

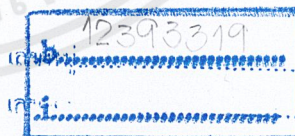
บทสนทนาแบบผู้หญิง ผู้หญิง  
CONVERSATION OF A GIR.



T120682

นางสาว จารุณี อินทร์จันทร์  
MISS JARUNEE INCHAN

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 120682  
วัน, เดือน, ปี 22 ส.ค. 2555



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2553 - 2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลป  
นิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต



.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร กงคา)

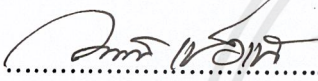
ประธานกรรมการ

  
.....  
(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)


กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

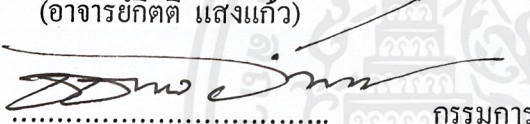
กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)


กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์สุรชัย ดอนประศรี)

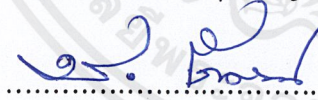
กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)

กรรมการ

  
.....  
(อาจารย์ชนคด ศีร์จุเจริญ)

กรรมการและเลขานุการ

  
.....  
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

บทสนทนาแบบผู้หญิง ผู้หญิง

CONVERSATION OF A GIRL

ชื่อ

นางสาวจารุณี อินทร์จันทร์

สาขาวิชา

ประติมากรรม

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2553 – 2554

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์มงคล เกิดวัน

## บทคัดย่อ

มนุษย์ในปัจจุบันที่ใช้ชีวิตในสังคมเมือง มักถูกระงับจากสื่อโฆษณาต่างๆ ได้ง่าย และด้วยชีวิตประจำวันของเราต้องรับข่าวสารอยู่ตลอดเวลา เช่น ข่าวบันเทิง ข่าวแฟชั่นสมัยใหม่ ข่าวสารเหล่านี้มักจะได้รับความสนใจ แต่ในขณะที่เดียวกันสิ่งที่ได้รับจากข่าวเราไม่สามารถรับรู้ได้จริง หรือสัมผัสได้ เป็นการนำความรู้สึกตรงนั้นจากสิ่งที่เห็นตอนนั้นมาตีความในความหมายของตัวเอง ไม่มีอะไรถูก ผิด สวยงาม หรือน่าเกลียด ความอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวชีวิตของบุคคลอื่นเป็นความรู้สึกพื้นฐานรูปแบบหนึ่งที่มนุษย์ทุกคนมี คนบางคนกระหายที่จะรู้มาก แต่บางคนก็แทบจะไม่อยากรู้ ข้อมูลอะไรเลย สักเกตได้จากในหนังสือพิมพ์แทบทุกฉบับว่ามีเกร็ดข่าวคนดัง ข่าวซุบซิบนักการเมือง ดาราภาพยนตร์ แก่ หนุ่มสาว ไฮโซ หรือนักกีฬา และข่าวอะไรก็ตามของบุคคลดังกล่าวเหล่านี้ จะเป็นเรื่องที่คุณหลายคนสนใจ หรือเวลาเราไปงานสังสรรค์ เรามักจะเห็นคนร่วมงานพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน แต่ถ้าเราเดินไปในกลุ่มสนทนา เราก็คงจับความได้ว่าบุคคลในกลุ่มนั้นกำลังกล่าวขวัญถึงบุคคลที่ไม่ได้อยู่ ณ ที่นั้น ข้าพเจ้าจึงได้นำเสนอเรื่องราวกลุ่มคนที่สนทนากันอย่างมีความสนุกสนาน มีท่าทางและอารมณ์ในการพูดคุยที่มีความสุข ข้าพเจ้าเอาความรู้สึกต่างๆเกี่ยวกับการพูดคุยกันอย่างสนุกสนานนำเสนอในรูปแบบศิลปะ ผ่านขบวนการทางความคิด และเทคนิคสื่อผสมเพื่อตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกที่สนุกสนานจากบทสนทนา

# กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณคุณคณาจารย์ ผู้ที่อุทิศกำลังกายและใจ ถวายทอดวิชาความรู้แก่ข้าพเจ้า และขอขอบพระคุณอาจารย์มงคล เกิดวันและคณาจารย์เป็นอย่างยิ่งที่คอยแนะนำให้คำปรึกษาแก้ไข ปัญหาต่างๆ จนทำให้ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ออกมาสมบูรณ์เรียบร้อยด้วยดีทุกประการ

ขอน้อมรำลึกถึงคุณบิดา มารดา ด้วยความเคารพยิ่งที่อบรมเลี้ยงดูให้ข้าพเจ้าเป็นคนดี และคอยให้ความอุปการะมาโดยตลอด

นางสาวจารุณี อินทร์จันทร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญต่อ	ง
สารบัญภาพประกอบ	จ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	1
ความสำคัญของโครงการ	2
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	3
<b>บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์</b>	4
อิทธิพลที่ได้รับ	5
อิทธิพลจากศิลปิน Installation Art	7
ศิลปิน Installation Art ทาคาชิ มูราคามิ(Takashi Murakami)	8
ศิลปิน Installation Art โยชิโตะ โมะระ นาระ(Yoshitomo Nara)	15
แนวความคิดสร้างสรรค์	18
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์</b>	19
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 1	20
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 2	22
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 3	24
กระบวนการสร้างงานผลงาน	26
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์</b>	31
การวิเคราะห์ทัศนธาตุ	31
วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 1	32
วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 2	35
วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 3	38
การจัดองค์ประกอบของภาพ	41
วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบของภาพ	41

## สารบัญต่อ

	หน้า
บทที่ 5 บทสรุป	47
ปัญหาและข้อเสนอแนะ	47
เอกสารอ้างอิง	48
ภาพผลงานศิลปะ	49
ประวัติผู้เขียน	53



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

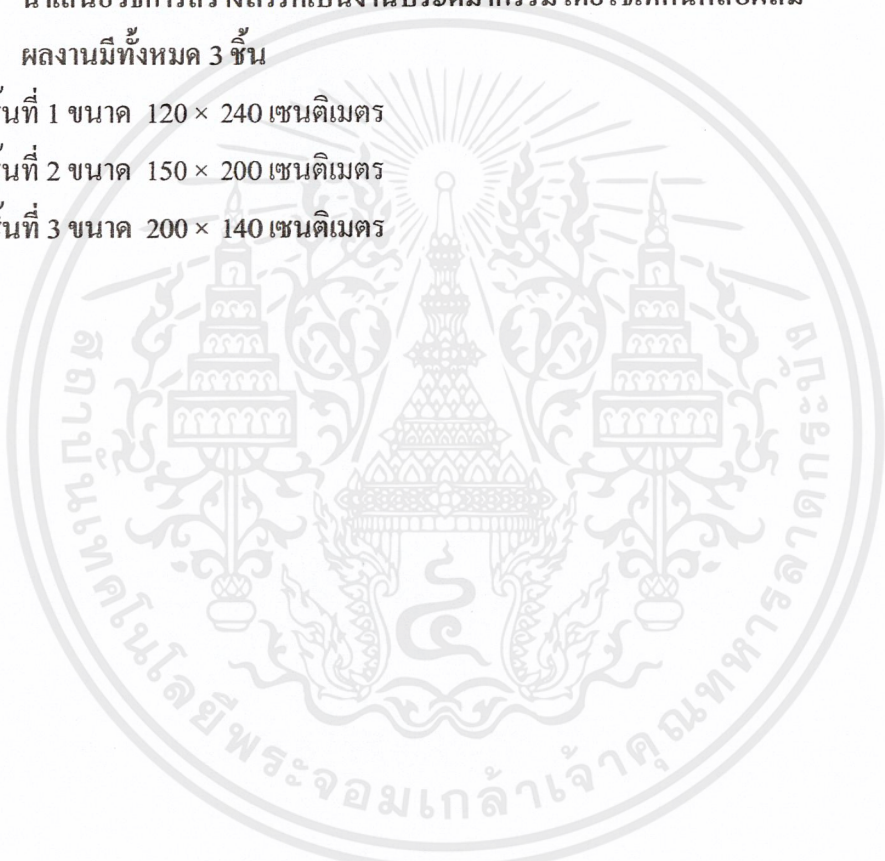
## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพประกอบอิทธิพลจากสังคม	5
2. ภาพประกอบอิทธิพลจากศิลปิน Installation Art ทาคาชิ มูราคามิ(Takashi Murakami)	8
3. ภาพประกอบอิทธิพลจากศิลปิน Installation Art โยชิโตโมะ นาระะ(Yoshitomo Nara)	15
4. ภาพประกอบภาพร่างและแบบจำลองในผลงานชิ้นที่ 1	20
5. ภาพประกอบภาพร่างและแบบจำลองในผลงานชิ้นที่ 2	22
6. ภาพประกอบภาพร่างและแบบจำลองในผลงานชิ้นที่ 3	24
7. ภาพประกอบอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	26
8. ภาพประกอบขั้นตอนการปฏิบัติงาน	28
9. ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบชิ้นที่ 1	32
10. ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบชิ้นที่ 2	35
11. ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบชิ้นที่ 3	38
12. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	50
13. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	51
14. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	52

## ขอบเขตของโครงการ

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอแนวความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสัญลักษณ์แห่งความสุขของผู้หญิง หลังจากบทบาทหน้าที่ในชีวิตประจำวัน เป็นการใช้เวลาว่างในการแลกเปลี่ยนบทสนทนากันอย่างสนุกสนาน เป็นความสุขในระยะเวลาสั้นๆ ที่ช่วยผ่อนคลายจากความเหนื่อยล้า และความเครียดได้เป็นอย่างดี

1. นำเสนอเรื่องราวของบทสนทนาแบบผู้หญิงที่ทำให้ผู้หญิงมีความสุข
2. นำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานมีเรื่องราว และบรรยากาศที่สนุกสนาน ถ่ายทอดโดยการสร้างสัญลักษณ์ความสุขของผู้หญิง
3. นำเสนอวิธีการสร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรมโดยใช้เทคนิคสื่อผสม
4. ผลงานมีทั้งหมด 3 ชิ้น
  1. ผลงานชิ้นที่ 1 ขนาด 120 × 240 เซนติเมตร
  2. ผลงานชิ้นที่ 2 ขนาด 150 × 200 เซนติเมตร
  3. ผลงานชิ้นที่ 3 ขนาด 200 × 140 เซนติเมตร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

ปัจจุบันการสื่อสารของคนไทยได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกิดจากการมนุษย์รับวัฒนธรรมทางภาษาจากต่างประเทศมา ทำให้การสนทนาระหว่างมนุษย์ง่ายต่อการติดต่อสื่อสารขึ้น โดยใช้คำภาษาต่างประเทศปนกับภาษาไทย ทั้ง ๆ ที่บางคำมีคำในภาษาไทยใช้ บางคนมีรสนิยมพูดภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาอังกฤษปนกับภาษาไทย เช่น ผมไม่แคร์ (care) , เขาไม่เคลียร์ (clear) ในเรื่องนี้, ฉันมีโปรเจก (project) ในการพัฒนามหาวิทยาลัย เป็นต้น เป็นการยืมคำภาษาต่างประเทศ เข้ามาใช้โดยวิธีการทับศัพท์

