

ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรม ไร้มายา

MEMORY AND IMAGINATION IN NAIVE PAINTING STYLE

ณฤดี ลั่นซ้าย

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏ
บ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Nareodi Lansai

Fine Arts of Faculty Humanities and Social Sciences
Bansomdejchaopraya Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะผลงานจิตรกรรมศิลปะ
ไร้มายา 2) ศึกษาเรื่องความทรงจำและจินตนาการกับการแสดงออกโดยอิสระ
ไร้มายา และ 3) สร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยสื่อะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความ
ทรงจำ และจินตนาการ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ จำนวน
3 ท่าน คัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive random sampling)
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ ภาพจิตรกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 ชิ้น
เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะและนักวิชาการ โดยใช้เทคนิคเดลฟาย
ประยุกต์ (Delphi Applied Technique) ผลการวิจัยพบว่า

1. ลักษณะผลงานจิตรกรรมไร้มายา เป็นภาพเขียนที่ถ่ายทอดมาจากจินตนาการ ผลงานมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพเขียนของเด็ก โดยแสดงออกในลักษณะที่เรียบง่าย ตรงไปตรงมา และสื่อผ่านเรื่องราวราวตามประสบการณ์ของศิลปิน

2. ความทรงจำและจินตนาการกับการแสดงออกโดยอิสระไร้มายา เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำที่ศิลปินประสบด้วยตนเอง เป็นการนำสัญลักษณ์ต่างๆ จากความทรงจำมาใช้ เช่น ของเล่น สัตว์เลี้ยง เหตุการณ์ชีวิตประจำวัน ครอบครั้ว เทศกาล และทิวทัศน์

3. สร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยระบายสีทับกันหลายชั้น เพื่อลดร่องรอยของฝีแปรง ทำให้ภาพมีความกลมกลืน

คำสำคัญ : จิตรกรรมไร้มายา, ความทรงจำ, จินตนาการ

ABSTRACT

The purpose of this research were 1.) to study characteristics of Naive Painting Style 2.) to study the memory and imagination expressed in Naive Style and 3.) to create acrylic paintings in subject matter of Memory and Imagination in Naive Painting Style. The samples included three art specialists using purposive sampling random. The study tools are four pieces of paintings created by the researcher. Data were collected from art specialists and academicians by using Delphi Applied Technique The Findings revealed as follows :

1. Characteristics of Naive painting were from imagination, the same as children paintings which express the simplicity and sincere, and depicted subjects through the artist's experience.

2. Memory and imagination expressed in naive style were from the artist own experience, by using the symbols that related to the imagination to conform to the story such as toys, pets, daily life events, family, festivals and sceneries.

3. In creating acrylic paintings in subject matter of memory and imagination of naive painting style, the researcher used flat colouring technique with several layers of colour. This technique helped remove the brush mark to show the harmony.

Keywords : naive painting style, memory, imagination

1. บทนำ

“อดีต” คือ เรื่องราวทั้งหมดที่ผ่านเข้ามาในชีวิต เราไม่สามารถจดจำอดีตได้ทั้งหมด จะมีเพียงบางเรื่องเท่านั้นที่เราจดจำได้ ซึ่งเรียกว่า “ความทรงจำ” ทุกคนล้วนมีความทรงจำในอดีตทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นความทรงจำในด้านบวกหรือด้านลบก็ตาม ประสบการณ์ทุกอย่างจะถูกจัดเก็บไว้ในจิตใต้สำนึกเสมอ บางครั้งความทรงจำก็อาจจะช่วยสร้างความสุขให้แก่เราได้ ประสบการณ์และความทรงจำที่ดีในวัยเด็กส่งผลให้เด็กเหล่านั้นเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมและประเทศชาติ ผู้ใหญ่ควรหยิบยื่นสิ่งดีๆ ให้แก่เด็ก ชีวิตในวัยเด็กเป็นช่วงที่มีคุณค่า ดังนั้นการศึกษาเรื่องของเด็กจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนควรจะตระหนักและให้ความสำคัญ ผู้ที่เกี่ยวข้องต้องมีความรู้ในเรื่องจิตวิทยาของเด็ก เข้าใจความต้องการของเด็ก ทั้งนี้เพื่อทำให้เกิดความทรงจำที่น่าประทับใจ และจินตนาการที่สร้างสรรค์ นอกจากนี้จินตนาการเป็นจุดเริ่มต้นของความคิดสร้างสรรค์ เป็นความรู้สึกอย่างอิสระในเรื่องที่เด็กมีความสนใจอย่างจริงจัง จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูง เช่น การคิดค้นทฤษฎี หรือ สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ก็ล้วนพัฒนามาจากความประทับใจและการรับรู้ในวัยเด็กนั่นเอง

