



เรื่องราวแห่งความสุขของฉัน: กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ

My Happy Story: The Process of Creating an Imaginative Painting Form

อภิญญา น้อยแสงสี¹ ไทยโรจน์ พวงมณี²

E-mail: noisangsee1234@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเรื่องราวความสุขของฉัน และ 2) ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ ใช้แบบบันทึกข้อมูลเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวของความสุขจากเอกสารตำราและบทความวิจัย และข้อมูลจากกระบวนการสร้างผลงานจิตรกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า 1) ความสุขของชีวิตของมนุษย์แต่ละคนเกิดขึ้นจากการเลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ชอบและสนใจในระหว่างช่วงของการดำเนินชีวิต เช่น วัตถุสิ่งของ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยการอยู่กับความสุขนั้นจะถูกสร้างภาพขึ้นในสมองและจิตใจพร้อมกับการใส่จินตนาการสร้างภาพใหม่ขึ้นมาให้น่าสนใจ และ 2) การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเป็นรูปแบบจินตนาการ มีดังนี้ 2.1) การศึกษาข้อมูล 2.2) การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล 2.3) การตีความหมายข้อมูล 2.4) การร่างแบบ 2.5) การดำเนินการสร้างสรรค์ 2.6) การแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนา และ 2.7) การตรวจสอบและประเมินผลงาน

คำสำคัญ: เรื่องราวแห่งความสุขของฉัน กระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรม รูปแบบจินตนาการ

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the story of my happiness and 2) to study the process of creating imaginative paintings. Use the data record as a data collection tool by collecting information about the story of happiness from textbooks and research articles, and information from the process of creating painting results. Analyze data by analyzing content The results showed that 1) the happiness of each human being is formed by the perception of things that are liked and interested during the course of life, such as objects, objects, clothing, clothing, by living with happiness is created in the brain and mind with the insertion of imagination to create new images that are interesting, and 2) the creation of paintings as imaginary forms are as follows: 2.1) the study of information, 2.2) the creation of paintings. 2.3) Data analysis and synthesis. 2.4) Drafting, 2.5) Creative implementation, 2.6) Improvement for development, and 2.7 Monitoring and evaluation of performance.

Keywords: my happy story, creative process, painting, imaginative form

ความเป็นมาของปัญหา

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมในยุคสมัยใหม่ส่งผลทำให้มนุษย์มีการคิดนวัตกรรมและผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลทำให้มนุษย์เกิดความสะดวกสบายขึ้น เช่นเดียวกับวิถีชีวิตของคนในสังคมก็มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่มีลักษณะเอื้ออาทร ช่วยเหลือกัน และกันน้อยลง ต่างคนต่างอยู่ไม่เกี่ยวข้องกัน โดยเฉพาะมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เมือง การใช้ชีวิตต้องเร่งรัดตัวมากขึ้น โดยที่ผู้คนส่วนใหญ่ยังอาศัยสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างตัวตน และสามารถคลายความโดดเดี่ยวจากการไม่เปิดใจในการคบเพื่อนมนุษย์ที่มี



ชีวิตและจิตใจ สามารถใช้ชีวิตคนเดียว ไปไหนมาไหนคนเดียว โดยไม่คิดว่ามันคือความโดดเดี่ยวจึงเป็นที่มาของชื่อเรื่อง เรื่องราวความสุขของฉัน เริ่มจากการมองหาสิ่งที่คิดว่าตัวมนุษย์เพียงคนเดียวจะสามารถสร้างความสุขได้อย่างไร การคิดแบบนี้ส่งผลทำให้ตัวเองมีการแสวงหาความสุขจากการทำสิ่งเล็กน้อยๆ ในชีวิตประจำวันอันเป็นการแสวงหาความสุขและความรักที่จะทำเช่น สถานที่ของกินหรือเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ชอบมันก็เกิดความสุขได้เช่นกัน จากการใช้ชีวิตประจำวันกินของอร่อย ๆ ก็อาจสร้างความสุขให้ตัวเองได้เช่นกัน เมื่อกล่าวถึงคำว่าบุคคลที่มีความสุขนั้นเป็นคนที่ไม่เจอทางปัญญา คือ ความเมตตา กรุณาต่อตนเอง ควรนำมาเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต เพราะเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากลำบากความเมตตา กรุณาต่อตนเองได้ ซึ่งแนวคิดนี้จะสามารถส่งเสริมให้บุคคลสามารถปล่อยปละตนเองแทนการตัดสินตนเอง มีความเข้าใจความทุกข์ยากแทนความรู้สึกโดดเดี่ยว และมีสติแทนการปล่อยให้อารมณ์ด้านลบครอบงำ ซึ่งหากนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้จะทำให้ตนเองหรือผู้อื่นสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างสอดคล้องกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ความรู้เท่าทันตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น สามารถช่วยบรรเทาความทุกข์ และลดทอนผลกระทบจากปัญหาที่เกิดขึ้นได้ (ภัทรพงษ์ ชำรงค์ปรีชาชัย, 2564) โดยปัจจัยแห่งความสุขของตนเองคือมีอิสระที่จะเลือกทางเดินชีวิตของตัวเอง เลือกทำสิ่งต่างๆ ตามที่ตัวเองต้องการโดยไม่ต้องฝืนใจทำสิ่งที่ไม่ต้องการ ดังนั้นการมีจิตใจที่มั่นคงไม่หวั่นไหวความเปลี่ยนแปลงง่าย ๆ สามารถรับมือกับทุกสิ่งได้เป็นอย่างดี การมีเป้าหมายในชีวิต มีความหวังในการดำรงชีวิต รู้สึกว่าประสบการณ์ชีวิตในแต่ละวันมีคุณค่าเรียนรู้จากชีวิตที่ผ่านมา (อดิสร บาลโสง, 2564)

