



## เรื่องราวแห่งความสุขของฉัน : กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวจินตนาการ

### My Happy Story : The process of Creating Imaginary Paintings

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

E-mail: noisangsee1234@gmail.com

โทรศัพท์: 0924945598

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเรื่องราวของความสุขในการใช้ชีวิตของฉัน และ 2) ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการความสุขของฉัน ใช้แบบบันทึกข้อมูลเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวจากเอกสารตำราและบทความวิจัย และข้อมูลจากกระบวนการสร้างงานจิตรกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า 1) ความสุขของชีวิตของมนุษย์แต่ละคนเกิดขึ้นจากการเลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ชอบและสนใจในระหว่างช่วงของการดำเนินชีวิตเช่น วัตถุสิ่งของ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยการอยู่กับความสุขนั้นจะถูกสร้างภาพขึ้นในสมองและจิตใจพร้อมกับการใส่จินตนาการสร้างภาพใหม่ขึ้นมาให้น่าสนใจ และ 2) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการมีดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูล 2) วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล 3) การตีความหมายข้อมูล 4) การร่างแบบ 5) การดำเนินการสร้างสรรค์ 6) การแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนา 7) การตรวจสอบและประเมินผลงาน

**คำสำคัญ:** เรื่องราวแห่งความสุขของฉัน, กระบวนการสร้างสรรค์, ผลงานจิตรกรรม, จินตนาการ

#### Abstract

The objectives of this research were 1) to study the story of my happiness in living 2) to study the process of creating a painting based on my imagination of happiness. 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 the choice to perceive preferences and interests during the course of life, such as objects, clothing, and clothing. By living with happiness, images will be created in the brain and mind along with the imagination to create interesting new images. and 2) The creative process of imaginative painting works was as follows: 1) study of data, 2) analysis and synthesis of data, 3) interpretation of data, 4) drafting, 5) creative operation, 6) improvement for development, 7) Check and evaluate the work.

**Keywords:** My Happy Story, Creative Process, Painting, Imagination

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

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

## ความเป็นมาของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงของสภาวะโลกและการคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ส่งผลทำให้มีการคิดนวัตกรรมและผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลทำให้มนุษย์เกิดความสะดวกสบายขึ้น เช่นเดียวกับวิถีชีวิตของคนในสังคมก็มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่มีลักษณะเอื้ออาทร ช่วยเหลือกัน และกัน จนมาสู่ยุคที่ต่างคนต่างอยู่ไม่เกี่ยวข้องกัน จึงทำให้เห็นถึงสภาพของการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ของผู้คนที่ไม่แตกต่างกันทั่วโลก อย่างไรก็ตามมนุษย์ส่วนใหญ่โดยเฉพาะที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่มีความเป็นเมือง การใช้ชีวิตย่อมต้องระแวดระวังตัวมากขึ้น โดยที่ผู้คนส่วนใหญ่ยังอาศัยสื่อสารกันออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างตัวตนและคลายความโดดเดี่ยวจากการไม่เปิดใจในการคบเพื่อนมนุษย์ที่มีชีวิตและจิตใจ มาจากการใช้ชีวิตคนเดียวไปไหนมาไหนคนเดียวส่วนมาก แต่ไม่ยอมให้ตัวเองคิดว่ามันคือความโดดเดี่ยวจึงเป็นที่มาของข้อเรื่อง เรื่องราวความสุขของฉันทน์ เริ่มจากการมองหาสิ่งที่เรารู้ว่าตัวเราเองคนเดียวหรือมนุษย์เพียงคนเดียวก็สามารถทำให้ตัวเองเกิดความสุขจากการทำสิ่งเล็กน้อยๆที่ตัวเราเอง อันเป็นการแสวงหาความสุขและความรักที่จะทำเช่น สถานที่ของกินหรือเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ชอบมันก็เกิดความสุขได้เช่นกัน จากการใช้ชีวิตประจำวันกินของอร่อยๆ ก็อาจสร้างความสุขให้ตัวเราเองได้เช่นกัน บุคคลมีความสุขทางปัญญาคือ ความเมตตากรุณาต่อตนเอง ควรนำมาเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต เพราะเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากลำบากความเมตตากรุณาต่อตนเองจะสามารถส่งเสริมให้บุคคลปล่อยปละตนเองแทนการตัดสินตนเอง เข้าใจความทุกข์ยากแทนความรู้สึกโดดเดี่ยว และมีสติแทนการปล่อยให้อารมณ์ด้านลบครอบงำ ซึ่งหากนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้จะทำให้ตนเองหรือผู้อื่นสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างสอดคล้องกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ความรู้เท่าทันตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น สามารถช่วยบรรเทาความทุกข์ และลดทอนผลกระทบจากปัญหาที่เกิดขึ้นได้ (ภัทรพงษ์ อัมรงค์ปรีชาชัย, 2564) โดยปัจจัยแห่งความสุขของตนเองคือมีอิสระที่จะเลือกทางเดินชีวิตของตัวเอง เลือกทำสิ่งต่าง ๆ ตามที่ตัวเองต้องการโดยไม่ต้องฝืนใจทำสิ่งที่ไม่ต้องการ การมีจิตใจที่มั่นคงไม่หวั่นไหวความเปลี่ยนแปลงง่ายๆ สามารถรับมือกับทุกสิ่งได้เป็นอย่างดี การมีเป้าหมายในชีวิต มีความหวังในการดำรงชีวิต รู้สึกว่าประสบการณ์ชีวิตในแต่ละวันมีคุณค่า เรียนรู้จากชีวิตที่ผ่านมา (อดิสร บาลโสง, 2564)

