลงพื้นที่สังเกตแบบมีส่วนร่วม และสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อการเก็บข้อมูลสร้างกิจกรรมประกอบด้วย กลุ่มคนวัยทำงาน ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง และนักแสดงมืออาชีพ พบว่า ทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท มีความคล้ายคลึงกันทางลักษณะที่ปรากฏและวิธีการสร้าง (นราพงษ์ จรัสศรี, 2559; กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559; ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2559; สุชาติ สุทธิ, 2543; Cohen & Greenwood, 1981; Romero, 1996) โดยมี

องค์ประกอบหลัก คือ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ช่องว่าง การทำซ้ำ ความกลมกลืน การตัดกัน และการใช้ลวดลาย ผู้วิจัยมีข้ออภิปรายดังนี้

7.1.1 เส้น (Line) ผลงานศิลปะแทบทุกชิ้นจะมีเส้นปรากฏอยู่ในงานเสมอ ดังนั้น เส้นจึงเป็นองค์ประกอบพื้นฐานอย่างแรกที่มีความสำคัญ เส้นเกิดจากจุดหลาย ๆ จุดที่เรียงต่อเนื่องกันเป็นทางยาวหรือเกิดจากการลาก ชิด เขียนเป็นทางยาว การลากเส้นทำให้เกิดเส้นลักษณะต่าง ๆ เช่น เส้นตรงให้ความรู้สึกเข้มแข็ง เส้นนอนเป็นตัวแบ่งระดับ เส้นโค้งให้ความรู้สึกเอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง เส้นทแยงให้ความรู้สึกสับสน เส้นหักแสดงถึงความวุ่นวาย ฯลฯ ในศิลปะการแสดงแบบสตรีทก็มีเส้นเช่นเดียวกัน เพียงแต่จะใช้ร่างกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นตัวสร้างเส้นนั้นขึ้นมา เส้นแต่ละรูปแบบก็ให้ความรู้สึกทางสุนทรียะที่แตกต่างกัน เช่น การยืนตรงสร้างเส้นตรงทำให้เกิดความรู้สึกที่เข้มแข็ง การยืนงอตัวทำให้เกิดเป็นเส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเจ็บป่วย ไม่สบายใจหรืออ่อนแอ โดยทั้งสองศาสตร์ระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทสามารถสร้างอารมณ์สุนทรียะจากเส้นและจุดได้ อาทิ เส้นโค้งแสดงถึงความอ่อนช้อยสวยงาม ในด้านศิลปะการแสดงก็สามารถใช้ร่างกายหรือการเลือกใช้อุปกรณ์เพื่อสร้างเส้นหรือภาพลวงตาของเส้น เพื่อให้ดูอ่อนช้อยสวยงามได้เช่นกัน

7.1.2 สี (Color) สีมีความสำคัญต่องานทัศนศิลป์มาก เพราะศิลปินต้องใช้สีสื่ออารมณ์ความรู้สึก และสะท้อนภาพความประทับใจให้เกิดแก่ผู้ชม (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2550) ในการแสดงสีของฝ่ายทัศนศิลป์นั้นมีความอิสระมากกว่า เนื่องจากไม่ใช่ศิลปะการแสดงสด จึงสามารถใช้เวลาเตรียมพร้อมและสร้างสรรค์ได้อย่างไม่จำกัด ในศิลปะการแสดงแบบสตรีท สามารถใช้เทคโนโลยีเข้าช่วยในการฉายภาพซ้อนหรือวาดสีลงบนบางส่วนของร่างกาย การใช้ไฟแอลอีดี (LED) ติดตามส่วนต่างๆ ของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ในส่วนเครื่องแต่งกายนั้น สีสนิมผลอย่างมากต่อการแสดง เช่น การใส่เสื้อผ้าสีสดใสความรู้สึกที่ได้ก็จะสดใส สื่อได้ถึงความเป็นเด็ก หรือการใส่เสื้อผ้าสีที่หมอง ซีดหรือจางจะรู้สึกถึงความลำบาก ความไม่สะอาด เป็นต้น และในกรณีอุปกรณ์ประกอบการแสดงก็สามารถใช้พื้นหลังที่ลื่นไปกับอุปกรณ์ก่อนหน้านี้ ที่จะเปิดและปิดไฟเพื่อซ่อนอุปกรณ์ไว้ในช่วงแรก ก็เพื่อใช้สร้างความประหลาดใจในการเพิ่มสุนทรียะให้กับการแสดงได้ ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า สีมืออิทธิพลต่อชีวิตและจิตใจมนุษย์มาโดยตลอด ด้วยเหตุผลที่เป็นตรรกะ คือ โลกเราเต็มไปด้วยสีสนิมมนุษย์จึงมีความคุ้นเคยกับสีมาตั้งแต่เกิดจนตาย การรับรู้ความรู้สึก และรับรู้ความหมายจากสีของมนุษย์จึงเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ เป็นไปเองโดยธรรมชาติในระดับสัญชาตญาณ สีจะก่อให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองในเชิงจิตวิทยา ทั้งในด้านเพศสัมพันธ์ ความรัก หรือภัยอันตราย เช่น สีแดงสื่อถึงความร้อนแรง สีดำสื่อถึงความลึกลับ ทั้งนี้ก็ย่อมขึ้นกับประสบการณ์แต่ละคนด้วย