กล่าวได้ว่าการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์นั้นต้องมีการดิ้นรน มีการไขว่คว้าเพื่อการตอบสนองความปรารถนาที่จะให้ชีวิตที่มีความสุขของตนเอง (อดิสร บาลโสง, 2564) ผ่านกิจกรรมในชีวิตประจำวัน โดยที่เรื่องราวและเหตุการณ์จะแฝงไว้ด้วยความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความเร้าใจ ซึ่งการได้มีประสบการณ์ย่อมส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกที่จะสะท้อนออกมาเป็นผลงานเชิงสร้างสรรค์ เช่น งานจิตรกรรมแนวจินตนาการที่ผู้วิจัยสามารถผสมผสานกับเรื่องราวในชีวิตของตัวเองลงไปในผลงานชิ้นนั้นได้ คำว่าผลงานจิตรกรรมนั้นหมายถึง ผลงานการวาดระบายสีหรือปรุงแต่งเพื่อสื่อให้เห็นในสิ่งที่ใจอยากจะทำ เป็นผลงานที่จิตรกรมีการจินตนาการขึ้นจากอารมณ์ความรู้สึกผ่านลงบนงานชิ้นนั้น มีเทคนิควิธีการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกออกมา (เอกชัย วรรณแก้ว และจิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2565) ส่วนรูปแบบงานจิตรกรรมนั้นประกอบด้วย รูปทรงกับที่ว่าง (Space) เนื้อหาที่ประกอบด้วยเรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) โดยที่เนื้อหาทั้งเนื้อหาทางรูปทรง (Formal Content) หรือเนื้อหาภายในกับเนื้อหาทางสัญลักษณ์ (Symbolic Content) และเนื้อหาภายนอกที่เป็นมูลเหตุสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของศิลปิน โดยมีที่มาจากอารมณ์สะท้อนใจ ความนึกคิด หรือจินตนาการ โดยที่ศิลปินได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจหรือความนึกคิดนี้ให้ปรากฏเป็นรูปทรง โดยอาศัยความรู้ทักษะฝีมือ และทางเทคนิควิธีการสร้างงานจิตรกรรมด้วยการระบายสี ซึ่งเป็นวิธีการสร้างผลงานที่จะทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์สะท้อนใจหรือเกิดจินตนาการร่วมด้วย โดยที่ผู้สร้างสรรค์จะทำการถ่ายทอดท่วงท่าออกมาเป็นผลงานอย่างมีปัญญา มีความรู้ มีทักษะฝีมือและมีเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานเฉพาะ ตลอดจนอุปนิสัยใจคอที่สามารถไหลเลื่อนเข้าไปสู่ในผลงาน (พิเชษฐ เปียรกลิ่น, 2552)

แม้ว่าการสะท้อนความคิดและอารมณ์ความรู้สึกจากแนวคิดความสุขที่อยู่ในสภาวะของความโดดเดี่ยวขึ้นมาแทนความทุกข์ที่อยู่ในใจผ่านการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีสีสันสดใส มีการสร้างสรรค์รูปทรงลักษณะจินตนาการขึ้นมานั้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเลือกใช้โครงสร้างของสีที่มีลักษณะสดใส รูปทรงแบบตัดทอนตามแบบอย่างงานศิลปะแบบ POP Art สอดคล้องกับ ดุสิตา อิมอรณ (2565) ที่กล่าวว่าความอิสระของการใช้ชีวิตและความคิดที่มีเสรีภาพย่อมนำมาซึ่งการแสดงออกทางเรื่องราวและเทคนิควิธีการของผู้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่พร้อมจะนำเสนอเรื่องราวที่หลากหลาย ส่วนกระบวนการการสร้างผลงานจิตรกรรมที่เป็นระบบนั้นจะผ่านขั้นตอนดังนี้ 1) การเก็บข้อมูลเชิงเอกสารงานวิจัยและบทความ 2) การเก็บข้อมูลทางกายภาพของอาคารเก่า 3) แล้วนำมาวิเคราะห์ผสมผสานกับจินตนาการ ออกมาเป็นภาพร่าง (Sketch) 4) ทำการทดลองเทคนิควิธีการบางอย่างเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ 5) ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน (ทรงวุฒิ แก้ววิศิษฐ์, 2564) ส่วน สุพัฏฐา กุลธินิ, อนุชิต ไรจนชีวิน สุกร และ สมพร ชูสุวรรณ (2564) กล่าวว่า ผลงานจิตรกรรมที่ได้นั้นจะต้องแสดงตัวตนของผู้สร้างสรรค์ด้วยอัตลักษณ์เฉพาะของการแสดงออก เนื้อหาเรื่องราวที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกของการสะท้อนความคิดของผู้สร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามการคิดสร้างสรรค์และเทคนิควิธีการสร้างผลงานจิตรกรรมล้วนมาจากความสนใจ ความรักและความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ที่นำมาผสมผสานกับเรื่องราวที่ต้องการสะท้อนออกมาเพื่อเป้าหมายในการส่งสารต่อไปยังผู้ชมผลงาน ทรงวุฒิ แก้ววิศิษฐ์ (2564) กล่าวว่า เรื่องราวจาก



ความรักและความทรงจำในสภาวะของความคิดถึงและผูกพันในงานจิตรกรรมที่ถูกสื่อสารจากผู้สร้างสรรค์ย่อมแสดงให้เห็นถึงการโหยหา โดยผู้สร้างสรรค์จะหาวิธีการแสดงออกทางเรื่องราวและการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้สมบูรณ์และลงตัว กล่าวได้ว่า งานจิตรกรรมสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการที่เกิดจากกรรมวิธีของการลำดับความคิด การปฏิบัติการของผู้สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องจนก้าวไปสู่การปรากฏตัวของผลงานชิ้น ที่แสดงความสำเร็จด้วยความนึกคิด ความคิดสร้างสรรค์ที่ระหว่างการทำงานและวิถีชีวิต (ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์, 2562)