การสนทนาระหว่างมนุษย์มักเป็นเนื้อหาที่เป็นที่สนใจกันโดยรู้ตัวกัน และเป็นเรื่องที่สามารถนำมาพูดได้อย่างเปิดเผย เป็นเนื้อหาที่ไม่เป็นทางการ และไม่จำกัดแน่นอนในการพูด อันเป็นธรรมชาติของภาษามนุษย์ที่ใช้ภาษาสื่อความรู้ ความคิดความต้องการ ความเข้าใจ และประสบการณ์ต่างๆ การพูดคุยกันระหว่างมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตในรูปแบบหนึ่ง ทำให้เกิดบรรยากาศในการพูดคุยที่สนุกสนานเป็นช่วงเวลาแห่งการผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังสร้างมิตรภาพ และสร้างสันติสุขได้เป็นอย่างดี ในสังคมไทยท้องถิ่นมีพูดคุยกันในวงกว้างที่บ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์ของการกระทำคล้ายๆกับการสนทนาร่วมกันหลายคำเช่น ภาษาอีสานใช้คำว่า “นั่งโศกกัน” ภาษาคำเมืองจะเรียกว่า “นั่งแอ้วกัน” หรือ “นั่งอู้กัน” ภาษาปักษ์ใต้อาจจะเรียกว่า “นั่งแหลงกัน” แม้ในหมู่นักพัฒนาแบบทางเลือกและคนทำงานด้านประชาสังคมกับชุมชนท้องถิ่น ก็มักจะพูดว่า “นั่งจับเข่าคุยกัน” “ล้อมวงคุย” หรือ “เปิดเวที” ซึ่งถือว่าเป็นความพยายามในการนำวิธีการพูดคุยแบบมนุษย์สัมพันธ์กลับมาใช้ใหม่ แล้วแต่ชีวิตความเป็นอยู่ของแต่ละคน

พฤติกรรมกรพูดคุยแสดงให้เห็นอีกว่า ผู้หญิงและผู้ชายช่างพูดพอๆ กัน แต่คนทั่วไปมักคิดว่าผู้หญิงชอบพูดคุยมากกว่าผู้ชาย และพูดคุยได้สับสนยิ่งกว่า ส่วนเนื้อหาที่คนชอบพูดคุยนั้น สำหรับผู้ชายก็ชอบพูดถึงข่าวการเมือง ข่าวกีฬา ความก้าวหน้าในการทำงาน ทั้งนี้เพราะผู้ชายชอบแข่งขัน ส่วนผู้หญิงชอบพูดคุยถึงบุคคลในสังคม และเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม เพราะผู้หญิงต้องการมิตรภาพ และไม่ต้องการคู่แข่ง

โดยธรรมชาติของผู้หญิง ถูกสร้างให้สนใจผู้อื่น มักชอบยิบยอกประเด็นที่เกิดขึ้นจากข่าวต่างๆ มาพูดคุยปะติปะต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยการรวมตัวกันของกลุ่มเพื่อนๆ เพื่อแลกเปลี่ยนจินตนาการของตนเองเป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดในการปรุงแต่งสีสันในการดำรงชีวิตให้มีคุณค่าเพื่อความแข็งแรงในการดำรงชีพ

## ความสำคัญของโครงการ

ในยุคสังคมเปิดของยุคสมัยนี้ ผู้หญิงมีสิทธิเท่าเทียมกับผู้ชาย ต่างจากความคิดของยุคสมัยก่อน ผู้หญิงมีความกล้าพูดกล้าแสดงออกมากขึ้นทำให้ผู้หญิงมีบทบาทหน้าที่ต่างๆ และเป็นที่ยอมรับในสังคมปัจจุบัน หรือแม้กระทั่งเรื่องเพศ มีการยอมรับจากสังคมว่า ผู้หญิงเป็นผู้ชาย, ผู้ชายเป็นผู้หญิง หรือ ผู้หญิงชอบผู้หญิง, ผู้ชายชอบผู้ชาย กลุ่มคนเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีการดำรงชีวิตที่แตกต่างกัน โดยมีการใช้บทสนทนาเป็นสื่อกลางในการสื่อสารสัมพันธ์ ทั้งเรื่องธุรกิจ การงาน การเงิน การดำรงชีวิตประจำวัน รวมถึงการพูดคุยที่สร้างความสนุกสนานเพื่อความผ่อนคลาย

ส่วนตัวข้าพเจ้ามีวิธีการผ่อนคลายความเครียด จากการที่ได้ออกไปพบปะพูดคุยกับเพื่อนฝูง แลกเปลี่ยนข่าวสารความคิดเห็นใหม่ๆ ระหว่างเพื่อนด้วยบรรยากาศการพูดคุยที่มีสีสันความสนุกสนาน

ความสนใจที่ทำให้ผู้หญิงมีความสุข คือการได้พูดคุยเกี่ยวกับบุคคลที่ได้รับความสนใจอยู่ในขณะนั้น การรับรู้เรื่องราวทางสังคมที่ได้รับจากสื่อต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหวของวงการบันเทิง ละครรายการ โทททัศน์ต่างๆ ผู้หญิงมักหยิบยกเรื่องราวต่างๆเหล่านี้มาพูดคุยกัน และใส่ใจจินตนาการในการพูดคุยแบบผู้หญิง ทำให้เกิดสีสันความสนุก ละทิ้งจากความเครียด มีแต่ความสุขร่วมกัน

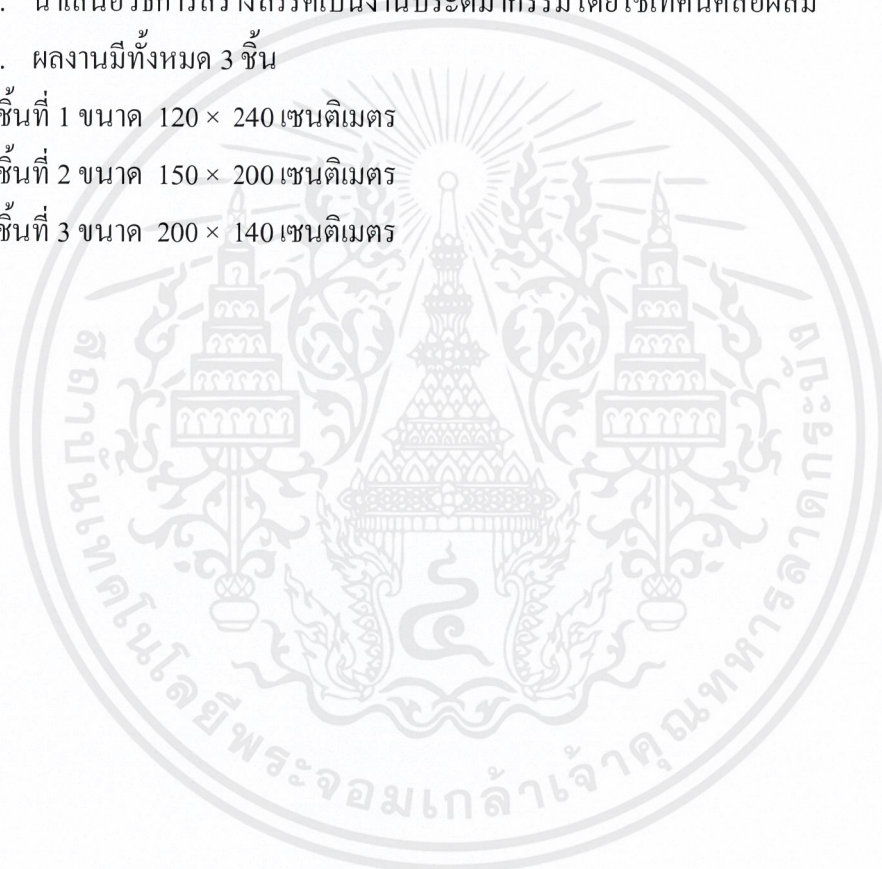
## วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงผู้หญิงในยุคปัจจุบันที่มีต่อสังคมอย่างเช่น บทบาทของผู้หญิงในสังคมปัจจุบันเทียบเท่ากับผู้ชาย แต่หลังจากบทบาทนั้นก็เพียงแค่ผู้หญิงธรรมดาที่ต้องการผ่อนคลายความเครียดโดยการออกไปพบปะเพื่อนฝูงเพื่อแลกเปลี่ยนบทสนทนากันอย่างมีความสุข
2. ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานที่สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกที่สนุกสนานไปกับบทสนทนาแบบผู้หญิง
3. เพื่อศึกษาถึงการนำเอาแนวคิดสร้างสรรค์โดยการสร้างสัญลักษณ์ให้กับผู้หญิงมาถ่ายทอดในรูปแบบงานศิลปะตามลำดับขั้นตอนการดำเนินงานตลอดจนการแก้ปัญหาต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานสามารถให้ประโยชน์แก่ผู้ที่ต้องการศึกษางานในรูปแบบของผลงานประติมากรรมสื่อผสม

## ขอบเขตของโครงการ

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอแนวความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสัญลักษณ์แห่งความสุขของผู้หญิง หลังจากบทบาทหน้าที่ในชีวิตประจำวัน เป็นการใช้เวลาว่างในการแลกเปลี่ยนบทสนทนา กันอย่างสนุกสนาน เป็นความสุขในระยะเวลาสั้นๆ ที่ช่วยผ่อนคลายจากความเหนื่อยล้า และ ความเครียดได้เป็นอย่างดี

1. นำเสนอเรื่องราวของบทสนทนาแบบผู้หญิงที่ทำให้ผู้หญิงมีความสุข
2. นำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานมีเรื่องราว และบรรยากาศที่สนุกสนาน ถ่ายทอดโดยการสร้างสัญลักษณ์ความสุขของผู้หญิง
3. นำเสนอวิธีการสร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรมโดยใช้เทคนิคสื่อผสม
4. ผลงานมีทั้งหมด 3 ชิ้น
  1. ผลงานชิ้นที่ 1 ขนาด 120 × 240 เซนติเมตร
  2. ผลงานชิ้นที่ 2 ขนาด 150 × 200 เซนติเมตร
  3. ผลงานชิ้นที่ 3 ขนาด 200 × 140 เซนติเมตร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