มนุษย์ไม่ใช่สัตว์ประเภทเดียวที่มีจินตนาการ แต่มนุษย์ก็เป็นสัตว์ประเภทเดียวที่สามารถบอกเล่าจินตนาการของตนให้ผู้อื่นรู้ได้ ถ้าเราเล่าให้ผู้อื่นฟังโดยใช้ถ้อยคำ นั่นคือเราแต่งเรื่องเกี่ยวกับจินตนาการขึ้นมา และถ้าเราหยิบดินสอขึ้นมาวาดภาพแสดงจินตนาการนั้นลงไป นั่นคือ เราสร้างภาพวาด เพราะฉะนั้นการนึกฝันหรือจินตนาการ ก็คือ “การสร้างภาพขึ้นในใจของเรา” นั่นเอง (The story of Painting, H.W. and Dora Jane Janson, แปลโดย กิติมา อมรทัต, 2535 :. 8)

จินตนาการเป็นเรื่องสำคัญในการสร้างงานศิลปกรรม ถ้าศิลปินปราศจากจินตนาการแล้ว จะสร้างงานไม่มีรสชาติ ทำงานไปเรื่อยๆ ไม่มีชีวิตชีวา และไม่กระตุ้นให้ผู้ดูเกิดจินตนาการด้วย จินตนาการเป็นเรื่องเฉพาะของแต่ละบุคคล เรื่องของเหตุผลสามารถสั่งสอนกันได้ ทั้งในระบบสถาบันและการศึกษาด้วยตัวเอง แต่เรื่องของจินตนาการยังไม่ปรากฏว่ามีถ่ายทอดกันได้ การอบรมสั่งสอนช่วยได้เพียงเล็กน้อย (โกสุ่ม สายใจ, 2544 : 21)

เนื่องจากผู้วิจัยมีความประทับใจในช่วงเวลาแห่งความสุขในวัยเด็ก ความรัก ความอบอุ่นของคนในครอบครัว ความผูกพันที่มีต่อบ้าน ผู้คน สัตว์เลี้ยง ของเล่น ทิวทัศน์ รวมถึงเหตุการณ์ในเทศกาลต่างๆ ที่ยังคงอยู่ในความทรงจำและหลงเหลืออยู่ในบรรยากาศแห่งการระลึกถึง ทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงสาระสำคัญของชีวิตมนุษย์กับความทรงจำที่ดีในอดีตที่ก่อให้เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ ชีวิตถูกใช้ไปทุกวัน ยิ่งเวลาผ่านไปมากเท่าไร ความทรงจำในสมัยวัยเยาว์ก็ยิ่งน้อยลงเท่านั้น ผู้วิจัยจึงต้องการสื่อถึงความทรงจำ ความฝัน จินตนาการในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยอิสระ สร้างสรรค์และไร้ขีดจำกัด โดยถ่ายทอดผลงานให้เรียบง่ายในแบบศิลปะไร้มายา ซึ่งเป็นผลงานที่มีลักษณะคล้ายภาพวาดของเด็ก

ศิลปะไร้มายา (Naive Art) เป็นผลงานที่ศิลปินกระทำโดยไม่ได้ศึกษาเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ทางศิลปะมาก่อน แต่เป็นการทำด้วยความรักเพื่อความสุขใจหรือบางคนได้รับการศึกษาศิลปะมาเล็กน้อย แต่โดยส่วนใหญ่จะเป็นการสั่งสมประสบการณ์ด้วยตนเอง ผลงานที่ออกมาจึงไม่มีกฎเกณฑ์ การจัดภาพไม่ซับซ้อนดูเรียบง่าย ลักษณะคล้ายงานของเด็ก ซึ่งมักจะเป็นการถ่ายทอดสิ่งแวดล้อม สังคมตามแนวความคิดของตน เช่น ภาพงานเทศกาลต่างๆ อาคารบ้านเรือน เป็นต้น ศิลปะไร้มายามีมาตั้งแต่ก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในสมัยนั้นมีสถานศึกษาสำหรับ