กล่าวได้ว่าชีวิตมนุษย์ทุกคนมีการดิ้นรน ไขว่คว้า ปรารถนาการมีชีวิตที่มีความสุข (อดิสร บาลโสง, 2564) เริ่มจากการฟังเพลงและเกิดการเข้าถึงจากเพลงที่ตัวเองฟังและชอบเอาตัวเองเข้าไปอยู่ในบทเพลงนั้นไม่ว่าจะเพลงเศร้า ความรัก ก็ชอบจินตนาการว่าตัวเองอยู่ในเพลงนั้นละก็ทำให้เกิดการจินตนาการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวจินตนาการผสมผสานกับเรื่องราวในชีวิตของเราเองลงไปในงานชิ้นนั้น คำว่าผลงานจิตรกรรมนั้นหมายถึง ผลงานการวาดระบายสีหรือปรุงแต่งเพื่อสื่อให้เห็นในสิ่งที่ใจอยากจะทำเป็นผลงานที่จิตรกรมีการจินตนาการขึ้นจากอารมณ์ความรู้สึกผ่านลงบนงานชิ้นนั้น มีเทคนิควิธีการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกออกมา (เอกชัย วรรณแก้ว และจิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2565) ส่วนรูปแบบงานจิตรกรรมนั้นประกอบด้วย รูปทรงกับที่ว่าง (Space) เนื้อหาประกอบด้วยเรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) เนื้อหาทั้งเนื้อหาทางรูปทรง (Formal Content) หรือเนื้อหาภายในกับเนื้อหาทางสัญลักษณ์ (Symbolic Content) หรือเนื้อหาภายนอกมูลเหตุประการสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินไปแล้วมีที่มาจากอารมณ์สะท้อนใจ ความนึกคิด หรือจินตนาการ ศิลปินได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจหรือความนึกคิดนี้ให้ปรากฏโดยอาศัยความรู้ ทักษะฝีมือและทางเทคนิคทางจิตรกรรม ซึ่งเป็นวิธีการสร้างผลงานที่ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์สะท้อนใจหรือเกิดจินตนาการต่างๆ ขึ้น โดยที่ผู้สร้างสรรค์จะถ่ายทอดท่วงท่าของผลงานที่แสดงเป็นปัญญาความรู้ ทักษะฝีมือและเทคนิควิธีการ ตลอดจนอุปนิสัยใจคอที่ไหลเลื่อนเข้าไปอยู่ในผลงาน (พิเชษฐ์ เปียร์กลีน, 2552)

การสะท้อนความคิดและอารมณ์ความรู้สึกจากแนวคิดจากความสุขที่อยู่ในสภาวะของความโดดเดี่ยวขึ้นมาแทนความทุกข์ที่อยู่ในใจผ่านการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเลือกใช้โครงสร้างของสีที่มีลักษณะสดใส รูปทรงแบบตัดทอนตามแบบอย่างงานศิลปะแบบ POP Art สอดคล้องกับ ดุสิตา อิมอาร์ม (2565) ที่กล่าวว่าความอิสระของการใช้ชีวิตและความคิดที่มีเสรีภาพย่อมนำมาซึ่งการแสดงออกทางเรื่องราวและเทคนิควิธีการของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่พร้อมจะนำเสนอเรื่องราวที่หลากหลาย ส่วนกระบวนการการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมที่เป็นระบบนั้นจะผ่านขั้นตอนดังนี้ 1) การเก็บข้อมูลเชิงเอกสารงานวิจัยและบทความ 2) การเก็บข้อมูลทางกายภาพของอาคารเก่า 3) แล้วนำมาวิเคราะห์ผสมผสานกับจินตนาการ ออกมาเป็นภาพร่าง (Sketch) 4) ทำการทดลองเทคนิควิธีการบางอย่างเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ 5) ดำเนินการสร้างสรรคผลงาน (ทรงวุฒิ แก้ววิชัย, 2564) ส่วนสุพรรณ กุลธินิ, อนุชิต โรจนชีวินสุกร และ สมพร ชูสุวรรณ (2564) กล่าวว่า ผลงานจิตรกรรมที่ได้นั้นจะต้องแสดงตัวตนของผู้สร้าง

สรรค์ด้วยอัตลักษณ์เฉพาะของการแสดงออก เนื้อหาเรื่องราวบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนความคิดของผู้สร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามการคิดสร้างสรรค์และเทคนิควิธีการสร้างผลงานจิตรกรรมล้วนมาจากความสนใจ ความรักและความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ที่นำมาผสมผสานกับเรื่องราวที่ต้องการสะท้อนออกมาเพื่อเป้าหมายในการส่งสารต่อไปยังผู้ชมผลงาน ทรงวุฒิ แก้ววิศิษฐ์ (2564) กล่าวว่า เรื่องราวจากความรักและความทรงจำในสภาวะของความคิดถึงและผูกพันในงานจิตรกรรมที่ถูกสื่อสารจากผู้สร้างสรรค์ย่อมแสดงให้เห็นถึงการโยนเหว โดยผู้สร้างสรรค์จะหาวิธีการแสดงออกทางเรื่องราวและการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้สมบูรณ์และลงตัว กล่าวได้ว่า งานจิตรกรรมเป็นกระบวนการของกรรมวิธีการลำดับความคิด การกระทำของผู้สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องจนก้าวไปสู่การปรากฏตัวให้เกิดขึ้นจริง มีความสำเร็จด้วยความรู้สึกรักนึกคิดของตัวตน ความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นกระบวนการระหว่างวิถีชีวิต (ณรงค์ชัย ปิฎกรัศต์, 2562)

