

# การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์.

## A CASE STUDY FOR CREATIVITY : THE DEPRESSIVE STATE OF BIPO- LAR DISORDER

ดิฐพล เฟื่องกำลูน / DITHAPON FUENGKUMLOON

นักศึกษาศิลปะทัศนศึกษา สาขาศิลปประดิษฐ์ทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ

GRADUATE STUDENT, PROGRAM IN VISUAL ARTS, FACULTY OF FINE ARTS, SRINA-  
KHARINWIROT UNIVERSITY

สมศักดิ์ ชวาลาวณย์<sup>1</sup> / SOMSAK CHANWALAWAN

### บทคัดย่อ

การดำเนินชีวิตในปัจจุบันมีเหตุการณ์ต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน ความผิดหวังของผลการเรียน การถูกทิ้งจากคนรัก อาการป่วยทางร่างกายการผิดหวังจากสิ่งที่ได้คาดหวังไว้และอีกหลายปัจจัย ส่งผลทำให้เกิดความเครียดสะสม สมองผลิตรสชาติประสาทผิดปกติ พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป ทำให้เกิดอารมณ์สองขั้ว ส่งผลต่อตนเองและครอบครัวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ในปัจจุบันผู้ที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์พบได้ประมาณ 1-2% ของประชากรทั่วโลก และเป็นโรคที่ก่อให้เกิดความสูญเสียเนื่องจากการเจ็บป่วยหรือความพิการเป็นอันดับที่ 6 ของโลก ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาอารมณ์และความรู้สึกของผู้ที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ โดยจะนำข้อมูลจากการศึกษาวิเคราะห์นำมาปรับใช้ในเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก และถ่ายทอดความงามผ่านผลงานภาพถ่ายดิจิทัลเพื่อนำเสนอเรื่องพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงของคนที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์มาเป็นงานเชิงทดลองและเปรียบเทียบให้เห็นภาพที่เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับผลจากการตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ที่เกิดขึ้น ผสมผสานกับจินตนาการในการสร้างภาพดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องผ่านกระบวนการคิด ตัดแปลงตัดทอน และเสริมจินตนาการส่วนตัวเข้าไปด้วยจึงจะทำให้ภาพออกมาแปลกจากความเป็นจริง และไม่สามารถพบเห็นได้ในลักษณะทั่วไป และเพื่อให้การทำผลงานวิจัยนี้สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงได้เริ่มศึกษาในเรื่องสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ทั้งจากจากเอกสาร ตำรา และการสืบค้นจากสื่อต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงผลการเลือกผลงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์งาน

**คำสำคัญ:** โรคไบโพลาร์, อารมณ์สองขั้ว, ความเครียด, ภาพถ่ายดิจิทัล

### ABSTRACT

Now a day there're incidents happen day after day, which affect a person's way of life in the society i.e. stress from work, disappointments, loneliness, illness and more that influence the accumulation of stresses causing the brain to generate an abnormal neurotransmitters which affects a person to have an abnormal behavior and change the way one behave that lead to a symptom called a Bipolar condition, which will greatly affects one's feeling extremely whether it's a good or bad feeling, these extreme mood shift will affect one's behavior that troubling how one's way of life. Today there're about 1-2% of the world population with a bipolar condition which also placed the 6th that cause one's death from sickness or disabilities in the world.

The researcher aims to study the emotion and feeling of one who falls into the state of depression as so called bipolar condition by gathering the information from this study and analyze which will be adept in order to used by combining with computer graphic technique to propagate the beauty of art work through digital photo by using a modern art media as a medium such as digital art from computer graphics programming, internet media art and etc. in order to exhibit the changes in a person when he/she has fell into an extreme depression (bipolar) in the form of art as part of this research and express in details about the outcome from when one is falls under the state of extreme depression, interweave with the researcher's imagination in creating digital media from computer graphic programming through the process of thinking, adapting, curtailing and adding the researcher's imagination in order to create the digital media art work that appeared strangely and might not make sense in reality.

<sup>1</sup>รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปกรรม ศิลปะทัศนศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

**Keyword:** Bipolar disorder, The Depressive, Emotion, Digital media

## บทนำ

ในสังคมปัจจุบันเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้ถูกนำเสนอผ่านทางสื่อหนังสือพิมพ์หรือทีวี แม้แต่เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่เราได้เจอ เหตุการณ์ความรุนแรงที่มีการทำร้ายร่างกายตัวเอง การคิดฆ่าตัวตาย การทำร้ายผู้อื่น และคนในครอบครัวอย่างทารุณ การกระทำที่ทำได้โดยไร้เหตุผล การกระทำที่ขาดการยั้งคิด การกระทำที่ไม่คิดว่าจะเกิดขึ้นได้ และสิ่งเหล่านี้ล้วนมีสาเหตุจากความเครียดที่มีผลกระทบต่อจิตใจ ที่แต่ละคนถูกกระทบกระทบกันไปตามความเครียดที่ก่อตัวขึ้นค่อยๆ สะสมสามารถส่งผลกระทบต่อทัศนคติด้านลบจนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมีผลต่อครอบครัวและตนเอง