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการที่มาจากเรื่องราวของความสุขในชีวิตนั้น ผู้วิจัยเลือกแนวคิดและสถานการณ์ที่เข้ามากระทบใจแล้วทำให้เกิดแรงบันดาลใจขึ้นมา ด้วยการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งที่ต้องมีการสื่อสาร การตีความหมายและการสร้างผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนประสบการณ์การรู้คิดสู่ผู้ชมให้มีการตีความและการให้คุณค่าในเชิงสุนทรียศาสตร์ (รณภพ เตชะวงศ์, 2565) โดยผู้สร้างสรรค์จะมีการตีความหมายของสิ่งที่ตนเองรับรู้พร้อมกับการสร้างรูปทรงใหม่ด้วยการเพิ่ม หรือลดทอนรูปทรงให้ดูเรียบง่าย บิดเบือนรูปทรงของสัตว์ มนุษย์ สิ่งของ บรรยากาศให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง ผสมผสานไปสู่จินตนาการเพื่อทำให้รูปแบบของผลงานสัมผัสได้ง่ายตอบสนองจิตที่อยู่ส่วนลึกของผู้ดูผลงาน (ดาร์ริ์ ธรรมบุญเรือง, 2557) ดังนั้นเรื่องราวความสุขและความปรารถนาจึงถือว่าเป็นเรื่องส่วนบุคคล ที่บุคคลอาจต้องการเปิดเผยหรือปกปิด ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจึงจำเป็นต้องพิจารณา ไตร่ตรอง พร้อมกับการตั้งคำถามกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองและบุคคลอื่นๆ เพื่อให้ผลจากคำตอบผ่านเนื้อหาเรื่องราวและรูปแบบของผลงานจิตรกรรมได้ (ดาร์รงค์ ชีวะสาร, 2555) ส่วนการเชื่อมโยงสิ่งที่รับรู้ เช่นความสุขของชีวิตสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจึงเป็นการนำเสนอสิ่งที่มองเห็นได้จากคนทั่วไปและผู้สร้างสรรค์จะทำการสะท้อนออกมาเป็นรูปลักษณะใหม่ที่มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์อย่างมีความงาม (พิเชษฐ เปียร์กลิ่น, 2552) อาจกล่าวได้ว่าแสดงออกผ่านงานจิตรกรรมที่มีเรื่องราวความสุขล้วนมีเป้าหมาย โดยที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชมผลงานให้มีการรับรู้และเห็นคุณค่าทางสุนทรียะ มีการค้นพบปรัชญาและจริยธรรมที่ฝังผ่านงานจิตรกรรม อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์เรื่องราวแห่งความสุข นั้นมีการนำเสนอประเด็นการสะท้อนสังคมผ่านมุมมองและการจัดวางของผู้วิจัย ดังนั้นการแสดงออกเหล่านี้จึงช่วยสะท้อนถึงทักษะ ความรู้ ความสามารถในการสร้างผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ที่มีการนำเสนอพร้อมด้วยคำอธิบายตามหลักวิชาการทางจิตรกรรมอันช่วยเอื้อต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจในความหมายและคุณค่าของงานด้วย (ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์, 2562)

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจและตระหนักในการใช้ชีวิตคนเดียวโดยการพยายามสร้างภาพแห่งความสุขผ่านเรื่องราวและบรรยากาศของที่ผ่านมาและกำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต ด้วยการแสดงออกผ่านรูปแบบผลงานแนวจินตนาการที่นำเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวันที่ได้มองเห็นและสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่มีความงาม ซึ่งการนำเสนอแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมใช้ชื่อว่า เรื่องราวของความสุขของฉัน โดยมีเป้าหมายเพื่อนำเสนอเรื่องราวและเทคนิควิธีการวาดภาพระบายสีออกมาเพื่อให้ผู้รับรู้ถึงคุณค่าและความงามจากการสะท้อนความคิดที่เป็นปัจจุบันผ่านความหมายตรงและความหมายแฝง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเรื่องราวความสุขของฉัน
2. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบบันทึกข้อมูลในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ประเด็นดังนี้ 1) เนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับความสุข 2) แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน 3) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม 4) เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม และ 5) ปัญหาและอุปสรรคจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีช่วงเวลาของการดำเนินการวิจัยดังนี้ 1) ก่อนการสร้างสรรคผลงาน ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากหนังสือ และวารสาร 2) ระหว่างการสร้างสรรค ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลประเด็นการเนื้อหาเรื่องราว การจัดองค์ประกอบศิลป์ และเทคนิควิธีการสร้างสรรคผลงานทั้ง 3 ชิ้นงานในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน 3) หลังการสร้างสรรคผลงาน ประเด็นความสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราว การจัดองค์ประกอบศิลป์ และความลงตัวของผลงานโดยภาพรวม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกข้อมูลและการศึกษาเอกสารมาจัดระเบียบข้อมูล จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยการใช้แนวคิดสัญญะวิทยาที่นำเสนอผ่านความหมายตรงและความหมายแฝง

ผลการวิจัย

1. **เรื่องราวความสุขของฉันทน์** พบว่า การใช้ชีวิตมีความสุขขึ้นสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งที่เป็นประจำก็ยิ่งชอบมีความสุขสนุก เมื่อได้ทำมันมากขึ้นไม่รู้สีกแฉ้งหรือโดดเดี่ยวเหมือนเมื่อก่อนรู้สึกท้อแท้ท้อใจหรือกลัวๆ รอบตัวก็หัวเราะได้เยอะขึ้นการใช้ชีวิตของตัวเองมันโอเคขึ้นมันดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจากสิ่งที่เราโฟกัสและหันมาใส่ใจและทำมันอย่างตั้งใจ ดังเช่น (1) ความสุขจากการทำงานศิลปะที่ตัวเองชอบ ได้หันมาตั้งใจฝึกฝีมือตัวเองและอยู่กับมันมากขึ้นเช่น แนวจินตนาการผสมผสานกับเรื่องราวในชีวิตตัวเองผสมผสานกับการได้เล่นเกมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจแล้วก็กลับมาคิดงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ ทั้งหมดคือมาจากสิ่งที่ตัวเองชอบทั้งหมดเลย (2) ความสุขจากการได้ออกไปท่องเที่ยวในสถานที่ที่อยากไปส่วนมากเลยที่จะชอบไป คือเขาคือ เพราะมีภูเขาเยอะท้องฟ้าที่สวยงามและอากาศดี ทะลุหาของกินของที่ชอบ และได้เจอสิ่งใหม่ๆ ที่มีอยู่มากมายที่ผู้วิจัยสนใจสีสันของขนมสีสันของท้องฟ้าและอาหารที่อร่อย และ (3) ความสุขที่ได้ใช้ชีวิตอยู่กับตัวเองได้ทำอะไรหลายๆ อย่างทั้งในกิจวัตรประจำวันของตัวเองการทำอะไรที่ไร้สาระทำงานบ้างเล่นกับสัตว์ตัวโปรดบ้าง นอนอ่านการ์ตูนพักผ่อนบ้างเล่นบ้างทำงานบ้าง เหมือนได้อยู่กับตัวเองมากขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยมีบุคลิกที่ขี้ดแฉ้ง ไม่ว่าจะเข้าสังคมก็สามารถสนุกสนานและเพลิดเพลินได้ หรือช่วงเวลาที่อยู่กับตัวเองก็สามารถที่จะสนุกสนานได้ โดยไม่ได้มีการยึดติดว่าจะต้องมีเพื่อนหรือมีคนรู้จักก็คนที่อยู่เคียงข้างกับเราถึงจะมีความสุขได้

2. กระบวนการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ พบว่ามีรายละเอียดดังนี้

2.1 การศึกษาข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตคนเดียวให้มีความสุข ศึกษาในอินเทอร์เน็ตและการใช้ชีวิตประจำวันของของตัวเอง