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการที่มาจากเรื่องราวของความสุขในชีวิตของผู้วิจัยนั้นถูกสร้างจากแนวคิดหรือเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์กระทบและสัมผัสจนเกิดแรงบันดาลใจขึ้นมา อาจกล่าวได้ว่าการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งที่ต้องการสื่อสาร การตีความหมายและการสร้างผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมให้มีความเข้าใจและการให้คุณค่าในเชิงสุนทรียศาสตร์และการวิจารณ์ระหว่างการเรียนรู้ (รณภพ เตชะวงค์, 2565) โดยผู้สร้างสรรค์จะมีการตีความหมายของสิ่งที่ตนเองรับรู้ออกมาใหม่พร้อมกับการสร้างรูปทรงใหม่ด้วยการเพิ่ม หรือลดทอนรูปทรงให้ดูเรียบง่าย แผงจินตนาการที่บิดเบือนจากความเป็นจริงโดยมีรูปทรงของสัตว์ มนุษย์ สิ่งของ บรรยากาศเป็นต้นทางนำไปสู่จินตนาการที่ทำให้ดูง่ายตอบสนองจิตที่อยู่ส่วนลึกของมนุษย์ (ดาร์ธี ธรรมบุญเรือง, 2557) โดยเฉพาะเรื่องราวของความสุขหรือความปรารถนาที่เป็นเรื่องส่วนบุคคลเป็นเรื่องที่ต้องการเปิดเผยหรือปกปิด ผู้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจะต้องมีการพิจารณา ไตร่ตรอง พร้อมกับการตั้งคำถามกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองและบุคคลอื่นๆ เพื่อให้ผลจากคำตอบสามารถสร้างภาพจินตนาการในรูปแบบต่างๆ ได้ (ดาร์รงค์ ชิวะสาโร, 2555) ดังนั้นการเชื่อมโยงสิ่งที่รับรู้เช่นความสุขของชีวิตสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจึงเป็นการนำเสนอสิ่งที่มองเห็นได้จากคนทั่วไปและผู้สร้างสรรค์จะทำการสะท้อนออกมาเป็นรูปลักษณะใหม่ที่มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์อย่างมีความงาม (พิเชษฐ เปียร์กลีน, 2552) กล่าวได้ว่าแสดงออกผ่านงานจิตรกรรมที่มีเรื่องราวความสุขล้วนเป็นเป้าหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชมผลงานให้รับรู้และเห็นคุณค่าทางสุนทรียะ ค้นพบปรัชญาและจริยธรรมที่ดีงาม อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์เรื่องราวแห่งความสุขอาจนำเสนอประเด็นการสะท้อนสังคมผ่านมุมมองและการจัดวางของผู้สร้างสรรค์ การแสดงออกเหล่านี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงทักษะความสามารถในการสร้างผลงานจิตรกรรมของผู้สร้างสรรค์ ที่อาจมีการนำเสนอพร้อมด้วยคำอธิบายตามหลักวิชาที่เอื้อต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจในความหมายและคุณค่าของงาน (ณรงค์ชัย ปิฎกรัศต์, 2562)

จากที่กล่าวมาข้างต้นข้าพเจ้ามีความสนใจและตระหนักในการใช้ชีวิตคนเดียวโดยการพยายามสร้างภาพแห่งความสุขผ่านเรื่องราวและบรรยากาศของที่ผ่านมาและกำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต ด้วยการแสดงออกผ่านรูปแบบผลงานแนวจินตนาการที่นำเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวันที่ได้มองเห็นและสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่มีความงาม ซึ่งการนำเสนอแนวคิดการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมใช้ชื่อว่า เรื่องราวของความสุขของฉันโดยมีเป้าหมายเพื่อนำเสนอเรื่องราวและเทคนิควิธีการวาดภาพระบายสีออกมาเพื่อให้ผู้รับรู้ถึงคุณค่าและความงามจากการสะท้อนความคิดที่เป็นปัจจุบัน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเรื่องราวของความสุขของฉัน
2. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวจินตนาการความสุขของฉัน

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 1. ประเภทของการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบบันทึกข้อมูลใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับพื้นที่เฉพาะ จินตนาการที่ใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

## 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การค้นหาแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน และเก็บรวบรวมข้อมูลจากการร่างแบบ การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานทั้งองค์ความรู้ที่ค้นพบจากเทคนิควิธีการและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

## 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกข้อมูลและการศึกษาเอกสารมาจัดระเบียบข้อมูลจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

## ผลการวิจัย

### 1. เรื่องราวความสุขที่เข้ามาในชีวิต

การใช้ชีวิตมีความสุขขึ้นสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งที่เป็นประจำก็ยิ่งชอบมีความสุขสนุกเมื่อได้ทำมันมากขึ้นไม่รู้สีกแฉ่งหรือโดดเดี่ยวเหมือนเมื่อก่อนรู้สึกว่าการท้อแท้ท้อใจหรือสิ่งเล็กๆรอบตัวก็หัวเราะได้เยอะขึ้นการใช้ชีวิตของตัวเองมันโอเคขึ้นมันดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจากสิ่งที่เราโฟกัสและหันมาใส่ใจและทำมันอย่างตั้งใจ ดังเช่น (1) ความสุขจากการทำงานศิลปะที่ตัวเองชอบ ได้หันมาตั้งใจฝึกฝีมือตัวเองและอยู่กับมันมากขึ้นเช่น แนวจินตนาการผสมผสานกับเรื่องราวในชีวิตตัวเองบวกกับได้เล่นเกมหาความผ่อนคลายแล้วก็กลับมาคิดงานศิลปะ ทั้งหมดคือมาจากสิ่งที่ตัวเองชอบทั้งหมดเลย (2) ความสุขจากการได้ออกไปท่องเที่ยวในสถานที่ที่อยากไปส่วนมากเลยที่จะชอบไป คือเขาค้อ เพราะมีภูเขาเยอะท้องฟ้าที่สวยงามและอากาศดี ทะลุหาของกินที่ชอบ และได้เจอสิ่งใหม่ๆที่มีอยู่มากมายที่เราสนใจสีสันของขนมสีสันของท้องฟ้าและอาหารที่อร่อย และ (3) ความสุขที่ได้ใช้ชีวิตอยู่กับตัวเองได้ทำอะไรหลายอย่างทั้งในกิจวัตรประจำวันของตัวเองการทำอะไรที่ไร้สาระทำงานบ้างเล่นกับสัตว์เลี้ยงบ้างนอนอ่านการ์ตูนพักผ่อนบ้างทำงานบ้างเหมือนได้อยู่กับตัวเองมากขึ้น เนื่องด้วยผู้วิจัยมีบุคลิกที่ขี้ดขี้นี้ ไม่ว่าจะเข้าสังคมก็สามารถสนุกสนานและเพลิดเพลินได้ หรือตอนอยู่กับตัวเองก็สนุกสนานได้ ไม่ได้ยึดติดว่าจะต้องเพื่อนหรือคนรู้จักที่คนที่อยู่เคียงข้างกับเราถึงจะมีความสุขได้