การสนทนามีความสำคัญกับมนุษย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากมนุษย์ต้องอยู่ในสังคม และใช้การสนทนาเป็นเครื่องมือในการบอกความต้องการของตนเองต่อผู้อื่น การสนทนาจึงเป็นสื่อกลางที่ทำให้มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างราบรื่น ซึ่งการสนทนามีมากมายหลายวิธี เช่น การสนทนาระหว่างบุคคลเพื่อเจรจาต่อรอง, การสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อนเป็นการสนทนาที่ไม่เป็นทางการไม่มีเนื้อหาจำกัดแน่นอนทั้งผู้พูดและผู้ฟัง, การสื่อสารมวลชนเป็นการสนทนาไปยังผู้คนจำนวนมากในเวลาเดียวกันโดยอาศัยสื่อมวลชน ดังนั้น การสื่อสารจึงเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ในการสนทนาที่ทำให้เกิดความสูงนั้นก็ไม่มีเนื้อหาที่เป็นทางการ มักเป็นเรื่องสังคมที่ใครก็รู้กัน การสนทนาในรูปแบบนี้เป็นการสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ระหว่างกันอย่างไม่เป็นทางการ ยังเป็นการสนทนาระหว่างบุคคลที่คุ้นเคยกัน การสนทนาชนิดนี้ผู้พูดไม่ต้องคำนึงถึงมากนัก โดยเฉพาะในชีวิตประจำวันของผู้หญิงที่ชอบสนทนาเกี่ยวกับปัญหาต่างๆของตัวเองไม่ว่าจะเจอเหตุการณ์อะไรมาก็จะชอบซุบซิบกันระหว่างกลุ่มเพื่อน แต่ผู้ชายมักชอบสนทนาเรื่องการทำงานมากกว่า ดังนั้นการพูดคุยกันของผู้หญิงช่วยให้ผ่อนคลายความเครียดได้มากกว่า เพราะธรรมชาติของผู้หญิงมักชอบที่จะพูดคุย รื่นเริง เฮฮาในกลุ่มเพื่อนเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่ทำให้เกิดสนุกสนาน โดยธรรมชาติแล้วผู้หญิงก็มักจะรวมตัวกันเพื่อสนทนาถึงเรื่องราวต่างๆที่รับรู้ได้จากสื่อทางโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถรับรู้ได้ง่าย และรวดเร็ว ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข่าวสารใหม่ๆที่น่าสนใจมาเล่าสู่กันฟัง อาจเป็นเหตุการณ์ที่ประทับใจ หรือ น่าตื่นเต้น โดยการเล่าเหตุการณ์นั้นๆอย่างสนุกสนาน เช่น ผู้พูดมักใช้ถ้อยคำและสำนวนที่ทำให้ผู้ฟังเห็นภาพตาม น้ำเสียงชัดเจน เน้นตอนที่สำคัญ ใช้ท่าทาง กิริยาประกอบในการเล่าด้วยเพื่อที่จะได้ดูเป็นธรรมชาติ และสร้างอารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานในกลุ่มเพื่อน

## อิทธิพลที่ได้รับ

อิทธิพลจากกลุ่มสังคม

จากประสบการณ์ของข้าพเจ้าที่รู้สึกสนุกสนานในการสนทนาในกลุ่มเพื่อน รื่นเริง เฮฮา กับเพื่อนอย่างมีความสุขเป็นการผ่อนคลายความเครียด ซึ่งจุดนี้ข้าพเจ้าใช้ความรู้สึกส่วนตัว และการหาข้อมูลรอบตัวจากประสบการณ์ ประกอบกับความสนใจในบทสนทนาแบบผู้หญิง ผู้หญิง

## ภาพประกอบอิทธิพลจากสังคม

### 1.1 สังคมจากกลุ่มเพื่อน



ภาพบรรยากาศของการผ่อนคลายในกลุ่มเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.2 ละครทางโทรทัศน์



## 1.3 แฟชั่น



ภาพแฟชั่นที่ได้รับความนิยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลจากศิลปิน

อิทธิพลจากศิลปินมีความสำคัญอีกประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ คืออิทธิพลจากศิลปะการจัดวาง(Installation Art) ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากศิลปิน 2 ท่านคือ

1. ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami)
2. โยชิโตะโมะ นาระ (Yoshimoto Nara)

ศิลปินที่ข้าพเจ้ากล่าวมานี้เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์งานศิลปะ ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงจินตนาการส่วนตัวต่อการแสดงออกผ่านผลงานประติมากรรม เพื่อแสดงถึงบรรยากาศ อารมณ์ และความรู้สึกของตัวข้าพเจ้าเองที่รู้สึกประทับใจในความสนุกสนานของบรรยากาศการสนทนา ระหว่างเพื่อนฝูงเป็นการผ่อนคลายความเครียด และยังเกิดความสุข และความสนุกสนานให้กับตัวเอง โดยเฉพาะการใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน และแสดงออกอย่างอิสระในการใช้รูปทรง และสีสันทัน ที่ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน ด้วยการใช้เทคนิคสื่อผสมเพื่อให้ผลงานเกิดเป็นรูปทรงแห่งความสุขร่วมกันระหว่างเพื่อน

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในด้านการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกผ่านผลงานศิลปะและ ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของ ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami) ทำให้ข้าพเจ้า มาเป็นเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ในรูปแบบการใช้สัญลักษณ์เพื่อบ่งบอกความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และข้าพเจ้าได้รับการสร้างเอกลักษณ์จากศิลปินอีกท่านที่มีชื่อเสียงระดับโลกชาวญี่ปุ่นอย่าง โยชิโตะโมะ นาระ (Yoshimoto Nara) เพราะตัวศิลปินใช้ประสบการณ์ในการถ่ายทอดผลงานศิลปะ การใช้สัญลักษณ์ของเด็กผู้หญิงในการแสดงออกถึงอารมณ์ทั้งภาพวาดและประติมากรรมของนาระ จะมีบุคลิกแบบการ์ตูนเด็ก หรือที่ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า 'มังงะ' (manga) รวมถึงสัตว์ โดยเฉพาะสุนัข ที่กลับแสดงอารมณ์ในทางตรงข้าม (ผิดกับคน) คือคูบอุน อ่อนโยน และเป็นมิตร ซึ่งล้วนเป็นแรงบันดาลใจมาจากความทรงจำในวัยเด็ก นาระฉีกตัวเองออกจากศิลปินร่วมสมัยของญี่ปุ่น ที่ทำงานศิลปะในแนวทางเดียวกัน (Cartoon Pop Art)ทำงานจากความรู้สึกเล็กๆ ของตัวเองเพื่อแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตัวศิลปิน ได้อย่างเด่นชัด ไม่ว่าจะเป็นจากแนวทางการสร้างสรรค์เพื่อบ่งบอกความเป็นผู้หญิง ได้อย่างชัดเจน

## ศิลปิน Installation Art



### ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami)

ชื่อของ Takashi Murakami ในประเทศไทยอาจจะยังไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากนัก แต่หากเอ่ยชื่อของ Murakami ในแวดวงวงศิลปะและวงการแฟชั่นระดับโลกในปัจจุบัน ชื่อของบุคคลผู้นี้กลับกลายเป็นชื่อที่ไม่อาจละเลยไปได้ โดยเฉพาะเมื่อครั้งที่ Takashi Murakami ได้รับเชิญให้ร่วมงานกับ Marc Jacobs ดีไซน์เนอร์ของ Louis Vuitton เพื่อเปลี่ยนภาพลักษณ์ของ Louis Vuitton สำหรับงานใน collection ประจำฤดูใบไม้ผลิ และฤดูร้อนปี 2003 ซึ่งได้รับการเปิดเผยออกสู่สายตาของสาธารณะเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2002 เชื่อว่าคงทำให้ผู้คนจำนวนไม่น้อยรู้สึกงุนงงระคนสงสัยในความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

เนื่องเพราะอักษรย่อ (monogram) LV สีน้ำตาล-ทอง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของ Louis Vuitton มาเนิ่นนานได้รับการปรุ้งแต่งให้มีสีสันมากมายหลากหลายรวมกว่า 33 เฉดสีทั้งบนพื้นผิวสีดำและสีขาว ขณะเดียวกันลวดลายของดอกซากุระ (Sakura : Cherry Blossom) และ characters ไม่ว่าจะเป็น LV Hands, Flower Hat Man, Onion Head และ Panda ซึ่ง Takashi Murakami เป็นผู้ออกแบบ ได้พลิกโฉมหน้าใหม่ให้เกิดขึ้น ไม่เฉพาะกับ Louis Vuitton เท่านั้น หากรวมถึงแวดวงแฟชั่น โดยรวมด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การเข้าสู่แวดวงแฟชั่นของ Takashi Murakami แตกต่างจาก Kenzo, Yohji Yamamoto, Jun Takahashi รวมถึง 3 ศรีพี่น้องแห่งตระกูล koshino ตรงที่ Takashi Murakami มิได้เป็นผู้สำเร็จการศึกษา fashion designer เหมือนนักออกแบบแฟชั่นรายอื่นๆ

Takashi Murakami สำเร็จการศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี (Bachelor of Fine Arts : BFA) ปริญญาโท (MFA) จาก Tokyo National University of Fine Arts and Music สถานที่ที่เขาได้รับการบ่มเพาะทักษะและความชำนาญในการผลิตงานศิลปะตามแบบฉบับ classical and traditional painting ของญี่ปุ่น และได้รับปริญญาเอก (Ph.D.) จากสถาบันเดียวกันนี้ ในปี 1993 ด้วยวิทยานิพนธ์ที่มีหัวเรื่องว่า "The Meaning of the Nonsense of the Meaning" ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับงานศิลปะแบบ Nihonga แม้ว่าจะมีพื้นฐานที่แตกต่างกัน แต่ชื่อของ Takashi Murakami ในฐานะศิลปินหนุ่มรุ่นใหม่ของวงการศิลปะญี่ปุ่น ควบคู่กับบทบาทการเป็นแนวหน้าในการส่งออกวัฒนธรรมญี่ปุ่นออกสู่กระแสธารของวัฒนธรรมโลกก็ได้รับความสนใจ และจับตามองเป็นพิเศษ

Takashi Murakami เกิดในกรุงโตเกียวเมื่อปี 1962 โดยในวัยเด็ก Takashi Murakami ได้รับอิทธิพลทางความคิดจากการ์ตูน anime ของญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 โดยเฉพาะจาก Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999) ซึ่งนับเป็น series ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในญี่ปุ่น Takashi Murakami เริ่มสร้างและสะสมชื่อเสียงทั้งในฐานะประติมากร (sculpture) และจิตรกร (painter) จากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) โดยงานที่สร้างชื่อให้กับ Takashi Murakami และถือเป็นประหนึ่งสัญลักษณ์ของเขาในยุคแรกๆ เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ที่ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์และกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานที่มีชื่อว่า HIROPON และ My Lonesome Cowboy โดยในผลงานทั้งสองนี้ Takashi Murakami ได้นำลักษณะและบุคลิกของ anime (การ์ตูนญี่ปุ่น) มาเป็นฐานในการสร้างงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