7.1.3 รูปร่าง (Shape) ทางด้านทัศนศิลป์ รูปร่างเกิดจากการนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก มีลักษณะเป็น 2 มิติ แสดงพื้นที่ผิวเป็นระนาบแบน ไม่แสดงเป็นปริมาตร ในการสร้างรูปร่างโดยใช้เส้นจะสื่อความเป็นรูปธรรมในการเห็นครั้งแรก เช่น สร้างเป็นรูปทรงธรรมชาติผู้ชมก็จะเห็นและรู้สึกตามรูปร่างนั้น ทำให้เกิดการตีความเชิงสัญลักษณ์ ในศิลปะการแสดงแบบสตรีทก็มีการสร้างรูปร่างจากเส้น ใช้ร่างกายหรืออุปกรณ์วาดเป็นรูปร่างต่าง ๆ หรือสามารถนำเส้น

หลาย ๆ เส้นมาประกอบเพื่อสื่อถึงรูปร่างต่าง ๆ ได้ เช่น วงกลม สัตว์ชนิดต่าง ๆ และสัญลักษณ์สื่อความหมายที่มีความคล้ายคลึงกัน และยังสามารถใช้ท่าทางเลียนแบบสัตว์ เลียนแบบรูปร่างของสัตว์ หรือสิ่งของเพื่อสื่อถึงสิ่งนั้น ๆ ได้อีกด้วย

7.1.4 ช่องว่าง (Space) ทางด้านทัศนศิลป์ ในทัศนศิลป์เมื่อเว้นช่องว่างไว้จะมีสองลักษณะคือ 2 มิติ และ 3 มิติ เมื่อเว้นที่ว่าง 2 มิติ จะได้ที่ว่างที่เป็นสิ่งแวดล้อมหรือที่ว่างภายนอกอาคาร และเมื่อเว้นที่ว่าง 3 มิติ จะได้ที่ว่างเป็นภายในตัวอาคาร สืบเนื่องจากประสบการณ์สุนทรียะที่เคยได้รับมา ช่องว่างในทัศนศิลป์จึงสื่อให้เห็นถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ทางสุนทรียะของแต่ละคน การเว้นช่องว่างไว้โดยรอบสามารถถูกตีความว่าเป็นความอ้างว้างได้เช่นกัน ในศิลปะการแสดงแบบสตรีท การเว้นที่ว่างจะถูกเรียกว่า จังหวะ ในจังหวะที่เท่ากันจะทำให้การแสดงดูสั้นไหล หรือเมื่อต้องการให้การแสดงหยุดชะงักก็สามารถหยุดได้เพื่อสร้างสถานการณ์และอารมณ์ทางสุนทรียะใหม่ให้กับคนดูได้ชั่วขณะ ในการเว้นที่ว่างไว้ส่วนหนึ่งของพื้นที่การแสดง หรือไม่มีคนอยู่ในตำแหน่งนั้นตามเวลาที่สมควร ก็จะได้ความรู้สึกที่ผิด ประหลาด แตกต่าง หรือการเว้นช่องว่างในระยะเท่า ๆ กันจะได้อารมณ์ที่สื่อถึงความสามัคคี พร้อมเพรียง และมีพลัง