ศิลปะไร้มายาปรากฏขึ้นแล้ว ศิลปะไร้มายาในปัจจุบันกลายเป็นแนวศิลปะที่รู้จักในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ศิลปะทั่วโลก

งานจิตรกรรมไร้มายามีคุณค่าทางการเล่าเรื่อง จะบันทึกรายละเอียดส่วนต่างๆ ของภาพอย่างถี่ถ้วนทุกแง่มุม การระบายสีมักอยู่ในลักษณะเรียบแบน แต่ในผลงานบางชิ้นจะพบว่าศิลปินไร้มายาบางคนเริ่มบันทึกแสงเงาในลักษณะการแรเงา เพื่อสร้างภาพลวงตาของมิติที่สามหรือสร้างความลึกให้แก่งานจิตรกรรมของตน ซึ่งอาจเป็นอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะของศิลปินอาชีพก็ได้

ศิลปินไร้มายาที่มีชื่อเสียงปรากฏอยู่ทั่วโลก ได้แก่ อองรี รูโซ (Henri Rousseau ค.ศ.1844-1910) ชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ริเริ่มแนวการเขียนภาพประเภทใหม่ที่เรียกว่า “ภาพเหมือนภูมิทัศน์” (portrait landscape) ซึ่งผลงานของเขาส่วนใหญ่จะเป็นภาพของบ้านเมืองและปริมณฑลของปารีสที่ดูแปลกตา โดยเริ่มการเขียนทิวทัศน์ของบริเวณต่างๆ ในกรุงปารีสที่ชอบ และเขียนภาพคนไว้ด้านหน้าของภาพ อัลเฟรด วอลล์ (Alfred Wallis ค.ศ.1855-1942) ชาวอังกฤษ ภาพของเขาคล้ายกับแผนที่ แสดงภาพทิวทัศน์ของสังคมชาวประมง และความทรงจำของเขาที่มีต่อแผ่นดินและทะเล คอรันวอลล์ ทางตอนใต้ของอังกฤษ เอ็ดเวิร์ด ฮิกส์ (Edward Hicks ค.ศ.1780-1849) ชาวอเมริกัน ลักษณะผลงานมักใช้สีโทนน้ำตาล อบอุ่น เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์และบรรดาสัตว์ป่าในอาณาจักรแห่งสันติภาพที่เต็มไปด้วยความสงบสุข หรือ นีโค พิโรสมานี (Niko Pirosmani ค.ศ.1862-1918) ชาวจอร์เจีย ที่พยายามนำเสนอสังคมชาวจอร์เจียประเภทต่างๆ และผลงานส่วนใหญ่ก็มักจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของพวกเขา นั่นเอง มอริส เฮิร์ชฟีลด์ (Morris Hirschfield ค.ศ.1872-1946) ชาวรัสเซียโปแลนด์ ภาพส่วนใหญ่ของเขาจะเป็นผู้หญิงเปลือยกาย และสัตว์ในสไตล์ดั้งเดิมเป็นการวาดง่ายๆ เตือนความทรงจำจากจินตนาการ และเจอร์แมน

แวน เดอร์ สตีน์ (Germain van der Steen ค.ศ.1897-1985) ชาวโครเอเชีย ผลงานส่วนใหญ่เป็นภาพสีสตีล ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ พิธีกรรม ในสังคมวัฒนธรรมของชนเผ่า