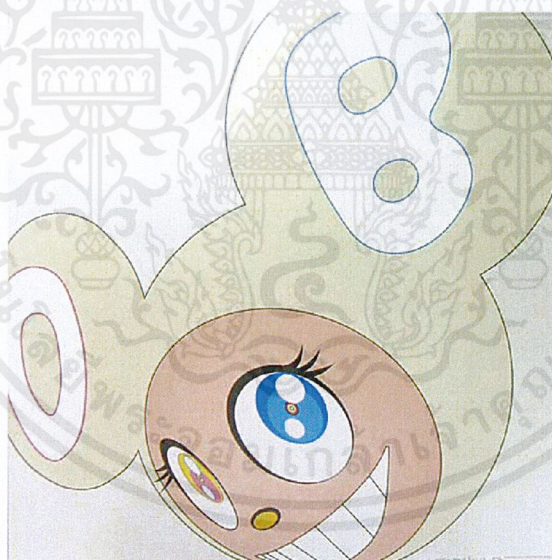
ความหนักหน่วงของเสียงวิพากษ์ที่เกิดขึ้นก็เนื่องเพราะงานทั้งสองชิ้นของTakashi Murakami ดังกล่าวได้สะท้อนเรื่องราวของสรีระและสัญลักษณ์ทางเพศอย่างชัดเจน โดยงานที่ชื่อ HIROPON นอกจากจะเป็นรูปปั้นหญิงสาวในแบบ Anime-style ที่สูงสง่าเกินมาตรฐานปกติ ในชุดรัดรูปที่มีขนาดเล็กเกินกว่าจะปกปิดเรือนกายและของสงวนแล้ว ทรวงอกขนาดมหึมาเกินมนุษย์ธรรมดาจะพึงมีได้ ยังปรากฏน้ำนมไหลเป็นสาย ก่อนที่จะถูกคล้องและมัดเป็นเกลียวประหนึ่งเส้นเชือกน้ำนมที่หญิงสาว HIROPON ใช้เป็นเชือกกระโดด ขณะที่ในส่วนของ My Lonesome Cowboy ก็ปรากฏเป็นภาพชายหนุ่มรูปร่างกำยำ กำลังใช้มือยึดกุมองคชาติที่แข็งเกร็งและกำลังหลั่งน้ำอสุจิเป็นทางยาว โดยมีมืออีกข้างหนึ่งถือสายน้ำอสุจิที่กำลังพวยพุ่งขึ้นแหว่งไกวไว้เหนือศีรษะประหนึ่งเป็นปวงบาต(lasso) ผลงานดังกล่าว ส่งผลให้ Takashi Murakami ได้รับการเรียกขานในฐานะ Otaku King (Otaku : กลุ่มคนที่นิยมและคลั่งไคล้งาน animation หรือ anime แบบญี่ปุ่นที่มีบุคลิกมาจากการ์ตูน Manga ที่มีลักษณะเป็น hyper-sexualized comic ซึ่งต่อมาได้ขยายไปสู่ตัวละครใน video game และ computer game โดยมีความเกี่ยวเนื่องกับกระแสการบริโภคสื่อทางเพศ pornographic media ด้วย) ซึ่งเป็นกระแสวัฒนธรรมที่ถูกผลักดันให้เป็นวัฒนธรรมใต้ดินและนอกกระแสมาตั้งแต่เมื่อปี 1989 ก่อนที่จะกลายเป็นรูปแบบวัฒนธรรมยอดนิยม (popular culture) ในเวลาต่อมา ขณะที่กระแสวิพากษ์บางส่วนกล่าวถึงงานดังกล่าวในฐานะที่เป็นภาพสะท้อนของศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยญี่ปุ่น (contemporary art & contemporary culture) ด้วย แต่สำหรับ Takashi Murakami ดูเหมือนเขาจะไม่ได้ให้ความสำคัญกับการถูกจัดหมวดหมู่หรือคำนิยามใดๆ มากนัก เพราะเขาเชื่อว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกิดขึ้นจากวัฒนธรรมย่อยๆ นอกกระแส (sub-culture) ที่หลากหลายมากกว่าที่จะมีวัฒนธรรมใดๆ เพียงหนึ่งเดียวเป็นตัวกำหนด ความไร้แก่นสารและปราศจากความหมาย (The Meaning of the Nonsense of the Meaning) ที่ปรากฏในงานของ Takashi Murakami กลายเป็นสาระหนักหน่วงบางประการที่เขาพยายามจะสื่อต่อสาธารณะในปี 1996 นิทรรศการ "Konnichiwa, Mr. DOB" ได้ท้าทายความเป็นไปของสังคมญี่ปุ่นอีกครั้ง เมื่อ Takashi Murakami นิยามความหมายของ DOB ที่ได้รับการสื่อออกมาในรูปแบบของตัวการ์ตูนว่า "DOB is a self-portrait เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

of the Japanese people... cute but has no meaning and understands nothing of life, sex, or reality."

และ "DOB is always confused, and in a daze, like he was drunk or stoned."



'Dob Flower' 2001 , 50x50 cm



Mr DOB

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Mr DOB

DOB กลายเป็นผลงานที่ได้รับความนิยมต่อเนื่องในหลายรูปแบบและในโอกาสหลากหลาย (1998 : "More over, DOB raises his hand" และ 1999 : DOB in the strange forest) ซึ่งปรากฏผลงานทั้งในรูปแบบของงาน Installation, ภาพพิมพ์, ภาพวาด และสื่อผสม ขณะเดียวกัน DOB ก็กลายเป็นสภาพเป็นสินค้านานาชาติที่สะท้อนสภาพ cute emptiness in contemporary Japanese society ได้เป็นอย่างดี ชื่อเสียงของ Takashi Murakami มิได้จำกัดอยู่เฉพาะในบริบทของสังคมญี่ปุ่นเท่านั้น หากแต่สถาบันศิลปะทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ก็ประเมิน Takashi Murakami ในฐานะศิลปินระดับแนวหน้าของยุคสมัยที่กำลังหล่อหลอมและกำหนดทิศทางใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในแวดวงศิลปวัฒนธรรมของญี่ปุ่น โดย Takashi Murakami ได้จัดแสดงผลงาน โดยเฉพาะในแบบ solo exhibition ขึ้นที่ Marianne Boesky Gallery, New York (2003) ; Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris (2002) ; Museum of Fine Arts, Boston (2001) ; Galerie Emmanuel Perrotin, Paris (2001) และ Museum of Contemporary Art, Tokyo (2001) รวมถึงการได้รับเชิญไปเป็นผู้สอนและบรรยาย New Genre Course ที่ UCLA และการร่วมในงาน group exhibition ที่ส่วนใหญ่จัดแสดงภายใต้หัวข้อ contemporary art อีกนับครั้งไม่ถ้วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Artist Takashi Murakami with his sculpture Tongari-Kun—Mr. Pointy & the Four Guards

ขณะเดียวกัน เมื่อ Roppongi Hills เปิดตัวอย่างเป็นทางการในฐานะศูนย์กลางทางวัฒนธรรมแห่งใหม่ของญี่ปุ่นในปี 2003 งาน Roppon-jin หรือมนุษย์แห่ง Roppon ของ Takashi Murakami ก็ได้กลายเป็นภาพสัญลักษณ์เพื่อสื่อแสดงความร่วมมือของสถานที่แห่งนี้ด้วย Takashi Murakami กลับมาแสดงงานและสร้างสีสันให้เกิดขึ้นกับ Roppongi Hills อีกครั้งในช่วงฤดูร้อน 2005 (22 กรกฎาคม ถึง 25 กันยายน) ด้วยผลงาน TONGARI-KUN หรือ Mr.Pointy & The Four Guards ที่ตั้งแสดงอยู่ในสระบัวใน Mohri Garden ซึ่งผลงานที่จัดแสดงรวมถึงคำอธิบายที่ประกอบดังกล่าว หากปรากฏขึ้นในบางสังคม เชื่อว่าศิลปินผู้ผลิตงานชิ้นนี้ คงต้องถูกวิพากษ์วิจารณ์และโจมตีอย่างหนัก แต่สำหรับญี่ปุ่น ประเทศที่มีพื้นที่ที่อยู่อย่างจำกัด กลับถูกเปิดกว้างให้กับทัศนะหลากหลายและความคิดสร้างสรรค์ไม่รู้จบให้มีโอกาสได้งอกเงย เป็นความคิดและทัศนะที่มีนัยสำคัญต่อสิ่งไร้ความหมายอย่างท้าทายอีกครั้งหนึ่งของ Murakami ซึ่งได้แสดง ทัศนะไว้อย่างน่าสนใจยิ่งว่า "If my art looks positive and cheerful, I would doubt my art was accepted in the contemporary art scene. My art is not Pop art. It is a record of the struggle of the discriminated people." พร้อมกับกับระบุว่า เขาเพียงแสดงออกถึงความสิ้นหวัง (I express hopelessness)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



The World of Sphere, 2003  
Acrylic on canvas 137 3/4 x 137 3/4 inches



Mr.'s Strawberry Voice (2007)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



โยชิโตโมะ นาระ (Yoshitomo Nara) เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่น ที่มีชื่อเสียงระดับโลก และทรงอิทธิพลมากที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่นในช่วงกระแส Pop Art ในยุค 90's

นาระเกิดในปี ค.ศ.1959 ที่เมืองฮิโรซากิ จังหวัดอาโอโมริ ประเทศญี่ปุ่น จบการศึกษาศิลปะในระดับปริญญาตรีและโทที่ Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music แล้วบินไปเรียนศิลปะต่อที่ ศูนย์คาเดมี ดุสเซลดอร์ฟ (Kunstakademie Duesseldorf) ประเทศเยอรมนี หลังจากนั้นก็กลับมาทำงานศิลปะและพำนักอยู่ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

ทั้งภาพวาดและประติมากรรมของนาระจะมีบุคลิกแบบการ์ตูนเด็ก หรือที่ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า 'มังงะ' (manga) รวมถึงสัตว์ โดยเฉพาะสุนัข ที่กลับแสดงอารมณ์ในทางตรงข้าม (ผิดกับคน) คือดูอบอุ่น อ่อนโยน และเป็นมิตร ซึ่งล้วนเป็นแรงบันดาลใจมาจากความทรงจำในวัยเด็ก

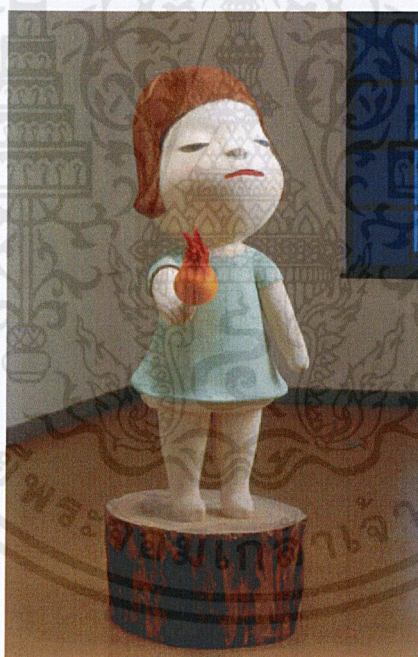
นาระเลิกตัวเองออกจากศิลปินร่วมสมัยของญี่ปุ่น ที่ทำงานศิลปะในแนวทางเดียวกัน (Cartoon Pop Art) อย่าง ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami) และ อิซุรุ คาซาฮาระ (Izuru Kasahara) ด้วยการรวมความเป็นญี่ปุ่นกับตะวันตก สร้างผลงานที่ทั้งอารมณ์เย้ายวนกวนอารมณ์ ให้กับผู้ชมงานของเขา หลากๆ คนคงเคยผ่านตากับรูปการ์ตูนเด็กผู้หญิงตาโต แวตตาเฉยชา ท่าทางก้าวร้าว แต่น่ารัก ยืนๆ เดินๆ นั่งๆ ในหลายอิริยาบถ หลากสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในหนังสือการ์ตูน, ทีวี, แม็กกาซีน, มิวสิกวิดีโอ หรือแม้กระทั่งในทีเชิ้บู้หรี! บางคนอาจจะคลั่งคล้ายคลับคลาแต่ไม่รู้จึกว่าเป็นผลงานของใคร แต่ถ้าคุณเป็นคอศิลปะหรือคอกราฟิกดีไซน์สักหน่อยคงจะร้องอ้อ! ว่าคนที่สร้างสรรค์คาแรคเตอร์ร้ายๆ กวนๆ แต่น่ารักเหล่านั้น ก็คือศิลปินป๊อปอาร์ตที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่นและของโลกอย่าง โยชิโตโมะ นาระ ขวัญใจนักออกแบบ