7.1.5 การทำซ้ำ (Repetition) การทำซ้ำในทัศนศิลป์ คือ การปรากฏตัวของหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่สองหน่วยขึ้นไป การทำซ้ำเป็นวิธีการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด คือ การทำให้แน่ใจกับสารที่กำลังสื่อออกไปให้ชัดเจนยิ่งขึ้น หรือเพื่อเชื่อมสิ่งเดียวกันหลาย ๆ สิ่งให้กลายเป็นสิ่งเดียวกันกับกลุ่มใหญ่ ในด้านศิลปะการแสดงแบบสตรีทมีพื้นฐาน คือ ใช้การทำซ้ำเพื่อให้เกิดภาพต่อเนื่อง หรือเป็นการลงตาขึ้นพื้นฐาน และยังเป็นการเน้นย้ำสารที่จะสื่อต่อผู้ชมให้ชัดเจนมากขึ้น

7.1.6 ความกลมกลืน (Harmony) ความกลมกลืนในทัศนศิลป์ คือ การเข้ากันสนิท ไม่ขัดหูขัดตาทำให้เกิดอารมณ์สุนทรียะในเชิงความไพเราะ เพลิดเพลิน และความเป็นอันหนึ่งอันเดียว ในความกลมกลืนบางทีอาจสร้างการลงตาได้ด้วย ในศิลปะการแสดงแบบสตรีท ความกลมกลืนสามารถก่อให้เกิดความตื่นตาตื่นใจได้ เนื่องจากเกิดความสมบูรณ์แบบในการแสดง ความกลมกลืนของการเคลื่อนไหวสามารถสร้างความพร้อมเพรียงทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นตาตื่นใจต่อการแสดงและแสดงถึงความสามัคคี ความกลมกลืนของเสื้อผ้ากับฉากหลังการแสดง ใช้เพื่อซ่อนหรืออำพรางร่างกายหรืออุปกรณ์ส่วนที่ไม่ต้องการให้ผู้ชมเห็นแต่แรก และเมื่อต้องการให้ผู้ชมประหลาดใจก็เผยส่วนนั้นออกมา ความกลมกลืนนี้จึงใช้สำหรับสร้างความประหลาดใจระหว่งการแสดงได้

7.1.7 การตัดกัน (Contrast) ในด้านทัศนศิลป์ การตัดกันของสีหรือองค์ประกอบต่าง ๆ จะทำให้เกิดความขัดแย้งกัน เมื่อมีสองสิ่งอยู่ฝั่งตรงข้ามกัน เช่น สีขาวอยู่ข้างสีดำ ทำให้เกิดการทำลายความเป็นเอกภาพ ในการลดเอกภาพของสิ่งหนึ่ง และอีกสิ่งที่อยู่ตรงข้ามจะมีพลังขึ้นมาทันที ซึ่งสามารถสื่อไปถึงความแตกต่าง การแบ่งแยก และความไม่สามัคคีได้ด้วย ในศิลปะการแสดงแบบสตรีท การกระทำสองสิ่งที่ตรงข้ามกันแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้ง หรือแตกต่าง เป็นต้น ในกรณีที่ยัตราส่วนแตกต่างกันฝ่าย

ที่มีน้อยจะเป็นฝ่ายที่ดูเสียเปรียบหรืออ่อนแอกว่า กลับกันกับฝ่ายที่มีมากกว่า พลังย่อมเยอะกว่า