2.2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ศึกษา นำมาจัดระเบียบเป็นประเด็นย่อย 3 ประเด็นประกอบด้วย 1) ความสุขจากการทำงานศิลปะที่ตัวเองชอบ 2) ความสุขจากการได้ออกไปท่องเที่ยว และ 3) ความสุขที่ได้ใช้ชีวิตอยู่กับตัวเอง หลังจากนั้นได้สังเคราะห์ข้อมูลออกเป็นเรื่องราวที่เป็นความสุขของฉันทน์จากการใช้ชีวิต จากการเรียนรู้และการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน

2.3 การตีความหมายข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลจากเรื่องราวที่เป็นเรื่องส่วนตัวนักวิจัยในฐานะผู้สร้างสรรคมาสู่การตีความและสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาผ่านรูปทรงที่มีความหมายตรงและความหมายแฝงดังนี้ รอยยิ้ม หมายถึง ความสุขความสมหวัง เกมสวนสนุกหมายถึงความสนุกสนานความเพลิดเพลินผ่อนคลาย ต่างหูหมายถึง ความสวยงามตัวตนบุคลิกภาพ ภาพเขียน Starry night หมายถึงการจินตนาการที่ได้จากศิลปินที่ชอบคือวินเซนต์แวนโก๊ะ มานำเสนอให้รู้สึกถึงความสดใส ความกว้างใหญ่และความมีชีวิตแห่งความอิสระของชีวิตจากความโดดเดี่ยวและการสร้างความสุขบนฐานการรับรู้ธรรมชาติที่อยู่แวดล้อมตัวผู้สร้างสรรคไอศกรีม หมายถึง สีสันความสดใสสวยเยี้ยวเส้นทางแห่งความฝันการได้ท่องเที่ยว เม็ดลูกอมช็อคโกแลต หมายถึงความซับซ้อน รูปคน หมายถึง แทนความเป็นตัวเอง แมว หมายถึง สัตว์ตัวโปรดเป็นสัญลักษณ์ความสุขจากรูปทรงที่ดูนุ่มนวล แวตาสีหน้าที่ดูน่ารักน่าเอ็นดูจากลีลาท่าทางที่แสดงออกมา โดยผู้วิจัยนำเสนอด้วยการตัดทอนรูปทรงให้ดูบิดเบือนไปจากความเป็นจริงทำให้ง่ายต่อการรับรู้และการตีความของผู้คน ตันสน หมายถึง วันคริสมาสต์วันเฉลิมฉลอง ต้นไม้ หมายถึง ความร่มเย็น ภาพงานศิลปะ หมายถึง สิ่งที่ตัวเองชอบ น้ำ หมายถึง สีสันความสดใสความตื่นเต้น โดยผลของการให้ความหมายและการตีความจะถูกนำไปประกอบสร้างให้เป็นภาพงานจิตรกรรมรูปแบบ



จินตนาการที่เน้นการจัดวางอย่างอิสระแต่ยังคงแสดงให้เห็นคุณค่าของความงามเชิงรูปแบบและความงามเชิงเนื้อหาที่ผสมผสานกัน
ขึ้นมานบนแนวคิดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.4 การร่างแบบ ผู้วิจัยนำผลการตีความหมายข้อมูลมาสู่การร่างแบบ เพื่อหาแนวทางการจัดองค์ประกอบของภาพให้มี
จุดเด่นหลักและจุดเด่นรองและสอดคล้องกับเรื่องราวแห่งความสุขที่กำลังจะสร้างขึ้น

2.5 การดำเนินการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เวลาในการสร้างสรรค์ 1 เดือน

2.6 การแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนา ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงความเหมาะสมและสวยงามจากการจัดองค์ประกอบศิลป์
และการประกอบสร้างเรื่องราวขึ้นมาตามจินตนาการของผู้วิจัยโดยมีการเน้นจุดเด่น การผลลัพธ์ใกล้เคียงใกล้เคียงและการสร้างความ
กลมกลืน

2.7 การตรวจสอบและประเมินผลงาน ผู้วิจัยตรวจสอบผลงานโดยภาพรวมจากความประสานสัมพันธ์ของโครงสร้าง
จากเนื้อหาและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีหลักการของความลงตัว ความประสานสัมพันธ์ ความเป็นอันเดียวกันและความเป็น
ระเบียบ

3. การวิเคราะห์รูปแบบผลงานจิตรกรรม

รูปแบบผลงานจิตรกรรมเป็นแบบจินตนาการ ใช้สีน้ำมันบนผ้าใบในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง
โยการนึกคิดและจินตนาการที่มีการค้นพบผ่านการก้าวข้ามของอายุและวัย โดยมีประเด็นเรื่องราวของความรัก ความสนุกสนาน ความ
เพลิดเพลินจากวัตถุสิ่งของและสิ่งมีชีวิตที่อยู่แวดล้อมที่มีลักษณะพิเศษที่ให้ความรู้สึกถึงความผูกพัน และความสุข จัดรูปแบบของ
ผลงานจิตรกรรมโดยใช้หลักการทางศิลปะ เช่นหลักจุดเด่น หลักเอกภาพ หลักการเน้น หลักของมิติของภาพ มีรายละเอียดดังนี้

3.1 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อ SMINE ผู้วิจัยสร้างสรรค์จากแนวความคิดที่ว่ารอยยิ้มของตัวเองเมื่อมีความสุขสมหวัง
กับการสร้างสรรค์งานหรือสิ่งที่ชอบโดยการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวของสวนสนุกที่มีเครื่องเล่นมากมายให้เลือกเล่น โดยมีการตัด
ภาพให้เห็นถึงความสุขจากการได้เข้ามาในเหตุการณ์และฉากด้านหลังแสดงให้เห็นถึงความสดใสแจ่มจรัสของท้องฟ้าด้วยการนำภาพ
สตาร์ไลน์ของแวนโก๊ะมาเป็นฉากด้านหลัง องค์ประกอบที่นำมาแสดงล้วนสื่อสารอย่างมีนัยยะเชิงความแห่งความรักและการเปิดกว้าง
ทางความคิดที่จะสัมผัสกับประสบการณ์รอบตัวผ่านความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน การทดลองและความท้าทายของชีวิต

