

ผลผลิตแห่งจินตนาการ
Productivity of the imagination



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

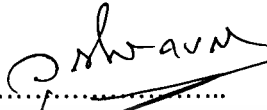
ปีการศึกษา 2557-2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
โดยไม่ได้รับอนุญาต
นางสาว สายป่าน ชื่นใจ
(กทฯ จจมสภ.)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

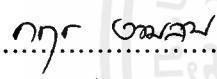
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร ทองคำ) ประธานกรรมการ


..... กรรมการ 
..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์) (อาจารย์มงคล เกิดวัน)


..... กรรมการ 
..... กรรมการ
(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว) (อาจารย์ชัชชาล อ่ำสมคิด)


..... กรรมการ
(อาจารย์กฤษ งามสม)


..... กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ชนคด ศิริจุใจเจริญ)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์กฤษ งามสม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลผลิตแห่งจินตนาการ
Productivity of the imagination



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557-2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ผลิตผลแห่งจินตนาการ
	Productivity of the imagination
ชื่อ	นางสาว สายป่าน ชื่นใจ
รหัสนักศึกษา	54020529
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557 - 2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ กฤษ งามสม

บทคัดย่อ

จินตนาการของข้าพเจ้าเกิดขึ้นจากการคิดและความฝัน ภาพฝันนั้นมาจากเรื่องราวต่างๆในชีวิตและจากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว ที่เกิดจากความทรงจำและความประทับใจให้เกิดการจินตนาการ ก่อให้เกิดรูปทรงของเรื่องราวที่ความจริงและน่าสนใจ ภาพเหล่านี้ได้เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้าง พื้นที่จำลองขึ้นสำหรับเป็นพื้นที่แห่งความฝันและจินตนาการ โดยการนำเอาภาพสองมิติมาแปลเปลี่ยนเป็นงานสามมิติ สำหรับผลงานที่ออกมาในศิลปนิพนธ์ที่มีชื่อว่า “ผลิตผลแห่งจินตนาการ” จินตนาการ คือ การสร้างภาพในใจนั้นซึ่งภาพในใจไม่จำเป็นต้องเป็นความจริงเสมอไปเป็นสิ่งที่เราสมมุติขึ้นมาแต่มีพลังมากพอที่เราจะปล่อยสู่โลกแห่งความจริงได้จินตนาการเป็นเรื่องที่เราสามารถฝึกได้ ในบางครั้งจินตนาการเป็นเรื่องยากในขณะที่บางคนกลับคิดว่าเป็นเรื่องง่ายจินตนาการความฝัน และ จิตใต้สำนึก ล้วนเป็นสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจของมนุษย์ที่แสดงออกมาเมื่อคนผู้นั้นตกอยู่ในภาวะที่นอกเหนือการควบคุมโดยระบบของสมอง ศิลปะนิพนธ์นี้สร้างขึ้นเพื่อ แสดงออกของจินตนาการที่ไม่สิ้นสุดซ่อนความรู้สึกและจิตใต้สำนึก จึงเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาสาขาวิชาประติมากรรม อาจารย์ กฤษ งามสม ที่ได้มอบความรู้และให้การชี้แนะแนวทางในการทำงาน การสร้างสรรค์งาน การแก้ไขปัญหามา ในทุกขั้นตอน จนสามารถทำงานได้สำเร็จลุล่วง ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพรัก ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณ บิดา มารดาของข้าพเจ้า ที่สนับสนุน อุปถัมภ์ในทุกช่วงเวลาของการทำงาน ทั้งเรื่องสถานที่การทำงาน และ ค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงาน

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณทุกความช่วยเหลือที่ทำให้งานศิลปะนิพนธ์ชุด “จินตนาการสู่ความเป็นจริง” สำเร็จได้ตั้งจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ทำให้ข้าพเจ้าได้ประสบการณ์ องค์ความรู้ ที่จะนำไปพัฒนาในการ สร้างสรรค์ผลงานและการทำศิลปะในอนาคต

สายป่าน ชื่นใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	3-6
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	7-9
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	10
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	13
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	13-19
3.2 กระบวนการสร้างงาน	13-19
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	21
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	21-34
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพศิลป์	34
บทที่ 5 บทสรุป	35
บรรณานุกรม	36
ภาพผลงานศิลปะ	37-40
ประวัติผู้เขียน	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 จินตนาการ โลกใต้น้ำของเด็กๆ	6
2.2 จินตนาการภาพวาดฝีมือเด็ก	6
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน	7
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน	7
2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากการวัสดุ	8
2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากการวัสดุ	8
2.7 อิทธิพลที่ได้รับจากแนวความคิดศิลปิน	8
2.8 อิทธิพลที่ได้รับจากแนวความคิดศิลปิน	8
2.9 ภาพผลงาน กฤษ งามสม	9
2.10 ภาพผลงาน กฤษ งามสม	9
2.11 ภาพผลงาน กฤษ งามสม	9
3.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1	13
3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 2	14
3.3 ภาพร่างชิ้นที่ 3	14
3.4 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ที่นำมาขยาย	15
3.5 ภาพร่างชิ้นที่ 1	16
3.6 ภาพร่างชิ้นที่ 2	16
3.7 ภาพร่างชิ้นที่ 3	17
3.8 ภาพร่างชิ้นที่ 4	18
3.9 ภาพร่างชิ้นที่ 5	19
3.10 ภาพร่างชิ้นที่ 6	19
3.11 แบบจำลองชิ้นที่ 1	20
3.12 แบบจำลองชิ้นที่ 1 ที่นำมาขยาย	21
3.13 ภาพร่างชิ้นที่ 1	22
3.14 ภาพร่างชิ้นที่ 2	22
3.15 ภาพร่างชิ้นที่ 3	23
3.16 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ที่นำมาขยาย	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.1 วิเคราะห์รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 1	21
4.2 รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 1	21
4.3 พื้นผิวในผลงานชิ้นที่ 1	22
4.4 พื้นผิว	22
4.5 สีในผลงานชิ้นที่ 1	23
4.6 โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 1	23
4.7 น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 1	24
4.8 จังหวะในผลงานชิ้นที่ 1	25-26
4.9 รูปทรงโดยรวมในผลงานชิ้นที่ 2	26
4.10 รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 2	26
4.11 พื้นผิวในผลงานชิ้นที่ 2	27
4.12 พื้นผิวในผลงานชิ้นที่ 2	28
4.13 สีในผลงานชิ้นที่ 2	28
4.14 สีในผลงานชิ้นที่ 2	28
4.15 วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์	29
4.16 รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 3	31
4.17 รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 3	31
4.18 รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 3	31
4.19 พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 3	32
4.20 สีในผลงานชิ้นที่ 3	32
4.21 น้ำหนักผลงานชิ้นที่ 3	33
4.22 โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 3	33
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 1 โคนัท โอนะ	38
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 2 ทะเลหลงคอย	39
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 3 ของขวัญหลงคอย	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

นักจิตวิทยาเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนล้วนโหยหาความสุขในอดีต และช่วงเวลาในอดีตนั้นเป็นช่วงเวลาที่มนุษย์มีความสุขที่สุดหรืออาจจะเป็นช่วงที่ทุกข์น้อยที่สุดเมื่อมองกลับมาจากจุดที่เรายืน ทุกครั้งที่เราได้เห็นการกระทำบางอย่าง หรือพบเห็น กับสิ่งที่เราเคยรู้สึกร่วมกันมาๆ ที่เชื่อมโยงกับมนุษย์เข้ากับประสบการณ์เดิมๆมันไม่ได้มีแค่แง่มุมมองของความรู้สึกเท่านั้น แต่สมองของเรายังทำหน้าที่เป็นเครื่องย้อนเวลาโดยไม่รู้ตัว

1.1 ความสำคัญของโครงการ

วิถีความทรงจำของมนุษย์ทุกคนย่อมต่างกัน และความทรงจำแต่ละช่วงเวลาก็แตกต่างกันออกไป ข้าพเจ้าได้มีโอกาสไปสอนศิลปะเด็กบนคอยดิ่งที่เราและเขาได้รับมันมากกว่าความรู้และประสบการณ์ เราต่างและเปลี่ยนความคิดเห็นและวิถีชีวิตซึ่งข้าพเจ้าคิดว่าเป็นเรื่องที่น่าประทับใจ ไม่ใช่บ่อย การที่คนในเมืองที่มีชีวิตในแต่ละวันเร่งรีบ ไปอย่างมีเหตุผลและไม่มีเหตุผลกับปัจจัยปัจจัยหลายๆอย่าง ซึ่งต่างกับวิถีชีวิตของคนบนคอยเขาอยู่อย่างพอเพียงชีวิตในแต่ละวันดำเนินไปอย่างเรียบง่ายแต่ในนั้นแฝงไปด้วยความสุข งานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้รับแรงบันดาลใจ มาจากความสุขที่เกิดจากการจินตนาการ เหตุการณ์หรือนึกถึงสถานที่ต่างๆ ความสุขที่เกิดจากภาพวาดที่ออกมาจากการมโนภาพและความรู้สึก

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อให้ได้ผลงานการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะที่สมบูรณ์นั้น ข้าพเจ้าได้แบ่งวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นหัวข้อต่างๆไว้ดังนี้

1. เพื่อถ่ายทอดจินตนาการของข้าพเจ้า ที่มีต่อความเป็นอยู่ในชีวิตของปัจจุบันและในอดีต ผ่านการสื่อแสดงออกทางด้านศิลปะในมุมมองของที่ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องราวของจินตนาการ ที่ไร้เหตุผลและขอบเขตจำกัด

2. เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความรู้สึกนึกคิดในอดีต ที่แฝงอยู่ในจินตนาการ ของความรู้สึกที่อยากถ่ายทอดออกมาเป็นความคิดเห็นส่วนตัว เพื่อที่จะได้รับจากความรู้สึกของผู้ชมที่คิดต่างกันอย่างไร

3. เพื่อให้ระลึก รำลึก นึกถึง ถึงสิ่งต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต และได้ผ่านไป เพื่อว่าบางครั้งเราอยากกลับมา จุดเดิมจุดที่เรายืนจุดที่เรารู้สึก นั้นเพียงแค่มองงานผ่านความรู้สึกและจิตใจสำนึก ได้อย่างสบายใจ เหมือนเราหลุดไปในโลกของสิ่งนั้นๆ

4. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนถึงความเป็นอยู่อย่างเพียงพอ ซึ่งนำมาให้เกิดแง่มุมความคิด จินตนาการ และทัศนคติที่ต่างกันอย่างออกไป

5. เด็กเริ่มมีพัฒนาการทางการสื่อสาร แต่ก็ไม่ใช่ว่าเด็กทุกคนจะทำได้ง่าย ๆ การอธิบายความรู้สึกของตนเองให้พ่อแม่ หรือคนรอบข้างเข้าใจ ในขณะที่เขายังมีคลังศัพท์ในสมองไม่มากพอ เป็นเรื่องที่ยากลำบาก จึงไม่แปลกเลย หากเด็กคนนั้นจะสร้างจินตนาภาพออกมาเป็นภาพวาด

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานในลักษณะของงาน 3 มิติ โดยใช้เทคนิควิธีการในการสร้างผลงานทางประติมากรรม ด้วยการเย็บผ้า และ ถ่ายทอดงานผ่านเทคนิค การเป่าลม (sky tube) มาเป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ และเพื่อให้ได้ผลงานศิลปะ ที่สมบูรณ์แบบครบถ้วน ตามที่ข้าพเจ้าต้องการและเกิดประโยชน์สูงสุด ข้าพเจ้าจึงกำหนดขอบเขตในการสร้างสรรค์ผลงานไว้ ดังนี้

จำนวนผลงานมี 3 ชิ้น

4.1 เปลี่ยนแปลงตามพื้นที่

4.2 เปลี่ยนแปลงตามพื้นที่

4.3 เปลี่ยนแปลงตามพื้นที่

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

จินตนาการเป็นพลังสร้างความสำเร็จมนุษย์ทุกคนเกิดมา ถูกสร้างความสามารถในการจินตนาการขึ้นมาในจิตใจด้วยกันทั้งสิ้นมันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ทุกคนสิ่งต่างๆ จะเกิดขึ้น เป็นจริงมาได้ ต้องจินตนาการเกิดขึ้นในหัวสมองเราก่อน ก่อนที่จะกลายเป็นความจริงความมั่นใจในตนเอง ความคิดริเริ่มและภาวะผู้นำเราต้องนำเราก่อนที่จะพุ่งออกมาจากการจินตนาการทั้งสิ้น จินตนาการเป็นจุดกำเนิดของการตั้งจุด สิ่งที่เราต้องการเข้าไปใกล้ขึ้นทุกวัน หากความคิดในจินตนาการเป็นลบ มันจะถูกดึงดูดความล้มเหลวเข้ามาสู่ตัวคุณเช่นกัน แต่เนื่องจากมันอยู่ภายใต้ความควบคุมของคุณ โดยสิ้นเชิงฉะนั้นคุณสามารถควบคุมจินตนาการของคุณให้ดึงดูดความสำเร็จเข้ามาสู่คุณ ได้นักจิตวิทยาเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนล้วนโหยหาความสุขในอดีต และช่วงเวลาในอดีตนั้นเป็นช่วงเวลาที่มนุษย์มีความสุขที่สุดหรืออาจจะเป็นช่วงที่ทุกข์น้อยที่สุดเมื่อมองกลับมาจากจุดที่เรา ยืน ทุกครั้งที่เราได้เห็นการกระทำบางอย่าง หรือพบเห็น กับสิ่งที่เราเคยรู้สึกร่วมกันมากๆ ที่เชื่อมโยงกับมนุษย์เข้ากับประสบการณ์เดิมๆมันไม่ได้มีแค่แง่มุมมองของความรู้สึกเท่านั้น แต่สมองของเรายังทำหน้าที่เป็นเครื่องย้อนเวลาโดยไม่รู้ตัว จินตนาการเป็นพลังสร้างความสำเร็จ มนุษย์ทุกคนเกิดมา ถูกสร้างความสามารถในการจินตนาการขึ้นมาในจิตใจด้วยกันทั้งสิ้น มันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ทุกคน สิ่งต่างๆ จะเกิดขึ้น เป็นจริงมาได้ ต้องจินตนาการเกิดขึ้นในหัวสมองเราก่อน ก่อนที่จะกลายเป็นความจริง ความมั่นใจในตนเอง ความคิดริเริ่มและภาวะผู้นำเราต้องนำเราก่อนที่จะพุ่งออกมาจากการจินตนาการทั้งสิ้น จินตนาการเป็นจุดกำเนิดของการตั้งจุด สิ่งที่เราต้องการเข้าไปใกล้ขึ้นทุกวัน หากความคิดในจินตนาการเป็นลบ มันจะถูกดึงดูดความล้มเหลวเข้ามาสู่ตัวคุณเช่นกัน แต่เนื่องจากมันอยู่ภายใต้ความควบคุมของคุณ โดยสิ้นเชิง ฉะนั้นคุณสามารถควบคุมจินตนาการของคุณให้ดึงดูดความสำเร็จเข้ามาสู่คุณได้ จินตนาการก็คือการสร้างภาพ สร้างความรู้สึก ให้เป็นไปได้ตามความคิดและจิตใจสำนึก ให้ยอมรับมันไว้เป็นเป้าหมาย เพื่อความรู้สึกเหล่านั้นให้กลายเป็นจริงในอนาคต การที่จะสร้างจินตนาการนั้น หลักๆ ก็คือเราต้องมีความฝันหรือแรงบันดาลใจ ปัจจุบัน ความเจริญก้าวหน้า ทางด้านเทคโนโลยี และการสื่อสาร หรือสื่อต่างๆ มีมากมาย จึงทำให้ความคิดริเริ่มความฝันที่เราคิดตัวมาแต่เด็ก อาจเปลี่ยนและเบี่ยงเบนความรู้สึกเดิมๆ ไป และหลายๆครั้งจินตนาการกับความฝันของเรา ส่วนประกอบที่สามารถทำให้ความฝันและจินตนาการเราประสบความสำเร็จปลดปล่อยขีดความสามารถของคุณออกมา จงจำไว้ ความสามารถที่แท้จริงของคุณไม่มีขีดจำกัดอะไรก็ตามที่คุณทำสำเร็จมาแล้วในชีวิต เป็นการ