### 2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาพบว่ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ต้องผ่านการเรียนรู้และการพัฒนาดังนี้

2.1 การศึกษาข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตคนเดียวให้มีความสุข ศึกษาในอินเทอร์เน็ตและการใช้ชีวิตประจำวันของตัวเอง

2.2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ศึกษาเอามาเป็นประเด็นย่อย 3 ประเด็น ประกอบด้วย 1) ความสุขจากการทำงานศิลปะที่ตัวเองชอบ 2) ความสุขจากการได้ออกไปท่องเที่ยว และ 3) ความสุขที่ได้ใช้ชีวิตอยู่กับตัวเอง หลังจากนั้นได้สังเคราะห์ข้อมูลออกเป็นเรื่องราวที่เป็นความสุขของฉันทันจากการใช้ชีวิต จากการเรียนรู้และการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน

2.3 การตีความหมายข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากเรื่องราวที่เป็นเรื่องส่วนตัวนักวิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์มาสู่การตีความและสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาผ่านรูปทรงดังนี้ รอยยิ้มหมายถึงความสุขความสมหวัง เกมสวนสนุกหมายถึงความสนุกสนานความเพลิดเพลินผ่อนคลาย ต่างหมายถึง ความสวยงามตัวตนบุคลิกภาพ ภาพเขียน Starry night หมายถึงจินตนาการที่ได้จากศิลปะที่ชอบคือวินเซนต์แวนโก๊ะ มานาเสนอให้รู้สึกถึงความสดใส ความกว้างใหญ่และความมีมิติแห่งความอิสระของชีวิตจากความโดดเดี่ยว และการสร้างความสุขบนฐานการรับรู้ธรรมชาติที่อยู่แวดล้อมตัวผู้สร้างสรรค์ไอศกรีม หมายถึง สีสันความสดใสไวเออร์เส้นทางแห่งความฝันการได้ท่องเที่ยว เม็ดลูกอมช็อคโกแลต หมายถึงความซับซ้อน รูปคน หมายถึง แทนความเป็นตัวเอง แมว หมายถึง สัตว์ตัวโปรดเป็นสัญลักษณ์ความสุขจากรูปทรงที่ดูนุ่มนวล แวตาสีหน้าที่ดูน่ารักน่าเอ็นดูจากลีลาท่าทางที่แสดงออกมา โดยผู้วิจัยนำเสนอด้วย

การตัดทอนรูปทรงให้ดูบิดเบือนไปจากความเป็นจริงทำให้ง่ายต่อการรับรู้และการตีความของผู้คนต้นสน หมายถึง วันคริสมาสต์วันเฉลิมฉลอง ต้นไม้ หมายถึง ความร่มเย็น ภาพงานศิลปะ หมายถึง สิ่งที่ดีตัวเองชอบ น้ำ หมายถึง สีสันความสดใสความตื่นเต้น โดยผลของการให้ความหมายและการตีความจะถูกนำไปประกอบสร้างให้เป็นภาพงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการที่เน้นการจัดวางอย่างอิสระแต่ยังคงแสดงให้เห็นคุณค่าของความงามเชิงรูปแบบและความงามเชิงเนื้อหาที่ผสมผสานกันขึ้นมานบนแนวคิดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.4 การร่างแบบ ผู้วิจัยนำผลจากการตีความหมายข้อมูลมาสู่การร่างแบบเพื่อหาแนวทางการจัดองค์ประกอบของภาพให้มีจุดเด่นหลักและจุดเด่นรองและสอดคล้องกับเรื่องราวแห่งความสุขที่กำลังจะสร้างขึ้น

2.5 การดำเนินการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เวลาในการสร้างสัน 1 เดือน

2.6 การแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนา ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงความเหมาะสมสวยงามจากการจัดองค์ประกอบศิลป์และประกอบสร้างเรื่องราวขึ้นมาตามจินตนาการของข้าพเจ้าโดยมีการเน้นจุดเด่น การผลักระยะใกล้ไกลการสร้างความกลมกลืน

2.7 การตรวจสอบและประเมินผลงาน ผู้วิจัยตรวจสอบผลงานโดยภาพรวมจากความป ระสานสัมพันธ์ของโครงสร้างจากเนื้อหาและการจัดองค์ประกอบศิลป์โดยมีผู้เชี่ยวชาญให้แนวคิดเพิ่มเติมสำหรับการพัฒนาต่อไป

### 3. การวิเคราะห์รูปแบบของผลงานจิตรกรรม

รูปแบบของผลงานเป็นแบบจินตนาการ โดยใช้สีน้ำมันบนผ้าใบในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองค้นพบผ่านการก้าวข้ามของอายุและวัยที่มีทั้งความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินจากวัตถุสิ่งของและสิ่งมีชีวิตที่อยู่แวดล้อมที่มีลักษณะพิเศษที่ให้ความรู้สึกถึงความผูกพัน จัดรูปแบบของผลงานโดยใช้หลักการทางศิลปะ เช่นหลักจุดเด่น หลักเอกภาพ หลักการเน้น หลักของมิติของภาพ มีรายละเอียดดังนี้