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบจินตนาการ โดยมีการจัดองค์ประกอบของผลงานให้สามารถสื่อ
ความหมายและความคิดแห่งรอยยิ้มและความจริงใจจากการทดลองทำสิ่งต่างๆ รอบตัว หลักการทางศิลปะที่ถูกนำมาใช้คือหลักความ
สมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันแต่ให้ความรู้สึกเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง ซึ่งด้านซ้ายมีวาดเป็นรูปใบหน้าที่คนผสมผสานกับองค์ประกอบ
อื่นๆ เช่น รางของรถไฟเหาะ ตรงกลางจะเป็นรูปทรงของปาก ข้างขวา จะเป็นใบหน้าที่ด้านข้างและต่างหู แมว พระจันทร์ เพื่อให้
องค์ประกอบของรูปภาพดูสมดุลและเท่ากัน ความกลมกลืนของสี ส่วนหลักของความกลมกลืนนั้นผู้วิจัยใช้เส้นสายให้ไปในทิศทาง
เดียวกัน โดยการปิดป้ายให้ดูแล้วรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว มีการสร้างจุดเด่นผ่านรูปทรงของกรอบสี่เหลี่ยมที่บรรจุรายละเอียดของหน้า
คนลงไป พร้อมกับการเลือกใช้สีคู่ขัดแย้งและตรงกันข้ามในวงจรรี้อยู่ด้วยกันเพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนานและเข้าใจ
นอกจากนี้ยังใช้สีของปากกามาระบายผสมผสานเพื่อให้สีดูเข้มสว่างขึ้นและรางรถไฟเหาะกับพระจันทร์และแมวให้มีเส้นสายและ
รูปทรงที่ดูเคลื่อนไหว อันจะก่อให้เกิดความรู้สึกถึงเรื่องราวแห่งชีวิต การเดินทางไปสู่ประสบการณ์ใหม่ที่น่าสนใจและตื่นเต้น

สำหรับการสร้างความเป็นเอกภาพให้กับผลงานจิตรกรรมนั้นพบว่า เกิดจากเส้นและการสร้างบรรยากาศของ
เนื้อหาเรื่องราวที่มีลักษณะจินตนาการไปในทิศทางเดียวกัน ผู้วิจัยมีการจัดวางจังหวะของน้ำหนักสี จังหวะของรูปทรงและเส้นสายให้
มีความสัมพันธ์และต่อเนื่องกันจากด้านหน้าไปด้านหลังของภาพผ่านบรรยากาศของโครงสร้างสีน้ำเงินที่เป็นฉากหลัง ด้านการสร้างมิติ
หรือระยะของภาพให้เกิดความรู้สึกลวงตา (Illusion) ว่ารูปทรงหลักอยู่ด้านหน้ามีการเก็บรายละเอียดส่วนรูปทรงที่อยู่ด้านหลังมีการ
เน้นให้เกิดความเข้มพร้อมกับการใส่เทคนิคการระบายสีไม้เพื่อให้เกิดมิติความรู้สึกที่ห่างไกลออกไปเพื่อการรองรับการรับรู้ของผู้ชม
ผลงานในเรื่องของรูป (Figure) และพื้น (Ground)



ภาพที่ 1 ชื่อภาพ SMINE เทคนิค วาดภาพระบายสี สื่อ:สีอะคริลิก สีน้ำ สีไม้ และสีชอล์ก ขนาด 80X100 เซนติเมตร
ที่มา: อภิญา น้อยแสงสี, 2565

3.2 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อภาพ Happiness ผู้วิจัยได้แนวความคิดมาจากการมีโอกาสเปิดประสบการณ์การท่องเที่ยวในพื้นที่ที่หลากหลาย ได้แก่ ทะเล ภูเขา ป่าและพื้นที่ทางธรรมชาติหรือถนนคนเดินที่อยู่ในเมืองเลย จึงมีการนำสิ่งที่พบเจอมาสร้างประสบการณ์ใหม่ ผ่านการเรียนรู้และการรับรู้รสชาติของอาหารกินที่มีรสชาติอร่อย ผู้วิจัยสร้างตัวตนของตัวผู้วิจัยเองด้วยรูปทรงแมว และมีการใช้แสงโมแทนรูปทรงของอาหารนำมาผสมผสานร่วมกับบรรยากาศของสถานที่ที่ชวนฝันและงดงาม การสร้างภาพเรื่องราวจึงสามารถสร้างความสุขทางตาและความสุขทางใจได้เป็นอย่างดีที่สะท้อนถึงความสุขจากจินตนาการ ส่วนภาพเรื่องราวของความทรงจำที่มาจากการสัมผัสและการมีประสบการณ์ผ่านความทรงจำ ตรงใจที่ผู้วิจัยมีการสะท้อนและสื่อสารออกมาในลักษณะการผสมผสานรูปทรงของวัตถุที่นำมาประกอบเป็นภาพและการจัดโครงสร้างของภาพให้เป็นหน่วยของเอกภาพเดียวกัน

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจินตนาการ โดยยึดตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ หลักการของความสมดุล โดยผู้วิจัยมีการจัดองค์ประกอบของรูปทรงในลักษณะกระจายเพื่อให้รูปทรงในหนักไปด้านใดด้านหนึ่ง ความสมดุลจึงมีลักษณะซ้ายขวาไม่เหมือนกัน เช่นองค์ประกอบด้านซ้ายจะเป็นของภูเขาชนกับใบหน้าของตัวเองและไอศกรีม ส่วนตรงกลางภาพเป็นรูปของคน สายรุ้งของไอศกรีม ข้างขวาจะเป็นรูปของมือตัวเอง และมีโคลนของไอศกรีมยักยักกับไอศกรีม และบริเวณรอบๆ ก็จะกระจายไปด้วยก้อนเมฆ ไอศกรีม จีว เม็ดลูกอมช็อคโกแลต และ อยยิ้มจีวที่ส่งไปให้ภาพมีความสมบูรณ์ นอกจากนี้ยังใช้รูปแบบงานศิลปะของแวนโก๊ะ จากภาพเขียน Starry Night มาสร้างเป็นฉากหลังเพื่อสร้างความรู้สึกรักในงานศิลปะและจินตภาพ สำหรับการให้หลักความกลมกลืนนั้นผู้วิจัยเลือกใช้สีโทนร้อนโดยมีกลุ่มสีโทนเย็นเข้ามาสร้างความตื่นเต้นให้กับเรื่องราวดูมีสีสันและความเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังใช้รูปร่างและรูปทรงธรรมชาติที่มีลักษณะคล้ายกันมาจัดองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกัน ส่วนหลักของเอกภาพที่ทำให้ภาพดูเป็นอันหนึ่งเดียวกันผู้วิจัยเลือกใช้เส้นสายให้มีความสัมพันธ์แบบต่อเนื่อง เกาะกลุ่มและมีทิศทางที่ชัดเจน สิ่งสำคัญที่ทำให้ผลงานจิตรกรรมมีความน่าสนใจคือ ผู้วิจัยใช้การจัดวางจังหวะแบบใกล้ชิด มีความสม่ำเสมอแต่บางส่วนมีความแตกต่างกันเพื่อสร้างความรู้สึกรัดแน่นขึ้น เช่นเดียวกับการทำให้เห็นว่ารูปร่างที่อยู่ด้านหน้าจะมีขนาดใหญ่ ส่วนรูปทรงที่อยู่ถัดไปจะมีขนาดเล็กและมีลักษณะถูกทับซ้อนรูปทรง ส่วนการใช้สีจะเลือกให้สอดคล้องกับสีที่เป็นตัวแทนของสิ่งนั้น เช่น สีแดง สีเหลืองเป็นสีของลูกกวาดที่แสดงถึงความสดใส ส่วนหลักการของจุดเด่นนั้นผู้วิจัยนำเสนอจุดเด่นผ่านโครงสร้างของสีที่สดใสสามารถรับรู้ได้ในแวบแรกบนของแผ่นเฟรมทั่วทั้งภาพ โดยสร้างความน่าสนใจด้วยการเว้นช่องจังหวะของรูปทรง เพื่อสื่อถึงประสบการณ์แห่งความสุขอันหลากหลาย ด้านหลักของมิติที่ทำให้เกิดระยะ หน้า กลาง หลังนั้นผู้วิจัยใช้รูปทรงหลักกลุ่มใหญ่ไว้ด้านหน้า ส่วนด้านหลังเป็นเพียงพื้นที่ว่างของฉากหลังของท้องฟ้าและบรรยากาศระยะไกลเพื่อสะท้อนถึงความสุขความทรงจำอันยาวนานที่ยากลืมเลือนผ่านเส้นสีรุ้งหลากสี