7.1.8 การใช้ลวดลาย (Pattern) ในทัศนศิลป์ลวดลายจะดำเนินซ้ำไปได้เรื่อย ๆ อย่างไม่มีวันจบ และรูปแบบก็จะสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อย ๆ ในลวดลายที่เรียงกันอย่างสม่ำเสมอและไปในทิศทางเดียวกัน จะทำให้เกิดความเป็นระเบียบ ความสะอาด และเป็นพื้นฐานการสร้างภาพลวงตา ในศิลปะการแสดงแบบสตรีทลวดลายจะเกิดขึ้นจากอุปกรณ์ที่ใช้แสดงหรือร่างกายของนักแสดง การทำให้เกิดลวดลายซ้ำกันจะทำให้เกิดภาพต่อเนื่องกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวและเป็นการลวงตาพื้นฐานอีกด้วย ในการจัดระเบียบการเดินทางของนักแสดงทำให้เกิดความเรียบร้อยและความสามัคคี

องค์ประกอบทั้งหมดนี้สามารถรับรู้ได้จากการมองเห็น (Visual perception) ซึ่งสอดคล้องกับสุชาติ เถาทอง (2536) กล่าวว่า ลักษณะการมองเห็นรูปทรงแต่ละภาพในลักษณะต่าง ๆ การรู้จักสังเกตความเปลี่ยนแปลงของจุดมองเห็นทั่ว ๆ ไปเป็นศักยภาพของประสาทสัมผัสเบื้องต้นทางหนึ่งที่น่ามาสู่ความรู้สึกทางการรับรู้ และใกล้เคียงกับการค้นพบของศิลปินทัศนศิลป์ระดับโลก คือ ปิกัสโซ (Pablo Picasso) ในปี ค.ศ. 1949 ที่มีการวาดภาพด้วยการใช้อุปกรณ์กำเนิดแสงขนาดเล็กกวาดลงบนผืนผ้าใบในอากาศภายในห้องมืด และเก็บภาพโดยช่างภาพ แม้ว่าแสงไฟจะดับลงทันทีแต่ภาพที่บันทึกได้นั้นเกิดขึ้นจริงบนผ้าใบในอากาศเพียงไม่กี่วินาทีนั่นเอง แต่ด้วยเทคโนโลยีปัจจุบัน ทำให้อุปกรณ์กำเนิดแสงมีคุณภาพมากขึ้นสามารถใช้การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องสร้างภาพเชิงทัศนในอากาศที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าเป็นเวลาอันต่อเนื่อง

7.2 เรื่องรูปแบบกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีท เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน สามารถอภิปรายได้ 2 ประเด็น ดังนี้

7.2.1 ความบูรณาการในด้านเนื้อหา เนื้อหาที่น่ามาจัดวางควรเป็นเรื่องใกล้ตัวที่เข้าถึงกลุ่มคนวัยทำงานได้ดี เช่น เรื่องชีวิตประจำวันของคนวัยทำงาน ความเครียด ความต้องการพื้นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของศิลปะหลังสมัยใหม่ ดังที่วีรณ ตั้งเจริญ (2547) กล่าวว่า ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่ได้สนใจในกระบวนการ สถานที่ หรือประเพณีว่าจะต้องเกี่ยวกับเรื่องอะไรที่สูงส่ง แต่เน้นเรื่องการเข้าถึงธรรมชาติ และชีวิตประจำวันอย่างไม่ซ้ำจำเจ

7.2.2 ความบูรณาการในการออกแบบเพื่อให้เกิดสุนทรียภาพ จุดที่น่าสนใจ คือ การทำให้เกิดสุนทรียภาพระดับที่ 3 สามารถทำได้โดยการนำการเกิดอุปทานหมู่ กระตุ้นความตื่นตัวด้วยเครื่องแต่งกาย หรือให้ข้อคิดสอนใจ การสอดแทรกเรื่องราวให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้คิด ทั้งในขณะร่วมกิจกรรมและหลังร่วมกิจกรรม โดยการใช้รูปแบบของละครใบ้ที่ให้การแสดงเป็นตัวเล่าเรื่องทั้งหมด สอดคล้องกับที่ ออสตริงและซอร์เร็นสัน (Austriing & Sørensen, 2011) ได้กล่าวว่า การเคลื่อนไหว การใช้ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก พลังเคลื่อนไหวตามอริยาบถต่าง ๆ ที่หลากหลายอยู่บนเวทีหรือบนจอภาพ ย่อมสะท้อนให้เห็นภาพที่ใกล้เคียงหรือเหมือนจริง จากผู้แสดงอันจะนำมาซึ่งความเข้าใจ ความละเอียดอ่อน ความงดงาม และเกิดปัญญาแก่ผู้ชม