3.1 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อ SMINE ผู้วิจัยสร้างสรรค์จากแนวความคิดที่ว่ารอยยิ้มของตัวเองเมื่อมีความสุขสมหวังกับการสร้างสรรค์งานหรือทำสิ่งที่ชอบล้วนแสดงออกและสื่อสารอย่างมีนัยยะเชิงความแห่งความรักและการเปิดกว้างทางความคิดที่จะสัมผัสกับประสบการณ์รอบตัวผ่านความสนุกสนาน ความเพลินเพลิน การทดลองและความท้าทายของชีวิต

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจินตนาการ โดยมีการจัดองค์ประกอบของผลงานให้สามารถสื่อความหมายและความคิดแห่งรอยยิ้มและความจริงใจจากการทดลองทำสิ่งต่าง ๆ รอบตัว หลักที่ถูกนำมาใช้คือหลักความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันแต่ให้ความรู้สึกเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง ซึ่งด้านซ้ายวาดเป็นรูปใบหน้าที่ผสมผสานกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น รางของรถไฟเหาะ ตรงกลางจะเป็นรูปทรงของปาก ข้างขวา จะเป็นใบหน้าที่ด้านข้างและต่างหู แมว พระจันทร์ เพื่อให้องค์ประกอบของรูปภาพดูสมดุลและเท่ากัน ความกลมกลืนของสี ส่วนหลักของความกลมกลืนนั้นผู้วิจัยใช้เส้นสายให้ไปในทิศทางเดียวกัน โดยการปาดป้ายให้ดูแล้วรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว มีการสร้างจุดเด่นผ่านรูปทรงของกรอบสีเหลี่ยมที่บรรจุรายละเอียดของหน้าคนลงไป พร้อมกับการเลือกใช้สีคู่ขัดแย้งและตรงกันข้ามในวงจรสี้อยู่ด้วยกันเพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนานและเร้าใจ นอกจากนี้ยังมีการใช้สีของปากการะบายผสมผสานเพื่อให้สีดูเข้มสว่างขึ้นและวางรถไฟเหาะกับพระจันทร์และแมวให้มีเส้นสายและรูปทรงที่ดูเคลื่อนไหว อันจะก่อให้เกิดความรู้สึกถึงเรื่องราวแห่งชีวิต การเดินทางไปสู่ประสบการณ์ใหม่ที่นำเสนอใจและตื่นเต้น

สำหรับการสร้างความเป็นเอกภาพให้กับภาพงานจิตรกรรมล้วนเกิดจากเส้นและบรรยากาศของเรื่องราวที่มีลักษณะการจินตนาการที่ไปในทิศทางเดียวกัน ผู้วิจัยมีการจัดวางจังหวะของน้ำหนักสี จังหวะของรูปทรงและเส้นสายให้มีความสัมพันธ์และต่อเนื่องกันจากด้านหน้าไปด้านหลังของภาพผ่านบรรยากาศของโครงสร้างสีน้ำเงินที่เป็นฉากหลัง ด้านการสร้างมิติ หรือระยะของภาพให้เกิดความรู้สึกลวงตา (Illusion) ว่ารูปทรงหลักอยู่ด้านหน้ามีการเก็บรายละเอียดส่วนรูปทรงที่อยู่ด้านหลังมีการเน้นให้เกิดความเข้มพร้อมกับการใส่เทคนิคการระบายสีไม่ให้เกิดมิติความลึกที่ทางไกลออกไปเพื่อการรองรับการรับรู้ของผู้ชมผลงานในเรื่องของรูป (Figure) และพื้น (Ground)





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

3.2 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อภาพ happiness ผู้วิจัยได้แนวความคิด มาจากการมีโอกาสเปิดประสบการณ์การท่องเที่ยวในพื้นที่ที่หลากหลายทั้งทะเล ภูเขา ป่าและพื้นที่ทางธรรมชาติหรือถนนคนเดินที่อยู่ในเมืองจึงมีการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และการรับรู้ธรรมชาติในเรื่องของอาหารกินที่มีรสชาติอร่อยผ่านการสร้างตัวตนด้วยรูปทรงแมวและใช้แสงโมแทนรูปทรงของอาหารมาผสมผสานร่วมกับบรรยากาศของสถานที่ที่ชวนฝันและงดงาม การสร้างภาพเรื่องราวจึงสามารถสร้างความสุขทางตาและความสุขทางใจได้อย่างล้นเหลือ ส่วนภาพของความทรงจำจากการสัมผัสและมีประสบการณ์ผ่านความตึงเครียดจริงใจที่จะสะท้อนและสื่อสารออกมาในลักษณะการผสมผสานรูปทรงของวัตถุที่นำมาประกอบเป็นภาพและการจัดโครงสร้างของภาพให้เป็นหน่วยของเอกภาพเดียวกัน

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจินตนาการ โดยยึดตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่หลักการของความสมดุล โดยผู้วิจัยมีการจัดองค์ประกอบของรูปทรงในลักษณะกระจายเพื่อให้รูปทรงในหน้าไปด้านใดด้านหนึ่ง ความสมดุลจึงมีลักษณะซ้ายขวาไม่เหมือนกัน เช่นองค์ประกอบด้านซ้ายจะเป็นของภูเขาชนกับใบหน้าของตัวเองและไอศกรีม ส่วนตรงกลางภาพเป็นรูปของคน สายรุ้งของไอศกรีม ข้างขวาจะเป็นรูปของมือตัวเอง และมีโคลนของไอศกรีมยักซ์กับไอศกรีม และบริเวณรอบๆก็จะกระจายไปด้วยก้อนเมฆ ไอศกรีมจืด เม็ดลูกอมช็อคโกแลต และ อยัมยัมจืดที่ใส่ลงไปให้ภาพมีความสมบูรณ์ นึกจากนี้ยังใช้รูปแบบงานศิลปะของแวนโก๊ะ จากภาพเขียน Starry Night มาสร้างเป็นฉากหลังเพื่อสร้างความรู้สึกรักในงานศิลปะและจินตภาพ