ภาพที่ 2 ชื่อภาพ Happiness เทคนิค การระบายสี สีอะคริลิก ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร
ที่มา: อภิญญา น้อยแสงสี, 2565

3.3 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อ สุขสันต์ฟ้า ผู้วิจัยได้แนวความคิดมาจากการใช้ชีวิตประจำวันของตนเองที่ต้องการสื่อสารผ่านผลงานจิตรกรรม ถึงเรื่องราวที่ใช้ชีวิตคนเดียวยังงังให้มีความสุขเริ่มจากการทำกิจวัตรประจำวันของตนเองหาสิ่งที่ตัวเองชอบทำและหันมาโฟกัสมันให้มากขึ้นก็จะเกิดเป็นความสุขเล็กๆ ที่เห็นในภาพ



ภาพที่ 3 ชื่อภาพ สุขสันต์ฟ้า เทคนิค การวาดภาพระบายสี สี สีนํ้า สีไม้ สีหมึก สีอะคริลิก สีปากเกอร์ขนาด 100 X60 เซนติเมตร
ที่มา : อภิญญา น้อยแสงสี, 2565

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจินตนาการ โดยยึดตามหลักการจัดองค์ประกอบของผลงานจิตรกรรมดังนี้ หลักการความสมดุลผู้วิจัยจัดแบบกึ่งกลางสองข้างน้ำหนักเท่ากัน แต่องค์ประกอบทั้งสองข้างแตกต่างกัน คือข้างซ้ายจะเป็นต้นไม้กับบ้านต้นไม้และแมวตัวโปรด มีก้อนเมฆและพระอาทิตย์ ตรงกลางภาพเป็นใบหน้าของคนขนาดใหญ่ที่หันมาจากผู้วิจัย โดยมีเรื่องราวคนตัวจิ๋วที่เป็นตัวแทนสะท้อนภาพในชีวิตประจำวันของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยมีตัวเล็กจิ๋วที่นอนอาบแดดอยู่บนสิริระ และข้างขวา จะเป็นต่างหูและแมวตัว มีก้อนเมฆด้านล่างและบอลลูก กับผีเสื้อข้างบน สำหรับการสร้างความกลมกลืนนั้นผู้วิจัยเลือกใช้สีและแม่คู่สี ผลงานชิ้นนี้เลือกใช้สีเป็นโทนร้อนผสมโทนเย็นเข้าไปให้ภาพดูมีสีสันที่สดใสดูแล้วน่าสนใจให้เข้ากับเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารให้เห็นผ่านภาพและดูตื่นเต้น สำหรับหลักการเอกภาพนั้นผู้วิจัยใช้องค์ประกอบของเส้นและรูปทรงให้เป็นอันหนึ่งเดียวกัน และไปในทิศทางเดียวกัน



ทั้งสี่และเนื้อหาเรื่องราว ส่วนหลักการเกี่ยวกับจังหวัดนั้นผู้วิจัยมีการจัดวางรูปทรงต่างๆ ในภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงกัน มีการวางองค์ประกอบแบบแน่น ด้านหลักการของจุดเด่นนั้นผู้วิจัยสร้างรูปทรงหลักเป็นรูปหน้าคนมีการเชื่อมรูปทรงออกเป็นชั้นพร้อมกับการสร้างเรื่องราว ลงไปทำให้ส่วนของจุดเด่นเป็นบริเวณกว้างใหญ่ ผู้วิจัยใช้หลักการสร้างมิติด้วยการให้รูปทรงขนาดใหญ่อยู่ด้านหน้าระบายสีให้มีความคมชัดและตัดเส้น รวมถึงการใช้ขนาดของรูปทรงมาทำให้ภาพเกิดระยะหน้า กลาง และหลัง พร้อมกับการระบายสีแบบปาดป้ายให้เกิดร่องรอย มีการปล่อยพื้นที่ว่างในบางตำแหน่งเพื่อให้เนื้อหาเรื่องราวมีความหลากหลายจากประเด็นย่อยไปสู่ประเด็นหลักของแนวคิดในการสร้างผลงาน