ชีวิตคนตั้งแต่เกิดมาต้องมีการปรับตัวให้เกิดความสมดุลในการดำรงชีวิตความเครียดคือผลรวม ของปฏิกิริยาตามธรรมชาติของมนุษย์ ที่เกิดขึ้นเมื่อต้องเผชิญกับปัญหา การเปลี่ยนแปลงหรือสถานการณ์ต่างๆ ความเครียดที่เหมาะสมจะกระตุ้นให้เกิดการปรับตัวแก้ไขปัญหาเกิดการพัฒนาและสร้างสรรค์แต่ความเครียดที่มากเกินไปเป็นผลเสียต่อร่างกายและจิตใจเกิดความไม่สบายใจทำให้เกิดอาการต่างๆทำให้ปรับตัวไม่ได้แก้ไขปัญหาได้ต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริงความเครียดเปรียบเหมือนไฟที่มีทั้งคุณอนันต์และโทษมหันต์ไฟที่ควบคุมได้ทำให้เกิดพลังงานความสว่างไสวความอบอุ่นแก่ร่างกายไฟที่ไม่สามารถควบคุมได้ก็ไหม้ทำลายบ้านเรือนสิ่งของและทรัพย์สินสมบัติความเครียดที่พอเหมาะทำให้คนลุกทะยานขึ้นสู้มีพลังที่จะสร้างให้เกิดผลสำเร็จตามที่คาดหวังแต่ความเครียดที่สูงเกินไปจะก่อให้เกิดสภาวะซึมเศร้าและไม่สามารถควบคุมสภาพจิตใจและร่างกายได้จึงเป็นผลร้ายทำให้คนนั้นสิ้นหวังไม่มีความคิดสร้างสรรค์เกิดความท้อถอยหดหู่หมดความทะเยอทะยานทำลายสัมพันธภาพกับครอบครัวหรือชนรัยแรงด้วยการทำร้ายร่างกาย และทำลายชีวิตตนเอง

พฤติกรรมด้านดี ส่งผลต่อจิตใจให้พัฒนาและช่วยปัญญาองกวม จิตใจมีหน้าที่กำหนดให้พฤติกรรมมีความมั่นคง ปัญญาจะทำงานได้ผลต้องอาศัยสภาพจิตใจที่เหมาะสม ปัญญาเป็นตัวแก้ปัญหาเป็นตัวปรับ ทั้งพฤติกรรมและจิตใจให้ลงตัว

เนื่องจากความผิดปกติของภาวะซึมเศร้าเป็นสิ่งที่พบได้ทั่วไป ประชากรประมาณ 15% ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า โดยผู้หญิงมีแนวโน้มว่าจะป่วยเป็นโรคซึมเศร้ามากกว่าผู้ชายสองเท่า นั่นก็หมายความว่าเราทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้องกับอาการที่มีญาติสนิท คนรู้จัก หรือเพื่อนฝูงที่ป่วยด้วยโรคนี้ “โรคซึมเศร้า” มักจะถูกกล่าวถึงในการสนทนาอยู่ทุกวัน เพื่อให้เห็นว่าเป็นแค่ความรู้สึกซึมเศร้าเล็กน้อย ซึ่งนี่เป็นเหตุผลหนึ่งที่ว่าทำไมโรคซึมเศร้าจึงถูกประเมินต่ำกว่าความเป็นจริงโรคนี้สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคนตั้งแต่วัยเด็กจนวัย สูงอายุ ซึ่งอาจเรื้อรังในผู้ป่วยประมาณ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากปล่อยทิ้งไว้โดยไม่ได้รับการรักษา หรือได้รับการรักษาอย่างไม่เพียงพอ ผู้ป่วยเกินครึ่งสามารถกลับมาป่วยอีกเป็นครั้งที่สอง ดังนั้นความเสี่ยงของกรณีผู้ป่วยซ้ำก็เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ดังนั้นการเอาใจใส่จึงเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งกว่าสิ่งอื่นใดทั้งหมด

อาการของโรคซึมเศร้า มีอาการหลายอย่างและชัดเจนกว่าอาการอื่นๆโดยทั่วไปจะมีการเปลี่ยนแปลง ที่สังเกตเห็นได้จากความไม่พอใจจากคนหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง จะมีลักษณะเฉพาะ

คือมีอาการหดหู่คงอยู่นานติดต่อกันเป็นเวลายาวนานน้อยสองสัปดาห์ อาการดังกล่าวอาจเกิดร่วมกับการไร้ความสามารถที่จะรู้สึกสนุกสนาน การขาดแรงผลักดันและความสนใจรวมทั้งสมาธิความสามารถโดยทั่วไปที่ลดลงนอกจากนี้ยังมีอาการทางร่างกายที่มีลักษณะเฉพาะเช่น ความผิดปกติในการนอนหลับไม่ ออยากอาหาร นำหนักลดและการจำกัดความคิดอยู่กับความสิ้นหวัง ที่ได้รับจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอาการเหล่านี้อาจนำไปสู่ความคิดเกี่ยวกับการตายและความตั้งใจที่จะฆ่าตัวตายจริงๆ การคิดฆ่าและส่วนใหญ่จะหมกมุ่นคิดวนไปวนมาอยู่เพียงเรื่องเดียวมักจะคิดว่าสิ่งต่างๆ ช่างเลวร้ายสถานการณ์ช่างไม่ประสบผลและอนาคตช่างดูสิ้นหวังทำให้เกิดสิ่งที่ไม่คาดฝัน

จากข้อมูลดังกล่าวนี้ ทำให้เห็นถึงความสำคัญของสภาวะซึมเศร้าที่มีผลต่อ การดำเนินชีวิตของผู้ที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าในปัจจุบัน ทำให้สูญเสียคุณภาพชีวิตรวมทั้งความทุกข์ที่เกิดกับผู้ที่ เป็นสภาวะซึมเศร้า จะทำให้การดำรงชีวิตเปลี่ยนแปลงและเกิดความเจ็บปวดทรมานทั้งที่เป็นสภาวะซึมเศร้าและผู้ดูแล บางครั้งอาจจะทำให้ครอบครัวแตกแยก หรือ การทำร้ายร่างกายตัวเองซึ่งผู้วิจัยสนใจที่จะหยิบยกประเด็นสภาวะซึมเศร้า มาพัฒนาเป็นผลงานทดลองเชิงเปรียบเทียบในรูปแบบสื่อสมัยใหม่ผ่านงานศิลปะ

