



## เรื่องราวแห่งความสุขของฉัน: กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ

### My happy story: The process of creating an imaginative Painting Form

อภิญญา น้อยแสงสี<sup>1</sup> ไทโยโรจน์ พวงมณี<sup>2</sup>

E-mail: noisangsee1234@gmail.com

โทรศัพท์: 0924945598

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเรื่องราวความสุขของฉัน และ 2) ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ ใช้แบบบันทึกข้อมูลเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวจากเอกสาร ตำราและบทความวิจัย และข้อมูลจากกระบวนการสร้างงานจิตรกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า 1) ความสุขของชีวิตของมนุษย์แต่ละคนเกิดขึ้นจากการเลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ชอบและสนใจในช่วงช่วงของการดำเนินชีวิตเช่น 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 my happiness story and 2) to study the process of creating imaginary paintings. Use the data record form as a tool for collecting data. by collecting information about stories from textbooks and research articles and information from the painting process Data was analyzed by content analysis. The study found that 1) The happiness of an individual's life arises from choosing to perceive preferences and interests during life stages such as objects, clothing, and clothing. By living with happiness, images will be created in the brain and mind with the input of imagination to create interesting new images and 2) the creation of painting works in the form of imagination as follows: 2.1) Study of data, 2.2) Data analysis and synthesis 2.3) Data interpretation, 2.4) Sketch 2.5) Creation 2.6) Improvement for development and 2.7 Inspection and evaluation.

**Keywords:** My Happy Story, Creative Process, Painting, Imaginative Form

<sup>1</sup> นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

## ความเป็นมาของปัญหา

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมส่งผลทำให้มีการคิดนวัตกรรมและผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลทำให้มนุษย์เกิดความสะดวกสบายขึ้น เช่นเดียวกับวิถีชีวิตของคนในสังคมก็มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่มีลักษณะเอื้ออาทร ช่วยเหลือกันและกันน้อยลง ต่างคนต่างอยู่ไม่เกี่ยวข้องกัน โดยเฉพาะมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เมือง การใช้ชีวิตย่อมต้องเร่งตัวมากขึ้น โดยที่ผู้คนส่วนใหญ่ยังอาศัยสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างตัวตนและคลายความโดดเดี่ยวจากการไม่เปิดใจในการคบเพื่อนมนุษย์ที่มีชีวิตและจิตใจ มาจากการใช้ชีวิตคนเดียวไปไหนมาไหนคนเดียวส่วนมาก แต่ไม่อยากให้ตัวเองคิดว่ามันคือความโดดเดี่ยวจึงเป็นที่มาของชื่อเรื่อง เรื่องราวความสุขของฉัน เริ่มจากการมองหาสิ่งที่เราคิดว่าตัวเราเองคนเดียวหรือมนุษย์เพียงคนเดียวก็สามารถทำให้ตัวเองเกิดความสุขจากการทำสิ่งเล็กน้อยๆที่ตัวเราเอง อันเป็นการแสวงหาความสุขและความรักที่จะทำเช่น สถานที่ช้อปปิ้งหรือเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ชอบมันก็เกิดความสุขได้เช่นกัน จากการใช้ชีวิตประจำวันกินของอร่อยๆ ก็อาจสร้างความสุขให้ตัวเราเองได้เช่นกัน บุคคลมีความสุขทางปัญญา คือ ความเมตตากรุณาต่อตนเอง ควรนำมาเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต เพราะเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากลำบากความเมตตา กรุณาต่อตนเองจะสามารถส่งเสริมให้บุคคลปล่อยปละตนเองแทนการตัดสินตนเอง เข้าใจความทุกข์ยากแทนความรู้สึกลดน้อยลง และมีสติแทนการปล่อยให้อารมณ์ด้านลบครอบงำ ซึ่งหากนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้จะทำให้ตนเองหรือผู้อื่นสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างสอดคล้องกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ความรู้เท่าทันตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น สามารถช่วยบรรเทาความทุกข์ และลดทอนผลกระทบจากปัญหาที่เกิดขึ้นได้ (ภัทรพงษ์ อัมรงค์ปรีชาชัย, 2564) โดยปัจจัยแห่งความสุขของตนเองคือมีอิสระที่จะเลือกทางเดินชีวิตของตัวเอง เลือกทำสิ่งต่าง ๆ ตามที่ตัวเองต้องการโดยไม่ต้องฝืนใจทำสิ่งที่ไม่ต้องการ การมีจิตใจที่มั่นคงไม่หวั่นไหวความเปลี่ยนแปลงง่ายๆ สามารถรับมือกับทุกสิ่งได้เป็นอย่างดี การมีเป้าหมายในชีวิต มีความหวังในการดำรงชีวิต รู้สึกว่าประสบการณ์ชีวิตในแต่ละวันมีคุณค่า เรียนรู้จากชีวิตที่ผ่านมา (อดิสร บาลโสง, 2564)

กล่าวได้ว่าการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์นั้นต้องมีการดิ้นรน ไขว่คว้าเพื่อตอบสนองความปรารถนาที่จะให้ชีวิตที่มีความสุข (อดิสร บาลโสง, 2564) ผ่านกิจกรรมในชีวิตประจำวัน โดยที่เรื่องราวและเหตุการณ์จะแฝงไว้ด้วยความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความเร้าใจ ซึ่งการได้มีประสบการณ์ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกที่จะสะท้อนออกมาเป็นผลงานเชิงสร้างสรรค์ เช่นงานจิตรกรรมแนวจินตนาการที่ผู้วิจัยสามารถผสมผสานกับเรื่องราวในชีวิตของตัวเราเองลงไปในผลงานชิ้นนั้นได้ คำว่าผลงานจิตรกรรมนั้นหมายถึงผลงานการวาดระบายสีหรือปรุงแต่งเพื่อสื่อให้เห็นในสิ่งที่ใจอยากจะทำ เป็นผลงานที่จิตรกรมีการจินตนาการขึ้นจากอารมณ์ความรู้สึกผ่านลงบนงานชิ้นนั้น มีเทคนิควิธีการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกออกมา (เอกชัย วรณแก้ว และจิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2565) ส่วนรูปแบบงานจิตรกรรมนั้นประกอบด้วย รูปทรงกับที่ว่าง (Space) เนื้อหาประกอบด้วยเรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) โดยที่เนื้อหาทั้งเนื้อหาทางรูปทรง (Formal Content) หรือเนื้อหาภายในกับเนื้อหาทางสัญลักษณ์ (Symbolic Content) และเนื้อหาภายนอกมูลเหตุประการสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินไปแล้วมีที่มาจากอารมณ์สะท้อนใจ ความนึกคิด หรือจินตนาการ ศิลปินได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจหรือความนึกคิดนี้ให้ปรากฏ โดยอาศัยความรู้ ทักษะฝีมือและทางเทคนิคทางจิตรกรรม ซึ่งเป็นวิธีการสร้างผลงานที่ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์สะท้อนใจหรือเกิดจินตนาการขึ้น โดยที่ผู้สร้างสรรค์จะทำการถ่ายทอดท่วงท่าออกมาเป็นผลงานอย่างมีปัญญา ความรู้ ทักษะฝีมือและเทคนิควิธีการ ตลอดจนอุปนิสัยใจคอที่ไหลเลื่อนเข้าไปสู่ในผลงาน (พิเชษฐ์ เปียร์กลีน, 2552)