จากข้อมูลข้างต้น นับเป็นข้อมูลสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่องความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา โดยถ่ายทอดจากประสบการณ์ความทรงจำที่ประทับใจในวัยเด็กของผู้วิจัย สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดประสบการณ์ต่างๆ ให้แก่เด็ก เพื่อทำให้เกิดความทรงจำที่ดี ซึ่งส่งผลต่อจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในทางที่ดีต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะผลงานจิตรกรรมศิลปะไร้มายา
2. เพื่อศึกษาเรื่องความทรงจำและจินตนาการกับการแสดงออกโดยอิสระไร้มายา
3. เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ มีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นผู้มีประสบการณ์ทางด้านศิลปะอย่างน้อย 10 ปี 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา และ 3) มีการเผยแพร่ผลงานเกี่ยวกับจิตรกรรมไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง และเป็นที่ยอมรับ

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะจำนวน 3 ท่าน โดยวิธีการ
สุ่มแบบเจาะจง (Purposive random sampling) คือ รองศาสตราจารย์สรณรงค์
สิงห์เสนี รองศาสตราจารย์เกริก ยून-พันธ์ และรองศาสตราจารย์กัญฉณา ดำโสภี

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ลักษณะผลงานศิลปะไร้มายา การจัดองค์ประกอบ
ของภาพ กลวิธีวาดภาพด้วยสีอะคริลิก ความทรงจำ และจินตนาการกับศิลปะ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความ
ทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา จำนวน 4 ภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) ผลงานจิตรกรรม และ 2) แบบ
สัมภาษณ์ ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือและวิธีการหาคุณภาพเครื่องมือดังนี้

1. ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย เนื้อหา ความทรงจำและจินตนาการใน
งานจิตรกรรมไร้มายา จำนวน 4 ภาพ



ภาพที่ 1 กลุ่มภาพผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย

“ความทรงจำและจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา”

ประกอบด้วยภาพ My best friend, 2553, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม.

Happy weekend, 2553, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม. Room of

dreams, 2553, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม. Birthday night, 2553,

สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 50 x 70 ซม.

2 แบบสัมภาษณ์ เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคล ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามแบบมีโครงสร้าง ใช้ร่วมกับการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายประยุกต์ (Delphi Applied Technique) โดยรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ 3 รอบ

4. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรม ไร้มายา” ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือเป็นผลงานจิตรกรรม 4 ชิ้น เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาแสดงความคิดเห็นด้วยวิธีการแบบเดลฟายประยุกต์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ จำนวน 4 ชิ้น ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ การสร้างสรรค์ผลงานสามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

1. ลักษณะผลงานจิตรกรรมไร้มายา เป็นภาพเขียนที่ถ่ายทอดมาจากจินตนาการ ผลงานมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพเขียนของเด็ก โดยแสดงออกในลักษณะที่เรียบง่าย ตรงไปตรงมา และสื่อผ่านเรื่องราวราวตามประสบการณ์ของศิลปิน

2. ความทรงจำและจินตนาการกับการแสดงออกโดยอิสระไร้มายา เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำที่ศิลปินประสบด้วยตนเอง เป็นการนำสัญลักษณ์ต่างๆ จากความทรงจำมาใช้ เช่น ของเล่น สัตว์เลี้ยง เหตุการณ์ชีวิตประจำวัน ครอบครั้ว เทศกาล และทิวทัศน์

3. สร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ เนื้อหาความทรงจำ และจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายา ผู้วิจัยใช้วิธีการระบายเรียบ โดยระบายสีทับกันหลายชั้น เพื่อลดร่องรอยของฝีแปรง ทำให้ภาพมีความกลมกลืน เกิดความรู้สึกนุ่มนวล และทำให้ภาพมีความเรียบง่ายตามแบบศิลปะไร้มายา อีกทั้งจัดองค์ประกอบให้เกิดระยะโดยใช้เส้นนำสายตา และสร้างความแตกต่างของรูปทรง รูปทรงที่อยู่ด้านหน้ามีขนาดใหญ่ ด้านหลังมีขนาดเล็กกว่า และยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ เพื่อช่วยสร้างระยะของภาพ รวมทั้งการจัดองค์ประกอบของภาพที่เน้นความรู้สึกเคลื่อนไหวของรูปทรง, ทิศทางของเส้น, สีที่สดใส และการจัดภาพโดยใช้หลักความสมดุลด้วยความรู้สึก เพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน



ภาพที่ 1. My best friend, 2554, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 120 ซม.