สำหรับการใช้หลักความกลมกลืนนั้นผู้วิจัยเลือกใช้สีโทนร้อนโดยมีกลุ่มสีโทนเย็นเข้ามาสร้างความตื่นเต้นให้กับเรื่องราวดูมีสีสันและความเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังใช้รูปร่างและรูปทรงธรรมชาติที่มีลักษณะคล้ายกันมาจัดองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกัน ส่วนหลักของเอกภาพที่ทำให้ภาพดูเป็นอันหนึ่งเดียวกันผู้วิจัยเลือกใช้เส้นสายให้มีความสัมพันธ์แบบต่อเนื่อง เกาะกลุ่มและมีทิศทางที่ชัดเจน สิ่งสำคัญที่ทำให้ผลงานจิตรกรรมมีความน่าสนใจคือผู้วิจัยใช้การจัดวางจังหวะแบบใกล้ชิด มีความสม่ำเสมอกันแต่บางส่วนมีความแตกต่างกันเพื่อสร้างความรู้สึกขัดแย้งขึ้น เช่นเดียวกับการทำให้เห็นว่ารูปทรงที่อยู่ด้านหน้าจะมีขนาดใหญ่ ส่วนรูปทรงที่อยู่ถัดไปจะมีขนาดเล็กและมีลักษณะถูกทับซ้อนรูปทรง ส่วนการใช้สีจะเลือกใช้สอดคล้องกับสีที่เป็นตัวแทนของสิ่งนั้น เช่น สีแดง สีเหลืองเป็นสีของลูกกวาดที่แสดงถึงความสดใส ส่วนหลักการของจุดเด่นนั้นผู้วิจัยนำเสนอจุดเด่นผ่านโครงสร้างของสีที่สดใสสามารถรับรู้ได้ในแว่นตาของแผ่นเฟรมทั่วทั้งภาพ โดยมีการสร้างความน่าสนใจด้วยการเว้นช่วงจังหวะของรูปทรงแต่ละรูปทรงเพื่อสื่อให้

เห็นถึงประสบการณ์แห่งความสุขอันหลากหลาย ด้านหลักการของมิติที่ทำให้เกิดระยะ หน้า กลาง หลังนั้นผู้วิจัยใช้รูปทรงหลักกลุ่มใหญ่ไว้ด้านหน้า ส่วนด้านหลังเป็นเพียงพื้นที่ว่างของฉากหลังของท้องฟ้าและบรรยากาศระยะไกล เพื่อสื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสุขความทรงจำอันยาวนานที่ยากลืมเลือนผ่านเส้นสีรุ้งหลากสี



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

ที่มา : อภิญา น้อยแสงสี, 2565

3.3 วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชื่อสุขล้นฟ้า ผู้วิจัยได้แนวความคิดมาจากการใช้ชีวิตประจำวันของตัวเองที่อยากสื่อผ่านผลงาน ถึงเรื่องราวที่ใช้ชีวิตคนเดียวยังไงให้มีความสุขเริ่มจากการทำกิจวัตรประจำวันของตัวเองหาสิ่งที่ตัวเองชอบทำและหันมาโฟกัสมันให้มากขึ้นก็จะเกิดเป็นความสุขเล็กๆที่เห็นในภาพ

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



ภาพที่ 3 ชื่อภาพสุขสันต์ฟ้าเทคนิค วาดภาพระบายสี สีน้ำ สีไม้ สีหมึก สีอะคริลิก สีมักเกอร์ขนาด 100 X60 เซนติเมตร  
ที่มา : อภิญา น้อยแสงสี, 2565

### อภิปรายผล

จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยมีประเด็นการอภิปรายดังนี้

1. เรื่องราวความสุขของฉันทเป็นการนำเสนอความสนใจของผู้วิจัยเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตที่อยู่ในสถานะของคนที่มีความสุขจากการแสวงหาผ่านการเลือกสรร ความสูงมนุษย์แต่ละคนไม่เหมือนกันแต่สำหรับตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นความสุขล้วนอยู่รอบตัวเพียงนำเอาตัวเองลงไปปะทะสังสรรค์กับธรรมชาติ วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม อาหารและผลิตภัณฑ์ของเล่นที่สามารถช่วยสร้างความรื่นรมย์จากการถูกครอบครองและนำมาใช้ ชูติมา ปัญญาพินิจนุญ และ เทียนทอง หาระบุตร (2561) กล่าวว่า ความสุขหมายถึงความรู้สึกพึงพอใจของมนุษย์ที่มีประสบการณ์กับสิ่งรอบตัว เป็นความรู้สึกนึกคิดในเชิงบวก สามารถปลดปล่อยความเครียดได้อย่างรวดเร็ว ช่วยให้จิตใจผ่องใส สุขสงบ มีความคิดสร้างสรรค์และดำเนินชีวิตได้ การปรับเปลี่ยนความคิด เป็นด้านบวกโดยหากิจกรรมอื่นที่ทำให้เกิด ความสุขจากการกระทำกับที่ดำเนินอยู่กับปัจจุบัน การจัดการกับความเครียดและปรับตัวปรับใจให้ยอมรับกับสิ่งใหม่ๆ ได้แก่วัตถุสิ่งของ เพื่อนร่วมงาน และสังคมรอบด้าน โดยความสุขของชีวิตฉันทจะแตกต่างจากความทุกข์แบบชาวกับดำ เพราะความทุกข์ (Suffering) หมายถึง ความรู้สึกหรือประสบการณ์ที่เจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจ ในทางพุทธศาสนาคำว่า “ทุกข์” นั้นจะเป็นคำที่มีความหมายตรงข้ามกับคำว่า “สุข” ซึ่งมีลักษณะเป็นลักษณะอาการหรือความรู้สึกที่ทนได้ยาก หรือเป็นความไม่สบายกายไม่สบายใจความยากลำบาก สภาพที่ทนได้ยาก ภาวะที่ทนอยู่ในสภาพเดิมไม่ได้ สภาพที่บีบคั้น ความสุขและความทุกข์ซึ่งแท้ที่จริงแล้วเป็นสิ่งเดียวกัน สุข-ทุกข์เป็นเพียงมาตรวัดด้านความรู้สึกของมนุษย์ว่าจะสามารถทนอยู่ในสภาพการณ์ใดๆ ได้นานเพียงใด หากสามารถทนอยู่