เตรียมพร้อม ที่คุณสามารถทำสำเร็จได้อีกเร็วๆนี้ รับผิดชอบและควบคุมชีวิตของคุณ คุณมีหน้าที่
 รับผิดชอบทุกอย่างที่คุณเป็นอยู่ทุกวันนี้ คุณคิด พูดย้ำ นับจากวินาทีนี้เป็นต้นไป อย่าแก้ตัวหรือ
 โโทษผู้อื่น จงก้าวไปข้างหน้าสู่เป้าหมายของคุณ ทุกๆวัน สร้างอนาคตของคุณเอง นึกวาดภาพว่าคุณ
 ไม่มีขีดจำกัดในสิ่งที่คุณสามารถเป็น สามารถทำ คิดวางแผนอนาคตของคุณเหมือนกับว่าคุณมีทุก
 อย่างที่คุณต้องการ ได้สร้างชีวิตทุกรูปแบบตามที่คุณปรารถนาได้แล้วทำคุณค่าของคุณให้ชัดเจน
 คุณค่าและความเชื่อที่อยู่ชั้น ในสุดของคุณคือเครื่องกำหนดตัวตนของคุณ จงยอมสละเวลาคิดให้
 ละเอียดยิ่งถึงสิ่งที่คุณเชื่อ อย่าหันเหไปจากสิ่งที่คุณรู้ดีกว่าแค่นี้ก็เหมาะสมสำหรับคุณแล้ว กำหนด
 เป้าหมายที่แท้จริงของคุณ ตัดสินใจว่าคุณต้องการประสบความสำเร็จอะไรจริงๆ ความชัดเจนเป็น
 สิ่งสำคัญสำหรับการมีความสุข และการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพและไร้กังวลตัดสินใจใน
 จุดประสงค์แน่นอนที่สำคัญของคุณ คุณจำเป็นต้องมีจุดประสงค์ ต้องมีเป้าหมายหนึ่งเดียวที่จะช่วย
 ให้คุณบรรลุเป้าหมายอื่น ตัดสินเสียว่าเป้าหมายนั้นคืออะไร แล้วทำตามเป้าหมายนั้นตลอดเวลา
 วิเคราะห์ความเชื่อของคุณ ความเชื่อของคุณและสิ่งแวดล้อมจะมีผลกระทบต่อความรู้สึกทัศนคติ
 และการกระทำ ของคุณมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ จงแน่ใจว่าความเชื่อของคุณเป็นไปในแง่ดีและ
 สอดคล้องกับการเริ่มที่จุดเริ่มต้น ทำการวิเคราะห์จะเริ่มออกเดินทาง ไปสู่เป้าหมายของคุณ กำหนด
 สถานการณ์ที่แท้จริงของคุณ ในวันที่เชื่อตรงและจริงจัง กับสิ่งที่คุณอยากประสบความสำเร็จใน
 อนาคตวัดความก้าวหน้าของคุณ ตั้งจุดมาตรฐานที่ชัดเจน มีวิธีวัด และจดแต้มสำหรับตัวคุณเองบน
 เส้นทางสู่เป้าหมายของคุณ เครื่องวัดจะช่วยประเมินว่าคุณกำลังทำได้ดีแค่ไหน และจะช่วยให้คุณ
 สามารถปรับปรุงแก้ไขขณะที่คุณมุ่งสู่เป้าหมาย ขจัดอุปสรรคความสำเร็จคือ ความสามารถในการ
 แก้ปัญหาและกำจัดอุปสรรค บนเส้นทางสู่เป้าหมายของคุณ การแก้ไขปัญหาเป็นทักษะที่คุณ
 สามารถควบคุมได้ด้วยการฝึกฝนซ้ำๆ จนเกิดความชำนาญเป็นผู้เชี่ยวชาญในวงการของคุณ
 ตอนนี้คุณมีความสามารถที่จะเป็น 1 ในคนเก่งที่สุดในสิ่งที่คุณทำ และสามารถติดอยู่ใน 10% แรก
 ของคนในวงการของคุณ จงตั้งมั่นเป็นเป้าหมาย ทำตามทุกวัน และอย่าหยุดเป็นอันขาดกว่าคุณจะ
 ถึงคอบหาให้ถูกคน การเลือกคนที่อยู่ด้วย ทำงานด้วย จะมีผลกระทบต่อความสำเร็จของคุณอย่าง
 มากๆ จงตั้งปณิธานตั้งแต่วันนี้จะคบคนที่ชอบ เคารพนับถือ และชื่นชมเท่านั้น จงบินไปกับ
 อินทรี ถ้าคุณอยากเป็นอินทรีวางแผนการกระทำคนที่มิมีแผนการซึ่งคิด ใ่ว้อย่างรอบคอบ จะวิ่งแข่ง
 อย่างอัจฉริยะกับคนที่ไม่มีแผนการ การวางแผน จัดการล่วงหน้า จะช่วยให้คุณสามารถบรรลุ
 เป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ที่สุดซับซ้อนที่สุดได้บริหารเวลาของคุณให้ดี เรียนรู้วิธีทำ ให้ผลผลิต ผลงาน
 ของคุณเพิ่มเป็น 2-3 เท่า ได้จากหลักการบริหารเวลา จัดลำดับความสำคัญก่อนเริ่มต้นเสมอ
 จากนั้นก็ทุ่มเทสมาธิให้กับการใช้เวลาอย่างมีค่ามากที่สุด

ทบทวนเป้าหมายของคุณทุกวัน สละเวลาทุกวันประเมินเป้าหมายของคุณ ต้องให้แน่ใจว่า
 คุณยังอยู่กับร่องรอยและยังพยายามตรงไปหาสิ่งสำคัญสำหรับคุณ และพร้อมที่จะปรับปรุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมาย แผนการเพื่อการบรรลุเป้าหมายนี้ก็เห็นภาพเป้าหมายของคุณเป็นประจำ จินตนาการของคุณ จงเห็น เป้าหมายของคุณชัดๆ ซากๆ ราวกับว่ามันมีแล้วจริงๆ ภาพในสมองที่ชัดเจน และนำต้นเดิมของคุณจะกระตุ้นอำนาจทางความคิดทั้งหมดของคุณจะดึงคุณเป้า หมายของคุณเข้ามาในชีวิตกระตุ้นจิตใจเหนือสำนึกของคุณภายในตัวคุณและรอบๆตัวคุณแฝงไว้ซึ่งอำนาจอันเหลือเชื่อที่จะนำทุกอย่างที่คุณต้องการสละเวลาเป็นประจำในการเคาะเข้าไปในแหล่งอันน่าทึ่งของแนวความคิดเพื่อการบรรลุเป้าหมายทำด้วยยึดหยุ่นตลอดเวลาจงชัดเจนในเป้าหมายของคุณแต่ยึดหยุ่นในการบรรลุมันจงเปิดกว้างเสมอต่อวิธีการที่ดีกว่ารวดเร็วกว่า ถูกกว่า ในการบรรลุผลลัพธ์เดียวกันถ้าบางอย่างไม่ได้ผล จงเต็มใจที่จะลองวิธีอื่น ไขความคิดสร้างสรรค์ที่ติดตัวคุณมาแต่กำเนิดคุณเป็นว่าที่อัจฉริยะคนสำคัญ คุณสามารถเคาะเข้าไปในสติปัญญาของคุณเพื่อเอาชนะอุปสรรคและบรรลุเป้าหมายทุกอย่างที่คุณวางไว้ ทำอะไรบางอย่างทุกวัน หลักการ แรงส่งแห่งความสำเร็จคือ การลงมือทำทุกวันด้วยการมุ่งหน้าไปหาเป้าหมาย จะผลักดันคุณเข้าใกล้สิ่งที่คุณอยากประสบความสำเร็จ แนวโน้มในการลงมือทำ คือสิ่งสำคัญที่จะถึง ไปจุดหมายยืนหยัดจนกว่าคุณจะประสบความสำเร็จ ความสามารถในการพากเพียรให้นานกว่าคนอื่น คือคุณสมบัติที่จะรับประกันความสำเร็จในชีวิต ความพากเพียรคือการฝึกวินัยตัวเองเป็นเครื่องชี้วัดความเชื่อของคุณที่มี ต่อคุณเองที่แท้จริง จงตั้งปณิธานล่วงหน้าว่าคุณจะ ไม่มีวันล้มเลิก! ไม่มีวันยอมแพ้ สิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกระตุ้นและชี้นำทางให้เรา สร้างความฝัน และจินตนาการเรา ให้ประสบความสำเร็จ



ภาพที่ 2.1

จินตนาการ โลกใต้น้ำของเด็กๆ

<https://www.facebook.com/ARTinoPaseoLadkrabang?fref=ts>



ภาพที่ 2.2

จินตนาการภาพวาดฝีมือเด็ก

<https://www.facebook.com/ARTinoPaseoLadkrabang/photos/pcb.328805873985661/3288057639>

[85672/?type=1&theater](https://www.facebook.com/ARTinoPaseoLadkrabang/photos/pcb.328805873985661/328805763985672/?type=1&theater)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าต้องการสร้างรูปทรงจากจินตนาการที่มีที่มาจากภาพวาดสองมิติของเด็กๆ นำมาเสนอในรูปแบบใหม่เป็นสามมิติ นำไปสู่ผลงานประติมากรรม ที่มีรูปแบบมาจาก ความฝันและจินตนาการของเด็กและถ่ายทอดความรู้สึกส่วนตัวที่มี ต่อ จินตนาการเพื่อกระตุ้น จิตใต้สำนึก เชื่อมโยงกับมนุษย์เข้ากับประสบการณ์เดิมๆมันไม่ได้มีแค่แง่มุมมองของความรู้สึกเท่านั้น แต่มันจำทำให้เรารู้สึกคืออย่างไม่รู้ตัว

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

กฤษ งามสม ศิลปินร่วมสมัยหนุ่ม ที่มักจะใช้ความทรงจำวัยเด็กบวกรวมณ์ซับซ้อน ภาษาที่สนุกสนานร่าเริง ที่ได้มาจากประสบการณ์ความรู้ที่ได้รับมาจากครอบครัวที่เขา เรียกตัวเองว่าเด็กต่างจังหวัด มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ กฤษใช้วัสดุสิ่งของเครื่องใช้รอบตัวที่เห็นได้ในวิถีชีวิตคนไทย เล่นกับกลไกไฟฟ้าง่ายๆมาสร้างเป็นผลงานศิลปะแบบสื่อผสม ที่มักมีปฏิสัมพันธ์กับคนดู กฤษ งามสม ได้รับเลือกเป็นศิลปินรุ่นใหม่ในโครงการ “Brand New 2008” อีกทั้งได้เข้าร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการใหญ่หลายครั้ง และเป็นศิลปินที่สร้างผลงานศิลปะได้นำสนใจทั้งลูกเล่นของตัวงานกับรูปทรง บวกกับแนวความคิดที่มีเอกลักษณ์

2.2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากขบวนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.4

กฤษ งามสม มักใช้ประสบการณ์เรื่องราวในวัยเด็กมาสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งศิลปินนั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ในครอบครัวและสิ่งที่เรียกตัวเองว่า เด็กต่างจังหวัด อาชีพในครอบครัวของ กฤษ นั้นมีอาชีพทำทอง กระบวนการจึงเป็นงานชิ้นเล็ก และค่อนข้างละเอียด นอกจากจะใช้ความคิดอีกทั้งยังใช้ประสบการณ์ ครอบครัวเป็นส่วนหนึ่งของงาน ดิฉันได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์ที่ได้รับมาจากประสบการณ์ และความละเอียดของการเย็บปักถักร้อยมาเป็นอิทธิพลในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากวัสดุ



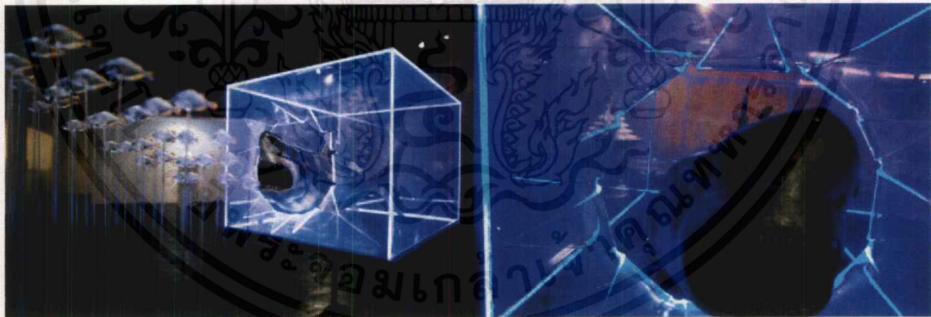
ภาพที่ 2.5



ภาพที่ 2.6

กฤษฎ มักหยิบใช้ วัสดุและสิ่งของรอบตัว เครื่องใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ หรือของเล่นมาทำงานวัสดุเหล่านี้ในวงการศิลปะเราเรียกว่างานแบบ Ready made กฤษฎหยิบใช้จินตนาการ+ประสบการณ์ผสมวัสดุที่เลือกมา สร้างเป็นผลงานที่มีกลิ่นอายความสนุกสนานแบบคนต่างจังหวัด ซึ่งในที่นี้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าเห็นบ้านบอลริพวกตุ๊กตาพองลมนั้น ข้าพเจ้าคิดว่าในวัยเด็กมันช่างดูยิ่งใหญ่ น่าสนุกไปซะทุกมุมของบ้านบอลข้าพเจ้าจึงดึงความรู้สึก และกลิ่นอายจึงเป็นอิทธิพลในการทำงานชุดนี้

2.2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากแนวความคิดของศิลปิน



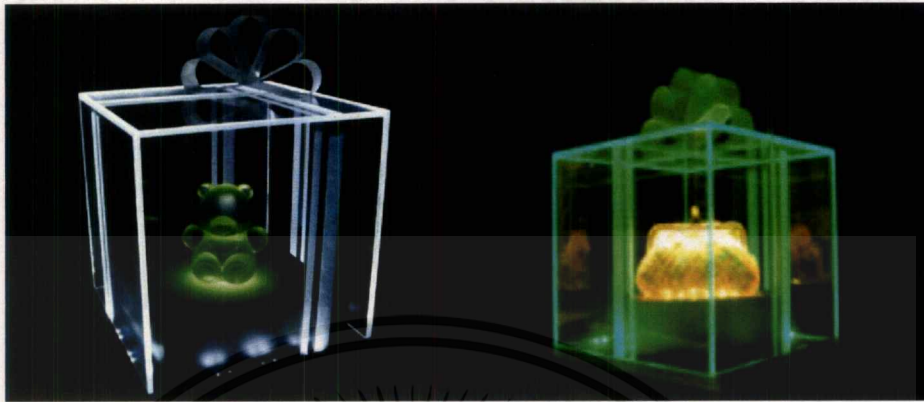
ภาพที่ 2.7

ภาพที่ 2.8

แนวความคิดจากผลงานชิ้นนี้ของศิลปิน กฤษฎหยิบผลงานที่มีชื่อเสียงระดับโลกมาล้อเลียนในเชิงวัฒนธรรมกฤษฎ มองว่าปลาฉลามที่ดองอยู่ในตู้แช่แข็ง ช่างดูน่าสงสาร หากถ้ามันมาแสดงอยู่ที่ไทยนั้น มาอยู่ในประเทศที่อุดมสมบูรณ์ ดังคำที่ว่า ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว นั้นจะมีปฏิกริยาแปลกไปอย่างไร กฤษฎแฝงอารมณ์ขันและจินตนาการ แบบร่วมสมัย อิทธิพลที่ได้รับจากแนวความคิดนั้น ศิลปินมักคิดอะไรที่แปลก และค่อนข้างที่จะใหม่ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้า ได้เอาจินตนาการจากเต๋ๆบนคอตที่เป็นงานแบบสองมิติมาอยู่ในรูปแบบของงานประติมากรรมที่เป็นสามมิติ ดึงความสนุกสนานมามีส่วนเกี่ยวข้องในงาน

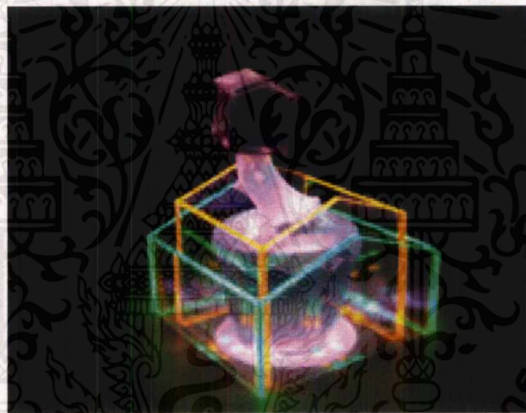
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 อิทธิพลที่ได้รับจาก สี สัน และรูปทรง



ภาพที่ 2.9

ภาพที่ 2.10



ภาพที่ 2.11

กฤช ใช้สี สัน ต่างๆ ที่เกิดจากความประทับใจมาจาก แสงไฟจาก ต่างจังหวัดรูปทรงของงาน ศิลปะของกฤชนั้น เป็นรูปทรงที่เรียบง่าย และเข้าใจได้ง่าย จึงเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน ในผลงานชิ้นนี้ กฤช นั้นใช้สัญลักษณ์แทนการให้ นั่นก็ กล่องของขวัญ มีการเปรียบเทียบความรู้สึก ของต่างๆ ที่จำรองขึ้นมา เช่นว่าหากตุ๊กตาคาหมีนั้นตกไปเป็นของขวัญของป้าวัยทอง สิ่งของที่เขา ได้รับไปนั้น เป็นไปได้เลยว่าเขาจะไม่เห็นค่ากับสิ่งของที่เขาได้รับ หากถ้าเปลี่ยนจากตุ๊กตาคาหมีเป็น กระเป๋ามียี่ห้อสุดหรูคุณผู้หญิงวัยป้าทั้งหลายคงจะปลื้มปริ่มและดีใจกับสิ่งนั้นๆ มากซึ่งข้าพเจ้า ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก สี สัน และรูปทรงที่น่ารัก ให้ความรู้สึกเหมือนความสุขในวัยเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์

เรื่องราวที่เกิดขึ้นต่างๆในชีวิตของข้าพเจ้าในบางครั้งสิ่งที่พบและสิ่งที่เจอในชีวิตจริงเป็นแรงบันดาลใจในการทำผลงานแต่ในบางครั้งผลงานที่ทำในระหว่างที่ทำงานก็ได้ให้แง่คิดและการทำทุกอย่างอย่างเป็นระบบโดยมีขอบเขตและบทสรุปของตัวเอง

2.3.1 อิทธิพลที่ได้รับจากการทำงาน

เริ่มด้วยตัวข้าพเจ้าเองชอบงานลักษณะงานคหกรรม เย็บปักถักร้อย และการทำอาหาร ซึ่งในการทำอาหารนั้นก็ถือเป็นศิลปะที่งดงามอย่างหนึ่ง ข้าพเจ้าถือว่าเป็นศิลปะที่งดงามและยังสามารถรับประทานได้อีกด้วยอีกทั้งยังเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตและในช่วงปิดภาคเรียนเทอมใหญ่ที่ผ่านมาข้าพเจ้าได้มีโอกาสไปสอนเด็กทำอาหาร ในนามสถาบันสอนศิลปะเด็ก ชื่อว่า Artino&Cookcool เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าได้ล่องลอยไปกับจินตนาการของเด็กวัย 4-12ปี มันทำให้เหมือนกับข้าพเจ้าได้ย้อนไปในเวลานั้น ที่ข้าพเจ้าเล่นหม้อข้าวหม้อแกง นำใบไม้มาทำเป็นเนื้อสัตว์หรือผักต่าง เลยนึกคิดขึ้นมาได้ว่า จินตนาการนั้นสินะ ที่เรามองเข้าไปไม่ได้ต้นตำวนบริเวณบ้าน มองเป็นปลาหมึกอย่างราดน้ำจิ้มทะเลเปรี้ยวเผ็ดได้อร่อยอย่างลงตัวเลย คงไม่แปลกที่ปัจจุบันข้าพเจ้าก็ยังเคลิ้มฝันไปกับจินตนาการนั้นอยู่



ภาพที่ 2.12



ภาพที่ 2.13



ภาพที่ 2.14



ภาพที่ 2.15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

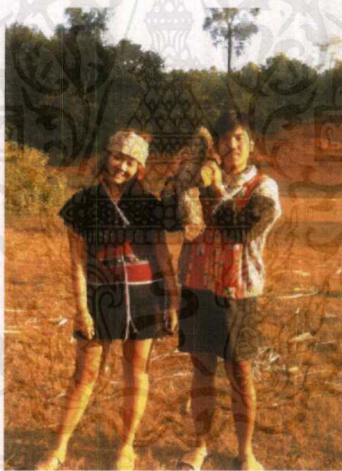
2.3.2 อิทธิพลที่ได้รับจากการท่องเที่ยว

แน่นอนจินตนาการจะโลดแล่นเพิ่มไปอีกหนึ่งหรือหลายระดับคงต้องรวบรวมกับประสบการณ์ อิทธิพลที่ได้รับจากการท่องเที่ยวโดยส่วนตัวข้าพเจ้าเป็นคนชอบเปิดและพร้อมที่จะมองสิ่งใหม่ๆที่อยู่รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิตของแต่ละคน หรือความเป็นอยู่ของคนแต่ละกลุ่ม จึงขอยกตัวอย่าง อิทธิพลจากประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ได้เป็นความทรงจำที่ดี และ จินตนาการจากเด็กบนดอย จินตนาการที่มีวันสิ้นสุด