นอกจากนี้ การทำให้เกิดสุนทรียภาพระดับที่ 5 สามารถทำได้โดยชักชวนให้ตั้งคำถามไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการแสดง (Interaction) มีการพูดคุยกับผู้ชมหรือจบการแสดงแบบหักมุมนั้น มีความสอดคล้องกับงาน สุนพงษ์ศรี (2559) ได้กล่าวว่า ในบางการแสดงผู้ชมก็ถูกดึงเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดงด้วย แบบที่ไม่ได้เตรียมตัวมาก่อนสามารถสร้างประสบการณ์ใหม่อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน

7.3 เรื่องการใช้กิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทที่ส่งเสริมการรับรู้สุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน ค้นพบประเด็นสำคัญ ดังนี้

7.3.1 เนื้อหาที่ใกล้ตัวจะทำให้กลุ่มตัวอย่างคนวัยทำงาน เข้าถึงได้มากขึ้นและสามารถต่อยอดความคิดที่จะพัฒนาระดับสุนทรียภาพที่เกิดขึ้นไปได้อีกหลายชั้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธาริน กลิ่นเกษร (2554) ที่กล่าวว่า การสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ปรากฏมากที่สุด คือ สนใจต่อเนื้อหา ซึ่งสามารถนำมาศึกษาต่อยอดใช้ในการวัดผลเรื่องการแสดงออกทางพฤติกรรม เพื่อวัดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพได้

7.3.2 การวัดระดับพัฒนาการสุนทรียภาพที่เกิดขึ้นจากการร่วมกิจกรรม สามารถวัดได้หลายทางซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ใช้ทั้งหมด 3 วิธีการ คือ 1) การสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกขณะร่วมกิจกรรม ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของลอเชอร์ (Locher, 2011) ที่ได้กล่าวว่า สิ่งที่สามารถวัดผลได้อย่างเต็มประสิทธิภาพที่สุด คือ การวัดผลจากพฤติกรรมและการแสดงออกทางสุนทรียภาพ แม้ว่าจะมีปัจจัยภายนอกอื่น ๆ ที่ซับซ้อนอยู่ แต่การนำไปใช้ในกิจกรรมที่จัดขึ้นมีประสิทธิภาพน้อยกว่าการวัดผลแบบอื่น อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับวัฒนธรรมการแสดงออกของคนไทยที่มีความเขินอาย จึงไม่สามารถวัดผลได้เต็มประสิทธิภาพเท่าที่ควร 2) แบบสัมภาษณ์ผ่านรูปแบบของการสนทนากลุ่มหลังร่วมกิจกรรมที่ประยุกต์วิธีการเก็บข้อมูลตามงานวิจัยของม็อคโครส (Mockros, 1993) โดยใช้การถามคำถามปลายเปิดเป็นตัวนำไปให้เกิดการสนทนาภายในกลุ่มเพื่อหาความถี่ของคำตอบที่มีลักษณะที่แสดงการพัฒนาทางสุนทรียภาพซึ่งคำถามที่ยากขึ้นก็เป็นการวัดระดับพัฒนาการที่สูงขึ้น และได้กล่าวเพิ่มเติมว่า ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพจะขยายผลเติบโตตามความซับซ้อนของวิธีการในแต่ละชิ้นงานศิลปะ จากข้อคำถามที่ได้วางระดับขั้นการวัดระดับสุนทรียภาพไว้แล้ว ผลที่ได้จึงเป็นรากฐานในการวัดผลที่ได้จากการชมและเรียนรู้อย่างยิ่งยอน และ 3) แบบสอบถามหลังร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นวิธีที่คนไทยคุ้นเคยมากที่สุด คือ การเขียนตอบ โดยที่ผู้ให้ข้อมูลสามารถให้ข้อมูลได้ตามลำพังไม่ต้องสนใจทัศนคติของผู้อื่น จึงเป็นวิธีที่ได้ข้อมูลมากที่สุด

