

ความสนุกสนานของรูปทรง
[FUN FORM]




ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาประติมากรรม ภาควิชาวิจิตรศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2542

เลขที่ 38050
เลขที่ ก.ย. 38050
วัน, เดือน, ปี 20 พ.ย. 2543

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานในศูนย์การศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งนี้หากมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต


.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกพงษ์ จุลเสนีย์)

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ 
.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ)

 กรรมการ กรรมการ
(รองศาสตราจารย์เดชา วราชุน) (รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ปรีทยานิตย์)

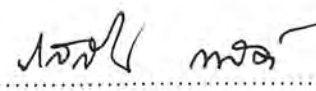
 กรรมการ กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหเสนี)

 กรรมการ กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุลิตา จันตังเพชร) (อาจารย์ปิยะวัฒน์ มังกรวงษ์)

 กรรมการ กรรมการ
(อาจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์) (อาจารย์กัญจนา ต่ำไธภัย)

 กรรมการ กรรมการ
(อาจารย์วุฒิกกร คงคา) (อาจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

 กรรมการ กรรมการ
(อาจารย์ยุพา มหามาตร) (อาจารย์อนุพงษ์ ochaชีวะ)


..... กรรมการและเลขานุการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รศลิน กาสต์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
(อาจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์)

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ความสนุกสนานของรูปทรง
FUN FORM
ชื่อ นาย กิตติพงษ์ ศิริรัตน์
สาขาวิชา ประติมากรรม
ภาควิชา วิจิตรศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2542
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ อริยะ กิตติเจริญวัฒน์

บทคัดย่อ

ในสังคมปัจจุบันปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะด้านสังคมหรือตัวบุคคล ข้าพเจ้าเชื่อว่ามนุษย์มีทางแก้ไขสิ่งเหล่านั้นได้ แต่ละคนมีการแก้ปัญหาต่างกันไป ข้าพเจ้าก็มีวิธีแก้ต่างไปจากคนอื่น โดยข้าพเจ้านำเอาเรื่องราวความสนุกสนานเข้ามาแก้ ที่สนใจด้านอารมณ์ ความรู้สึก เพราะเมื่อความสนุกสนานเกิดขึ้นที่ใดปัญหาก็จะมีน้อยลง ดังนั้นความสนุกสนานเป็นสิ่งสำคัญ ข้าพเจ้าจึงนำความรู้สึกนั้นนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมตามทัศนธาตุ สร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงใหม่ที่ได้มาจากความสนุกสนานของตน การเคลื่อนไหวตามจินตนาการของตัวเอง แสดงออกทางงานประติมากรรม เพื่อมุ่งเน้นเนื้อหาที่น่าสนใจ ออกมาได้โดยตรงตามที่ใจต้องการ

ดังนั้นในงานประติมากรรมของข้าพเจ้าสร้างสรรค์ออกมาเพื่อให้เห็นความสำคัญของความสนุกสนาน เพราะเป็นสิ่งที่ไม่ทำลายมนุษย์และยังช่วยเยียวยาอารมณ์ให้ดีขึ้นเป็นวิธีแก้ปัญหาของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี เพราะฉะนั้นความสนุกสนาน ร่าเริง เบิกบาน จึงให้แต่สิ่งที่ดี

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการศิลปนิพนธ์ในการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรม ภาควิชาวิจิตรศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เอกสารฉบับนี้ เสนอหัวข้อ " ความสนุกสนานของรูปทรง" ในรูปแบบงานประติมากรรม ซึ่งเอกสารประกอบศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นผลสรุปของการศึกษา โดยที่ข้าพเจ้าได้กล่าวถึง แนวความคิด วิธีปฏิบัติงาน การวิเคราะห์และการพัฒนางานในการสร้างสรรค์ปัญหาในการปฏิบัติงานของตนเอง ในช่วงเวลาที่ผ่านมา ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบ้าง



ข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ที่สนับสนุนให้ได้รับการศึกษามาโดยตลอดและให้กำลังใจ
ในเวลาที่ยากลำบาก

ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ข้าพเจ้าจนได้รับความเข้าใจ

ขอขอบคุณเสียงหัวเราะเพื่อน ที่ทำให้สนุกสนาน

ขอขอบคุณน้อง ๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจให้

ขอขอบคุณภาควิชาวิจิตรศิลป์ ที่ให้ที่พักพิง



ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1	1
บทนำ	1
ความสำคัญของเรื่องในการสร้างสรรค์	1
จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์	1
ขอบเขตของการสร้างสรรค์	2
บทที่ 2	3
ที่มาแห่งความบันเทิงใจ	3
แนวความคิด	3
บทที่ 3	4
การดำเนินงาน	4
การศึกษาหาข้อมูล	4
การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์	4
การสร้างภาพร่าง	5
วิธีการสร้างสรรค์	7
การพัฒนาผลงาน	8
บทที่ 4	11
สรุป	11
บรรณานุกรม	12
ประวัติผู้เขียน	13

ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

	หน้า
รูปถ่ายการนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์	4
รูปถ่ายภาพร่างลายเส้นปากกา	5
รูปถ่ายภาพร่าง 3 มิติ	6
รูปถ่ายผลงาน	14



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันไม่ว่าในเมืองหรือนอกเมือง ต่างมีปัญหาเหมือน ๆ กัน ในปัญหาที่ต้องแก้ไข บางปัญหา แก้ไข ได้บ้าง บางปัญหาแก้ไขยาก ไม่ว่าคนในวัยใด ต่างมีปัญหาและนั่น เป็นตัวทำให้คนมีสภาพจิตที่เสื่อมโทรม ดังนั้นคนทุกคนต่างปรารถนา ไม่ต้องการให้ปัญหาเกิดขึ้นกับตน

ต่างคนพึงที่จะมีความสุข บางครั้งในช่วงเวลาสั้น ๆ ก็เพียงพอ ดังนั้นมนุษย์ ต่างแสวงหาสิ่งที่เกิดความสุข เพียงแค่ฝัน นึกคิด การหวลคิดถึง ความหลังที่มีความสนุกสนาน ก็สามารถทำให้เกิดความสบายใจขึ้นมาได้

งานศิลปะเป็นส่วนหนึ่ง ที่ทำให้เกิดความสุขทางกายและใจ ดังนั้นข้าพเจ้าจึงต้องการสร้างสรรค์งานประติมากรรม ในรูปทรงที่อิสระ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นมาตามจินตนาการในรูปแบบของข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเกิดความสุข สนุกสนาน ทางกายและใจ

ความสำคัญของโครงการในการสร้างสรรค์งาน

จากประสบการณ์และอุปนิสัย ในตัวข้าพเจ้า ที่มีความรู้สึกชอบความสนุกสนาน ความสุขสนุกสนาน เป็นปัจจัยสำคัญในสังคมปัจจุบัน เป็นไปไม่ได้ที่คนในสังคมปัจจุบัน ไม่ปรารถนาความสุขสนุกสนาน

ด้วยคุณสมบัติที่สำคัญที่กล่าวนี้ ข้าพเจ้าจึงนำรูปทรงที่สนุกสนาน ร่าเริง มีการเคลื่อนไหว มาสร้างสรรค์ในรูปแบบงานประติมากรรมโลหะ ในลักษณะนามธรรม

จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามุ่งสู่จุดหมายของงานประติมากรรม ด้วยสาระสำคัญที่มุ่งเน้นความรู้สึก ที่ข้าพเจ้าได้เสนอ เพียงหวังว่า คนที่เสพงานประติมากรรมของข้าพเจ้า จะได้รับความรู้สึกเกิดอารมณ์สนุกสนาน ในการได้รับเห็นรูปทรง ทำให้จิตใจได้รับความสุขขึ้นบ้าง ไม่มากก็น้อย อย่างที่ข้าพเจ้ารู้สึกกับผลงานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานในรูปแบบงานประติมากรรมโลหะ ในลักษณะนามธรรม มุ่งเน้นถึงความรู้สึก เป็นตัวนำเสนอเรื่องราว ตามแนวความคิด โดยเสนอผ่านงานทั้งหมด 3 ชิ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาแห่งความบันเทิง