เด็กบนดอยกับประสบการณ์ที่เขาไม่เคยพบเห็น รืออาจจะเห็นแต่ไม่ใช่ของจริง ภาพของโทรทัศน์ หรือเสียงของวิทยุเองนั้น ทำให้เกิดจินตนาการกับสิ่งที่เขาไม่เคยเห็นและสิ่งนี้นั่นเอง อาจจะเป็นแรงผลักดันให้เขาจินตนาการเพิ่มแรงผลักดันให้ทำด้วยวิธีไหนหรืออย่างไรก็ได้ให้ได้ ประสบและพบเจอจริงๆ ความจริงใจและบริสุทธิ์ใจของชาวบ้านทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกรักและอยากจะทำจดจำเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่นี่ ให้ได้มากที่สุด การที่เราไปสอนศิลปะเด็กดอยนั้น เหมือนตัวข้าพเจ้าเอง ที่คือสิ่งใหม่ๆที่ให้พวกเขาได้เรียนรู้และในตรงกันข้ามพวกเขาเหล่านั้นก็คือสิ่งใหม่ๆที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ และเราก็แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันอย่างไม่รู้ตัว



ภาพที่ 2.16



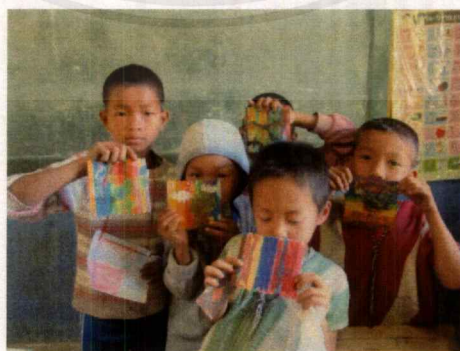
ภาพที่ 2.17



ภาพที่ 2.18



ภาพที่ 2.19



ภาพที่ 2.20



ภาพที่ 2.21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

ประสบการณ์ของทุกคนนั้นแตกต่างกันออก เกิดจากการเรียนรู้และพบเจอสิ่งต่างๆรอบตัวในชีวิตประจำวัน สิ่งที่ผ่านมาประสบการณ์ของตัวเอง เอาความเข้าใจมาทำความเข้าใจดีบ้างไม่ดีบ้างทำให้เป็นบทเรียน บนเรียนกลายเป็นความทรงจำความฝันและจินตนาการ จินตนาการของเด็กย่อมเหนือกว่าความคิดของผู้ใหญ่โลกในความงามหรือสิ่งเล็กน้อยที่มันมองอาจเป็นดูเรื่องไร้สาระ ไร้หรือไม่ว่าในสิ่งเล็กน้อยนั้นมันยิ่งใหญ่เพียงใดการมีจินตนาการจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อจิตใจอันบริสุทธิ์ของเด็ก เพราะมันจะช่วยปกป้องเขา ช่วยให้เขาจัดการกับอารมณ์ที่ขุ่นมัว เศร้าหมองได้ดียิ่งขึ้นและ การเล่นของเด็ก ๆ ส่วนมากมีพื้นฐานอยู่บนจินตนาการ การมีสิ่งมากระตุ้นให้มองย้อนกลับไปในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ได้เห็นเรื่องราวของผู้คน สถานที่ ได้ตระหนักเรียนรู้ถึง สิ่งที่เคยเกิดขึ้นในอีกแง่มุม อาจทำให้เราเข้าใจกับเหตุการณ์ที่เคยเกิดมากยิ่งขึ้น เห็นเรื่องราวที่เคยทำงานเคยชิน เห็นเรื่องราวเดิมในอีกรูปแบบได้ใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมาของตัวเองในการคิดตีความ แล้วมีทัศนคติที่แตกต่างกันออกไปจากเดิม ข้าพเจ้าสนใจจินตนาการที่เกิดจากสิ่งที่ไม่เคยเห็น ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกว่ามันแหละคือจินตนาการที่บริสุทธิ์แบบแท้จริง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ความฝันและจินตนาการของเด็กย่อมเหนือกว่าความคิดของผู้ใหญ่โลกในความงามหรือสิ่งเล็กน้อยที่มันมองอาจเป็นดูเรื่องไร้สาระ รู้หรือไม่ว่าในสิ่งเล็กน้อยนั้นมันยิ่งใหญ่เพียงใดการมีเพื่อนในจินตนาการจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อจิตใจอันบริสุทธิ์ของเด็ก เพราะมันจะช่วยปกป้องเขา ช่วยให้เราจัดการกับอารมณ์ที่ขุ่นมัว - เศร้าหมองได้ดียิ่งขึ้นและ การเล่นของเด็ก ๆ ส่วนมากมีพื้นฐานอยู่บนจินตนาการ

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.2

ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพที่ 3.3

ภาพร่างชิ้นที่ 4



ภาพที่ 3.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



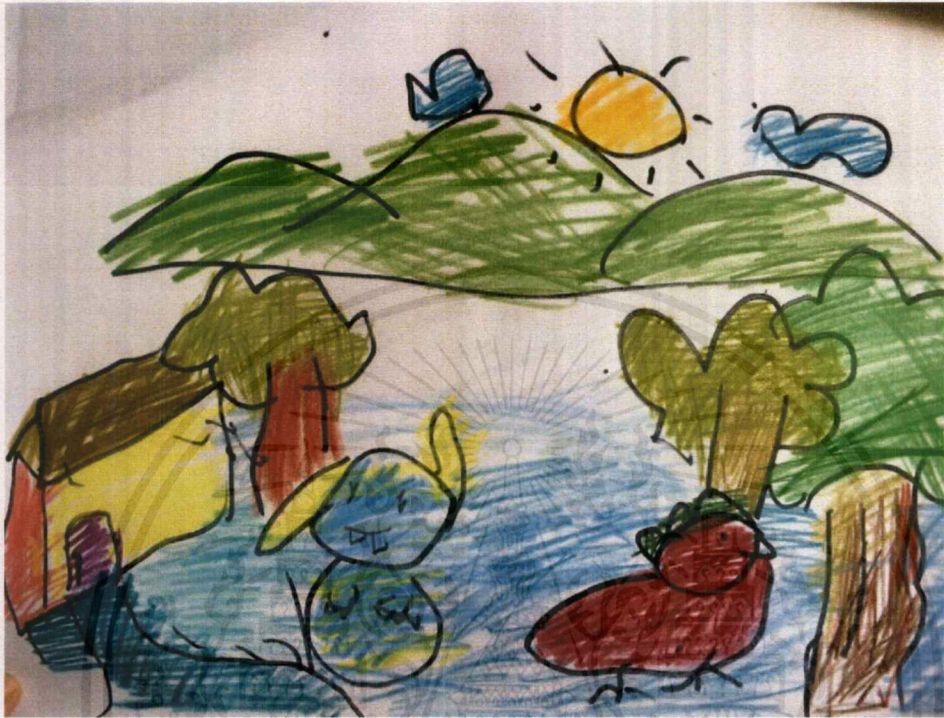
ภาพที่ 3.5

ภาพร่างชุดที่ 1

ดิฉันต้องการสร้างเรื่องราวของขนมหวานให้มันดูสนุกสนานหลากหลายความรู้สึก การที่เรา
กินขนมหวานแล้วมีความสุข ก็เช่นกัน ขนมหวานก็กินตัวเราอย่างมีความสุข

เหตุที่นำเอาชิ้นนี้มาทำเพราะด้วยฟอร์มเป็นฟอร์มที่เรียบง่าย เหมาะแก่การที่จะอธิบายต่อ
ผลเสียของขนมหวานได้อย่างลงตัว

ภาพร่างชุดที่ 2
ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.6
ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8

ผลงานชิ้นนี้ได้แรงบันดาลใจมาจาก ได้ขึ้นไปทำค่ายสอนศิลปะบนดอย แล้วมีหัวข้อหนึ่ง ให้เด็กบนดอยวาด นั่นคือทะเล ซึ่งเป็นไปได้ยากมาก เพราะร้อยละสิบ เท่านั้นถึงจะได้เล่นและสัมผัสทะเลข้าพเจ้าคิดว่ามันเป็นเรื่องที่น่าพิศมัยที่ให้เราจินตนาการและเขียนในสิ่งที่เขาไม่เคยเห็น มันเป็นจินตนาการที่บริสุทธิ์โดยแท้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3
ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.9



ภาพที่ 3.10

ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12

ผลงานชิ้นนี้ได้รับจินตนาการแสนสนุกจากเด็กบนดอย โดยข้าพเจ้ามีหัวข้อให้ว่า ตัวข้าพเจ้าจะเรียนจบแล้ว ให้วาดอะไรก็ได้ที่เป็นของขวัญให้ตัวข้าพเจ้าที่กำลังจะศึกษาจบ