ทำให้รู้สึกน่าสนใจที่จะนำเรื่องของความรู้สึกของ บุคคลที่กำลังตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ นำมาพัฒนามาเป็นผลงานเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นภาพที่เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับผลจาก ความเครียด กังวล หรือ การถูกกระทบอย่างรุนแรงทางอารมณ์ สภาพจิตใจ นำมาผสมผสานกับจินตนาการ ที่เป็นภาพถ่าย ผสมกับดิจิตอลเพนท์ การทำงานในหัวข้อดังกล่าวเป็นงานในเชิงนามธรรมที่ต้องคิดดัดแปลง ดัดทอนและเสริมจินตนาการส่วนตัวเข้าไปในการสร้างสรรค์ จุดมุ่งหมายก็เพื่อต้องการนำเสนอในส่วนของ อารมณ์ภายใน ของผู้ที่เป็นสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์และ ความรู้สึกส่วนตัว จึงทำให้ภาพที่ออกมาอาจจะเห็นเนื่องจากความเป็นจริงและไม่สามารถพบเห็นได้ในลักษณะทั่วไป

ปัญหาทั้งหลายดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจเสาะแสวงหาแนวทางที่จะลดหรือบรรเทาปัญหาเกี่ยวกับ สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา ผลกระทบต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในการดำเนินชีวิตประจำวัน และนำแนวความคิดดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เพื่อชี้ชวนให้ผู้ชมตระหนักถึงและเข้าใจใน สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์มากยิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อให้ทราบถึงที่มาและความเข้าใจ สภาวะอารมณ์ที่เกิดจาก สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ ว่ามีผลอย่างไรต่อตนเองและครอบครัว
2. เป็นแนวทางให้แก่ผู้ที่ศึกษาเรื่อง สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ เพื่อต่อยอดในการศึกษา
3. เป็นประโยชน์ต่อสังคมในการช่วยลดหรือบรรเทาปัญหาสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์

## กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ ผู้ที่ตอบแบบสอบถามในการประเมินสภาพผลงานทางศิลปะที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา ซึ่งเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่จะเป็นใคร

ก็ได้ที่มีลักษณะตามความต้องการของผู้วิจัย โดยอาจจะกำหนดเป็นคุณลักษณะเฉพาะเจาะจงลงไป ซึ่งในงานวิจัยคือ ผู้เข้าชมการจัดแสดงผลงานศิลปะภาพถ่ายดิจิทัล “ชีวิตประจำวัน” ผู้วิจัยใช้วิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างเจาะจง (Purposive หรือ Judgmental Sampling) เป็นนิสิตระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไม่จำกัดชั้นปี ในจำนวน 40 คน

ตารางลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง		จำนวน (คน)	ร้อยละ (100)
เพศ	ชาย	7	17.5
	หญิง	33	82.5
อายุ	18-21ปี	37	92.5
	22-25ปี	2	5
	26-30ปี	1	2.5
รายได้	น้อยกว่า 10,000.-	36	90
	10,001 - 20,000	4	10

ที่มา : ตารางจัดทำขึ้นโดยผู้วิจัย ดิฐพล เฟื่องกำลูน

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Art) หมายถึง ผลงานที่เกิดจากการตกแต่ง และวาดภาพโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปจากคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งาน

2. ดิจิตอลเพ้นท์ (Digital paint) หมายถึง การสร้าง สรรค์รูปวาด โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้ได้แก่ Adobe photoshop เป็นต้น ซึ่ง Digital painting ก็เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูน หรือ เกมส์ต่างๆ รวมทั้งโฆษณา และอีกมากมาย

3. อารมณ์ (EMOTION) หมายถึง ประสบการณ์ในความรู้สึกรู้สึกและ อึดวีสัยที่ถูกกำหนดลักษณะเฉพาะโดยการแสดงออกทางจิตสรีรวิทยา ปฏิกริยาทางชีววิทยา และสภาพจิตใจ อารมณ์มักจะมีขอบเขตและถูกจัดว่ามีอิทธิพลซึ่งกันและกันกับพื้นอารมณ์ พื้นอารมณ์แต่กำเนิด บุคลิกภาพ นิสัย และแรงจูงใจ เช่นเดียวกับที่ได้รับอิทธิพลจากฮอร์โมนและสารสื่อประสาท อาทิ โดพามีน นอราดรีนาลีน เซโรโโทนิน ออกซิโทซิน และคอร์ติซอล อารมณ์มักเป็นพลังขับเคลื่อนเบื้องหลังพฤติกรรม ไม่ว่าจะเชิงบวกหรือเชิงลบ สรีรวิทยาของอารมณ์มีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับภาวะกระตุ้นของระบบประสาท ด้วยสถานะและความแรงของการกระตุ้นที่หลากหลายซึ่งเกี่ยวข้องกับอารมณ์เฉพาะอย่างโดยชัดเจน ถึงแม้ว่าการแสดงออกด้วยอารมณ์อาจดูเหมือนว่าเป็นการกระทำโดยไม่ต้องใช้ความคิด แต่มุมมองที่สำคัญของอารมณ์ก็คือการรับรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีความหมายของสิ่งที่เกิด ตัวอย่างเช่น เมื่อเกิดการข่มขู่คุกคาม ประสบการณ์แห่งความกลัวจะบังเกิดโดยปกติ การรับรู้ถึงภัยอันตรายและภาวะกระตุ้นของระบบประสาทที่ตามมา (เช่นชีพจรเต้นเร็ว หายใจเร็ว เหงื่อออก กล้ามเนื้อหดเกร็ง) คือองค์ประกอบโดยรวมที่นำไปสู่การตีความหมายและการระบุภาวะกระตุ้นเป็นสถานะอารมณ์ อารมณ์ก็มีความเชื่อมโยงกับแนวโน้มของพฤติกรรม การวิจัยเกี่ยวกับอารมณ์เพิ่มขึ้นอย่างมากภายในสองทศวรรษที่ผ่านมา ในหลายสาขาที่ศึกษาอย่างเช่น จิตวิทยา ประสาทวิทยา แพทยศาสตร์ สังคมวิทยา และแม้แต่วิทยาการคอมพิวเตอร์ ทฤษฎีจำนวนมากที่พยายามอธิบาย