หลังจากการปรากฏตัวในบ้านเรา เมื่อคราวนิทรรศการพิพิชภัณฑ์ศิลปะระยะสั้น ซอยสบาย สองปีที่แล้ว ครานี้ นาระกลับมาอีกครั้ง ในนิทรรศการเปิดตัวหอศิลป์วัฒนธรรม แห่งกรุงเทพฯ กับนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย “รอยยิ้มสยาม : ศิลปะ + ศรัทธา + การเมือง + ความรัก” ท่ามกลางศิลปินนับร้อย กับผลงานชิ้นใหม่ล่าสุด และแอนิเมชั่นที่เขาทำขึ้นมาเป็นครั้งแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Yoshitomo Nara + graf, *Yogya Bintang House Mini*, (2008), Mixed media, 340x390x420 cm



light my fire by yoshitomo nara, 2001  
 acrylic, fabric and wood, 74 x 29 x 43 inches  
 image courtesy of frahm ltd., london

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Miss Forest, 2010

ceramic decorated with platinum, gold and silver liquid

h.144.0 x w.102.0 x d.100.0cm



## แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอเรื่องราวบริบทต่างๆ รวมถึงท่าทางลักษณะการพูดคุยที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน ร่าเริงของผู้หญิงที่มีคุณสมบัติช่างพูดช่างคุย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากความสนุกสนานในบทสนทนาต่างๆ จากกลุ่มเพื่อนที่สร้างสีสัน และบรรยากาศ อารมณ์ความสนุกสนาน ซึ่งเป็นอิริยาบถที่สร้างความผ่อนคลายของผู้หญิง จึงทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมสื่อผสม และบวกกับจินตนาการส่วนตัวสร้างสรรค์รูปทรงที่ไม่มีอยู่จริง เพื่อสร้างความสนุกสนาน และเน้นถึงการแสดงออกในการใช้สีสัน ความรู้สึกที่แปลกใหม่ให้กับผลงานมากยิ่งขึ้น



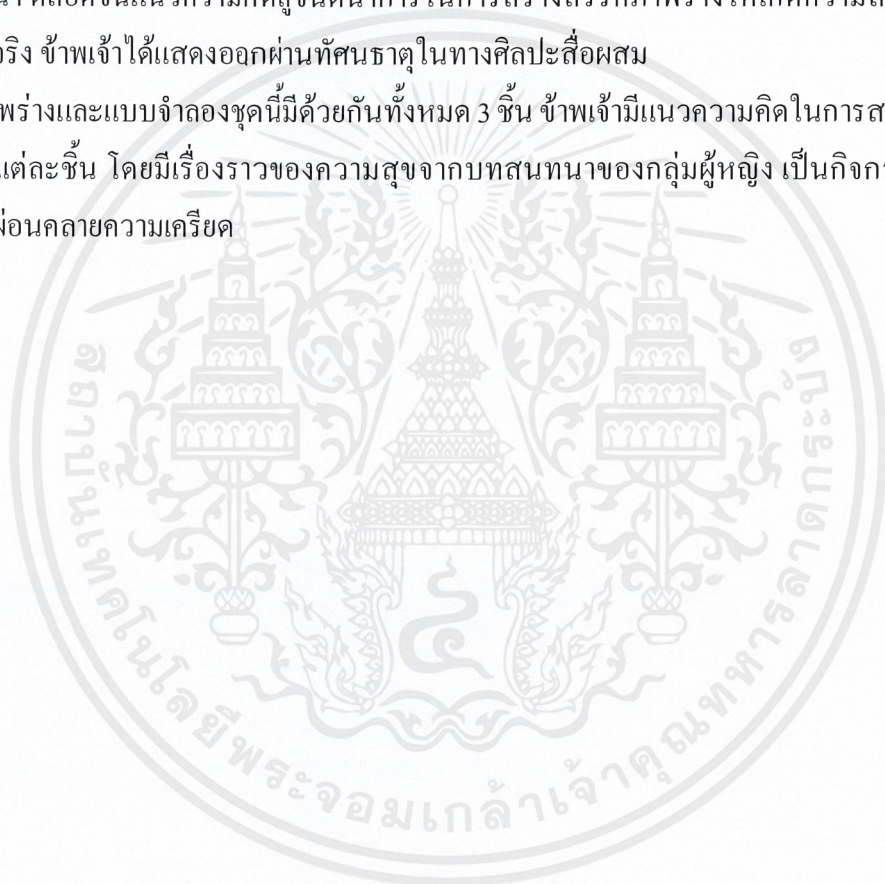
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีหาข้อมูลจากสังคมที่ข้าพเจ้าพบเจออยู่ในปัจจุบัน ถ่ายทอดเรื่องราวจากบทสนทนาในแบบผู้หญิงกลุ่มหนึ่งที่มีอิริยาบถในการสนทนาแบบผู้หญิงด้วยบรรยากาศของการผ่อนคลายจากความเครียด แสดงออกถึงความสนุกสนานในวงสนทนา ตลอดจนแนวความคิดสู่จินตนาการในการสร้างสรรค์ภาพร่างให้เกิดความลงตัว และปฏิบัติงานจริง ข้าพเจ้าได้แสดงออกผ่านทัศนธาตุในทางศิลปะสื่อผสม

ภาพร่างและแบบจำลองชุดนี้มีด้วยกันทั้งหมด 3 ชิ้น ข้าพเจ้ามีแนวความคิดในการสร้างสรรค์ภาพร่างในแต่ละชิ้น โดยมีเรื่องราวของความสุขจากบทสนทนาของกลุ่มผู้หญิง เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ช่วยผ่อนคลายความเครียด



## ภาพร่าง และแบบจำลองในผลงานชิ้นที่ 1



ภาพแบบจำลองชิ้นที่ 1.1 ภาพแบบจำลองชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้สัญลักษณ์รูปปากแทนกลุ่มผู้หญิงที่กำลังสนทนากันอย่างมีความสุข โดยคลี่คลายฟอร์มตามจินตนาการของข้าพเจ้า



ภาพแบบจำลองชิ้นที่ 1.2 ภาพแบบจำลองชิ้นนี้เน้นรูปทรงที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน เพื่อนำเสนอบรรยากาศของความสุขจากบทสนทนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแบบจำลองชิ้นที่ 1.3 ภาพแบบจำลองชิ้นนี้เป็นกลุ่มผู้หญิงที่รวมตัวกัน เพื่อสนทนาเรื่องราวในแบบผู้หญิงที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน

#### ภาพแบบจำลองชุดที่ 1

ภาพแบบจำลองที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงในชุดนี้ คือภาพแบบจำลองชิ้น 1.3 เนื่องจากมีความลงตัวทั้งในเรื่องของรูปทรง และบรรยากาศของการพูดคุยที่ให้ความสนุกสนานมากที่สุด โดยโครงสร้างหลักของภาพทำให้รู้สึกถึงการให้ความสำคัญเป็นพิเศษของกลุ่มสนทนาของผู้หญิง ซึ่งเป็นช่วงเวลาแห่งความสุขจากการผ่อนคลายความเครียด ทำให้เกิดรูปทรง สี สันที่สนุกสนานเน้นให้เห็นถึงอิริยาบถของผู้หญิงในวงสนทนา

## ภาพร่าง และแบบจำลองในผลงานชิ้นที่ 2



ภาพแบบจำลองชิ้นที่ 2.1 เป็นภาพของกลุ่มผู้หญิงที่มีการเคลื่อนไหวด้วยท่าทางของบุคลิกเฉพาะตัวของแต่ละคนในการพูดคุยกันด้วยความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**ภาพแบบจำลองชิ้นที่ 2.2** ในภาพแบบจำลองชิ้นนี้ได้มีการพัฒนาจากชุดแรกคือ ฟอรัมที่มีความสมบูร์ณ์มากขึ้นคือ ข้างพเข้าได้นำรูปทรงที่คูมีการเคลื่อนไหวของกลุ่มผู้หญิงมากขึ้น ทำให้การสนทนาของผู้หญิงเกิดความสุขสนาน มีรูปทรงที่เล่นกับพื้นที่ว่างมากขึ้น ประกอบกับกิริยาท่าทางและเสื้อผ้าที่ทำให้ดูมีลีลันอย่างลงตัว

### **ภาพแบบจำลองชุดที่ 2**

ภาพแบบจำลองในชุดนี้ที่ข้างพเจ้านำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงคือภาพแบบจำลองชิ้นที่ 2.2 เนื่องจากเป็นภาพร่างที่สมบูร์ณ์ที่สุดในเรื่องของการสร้างสรรค์รูปทรงที่กินพื้นที่ในอากาศ ทำให้รูปทรงดูเคลื่อนไหวอย่างสนุกสนาน มีท่าทางการพูดในแบบเฉพาะของแต่ละคน และลีลันของเสื้อผ้า เครื่องประดับที่ทำให้ดูสนุกมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพร่าง และแบบจำลองในผลงานชิ้นที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 3.1 เป็นภาพของกลุ่มผู้หญิงที่เน้นอิริยาบถในการสนทนา ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่สนุกสนาน



ภาพร่างชิ้นที่ 3.2 เป็นภาพร่างที่ข้าพเจ้าพัฒนารูปทรงให้มีเคลื่อนไหวทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**ภาพแบบจำลองจีนที่ 3.3** เป็นภาพที่ข้าพเจ้าเน้นองค์ประกอบของสีล้วน รูปทรงที่กลุ่มผู้หญิงกำลังสนทนากันมีการกินพื้นที่ว่างเพื่อให้เกิดมิติมากขึ้นด้วย

### **ภาพร่างและภาพแบบจำลองชุดที่ 3**

ภาพร่างและภาพแบบจำลองที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงคือ ภาพแบบจำลองจีนที่ 3.3 เนื่องจากมีความลงตัวด้านมุมมองที่มีความงามประกอบกับเนื้อหาและรายละเอียดของภาพส่งผลให้ภาพมีความเป็นเอกภาพทั้งรูปลักษณ์และสาระของผลงานเนื่องจากมีความสมบูรณ์ด้านบรรยากาศของการพูดคุยกันที่ดูมีความสุขสนทนากับสีล้วน และอิริยาบถแบบเฉพาะของแต่ละคนทำให้เกิดความสุขของบรรยากาศการสนทนา ภาพมีความมิติที่สนุกส่งผลให้ภาพมีความเป็นเอกภาพทั้งในรูปลักษณ์และสาระของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ในงานศิลปนิพนธ์ชุด “บทสนทนาแบบผู้หญิง ผู้หญิง” ได้ใช้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านประติมากรรม ด้วยกรรมวิธีการสร้างสร้งงาน โดยใช้เทคนิคสื่อผสมโดยใช้วัสดุอันประกอบด้วย โลหะเส้น ผ้า ฟองน้ำ โยสังเคราะห์ ไฟเบอร์กลาส แทนค่าเพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด ซึ่งสามารถเรียงลำดับกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ได้ดังต่อไปนี้