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

8.1.1 การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทสามารถเลือกลักษณะการแสดงอื่น ๆ ที่แตกต่างตามความถนัดของผู้จัดกิจกรรม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและ

ความหลากหลายของกิจกรรม

8.1.2 นักแสดง มีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างมาก ควรคัดเลือกนักแสดงที่มีการเตรียมพร้อมที่ดี สามารถแสดงได้อย่างไม่ติดขัดจะทำให้กิจกรรมที่จัดมีประสิทธิภาพ

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 ควรมีการศึกษาลักษณะการเกิดสุนทรียภาพในกิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการแขนงอื่น เพื่อการพัฒนาการส่งเสริมสุนทรียภาพที่แตกต่างออกไป

8.2.2 ควรมีการศึกษาเรื่องการส่งเสริมการรับรู้สุนทรียภาพในกลุ่มคนช่วงวัยอื่น ๆ เพื่อพัฒนา กิจกรรมศิลปะสำหรับช่วงวัยนั้นโดยเฉพาะ

8.2.3 ควรมีการวางแผนในการเก็บข้อมูลเนื่องจากบริบททางสังคมในแต่ละพื้นที่แตกต่างกัน ออกไป ควรเข้าใจถึงธรรมชาติวัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่น เพื่อการเก็บข้อมูลและการวัดผลใน มิติต่าง ๆ

9. รายการอ้างอิง

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). *สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธาริน กลิ่นเกษร. (2554). *ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2559). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2559). *เอกสารประกอบการสอน วิชา สุนทรียศาสตร์ในศิลปศึกษา*. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, กรม. (2557). *คู่มือผู้นำนันทนาการ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: องค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). *ศิลปะหลังสมัยใหม่*. กรุงเทพมหานคร: อีแอนด์ไอเคิว.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2558). *วัยแรงงานมีภาวะเครียด*. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2563 จาก <http://www.thaihealth.or.th>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2559). *สรุปผลการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร*. กรุงเทพมหานคร: กองสถิติสังคม.
- สุขภาพจิต, กรม. (2559). *กรมสุขภาพจิต ช่วยวัยทำงาน คลายเครียด พักสมองใช้ “สติ” สร้างสุขที่ยั่งยืน*. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2563 จาก <http://www.forums.dmh.go.th/index.php?topic=138805.0>
- สุชาติ เกาหลง. (2536). *หลักการทัศนศิลป์*. กรุงเทพมหานคร: อักษรการพิมพ์.

- สุชาติ สุทธิ. (2543). *สุนทรียภาพของชีวิต*. กรุงเทพมหานคร: เสมาธรรม.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). *แนวทางการสอนและสร้างสรรค้จิตรกรรมชั้นสูง*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พรินติ้ง.
- Adams, W. (1999). Aesthetics: Liberating the senses. In T. Carver (Ed.), *The cambridge companion to Marx* (pp. 246-274). USA: Cambridge University Press.
- Austring, B.D., & Sørensen, M.C. (2011). Aesthetics and learning. *International conference: The future of education (volume 2)*. Retrieved October 4, 2020, from https://www.researchgate.net/publication/236172876_Aesthetics_and_Learning
- Cohen, D., & Greenwood, B. (1981). *Buskers: History of street entertainment*. USA: Devid & Charles.
- Locher, P. (2011). Contemporary experimental aesthetics: State of the art technology. *I-Perception*, 697-707. Retrieved October 4, 2020, from <https://doi.org/10.1068/i0449aap>
- Mason, B. (1992). *Street theatre and other outdoor performance*. London: Routledge.
- Mockros, C.A. (1993). The development of aesthetic experience and judgement. *Poetics*, 21(5), 411-427. Retrieved October 4, 2020, from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0304422X9390003Y>
- Polster, B. (2003). *The mathematics of juggling*. New York: Springer.
- Romero, J. (1996). *Intergrating visual and performing art into social studies* (Master thesis). California State University, USA.
- Shimamura, P.A., & Palmer, E.S. (2012). *Aesthetic science*. New York: Oxford University Press.
- Tennessen, C.M. (1995). Views to nature: Effects on attention. *Journal of Environmental Phycology*, 15(1), 77-85.