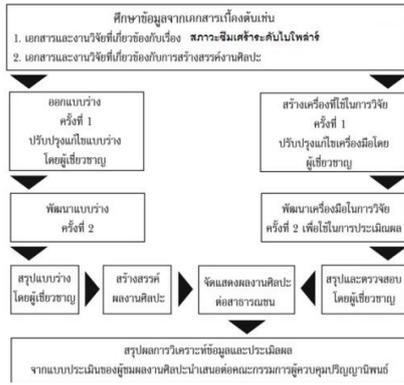
แหล่งกำเนิด ประสาทชีววิทยา ประสบการณ์ และการทำงานของอารมณ์ ได้แก่เพียงระดับประการการวิจัยที่เข้มข้นมากยิ่งขึ้นเกี่ยวกับเรื่องนี้ อารมณ์ในลักษณะต่าง ๆ คือความรู้สึกที่โดยทั่วไปมีองค์ประกอบทั้งสรีรวิทยาและการรับรู้ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

3. โรคซึมเศร้า (depressive disorder) หมายถึง เป็นการป่วยทั้งร่างกาย จิตใจและความคิด ซึ่งผลของโรคกระทบต่อชีวิตประจำวันเช่นการรับประทานอาหาร การหลับนอน ความรับรู้ตัวเอง ผู้ป่วยไม่สามารถประสานความคิด ความรู้สึกของตัวเองเพื่อแก้ปัญหา หากไม่รักษาอาการอาจจะอยู่เป็นเดือน

4. โรคไบโพลาร์ (Bipolar Disorder) เป็นโรคที่มีอาการผิดปกติที่สำคัญทางอารมณ์ 2 แบบ คือ ภาวะแมเนีย และภาวะซึมเศร้า จึงเคยถูกเรียกว่า Manic-depressive disorder ความเจ็บป่วยทางอารมณ์ทั้ง 2 แบบนั้นรุนแรง ไม่ใช่อารมณ์ปกติ แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจนรบกวน การทำงานของจิตใจและความสามารถด้านต่าง ๆ และมีการเปลี่ยนแปลงทางชีวภาพของสมอง ภาวะโรคจะครอบงำบุคคลนั้น จนทำให้สูญเสียความเป็นคนเดิมไป

## กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์กรณีศึกษาเรื่อง สภาวะซึมเศร้า ในหัวข้อสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ เป็นการศึกษาเพื่อนำแนวความคิดไปสร้างเป็นผลงานศิลปะ เป็นเครื่องมือชี้ชวนให้ผู้เห็นได้ตระหนักและเข้าใจถึง การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่ได้รับผลกระทบรวมทั้งข้อมูลทางภาคทฤษฎีและทางภาพที่ปรากฏในเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัยแล้วนำมาวิเคราะห์เสร็จแล้วเป็นภาพร่าง เหมือนจริง 10 ชิ้น แล้วนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ( Purposive Sampling ) จากภาพร่างเหมือนจริง ให้เหลือ 5 ภาพ แล้วนำมาสร้างเป็นงานจริงโดยกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างชุดที่ 1 สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ มี 5 ภาพ เป็นผลงานสร้างสรรค์เน้นงาน สื่อผสม 2 มิติ เทคนิค Digital paint ขนาด กว้าง 100 เซนติเมตร ยาว 200 เซนติเมตร ชื่อผลงานชีวิตประจำวัน 1 – 5



ภาพที่ 1 แผนผังของกรอบแนวความคิดในการสร้างเครื่องมือวิจัย

### ผลการสร้างสรรค์งานศิลปะ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของงานศิลปะ ตามรูปแบบที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ จำนวน 10 แบบ โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกแบบเจาะจง และให้คำแนะนำ เพื่อนำไปปรับปรุงงานและนำมาสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายดิจิทัล ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ทำการเลือกจากแบบร่าง จำนวน 5 รูปแบบ และผู้วิจัยได้ทำการตั้งชื่อภาพให้เป็นชุดเรียงลำดับหมายเลขจาก 1 ถึงหมายเลข 5 โดยตั้งชื่อภาพเป็นชุดเดียวกัน เพื่อให้สอดคล้องกับการทำเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ เพื่อถ่ายทอดการเก็บข้อมูลจากการแสดงผลงานในนิทรรศการ

ผู้วิจัยได้เลือกใช้เทคนิคทางภาพถ่ายดิจิทัล และใช้กระบวนการพิมพ์ภาพลงผ้าใบ (Digital Prints on Canvas) เพื่อมาใช้ในการนำเสนอผลงานภาพถ่ายครั้งนี้ โดยขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทุกชิ้นจำลองบรรยากาศการใช้ชีวิตประจำวันอยู่ใต้น้ำ เปรียบเหมือนความเงียบ ความกลัวและ ไร้ซึ่งการรับรู้รอบข้าง จากภายนอก โดยภาพทั้งหมดเป็นโทนสีน้ำเงิน (Blue) ถ่ายทอดอารมณ์ความเศร้าที่ตึงลึก ฟองอากาศเปรียบเสมือนความกดดันที่สะสมจนก่อให้เกิดความเครียด ที่ล่องลอยอยู่รอบๆ ที่คนรอบกายไม่สามารถรับรู้และเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้ที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า สภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยร่องรอยการปล่อยทิ้งร้างของความไม่เข้าใจ องค์ประกอบของภาพทั้งหมดเพื่อมาใช้ในการนำเสนอผลงานภาพถ่ายดิจิทัลครั้งนี้ ซึ่งมีลักษณะภาพดังต่อไปนี้