ได้นานก็เรียกว่าสิ่งนั้นให้ผลค่อนข้างไปในทางสุข แต่หากไม่สามารถที่จะทนกับสิ่งนั้นก็อาจเรียกได้ว่าสิ่งนั้นให้ผลค่อนข้างไปในทางทุกข์นั่นเอง (อดิสร บาลโสง, 2564)

เรื่องราวของความสุขของฉันทจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์แต่ละคนมีและเป็น โดยมนุษย์แต่ละคนจะแสวงหาหาทางในการปลดปล่อยหรือนำเสนอให้เห็นถึงความละเอียดจากความคิดที่แตกต่างกัน กล่าวได้ว่าความสุขทางปัญญาเป็นความสุขที่เกิดจากบุคคลมีความเข้าใจในชีวิตอย่างลึกซึ้งมีการยอมรับทั้งด้านบวกและด้านลบของธรรมชาติ รวมถึงการเข้าใจชีวิตจำกัดและความไม่แน่นอนของชีวิต (ภัทรพงษ์ อัมรงค์ปริชาชัย, 2564) ความสุขโดยรวมนั้นจะมีคุณลักษณะ 3 ประการ คือ 1) ความสุขสนุกสนาน ซึ่งพบได้โดยสังเกตจากเสียงหัวเราะ รอยยิ้ม ประมอชใจ หรือทำกิจกรรมนั้นๆ อยู่ได้นาน 2) ความสุขสบาย เป็นความรู้สึกพอใจ รู้สึกดีกับสุขภาพที่สมบูรณ์แข็งแรง การกินอยู่หลับนอนที่พอเพียง มีความปลอดภัย และมีความมั่นคงในชีวิต 3) สุขสงบ ที่เกิดจากการกระทำกิจกรรมใดที่คิดว่าพอเพียง มีความเข้าใจและยอมรับได้กับทุกสิ่งทุกอย่างที่จะเกิดขึ้น และกลายเป็นความสุขที่ลดการพึ่งพาคนอื่น (ชุดิมา ปัญญาพินิจนุญ และ เทียนทอง หาระบุตร, 2561) อย่างไรก็ตามมนุษย์เราปรารถนาที่จะมี “ความสุข” แต่ในความสุขนั้นก็ยังมามี “ความทุกข์” เจืออยู่ด้วยเสมอเหตุเพราะความดี-ความชั่ว ความสุข-ความทุกข์ เป็นสิ่งเดียวกันเพียงแต่มนุษย์ได้กำหนดคำเรียกขานเพื่อให้เห็นความต่างด้านความมากมาย ซึ่งช่วยให้การสื่อสารและเกิดความเข้าใจได้ตรงกันได้มากขึ้น (อดิสร บาลโสง, 2564)

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการความสุขของฉันท จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเริ่มจากการกำหนดประเด็นปัญหาที่สนใจหรือแรงขับมาก่อนเพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดทางทักษะและการคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่มีการจินตนาการออกมาให้เห็นเรื่องราวของความสุขผ่านรูปร่างรูปทรงที่คุ้นเคย อย่างไรก็ตามการผู้วิจัยต้องคิดและทำงานอย่างเป็นระบบและมีความเป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้น โดยผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์จะถูกระบุความหมายตามเจตนารมณ์ของศิลปิน (ธนาภพ เตชะวงศ์, 2565) โดยการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนั้นเป็นการสร้างสรรค์คิดค้นเพื่อให้เกิดผลงานใหม่ที่ต้องมีลักษณะเป็นต้นแบบไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีการสร้างสรรค์ไว้แล้ว การสร้างสรรค์ของผู้สร้างอาจใช้ธรรมชาติเป็นสื่อหรือแปรสภาพของธรรมชาติ ด้วยการเลือกสรร ลดทอน เพิ่มเติม ให้เป็นรูปทรงที่สื่อแสดงความหมายอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือจินตนาการ (ดำรงค์ ชีวะสาโร, 2555) โดยผ่านกระบวนการสำคัญคือ 1) การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (2) การวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล (3) การตีความหมายข้อมูล (4) การร่างแบบ (5) การดำเนินการสร้างสรรค์ (6) การแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนา และ (7) การตรวจสอบและประเมินผลงาน โดยที่แต่ละขั้นตอนของการวิจัยนั้น ผู้วิจัยสามารถอธิบายที่มาของผลงานจนสุดท้ายจากการตรวจสอบผลงานการสร้างสรรค์ถึงคุณค่าและความงามที่แฝงอยู่ในผลงาน อาชีวนุ นักสอน (2563) ที่กล่าวว่าสร้างผลงานศิลปะแต่ละชิ้นนั้นผู้สร้างสรรค์จะต้องเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวตนกับการถ่ายทอดความคิด การใช้ความรู้สึก และอารมณ์เป็นแรงขับเคลื่อน (Passion) ที่มีความสำคัญของผู้สร้างสรรค์ที่จะสะท้อนออกมา ศิลปินแต่ละท่านจะมีแนวทางการทำงานของตนเองเพื่อค้นหาสิ่งกระตุ้นอารมณ์หรือแนวทางในการสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันไป ซึ่งกระบวนการทำงานนี้เรียกว่าการค้นหาแรงบันดาลใจ (Inspiration) มักได้รับจากธรรมชาติ เพราะการทำงานท่ามกลางธรรมชาติ เช่น การได้มองเห็นร่มเงาของต้นไม้ สายน้ำที่ไหลเอื่อยๆจนส่งเสียงร้องในตอนเช้า ฯลฯ ล้วนส่งผลให้เกิดพลังของพุทธิปัญญา ความรู้สึกปลอดโปร่ง และสมาธิในการสร้างสรรค์งาน ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากเรื่องราวแห่งความสุขจึงมักเลือกใช้รูปแบบจินตนาการเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกส่วนลึกที่ต้องการหลีกเลี่ยงไปจากสภาพที่เป็นจริง ดังนั้นแรงบันดาลใจและนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกผ่านผลงานจิตรกรรม (ดำรงค์ ชีวะสาโร, 2555)