ข้าพเจ้าเชื่อว่าคนทุกคนบนโลกนี้ เกือบทุกคน ต้องการมีความสุข เพราะจากสังคมปัจจุบันการจะเกิดความสุขขึ้นในแต่ละคน ลดน้อยลง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหน้าที่การงาน การเรียน และปัจจัยที่สำคัญคือ เงิน ทำให้ทุกคนต้องดิ้นรน เอาตัวรอดในสังคม ดังนั้น สภาพจิตใจของแต่ละคน จึงถดถอยลงไป ข้าพเจ้าเองอยู่ในสังคมปัจจุบัน จึงต้องดิ้นรน เหมือนคนอื่น ๆ ข้าพเจ้ามีปัญหาในการเรียนและชีวิตความเป็นอยู่ ที่ลำบากในบางครั้ง ข้าพเจ้าคิดถึงในวัยเด็ก ที่ข้าพเจ้าวิ่งเล่นกับเพื่อน ๆ มีความสนุกสนาน ร่าเริง ไม่ต้องรับผิดชอบเรื่องการทำงาน หรือเรื่องอื่นใดทั้งสิ้น ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงต้องการได้รับความสุขในวัยเด็ก กลับคืนมาในปัจจุบัน แต่ในบางครั้ง คนเราต้องมีความสุข ข้าพเจ้าจึงไม่ต้องการที่จะมีความสุขด้วยอุปนิสัย ของข้าพเจ้าเองที่เป็นคนรักความสนุกสนาน ไม่คิดอะไรมาก ชอบขลุ่ยเล่น ร่าเริง ไม่เครียดกับเรื่องใด ๆ ข้าพเจ้าจึงมีความรู้สึกชอบสังเกต กิริยาความสุขของผู้คนที่กำลังสนุกสนานร่าเริง ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงได้รับแรงบันดาลใจในการจินตนาการสร้างสรรค์ ผลงานประติมากรรมของข้าพเจ้า ให้เกิดความสุขสนุกสนาน มีความร่าเริง เคลื่อนไหวไปมา ในผลงานประติมากรรมของข้าพเจ้า ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงต้องการเก็บความสุขไว้ในผลงานของข้าพเจ้า

แนวความคิด

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ โลกส่วนตัว ของความสนุกสนานของข้าพเจ้า จากความประทับใจในรูปทรงที่สนุกสนาน ร่าเริง และคัดทอนให้เรียบง่าย จากสิ่งแวดลุ่มรอบ ๆ ตัวไม่ซับซ้อน นำมาจินตนาการสร้างสรรค์ ในแนวทางงานประติมากรรม ตามทัศนะของข้าพเจ้า อย่างเป็นเหตุเป็นผล ในงานประติมากรรม ให้เกิดเป็นความงามตามทัศนศิลป์ ตามเจตอารมณ์ ของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การดำเนินงาน

การศึกษาหาข้อมูล

ข้าพเจ้ามีเพื่อนสมัยเด็ก มากมาย ตั้งแต่ตอนเด็กจนถึงปัจจุบัน ข้าพเจ้าและเพื่อนได้เล่นกันตามภาษาเด็ก ๆ มีการละเล่นหลายรูปแบบหลากหลายอารมณ์ความรู้สึก และในขณะเวลาเล่น กิริยาของแต่ละคนได้ให้อิทธิพลต่อข้าพเจ้า กิริยาของเพื่อน และข้าพเจ้า มีหลายรูปแบบ เช่น ยกขา ยกแขน กระโดด ฯลฯ

การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์

เมื่อได้รูปทรงที่ต้องการ นำมาเขียนลงบนกระดาษ ก็พับไว้หลายท่อนแล้วตัดรูปทรงที่ต้องการ และนำมาดึงออก ก็จะได้รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อตนเองเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแบบไปทำซ้ำหรือส่งไปถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้ากำหนดการสร้างสรรค้งานประติมากรรมของข้าพเจ้า โดยการนำความรู้สึกของการ หับ การต่อและบวกับรูปทรงที่มีหลายรูปแบบที่เป็นจินตนาการสร้างสรรค์ขึ้น ให้ทุกระบวนการ เพื่อให้ผู้ดูงานเกิดปฏิกิริยาความรู้สึกถึงเรื่องความสนุกสนาน

การสร้างภาพร่าง

ภาพร่างเป็นสิ่งสำคัญในการทำงานประติมากรรม ภาพร่างลายเส้นปากกา นั้นคือการหารูป ทรงรอบนอกของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาให้มีความลงตัวตามที่ต้องการแล้วนำมาทำภาพร่าง 3 มิติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่าง 3 มิติ เป็นสิ่งสำคัญ ในการทำงานประติมากรรม เพราะจะทำให้มองเห็นรอบด้าน
ของตัวผลงาน มีการปรับปรุงแก้ไขทันทีก่อนทำงานจริง ภาพร่างทั้งหมด มี 6 ชิ้น ได้นำมาขยาย 3
ชั้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น หากมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีการนำไปใช้