ผลงานชีวิตประจำวัน หมายเลข 2



ผลงานชีวิตประจำวัน หมายเลข 3



ผลงานชีวิตประจำวัน หมายเลข 4



ผลงานชีวิตประจำวัน หมายเลข 1



ผลงานชีวิตประจำวัน หมายเลข 5

ตารางค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และอันดับความพึงพอใจของผู้เข้าชมงานที่มีต่อรูปแบบผลงานศิลปะชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ถึง 5

ความพึงพอใจในผลงานศิลปะ ชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 - 5	ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น	
	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	1	2	3	4	5		
<b>ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ</b>							
1. ทุกคนมีโอกาสที่ตกอยู่สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์	1	3	9	17	10	3.8	0.99
2. ผู้ที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์เสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย	2	2	8	13	15	3.9	1.1
<b>ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน</b>							
3. ทำให้การสื่อสารในภาพเข้าใจยากขึ้นต่อผู้ที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์	1	2	14	18	5	3.6	0.87
4. ความคิดอันมีมิติทางลบก่อให้เกิดสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์และส่งผลกระทบต่อคนรอบกายได้	2	7	9	18	6	3.42	1.1
5. การใช้ภาพถ่ายทำให้สามารถสื่อสารได้ง่ายขึ้น	0	3	11	15	11	3.85	0.92
<b>ด้านความน่าเชื่อถือในตัวภาพถ่าย</b>							
6. ในการดำเนินชีวิตปัจจุบันมีโอกาสตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ได้ง่ายจากเหตุปัจจัยหลายด้าน	1	0	9	21	9	3.92	0.82

ในผลงานการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ ในผลงานชุดชีวิตประจำวันทั้งหมด 5 ผลงาน เมื่อให้คะแนนความคิดเห็นน้อยที่สุดเป็น 1 และมากที่สุดเป็น 5 และนำคะแนนมาเฉลี่ยกัน (ตาราง) ผลปรากฏว่า ผู้เข้าชมงานส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 1 ถึง 5 เรียงเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ย

**อันดับที่ 1** ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงานภาพถ่าย (ค่าเฉลี่ย 3.92)

ข้อ 6. ในการดำเนินชีวิตปัจจุบันมีโอกาสตกอยู่ใน

สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ได้ง่าย จากเหตุปัจจัยหลายด้าน (ค่าเฉลี่ย 3.92)

**อันดับที่ 2** ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ

ข้อ 2. ผู้ที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์เสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย (ค่าเฉลี่ย 3.9)

**อันดับที่ 3** ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน

ข้อ 5. การใช้ภาพถ่ายทำให้สามารถสื่อสารได้ง่ายขึ้น (ค่าเฉลี่ย 3.85)

**อันดับที่ 4** ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ

ข้อ 1. ทุกคนมีโอกาสที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ (ค่าเฉลี่ย 3.8)

อันดับที่ 5 ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน

ข้อ 3. ทำให้การสื่อสารในภาพเข้าใจมากขึ้นต่อผู้ที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ (ค่าเฉลี่ย 3.6)

อันดับที่ 6 ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน

ข้อ 4. ความคิดอัตโนมัติทางลบก่อให้เกิดสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์และส่งผลกระทบต่อคนรอบกายได้ (ค่าเฉลี่ย 3.42)

ตารางผลการประเมินทัศนคติต่อผลงานศิลปะชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ถึง 5

ทัศนคติที่มีต่อ ผลงานศิลปะ ชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ถึง 5	ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น	
	ไม่ เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	ค่าเฉลี่ย	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน
	1	2	3	4	5		
<b>องค์ประกอบทางทัศนศิลป์</b>							
1. รูปแบบและการนำเสนอขององค์ประกอบ ภาพเหมาะสม	0	3	8	20	9	3.87	0.85
2. แสงและเงาของผลงานมีความเหมาะสม	0	2	7	20	11	4	0.81
<b>หลักเกณฑ์การออกแบบ</b>							
3. มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ในเนื้อหา	0	2	10	21	7	3.82	0.7
4. ผลงานมีส่วนที่สัมพันธ์กันและ สอดคล้องกันเรื่องราว	1	4	5	23	7	3.77	0.94
5. ผลงานแสดงออกถึงการตกอยู่ในสภาวะ ซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ที่มีอิทธิพลต่อการ ดำเนินชีวิตประจำวัน	1	4	8	17	10	3.77	1.02
<b>ความหมายของผลงาน</b>							
6 ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของคนที่ ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์	1	1	8	27	3	3.75	0.74
7. ผลงานนี้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบันที่คน ใกล้ชิดมีโอกาสตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้า ระดับไบโพลาร์จากเหตุการณ์ต่างที่เกิดขึ้น จากการใช้ชีวิตประจำวัน	4	3	7	20	6	3.5	1.15

จากตาราง การสำรวจผู้เข้าชมผลงาน จำนวน 40 คน เมื่อให้คะแนนความคิดเห็นน้อยที่สุดเป็น 1 และมากที่สุดเป็น 5 และนำคะแนนมาเฉลี่ยกัน ผลปรากฏว่า ผู้เข้าชมงานให้คะแนน การประเมินทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะ ชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ถึง 5 ตามค่าเฉลี่ยที่ไล่ลำดับดังนี้

#### องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

ข้อ 1. รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 3.87 / 2)

ข้อ 2. แสงและเงาของผลงานมีความเหมาะสม ( ค่า เฉลี่ย 4.00 / 1)

#### หลักเกณฑ์การออกแบบ

ข้อ 3. มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 3.82 / 3)

ข้อ 4. ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกัน เรื่องราว (ค่าเฉลี่ย 3.77 / 4)

ข้อ 5. ผลงานแสดงออกถึงการตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้า (ค่าเฉลี่ย 3.77 / 4)

ระดับไบโพลาร์ที่มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตประจำวัน

#### ความหมายของผลงาน

ข้อ 6 ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของคนที่ตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ (ค่าเฉลี่ย 3.75 / 5)