การสะท้อนความคิดและอารมณ์ความรู้สึกจากแนวคิดจากความสุขที่อยู่ในสภาวะของความโดดเดี่ยวขึ้นมาแทนความทุกข์ที่อยู่ในใจผ่านการสร้างสรรค์ผลงานที่มีสีสันสดใส มีการสร้างสรรค์รูปทรงในลักษณะจินตนาการนั้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเลือกใช้โครงสร้างของสีที่มีลักษณะสดใส รูปทรงแบบตัดทอนตามแบบอย่างงานศิลปะแบบ POP Art สอดคล้องกับ ดุสิตา อิมอาร์ม (2565) ที่กล่าวว่าความอิสระของการใช้ชีวิตและความคิดที่มีเสรีภาพย่อมนำมาซึ่งการแสดงออกทางเรื่องราวและเทคนิควิธีการของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่พร้อมจะนำเสนอเรื่องราวที่หลากหลาย ส่วนกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่เป็นระบบนั้นจะผ่านขั้นตอนดังนี้ 1) การเก็บข้อมูลเชิงเอกสารงานวิจัยและบทความ 2) การเก็บข้อมูลทางกายภาพของอาคารเก่า 3) แล้วนำมาวิเคราะห์ผสมผสานกับจินตนาการ ออกมาเป็นภาพร่าง (Sketch) 4) ทำการทดลองเทคนิควิธีการบางอย่างเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ 5) ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน (ทรงวุฒิ แก้ววิเศษ, 2564) ส่วน สุพัทธรา กุลธินี, อนุชิต โรจนชีวินสุภร และ สมพร ชูสุวรรณ

(2564) กล่าวว่า ผลงานจิตรกรรมที่ตีนั้นจะต้องแสดงตัวตนของผู้สร้างสรรค์ด้วยอัตลักษณ์เฉพาะของการแสดงออก เนื้อหาเรื่องราวที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกของการสะท้อนความคิดของผู้สร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามการคิดสร้างสรรค์และเทคนิควิธีการสร้างผลงานจิตรกรรมล้วนมาจากความสนใจ ความรักและความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ที่นำมาผสมผสานกับเรื่องราวที่ต้องการสะท้อนออกมาเพื่อเป้าหมายในการส่งสารต่อไปยังผู้ชมผลงาน ทรงวุฒิ แก้ววิศิษฐ์ (2564) กล่าวว่า เรื่องราวจากความรักและความทรงจำในสถานะของความคิดถึงและผูกพันในงานจิตรกรรมที่ถูกสื่อสารจากผู้สร้างสรรค์ย่อมแสดงให้เห็นถึงการโยกย้าย โดยผู้สร้างสรรค์จะหาวิธีการแสดงออกทางเรื่องราวและการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้สมบูรณ์และลงตัว กล่าวได้ว่า งานจิตรกรรมสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการที่เกิดจากกรรมวิธีของการลำดับความคิด การปฏิบัติการของผู้สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องจนก้าวไปสู่การปรากฏตัวของผลงานชิ้น ที่แสดงความสำเร็จด้วยความนึกคิด ความคิดสร้างสรรค์ที่ระหว่างการทำงานและวิถีชีวิต (ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์, 2562)

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการที่มาจากเรื่องราวของความสุขในชีวิตนั้น ผู้วิจัยเลือกแนวคิดและสถานการณ์ที่เข้ามากระทบใจแล้วทำให้เกิดแรงบันดาลใจขึ้นมา ด้วยการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งที่ต้องมีการสื่อสาร การตีความหมายและการสร้างผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนประสบการณ์การรู้สึกสัมผัสให้มีการตีความและการให้คุณค่าในเชิงสุนทรียศาสตร์ (รณภพ เตชะวงศ์, 2565) โดยผู้สร้างสรรค์จะมีการตีความหมายของสิ่งที่ตนเองรับรู้พร้อมกับการสร้างรูปทรงใหม่ด้วยการเพิ่ม หรือลดทอนรูปทรงให้ดูเรียบง่าย บิดเบือนรูปทรงของสัตว์ มนุษย์ สิ่งของ บรรยากาศให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง ผสมผสานไปสู่จินตนาการเพื่อทำให้รูปแบบของผลงานสัมผัสได้ง่ายตอบสนองจิตที่อยู่ส่วนลึกของผู้ดูผลงาน (ดาร์ริ์ ธรรมบุญเรือง, 2557) สำหรับเรื่องราวความสุขและความปรารถนานั้นถือว่าเป็นเรื่องส่วนบุคคล ที่บุคคลอาจต้องการเปิดเผยหรือปกปิด ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจึงจำเป็นต้องพิจารณา ไตร่ตรอง พร้อมกับการตั้งคำถามกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองและบุคคลอื่นๆ เพื่อให้ผลจากคำตอบผ่านเนื้อหาเรื่องราวและรูปแบบของผลงานจิตรกรรมได้ (ดำรงค์ ชีวะสาโร, 2555) ดังนั้นการเชื่อมโยงสิ่งที่รับรู้เช่นความสุขของชีวิตสู่การสร้างผลงานจิตรกรรมจึงเป็นการนำเสนอสิ่งที่มองเห็นได้จากคนทั่วไปและผู้สร้างสรรค์จะทำการสะท้อนออกมาเป็นรูปลักษณ์ใหม่ที่มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์อย่างมีความงาม (พิเชษฐ เปียร์กลีน, 2552) กล่าวได้ว่าแสดงออกผ่านงานจิตรกรรมที่มีเรื่องราวความสุขล้วนเป็นเป้าหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชมผลงานให้รับรู้และเห็นคุณค่าทางสุนทรียะ ค้นพบปรัชญาและจริยธรรมที่ตีงาม อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์เรื่องราวแห่งความสุขนั้นมีการนำเสนอประเด็นการสะท้อนสังคมผ่านมุมมองและการจัดวางของผู้วิจัย ดังนั้นการแสดงออกเหล่านี้จึงช่วยสะท้อนถึงทักษะ ความรู้ ความสามารถในการสร้างผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ที่มีการนำเสนอพร้อมด้วยคำอธิบายตามหลักวิชาการทางจิตรกรรมอันช่วยเอื้อต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจในความหมายและคุณค่าของงานด้วย (ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์, 2562)