ภาพที่ 2. Happy weekend, 2554, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 120 ซม.



ภาพที่ 3. Room of dreams, 2554, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 120 ซม.



ภาพที่ 4. Birthday night, 2554, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 90 x 120 ซม.

5. อภิปรายผลการวิจัย

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ภาพผลงานชื่อ ภาพลูกหมาจอมซน เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวข้องกับสุนัขซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของผู้วิจัย แสดงถึงสังคมของสุนัขโดยนำสัญลักษณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสุนัขมาเป็นส่วนประกอบ เช่น ที่ใส่อาหารสุนัข กระดุก บ่อน้ำ รั้วบ้าน สร้างจินตนาการและความฝันให้สุนัขแต่ละตัวจะอยู่ในท่าทางที่สนุกสนาน หลอกล้อและเล่นกัน โดยเพิ่มกิจกรรมความน่ารักของสุนัข ซึ่งเน้นแนวตาของสุนัขให้ดูมีชีวิตและเป็นมิตรกับผู้ชม จัดองค์ประกอบให้มีเอกภาพมากขึ้นเพื่อไม่ให้รูปทรงภายในภาพกระจาย โดยใช้การจัดกลุ่มของรูปทรง เช่น จัดกลุ่มของสุนัขที่อยู่ในด้านซ้ายของภาพเป็นหนึ่งกลุ่ม และกลุ่มที่เป็นบ้านของสุนัขที่อยู่บริเวณขวามือด้านบนของภาพเป็นหนึ่งกลุ่ม และใช้เส้นของถนนเป็นตัวเชื่อมระหว่างกลุ่มทั้งสองให้เกิดเอกภาพขึ้นภายในงาน จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้นตามหลักทัศนียวิทยา โดยใช้ส่วนของเส้นถนนและรั้วบ้านเพื่อนำสายตา อีกทั้งใช้ขนาดของรูปทรงและวิธีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ มาช่วยสร้างระยะของภาพอีกส่วนหนึ่ง ส่วนกลวิธีระบายสีใช้วิธีการระบายสีทับหลายๆ ชั้นเพื่อลดร่องรอยของฝีแปรงและทำให้ภาพมีความนุ่มนวลมากขึ้น โดยลดการหยดสี สลัดสี เพื่อให้ภาพมีความเรียบง่ายตามแบบศิลปะไร้มายา

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ภาพผลงานชื่อ กล้องความทรงจำ เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นเรื่องราวความทรงจำแห่งความสุข ผู้วิจัยได้นำเครื่องเล่นที่สอดคล้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของผู้วิจัยมาเป็นส่วนประกอบในผลงาน เช่น ของเล่นสังกะสีไขลานรูปสัตว์ ตุ๊กตา และตุ๊กตากระดาษ สร้างจินตนาการและความฝันให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น เพิ่มความมีชีวิตให้กับตัวละครในภาพ โดยจัดวางท่าทางให้แสดงความเคลื่อนไหว และเน้นแนวตาของตัวละคร จัดองค์ประกอบให้มีระยะมากขึ้นโดยใช้วิธีซ้อนรูปทรง และสร้างความแตกต่างของขนาด

ซึ่งได้นำมาใช้ในส่วนของกล่องของขวัญ โดยกล่องที่อยู่ในระยะหน้าจะมีขนาดใหญ่ และกล่องที่อยู่ในระยะหลังจะมีขนาดเล็กลง จัดวางตำแหน่งรูปทรงไม่ให้ตกขอบภาพทั้งหมด แต่ให้ตกขอบบ้างบางรูปทรง นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักเข้ม อ่อน ในบริเวณฉากหลัง เพื่อให้เกิดมิติภายในภาพมากกว่า การวาดภาพที่แบนเรียบเสมอกันทั่วทั้งภาพ ส่วนกลวิธีการระบายสีได้ใช้วิธีการระบายเรียบ โดยการระบายสีทับกันหลายๆ ชั้น เพื่อให้ภาพเกิดความรู้สึกที่นุ่มนวล อ่อนโยน