วิธีการสร้างสรรค์

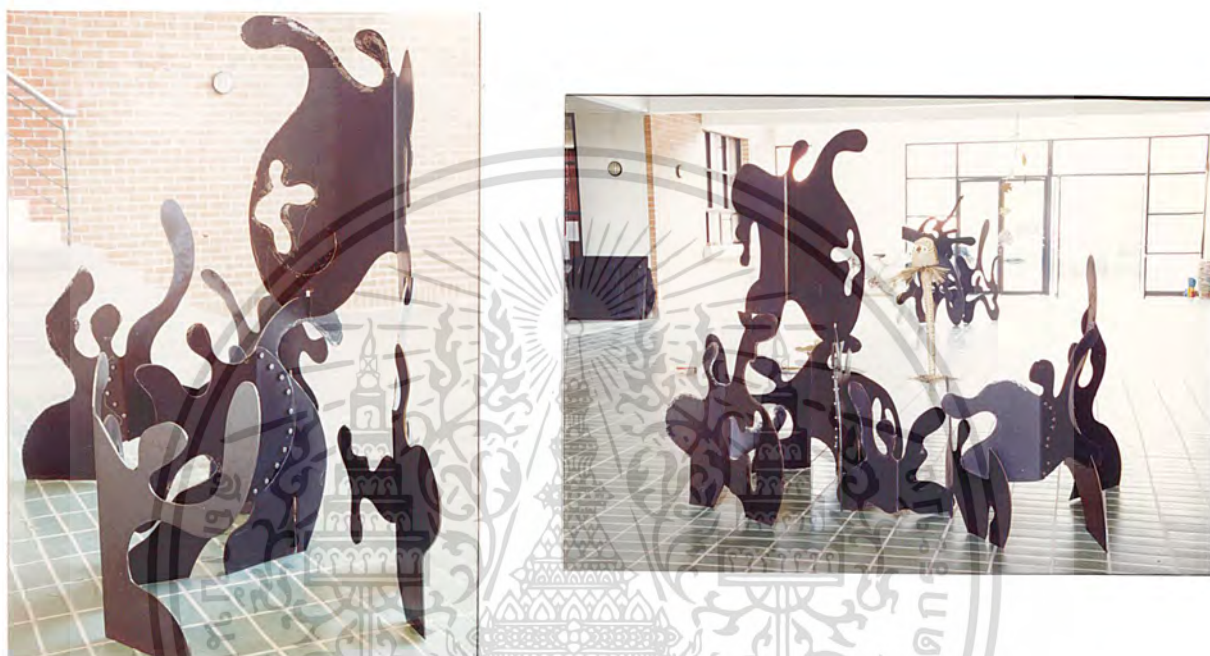
1. นำภาพร่าง 3 มิติมาขยาย โดยการเขียนลงไปบนกระดาษแบบร่าง โดยมีการขยาย 1: 20 ส่วน
2. นำกระดาษแบบร่าง แล้วจึงนำไปเขียนบนแผ่นโลหะหนา 6 มิลลิเมตร แล้วนำไปตัดด้วย แก๊ส เป็นรูปทรงที่เราต้องการ
3. นำเหล็กในส่วนที่ต้องการ ให้เกิดรอยพับ ไปพับด้วยเครื่อง พับไฮโดรลิก
4. นำเหล็กมาประกอบกัน โดยการเจาะ และไขน็อตยึดติดกัน และบางส่วนใช้เทคนิคเชื่อม ไฟฟ้า ในการประกอบเข้าด้วยกัน โดยปล่อยตะเข็บไว้
5. นำเหล็กมาเจีย แต่งเส้นรอบนอก เพื่อให้เส้นดูต่อเนื่องไม่สะดุดจากรอยตัด ด้วยแก๊ส และ ลงคำด้วยน้ำยาลงคำ และขัดคำเป็นอันเสร็จวิธีการสร้างสรรค์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 1



ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์รูปทรงออกมา 8 รูปทรงและได้นำมาจัดเรียงกันเป็นรูปทรงที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์มีการวางซ้อนกันขึ้นไปเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว

ในผลงานชิ้นนี้มีปัญหาเกิดขึ้นเช่นในรูปทรงทั้ง 8 รูปทรง รับรู้ได้ว่าจะเท่ากันเกินไปทำให้น่าเบื่อมีรายละเอียดน้อย ดังนั้นจึงต้องสร้างสรรค์รูปทรงที่มีความแตกต่างมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2



ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนรูปทรงที่เท่าๆกันให้มีขนาดแตกต่างกันไป มีรูปทรงใหญ่ที่มีรายละเอียดและมีรูปทรงเล็กที่สอดเข้าไปรูปทรงใหญ่ให้เกิดความแปลกใหม่ตามทัศนศิลป์มีรายละเอียดและมีความลงตัวมากกว่าผลงานชิ้นที่ 1 มีการเปิดพื้นที่ว่างของรูปทรงที่ปิดทึบ

ในผลงานชิ้นที่ 2 มีปัญหาคือ ชิ้นงานมีจำนวนเกินไปทั้งหมดมี 2 ชิ้นงาน ดังนั้นจึงต้องสร้างสรรค์รูปทรงที่เหมาะสมมีความพอดีมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3



ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์รูปทรงที่มีความพอดีมากขึ้นมีรูปทรงหลายขนาดทั้งรูปทรงที่เจาะอยู่ด้านในมีหลายรูปแบบมีความอิสระมีชิ้นงานมากกว่าผลงานชิ้นที่ 2 ในผลงานชิ้นนี้ มีรูปทรงที่ตัดทอนชิ้นใหม่ มีการสอดรูปทรงเข้าหากัน การซ้อนการเกาะเกี่ยวทำให้มีการเคลื่อนไหวเพิ่มมากขึ้น มีรูปทรงยื่นออกมาจากรูปทรงใหม่เพื่อให้ระนาบไม่แบนเรียบจนเกินไป เกิดน้ำหนักที่แตกต่างกันตามที่ข้าพเจ้าต้องการเป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

สรุป

ในผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “ความสนุกสนานของรูปทรง” ข้าพเจ้าได้มีการทำงานมาโดยตลอดในการค้นคว้าสร้างสรรค์งานประติมากรรม โดยผ่านขั้นตอนต่างๆมากมาย ทั้งคิดและถูก ในการทำงานมีปัญหามากมายตั้งแต่ตอนทำภาพร่างการสร้างภาพร่างก็ยังมีปัญหาในตัวผลงานจริงก็มีปัญหาแต่ก็ผ่าน ได้ด้วยดี

ข้าพเจ้าพอจะสรุปแนวความคิดของข้าพเจ้าเองออกมาได้ว่าความสนุกสนานเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อชีวิตไม่ว่าจะในวัยใดของมนุษย์ความสนุกสนานเป็นตัวทำให้จิตใจมนุษย์มีความเบิกบาน ร่าเริงความสนุกสนานเป็นผลดีต่อมนุษย์มากมายดังนั้นข้าพเจ้าหวังว่ามนุษย์คงไม่ทำลายความสนุกสนาน มนุษย์จะเก็บความสนุกสนานร่าเริงไว้ในใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ชะลูด นิ่มเสมอ องค์กรประกอบศิลป์ กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิชย์ 2534



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

นาย กิตติพงษ์ ศิริรัตน์

Mr. Kittpong Sirirat

เกิด 23 กุมภาพันธ์ 2519 กรุงเทพมหานคร

ที่อยู่ 4/388 เคาะบางพลี ถ.เทพารักษ์ ต. บางเสาธง
กิ่งอำเภอบางเสาธง สมุทรปราการ 10540

ประวัติการศึกษา

- รร.ทรงวิทย์ศึกษา
- รร.พุลเจริญวิทยาคม
- รร.ไทยจิตรศิลป์อาชีพะ
- วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร
- ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

- 2541 -การแสดงผลปกรมร่วมสมัยของธนาคารกสิกรไทย
- 2542 -การแสดงผลงาน Mini Art ครั้งที่ 2 ของนศ.ภาควิชาจิตรศิลป์
- การแสดงผลงานกลุ่ม Art Mixer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปถ่ายผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และสงวนสิทธิ์ในนามของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ที่สืบลูกค้าสงวนไว้เพื่อเผยแพร่เนื้อหาและห้องเรียนเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของโรงเรียนเอกชนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้