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย ผลงานศิลปินที่เป็นต้นแบบ และข้อมูลจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลการศึกษาพบว่า 1) เรื่องราวชีวิตของข้าพเจ้าที่นำเสนอมุมมองของความสุขนั้นเป็นกระบวนการทางจิตของมนุษย์ที่ต้องการเลือกเรื่องราวและพื้นที่แห่งประสบการณ์ที่ติดาเก็บไว้ในความทรงจำ โดยที่ความสุขหมายถึงความพึงพอใจในสิ่งที่เข้ามาในชีวิตและถูกเลือกสรรสำหรับเป็นต้นทางนำไปสู่อนาคต และ 2) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบจินตนาการมีดังนี้ (1) ต้นทาง ประกอบด้วยการเกิดแรงบันดาลใจและการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง พร้อมกับการวิเคราะห์

สังเคราะห์ข้อมูล ส่วนกลางทางเป็นการทำความเข้าใจกับข้อมูลเพื่อนำเข้าสู่การตีความข้อมูล เพื่อนำเข้าสู่กระบวนการร่างแบบ และการดำเนินการสร้างสรรค์ ส่วนปลายทางนั้นเกิดผลงานเป็นรูปธรรมที่นำเสนอความคิด จินตนาการอาจมีการแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนาพร้อมกับการตรวจสอบและประเมินผลงานจากผู้เชี่ยวชาญต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้วิจัยค้นพบเทคนิคการใช้สีและการจัดองค์ประกอบหลายรูปแบบและแนวคิดการคิดงานแต่ละชิ้นและแรงบันดาลใจอยากจะแนะวิธีการหาแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานเริ่มจากสิ่งที่ตัวเองชอบและอยากจะทำเพื่อค้นพบในความเป็นตัวเองหรือแนวทางที่คล้ายในแบบที่เราจะทำให้หยาบมาเป็นแรงบันดาลใจเพื่อที่จะนำมาสร้างผลงานของเราให้มีความเป็นตัวเอง

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการทำวิจัยเรื่อง การนำเสนอเรื่องราวแห่งความสุขด้วยเทคนิคการผสมผสานงานจิตรกรรมกับงานประติมากรรมสู่งานสร้างสรรค์ใหม่

### เอกสารอ้างอิง

- ชุตินา ปัญญาพินิจนุกร และ เทียนทอง ทาระบุตร. (2561). ความสุขกับการสร้างสัมพันธ์ภาพ. *วารสารเกษมบัณฑิต*. 19(1), 236-247.
- ดำรงค์ ชีวะสาโร. (2555). ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ชุด เกศา. *วารสารปาริชาติ*. ฉบับพิเศษ, 131-137.
- คำรณ ธรรมบุญเรือง. (2557). การสร้างสรรค์จิตรกรรม “สัญลักษณ์ของจิตมนุษย์”. *วารสาร มทร.อีสาน ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 1(1), 1-12.
- ดุสิตา อิมอรณณ์ 2565 juli baker and summer อีสระของหัวใจที่ใช้ศิลปะสื่อสารความเป็นไปในชีวิต.  
<https://happeningandfriends.com/article-detail/386?lang=th> (สืบค้นเมื่อ วันที่ 9 เดือน ธันวาคม).
- ทรงวุฒิ แก้ววิเศษ. (2564). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุด “บ้านชนบดินในท้องถิ่นไทย : สัญลักษณ์ของความรักและความผูกพันที่บรรพชนมอบไว้”. *ศิลปกรรมสาร*. 14(1), 72-89.
- ณรงค์ชัย ปิฎกัธ. (2562). ทฤษฎีการสร้างสรรคศิลป์. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*. 6(2), 234-248.
- พิเชษฐ์ เปียร์กลีน. (2552). การวิเคราะห์รูปแบบในงานศิลปะและบุคลิกลักษณะของศิลปิน. *รูสมิแล*. 80(3), 87-95.
- สุพัฏฐา กุลธินิ, อนุชิต โรจนชีวินสุกร และ สมพร ชูสุวรรณ. (2564). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ชุดบรรยายภาคแห่งความสุขในวิถีชาวอีสาน. *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. *วารสารมหาวิทยาลัยพุมธานี*. 13(1), 460-480.
- อาชญ์ นักสอน. (2563). กระบวนการสร้างงานศิลปะหัตถกรรมกับฝ้ายทอมือ “แสงดา บันสิทธิ์”. *ศิลปกรรมศาสตร์สาร*. 10(1), 215-234.
- เอกชัย วรณแก้ว และ จิระพัฒน์ พิตรปรีชา.(2565).การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม : ชุด “ความฝันที่เติมเต็ม”. *วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร*. 5(4),141-152