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ชิ้นงานทั้งหมดที่ได้นำมาขยาย เกิดจากจินตนาการของเด็กๆ จากภาพงานสองมิติมาทำในรูปแบบงานสามมิติเทคนิคที่ใช้คือ วิธีเย็บและเป่าลม (sky tube) กระบวนการทำงานเริ่มจากต้องใช้ผ้าร่มที่กันน้ำ ควรมียุติกันที่เบาและโปร่งลม ซึ่งมันจะทำให้แบบฟอร์มที่ได้ออกมาพองลมได้อย่างสวยงาม และวิธีการเย็บควรเย็บให้แน่นที่สุด เพื่อกันให้ลมไม่ให้ตก พูดถึงความยากง่ายของผลงานชิ้นนี้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะนิพนธ์ในชุด “ผลผลิตแห่งจินตนาการ” เป็นการนำเสนอรูปแบบของจินตนาการของเด็กจากภาพสองมิติเป็นงานสามมิติโดยใช้เทคนิคการเป่าลมให้มันดูคดโค้งงอไปกับผลผลิตแห่งจินตนาการ และใช้สีสดใส สดกแต่งอย่างสนุกสนานเพื่อเพิ่มความรู้สึกของผลงานซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความสนุกสนานในวัยเด็ก ข้าพเจ้าจึงนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานของจินตนาการ ที่เป็นพัฒนาการและส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิต จึงนำมาเป็นผลงานประติมากรรมสามชิ้น ในชุดนี้

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

จินตภาพ คือการสร้างภาพในสมอง หรือนึกคิดเป็นภาพ จึงเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์อย่างเลี่ยงไม่ได้ ถือเป็นทักษะเบื้องต้นของความคิดสร้างสรรค์ และอีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับคุณภาพของชีวิตทุกคนด้วย จะเป็นการช่วยส่งเสริมประสบการณ์ที่คุ้มค่า ตั้งสมความรู้สึกละความทรงจำที่ดี และช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นหรือกับธรรมชาติรอบตัว

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ทัศนธาตุในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ที่มีอยู่เช่น เส้น รูปทรง พื้นผิว สี น้ำหนัก เพื่อใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดแนวความคิดออกมาตามจุดประสงค์ของข้าพเจ้า

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงที่ใช้เป็นโครงสร้างโดยรวมที่ดัดแปลงมาจากโดนัทและขนมเค้กต่างๆ โดยต้องการให้รู้สึกถึง ขนมนที่แสนอร่อยในวัยเด็ก



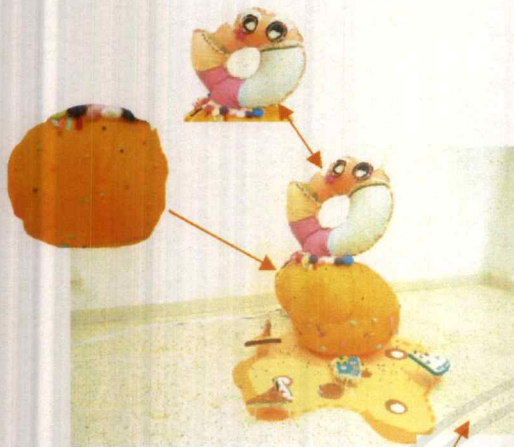
ข. รูปทรงของโดนัทเป็นการจำลองขนาดที่เกินจริงเพื่อเพิ่มความรู้สึกให้ผลงานดูมีชีวิตมากขึ้น



ภาพที่ 4.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นผิว (Textures)



ก. รูปทรงที่ใช้ เป็นรูปทรงโครงสร้างโดยรวม ของโดนัท ที่จัดองค์ประกอบโดยมี

ความรู้สึกรวมที่มีชีวิตของขนม



ข. รูปทรงคัดแปลงมาจากขนมที่ขนาดใหญ่

เกินจริงเพื่อสร้างเรื่องราวให้ดูสนุกสนาน

ภาพที่ 4.4

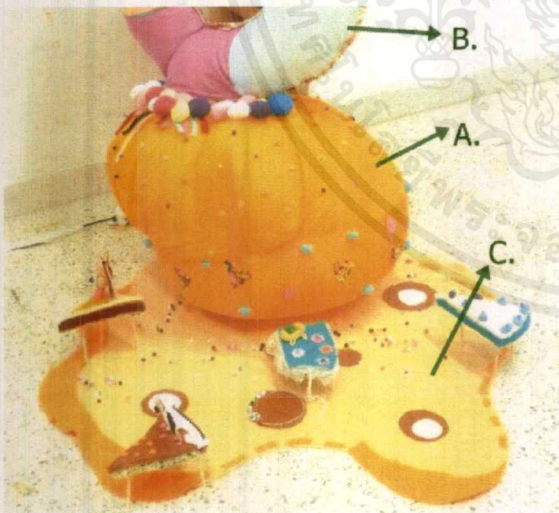
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Color)



ก.สีมีบทบาทในงานของข้าพเจ้า เพราะสีเป็นสิ่งที่ ปะทะกับสายตาไม่ว่าจะเป็นรูปทรง องค์กรประกอบและ สียังเป็นตัวสร้างบรรยากาศงานทำให้ดูสนุกสนานยิ่งขึ้น

ภาพที่ 4.5

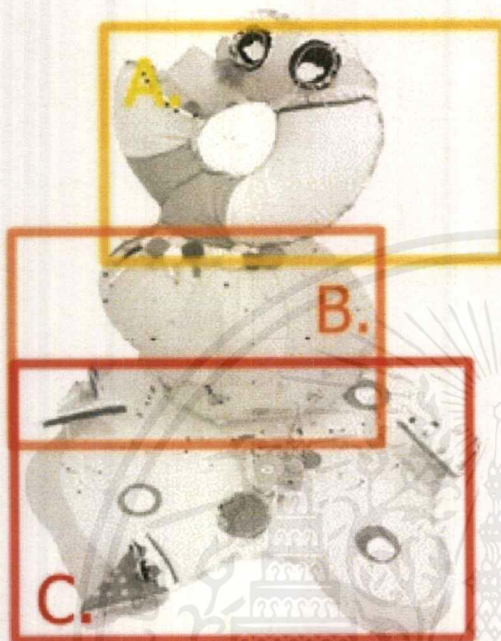


ข.มีสีเข้ม สีกลาง สีอ่อน เพื่อสร้างค่าน้ำหนัก และให้ตัวผลงานเกิดความสมบูรณ์ขึ้น

ภาพที่ 4.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 น้ําหนัก (Volume)



ภาพที่ 4.7

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ส่วนต่างๆภายในงานตามหลักขององค์ประกอบศิลป์เพื่อให้เกิดความเข้าใจในด้านต่างๆและเพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าต่อไป

- ก. การใช้โทนสีตามรูปทรงของ โคนัท ใช้หลายสีเพื่อให้ดู สนุกสนานเพื่อต้องการ นำเสนอให้ดูเป็นจินตนาการ ของเด็ก
- ข. เลือกใช้โทนสีที่หลากหลาย เป็นการช่วยให้ตัวงานเกิดมิติ และเรื่องราว



ภาพที่ 4.8

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการสร้างผลงาน โดยเย็บผ้าเป็นฟอร์มของขนม เพื่อสร้างพื้นที่ให้รู้สึกคล้ายกับการจำลองเมื่อขนมมีชีวิต และสร้างบรรยากาศความสนุกสนานภายในงาน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้านั้นที่ความสนุกของตัวงานและมีความหมายของเรื่องราวในผลงานของข้าพเจ้าและยังเพิ่มน้ำหนัก โดยการใช้สีให้สดใส และการแปรเปลี่ยนของรูปทรงเดียวกัน พร้อมๆกับการใช้รูปแบบที่ใหญ่เกินจริง ทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างจากรูปทรงธรรมชาติและสื่อถึงผลผลิตแห่งจินตนาการจึงเป็นการประสานกันทั้งผลงาน

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ให้ความสำคัญด้านดุลยภาพ โดยนึกถึงความสนุกสนานและความสดใสมองได้ทุกด้านทำให้ผลงานชิ้นนี้ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น อีกด้วย

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของความมีความลดหลั่นของชั้นบันไดซึ่งเพิ่มมิติของรูปทรง สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกันจากสีของธรรมชาติ ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทางอุดมคติ เป็นสัดส่วนที่ประสานกันอย่างสมบูรณ์ โดยมีการซ้ำมีการเปลี่ยนแปลงการนำเอาส่วนประกอบต่างๆ มาจัดให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการสร้างรูปทรงและสีต้น ให้บทบาทสำคัญแก่โครงสร้างและสีต้น เนื้อทัศนธาตุอื่นๆ ซึ่งทำให้รูปแบบของผลงานสอดคล้องกับแนวความคิด และทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้า ได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหว และสร้างผลกระทบทางสายตาของคนดูด้วยการไล่ชีวิตลงไปให้กับตัวงาน สามารถรับรู้ได้ถึง การเคลื่อนไหวของผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.9

ก.รูปทรงทั้งหมดจัดวางเป็นหมู่บ้านซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากภาพวาดของเด็กชาวดอย



ภาพที่ 4.10

ข.รูปทรงของแต่ละตัวมีขนาดที่สมจริงและเกินจริง หรือไม่เหมือนจริง นั้นมาจากจินตนาการ และ เพื่อที่จะเพิ่มจินตนาการให้กับผู้ชมงานอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นผิว (Textures)



ภาพที่ 4.11

ก. พื้นผิวของผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้า
เลือกใช้ ลูกตุ้มคอตย และของตกแต่งอีก
มากมายเพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้กับผลงาน