### ขั้นตอนการเตรียมอุปกรณ์

อุปกรณ์ที่ใช้มีดังนี้

1. เหล็กเส้น 2 หุน



2. ฟองน้ำ



3. กาวยาง



4. เรซิน

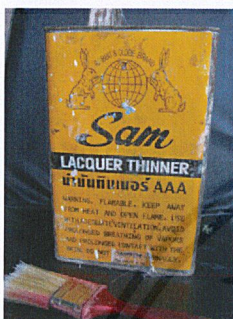


เอกสารนี้เป็นเอกสารสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

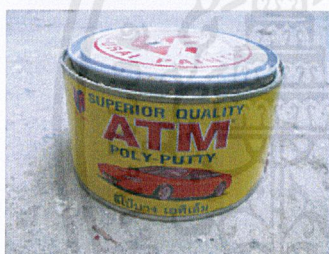
## 5. ไยแก้ว



## 6. ทินเนอร์, แพลงทาสี



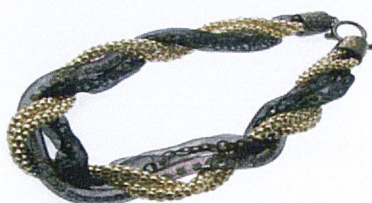
## 7. สีโปะเหลือง



## 8. ผ้า



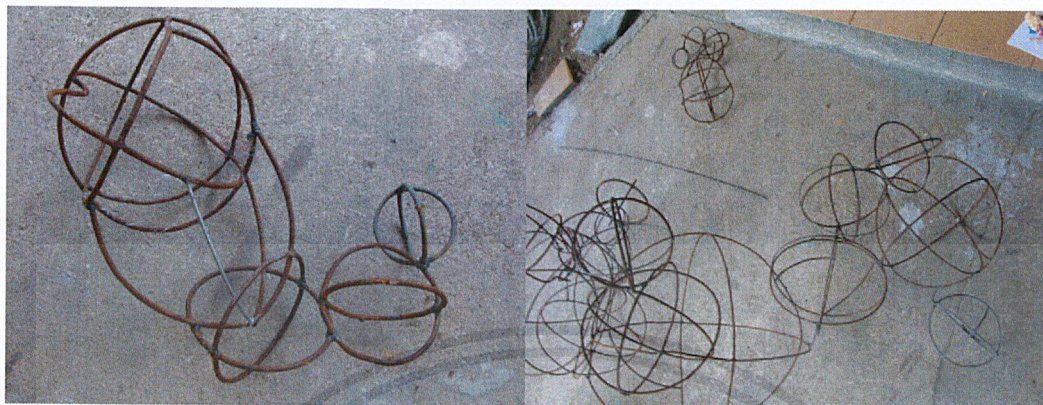
## 9. เครื่องประดับต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

### ขั้นตอนที่ 1



เริ่มจากการนำเหล็กเส้นที่มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 2 หุน มีความยาวในแต่ละเส้น 6 เมตร ในการปฏิบัติงานเริ่มต้นด้วยการนำเหล็ก 2 หุน มาตัดให้มีขนาด และ ตัดส่วนตามที่ขยายแบบจำลอง 3 มิติ ไว้โดยใช้อัตราส่วน 1 : 80 จากนั้นนำเหล็กที่ตัดมาเชื่อมติดกันจนเกิดโครงสร้างรูปทรงตามที่ต้องการ

### ขั้นตอนที่ 2



เมื่อโครงสร้างเสร็จสมบูรณ์ข้าพเจ้าจึงทำการหล่อ ขา และ แขน เป็นไฟเบอร์กลาสโดยการนำแม่แบบของส่วนขา และแขน มาทำลือกยางพารา จากนั้นจึงทำการหล่อขา และแขนด้วยไฟเบอร์กลาส ตามจำนวนที่ต้องการตามแบบจำลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ขั้นตอนที่ 3



เมื่อหล่อขา และ แขน ได้ตามที่ต้องการแล้วจึงนำมาพ่นสีน้ำมันเพื่อให้เกิดความเงางาม หลังจากนั้นจึงนำมาเชื่อมเข้ากับ โครงสร้างเหล็กจนสมบูรณ์

### ขั้นตอนที่ 4



เมื่อโครงสร้างเสร็จสมบูรณ์นำฟองน้ำมาติดกับ โครงสร้างจนได้รูป จากนั้นจึงนำผ้ามาเย็บติดกับงานทีละส่วนแล้วนำใยสังเคราะห์หยาบใส่ผ้าที่เย็บติดกับ โครงสร้าง เพื่อให้ได้ปริมาตรความตึง และความนุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนที่ 5



เมื่อเย็บผ้าเสร็จจึงนำเครื่องประดับมาใส่เป็นลายระเอียดบนตัวงานให้เกิดสีสันความสนุกใน  
การสนทนาแบบผู้หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์การสร้างสรรค์

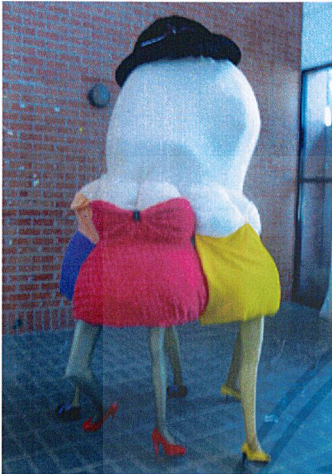
การวิเคราะห์การสร้างสรรค์เป็นการวิเคราะห์รูปทรง และ โครงสร้างโดยรวม เพื่อศึกษาถึงทัศนธาตุต่างๆ ที่นำมาใช้ในผลงานประติมากรรมสื่อผสม ซึ่งประกอบไปด้วยการวิเคราะห์ทัศนธาตุ และการวิเคราะห์องค์ประกอบดังต่อไปนี้

### การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุในผลงานประติมากรรมสื่อผสมของข้าพเจ้า ประกอบไปด้วยรูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ โดยจินตนาการส่วนตัวที่มีการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุต่างๆ ที่ข้าพเจ้านำมาใช้ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด เรื่อง “ บทสนทนาแบบผู้หญิง ผู้หญิง ” อันประกอบด้วยแนวความคิด และกระบวนการทางเทคนิค เป็นทัศนธาตุของศิลปะสื่อผสม โดยใช้รูปทรง สี พื้นผิว ซึ่งเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด รูปทรงเป็นแกนหลักสำคัญ และเป็นพื้นฐานของโครงสร้างงานศิลปะ การใช้รูปทรงรอบนอกที่มาจากจินตนาการส่วนตัวบวกกับแนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงาน โดยโครงสร้างเชื่อมด้วยโลหะ นานาและแขนที่ทำจากไฟเบอร์กลาส มาเชื่อมติดกับโครงสร้างหลัก จากนั้นหุ้มด้วยฟองน้ำ และผ้าตามลำดับ เพื่อให้เกิดปริมาตรขึ้น ภายในงานยังประกอบไปด้วยรายละเอียดต่างๆ เช่น เสื้อผ้า รองเท้า และเครื่องประดับต่างๆ ซึ่งทั้งหมดมีความสัมพันธ์กันทั้งรูปทรงๆ สี พื้นผิว ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่สุดในผลงาน โดยวิเคราะห์รายละเอียดของศิลปะสื่อผสมดังต่อไปนี้

## ผลงานชิ้นที่ 1

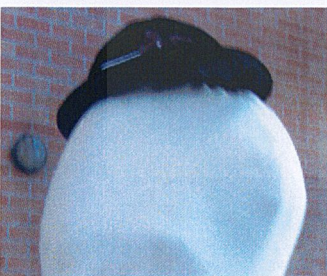
### รูปทรง (Form)



โครงสร้างของรูปทรงโดยรวมเป็นรูปทรงอิสระที่เกิดจากแนวความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากบทสนทนาแบบผู้หญิง เพื่อให้เกิดอารมณ์ทางด้านความสุข สร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้จินตนาการส่วนตัวบวกกับแนวความคิดการสร้างสรรค์ นำมาดัดแปลงเป็นรูปทรงอิสระ ซึ่งรูปทรงโครงสร้างนี้ต้องน่าสนใจและงูใจให้เกิดความสัมพันธ์กับผู้ชมงาน



รูปทรงในผลงานชิ้นนี้ มีรูปทรงอิสระ แต่มีที่มาจากคนเป็นรูปทรงที่ใช้สื่อถึงจินตนาการส่วนตัวในการสร้างสรรค์



ในส่วนประกอบของงาน ยังมีรูปทรงที่ได้จากรูปทรงเรขาคณิต ดังนั้นรูปทรงที่ถูกต้องตามหลักมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานให้สมบูรณ์

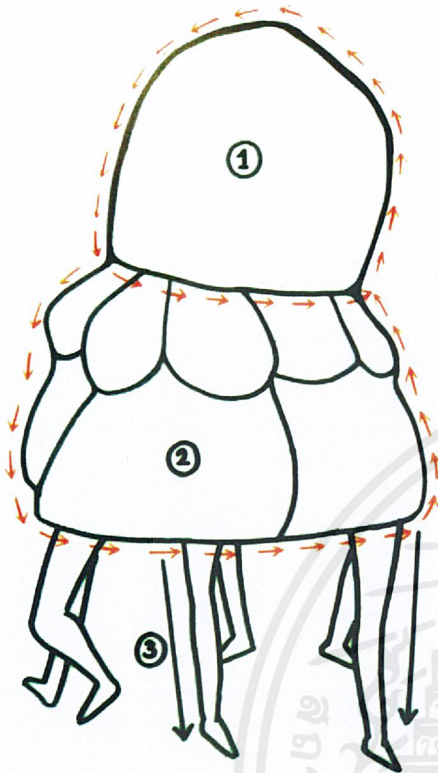


รูปทรงที่สำคัญในงานยังมีรูปทรงที่ได้จากธรรมชาติอย่างส่วนขาที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์โดยการเลียนแบบมนุษย์ เพื่อตอบสนองแนวความคิดการสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เส้น (Line)

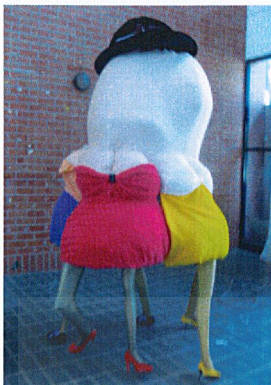
ส่วนที่ 1 เส้นโครงสร้างภายนอกในผลงาน ประติมากรรมเป็นรูปทรงของส่วนหัวของชิ้นงานโดยมี ลักษณะเป็นเส้นโค้ง ซึ่งมีความสัมพันธ์กลมกลืนกับส่วน ที่ 2 ได้เป็นอย่างดี



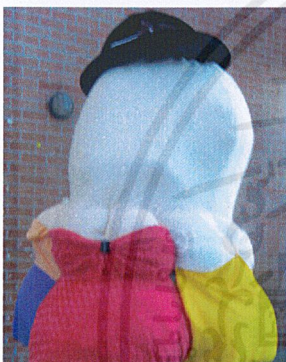
ส่วนที่ 2 เป็นเส้นโครงสร้างของลำตัว โครงสร้าง ภายนอกมีเส้นรูปทรงใหญ่กว่าส่วนที่ 1 และมีโครงสร้าง ภายในที่เกิดรูปทรงอยู่ 3 ส่วนแสดงถึงรูปทรงของคนได้ ชัดเจน เป็นส่วนของลำตัวคนหลายคนมารวมกัน จนเกิด เป็นรูปทรงใหม่ตามจินตนาการ