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ภาพผลงานชื่อ วันหยุดในสวนสนุก เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ได้กำหนดสถานที่ของภาพชัดเจน คือ เรื่องราวความสุขในวันหยุดที่เกิดขึ้นในสวนสนุก ซึ่งผู้วิจัยได้นำสัญลักษณ์ต่างๆ ได้แก่ เครื่องเล่น ตัวตลก แมวน้ำ ลูกบอล และลวดลายต่างๆ ที่อยู่ในสวนสนุก อีกทั้งสร้างจินตนาการและความฝันที่ไร้ขอบเขตภายในงาน โดยจัดวางรูปทรงต่างๆ ให้อยู่ในท่าทางที่ผู้วิจัยคิดฝันขึ้นเอง เช่น หมิลอยกลับหัวอยู่บนอากาศ แมวน้ำกำลังเล่นม้าหมุน หรือหมีที่วิ่งอยู่บนสายรุ้ง และมีการใช้เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหว เพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน และเน้นแนวตาของตัวละครให้เกิดความมีชีวิตมากขึ้น เพิ่มสีที่สดใส โดยลดปริมาณของสีขาวในการวาดภาพให้น้อยลงในส่วน บางส่วน เช่น สีส้มที่เป็นส่วนของรถไฟเหาะตีลังกา หรือสีแดงของม้าหมุนเพิ่มความเคลื่อนไหวในส่วนของฉากหลัง โดยใช้การทับซ้อนในส่วนของโรงละครสัตว์ซึ่งด้านหลังเป็นภาพต้นไม้ในรูปสามเหลี่ยม นอกจากนั้นยังใช้วิธีการไล่น้ำหนักอ่อนไปหาเข้มในบริเวณท้องฟ้าที่เป็นสีม่วง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าการวาดในลักษณะที่แบนเรียบ

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ภาพผลงานชื่อ เค้กวันเกิด เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวความทรงจำและความประทับใจในวันเกิด ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนด

สถานที่ของภาพ โดยให้ฉากหลังของภาพปรากฏเป็นก้อนเมฆขาวลอยอยู่เต็มท้องฟ้า นำสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับยุคสมัยในวัยเด็กของผู้วิจัยมาจัดองค์ประกอบให้เกิดความน่าสนใจ โดยเน้นที่จุดเด่น จุดรอง และให้ภาพมีความสมดุลแบบซ้าย-ขวา เท่ากันโดยความรู้สึก และให้รูปทรงต่างๆ ในภาพมีความเคลื่อนไหว สนุกสนาน โดยใช้โครงสร้างของเส้นโค้งและเส้นเฉียงเป็นหลัก อีกทั้งได้เพิ่มความสดของสีและการใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อภาพมีความสนุกสนานมากขึ้น เน้นแนวตาในส่วนของตัวละครที่เป็นจุดเด่นของภาพเพื่อให้มีชีวิตชีวา ส่วนกลวิธีการระบายสีใช้การระบายแบบเกลี่ยเรียบทับกันหลายๆ ชั้นแทนวิธีการหยดสี สลัดสี ส่งผลให้ภาพเกิดความนุ่มนวล อ่อนโยน ละมุนละไม

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทั้ง 4 ภาพ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการสร้างสรรคตามแนวลัทธิศิลปะไร้มายาที่มีอิสระ ตรงไปตรงมา คล้ายเด็กวาดรูป สอดคล้องกับที่ อธิติ คงคากุล (2547, น. 137) ที่กล่าวว่า เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นโดยใช้ความรู้สึก (sense) และฝีมือ (skill) ในการแสดงออกเป็นสำคัญ เรียกกันว่าเป็นงานศิลปะขั้นพื้นฐาน จะเห็นได้ว่าจากผลงานศิลปะของเด็กที่ถ่ายทอดออกมาจากความรู้สึกนึกคิดที่ไร้เดียงสา อีกทั้งความรู้และประสบการณ์อันจำกัด มีลักษณะของความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เด็กบางคนมีจินตนาการสูง และเขาจะใช้จินตนาการในการแสดงออก สอดคล้องกับ พิระพงษ์ กุลพิศาล (2536, น. 138) ที่กล่าวไว้ว่า เด็กจะขีดเขียนเป็นรูปสัญลักษณ์ต่างๆ ตั้งแต่อายุประมาณ 2 ขวบขึ้นไป การขีดเขียนเป็นผลจากความพึงพอใจที่ตนเองได้เคลื่อนไหว โดยใช้แขน มือ ลำตัว และจะมองผลงานของตนเองด้วยความพึงพอใจ ระหว่างที่ขีดเขียนอยู่นั้น เด็กจะรู้สึกเสมอว่า ภาพที่ตนเองกำลังเขียนอยู่เป็นภาพที่เกิดขึ้นตามที่เขาคิด และขีดเขียนต่อไปเรื่อยๆ จนพอใจ ซึ่งสมอง