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจและตระหนักในการใช้ชีวิตคนเดียวโดยการพยายามสร้างภาพแห่งความสุขผ่านเรื่องราวและบรรยากาศของที่ผ่านมาและกำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต ด้วยการแสดงออกผ่านรูปแบบผลงานแนวจินตนาการที่นำเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวันที่ได้มองเห็นและสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่มีความงาม ซึ่งการนำเสนอแนวคิดการสร้างผลงานจิตรกรรมใช้ชื่อว่า เรื่องราวของความสุขของฉันโดยมีเป้าหมายเพื่อนำเสนอเรื่องราวและเทคนิควิธีการวาดภาพระบายสีออกมาเพื่อให้ผู้รับรู้ถึงคุณค่าและความงามจากการสะท้อนความคิดที่เป็นปัจจุบันผ่านความหมายตรงและความหมายแฝง

### 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

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีช่วงเวลาของการดำเนินการวิจัยดังนี้ 1) ก่อนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากหนังสือ วารสาร 2) ระหว่างการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลประเด็นการเนื้อหาเรื่องราว การจัดองค์ประกอบศิลป์ และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชิ้นงานในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน 3) หลังการสร้างสรรค์ผลงาน ประเด็นความสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราว การจัดองค์ประกอบศิลป์ และความลงตัวของผลงานโดยภาพรวม

## 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกข้อมูลและการศึกษาเอกสารมาจัดระเบียบข้อมูลจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยการใช้แนวคิดสัญญาวิทยาที่นำเสนอผ่านความหมายตรงและความหมายแฝง

## ผลการวิจัย

1. **เรื่องราวความสุขของฉัน** พบว่า การใช้ชีวิตมีความสุขขึ้นสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งที่เป็นประจำก็ยิ่งชอบมีความสุขสนุกเมื่อได้ทำมันมากขึ้นไม่รู้สึกแฉะหรือโดดเดี่ยวเหมือนเมื่อก่อนรู้สึกท้อแท้ท้อใจหรือสิ่งเล็กๆรอบตัวก็หัวเราะได้เยอะขึ้นการใช้ชีวิตของตัวเองมันโอเคขึ้นมันดีขึ้นเห็นได้ชัดจากสิ่งที่เราโฟกัสและหันมาใส่ใจและทำมันอย่างตั้งใจ ดังเช่น (1) ความสุขจากการทำงานศิลปะที่ตัวเองชอบ ได้หันมาตั้งใจฝึกฝีมือตัวเองและอยู่กับมันมากขึ้นเช่น แนวจินตนาการผสมผสานกับเรื่องราวในชีวิตตัวเองบวกกับได้เล่นเกมหาความผ่อนคลายแล้วก็กลับมาคิดงานศิลปะสร้างสรรค์ ทั้งหมดคือมาจากสิ่งที่ตัวเองชอบทั้งหมดเลย (2) ความสุขจากการได้ออกไปท่องเที่ยวในสถานที่ที่อยากไปส่วนมากเลยที่จะชอบไป คือเขาข้อ เพราะมีภูเขาเยอะท้องฟ้าที่สวยงามและอากาศดี ทะเลภูเขาของกินของที่ชอบ และได้เจอสิ่งใหม่ๆที่มีอยู่มากมายที่เราสนใจสีสันของขนมสีสันของท้องฟ้าและอาหารที่อร่อย และ (3) ความสุขที่ได้ใช้ชีวิตอยู่กับตัวเองได้ทำอะไรหลายๆอย่างทั้งในกิจวัตรประจำวันของตัวเองการทำอะไรที่ไร้สาระทำงานบ้างเล่นกับสัตว์เลี้ยงบ้างนอนอ่านการ์ตูนพักบ้างเล่นบ้างทำงานบ้าง เหมือนได้อยู่กับตัวเองมากขึ้น เนื่องด้วยผู้วิจัยมีบุคลิกที่ขี้ขลาด ไม่ว่าจะเข้าสังคมก็สามารถสนุกสนานและเพลิดเพลินได้ หรือตอนอยู่กับตัวเองก็สนุกสนานได้ ไม่ได้ยึดติดว่าจะต้องเพื่อนหรือคนรู้จักที่คบอยู่เคียงข้างกับเราถึงจะมีความสุขได้

## 2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ พบว่ามีรายละเอียดดังนี้

2.1 การศึกษาข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตคนเดียวให้มีความสุข ศึกษาในอินเทอร์เน็ตและการใช้ชีวิตประจำวันของของตัวเอง

2.2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ศึกษา นำมาจัดระเบียบเป็น ประเด็นย่อย 3 ประเด็นประกอบด้วย 1) ความสุขจากการทำงานศิลปะที่ตัวเองชอบ 2) ความสุขจากการได้ออกไปท่องเที่ยว และ 3) ความสุขที่ได้ใช้ชีวิตอยู่กับตัวเอง หลังจากนั้นได้สังเคราะห์ข้อมูลออกเป็นเรื่องราวที่เป็นความสุขของฉันจากการใช้ชีวิต จากการเรียนรู้และจากการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน

2.3 การตีความหมายข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลจากเรื่องราวที่เป็นเรื่องส่วนตัวนักวิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์มาสู่การตีความและสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาผ่านรูปทรงที่มีความหมายตรงและความหมายแฝงดังนี้ รอยยิ้ม หมายถึง ความสุขความสมหวัง เกมสวนสนุกหมายถึงความสนุกสนานความเพลิดเพลินผ่อนคลาย ต่างหูหมายถึง ความสวยงามตัวตนบุคลิกภาพ ภาพเขียน Starry night หมายถึงการจินตนาการที่ได้จากศิลปินที่ชอบคือวินเซนต์แวนโก๊ะ มานำเสนอให้รู้สึกถึงความสดใส ความกว้างใหญ่และความมีมิติแห่งความอิสระของชีวิตจากความโดดเดี่ยวและการสร้างความสุขบนฐานการรับรู้ธรรมชาติที่อยู่แวดล้อมตัวผู้สร้างสรรค์ไอศกรีม หมายถึง

สีสันความสดใส่วัยเยาว์เส้นทางแห่งความฝันการได้ท่องเที่ยว เมื่อดูภูมิทัศน์โกแลค หมายถึงความซับซ้อน รูปคน หมายถึง แทนความเป็นตัวเอง แมว หมายถึง สัตว์ตัวโปรดเป็นสัญลักษณ์ความสุขจากรูปทรงที่ดูนุ่มนวล แวตาสีหน้าที่ดูน่ารักน่าเอ็นดูจากสีลาท่าทางที่แสดงออกมา โดยผู้วิจัยนำเสนอด้วยการตัดทอนรูปทรงให้ดูบิดเบือนไปจากความเป็นจริงทำให้ง่ายต่อการรับรู้และการตีความของผู้คน ตันสน หมายถึง วันคริสมาสวันเฉลิมฉลอง ต้นไม้ หมายถึง ความร่มเย็น ภาพงานศิลปะ หมายถึง สิ่งที่เราชอบ น้ำ หมายถึง สีสันความสดใสความชื่นชื่น โดยผลของการให้ความหมายและการตีความจะถูกนำไปประกอบสร้างให้เป็นภาพงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการที่เน้นการจัดวางอย่างอิสระแต่ยังคงแสดงให้เห็นคุณค่าของความงามเชิงรูปแบบและความงามเชิงเนื้อหาที่ผสมผสานกัน ขึ้นมาบนแนวคิดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.4 การร่างแบบ ผู้วิจัยนำผลการตีความหมายข้อมูลมาสู่การร่างแบบเพื่อหาแนวทางการจัดองค์ประกอบของภาพให้มีจุดเด่นหลักและจุดเด่นรองและสอดคล้องกับเรื่องราวแห่งความสุขที่กำลังจะสร้างขึ้น

2.5 การดำเนินการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เวลาในการสร้างสัปดาห์ 1 เดือน

2.6 การแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนา ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงความเหมาะสมสวยงามจากการจัดองค์ประกอบศิลป์และประกอบสร้างเรื่องราวขึ้นมาตามจินตนาการของข้าพเจ้าโดยมีการเน้นจุดเด่น การผลักระยะใกล้ไกลการสร้างความกลมกลืน

2.7 การตรวจสอบและประเมินผลงาน ผู้วิจัยตรวจสอบผลงานโดยภาพรวมจากความประสานสัมพันธ์ของโครงสร้างจากเนื้อหาและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีหลักการของความลงตัว ความประสานสัมพันธ์ ความเป็นอันเดียวกันและความเป็นระเบียบ

### 3. การวิเคราะห์รูปแบบผลงานจิตรกรรม

รูปแบบผลงานจิตรกรรมเป็นแบบจินตนาการ ใช้สีน้ำมันบนผ้าใบในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองโยการนึกคิดและจินตนาการที่มีการค้นพบผ่านการก้าวข้ามของอายุและวัย โดยมีประเด็นเรื่องราวของความรัก ความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินจากวัตถุสิ่งของและสิ่งมีชีวิตที่อยู่แวดล้อมที่มีลักษณะพิเศษที่ทำให้ความรู้สึกถึงความผูกพันและความสุข จัดรูปแบบของผลงานจิตรกรรมโดยใช้หลักการทางศิลปะ เช่น หลักจุดเด่น หลักเอกภาพ หลักการเน้น หลักของมิติของภาพ มีรายละเอียดดังนี้

3.1 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อ SMINE ผู้วิจัยสร้างสรรค์จากแนวความคิดที่ว่ารอยยิ้มของตัวเองเมื่อมีความสุขสมหวังกับการสร้างสรรค์งานหรือทำสิ่งที่ชอบโดยการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวของสวนสนุกที่มีเครื่องเล่นมากมายให้เลือกเล่น โดยมีการตัดภาพให้เห็นถึงความสุขจากการได้เข้ามาในเหตุการณ์และฉากด้านหลังแสดงให้เห็นถึงความสดใสแจ่มจรัสของท้องฟ้าด้วยการนำภาพสตาร์ไนท์ของสวนโงะมาเป็นฉากด้านหลัง องค์ประกอบที่นำมาแสดงล้วนสื่อสารอย่างมีนัยยะเชิงความแห่งความรักและการเปิดกว้างทางความคิดที่จะสัมผัสกับประสบการณ์รอบตัวผ่านความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน การทดลองและความท้าทายของชีวิต

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบจินตนาการ โดยมีการจัดองค์ประกอบของผลงานให้สามารถสื่อความหมายและความคิดแห่งรอยยิ้มและความจริงใจจากการทดลองทำสิ่งต่าง ๆ รอบตัว หลักการทางศิลปะที่ถูกนำมาใช้คือหลักความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันแต่ให้ความรู้สึกเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง ซึ่งด้านซ้ายมีวาดเป็นรูปใบหน้าคนผสมผสานกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น รางของรถไฟเหาะ ตรงกลางจะเป็นรูปทรงของปาก ข้างขวา จะเป็นใบหน้าด้านข้างและต่างหู แมว พระจันทร์ เพื่อให้องค์ประกอบของรูปภาพดูสมดุลและเท่ากัน ความกลมกลืนของสี ส่วนหลักของความกลมกลืนนั้นผู้วิจัยใช้เส้นสายให้ไปในทิศทางเดียวกัน โดยการปาดป้ายให้ดูแล้วรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว มีการสร้างจุดเด่นผ่านรูปทรงของกรอบสี่เหลี่ยมที่บรรจุรายละเอียดของหน้าคนลงไป พร้อมกับการเลือกใช้สีคู่ขัดแย้งและตรงกันข้ามในวงจรรี้อยู่ด้วยกันเพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นตาสนุกสนานและเข้าใจ นอกจากนี้ยังใช้สีของปากกามาระบายผสมผสานเพื่อให้สีดูเข้มสว่างขึ้นและวางรถไฟเหาะกับพระจันทร์และแมวให้มีเส้นสายและรูปทรงที่ดูเคลื่อนไหว อันจะก่อให้เกิดความรู้สึกถึงเรื่องราวแห่งชีวิต การเดินทางไปสู่ประสบการณ์ใหม่ที่สนใจและตื่นเต้น

สำหรับการสร้างความเป็นเอกภาพให้กับภาพผลงานจิตรกรรมนั้นเกิดจากเส้นและการสร้างบรรยากาศของเนื้อหาเรื่องราวที่มีลักษณะจินตนาการที่ไปในทิศทางเดียวกัน ผู้วิจัยมีการจัดวางจังหวะของน้ำหนักสี จังหวะของรูปทรงและเส้นสายให้มีความสัมพันธ์และต่อเนื่องกันจากด้านหน้าไปด้านหลังของภาพผ่านบรรยากาศของโครงสร้างสีน้ำเงินที่เป็นฉากหลัง ด้านการสร้างมิติหรือระยะของภาพให้เกิดความรู้สึกลวงตา (Illusion) ว่ารูปทรงหลักอยู่ด้านหน้ามีการเก็บรายละเอียดส่วนรูปทรงที่อยู่ด้านหลังมีการ



เน้นให้เกิดความเข้มพร้อมกับการใส่เทคนิคการระบายสีไม้เพื่อให้เกิดมิติความรู้สึกที่ห่างไกลออกไปเพื่อการรองรับการรับรู้ของผู้ชมผลงานในเรื่องของรูป (Figure) และพื้น (Ground)



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

3.2 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อภาพ Happiness ผู้วิจัยได้แนวความคิดมาจากการมีโอกาสดเปิดประสบการณ์การท่องเที่ยวในพื้นที่ที่หลากหลาย ได้แก่ ทะเล ภูเขา ป่าและพื้นที่ห่างไกลคนค้ำหรือถนนคนเดินที่อยู่ในเมืองจึงมีการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และการรับรู้ธรรมชาติของอาหารกินที่มีรสชาติอร่อย ผู้วิจัยสร้างตัวตนของตัวเองด้วยรูปทรงแมว และมีการใช้แต่งโมแทนรูปทรงของอาหารนำมาผสมผสานร่วมกับบรรยากาศของสถานที่ที่ชวนฝันและงดงาม การสร้างภาพเรื่องราวจึงสามารถสร้างความสุขทางตาและความสุขทางใจได้เป็นอย่างดีที่สะท้อนถึงความสุขจากจินตนาการ ส่วนภาพเรื่องราวของความทรงจำที่มาจากประสบการณ์และการมีประสบการณ์ผ่านความทรงจำจริงใจผู้วิจัยสะท้อนและสื่อสารออกมาในลักษณะการผสมผสานรูปทรงของวัตถุที่นำมาประกอบเป็นภาพและการจัดโครงสร้างของภาพให้เป็นหน่วยของเอกภาพเดียวกัน

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจินตนาการ โดยยึดตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ หลักการของความสมดุล โดยผู้วิจัยมีการจัดองค์ประกอบของรูปทรงในลักษณะกระจายเพื่อให้รูปทรงในหน้าไปด้านใดด้านหนึ่ง ความสมดุลจึงมีลักษณะซ้ายขวาไม่เหมือนกัน เช่นองค์ประกอบด้านซ้ายจะเป็นของภูเขาชนกับใบหน้าของตัวเองและไอศกรีม ส่วนตรงกลางภาพเป็นรูปของคน สายรุ้งของไอศกรีม ข้างขวาจะเป็นรูปของมือตัวเอง และมีโคลนของไอศกรีมยักยักกับไอศกรีม และบริเวณรอบๆก็จะกระจายไปด้วยก้อนเมฆ ไอศกรีมจืด เม็ดลูกอมช็อคโกแลต และ อยยิ้มจืดที่ไล่ลงไปให้ภาพมีความสมบูรณ์ นอกจากนี้ยังใช้รูปแบบงานศิลปะของแวนโก๊ะ จากภาพเขียน Starry Night มาสร้างเป็นฉากหลังเพื่อสร้างความรู้สึกถึงความรักในงานศิลปะและจินตภาพ สำหรับการใช้หลักความกลมกลืนนั้นผู้วิจัยเลือกใช้สีโทนร้อนโดยมีกลุ่มสีโทนเย็นเข้ามาสร้างความตื่นเต้นให้กับเรื่องราวดูมีสีสันและความเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังใช้รูปร่างและรูปทรงธรรมชาติที่มีลักษณะคล้ายกันมาจัดองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกัน ส่วนหลักของเอกภาพที่ทำให้ภาพดูเป็นอันหนึ่งเดียวกันผู้วิจัยเลือกใช้เส้นสายที่มีความสัมพันธ์แบบต่อเนื่อง เกาะกลุ่มและมีทิศทางที่ชัดเจน สิ่งสำคัญที่ทำให้ผลงานจิตรกรรมมีความน่าสนใจคือผู้วิจัยใช้การจัดวางจังหวะแบบใกล้ชิด มีความสม่ำเสมอแต่บางส่วนมีความแตกต่างกันเพื่อสร้างความรู้สึกขัดแย้งขึ้น เช่นเดียวกับการทำให้เห็นว่ารูปร่างที่อยู่ด้านหน้าจะมีขนาดใหญ่ ส่วนรูปทรงที่อยู่ถัดไปจะมีขนาดเล็กและมีลักษณะถูกทับซ้อนรูปทรง ส่วนการใช้สีจะเลือกให้สอดคล้องกับสีที่เป็นตัวแทนของสิ่งนั้น เช่น สีแดง สีเหลืองเป็นสีของลูกกวาดที่แสดง