ภาพที่ 4.12

ข. พื้นผิวที่ประดับด้วย เศษผ้าและ
ผ้าอุปกรณ์ตกแต่งเพื่อเพิ่มเรื่องราวให้กับ
ตัวงาน

ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Color)



ก.สีสันมีแต่ความสดใสเพื่อเพิ่มเรื่องราวให้กับชิ้นงาน สีอ่อนให้อยู่ข้างหน้า ราวกับเพิ่มมิติให้กับชิ้นงาน คู่มือ
ระยะในการมองแบบศิลปะ

ภาพที่ 4.13

ผลงานชิ้นที่ 2 น้ำหนัก (Volume)

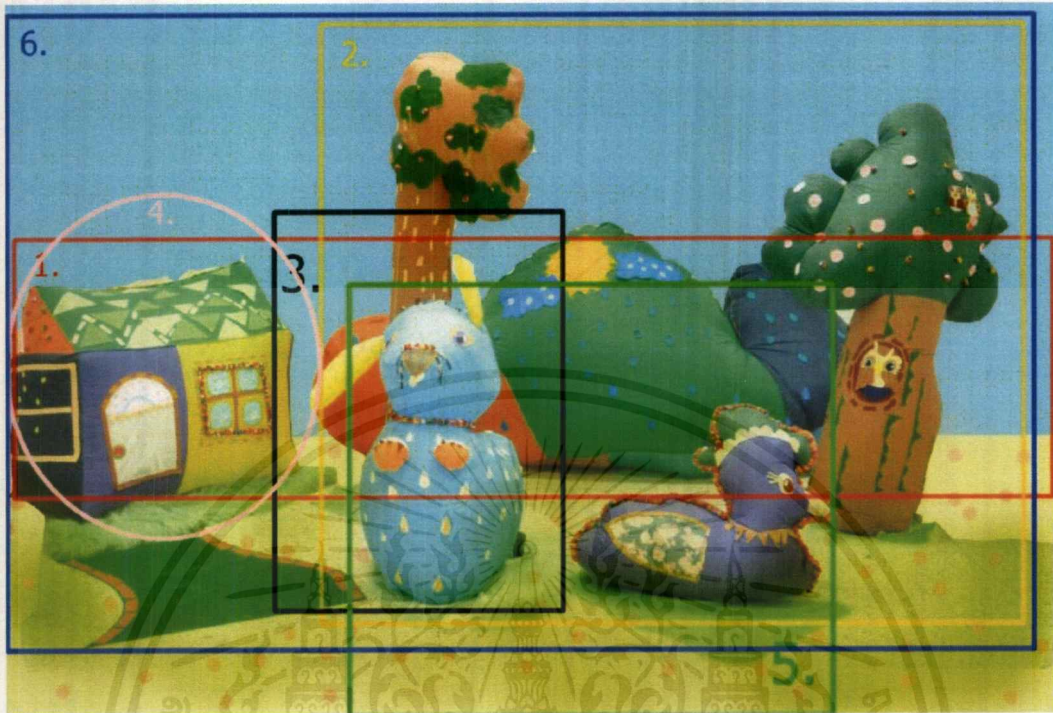


ก.น้ำหนักในผลงานชิ้นนี้
มีการเรียงลำดับระยะหน้าหลัง
ของแต่ละชิ้นตามแบบร่าง

ภาพที่ 4.14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์



ภาพที่ 4.15

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการสร้างผลงาน โดยเย็บผ้าเป็นฟอร์มของขนม เพื่อสร้างพื้นที่ให้รู้สึกคล้ายกับการจำลองเมื่อขนมมีชีวิต และสร้างบรรยากาศความสนุกสนานภายในงาน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้านั้นที่ความสนุกของตัวงานและมีความหมายของเรื่องราวในผลงานของข้าพเจ้าและยังเพิ่มน้ำหนัก โดยการใช้สีให้สดใส และการแปรเปลี่ยนของรูปทรงเดียวกัน พร้อมๆกับการใช้รูปแบบที่ใหญ่เกินจริง ทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างจากรูปทรงธรรมชาติและสื่อถึงผลผลิตแห่งจินตนาการจึงเป็นการประสานกันทั้งผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ให้ความสำคัญด้านดุลยภาพ โดยนึกถึงความสนุกสนานและความสดใสมองได้ทุกด้านทำให้ผลงานชิ้นนี้มีชีวิตชีวมากขึ้น อีกด้วย

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของความมีความกลมกลืนของชิ้นบันไดซึ่งเพิ่มมิติของรูปทรง สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกันจากสีของธรรมชาติ ให้ความสำคัญสู่ทิศทางสุนทรีย์และทางอุดมคติ เป็นสัดส่วนที่ประสานกันอย่างสมบูรณ์ โดยมีการซ้ำมีการเปลี่ยนแปลงการนำเอาส่วนประกอบต่างๆ มาจัดให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกัน

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการสร้างรูปทรงและสีสันทัน ให้บทบาทสำคัญแก่โครงสร้างและสีสันทัน เหนือทัศนธาตุอื่นๆ ซึ่งทำให้รูปแบบของผลงานสอดคล้องกับแนวความคิด และทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้า ได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหว และสร้างผลกระทบทางสายตาของคนดูด้วยการไล่ชีวิตลงไปให้กับตัวงานสามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกและจินตนาการที่จะสื่อ

ผลงานชิ้นที่ 3 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงทั้งหมดจัดวางเป็นหมู่บ้านซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากภาพวาดของเด็กชาวคอย

ภาพที่ 4.16



ข. รูปทรงของแต่ละตัวมีขนาดที่เกินจริง หรือไม่เหมือนจริง นั้นมาจากจินตนาการ และ เพื่อที่จะเพิ่มจินตนาการให้กับผู้ชมงานอีกด้วย

ภาพที่ 4.17

ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นผิว (Textures)



ก. พื้นผิวของผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้ ลูกตุ้มคอย และของตกแต่งอีกมากมายเพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้กับผลงาน

ภาพที่ 4.18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข. พื้นผิวที่ประดับด้วย เศษผ้าและผ้าอุปกรณ์ตกแต่ง เพื่อเพิ่มเรื่องราวให้กับตัวงาน

ภาพที่ 4.19

ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Color)



ก. สีล้วนมีแต่ความสดใสเพื่อเพิ่มเรื่องราวให้กับชิ้นงาน สีอ่อนให้อยู่ข้างหน้า ราวกับเพิ่มมิติให้กับชิ้นงาน คู่มือระยะในการมองแบบศิลปะ

ภาพที่ 4.20

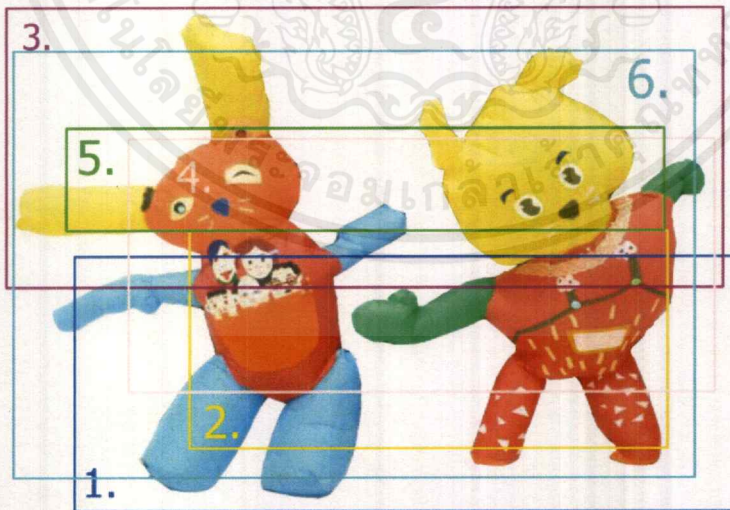
ผลงานชิ้นที่ 2 น้าหนัก (Volume)

ก. น้าหนักในผลงานชิ้นนี้มีการเรียงลำดับ
ระยะหน้าหลัง
ของแต่ละชิ้นตามแบบร่าง



ภาพที่ 4.21

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ชิ้นงานที่ 3



ภาพที่ 4.22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการสร้างผลงาน โดยเย็บผ้าเป็นฟอร์มของสัตว์ในจินตนาการมีขนาดใหญ่เกินจริง เพื่อสร้างจุดเด่นของงานให้ดูสนุกสนานเสมือนตัวละครนั้นหลุดออกมาจากจินตนาการ และสร้างบรรยากาศความสนุกสนานภายในงาน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นที่ความสนุกของตัวงานและมีความหมายของเรื่องราวในผลงานของข้าพเจ้าและยังเพิ่มน้ำหนัก โดยการใช้สีให้สดใส และการแปรเปลี่ยนของรูปทรงเดียวกัน พร้อมๆกับการใช้รูปแบบที่ใหญ่เกินจริง ทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างจากรูปทรงธรรมชาติและสื่อถึงผลผลิตแห่งจินตนาการจึงเป็นการประสานกันทั้งผลงาน

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ให้ความสำคัญด้านดุลยภาพ โดยนึกถึงความสนุกสนานและความสดใสมองได้ทุกด้านทำให้ผลงานชิ้นนี้ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น อีกด้วย

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของความมีความกลมกลืนของชิ้นงานใดซึ่งเพิ่มมิติของรูปทรง สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกันจากสีของธรรมชาติ ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทางอุดมคติ เป็นสัดส่วนที่ประสานกันอย่างสมบูรณ์ โดยมีการซ้ำมีการเปลี่ยนแปลงการนำเอาส่วนประกอบต่างๆ มาจัดให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกัน

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการสร้างรูปทรงและสีต้น ให้บทบาทสำคัญแก่โครงสร้างและสีต้น เนื้อทัศนธาตุอื่นๆ ซึ่งทำให้รูปแบบของผลงานสอดคล้องกับแนวความคิด และทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้า ได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหว และสร้างผลกระทบทางสายตาของคนดูด้วยการไล่ชีวิตลงไปให้กับตัวงานสามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกและจินตนาการที่จะสื่อ

บทที่ 5

บทสรุป

ศิลปะนิพนธ์ “ผลผลิตแห่งจินตนาการ” ฉบับนี้ ได้รวบรวมเนื้อหา กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาเป็นรูปธรรมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยอ้างอิงจากข้อมูลที่ได้ค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย รวมถึงข้อวิเคราะห์ผิดพลาดที่เกิดขึ้นกับผลงาน

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากชาวบ้านและเด็กๆกับวิถีชีวิตบนคอก ภาพที่เกิดจากจินตนาการ สิ่งที่เราไม่เคยเห็น เป็นการสร้างมโนภาพ ออกมาเป็นภาพวาด เรื่องใกล้ตัวเกี่ยวกับจินตนาการคือการสร้างภาพในสมอง หรือนึกคิดเป็นภาพ จึงเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์อย่างเลี่ยงไม่ได้ ถือเป็นทักษะเบื้องต้นของความคิดสร้างสรรค์ความฝันและจินตนาการของเด็กๆ ย่อมเหนือกว่าความคิดของผู้ใหญ่โลกในความงามหรือสิ่งเล็กน้อยที่มันมองอาจเป็นคูเรื่องไร้สาระการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้ามักจะสอดคล้องกับวิถีชีวิตที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน สิ่งที่เราพบและเจอผ่านกระบวนการเก็บข้อมูลนำเสนอตัวงานออกมาในรูปแบบประติมากรรม เพื่อสร้างบรรยากาศที่มีผลต่อผู้ชมงานให้ผลงานมีเรื่องราวและบทสนทนากับผู้ชม รวมถึงทัศนคติจากตัวข้าพเจ้าเอง เพื่อให้เกิดการตีความที่หลากหลายกับประเด็นที่สร้างสรรค์ จนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวงานกับผู้ชมและบทสนทนาระหว่างผลงานที่จัดวางเพื่อส่งต่อทัศนคติจนถึงผู้ชมงาน

ผลที่ออกมาอาจจะไม่ได้คำตอบว่าผู้ชมงานทุกคนจะได้หลุดเข้าไปในโลกของจินตนาการนั้นหรือไม่ แต่ในชั้นงานได้นำเสนอถึงมุมมองที่แตกต่างกันออกไป การใช้เทคนิคเป่าลมเข้ามาใช้ในตัวงานเหมือนกับเพิ่มมวลความฝัน เพิ่มมวลจินตนาการ ให้มีความรู้สึกสัมผัสและแตะต้องได้ และลึกเข้าถึงการแต่งเติมหรือเพิ่มฝันและจินตนาการ อาจจะไม่ได้ต้องการคำตอบหรือบทสนทนาเพื่อหาความฝันจินตนาการที่แท้จริงแต่สิ่งที่เกิดขึ้นล้วนสร้างเพื่อให้เกิดความหมายและความรู้สึก จากภาพในจินตนาการ มาสู่ความเป็นจริงในรูปแบบของงานประติมากรรม ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ โดยหวังว่า ทัศนคติและความรู้สึก จินตนาการภาพวาดของเด็กที่แสนสดใส โดยเกิดจากรูปทรงของสองมิติแปลเปลี่ยนเป็นงานสามมิติ คือความรู้สึกและจุดเด่นของงานประติมากรรม เพื่อให้ได้ความรู้สึกเห็นถึงคุณค่าและความรู้สึกดีๆ จากจินตนาการและมุมมองเปลี่ยนเป็นมิติใหม่ ที่สัมผัสได้ ออกมาในรูปแบบของผลผลิตแห่งจินตนาการ

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

- เนื่องจากพื้นที่ในการใช้แสดงงานมีพื้นที่จำกัด จึงทำให้ต้องแบ่งใช้กันหลายๆคน ทำให้งานมีความเบียดเสียดกันอยู่บ้าง
- เวลาในการติดตั้งงานมีอยู่น้อยเกินไปการติดตั้งงานจึงต้องทำด้วยความเร่งรีบอย่างมาก จึงอาจทำให้ตัวงานมีความไม่เรียบร้อยเล็กน้อย เนื่องจากเวลาที่จำกัด

บรรณานุกรม

<http://www.number1gallery.com/>

<http://www.number1gallery.com/Exhibition.aspx?name=already-mades>

http://www.thavibu.com/thailand/krit_ngamsom/THA3000.htm

<https://www.google.co.th/search?q=krit+ngamsom&biw=1366&bih=667&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=jFWCVdy0FYPq8AWbkqAQ&ved=0CCQOsAQ&dpr=1#imgre=d29UbuFbTDKPaM%253A%3B-E02jVQsbKz3QM%3Bhttp%253A%252F%252Fstatic.picassomio.com%252Fimages%252Fart%252Fd2%252F28%252F89%252Fkrit-ngamsom-artwork-large-79802.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.picassomio.com%252Fmedium%252Fsculptures%252Fmixed.html%253Fcountry%253Dthailand%3B800%3B600>

<http://www.picassomio.com/medium/sculptures/mixed.html?country=thailand%3B800%3B600>

นิทรรศการ 10 ปีวิจิตรศิลป์ : ศิลปะเคียงคู่เทคโนโลยี. 2547. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

นิทรรศการมหรรมสีน้ำแห่งประเทศไทย 2546. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

<https://www.facebook.com/OceanDragon.OMG/posts/597897586925285>

<http://guru.sanook.com/9437/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



ภาพประกอบที่ 56

ชื่อผลงาน โดนต์โอะนะ, 2558

เทคนิค sky tube

ขนาด เปลี่ยนแปลงตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 57

ชื่อผลงาน ทะเลหลังดอย ,2558

เทคนิค sky tube

ขนาด เปลี่ยนแปลงตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 58

ชื่อผลงาน ของขวัญของหลังดอย, 2558

เทคนิค sky tube

ขนาด เปลี่ยนแปลงตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาว สายป่าน ชื่นใจ (ชื่อเล่น ป่าน ชื่อภาค แอทเทน)

วัน เดือน ปีเกิด 8 may 1993 ที่กรุงเทพฯ

ที่อยู่ 3 ถ.นวมินทร์ 74 แยก 3-8-7 แขวงรามอินทรา เขต คันนายาว กทม. 10230

เบอร์โทร 0835458771

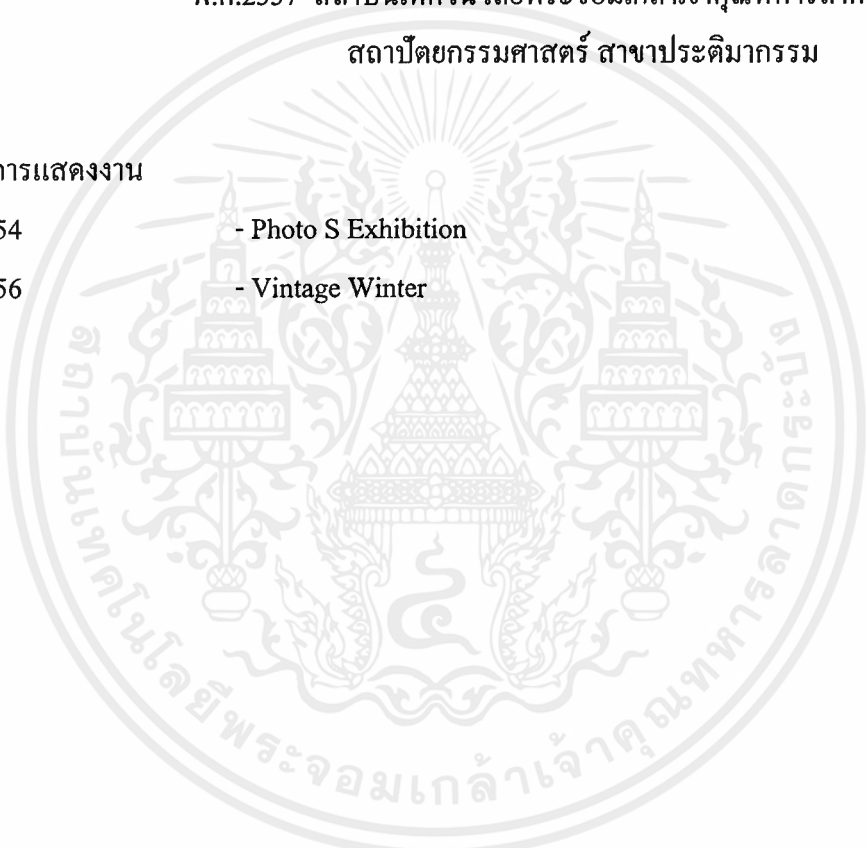
E-mail panza_bajang36@hotmail.com

ประวัติการศึกษา พ.ศ.2547 โรงเรียนปัฐวิกรณ์วิทยา
 พ.ศ.2553 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2
 พ.ศ.2557 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังคณะ
 สถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาประติมากรรม

ประวัติการแสดงผลงาน

พ.ศ. 2554 - Photo S Exhibition

พ.ศ. 2556 - Vintage Winter



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้