ของคนเรามีทั้งการจำผ่านการท่องซ้ำๆ และมีการจำแบบมีเรื่องราว ซึ่งการที่เราสามารถสร้างเหตุการณ์ต่างๆ จากความจำ โดยไม่มีเหตุการณ์นั้นปรากฏตรงหน้า เป็นการรื้อฟื้นความทรงจำด้วยวิธีการระลึกถึง สอดคล้องกับ ปรานี วงษ์เทศ (2528, ไม่ปรากฏเลขหน้า) ที่กล่าวว่า ของเล่นเปรียบเสมือนพาหนะ นำจินตนาการของเด็กให้โลดแล่นอย่างอิสระ ทำลายกรอบและเส้นแบ่งระหว่างโลกแห่งความฝันและโลกแห่งความเป็นจริง ผู้วิจัยจึงเลือกนำของเล่นและวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นมาเป็นตัวแทนจากความทรงจำ ความประทับใจในวัยเด็ก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาแห่งความสุขที่ไม่เคยลืมเลือน ส่วนกลวิธีการวาดด้วยสีอะคริลิกผู้วิจัยใช้วิธีเกลี่ยเรียบ ระบายซ้อนทับกันหลายชั้น ผู้วิจัยเลือกใช้สีอะคริลิกเพราะมีคุณสมบัติแห้งเร็ว มีสีสดใส ในขณะที่สีย้อมไม่แห้งสนิทสามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้โดยชุบหรือเช็ดสีออก และเมื่อแห้งแล้วจะสามารถกันน้ำได้

6. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

6.1 นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไปสามารถประยุกต์แนวทางการสร้างภาพจินตนาการในงานจิตรกรรมไร้มายาได้ในเทคนิคที่หลากหลาย

6.2 นักศึกษาสามารถใช้เป็นต้นแบบในการสร้างจินตนาการกับการแสดงออกโดยอิสระ จากความทรงจำมาใช้ เช่น ของเล่น สัตว์เลี้ยง เหตุการณ์ชีวิตประจำวัน ครอบครัว เทศกาล และทิวทัศน์

6.3 นักศึกษาเข้าใจแนวทางการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบ ด้วยวิธีการระบายเรียบ ระบายสีทับกันหลายชั้น เพื่อลดร่องรอยของฝีแปรง และการจัดภาพโดยใช้หลักความสมดุลด้วยความรู้สึก เพื่อให้ภาพมีความสนุกสนาน

7. เอกสารอ้างอิง

กิติมา อมรทัต. (2535). The story of Painting. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.

โกสุ่ม สายใจ. (2544). **จิตรกรรมพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : สารพันธ์ศึกษา.

ปราณี วงษ์เทศ. (2528). **ของเล่นของโลก : The World of Toys**. กรุงเทพฯ :
เจ้าพระยา.

พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2536). **สมองลูกพัฒนาได้ด้วยศิลปะ**. กรุงเทพฯ :
แปลน พับลีซิ่ง.

อนันต์ ประภาโส. (2550). **จิตรกรรมสีอะคริลิก**. กรุงเทพฯ : สิปประภา.

อิทธิ คงคากุล. (2547, เมษายน). **ความเหมือนจริงที่แตกต่างระหว่างภาพถ่าย
กับจิตรกรรม**. Fine Art, 1 : 137.