ถึงความสดใส ส่วนหลักการของจุดเด่นนั้นผู้วิจัยนำเสนอจุดเด่นผ่านโครงสร้างของสีที่สดใสสามารถรับรู้ได้ในแว่นตาของแผ่นเฟรมทั่วทั้งภาพ โดยสร้างความน่าสนใจด้วยการเว้นช่วงจังหวะของรูปทรง เพื่อสื่อถึงประสบการณ์แห่งความสุขอันหลากหลาย ด้านหลักของมิติที่ทำให้เกิดระยะ หน้า กลาง หลังนั้นผู้วิจัยใช้รูปทรงหลักกลุ่มใหญ่ไว้ด้านหน้า ส่วนด้านหลังเป็นเพียงพื้นที่ว่างของฉากหลังของท้องฟ้าและบรรยากาศระยะไกล เพื่อสะท้อนถึงความสุขความทรงจำอันยาวนานที่ยากลืมเลือนผ่านเส้นสีรุ้งหลากสี



ภาพที่ 2 ชื่อภาพ Happiness เทคนิค การระบายสี สีอ สีอะคริลิก ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร

ที่มา : อภิญญา น้อยแสงสี, 2565

3.3 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อ สุขสันต์ฟ้า ผู้วิจัยได้แนวความคิดมาจากการใช้ชีวิตประจำวันของตัวเองที่อยากสื่อผ่านผลงาน ถึงเรื่องราวที่ใช้ชีวิตคนเดียวยังไงให้มีความสุขเริ่มจากการทำกิจวัตรประจำวันของตัวเองหาสิ่งที่ตัวเองชอบทำและหันมาโฟกัสมันให้มากขึ้นก็จะเกิดเป็นความสุขเล็กๆที่เห็นในภาพ

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจินตนาการ โดยยึดตามหลักการจัดองค์ประกอบของผลงานดังนี้ หลักการความสมดุลผู้วิจัยจัดแบบกึ่งกลางสองข้างน้ำหนักเท่ากัน แต่องค์ประกอบทั้งสองข้างแตกต่างกันคือข้างซ้ายจะเป็นต้นไม้กับบ้านต้นไม้และแมวตัวโปรด มีก้อนเมฆและพระอาทิตย์ ตรงกลางภาพเป็นใบหน้าของคนขนาดใหญ่ที่แทนมาจากผู้วิจัย โดยมีเรื่องราวคนตัวจิ๋วที่เป็นตัวแทนสะท้อนภาพในชีวิตประจำวันของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยมีตัวเล็กจิ๋วที่นอนอาบแดดอยู่บนศีรษะ และข้างขวา จะเป็นต่างหูและแมวตัวมีก้อนเมฆด้านล่างและบอลลูก กับผีเสื้อข้างบน สำหรับการสร้างความกลมกลืนนั้นผู้วิจัยเลือกใช้สีและแม่คู่สี งานชิ้นนี้เลือกใช้สีเป็นโทนร้อนผสมโทนเย็นเข้าไปให้ภาพดูมีสีสันที่สดใสดูแล้วน่าสนใจให้เข้ากับเรื่องราวงานที่อยากสื่อให้เห็นผ่านภาพและดูตื่นเต้นสำหรับหลักการเอกภาพนั้นผู้วิจัยใช้องค์ประกอบของเส้นและรูปทรงให้เป็นอันหนึ่งเดียวกันและไปในทิศทางเดียวกันทั้งสีและเนื้อหาเรื่องราว ส่วนหลักการเกี่ยวกับจังหวะนั้นผู้วิจัยมีการจัดวางรูปทรงต่าง ๆ ในภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงกัน มีการวางองค์ประกอบแบบแน่น ด้านหลักการของจุดเด่นนั้นผู้วิจัยสร้างรูปทรงหลักเป็นรูปหน้าคนมีการเลือกรูปร่างออกเป็นชั้นพร้อมกับการสร้างเรื่องราว ลงไปทำให้ส่วนของจุดเด่นเป็นบริเวณกว้างใหญ่ ผู้วิจัยใช้หลักการสร้างมิติด้วยการให้รูปทรงขนาดใหญ่อยู่ด้านหน้า ระบายสีให้มีความคมชัดและตัดเส้น รวมถึงการใช้ขนาดของรูปทรงมาทำให้ภาพเกิดระยะ หน้า กลาง และหลัง พร้อมกับการระบายสีแบบปาดป้ายให้เกิดร่องรอย มีการปล่อยพื้นที่ว่างในบางตำแหน่งเพื่อให้เนื้อหาเรื่องราวมีความหลากหลายจากประเด็นย่อยไปสู่ประเด็นหลักของแนวคิดในการสร้างผลงาน



ภาพที่ 3 ชื่อภาพ สุขล้นฟ้า เทคนิค การวาดภาพระบายสี สีอะคริลิก สีปากเกอร์ขนาด 100 X60 เซนติเมตร  
ที่มา : อภิญา น้อยแสงสี, 2565

### อภิปรายผล

จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยมีประเด็นการอภิปรายดังนี้

1. เรื่องราวความสุขของฉัน เป็นการนำเสนอความสนใจของผู้วิจัยเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตที่อยู่ในสถานะของคนที่มีความสุขจากการแสวงหาผ่านการเลือกสรร ความสุขของมนุษย์แต่ละคนไม่เหมือนกันแต่สำหรับตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นความสุขล้วนอยู่รอบตัว เพียงนำเอาตัวเองลงไปปะทะสังสรรค์กับธรรมชาติ วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม อาหารและผลิตภัณฑ์ของเล่นที่สามารถช่วยสร้างความรื่นรมย์จากการถูกครอบครองและนำมาใช้ ชูติมา ปัญญาพินิจนุกร และ เทียนทอง หาระบุตร (2561) กล่าวว่า ความสุขหมายถึงความรู้สึกพึงพอใจของมนุษย์ที่มีประสบการณ์กับสิ่งรอบตัว เป็นความรู้สึกนึกคิดในเชิงบวก สามารถปลดปล่อยความเครียดได้อย่างรวดเร็ว ช่วยให้จิตใจผ่องใส สุขสงบ มีความคิดสร้างสรรค์และดำเนินชีวิตได้ การปรับเปลี่ยนความคิด เป็นด้านบวกโดยหากิจกรรมอื่นที่ทำให้เกิด ความสุขจากการกระทำกับที่ดำเนินอยู่กับปัจจุบัน การจัดการกับความเครียดและปรับตัวปรับใจให้ยอมรับกับสิ่งใหม่ๆ ได้แก่ สิ่งแวดล้อม เพื่อนร่วมงาน และสังคมรอบด้าน โดยความสุขของชีวิตจะแตกต่างจากความทุกข์แบบขบถกับด่า อย่างไรก็ดีความสุขและความทุกข์ซึ่งแท้ที่จริงแล้วเป็นสิ่งเดียวกัน สุข-ทุกข์เป็นเพียงมาตรวัดด้านความรู้สึกของมนุษย์ว่าจะสามารถทนอยู่ในสภาพการณ์ใดๆ ได้นานเพียงใด หากสามารถทนอยู่ได้นานก็เรียกว่าสิ่งนั้นให้ผลค่อนข้างไปในทางสุข (อดิสาร บาลโสง, 2564)

เรื่องราวของความสุขของฉันจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์แต่ละคนมีและเป็น โดยมนุษย์แต่ละคนจะแสวงหาหาทางในการปลดปล่อยหรือนำเสนอให้เห็นถึงความละเอียดจากความคิดที่แตกต่างกัน กล่าวได้ว่าความสุขทางปัญญาเป็นความสุขที่เกิดจากบุคคลมีความเข้าใจในชีวิตอย่างลึกซึ้งซึ่งมีการยอมรับทั้งด้านบวกและด้านลบของธรรมชาติ รวมถึงการเข้าใจขีดจำกัดและความไม่แน่นอนของ



ชีวิต (ภัทรพงษ์ ชำรงศรีปริชาชัย, 2564) ความสุขโดยรวมนั้นจะมีคุณลักษณะ 3 ประการ คือ 1) ความสุขสนุกสนาน ซึ่งพบได้โดยสังเกตจากเสียงหัวเราะ รอยยิ้ม ประมอชอบใจ หรือทำกิจกรรมนั้นๆ อยู่ได้นาน 2) ความสุขสบาย เป็นความรู้สึกพอใจ รู้สึกดีกับสภาพที่สมบูรณ์แข็งแรง การกินอยู่หลับนอนพอเพียง มีความปลอดภัย และมีความมั่นคงในชีวิต 3) สุขสงบ ที่เกิดจากการกระทำกิจกรรมใดที่คิดว่าพอเพียง มีความเข้าใจและยอมรับได้กับทุกสิ่งทุกอย่างที่จะเกิดขึ้น และกลายเป็นความสุขที่ลดการพึ่งพาคนอื่น (ชุดิมา ปัญญาพินิจนุกร และ เทียนทอง หาระบุตร, 2561) อย่างไรก็ตามมนุษย์เราปรารถนาที่จะมี “ความสุข” แต่ในความสุขนั้นก็ย่อมมี “ความทุกข์” เจืออยู่ด้วยเสมอเหตุเพราะความดี-ความชั่ว ความสุข-ความทุกข์ เป็นสิ่งเดียวกันเพียงแต่มนุษย์ได้กำหนดคำเรียกขานเพื่อให้เห็นความต่างด้านความมากมาย ซึ่งช่วยให้การสื่อสารและเกิดความเข้าใจได้ตรงกันได้มากขึ้น (อดิสาร บาลโสง, 2564)

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการ พบว่าการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเริ่มจากการกำหนดประเด็นปัญหาที่สนใจหรือแรงขับมาก่อนเพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดทางทักษะและการคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่มีการจินตนาการออกมาให้เห็นเรื่องราวของความสุขผ่านรูปร่างรูปทรงที่คุ้นเคย ทำให้ผู้วิจัยต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และทำงานอย่างเป็นระบบและมีความเป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้น โดยผลงานจิตรกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นมานี้จะถูกระบุความหมายตามเจตนารมณ์ของศิลปินอย่างเคร่งครัด (รณภพ เตชะวงศ์, 2565) โดยการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากการวิจัยนั้นเป็นการสร้างสรรค์และการคิดค้นเพื่อให้เกิดผลงานจิตรกรรมรูปแบบใหม่ที่ต้องมีลักษณะเป็นต้นแบบไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีการสร้างสรรค์ไว้แล้ว การสร้างสรรค์ของผู้สร้างจะใช้ธรรมชาติแวดล้อมตัวนักวิจัยมาเป็นสื่อในการตีความหมาย หรือการแปรสภาพของธรรมชาติด้วยการเลือกสรรและการลดทอนหรือการเพิ่มเติมเพื่อให้เป็นรูปทรงใหม่ที่สามารถสื่อความหมายอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือจินตนาการต่อผู้ชมผลงานได้ (ดำรงค์ ชีวะสาร, 2555) โดยการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมมีกระบวนการดังนี้ 1) การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (2) การวิเคราะห์สังเคราะห์ (3) การตีความหมาย (4) การร่างแบบ (5) การดำเนินการสร้างสรรค์ (6) การแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนา และ (7) การตรวจสอบและประเมินผลงาน โดยในแต่ละขั้นตอนของการวิจัยนั้น ผู้วิจัยต้องสามารถอธิบายเหตุผลและที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการตรวจสอบผลงานจิตรกรรมที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นบนพื้นฐานของการเห็นถึงคุณค่าและความงามที่อยู่รอบตัวนำมาแฝงเป็นสัญลักษณ์อยู่ในผลงานจิตรกรรม อาชญ์ นักสอน (2563) ที่กล่าวว่า การสร้างผลงานจิตรกรรมแต่ละชิ้นนั้นผู้สร้างสรรค์จะต้องเชื่อมโยงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวตนกับการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการ การใช้ความรู้สึก และอารมณ์เป็นแรงขับที่ช่วยผลักดันไปสู่ความสำเร็จ (Passion) อันเป็นความสำคัญของผู้สร้างสรรค์ที่สะท้อนออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม ศิลปินมีแนวทางการทำงานเฉพาะของตนเองด้วยการค้นหาสิ่งกระตุ้นอารมณ์ หรือแนวทางการสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันไปเพื่อนำมาสู่การสร้างผลงาน ซึ่งกระบวนการทำงานนี้เรียกว่าการค้นหาแรงบันดาลใจ (Inspiration) มักได้รับจากธรรมชาติ เพราะการทำงานท่ามกลางธรรมชาติ เช่น การได้มองเห็นร่มเงาของต้นไม้ สายน้ำที่ไหลเอื่อยๆ กส่งเสียงร้องในท่อนเช้า ฯลฯ ล้วนส่งผลให้เกิดพลังของพุทธิปัญญา ความรู้สึกปลอดโปร่ง และสมาธิในการสร้างสรรค์งาน ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากเรื่องราวแห่งความสุขจึงมักเลือกใช้รูปแบบจินตนาการเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกส่วนลึกที่ต้องการหลีกเลี่ยงไปจากสภาพที่เป็นจริง ดังนั้นแรงบันดาลใจและนำมาสู่การสร้างผลงานเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกผ่านผลงานจิตรกรรม (ดำรงค์ ชีวะสาร, 2555)

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย ผลงานศิลปินที่เป็นต้นแบบ และข้อมูลจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลการศึกษาพบว่า 1) เรื่องราวความสุขของฉันทนั้นผู้วิจัยนำเสนอมุมมองของความสุขที่เป็นกระบวนการทางจิตของมนุษย์ที่ต้องการเลือกสรรเนื้อหาเรื่องราวและพื้นที่แห่งประสบการณ์ที่ดีของความสุขเพื่อนำมาเก็บไว้ในความทรงจำ โดยที่ความสุขหมายถึงความพึงพอใจในสิ่งที่เข้ามาในชีวิตและถูกเลือกสรรสำหรับเป็นต้นทางนำไปสู่นาคต และ 2) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการมีดังนี้ (1) ต้นทาง ประกอบด้วย การเกิดแรงบันดาลใจและการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง พร้อมกับการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล (2) กลางทาง เป็นการทำความเข้าใจกับข้อมูลเพื่อนำเข้าสู่การตีความข้อมูล เพื่อ

นำเข้าสู่กระบวนการร่างแบบ และการดำเนินการสร้างสรรค์ (3) ปลายทางนั้นเกิดผลงานเป็นรูปธรรมที่นำเสนอความคิด จินตนาการ อาจมีการแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนาพร้อมกับการตรวจสอบและประเมินผลงานจากผู้เชี่ยวชาญต่อไป

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ปัญหาจากการวิจัยคือการสืบค้นเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับความสุขที่นำมาใช้เป็นประเด็นหลักของการสร้างสรรค์และทฤษฎี สัญญะที่ยังไม่ลงลึก จึงส่งต่อการกำหนดรูปแบบของรูปทรงในผลงานที่ยังขาดรายละเอียดของเนื้อหาเรื่องราวที่สัมพันธ์กัน อย่างไรก็ตาม การกำหนดองค์ประกอบของเรื่องราวที่มากจะส่งผลทำให้ภาพของความสุขที่ชัดเจนผ่านการวางตำแหน่งของวัตถุในภาพ จุดเด่นหลัก จุดเด่นรอง ระยะหน้า ระยะกลางและระยะไกลที่จะส่งต่อการรับรู้ผลงานจิตรกรรมของผู้ชมผลงาน

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการทำวิจัยเรื่อง การนำเสนอเรื่องราวแห่งความสุขด้วยเทคนิคการผสมผสานงานจิตรกรรมกับงานประติมากรรมสู่งาน สร้างสรรค์ใหม่

## เอกสารอ้างอิง

- ชุติมา ปัญญาพินิจนุกร และ เทียนทอง ทาระบุตร. (2561). ความสุขกับการสร้างสัมพันธ์ภาพ. *วารสารเกษมบัณฑิต*. 19(1), 236-247.
- ดำรงค์ ชีวะสาโร. (2555). ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมชุดเกศา. *วารสารปาริชาติ*. ฉบับพิเศษ, 131-137.
- คำรวิทย์ ธรรมบุญเรือง. (2557). การสร้างสรรค์จิตรกรรม“สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์”. *วารสาร มทร.อีสาน ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 1(1), 1-12.
- ดุสิตา อิมอาร์มณ 2565 juli baker and summer อีสระของหัวใจที่ใช้ศิลปะสื่อสารความเป็นไปในชีวิต.  
<https://happeningandfriends.com/article-detail/386?lang=th> (สืบค้นเมื่อ วันที่ 9 เดือน ธันวาคม).
- ทรงวุฒิ แก้ววิศิษฐ์. (2564). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุด “บ้านชนบดินในท้องถิ่นไทย : สัญลักษณ์ของความรักและความผูกพันที่บรรพชนมอบไว้”. *ศิลปกรรมสาร*. 14(1), 72-89.
- ณรงค์ชัย ปิฎกักรัต. (2562). ทฤษฎีการสร้างสรรคศิลป์. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*. 6(2), 234-248.
- พิเชษฐ เปียร์กลิ่น. (2552). การวิเคราะห์รูปแบบในงานศิลปะและบุคลิกลักษณะของศิลปิน. *รูสมิแล*. 80(3), 87-95.
- สุพัฏฐา กุลธินิ, อนุชิต โรจนชีวินสุกร และ สมพร ชูสุวรรณ. (2564). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ชุดบรรยายอากาศแห่งความสุขในวิถีชาวอีสาน. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*. 18(3), 245-253.
- ภัทรพงษ์ ชำมรงค์ปรีชาชัย. (2564). ความสุขทางปัญญาจากความเมตตากรุณาต่อตนเอง. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*. 9(2), 224-237
- รณภพ เดชะวงศ์. (2565). การทดลองกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากแนวคิดความหมายอันไม่สิ้นสุด. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 14(1), 113-132.
- อดิสร บาลโสง. (2564). ความดี คนดี ชีวิตและความสุข: พื้นฐานความคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความดีเป็นฐาน. *วารสารมหาวิทยาลัยปทุมธานี*. 13(1), 460-480.
- อาชญ์ นักสอน. (2563). กระบวนการสร้างงานศิลปะหัตถกรรมกับฝ้ายทอมือ “แสงดา บันสิทธิ์”. *ศิลปกรรมศาสตร์สาร*. 10(1), 215-234.
- เอกชัย วรณแก้ว และ จิระพัฒน์ พิตรปรีชา.(2565). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม : ชุด “ความฝันที่เติมเต็ม”. *วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร*. 5(4), 141-152