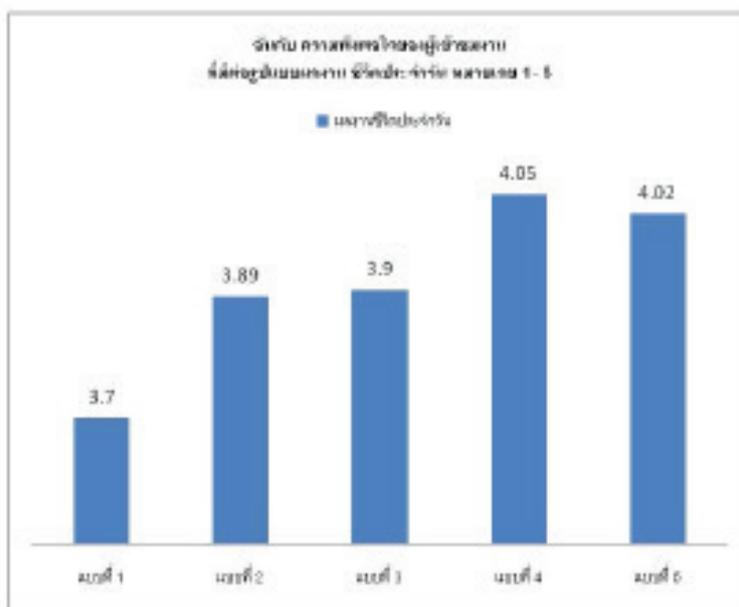
ข้อ 7.ผลงานนี้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบันที่คนใกล้ชิดมีโอกาสตกอยู่ในสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์จากเหตุการณ์ต่างๆ ที่พบเจอในชีวิตประจำวัน (ค่าเฉลี่ย 3.50 / 6)

โดยในแต่ละหัวข้อนั้นผู้ประเมินให้คะแนนในรายการประเมินที่แตกต่างกันออกไปและที่ให้คะแนน มากเป็นอันดับ 1 จากค่าเฉลี่ยคือ องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ข้อ 2. แสงและเงาของผลงานมีความเหมาะสม มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.00 ซึ่งถือว่าการรวบรวมคะแนนจากแบบประเมินนี้ เป็นไปตามความคาดหวังของผู้วิจัยถึงผลลัพธ์ที่ได้

ตาราง ความพึงพอใจในผลงานศิลปะ ชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ถึง 5

รูปแบบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ						ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน	อันดับที่
	1	2	3	4	5	ค่าเฉลี่ย			
ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 1	1	5	8	17	9	3.7	1.02	5	
ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 2	0	4	10	17	9	3.89	0.85	4	
ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 3	0	3	7	24	6	3.9	0.84	3	
ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 4	1	2	6	19	12	4.05	0.81	1	
ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 5	2	2	6	13	17	4.02	1.12	2	
รวม						3.912	0.928		

จากตาราง การสำรวจผู้เข้าชมผลงาน เมื่อให้คะแนนความคิดเห็นน้อยที่สุดเป็น 1 และมากที่สุดเป็น 5 และนำคะแนนมาเฉลี่ยกัน ผลปรากฏว่า ผู้เข้าชมงานให้คะแนน การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปะ ชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ถึง 5 ตามค่าเฉลี่ยที่ไล่ลำดับดังนี้



การไล่ลำดับของคะแนนความพึงพอใจต่อผลงาน ชีวิตประจำวัน โดยผู้เข้าชมงาน

- ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ค่าเฉลี่ย 3.7 อันดับที่ 5  
 ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 3 ค่าเฉลี่ย 3.89 อันดับ  
 ที่ 4  
 ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 2 ค่าเฉลี่ย 3.9 อันดับ  
 ที่ 3  
 ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 4 ค่าเฉลี่ย 4.05 อันดับ  
 ที่ 1  
 ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 5 ค่าเฉลี่ย 4.02 อันดับ  
 ที่ 2

จากผลการรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในผลที่ออกมามีความแตกต่างกันลำดับเพียงน้อยนิด และถือว่าผู้เข้าชมผลงานในนิทรรศการเข้าใจและรับการสื่อสารจากตัวผลงานได้มาก ตรงตามความคาดหวังของผู้วิจัยในการสร้างเครื่องมือนี้ขึ้นมา เพื่อพิสูจน์ผลลัพธ์ในความเข้าใจ เรื่องสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์อย่างมาก

## ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในคอมพิวเตอร์ มีขั้นตอน ดังนี้

1. ตรวจสอบคะแนนจากแบบสอบถามที่แจกในนิทรรศการศิลปะ และนำตัวเลขทั้งหมดมารวมกัน
2. วิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน เพื่อให้ทราบลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. นำตัวเลขผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลและจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ และประมวลค่าทางสถิติเป็นตารางเพื่อง่ายต่อการวิเคราะห์อันดับ

## สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เพื่อการสร้างสรรคส์ภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ สามารถนำมาสร้างสรรคส์ผลงานศิลปะได้ โดยอาศัยแนวทางการออกแบบทางทัศนศิลป์ และหลักการทางศิลปะ ตามมุมมองของผู้วิจัย จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของงานศิลปะตามรูปแบบที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จำนวน 10 แบบ โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกแบบเจาะจง และให้คำแนะนำ เพื่อนำไปปรับปรุงงานและนำมาสร้างสรรคส์ผลงานภาพถ่าย ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกแบบร่างจำนวน 5 รูปแบบเรียงตามลำดับหมายเลข ตั้งแต่หมายเลข 1 ถึง หมายเลข 5 ผู้วิจัยได้เลือกเทคนิค ดิจิตอลเพ้นท์ มาใช้ในการสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิตอลครั้งนี้ และจากการประเมินของผู้เข้าชมงานพบว่า ผู้เข้าชมงานให้คะแนน การประเมินโดยรวมต่อผลงานศิลปะสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ ในชื่อผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ถึง 5

- ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 4 ค่าเฉลี่ย 4.05 อันดับ  
 ที่ 1  
 ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 5 ค่าเฉลี่ย 4.02 อันดับ  
 ที่ 2  
 ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 2 ค่าเฉลี่ย 3.9 อันดับ  
 ที่ 3  
 ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 3 ค่าเฉลี่ย 3.89 อันดับ  
 ที่ 4

- ผลงาน ชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ค่าเฉลี่ย 3.7 อันดับ  
 ที่ 5

ในแต่ละแบบนี้ก็ผู้ประเมินให้คะแนนรายการประเมินแตกต่างกันตามความเหมาะสม ผู้ประเมินให้คะแนนกับเรื่องของ การนำเสนอผลงานศิลปะนี้ เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบันมากที่สุด ซึ่งในแต่ละหัวข้อนั้นผู้ประเมินให้คะแนนในรายการประเมินที่แตกต่างกันออกไป และที่ให้คะแนนมากเป็นอันดับ 1 จากค่าเฉลี่ยคือ องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ข้อ 1. แสงและเงาของผลงาน มีความเหมาะสม และมีค่าเฉลี่ย 4.00 สูงที่สุด

ผลงานภาพถ่ายทุกชิ้นมีความคล้ายคลึงกันซึ่งเป็นคุณสมบัติสากลร่วมกันอยู่ คือ คุณสมบัติของความ เป็นศิลปะ (Artistic quality) ที่ผลงานศิลปะทุกชิ้นทุกแขนงมีต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้รับรู้ เป็นคุณสมบัติเชิงนามธรรม แฝงอยู่ในองค์ประกอบส่วนที่เป็นเนื้อหา คุณสมบัตินี้คือ คุณค่าทางสุนทรียภาพ (Aesthetics Value) เป็นคุณค่าที่เราได้รับขณะที่มีประสบการณ์ ในผลงานภาพถ่าย จากคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพอันเป็นพื้นฐานของผลงานทางศิลปะทุกแขนง

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรคส์ สภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาในเรื่องสภาวะซึมเศร้า ซึ่งพบว่าในปัจจุบันเป็นโรคซึมเศร้าที่มีอัตราการเป็นโรคนี้อันได้สูงขึ้น จากสภาวะแวดล้อมเรื่อง ค่าครองชีพ ความเครียดที่ก่อเกิดจากการทำงาน ความกดดันกับการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมที่เร่งรีบ จึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบต่อผู้ที่เป็นและครอบครัว ทั้งด้านอารมณ์ และส่งผลเสียต่อร่างกาย จากการศึกษาเพื่อใช้ในการการสร้างสรรคส์ผลงานทางศิลปะให้เป็นทางเลือกหนึ่งในการบรรเทาปัญหา การเข้าใจพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจากสภาวะซึมเศร้าระดับไบโพลาร์ ผู้วิจัยขออภิปรายผลดังนี้

ด้านความน่าเชื่อถือในตัวภาพถ่ายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.82 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งภาพผลงานเป็นภาพถ่ายที่มีขนาดใหญ่เท่ากับขนาดของคนจริง จึงสามารถถ่ายทอดความรู้สึก ได้เสมือนจริง เปรียบดังผู้เข้าชมงานได้อยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งที่ผู้เข้าชมงานอาจจะไม่เคยมีความรู้เรื่องโรคซึมเศร้าและยังมองเห็นเป็นเรื่องไกล จากการสอบถามผู้ที่ชื่นชอบในชุดผลงาน มีบางส่วนที่แสดงความคิดเห็นและเข้าใจในใจผลงานและมีอีกส่วนหนึ่งแสดงความคิดเห็นไม่เข้าใจในตัวผลงาน แต่ก็ยังชื่นชอบผลงานด้วยองค์ประกอบต่างๆ สาเหตุที่ได้ทำให้ความคิดเห็นทั้ง 2 กลุ่มไม่ตรงกัน เกิดจากผู้ที่แสดงความคิดเห็นเข้าใจในตัวผลงาน เนื่องจากมีบุคคลที่รักเป็นโรคซึมเศร้าและตกอยู่ในสภาวะตามผลงานที่จัดแสดง ส่วนที่แสดงความคิดเห็นไม่เข้าใจเนื้อหาของผลงาน เนื่องจากไม่เคยมีประสบการณ์หรือเหตุการณ์เกี่ยวกับโรคซึมเศร้าในชีวิตประจำวัน จึงทำให้ไม่เข้าใจในแนวความคิดและผลงานที่ถ่ายทอดออกมาได้ แต่จากสาเหตุดังกล่าวก็ยังทำให้ด้านความน่าเชื่อถือในตัวภาพถ่ายอยู่ในระดับที่มาก

ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 1

เป็นผลงานที่ได้คะแนนเฉลี่ย 3.7 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.02 นับว่าเป็นผลงานที่จัดลำดับได้คะแนนต่ำที่สุด เนื่องจากเป็นภาพผลงานที่เรียบง่าย และไม่บ่งบอก พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากคนปกติ องค์ประกอบของภาพที่เป็นมุมแคบ

จึงมีผลกระทบต่อการรับรู้ของผู้เข้าชมผลงาน

ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 2

เป็นผลงานที่ได้คะแนนเฉลี่ย 3.89 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในลำดับที่ 2 องค์ประกอบและสถานที่ในการเลือกมุกตลก ไม่สามารถถ่ายทอดแนวความคิดของผู้วิจัยได้ครบทุกข้อมูลที่ส่งผ่านเนื้อหาภายในภาพ การสื่อสารภาพที่เปรียบเสมือนการอยู่โดดเดี่ยว ด้วยการแทนสถานที่จำลองอยู่ใต้ฟ้า การเกิดฟอง จากการหายใจ ความกดดัน ความเครียด ที่ยังไม่สามารถสื่อสารกับผู้ชมงานได้ดีพอ จึงทำให้ค่าคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง

ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 3

เป็นผลงานที่ได้คะแนนเฉลี่ย 3.9 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.84 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในลำดับที่ 3 การให้ขนาดผลงานใกล้เคียงกับ ขนาดคนจริงมีผลต่อการรับรู้ และสภาพแวดล้อมในภาพที่บ่งบอกถึง ความโดดเดี่ยวการถูกทิ้ง จึงเป็นเรื่องง่ายที่ ผู้ชมผลงานจะเกิดความเข้าใจในแนวความคิดของผู้วิจัย

ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 4

เป็นผลงานที่ได้คะแนนเฉลี่ย 4.05 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในลำดับมากที่สุด เนื้อหาของผลงานแสดงถึงสภาวะซึมเศร้าที่มีพฤติกรรมจิตใจ มีความสุขที่เกินความเป็นจริง ด้วยเหตุการณ์เล่าเรื่องของผลงาน ที่ไม่ได้แสดงถึงความหดหู่ หรืออารมณ์เศร้าหมอง รวมทั้งการใช้สัญลักษณ์แห่งความสุขเข้ามามีส่วนในการอธิบายเนื้อหาของภาพ จึงทำให้ผู้ที่ได้ชมผลงาน สามารถเข้าใจและชื่นชมผลงานหมายเลข 4 เป็นอันดับมากที่สุด

ผลงานชีวิตประจำวันหมายเลข 5

เป็นผลงานที่ได้คะแนนเฉลี่ย 4.02 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.12 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในลำดับที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยรวม รองลงมาจาก ผลงานหมายเลข 4 ซึ่งคะแนนที่แตกต่างกันเพียง 0.03 นั้นนับว่าแทบไม่ได้แตกต่างกัน แต่ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มากที่สุดในผลงานทั้ง 5 ชิ้น จึงสามารถอธิบายความแตกต่างการสื่อสารของผลงาน องค์ประกอบของภาพแสดงถึงความอ้างว้าง ผ่านตัวภาพที่เป็นห้องนอนเปล่าๆ และ สัญลักษณ์ท่าทางนอนไม่หลับ เป็นผลทำให้ผู้ชมผลงานส่วนน้อย ไม่เข้าใจในสัญลักษณ์และพฤติกรรมที่กำลังถ่ายทอด จึงเกิดค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานสูงที่สุดใน จำนวน 5 ภาพ

## ข้อเสนอแนะ

1. ผลงานศิลปะจากงานวิจัยที่สร้างสรรค์ขึ้น ในรูปแบบภาพถ่ายผสมกับเทคนิคดิจิทัลเพ้นท์ ในการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกี่ยวกับอารมณ์และนามธรรม ความสมจริงของผลงานมีส่วนเกี่ยวเป็นอย่างมากในการสื่อสารแนวความคิดต่อผู้ชมผลงาน
2. ในการสร้างสรรค์ผลงาน ขนาดผลงานที่มีความใกล้เคียงกับวัตถุจริง สามารถสร้างภาพเหตุการณ์จำลองเสมือนจริง ทำให้ผู้ชมงาน รับรู้ต่าง ๆ กับผลงานได้เป็นอย่างดี

## เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2553). จำนวนและอัตราผู้ป่วยทางสุขภาพจิตของประเทศไทยต่อประชากร 100,000 คนจำแนกรายจังหวัด ปี พ.ศ.2553. สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2557,

- จาก website <http://www.plan.dmh.go.th/>  
Department of Mental Health. (2010). The number and rate of mental health patients. Classified per 100,000 population by province 2510. Retrieved January 30, 2014, from website <http://www.plan.dmh.go.th/>
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ. หน้า 35 -42.
- Kamjorn Sounpongri. (2011). **Modern Art**. Bangkok : 35 – 42 (in Thai)
- ธรณินทร์ กองสุข. (2549). องค์ความรู้โรคซึมเศร้า: ผลการทบทวนหลักฐานทางวิชาการ. สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2557, จาก <http://thaidepression.prasri.go.th/reportfile/r001.pdf>
- Taranin Kongsuk. (2006). Cognitive depressive disorder : results of a review of scientific evidence. Retrieved January 30, 2014, from <http://thaidepression.prasri.go.th/reportfile/r001.pdf>
- มานิช หล่อตระกูล. (2544). เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้า. สืบค้นเมื่อ 8 มิถุนายน 2556, จาก <http://www.ramamental.com/medicalstudent/generalpsyc/depressdetail/Manoh Rontrakul>.
- (2011). The knowledge about Depression. Retrieved June 8, 2013, from <http://www.ramamental.com/medicalstudent/generalpsyc/depressdetail/>
- มานิช หล่อตระกูล. (2551). ปัญหาโรคซึมเศร้าและการฆ่าตัวตายในประเทศไทยครั้งที่ 2 .กรุงเทพฯ: โครงการตำรารามธิบดี
- Manoh Rontrakul. (2008). Depression and suicide in Thailand Bangkok: Ramathibodi
- วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ (2554). กิจกรรมศิลปกรรมบำบัดเพื่อฟื้นฟู เยียวยา ผู้ประสบอุทกภัย. กรุงเทพฯ: วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ ปีที่ 13 ฉบับที่1 หน้า 26
- Institute of Culture and Arts Journal. (2011). Art therapy activities remedies for restoring flood victims. Bangkok: **Institute of Culture and Arts Journal** 13(1), 26
- สุทรานันท์ ชุนแจ่ม. (2551). การสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวกับภาวะซึมเศร้าในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล
- Sutranan Shujam. (1968). **Survey research on depression in Thailand**. Bangkok: Mahidol university
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2545). ตามรอยแนวคิดทฤษฎีหลังสมัยใหม่ : ทฤษฎีโพสต์โมเดิร์น. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2556, จาก <http://www.reocities.com/miduniv2546/newpage4.html>
- Somkerd Tangnamo. (2002). Trail postmodern theory : post modern theory. Retrieved July 10, 2013, from <http://www.reocities.com/miduniv2546/newpage4.html>