อภิปรายผล

จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยมีประเด็นการอภิปรายดังนี้

1. เรื่องราวความสุขของฉัน เป็นการนำเสนอความสนใจของผู้วิจัยเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตที่อยู่ในสถานะของคนที่มีความสุขจากการแสวงหาผ่านการเลือกสรร ความสุขของมนุษย์แต่ละคนไม่เหมือนกันแต่สำหรับตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นความสุขล้วนอยู่รอบตัว เพียงนำเอาตัวเองลงไปปะทะสังสรรค์กับธรรมชาติ วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม อาหารและผลิตภัณฑ์ของเล่นที่สามารถช่วยสร้างความรื่นรมย์จากการถูกรับรองและนำมาใช้ด้วย สอดคล้องกับ ชุตินา ปัญญาพินิจนุกร และ เทียนทอง หาระบุตร (2561) ที่กล่าวว่า ความสุข หมายถึงความรู้สึกพึงพอใจของมนุษย์ที่มีประสบการณ์กับสิ่งรอบตัว เป็นความรู้สึกนึกคิดในเชิงบวก สามารถปลดปล่อยความเครียดได้อย่างรวดเร็ว ช่วยให้จิตใจผ่องใส สุขสงบ มีความคิดสร้างสรรค์และดำเนินชีวิตได้ การปรับเปลี่ยนความคิดเป็นด้านบวกโดยการแสวงหากิจกรรมอื่นที่ทำแล้วให้เกิดความสุขจากการกระทำกับที่ดำเนินอยู่กับปัจจุบัน สำหรับการจัดการกับความเครียดและการปรับตัวปรับใจให้ยอมรับกับสิ่งใหม่ๆ ได้แก่ สิ่งแวดล้อม เพื่อนร่วมงาน และสังคมรอบด้าน โดยที่ความสุขของชีวิตนั้นจะแตกต่างจากความทุกข์แบบขาวกับดำ อย่างไรก็ตามความสุขและความทุกข์ซึ่งแท้ที่จริงแล้วเป็นสิ่งเดียวกัน สุขและทุกข์ล้วนเป็นเพียงมาตรวัดด้านความรู้สึกของมนุษย์ว่าจะสามารถทนอยู่ในสภาพการณ์ใด ๆ ได้นานเพียงใด หากสามารถทนอยู่ได้นานก็เรียกว่าสิ่งนั้นที่ให้ผลค่อนข้างไปในทางแห่งความสุข (อดิสาร บาลโสง, 2564)

อย่างไรก็ดีเรื่องราวของความสุขของฉันจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์แต่ละคนสามารถมีและเป็น โดยมนุษย์แต่ละคนจะทำการแสวงหาและหาทางในการปลดปล่อยด้วยการนำเสนอให้เห็นถึงความละเอียดจากความคิดที่มีความแตกต่างกัน จึงกล่าวได้ว่าความสุขทางปัญญาเป็นความสุขที่เกิดจากบุคคลมีความเข้าใจในชีวิตรอบตัวอย่างลึกซึ้งมีการยอมรับทั้งด้านบวกและด้านลบของธรรมชาติ รวมถึงการเข้าใจจิตจำกัดและความไม่แน่นอนของชีวิต (ภัทรพงษ์ อามรงค์ปรีชาชัย, 2564) ความสุขโดยรวมของมนุษย์นั้นจะมีคุณลักษณะ 3 ประการ คือ 1) ความสุขสนุกสนาน ซึ่งพบได้โดยสังเกตจากเสียงหัวเราะ รอยยิ้ม ประมอญขบขัน หรือทำกิจกรรมนั้น ๆ อยู่ได้นาน 2) ความสุขสบาย เป็นความรู้สึกพอใจ รู้สึกดีกับสุขภาพที่สมบูรณ์แข็งแรง การกินอยู่หลับนอนพอเพียง มีความปลอดภัย และมีความมั่นคงในชีวิต 3) สุขสงบ ที่เกิดจากการกระทำกิจกรรมใดที่คิดว่าพอเพียง มีความเข้าใจและยอมรับได้กับทุกสิ่งทุกอย่างที่จะเกิดขึ้นและกลายเป็นความสุขที่ลดการพึ่งพาคนอื่น (ชุตินา ปัญญาพินิจนุกร และ เทียนทอง หาระบุตร, 2561) อย่างไรก็ตามมนุษย์เราปรารถนาที่จะมี “ความสุข” แต่ในความสุขนั้นก็ยังมี “ความทุกข์” เจืออยู่ด้วยเสมอเหตุเพราะว่าความดี-ความชั่ว ความสุข-ความทุกข์ เป็นสิ่งเดียวกันเพียงแต่มนุษย์ได้กำหนดคำเรียกขานเพื่อให้เห็นความต่างด้านความมากมาย ซึ่งช่วยให้การสื่อสารและเกิดความเข้าใจได้ตรงกันได้มากขึ้น (อดิสาร บาลโสง, 2564)

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ พบว่าการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเริ่มจากการกำหนดประเด็นปัญหาที่สนใจหรือแรงขับมาก่อนเพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดทางทักษะและการคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ที่มีการจินตนาการออกมาให้เห็นเรื่องราวของความสุขผ่านรูปร่างรูปทรงที่คุ้นเคย ทำให้ผู้วิจัยต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และทำงานอย่างเป็นระบบและมีความเป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้น โดยผลงานจิตรกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นมานี้จะถูกระบุความหมายตามเจตนารมณ์ของศิลปินอย่างเคร่งครัด (รณภพ เตชะวงศ์, 2565) สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากการวิจัยนั้นเป็นการสร้างสรรค์และการคิดค้นเพื่อให้เกิดผลงานจิตรกรรมรูปแบบใหม่ที่ต้องมีลักษณะเป็นต้นแบบไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีการสร้างสรรค์ไว้แล้ว การสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์จะใช้ธรรมชาติแวดล้อมรอบตัวนักวิจัยมาเป็นสื่อในการตีความหมาย หรือทำการแปรสภาพของรูปทรงธรรมชาติด้วยการ