ส่วนที่ 3 เป็นเส้นแกนของส่วนขาที่รองรับ ชิ้นงานให้แข็งแรง ปรากฏอยู่ 6 ชิ้นภายในงานแสดงถึง ทำทางการเคลื่อนไหวของตัวงานจนเกิดเป็นเส้นที่มี ชีวิตชีวา

## สี (Colour)



สีที่โดดเด่นในผลงานมีวรรณะร้อนเป็นส่วนใหญ่ และวรรณะเย็นรองลงมา แสดงออกถึงบรรยากาศที่สนุกสนานมีชีวิตชีวา



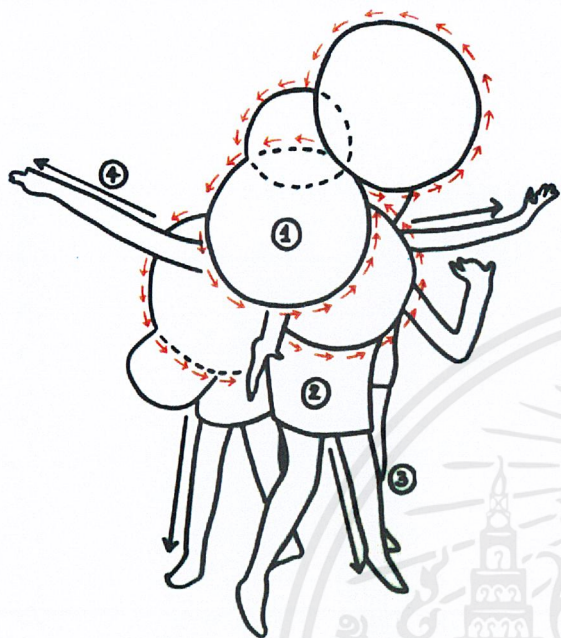
ส่วนประกอบในงานใช้วรรณะสีร้อนเป็นสีชมพูเข้ม สีเหลือง เพื่อแสดงอารมณ์ที่สนุกสนาน เน้นตัวงานให้มีความโดดเด่นมากขึ้น



สีจากวัสดุที่นำมาประยุกต์ใช้ภายในงาน ให้โทนสีที่สดใส ลักษณะสีที่นำมาใช้มีความโดดเด่นสะดุดตา แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในตัวงาน



## เส้น (Line)



ส่วนที่ 1 เป็นเส้นโครงสร้างที่มีลักษณะเป็นรูปทรงกลมอยู่ 6 ชั้นซึ่งแต่ละส่วนมีขนาดที่แตกต่างกัน และมีเส้นเชิงในที่เป็นรอยเส้นปะอยู่ 5 ส่วนแสดงถึงความรู้สึกเคลื่อนไหวภายในซึ่งงานมีการคลี่คลายขยายตัว บ่งบอกถึงความสุขสนุกสนาน

ส่วนที่ 2 เป็นเส้นโครงสร้างส่วนกลางของชิ้นงานมีเส้นรูปทรงอิสระแสดงถึงอารมณ์บิดเบือนเคลื่อนไหวและความไม่หยุดนิ่ง

ส่วนที่ 3 เป็นเส้นแกนของโครงสร้างของส่วนขาปรากฏอยู่ 6 ชั้นภายในงานซึ่งมีท่าทางการเคลื่อนไหวและรับน้ำหนักจากทุกส่วน แสดงให้เห็นถึงความแข็งแรงมั่นคงไม่โอนเอน

ส่วนที่ 4 เป็นเส้นแกนโครงสร้างของส่วนแขนแสดงถึงทิศทางเคลื่อนไหวไปมาอย่างอิสระ

## สี (Colour)



สีในผลงานชิ้นนี้โดยรวมเป็นสีที่เกิดจากวัสดุต่างๆที่นำมาใช้ในผลงาน เช่น ผ้า เครื่องประดับ แขนและขา ซึ่งมีสีสันทันที่แตกต่างกัน มีการใช้สีจากวัสดุที่กระจายกันออกไป ดูแล้วเกิดการถ่วงดุลของสี



สีของผ้าเป็นสีที่มีความหลากหลายสีสันทัน แสดงให้เห็นถึงกลุ่มคนที่มีความสนุกสนานเหมือนวัสดุผ้าที่นำมาใช้ เกิดเป็นบรรยากาศที่มีสีสันทัน



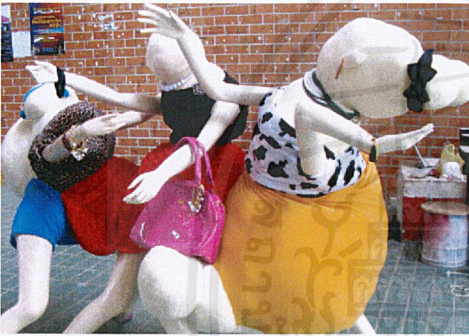
สีที่เกิดจากวัสดุที่มีอยู่จริงในชีวิตปัจจุบันนำมาประกอบกับผลงานทำให้เกิดความลงตัวมากขึ้น

### ผลงานชิ้นที่ 3

#### รูปทรง (Form)



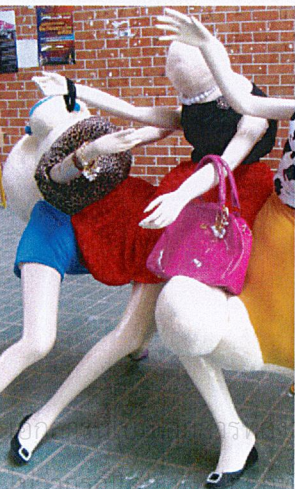
รูปทรงในผลงานชิ้นนี้มีอยู่ 3 แบบ ประกอบด้วยรูปทรงอิสระ รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงที่เกิดจากธรรมชาติ เพื่อต้องการเน้นรูปทรงให้มีความหลากหลายภายในตัวงานมากยิ่งขึ้น



รูปทรงในผลงานชิ้นนี้มีลักษณะรูปทรงอิสระที่เป็นรูปทรงของมนุษย์ มีการคลี่คลายรูปทรงตามจินตนาการ และมีทิศทางเคลื่อนไหวอย่างอิสระ



รูปทรงภายในผลงานมีลักษณะรูปทรงเรขาคณิต ปรากฏเป็นรูปทรงกลมมีขนาดแตกต่างกัน



รูปทรงในผลงานชิ้นนี้เป็นรูปทรงที่เกิดจากรูปทรงธรรมชาติ คือ ส่วนขาและ ส่วนแขน ซึ่งมีทิศทางเคลื่อนไหวของท่าทางที่สื่อถึงอารมณ์ความสนุกสนาน

## เส้น (Line)

ส่วนที่ 1 เป็นเส้นโครงสร้างภายนอกที่ปรากฏอยู่ในผลงานจำนวน 3 ส่วน และมีเส้นเชิงในที่เป็นรอยปะอยู่ 5 ส่วนแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างส่วนหัวภายในผลงาน

ส่วนที่ 2 เป็นเส้นโครงสร้างของลำตัวมีเส้นภายนอกอยู่ 6 ส่วน และมีเส้นเชิงในที่ปรากฏอยู่ในงาน 3 ส่วน

ส่วนที่ 4 เป็นเส้นแกนที่มีโครงสร้างของแขนที่ปรากฏอยู่ในผลงานมีจำนวนทั้งหมด 6 ข้าง เป็นเส้นที่มีทิศทางไปตามจังหวะท่าทางของชิ้นงาน

ส่วนที่ 5 เป็นเส้นโครงสร้างที่ปรากฏส่วนขาอยู่ 6 ข้าง ที่แสดงให้เห็นถึงท่าทาง ทิศทางการเคลื่อนไหวไปตามอารมณ์ เป็นเส้นที่ก่อให้เกิดความแข็งแกร่งต่อการรองรับตัวงาน

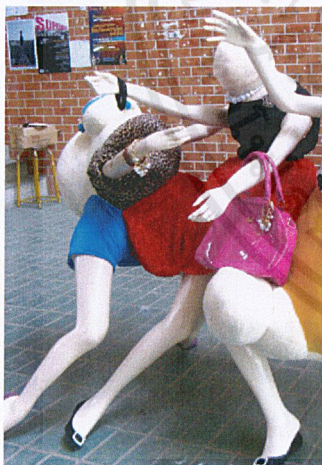
## สี (Colour)



สีที่ปรากฏภายในงานมีทั้งสีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นรองลงมา เพื่อแสดงถึงสีของวัสดุที่บ่งบอกถึงอารมณ์ความสนุกสนาน



สีส่วนใหญ่เป็นสีที่เกิดจากวัสดุอย่างเช่นผ้า และเครื่องประดับที่มีอยู่จริงนำมาใช้ในผลงาน เพื่อตอบสนองแนวความคิดสร้างสรรค์ตามจินตนาการ



สีของส่วนขาและ ส่วนแขนมีโทนสีที่เลียนแบบสีผิวของมนุษย์ที่มีอยู่จริง เพื่อต้องการให้ผลงานมีลักษณะของสีผิวของมนุษย์เข้ามาสร้างสรรค์ในงาน

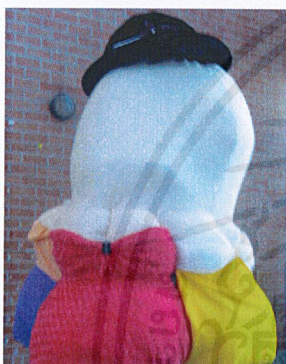
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การจัดองค์ประกอบของภาพ

ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้เลือกมุมมองและองค์ประกอบที่น่าสนใจในเรื่องราวของบทสนทนาที่ช่วยผ่อนคลายความเครียดมาดทอน เพิ่มเติม สร้างสรรค์จินตนาการให้ภาพมีองค์ประกอบและความงามอย่างลงตัว ข้าพเจ้าได้นำผลงานทั้ง 3 ชิ้นมาวิเคราะห์ดังนี้

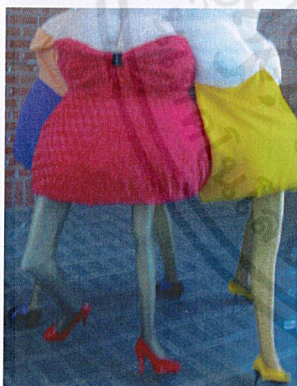
### ภาพผลงานชิ้นที่ 1

#### วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพชิ้นที่ 1



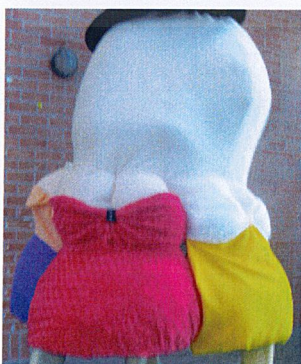
##### ความกลมกลืน (Harmony)

ในภาพผลงานชิ้นนี้มีความกลมกลืนในเรื่องของรูปทรงโดยรวมเน้นรูปทรงที่มีความกลมมนของโครงสร้างที่แสดงถึงวัสดุในการทำงานที่มีรูปทรงคล้ายกันหลายด้าน เพื่อสร้างความกลมกลืนในผลงาน