เลือกสรรและการลดทอน หรือการเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่สามารถสื่อความหมายทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือจินตนาการต่อผู้ชมผลงานได้ (ดำรงค์ ชีวะสาโร, 2555) โดยการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมมีกระบวนการดังนี้ 1) การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (2) การวิเคราะห์สังเคราะห์ (3) การตีความหมาย (4) การร่างแบบ (5) การดำเนินการสร้างสรรค์ (6) การแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนา และ (7) การตรวจสอบและประเมินผลงาน โดยที่แต่ละขั้นตอนของการวิจัยนั้น ผู้วิจัยต้องสามารถอธิบายเหตุผลและที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการตรวจสอบผลงานจิตรกรรมที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นบนพื้นฐานของการเห็นถึงคุณค่าและความงามที่อยู่รอบตัว ที่มีการนำมาแฝงเป็นสัญลักษณ์อยู่ในผลงานจิตรกรรมสอดคล้องกับ อาชญ นักสอน (2563) ที่กล่าวว่า การสร้างผลงานจิตรกรรมแต่ละชิ้นนั้นผู้สร้างสรรค์จะต้องเชื่อมโยงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวตนกับการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการ การใช้ความรู้สึก และอารมณ์เป็นแรงขับที่ช่วยผลักดันไปสู่ความสำเร็จ (Passion) อันเป็นความสำคัญของผู้สร้างสรรค์ที่สะท้อนออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม ศิลปินมีแนวทางการทำงานเฉพาะของตนเองด้วยการค้นหาสิ่งกระตุ้นอารมณ์ หรือแนวทางการสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันไปเพื่อนำมาสู่การสร้างผลงาน ซึ่งกระบวนการทำงานนี้เรียกว่า การค้นหาแรงบันดาลใจ (Inspiration) มักได้รับจากธรรมชาติ เพราะการทำงานท่ามกลางธรรมชาติ เช่น การได้มองเห็นร่มเงาของต้นไม้ สายน้ำที่ไหลเอื่อยๆ นกส่งเสียงร้องในตอนเช้า ฯลฯ ล้วนส่งผลให้เกิดพลังของพุทธิปัญญา ความรู้สึกปลอดโปร่ง และสมาธิในการสร้างสรรค์งาน ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากเรื่องราวแห่งความสุขจึงมักเลือกใช้รูปแบบจินตนาการเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกส่วนลึกที่ต้องการหลีกเลี่ยงหนีไปจากสภาพที่เป็นจริง ดังนั้นแรงบันดาลใจและนำมาสู่การสร้างผลงานเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกผ่านผลงานจิตรกรรม (ดำรงค์ ชีวะสาโร, 2555)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย ผลงานศิลปินที่เป็นต้นแบบ และข้อมูลจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลการศึกษาพบว่า 1) เรื่องราวความสุขของฉันทันนั้นผู้วิจัยนำเสนอมุมมองของความสุขที่เป็นกระบวนการทางจิตของมนุษย์ที่ต้องการเลือกสรรเนื้อหาเรื่องราวและพื้นที่แห่งประสบการณ์ที่ดีของความสุขเพื่อนำมาเก็บไว้ในความทรงจำ โดยที่ความสุขหมายถึงความพึงพอใจในสิ่งที่เข้ามาในชีวิตและถูกเลือกสรรสำหรับเป็นต้นทางนำไปสู่อนาคต และ 2) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการมีดังนี้ (1) ต้นทาง ประกอบด้วย การเกิดแรงบันดาลใจและการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง พร้อมกับการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล (2) กลางทาง เป็นการทำความเข้าใจกับข้อมูลเพื่อนำเข้าสู่การตีความข้อมูล เพื่อนำเข้าสู่กระบวนการร่างแบบ และการดำเนินการสร้างสรรค์ (3) ปลายทางนั้นเกิดผลงานเป็นรูปธรรมที่นำเสนอความคิด จินตนาการ อาจมีการแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนาพร้อมกับการตรวจสอบและประเมินผลงานจากผู้เชี่ยวชาญต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ปัญหาจากการวิจัยคือการสืบค้นเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับความสุขที่นำมาใช้เป็นประเด็นหลักของการสร้างสรรค์และทฤษฎีสัญลักษณ์ที่ยังไม่ลงลึก จึงส่งผลต่อการกำหนดรูปแบบของรูปทรงในผลงานที่ยังขาดรายละเอียดของเนื้อหาเรื่องราวที่สัมพันธ์กัน อย่างไรก็ตามการกำหนดองค์ประกอบของเรื่องราวที่มากจะส่งผลทำให้ภาพของความสุขที่ชัดเจนผ่านการวางตำแหน่งของวัตถุในภาพ จุดเด่นหลัก จุดเด่นรอง ระยะหน้า ระยะกลางและระยะไกลที่จะส่งผลต่อการรับรู้ผลงานจิตรกรรมของผู้ชมผลงาน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการทำวิจัยเรื่อง การนำเสนอเรื่องราวแห่งความสุขด้วยเทคนิคการผสมผสานงานจิตรกรรมกับงานประติมากรรมสู่งานสร้างสรรค์ใหม่



เอกสารอ้างอิง

- ชุตินา ปัญญาพินิจนุกร และ เทียนทอง หาระบุตร. (2561). ความสุขกับการสร้างสัมพันธ์ภาพ. วารสารเกษมบัณฑิต, 19(1), 236-247.
- ณรงค์ชัย ปิฎกฤษต์. (2562). ทฤษฎีการสร้างสรรคศิลป์. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 6(2), 234-248.
- ดำรง ธรรมบุญเรือง. (2557). การสร้างสรรค์จิตรกรรม“สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์”. วารสาร มทร.อีสาน ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 1(1), 1-12.
- ดำรงค์ ชีวะสาโร. (2555). ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมชุดเกศา. วารสารปาริชาติ, ฉบับพิเศษ, 131-137.
- ดุสิตา อิ่มอารมณ์. (2565). juli baker and summer อีสาระของหัวใจที่ใช้ศิลปะสื่อสารความเป็นไปในชีวิต. <<https://happeningandfriends.com/article-detail/386?lang=th>> (สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม).
- ทรงวุฒิ แก้ววิศิษฐ์. (2564). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุด “บ้านชนบ้จึนในท้องถื่นไทย: สัญลักษณ์ของความรักรัและความผูกพันที่บรรพชนมอบไว้”. ศิลปกรรมสาร, 14(1), 72-89.
- พิเชษฐ์ เปียกรัถึน. (2552). การวิเคราะห์รูปแบบในงานศิลปะและบุคลิกลักษณะของศิลปิน. รุสมิแล, 80(3), 87-95.
- ภัทรพงษ์ อัมรงค์ปรีชาชัย. (2564). ความสุขทางปัญญาจากความเมตตากรุณาต่อตนเอง. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่จ้, 9(2), 224-237.
- รณภพ เตชะวงศ์. (2565). การทดลองกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากแนวคิดความหมายอันไม่สิ้นสุด. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 14(1), 113-132.
- สุพัฏฐา กลุถึน, อนุชิต ไรจนชีวินสุภร และ สมพร ชุบสุวรรณ. (2564). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ชุดบรรยากาศแห่งความสุขในวิถีขานนาอีสาน. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 18(3), 245-253.
- อดิสร บาลโสง. (2564). ความดี คนดี ชีวิตและความสุข: พื้นฐานความคิดเพื่การจัดการเรียนรู้โดยใช้ความดีเป็นฐาน. วารสารมหาวิทยาลัยปทุมธานี, 13(1), 460-480.
- อาชัย นักรสอน. (2563). กระบวนการสร้างงานศิลปะติดกรรมกับฝ่ายทอมือ “แสงดาบันสีทึ”. ศิลปกรรมศาสตร์สาร, 10(1), 215-234.
- เอกชัย วรรณแก้ว และ จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2565). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม: ชุด “ความฝันที่เติมเต็ม”. วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร, 5(4), 141-152.