##### ความหลากหลาย (Variety)

ในภาพผลงานชิ้นนี้มีความหลากหลายในเรื่องของลักษณะพื้นผิว รูปทรงและสี ทั้งลักษณะพื้นผิวของผ้าที่ต่างชนิดกัน ลักษณะพื้นผิวของเครื่องประดับต่างๆ ที่มีอยู่จริง ทั้งลักษณะของส่วนรูปทรงก็มีรูปทรงที่เกิดจากรูปทรงอิสระคือ กลุ่มก้อนของคน ที่เกิดจากธรรมชาติคือ ส่วนขาและส่วนแขนที่เน้นความเหมือนจริง



##### ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลที่เกิดขึ้นภายในงาน เป็นลักษณะสองข้างเท่ากัน โดยมีการถ่วงดุลด้วยรูปทรง และปริมาตรของตัววัสดุ โดยมีการจัดวางขนาดให้สร้างจุดเด่น จนเกิดความสมดุลขึ้นในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### สัดส่วน (Proportion)

ผลงานชิ้นนี้มีสัดส่วนในองค์ประกอบการใช้สีของบรรยากาศที่ดูสนุก โดยเน้นโครงสร้างให้มีสีสรรที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดความโดดเด่น รูปทรงส่วนขาในภาพผลงานชิ้นนี้มีสัดส่วนที่เหมือนจริงเหมาะกับเนื้อหาที่ต้องการแสดงออก



### ความเป็นเด่น (Dominance)

สิ่งที่โดดเด่นในผลงานชิ้นนี้เกิดจากรูปทรงของกลุ่มผู้หญิง ที่ถูกตัดตอนเป็นรูปทรงอิสระตามจินตนาการ จุดเด่นของงานแสดงถึงบุคลิกเฉพาะในการสนทนาของแต่ละคน ซึ่งสร้างบรรยากาศสีสรรที่สนุกสนานได้เป็นอย่างดี

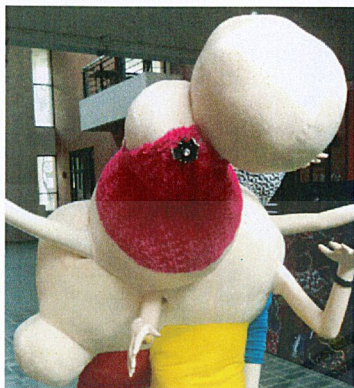


### การเคลื่อนไหว (Movement)

ผลงานชิ้นนี้มีการเคลื่อนไหวของรูปทรงงาที่มีความพลิ้วไหวไปมาอย่างอิสระ

## ภาพผลงานชิ้นที่ 2

### วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพชิ้นที่ 2



#### ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานชิ้นนี้มีความกลมกลืนทางด้านวัสดุ มีการใช้วัสดุที่หลากหลายเพื่อสร้างความเป็นเอกภาพ และสร้างจุดเด่นจากรูปทรง สี และขนาด ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านวัสดุต่างๆที่นำมาใช้ ซึ่งวัสดุที่มีความสวยงามอยู่ในตัว ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ทำให้ผลงานเกิดความกลมกลืน และเป็นไปตามแนวความคิด



#### ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในภาพผลงานชิ้นนี้เกิดจากรูปทรง และวัสดุ ทั้งลักษณะของรูปทรงที่มีความแตกต่างกันออกไปตามจินตนาการ อีกทั้งวัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์มีความหลากหลาย ภาพรวมของผลงานชิ้นนี้มีความหลากหลายที่ผสมผสานกันได้อย่างสมบูรณ์



#### ความสมดุล (Balance)

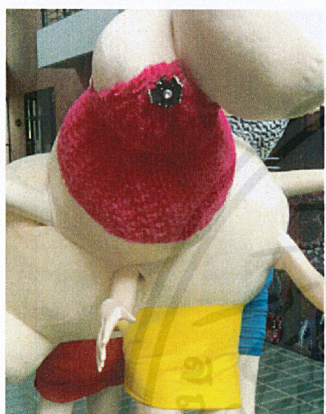
ความสมดุลในผลงานชิ้นนี้ได้แก่ น้ำหนักของผลงานทั้งด้านซ้าย และด้านขวามีการถ่วงดุลกันทำให้ผลงานมีความมั่นคง และแข็งแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานชิ้นนี้เกิดจากรูปทรงที่แบ่งแยกกันให้เห็นอย่างชัดเจนคือ ส่วนที่เป็นส่วนรูปทรงอิสระแขน และ ขา นำมาจัดวางองค์ประกอบกันให้ได้สัดส่วนที่สมบูรณ์ สวยงาม



### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความโดดเด่นในผลงานอยู่ที่การสร้างรูปทรงคนที่บิดเบือนจากความเป็นจริง โดยใช้วิธีการตัดตอนรูปทรงจากจินตนาการการสร้างสรรค์ และสีที่สดใสทำให้ผลงานดูสนุกสนานไปกับบรรยากาศการสนทนาแบบผู้หญิง



### การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวในภาพผลงานชิ้นนี้เกิดจากจังหวะของส่วนขา และส่วนแขนที่มีอิริยาบถในการสนทนาทำให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวไปมาอย่างสนุกสนาน

### ผลงานชิ้นที่ 3

#### วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพชิ้นที่ 3



#### ความกลมกลืน (Harmony)

ในภาพผลงานชิ้นนี้มีความกลมกลืนในเรื่องของรูปทรงกลมแต่ทุกรูปทรงมีความคล้ายคลึงกัน แต่แตกต่างกันขนาด สัดส่วน ทำให้เกิดเป็นองค์ประกอบที่สมบูรณ์และลงตัว



#### ความหลากหลาย (Variety)

ในภาพผลงานชิ้นนี้มีความหลากหลายในเรื่องของสีและพื้นผิวจากวัสดุภายในงานทั้งสีของผ้า และเครื่องประดับต่างๆ



#### ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในงานที่มีลักษณะขนาดของรูปทรงที่เกิดจากองค์ประกอบของงาน เช่น ลำตัว ,ขา ,แขน เพื่อให้เกิดทิศทางเคลื่อนไหวแบบเข้าหากันทำให้เกิดการรวมกลุ่มของงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### สัดส่วน (Proportion)

ลำตัวในผลงานมีขนาดใหญ่เกิดจากการคลี่คลายรูปทรงของมนุษย์ที่บิดเบือนจากมนุษย์โดยเฉพาะลำตัว เพื่อต้องการให้ตัวงานรู้สึกถึงการรวมกลุ่มในการสนทนาเพื่อความสุข



### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความโดดเด่นในผลงานชิ้นนี้คือ รูปทรงคนด้านขวามีขนาดใหญ่ เพื่อต้องการให้เป็นจุดนำสายตาของผลงาน ทำให้งานมีจุดสนใจมากขึ้น



### การเคลื่อนไหว (Movement)

ในตัวชิ้นงานแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวทุกส่วน และแสดงให้เห็นทิศทางการทำงานของอารมณ์ สื่อถึงความสนุกสนานที่มีความรู้สึกเคลื่อนไหวตลอดเวลา

## บทที่ 5

### บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “บทสนทนาแบบผู้หญิง ผู้หญิง” นี้จัดทำขึ้นมาจากประสบการณ์ชีวิตจริงของตัวข้าพเจ้าเองประกอบกับการหาข้อมูลด้วยตัวเองโดยข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากสังคมเปิดที่ผู้หญิงกล้าพูดกล้าแสดงออกมากขึ้น และมีบทบาทเท่าเทียมกับผู้ชาย แต่เมื่อหลังจากบทบาทหน้าที่นั้นผู้หญิงมักหาช่วงเวลาการผ่อนคลายจากความเครียด โดยมีกิจกรรมการสนทนาร่วมกับกลุ่มเพื่อน ทำเกิดอารมณ์ และบรรยากาศแห่งความสุข ข้าพเจ้าจึงได้ถ่ายทอดเรื่องราวความสุขจากบทสนทนาที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน และผ่อนคลายความเครียดมาเป็นผลงานประติมากรรมที่สมบูรณ์ที่สุด ซึ่งผลงานที่สร้างสรรค์ในแต่ละขั้นตอนที่ผ่านมาเป็นที่น่าพึงพอใจอย่างมากเพราะจากผลงานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้ายมีการพัฒนาความคิดและการแก้ปัญหาในการศึกษาเรียนรู้ในกระบวนการทำงานศิลปะทำให้ข้าพเจ้าพบแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งความคิด ความรู้ และทักษะที่ได้รับตรงกับความต้องการของข้าพเจ้าที่จะนำแนวทางทำงานนี้ไปพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยผ่านขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ด้วยการสร้างภาพร่าง และแบบจำลองเพื่อที่จะนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง จากนั้นนำเข้าสู่การวิเคราะห์ที่ทัศนธาตุต่างๆเช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง ฯลฯ รวมถึงการวิเคราะห์องค์ประกอบมุมมองที่นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาตัวงาน ผลงานของข้าพเจ้าได้มีการแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอนจนเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ที่สมบูรณ์และคาดหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นต่อไป

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในการทำงานศิลปนิพนธ์ชุด “บทสนทนาแบบผู้หญิง ผู้หญิง” ปัญหาส่วนใหญ่ที่ข้าพเจ้าพบคือ ความผิดพลาดจากกระบวนการในการทำงานต่างๆ เช่น การทำส่วนขา และส่วนแขนจากไฟเบอร์กลาส ซึ่งมีหลายขั้นตอนในการทำงาน ทำให้เกิดความล่าช้า ข้อเสนอแนะควรแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นโดยเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมเพื่อลดกระบวนการทำงานลง เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน

กล่าวโดยสรุปในผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “บทสนทนาแบบผู้หญิง ผู้หญิง” นี้ ข้าพเจ้าหวังว่าผลจากการทำงานตามกระบวนการและการแก้ปัญหาจะเป็นประโยชน์กับผู้ที่สนใจในการทำงานแนวเดียวกับข้าพเจ้า

## เอกสารอ้างอิง

- <http://www.artgazine.com/shoutouts/viewtopic.php?=2449>
- <http://guru.thaibizcenter.com/articledetail.asp?kid=4105>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน	บทสนทนาแบบผู้หญิง 1
พ.ศ.	2553
เทคนิค	สื่อผสม
ขนาด	150 × 240 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน	บทสนทนาแบบผู้หญิง 2
พ.ศ.	2553
เทคนิค	สื่อผสม
ขนาด	150 × 200 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน	บทสนทนาแบบผู้หญิง 3
พ.ศ.	2554
เทคนิค	สื่อผสม
ขนาด	200 × 140 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

**ชื่อ** นางสาวจรรุณี อินทร์จันทร์

**เกิด** 31 สิงหาคม 2531

**ที่อยู่** 145/3 หมู่ 5 ตำบลบึง อำเภอสรีราชา จังหวัดชลบุรี

### การศึกษา

- โรงเรียนเซนต์ปอลคอนแวนต์ จังหวัดชลบุรี
- สาขาวิชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### การแสดงผลงาน

- ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 26
- ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะ “The happiness of sexual ” ของศิลปินกลุ่ม SCULPTURE 3
- ร่วมแสดงผลงาน “mini sculpture ครั้งที่ 3”
- ร่วมแสดงผลงาน Pre Thesis ของนักศึกษาสาขาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง