วันวาน

Childhood

นาย พีรชัย พรดิลกรัตน์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557– 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)

..... กรรมการ
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

..... กรรมการ
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

..... กรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร)

..... กรรมการ
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

..... กรรมการ
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

..... กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา จั่นฝังเพ็ชร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	วันวาน
	Childhood
ชื่อ	นาย พีรชัย พรดิลกรัตน์
รหัสนักศึกษา	53020469
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557 - 2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ อัฐพร นิมมาลัยแก้ว

บทคัดย่อ

ข้าเจ้ามีความทรงจำในวัยเด็กที่เต็มเปี่ยมไปด้วยอารมณ์ต่างๆ ความทรงจำเหล่านั้นที่บ่งบอกถึงสิ่งที่ข้าพเจ้าเคยมี เคยสัมผัสมาก่อนจึงมีความสำคัญอย่างมากเพราะเป็นเหมือนการบอกเล่าความทรงจำผ่านรูปแบบของเล่นที่ผ่านกาลเวลา ได้นำพาความทรงจำตอนเด็กติดมากด้วย สถานที่ที่เคยเล่น บุคคลที่เคยรู้จักในวัยเยาว์ ของเล่นจึงเปรียบเสมือนกล่องความทรงจำที่นำพาข้าพเจ้ามีทุกวันนี้ช่วยทำให้ข้าพเจ้านึกถึงวานที่ผ่านมา

หัวข้อศิลปนิพนธ์ชุด “วันวาน” ต้องการแสดงออกถึงความทรงจำในวัยเด็กที่ข้าพเจ้ามีความผูกพันกับของเล่นที่เคยเล่นด้วย สถานที่ที่เคยเล่น เพื่อนสมัยเด็ก แม้ว่าความทรงจำเหล่านั้นจะถูกลบเลือนไปในบางครั้งแต่ความทรงจำจะถูกเก็บไว้ในของเล่นเสมอ ข้าพเจ้าจึงนำมาถ่ายทอดมาเป็นผลงานจิตรกรรมด้วยวิธีการใช้แปรงปาด ให้เกิดลักษณะความนุ่ม เบาบาง ไม่คมชัดเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความสุข เพื่อนๆ ประสบการณ์วัยเด็กของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ อัฐพร นิมมาลัยแก้ว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

พีรชัย พรดิลกรัตน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ ก

กิตติกรรมประกาศ ข

สารบัญ ค

สารบัญภาพประกอบ ง

บทที่ 1 บทนำ 1

1.1 ความสำคัญของโครงการ 2

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ 3

1.3 ขอบเขตของโครงการ 3

บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม 4

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม 4

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน 7

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์ 10

บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ 11

3.1 ผลงาน 11

3.2 กระบวนการสร้างงาน 21

บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ 22

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ 23

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ 31

บทที่ 5 บทสรุป 55

บรรณานุกรม 56

ภาพผลงานศิลปะ 57

ประวัติผู้เขียน 70

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1.	ภาพถ่ายอิทธิพล 1	5
2.	ภาพถ่ายอิทธิพล 2	5
3.	ภาพถ่ายอิทธิพล 3	6
4.	ภาพถ่ายอิทธิพล 4	6
5.	ภาพศิลปิน	7
6.	ภาพผลงานศิลปิน 1	8
7.	ภาพผลงานศิลปิน 2	9
8.	ภาพผลงานศิลปิน 3	9
9.	ผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 1	11
10.	ผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 2	12
11.	ผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 3	12
12.	ผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 4	13
13.	ผลงานชุดที่ 2 ชิ้นที่ 1	14
14.	ผลงานชุดที่ 2 ชิ้นที่ 2	14
15.	ผลงานชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1	16
16.	ผลงานชุดที่ 3 ชิ้นที่ 2	17
17.	ผลงานชุดที่ 3 ชิ้นที่ 3	17
18.	ผลงานชุดที่ 4 ชิ้นที่ 1	19
19.	ผลงานชุดที่ 4 ชิ้นที่ 2	19
20.	ผลงานชุดที่ 4 ชิ้นที่ 3	20
21.	ภาพวิเคราะห์ผลงานเส้น 1	23
22.	ภาพวิเคราะห์ผลงานเส้น 2	23
23.	ภาพวิเคราะห์ผลงานเส้น 3	23
24.	ภาพวิเคราะห์ผลงานเส้น 4	24
25.	ภาพวิเคราะห์ผลงานเส้น 5	24
26.	ภาพวิเคราะห์ผลงานเส้น 6	24
27.	ภาพวิเคราะห์ผลงานรูปทรง 1	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
28.	ภาพวิเคราะห์ผลงานรูปทรง 2	25
29.	ภาพวิเคราะห์ผลงานรูปทรง 3	25
30.	ภาพวิเคราะห์ผลงานรูปทรง 4	25
31.	ภาพวิเคราะห์ผลงานรูปทรง 5	25
32.	ภาพวิเคราะห์ผลงานพื้นผิว 1	26
33.	ภาพวิเคราะห์ผลงานพื้นผิว 2	26
34.	ภาพวิเคราะห์ผลงานพื้นผิว 3	26
35.	ภาพวิเคราะห์ผลงานสี 1	27
36.	ภาพวิเคราะห์ผลงานสี 2	27
37.	ภาพวิเคราะห์ผลงานสี 3	27
38.	ภาพวิเคราะห์ผลงานสี 4	28
39.	ภาพวิเคราะห์ผลงานน้ำหนัก 1	28
40.	ภาพวิเคราะห์ผลงานน้ำหนัก 2	28
41.	ภาพวิเคราะห์ผลงานน้ำหนัก 3	29
42.	ภาพวิเคราะห์ผลงานน้ำหนัก 4	29
43.	ภาพวิเคราะห์ผลงานที่ว่าง 1	29
44.	ภาพวิเคราะห์ผลงานที่ว่าง 2	30
45.	ภาพวิเคราะห์ผลงานที่ว่าง 3	30
46.	ภาพวิเคราะห์ผลงานที่ว่าง 4	30
47.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 1	31
48.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 2	33
49.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 3	35
50.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 4	37
51.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 5	39
52.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 6	41
53.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 7	43
54.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 8	45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
55.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 9	47
56.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 10	49
57.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 11	51
58.	ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 12	53
59.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 1 ชิ้นที่ 1	58
60.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 1 ชิ้นที่ 2	59
61.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 1 ชิ้นที่ 3	60
62.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 1 ชิ้นที่ 4	61
63.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 2 ชิ้นที่ 1	62
64.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 2 ชิ้นที่ 2	63
65.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1	64
66.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 3 ชิ้นที่ 2	65
67.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 3 ชิ้นที่ 3	66
68.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 4 ชิ้นที่ 1	67
69.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 4 ชิ้นที่ 2	68
70.	ภาพผลงานศิลปะชุดที่ 4 ชิ้นที่ 3	69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

ในวัยเด็กความทรงจำที่มีคุณค่าฝังลึกในห้วงของกาลเวลาไม่อาจลบเลือน กับปัจจุบันที่ไม่เคยหยุดนิ่งและแน่นอน เสียงหัวเราะ รอยยิ้ม ความสนุกสนานของวัยเด็กแม้จะเหลือเพียงความทรงจำ ของเล่นชิ้นเล็กชิ้นน้อยยังเป็นสิ่งหลงเหลือจากความสนุกสนานในวัยเยาว์ ของเล่นจึงเป็นมากไปกว่าวัตถุสิ่งของ ความทรงจำ ความฝัน ความสนุกสนานในวัยเยาว์ ยังฝังอยู่ในของเล่น และยิ่งไปกว่านั้นของเล่นยังเป็นตัวแทนของอดีตที่หลงเหลือมาถึงยุคสมัยปัจจุบัน ของเล่นในอดีตไม่ได้มีวางขายมากมายเต็มท้องตลาดอย่างเช่นปัจจุบัน ส่วนใหญ่วัสดุที่ใช้จะเป็นของที่ผลิตขึ้นเองประยุกต์ดัดแปลงไปตามธรรมชาติแวดล้อม ของเล่นในแต่ละท้องถิ่นจึงมีความแตกต่างหลากหลายกันไป ในแง่นี้ของเล่นพื้นบ้านจึงเป็นทั้งวัตถุทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงสภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในแต่ละท้องถิ่น และเป็นร่องรอยของอดีตที่แฝงอยู่ในของเล่น การเล่นของเด็ก จากหลักฐานที่ปรากฏมีมาตั้งแต่สมัยอียิปต์โบราณ แต่หลักฐานนั้นเป็นเพียงท่าทางและวิธีการเล่นที่สืบทอดต่อกันมาไม่มีการบันทึกๆไว้เป็นลายลักษณ์อักษร แม้ว่าของเล่นจะกำเนิดขึ้นมาเป็นเวลานานแล้วแต่สิ่งที่คอยย้ำเตือนถึงคุณค่าของของเล่นคือความทรงจำ

ความทรงจำสามารถเกิดขึ้นกับทุกคน ไม่ว่าจะเด็ก ผู้ใหญ่ คนชรา ความทรงจำเป็นสิ่งที่ช่วยยึดเหนี่ยวจิตใจให้กับทุกๆคน ความทรงจำแบ่งออกได้เป็นสองประเภทคือ ความทรงจำระยะสั้นและความทรงจำระยะยาว ความทรงจำระยะสั้นคือ สิ่งที่กระทำอยู่ในขณะนั้นและต่อเนื่องจนกลายเป็นความทรงจำในระยะยาว การเปลี่ยนแปลงความทรงจำระยะสั้นไปเป็นระยะยาวเป็นเรื่องของกาลเวลา ขบวนการในการรวบรวมนั้นซับซ้อน การถูกกีดขวางขบวานการจะลบเลือนความทรงจำไปหมด "การสร้างความทรงจำของมนุษย์เกิดจากการกระทำ กระบวนการการเรียนรู้ของมนุษย์นั้นสร้างความทรงจำขึ้นมา กุญแจสำคัญของการจำก็คือการเอาใจใส่ การสร้างความทรงจำต้องการจิตใจที่จดจ่ออย่างแน่วแน่ และถูกขยายด้วยการตอกย้ำ ยิ่งตั้งใจมากเท่าใด ความทรงจำยิ่งชัดเจนเท่านั้นการจดจำมักเป็นมากกว่าที่เก็บของ มันเป็นขบวนการขั้นแรกของการสังเคราะห์ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจที่มากกว่าและลึกซึ้ง มันต้องการความสร้างสรรค์และดุลพินิจ หากต้องการให้ความทรงจำฝังอยู่ยาวนาน ข้อมูลที่หลั่งไหลเข้ามาต้องผ่านการประมวลผลอย่างสมบูรณ์และลึกซึ้ง

Daniel Siegel นักจิตวิทยาอธิบายไว้ในหนังสือ The Developing Mind ว่าการฝันเป็นวิธีการพื้นฐานที่จิตใจรวบรวมความทรงจำมากมายให้กลายเป็นความทรงจำระยะยาว ดังนั้นเมื่อมนุษย์ประสบปัญหาในด้านการนอนพวกเขาก็จะมีปัญหาในการจำด้วย Kobi Rosenblum หัวหน้าแผน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Neurobiology and Ethology ของมหาวิทยาลัยไฮฟาในอิสราเอลกล่าวว่า ขบวนการการเกิดความทรงจำระยะยาวไม่เหมือนกับเก็บข้อมูลใน Hard disk สมองของมนุษย์จะค่อย ๆ นำข้อมูลที่ได้รับไปผ่านการประมวลผล คุณภาพของความทรงจำจึงขึ้นกับวิธีการในการประมวลผลด้วย"(ที่มา : หนังสือคู่มือสมอง สำนักพิมพ์ แนวหน้า) ในสมัยเด็กการบวนการทางความคิดถูกสร้างจากพื้นฐานของอารมณ์ ความรัก ความชอบ ความเกลียด ความโกรธ เป็นสิ่งที่ฝั่งใจข้าพเจ้ามาจนถึงทุกวันนี้ การกระตุ้นความทรงจำนั้นมีหลากหลายรูปแบบ สิ่งของ บุคคล สถานที่ ประสบการณ์ การกระตุ้นความทรงจำนั้นช่วยให้เกิดผลต่อจิตใจ ความรู้สึกนึกคิด การซึมซับกับช่วงเวลาที่ย้อนนึกถึง ในบางครั้งที่ข้าพเจ้าไปวิ่งเล่นในสวนสาธารณะ เพื่อนๆที่อยู่ในความทรงจำ เครื่องเล่นต่างๆ ที่ทำให้ข้าพเจ้ามีความสุข เจ็บตัวบ้างเป็นบางเวลา หรือของเล่นโมเดล หุ่นยนตร์ เลโก้ ลูกแก้ว สิ่งของทุกชิ้นมีความทรงจำที่ฝั่งแน่นไว้อยู่ การที่ข้าพเจ้ากลับไปสัมผัสกับของเล่นเก่าๆที่มีความทรงจำอยู่ช่วยกระตุ้นอารมณ์ขณะนั้นขึ้นมา ที่มีภาพความทรงจำเพื่อนวัยเด็กของข้าพเจ้า ผ่านของเล่นที่ได้เล่นด้วยกันที่ข้าพเจ้าไม่สามารถพบเจอได้ พวกเขาเหล่านั้นยังอยู่ในความทรงจำร่วมกับของเล่นของข้าพเจ้า การได้พอเจอของเล่นเก่าๆช่วยย้อนวันเวลากลับไปยังจุดเดิมของความทรงจำ ที่สร้างจิตนาการขึ้นมาต่อจากสมัยเด็กอีกครั้ง การรับรู้ การสัมผัส กับกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของตัวตน จนวันหนึ่งที่ข้าพเจ้าหวนคิดถึงสิ่งต่างๆที่ผ่านเข้ามา ประสบการณ์เรื่องราวในอดีตที่ถ่ายทอดออกมาด้วยภาพจิตรกรรม ผ่านการแสดงออกถึงความไม่คมชัด ความนุ่ม เบา บาง ลักษณะการปาด การใช้แปรง ที่แสดงออกถึงความเป็นวันวานความทรงจำ

1.1 ความสำคัญของโครงการ

โดยพื้นฐานมนุษย์ทุกคนไม่ว่าจะชนชาติใด ย่อมมีความความจำในอดีตด้วยกันทั้งนั้น ส่วนเหล่านั้นเป็นเครื่องย้ำเตือนต่อตัวข้าพเจ้าและบุคคลทั่วไปว่าผ่านอะไรมาบ้าง ความสุข ความทุกข์ ความรัก ความเกลียด ผ่านสถานที่ บุคคล ของเล่น ความทรงจำมากมาย ที่สำคัญต่อข้าพเจ้า แม้อาจเป็นเรื่องราวธรรมดาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน พอวันเวลาผ่านไปมันกลายเป็นความทรงจำที่มีค่ากับข้าพเจ้าขึ้นมา บางคนมีปฏิสัมพันธ์กับสถานที่ บุคคล สิ่งของต่างๆ จนมาถึงทุกวันนี้ก็มีความรู้สึกคิดถึงทุกครั้งที่ข้าพเจ้ามองกลับไป ความทรงจำต่างๆจะผลุดขึ้นมากับบรรยากาศเหล่านั้นจนทำให้ไม่ว่าอยู่ในช่วงวัยไหน จะกลับหวนคิดถึงอดีตของตัวเอง

เมื่อข้าพเจ้านึกถึงความทรงจำในอดีตที่หายไป ความทรงจำบางอย่างหายไป จนวันหนึ่งข้าพเจ้าไปเจอเหตุการณ์หรือสถานการณ์ ที่คล้ายกันความทรงจำนั้นจะกลับมาหาข้าพเจ้า เพียงเสี้ยววินาที ข้าพเจ้าหยิบยกความรู้สึกขณะนั้นออกมาเป็นคุณค่าของความทรงจำมาถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานจิตกรรม เพื่อสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาจากความทรงจำที่ยังคงอยู่ กระตุ้นความทรงจำที่มีใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อดีตของข้าพเจ้า เพื่อให้ผู้ดูผลงานมีความรู้สึกร่วมกับข้าพเจ้าซึมซับกับห้วงความทรงจำที่กาลเวลามิอาจมาทำลายได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกต่อสถานที่ สิ่งของ บุคคล

2.เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกหรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับความทรงจำในสมัยเด็กของข้าพเจ้า

3.เพื่อสะท้อนถึงงานจิตรกรรมที่แสดงออกมาจากความทรงจำของข้าพเจ้า

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ผลงานสร้างสรรค์เป็นรูปแบบของจิตรกรรม โดยการเพ้นใช้รูปหรือหาต้นแบบที่คล้ายคลึงกับความทรงจำถ่ายทอดออกมาผ่านภาษาจิตรกรรม
2. นำเสนอผลงานผ่านทางจิตรกรรมผืนผ้าใบโดยใช้สีน้ำมัน
3. ผลงานสร้างสรรค์มีจำนวนทั้งหมด 4 ชุด จำนวน 12 ชิ้น ประกอบด้วย

- ชุดที่ 1 ของเล่น (เครื่องยนต์) จำนวน 4ชิ้น

ชิ้นที่ 1 ขนาด 75 x 90 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 2 ขนาด 75 x 90 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 3 ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 4 ขนาด 90 x 110 เซนติเมตร

-ชุดที่ 2 ของเล่น (หุ่นยนต์) จำนวน 2 ชิ้น

ชิ้นที่ 1 ขนาด 75 x 120 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 2 ขนาด 90 x 120 เซนติเมตร

-ชุดที่ 3 ของเล่น (โมเดล) จำนวน 3 ชิ้น

ชิ้นที่ 1 ขนาด 100 x 180 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 2 ขนาด 100 x 180 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 3 ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร

-ชุดที่4 ของเล่น (มอนเตอร์) จำนวน 3 ชิ้น

ชิ้นที่ 1 ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 2 ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 3 ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม

จากการที่ข้าพเจ้าใช้ชีวิตในแต่ละวัน มองดูโลกที่ผ่านไป มองเด็กรุ่นใหม่ที่เคยอยู่ในที่ที่ข้าพเจ้าเคยอยู่ เล่นสิ่งที่เคยเล่น สถานที่ๆเราเคยไป ทำให้ตัวข้าพเจ้านั้นได้รำลึกถึงความหลังสมัยวัยเยาว์จากการที่ตัวข้าพเจ้าได้เติบโตขึ้นมานั้นทำให้ข้าพเจ้าเองได้ตระหนักถึงความสำคัญของความทรงจำในวัยเด็กว่าความทรงจำนั้นทำสำคัญเพียงใด ในวัยเด็กข้าพเจ้าอาจคิดถึงว่าโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่นั้นสบาย แต่พอข้าพเจ้าได้โตขึ้นมาจริงๆ เรากลับอยากย้อนกลับไปเพื่อไปเป็นเด็กอีกครั้งหนึ่ง แต่ถึงอย่างไรก็ไม่สามารถทำได้ จากการที่ตัวข้าพเจ้านั้นได้ใช้ชีวิตผ่านมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้มองย้อนกลับไปแล้วรำลึกถึง ผลักดันให้ข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ออกมาจากช่วงชีวิตที่เดินทางผ่านวันเวลา ความทรงจำในวัยเด็กที่จางหายไป ประสบการณ์เก่าๆ ความรู้สึกเก่าๆ สัมผัสเก่าๆ ที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านผลงานจิตรกรรม ที่ถ่ายทอดช่วงเวลานั้นๆออกมา

ชีวิตวัยเด็กของหลายๆคนนั้น มีความคล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงดู ของเล่น สถานที่ท่องเที่ยว ประสบการณ์แบบเด็กๆ บรรยากาศต่างๆ วัยเด็กของข้าพเจ้าที่สนุกสนาน ท่าทางที่เป็นธรรมชาติ แม้ว่าเวลาถ่ายรูป การเล่นหรือทำอะไรตามที่ใจตัวเองต้องการ ไม่เหมือนเวลาที่โตขึ้นมาต้องมากังวลเรื่องความดูดี เรื่องการแสดงออก ภาพถ่ายที่มีความเป็นธรรมชาติ สีของฟิล์มเก่า สถานที่เก่า ข้าวของเครื่องใช้ ของเล่นวัยเด็ก ผ่านความทรงจำ ห่วงเวลาที่ข้าพเจ้าได้ลืมมันไป ข้าพเจ้าอยากถ่ายทอดช่วงเวลานั้นออกมาผ่านภาษาจิตรกรรม แสดงถึงความรู้สึกที่เลือนราง คุณค่าของความทรงจำ ที่ถูกซ่อนเอาไว้ เพื่อกระตุ้นความรู้สึกเก่าๆออกมา ภาพที่ผ่านความทรงจำนั้นจะย้อนรำลึกถึงสิ่งที่ข้าพเจ้ามีสิ่งที่เราเป็น

ความทรงจำที่ถูกซ่อนผ่านเรื่องราวจากประสบการณ์ในสนามเด็กเล่นใกล้บ้านที่มีความทรงจำเกี่ยวกับเพื่อนวัยเด็ก ที่เคยเล่นลูกแก้ว กระโดดเชือกด้วยกัน ทำกิจกรรมต่างๆร่วมกันข้าพเจ้าอยากย้อนกลับไปในช่วงเวลานั้นเพื่อซึมซับกับบรรยากาศนั้นอีกครั้ง สนามเด็กเล่นตามห้างสรรพสินค้าต่างๆที่มีของเล่นมากมาย ทั้งที่ผู้คนรายล้อบรรยากาศต่างๆช่วยดึงดูดความทรงจำมากมายออกมา เพราะประสบการณ์ของแต่ละคนของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันแต่ก็มีความคล้ายคลึงกันอย่างมาก ในอดีตที่เคยเล่นของเล่นมาแต่ละชิ้นอาจไม่เหมือนกันแต่ส่วนหนึ่งของความทรงจำจะถูกบรรจุไว้ในของเล่นข้ามผ่านกาลเวลาแม้จะถูกลืมเลือนไปบ้าง แต่พอตัวข้าพเจ้าได้เห็นของเล่นชิ้นนั้นอีกจะสามารถกระตุ้นความทรงจำขึ้นมาอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพสนามเด็กเล่น

(Photo : พีรชัย พรดิลกรัตน์ : 2558)



ภาพสนามเด็กเล่น

(Photo : พีรชัย พรดิลกรัตน์ : 2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บ้านบอลแถวบ้าน

(Photo : พีรชัย พรดิลกรัตน์ : 2558)

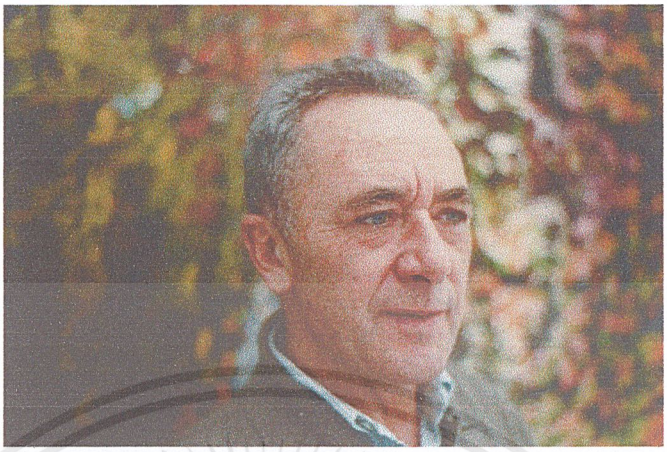


เซ็นทรัลเวิลด์ (ปัจจุบัน)

(Photo : พีรชัย พรดิลกรัตน์ : 2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน



gerhard richter

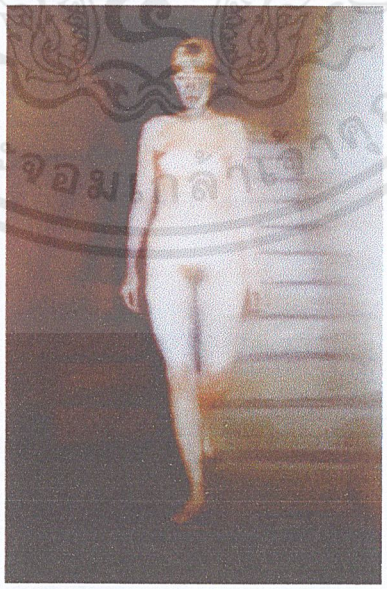
http://houseofthenobleman.com/richter-gerhard.html

แกร์ฮาร์ด ริกเตอร์ เกิดวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 1932 เป็นหนึ่งในผู้ที่มีอิทธิพลมากที่สุดของยุโรป จิตรกรสงครามโลกครั้งที่สองและศิลปินร่วมสมัยจำนวนมากในประเทศออสเตรเลียได้นำบันทึกการทำงานของเขาในประเภทที่เป็นความหลากหลายเป็นนามธรรมศิลปะ, ศิลปะป๊อป, การวาดภาพภูมิทัศน์ที่โรแมนติกและความสมจริงนามธรรมพรั่งพรูออกมา ริกเตอร์เริ่มวาดเปรียบเปรยในรูปแบบยุโรปเกี่ยวกับศิลปะป๊อปในปี 1960 เรื่องของเขาก็มักจะมาจากภาพถ่ายในหนังสือพิมพ์และเลียนแบบผลเบลอของภาพสีดำและสีขาวนำมาจากรถเคลื่อนที่ พวกเขายังชี้ให้เห็นภาพการเฝ้าระวังทางการเมืองความคิดที่ได้รับแรงมากขึ้นโดยต้นกำเนิดของมืออาชีพริกเตอร์ในภาคตะวันออกของประเทศเยอรมนี ริกเตอร์ยังคงการเจรจาอย่างต่อเนื่องกับการถ่ายภาพ; ในการติดตั้งของเขา 'Atlas' ที่ศูนย์ศิลปะในนิวยอร์กใน 1995-1996 เขาแสดงกว่า 4000 ภาพกราฟพร้อมกับหนังสือพิมพ์นิตยสารและคลิป ประกอบตั้งแต่ปี 1962 คอลเล็กชันของภาพนี้เป็นแหล่งที่แนวการพัฒนาของเรื่องในงานศิลปะของเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน Ema (เปลือยบนบันได) ทำขึ้นในปี 1992 เป็นรูปถ่ายของภาพวาดที่ริกเตอร์ที่ผลิตในปี 1966, ถ่ายภาพเป็นขนาดเดียวกับภาพวาดต้นฉบับของภรรยาของริกเตอร์ ซึ่งย่อมจำได้ว่าเป็นของ Marcel Duchamp ที่มีชื่อเสียง ภาพเปลือยลงบันไดของปี 1912 แต่เมื่อเทียบกับการเคลื่อนไหวของภาพของริกเตอร์ดูเป็นราคะมากขึ้นแม้คลาสสิกด้วย เปลือยกายและเบลอ ภาพวาดของริกเตอร์ในที่สุดก็ขึ้นอยู่กับการถ่ายภาพที่เขาได้รับภรรยาของเขา อิทธิพลซึ่งกันและกันระหว่างสองสื่อหมายความว่าภาพขนาดใหญ่ ปี 1992 ปรากฏ การเพ้นในขณะที่วาดภาพมีผลกระทบของการถ่ายภาพเบลอด้วยแสงจับร่างกายเปลือย

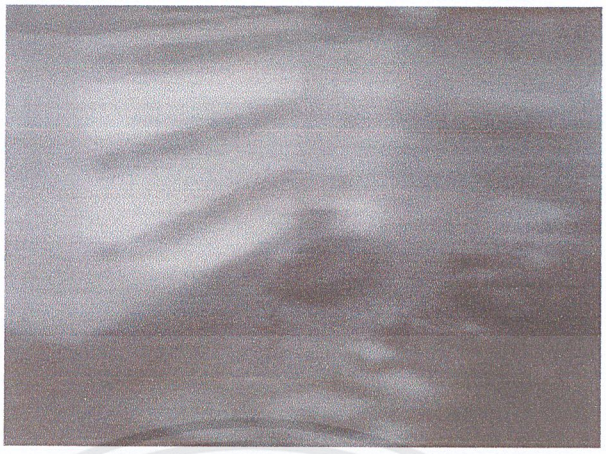
แหล่งที่มาสำหรับภาพวาดนามธรรมต้นริกเตอร์ก็ยังถ่ายภาพ อย่างไรก็ตามเมื่อปี 1994 เมื่อเขาวาด 'ภาพวาดนามธรรม (812)' มันเป็นความสำคัญของสีบนผืนผ้าใบและผลกระทบของสีในแต่ละชั้นอื่น ๆ ที่โดดเด่น ภาพนี้เป็นจากชุดของผลงานที่นำที่ปาดแบบยางมาใช้ ริกเตอร์ที่จะใช้สี, การขจัดพู่กันหรือเครื่องหมายท่าทาง ในขณะที่คนรวยที่เด่นกว่าสีเหลืองเนยนี้ได้รับการชั้นกว่าสีแดงสีเขียวสดใสและสีเข้มและสีน้ำตาลซึ่งปรากฏใต้สีเหลืองเพื่อให้ผลของจารึกของสีชั้นผ่านช่วงเวลา สีได้ถูกนำมาใช้ได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอนและการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่เพิ่มความรู้สึกของการเคลื่อนไหว ผลกระทบของการเบลอขูดทั่วผ้าใบมีการเชื่อมต่อกับเบลอในหลายริกเตอร์มากขึ้นภาพวาดจริง ขณะที่นักวิจารณ์บางอย่างเช่นเบนจามิน มีความพยายามที่จะวางความกว้างของวิธีการที่วาดริกเตอร์และรูปแบบที่หลากหลายของเขาเข้าไปในกรอบแคกดันและความคิด, ริกเตอร์ตัวเองได้ยืนยันในสถานที่ของเขาในประเพณียุโรปของภาพวาด



Gerhard Richter. 1992 **Ema** 227.5 x 153.5 [Online]. Available :

http://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/14.1993/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Gerhard Richter. 1988. **Festnahme 1.** 92 x 126 [Online]. Available :
https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/baader-meinhof-56



Gerhard Richter. 1992 **Woman's Head in Profile.** 30 x 35 [Online]. Available :
https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/women-27/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

ในการสร้างผลงานศิลปนิพนธ์นี้ข้าพเจ้าได้มีของเล่นเก่าจากความทรงจำที่ดีของข้าพเจ้าเก็บไว้เมื่อวันเวลาผ่านไปของเล่นเหล่านั้นยังคงอยู่และลืมเลือนไปตามกาลเวลาแต่ละความทรงจำของข้าพเจ้ากับของเล่นเหล่านั้นยังคงอยู่เมื่อถึงช่วงเวลาในอดีตความทรงจำในวัยเยาว์ก็จะกลับมาและทำให้ได้หวนคิดถึงบุคคล สถานที่ การดำรงชีวิตของข้าพเจ้า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยถูกบันทึกไว้ในตัวของเล่นท่ามกลางการค้นหาตัวตนของเราในอดีตกับปัจจุบัน การย้อนรำลึกความหลังจากการที่เห็นของเล่น โรงเรียนหรือสถานที่ต่างๆที่เคยมีประสบการณ์ร่วมในสมัยเด็กผ่าน รูปถ่าย ภาพวาด การมอง ฯลฯ ในความทรงจำของแต่ละคนมักจะไม่ชัดเจน อาจจะจำได้เลือนรางหรือขาดหายไปบ้าง ข้าพเจ้าจึงใช้วิธีการแสดงออกโดยการปาดแปรงพู่กันเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่นุ่ม เบาบาง การสร้างผลงานของข้าพเจ้าใช้เทคนิคในการวาดภาพเหมือนจริงลงบนผ้าใบ และใช้การปาดแปรงพู่กันเพื่อให้รู้สึกถึงความไม่ชัดเจน โดยเลือกจากความสำคัญของของเล่นที่ช่วยกระตุ้นความทรงจำของข้าพเจ้าได้ดี

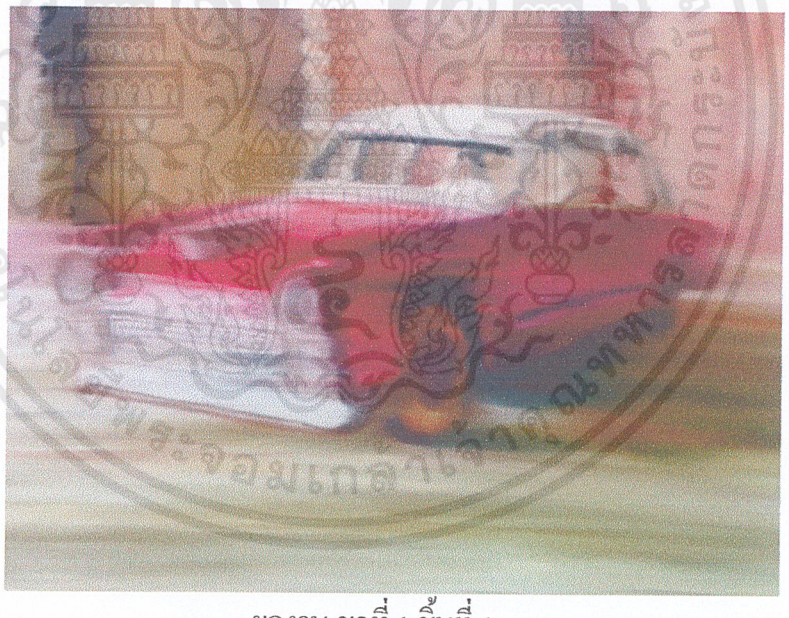
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การที่เราจะสามารถพบเจอเหตุการณ์ที่คล้ายคลึงในอดีตได้ ไม่ใช่เรื่องที่เป็นไปไม่ได้การเจอชิ้นส่วนของความทรงจำช่วยกระตุ้นถึงห้วงเวลาของต้นกำเนิดของความทรงจำ ของเล่นเก่าๆที่มีความทรงจำซ่อนอยู่ ข้าพเจ้าได้ค้นหาถึงความทรงจำที่มีต่อของเล่นจากการที่พบเจอ และถ่ายทอดผลงานออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม

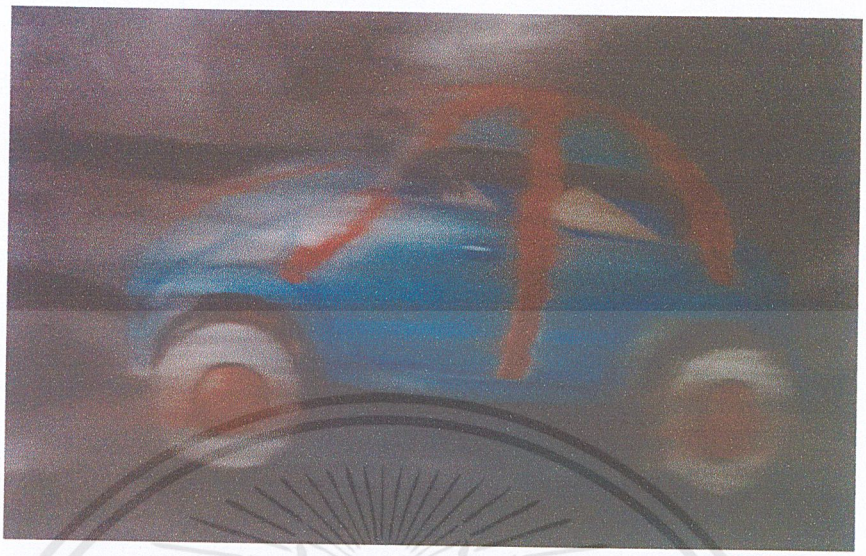
3.1 ผลงาน

ผลงาน ชุดที่ 1 จำนวน 4 ชิ้น



ผลงาน ชุดที่ 1 ชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงาน ชุดที่ 1 ชิ้นที่ 2



ผลงาน ชุดที่ 1 ชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงาน ชุดที่ 1 ชิ้นที่ 4

งานชุดที่ 1

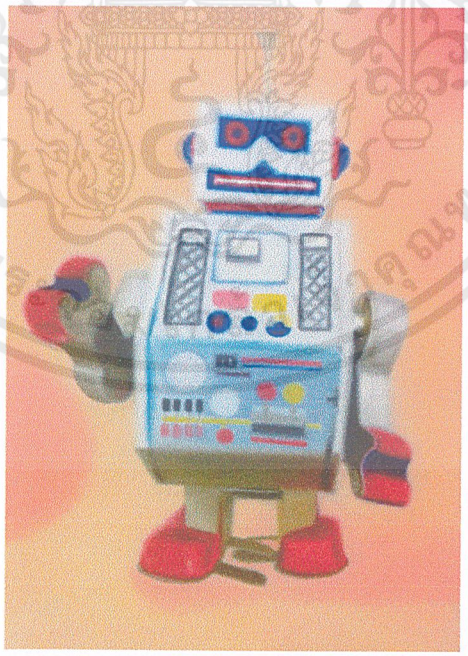
การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการที่จะแสดงให้เห็นถึงความเป็นเครื่องยนต์เก่า ไม่ว่าจะเป็นรถคลาสสิค รถเต่า รถแม็คโคร เฮลิคอปเตอร์ ลักษณะการเครื่องไหวของตัวเครื่องยนต์ รถคลาสสิกไม่ว่าจะผ่านไปนานแค่ไหนก็ยังสามารถพบเห็นได้ทุกช่วงเวลา การเคลื่อนไหว รูปทรงที่ดูคลาสสิคช่วยในการจดจำได้ง่าย รถเต่าที่มีเอกลักษณ์มาจนถึงทุกวันนี้ที่ดึงลักษณะเด่นของความเป็นตัวที่มีกระดองออกมาได้เด่นชัด รถแม็คโครที่ถูกสร้างมาเพื่อให้เกิดการจดจำใช้งานเพื่อวันหนึ่งเมื่อโตขึ้นมาจะได้มีความเข้าใจในการขับเคลื่อน เฮลิคอปเตอร์แม่การจำลองออกมาจะ ไม่สมจริงมากนัก การใส่ลูกตาลงไปเพื่อสร้างจินตนาการการมีชีวิตของตัวของเล่น ไม่ว่าจะสะเหมือนหรืออิงความเป็นจริงมา รูปแบบของของเล่นที่สามารถเคลื่อนไหวด้วยลักษณะตามความเป็นจริงข้าพเจ้าได้ดึงความทรงจำที่มีต่อของเล่นออกมาเป็นผลงาน โดยการใช้ลักษณะในการปาดไปในทิศทางเดียวกันเพื่อเกิดการเคลื่อนไหว การขยันและความไม่คมชัด การใช้สีมีเนื้อสีของบรรยากาศภาพร่วมเพื่อกระตุ้นความรู้สึกร่วมกับประสบการณ์ของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน ชุดที่ 2 จำนวน 2 ชิ้น



ผลงาน ชุดที่ 2 ชิ้นที่ 1



ผลงาน ชุดที่ 2 ชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชุดที่ 2

ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้มีแนวความคิดที่สอดคล้องมากับชุดที่ผ่านมา การมีของเล่นที่เป็นเครื่องยนต์ขับเคลื่อนได้ช่วยทำให้นึกถึงหุ่นยนต์ที่สมารถขยับแขนขาได้ แม้ว่าตัวของเล่นชิ้นนี้จะดูมีความเก่าแก่ในตัว การเล่นทั้งสองสิ่งมีความต่างกันความรู้สึกถึงความเป็นเหลี่ยม การแสดงออกของตัวงานนั้นได้อารมณ์ของสมัยเด็กที่ข้าพเจ้าพยายามที่อยากจะเป็นฮีโร่ซักตัวให้ได้หนึ่งในนั้นก็คือหุ่นยนต์ รูปแบบวิธีการได้ใช้เทคนิคการปาดเฉพาะส่วนที่ตัดกันของสีและน้ำหนัก เพื่อเกิดความคมชัดในบางจุดและดูไม่คมชัดบางจุด โทนสีที่จะเป็นสีเก่าๆ หม่นๆ การใช้น้ำหนักสีที่ลงตัวละไปในทางเดียวกัน เพื่อดึงความรู้สึกถึงความเป็นตัวของเล่นเก่าออกมาและการบอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวของเล่นเพื่อสร้างจินตนาการต่อจากตัวของเล่นเอง

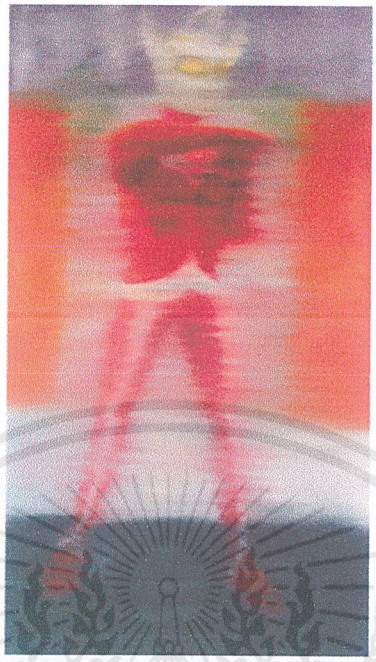
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน ชุดที่ 3 จำนวน 3 ชิ้น

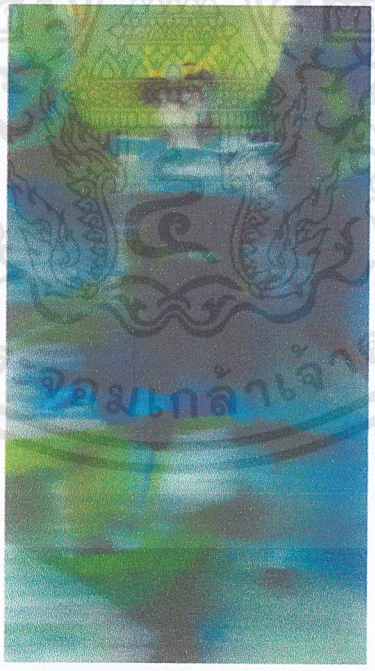


ผลงาน ชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงาน ชุดที่ 3 ชิ้นที่ 2



ผลงาน ชุดที่ 3 ชิ้นที่ 3

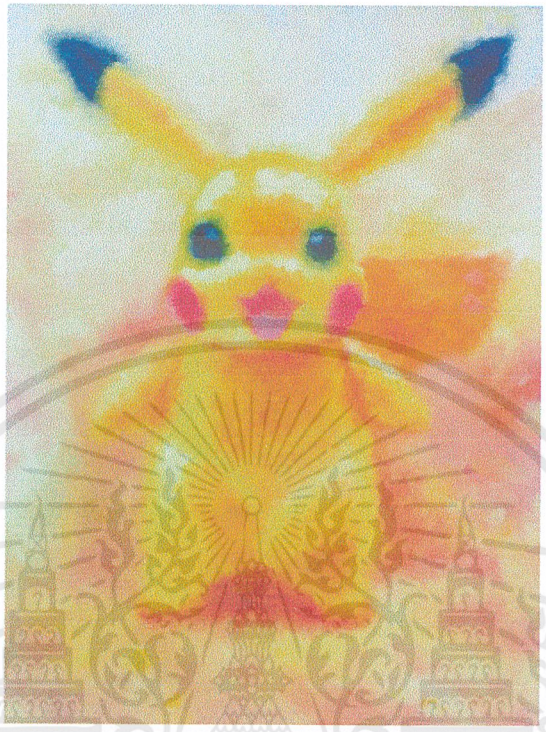
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชุดที่ 3

แนวความคิดของผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าเริ่มที่จะสร้างผลงานให้สอดคล้องกับผลงานสองชุดแรก การที่มีของเล่นที่กึ่งความเป็นจริง และของเล่นที่จำลองจากจิตนาการ ทำให้เกิดผลงานชุดนี้ขึ้นมาก การใช้โมเดลของเล่นที่เกิดจากความเป็นจริงและจินตนาการขึ้นมา สร้างความรู้สึกที่เหมือนจริงและมีจิตนาการที่สามารถต่อยอดได้ไม่รู้จบ ด้วยวิธีแนวคิดการเลือกโมเดลที่เป็นที่รู้จักและส่งผลต่อความทรงจำของข้าพเจ้านั้นเพื่อที่จะดึงอารมณ์ของบุคคลอื่นให้เข้าถึงความทรงจำในวันวานด้วยกัน ตัวภาพจะใช้ขนาดเกือบเท่าคนจริง ตัวโทนสีจะมีความเป็นจริงเพื่อสร้างความรู้สึกได้ดี และใช้เทคนิคในการปาดที่รวดเร็วเพื่อสร้างความรู้สึกของการไม่มั่นคง การเคลื่อนที่ของเหล่าโมเดล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน ชุดที่ 4 จำนวน 3 ชิ้น

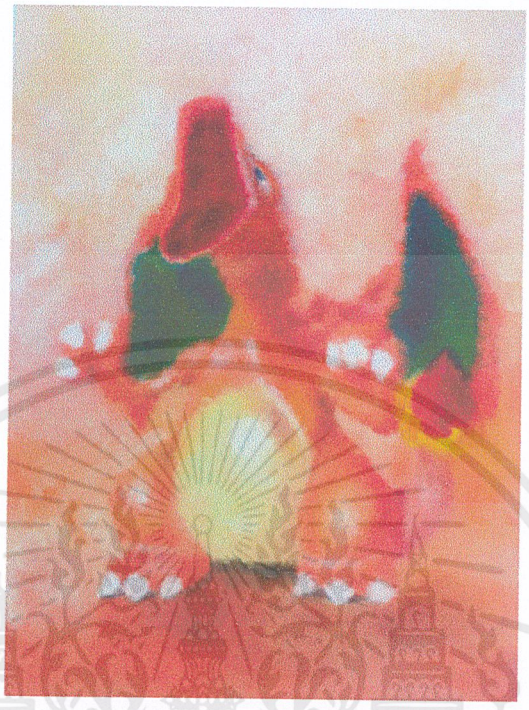


ผลงาน ชุดที่ 4 ชิ้นที่ 1



ผลงาน ชุดที่ 4 ชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงาน ชุดที่ 4 ชิ้นที่ 3

ผลงานชุดที่ 4

แนวความคิดของผลงานชุดสุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าเริ่มจากการเหมือนจริงไปจินตนาการและรวมทั้งความเป็นจริงในจินตนาการ ผลงานชุดนี้แสดงออกถึงความเหนือจินตนาการ สัตว์ประหลาด มอนสเตอร์ ในภาพยนตร์หรือในการ์ตูนดังๆ ตัวหุ่นจำลองที่ข้าพเจ้ามี การสร้างจินตนาการจากหุ่นจำลองนี้ความรู้สึกถึงพลังพิเศษ ดิน น้ำ ลม ไฟ สิ่งที่แสดงถึงพลังงานด้วยสี ความรู้สึกถึงความรู้สึกในจินตนาการได้เป็นอย่างดี ความทรงจำนั้นจะยิ่งจดจำได้ดีจากสีที่เด่นชัด ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้ใช้จังหวะในการใช้แปรงแบบวน สร้างความรู้สึกนุ่ม เบาบาง และดำไม่เด่นชัด ใช้สีสันของของเล่นมาเป็นพื้นหลังเพื่อสร้างบรรยากาศให้เข้ากับตัวของเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กระบวนการสร้างงาน

รูปแบบการเลือกของเล่นต้นแบบของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้เลือกต้นแบบที่ข้าพเจ้ามีความผูกพันกับตัวข้าพเจ้า ไม่ว่าจะเป็นหุ่นยนต์ รถของเล่น โมเดลการ์ตูน ของเล่นทุกชิ้นมีความทรงจำของข้าพเจ้าซ่อนอยู่ รูปแบบในการเลือกใช้โทนสีให้เหมาะสมกับผลงานเลือกใช้โทนสีที่มีความเบาเช่น สีขาว และสีดำเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ดูเข้ม เมื่อข้าพเจ้าสามารถใช้สองสีนี้ในการสร้างภาพจะช่วยคลุมโทนสีในการทำงานของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี รูปแบบในการปาดแปรงพู่กันข้าพเจ้าใช้วิธีการปาดไปในทิศทางเดียวกันเพื่อช่วยให้เกิดความรู้สึกเบาบาง ดูโปร่งและไม่คมชัดเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ดูมีความทรงจำ และนึกถึงอดีตได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าในชุดนี้มีจุดประสงค์เพื่อบรรจุความทรงจำวัยเด็กของข้าพเจ้าที่มีคุณค่าผ่านผลงานจิตรกรรม ด้วยลักษณะการใช้แปรง การปาด การใช้โทนสี และเพื่อกระตุ้นความทรงจำของผู้คนผ่านผลงานจิตรกรรม

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้า เกิดจากความทรงจำของตัวข้าพเจ้าเอง ผ่านเรื่องราวในการใช้ชีวิตในวัยเด็ก ข้าพเจ้ามีความพอใจในตัวผลงานระดับหนึ่ง รูปแบบการใช้แปรงในการปาดทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจถึงความงามที่แสดงออกด้วยสี ลักษณะการคลุมโทนที่เกิดจากการปาดแปรง ทำให้การแสดงออกของผลงานดูไม่คมชัด มีเอกลักษณ์และมีความกลมกลืน เพื่อดึงคุณค่าความทรงจำออกมา

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงความทรงจำในวัยเด็ก ในวัยเด็กของข้าพเจ้าถูกร้อยเรียงประสบการณ์จนมาเป็นความทรงจำที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า

4.1.2 เนื้อหา (Content)

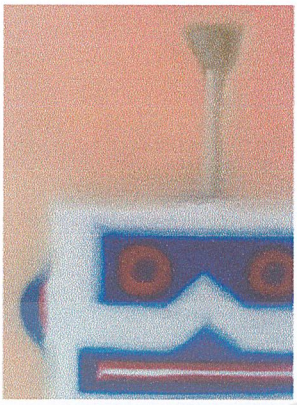
เนื้อหาของผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการที่จะแสดงถึงความทรงจำในวัยเด็กที่ถูกสรรค์สร้างจากสิ่งต่างๆรอบข้าง ของเล่นที่มีภาพความทรงจำเพื่อนวัยเด็กของข้าพเจ้า สถานที่ที่ข้าพเจ้าได้นำของเล่นไปพร้อมกับข้าพเจ้า ความรู้สึกที่มีความสุขทุกข์ผ่านตัวของเล่น

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

รูปแบบการแสดงออกของผลงานชุดนี้มีการแสดงออกด้วยการเขียนภาพแบบเหมือนจริง โดยใช้สีที่มีความเก่าในการแสดงออก และใช้แปรงปาดเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่เบาบาง ไม่ชัดเจน จากตัวต้นแบบที่ข้าพเจ้าได้ค้นหามา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน เส้น (Lines)



ก. ใช้ในการแสดงออกทางอารมณ์ออกมา โดยมีลักษณะที่ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความรู้สึกที่มีอยู่แต่เลือนราง ในระยะใกล้ส่วนในระยะไกลจะดูเหมือนภาพคมชัดแบบปกติ



ข. เส้นที่เกิดจากการกำหนดขอบเขตของเส้นให้เกิดเป็นลักษณะลวดลายต่างๆ เพื่อให้เห็นถึงลายละเอียดในตัวชิ้นงาน



ค. ใช้ในการกำหนดรูปทรงเพื่อกำหนดขอบเขตของตัววัตถุที่ข้าพเจ้าต้องการแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ง. เส้นที่เกิดจากการกำหนดขอบเขตของเส้นให้เกิดเป็นลักษณะลวดลายต่างๆ เพื่อให้เห็นถึงลายละเอียดในตัวชิ้นงาน

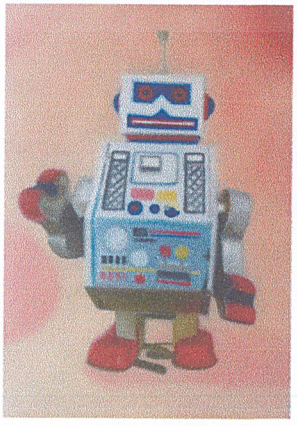


ต. เส้นที่สร้างทรงทรงขึ้นมา ช่วยให้เกิดความรู้สึกที่มีความเคลื่อนไหวได้



ฆ. เส้นที่เป็นจุดนำสายตาช่วยให้ภาพเกิดความน่าสนใจไปยังจุดอื่นๆ

ผลงาน รูปทรง (Forms)



ก. แสดงออกถึงของเล่นที่มีเก่าแก่ในตัวเป็นความเก่าแก่แบบในยุคสมัยก่อนที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งไม่สามารถหาได้ในปัจจุบัน

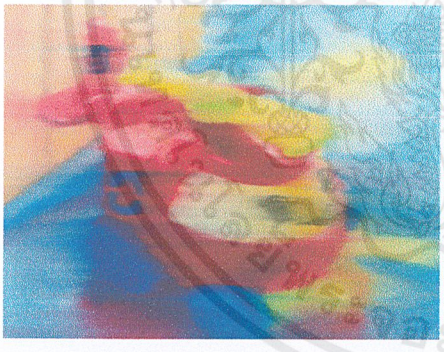
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข. รูปทรงที่เกิดจากของเล่นที่ไม่สมมาตร ความเอียง จึงเกิดความรู้สึกที่ไม่มั่นคง โดยการใช้ลักษณะในการปาดพู่กันแบบไล่สีให้เข้ากัน



ค. รูปทรงของตัวผลงานชุดนี้แสดงออกถึงความร่วมสมัยของตัวของเล่นได้เป็นอย่างดี รูปทรงที่เห็นจนชินตาช่วยขับเน้นอารมณ์ร่วมได้เป็นอย่างดี



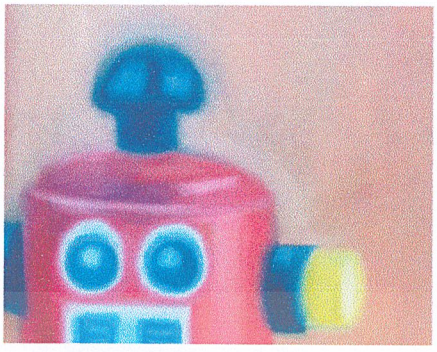
ง. รูปทรงที่เด่นชัดช่วยขับเน้นให้ตัววัตถุแสดงออกได้อย่างชัดเจนทำให้ดูตัวงานไม่ยากจนเกินไป



ต. รูปทรงที่มีความอ่อนนุ่มช่วยทำให้เกิดความรู้สึกที่ดูเบา ช่วยให้เกิดความรู้สึกที่น่าสัมผัส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

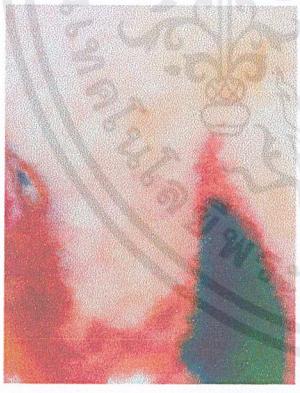
ผลงาน พื้นผิว (Textures)



ก. พื้นผิวในผลงานมีลักษณะความเรียบที่ชัดเจน ดูเรียบกับพื้นผิว เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่นุ่ม ดูเบาบาง



ข. พื้นผิวที่มีลักษณะการปาดไปในทิศทางเดียวกันช่วยให้เกิดความรู้สึกแบบเบาบางและดูนุ่ม



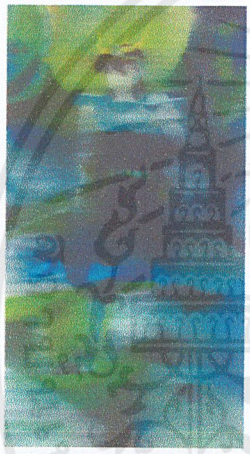
ค. พื้นผิวที่มีลักษณะของแปรงช่วยทำให้เกิดความรู้สึกที่นุ่ม ดูมีรายละเอียดเพื่อให้เข้ากับตัวงานที่จะมีความรู้สึกของขน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน สี (Color)



ก. ในตัวงานจะใช้สีที่เป็นแม่สีเป็นหลัก เพื่อให้ตัวผลงานมีความโดดเด่นและเกิดความน่าสนใจในการใช้สี และด้วยวิธีการปาดแปรงพู่กันยิ่งทำให้ตัวแม่สีผสมเข้ากันจนเกิดความสวยงาม



ข. ข้าพเจ้าใช้สีที่เป็นโทนสีเขียวน้ำเงิน เพื่อให้เข้ากับตัวของเล่นจนเกิดความกลมกลืนของตัวชุดสีได้ดี



ก. ในตัวผลงานจะใช้สีโทนเข้มเพื่อขับเน้นตัววัตถุให้เด่นชัดขึ้น และให้มีบรรยากาศภาพร่วมกับตัวของเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

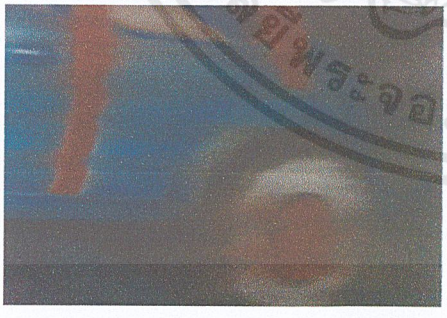


ข. ตัวชิ้นงานจะใช้ที่มีความสมจริงเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่สมจริงทางความรู้สึก

ผลงาน น้ำหนัก (Volume)

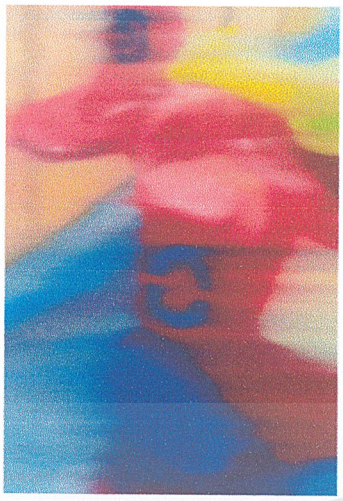


ก. น้ำหนักในผลงาน มีการใช้สีที่เหมือนจริงเข้ามาแต่จะถูกลดทอนโดยการผสมสีขาวเข้าไปเพียงเล็กน้อยเพื่อให้สีเข้มไม่เข้มจนเกินไป แต่ยังสามารถเห็นเป็นน้ำหนักแสงเงาที่ชัดเจนได้

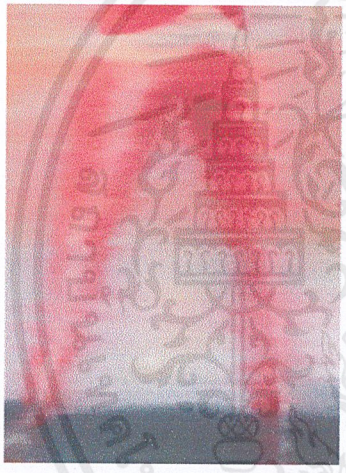


ข. ใช้โทนสีกลางที่มีค่าสีเข้มและอ่อนผสมกันและเพิ่มสีต่างๆเข้าไปเพื่อให้ชิ้นงานมีความเป็นจริงมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

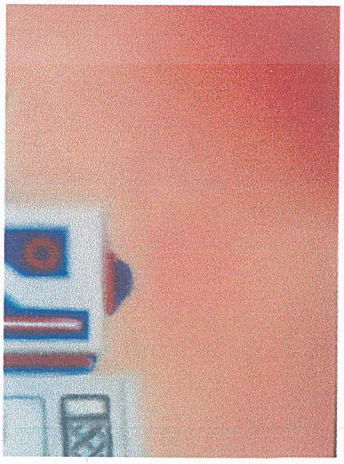


ค. น้ำหนักในผลงาน มีการแบ่งน้ำหนักแสงเงาด้านต่อด้านอย่างชัดเจนเพื่อให้เกิดมิติในตัวงาน



ง. น้ำหนักที่ใช้ในตัวงานจะไม่เด่นชัดมากจนเกินไปเพื่อให้ตัววัตถุไม่แข็งตอนเวลาปาดแปรงพู่กัน จึงทำให้ภาพยังมีความนุ่มอยู่ในตัวงาน

ผลงาน ที่ว่าง (Space)

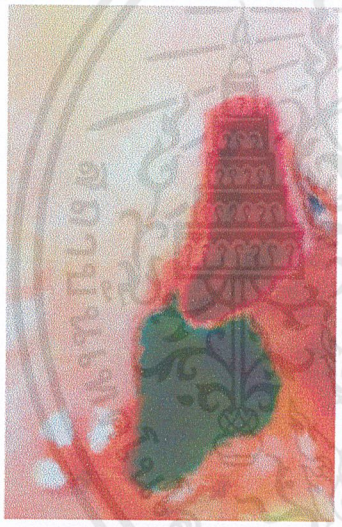


ก. พื้นที่ว่างจะใช้สีคู่ตรงข้ามแบบอ่อนเพื่อช่วยขับเน้นให้ตัวของเล่นเกิดความน่าสนใจ และเพื่อให้ตัวภาพเกิดความรู้สึกที่นุ่มมากขึ้น

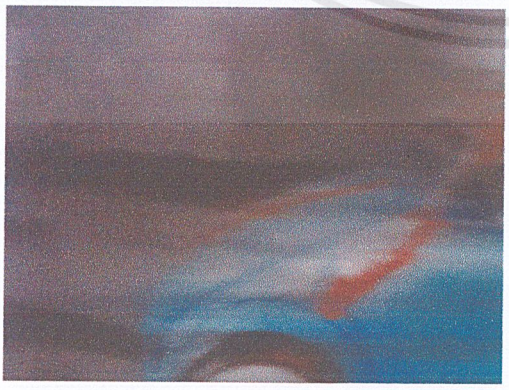
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข. ในพื้นที่ที่ว่างของตัวผลงาน จะเป็นตัวกำหนดและช่วยในการขับเน้นรูปทรงให้ชัดเจนมากขึ้น



ก. พื้นที่ว่างในตัวผลงานมีรายละเอียดที่ไม่เรียบเพื่อให้เกิดร่องรอยรายละเอียดต่างๆ เพื่อให้พื้นที่ว่างมีบรรยากาศเข้ากับตัวงาน

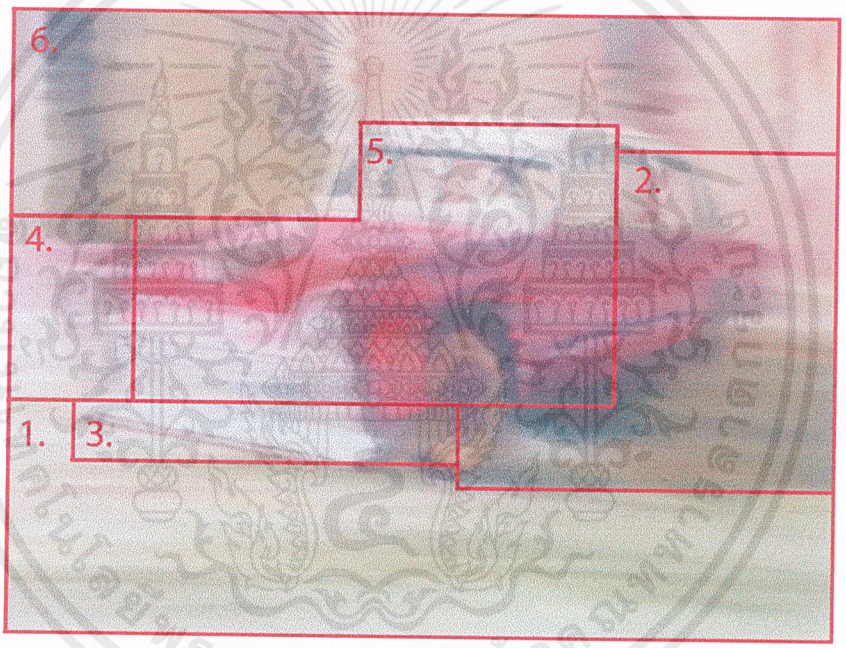


ข. ในพื้นที่ว่างของตัวผลงานมีการใช้สีอ่อนเข้ามาช่วยเพื่อให้เกิดความน่าสนใจดูไม่เรียบจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้



ภาพประกอบที่ 47 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 1

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ มีโทนสีที่ดูมีความเก่าและมืด โดยการปาดแปรงพู่กันไปในทิศทางเดียวกันช่วยให้มีความกลมกลืนของสีได้ดี

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความสดในตัวของเล่นและตัดกับตัวพื้นหลังที่มีสีเข้มช่วยให้มีความหลากหลายของตัวชุดสี ให้ดูไม่มืดหม่นจนเกินไป ทั้งนี้ยังเพื่อขับเน้นตัวของเล่นให้ไม่กลืนกับพื้นหลังจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

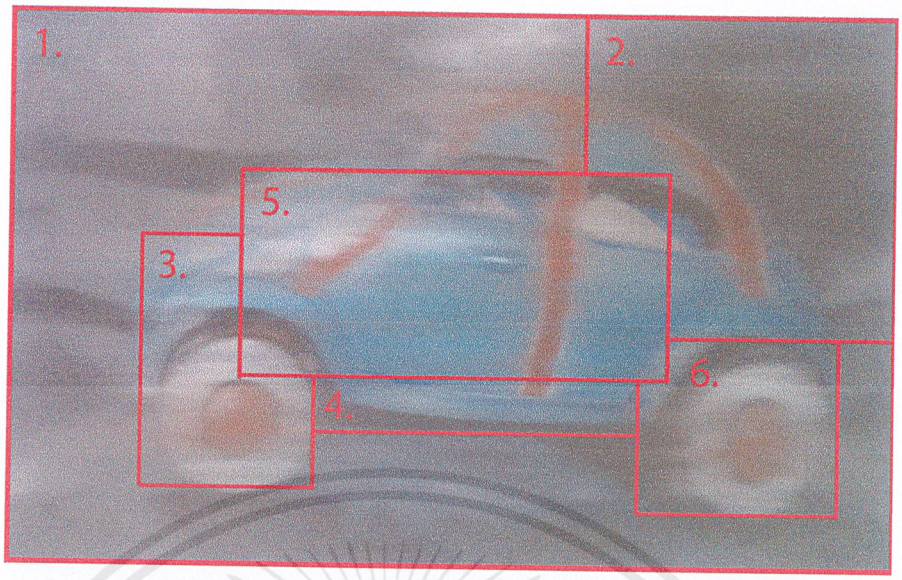
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 48 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 2

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ มีโทนสีที่ดูมีความเก่าและมืดโดยการปาดแปรงพู่กันไปในทิศทางเดียวกันช่วยให้มีความกลมกลืนของสีได้ดี

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความสดในตัวของเล่นและตัดกับตัวพื้นหลังที่มีสีเข้มช่วยให้มีความหลากหลายของตัวชุดสี ให้ดูไม่มืดหม่นจนเกินไป ทั้งนี้ยังเพื่อขับเน้นตัวของเล่นให้ไม่กลืนกับพื้นหลังจนเกินไป

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

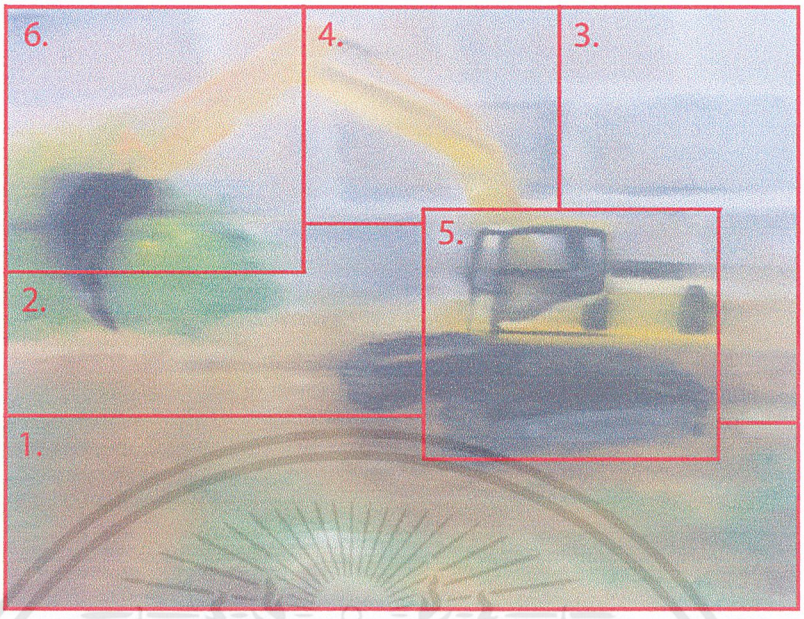
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 49 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 3

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ มีโทนสีที่มีความเป็นจริงอยู่เพื่อกลมกลืนกับบรรยากาศรอบข้างของตัวของเล่น ช่วยดึงความทรงจำที่มีความเป็นจริงได้เป็นอย่างดี

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการใช้สีให้มีความหลากหลายเพื่อให้เกิดความเป็นจริงของชิ้นงาน ตัวสีช่วยขับเน้นตัวของเล่นออกมาจากบรรยากาศรอบข้าง

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

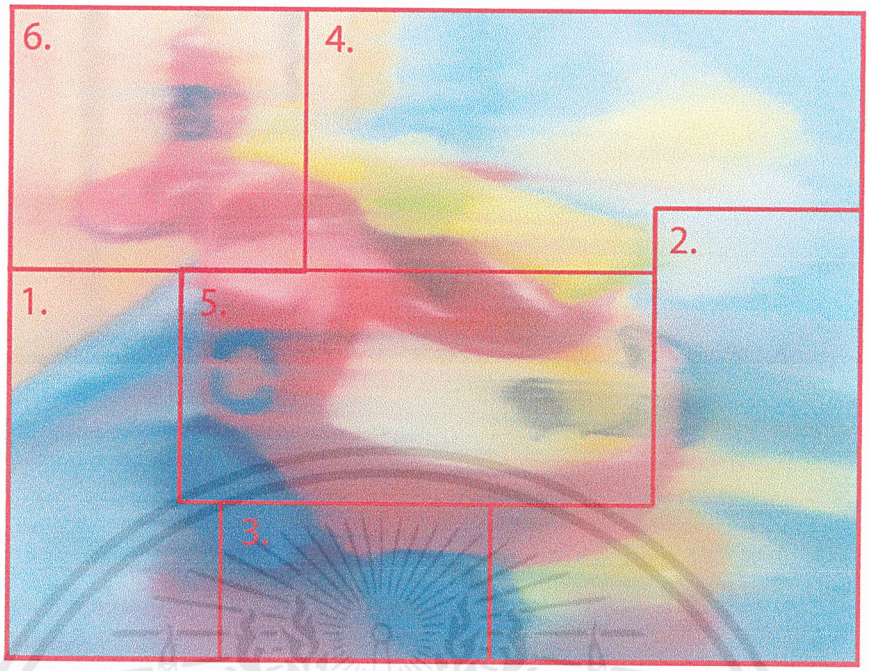
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 50 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 4

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ มีโทนสีที่ดูมีความสดใสแตกต่างจากชิ้นอื่นๆ ความกลมกลืนในชุดนี้เกิดจากการที่มีโทนสีที่มีความเด่นชัดของแม่สี และจังหวะการปาดของพู่กันช่วยให้มีความกลมกลืนในการรวมกันของเนื้อสี

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความสดใสช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการใช้สี แม่สีที่ถูกดึงออกมาผสมกันในบางจุดช่วยขับเน้นความมีสีสันให้เกิดความน่าสนใจ

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

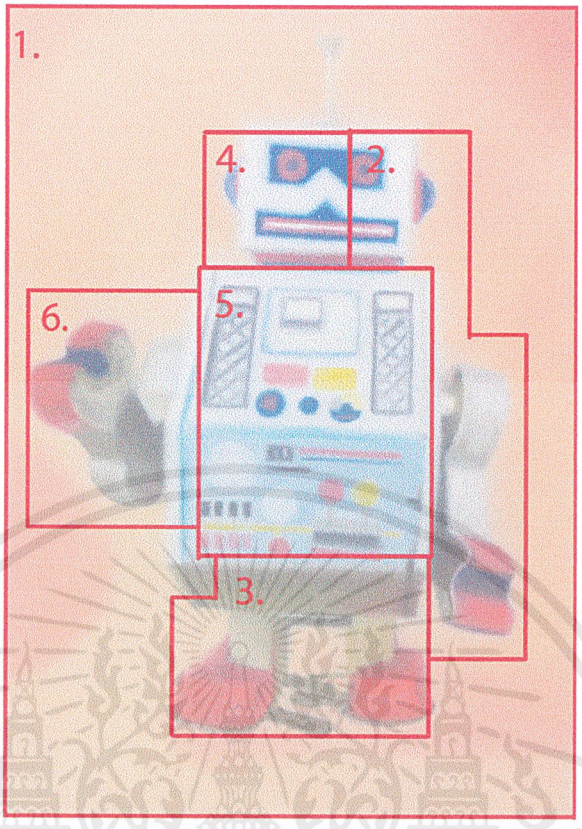
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 51 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 2 ชิ้นที่ 1

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ ใช้โทนสีจากตัวของเล่นที่มีความเก่าและดึงความโทนสีคู่ตรงข้ามที่อ่อนมาช่วยให้เกิดความน่าสนใจที่ไม่เด่นจนเกินไป

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความสดใสช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการใช้สี แม่สีที่ถูกดึงออกมาผสมกันในบางจุดช่วยขับเน้นความมีสีสันให้เกิดความน่าสนใจ

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

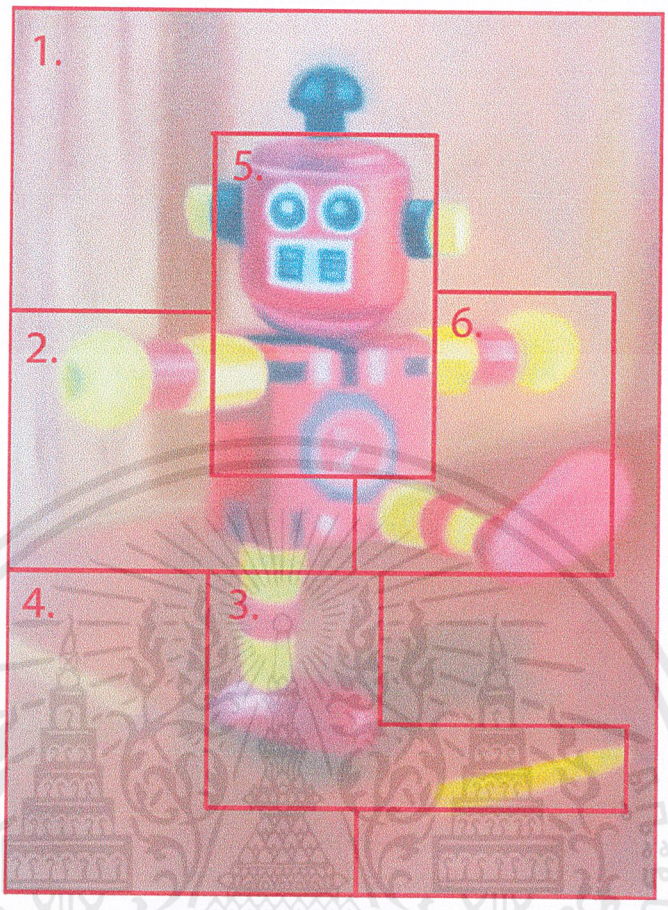
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 52 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 2 ชิ้นที่ 2

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ มีโทนสีที่ดูมีความสดใสแตกต่างจากชิ้นอื่นๆ ความกลมกลืนในชุดนี้เกิดจากการที่มีโทนสีที่มีความเด่นชัดของแม่สี และจังหวะการปาดของพู่กันช่วยให้มีความกลมกลืนในการรวมกันของเนื้อสี

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความสดใสช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการใช้สี แม่สีที่ถูกดึงออกมาผสมกันในบางจุดช่วยขับเน้นความมีสีสันให้เกิดความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

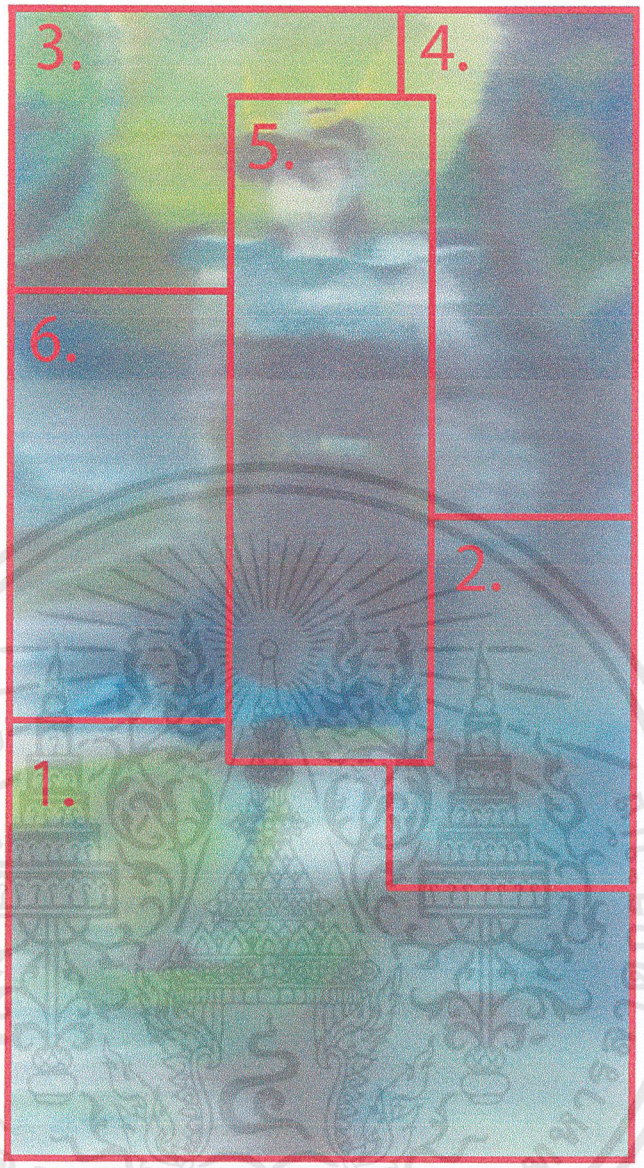
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 53 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ มีโทนสีที่ดูมีความสดใสแตกต่างจากชิ้นอื่นๆ ความกลมกลืนในชุดนี้เกิดจากการที่มีโทนสีที่มีความเด่นชัดของแม่สี และจังหวะการปาดของพู่กันช่วยให้มีความกลมกลืนในการรวมกันของเนื้อสี

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความสดใสช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการใช้สี แม่สีที่ถูกดึงออกมาผสมกันในบางจุดช่วยขับเน้นความมีสีสันให้เกิดความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

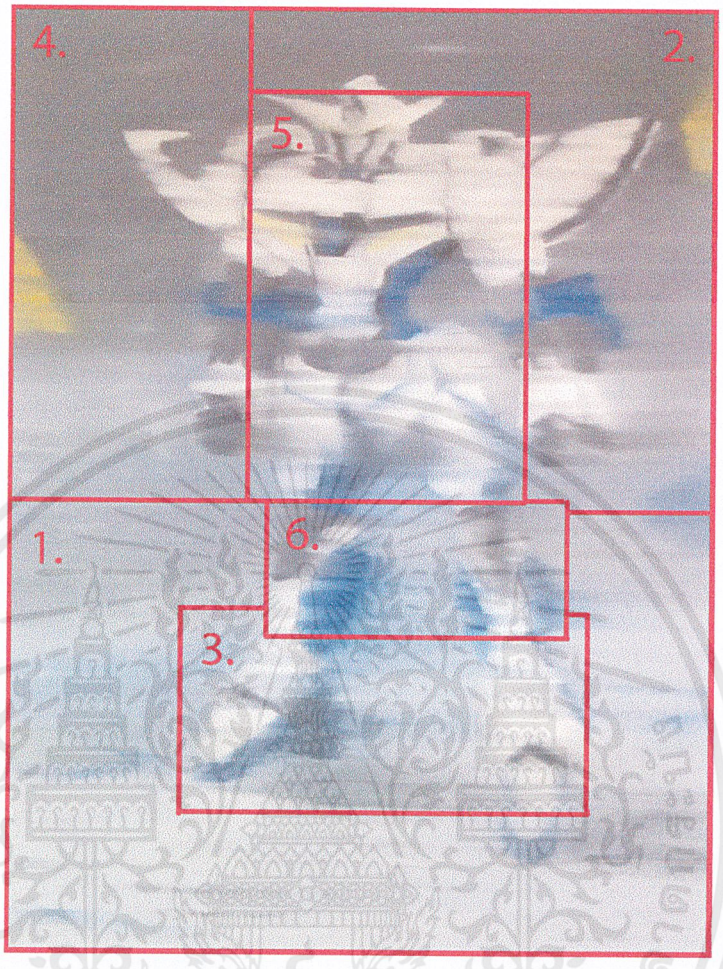
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 54 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 3 ชิ้นที่ 2

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ มีโทนสีที่ดูมีความสดใสแตกต่างจากชิ้นอื่นๆ ความกลมกลืนในชุดนี้เกิดจากการที่มีโทนสีที่มีความเด่นชัดของแม่สี และจังหวะการปาดของพู่กันช่วยให้มีความกลมกลืนในการรวมกันของเนื้อสี

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความสดใสช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการใช้สี แม่สีที่ถูกดึงออกมาผสมกันในบางจุดช่วยขับเน้นความมีสีสันให้เกิดความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

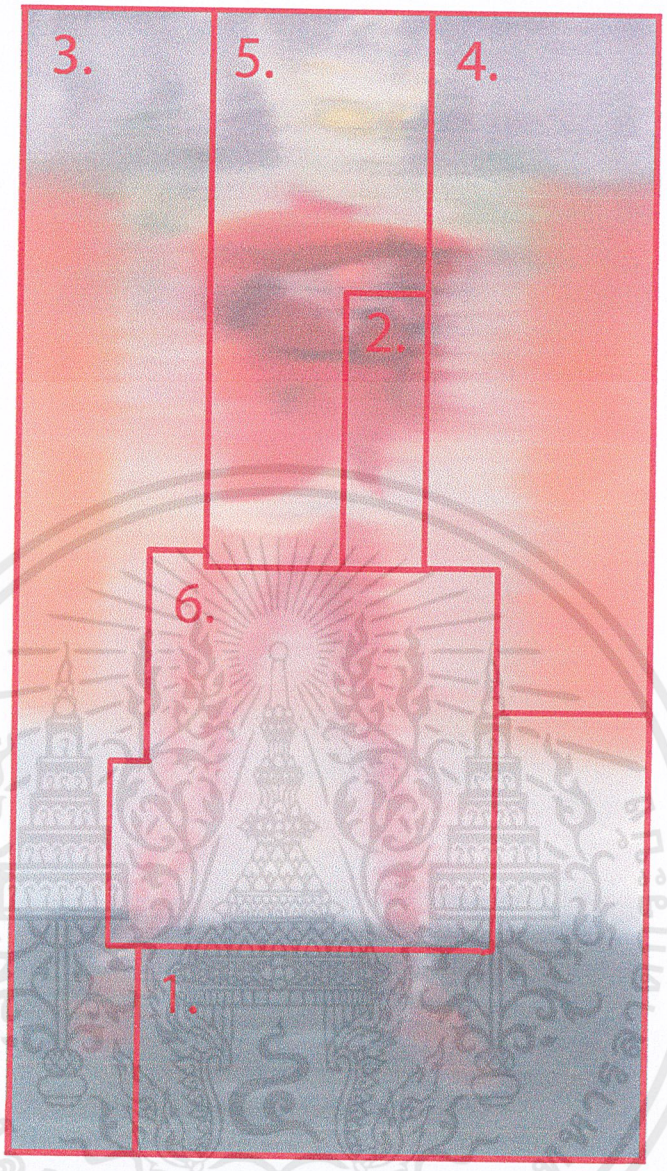
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 55 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 3 ชิ้นที่ 3

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของผลงานข้าพเจ้าในชิ้นนี้ มีโทนสีที่ดูมีความสดใสแตกต่างจากชิ้นอื่นๆ ความกลมกลืนในชุดนี้เกิดจากการที่มีโทนสีที่มีความเด่นชัดของแม่สี และจังหวะการปาดของพู่กันช่วยให้มีความกลมกลืนในการรวมกันของเนื้อสี

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความสดใสช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการใช้สี แม่สีที่ถูกดึงออกมาผสมกันในบางจุดช่วยขับเน้นความมีสีสันให้เกิดความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความสมดุลในชุดสีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเพื่อให้เกิดความสมดุลในตัวงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดวัตถุต่อพื้นที่ และขนาดสีในตัวงาน ด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก จะช่วยขับเน้นอารมณ์ในตัวงานได้เป็นอย่างดี

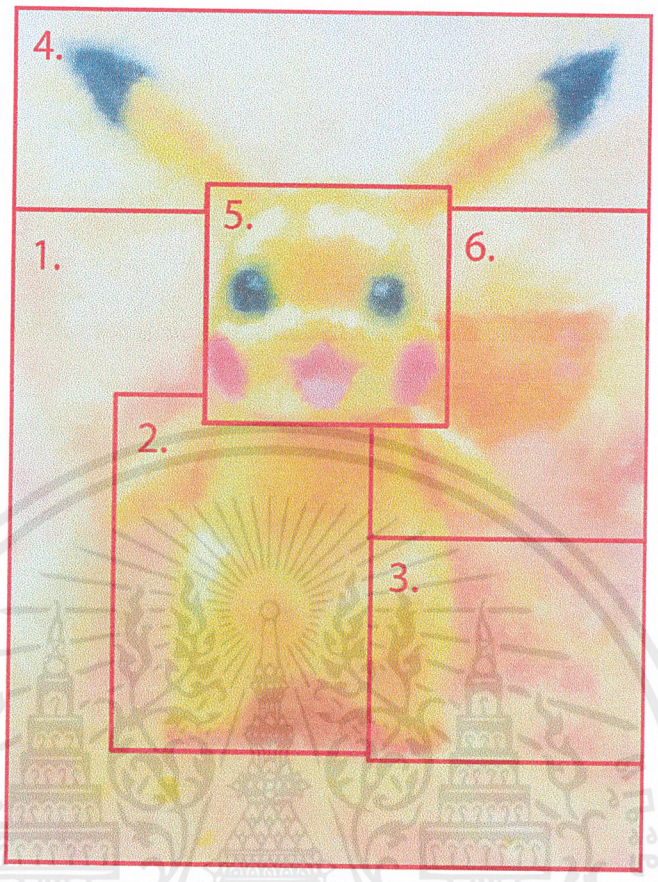
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัดแต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่มีความเข้ม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงออกถึงตัวของเล่น ความทรงจำที่มีต่อตัวของเล่น ซึ่งมีการเน้นใช้โทรสีเข้มสีอ่อนที่น้อยเพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดลักษณะพิเศษในการปาดพู่กัน เพื่อดึงความเบาบางเลื่อนลางออกมา

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้ลักษณะแปรงพู่กันให้เกิดความไม่คมชัด ช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวไปในตัว จังหวะในการปาดพู่กันใช้จังหวะในการปาดค้อนข้างเร็วเพื่อดึงความไม่คมชัดออกมาให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 56 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 4 ชิ้นที่ 1

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการใช้สีของวัตถุเข้ากับบรรยากาศของตัววัตถุนั้น เพื่อสร้างพื้นที่ให้เกิดความแตกต่างด้วยโทนสีมาสร้างจังหวะที่มีแบบแผน สามารถควบคุมส่วนต่างๆที่ร่วมกันอยู่ โดนเฉพาะตัวของเล่นที่เป็นการสร้างแบบให้เกิดโทนที่ต่อเนื่องของผลงาน

4.3.2 ความหลาหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นที่ตัวของเล่นที่เลือกมา ลักษณะเด่นของตัวสี ลักษณะเด่นของตัวรูปทรงในผลงานของข้าพเจ้าเป็นความหลากหลายในการใช้รูปทรงของตัวมอนสเตอร์ที่มีสีสันแล้วยังเพิ่มสีสันของตัวพื้นหลังด้วยสีที่มีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน โดยตัวของเล่นยังมีลักษณะเด่นของสีหนึ่งที่นำอยู่และมีอีกหลายสีในตัวมอนสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้าให้ความสำคัญด้านดุลยภาพของสี และความสำคัญต่อตัวของเล่น โดยนึกถึงการให้น้ำหนักให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตร ต้องการแสดงถึงความกลมกลืนของตัวของเล่นและพื้นหลัง เพื่อผลลัพธ์ในการแสดงออกถึงความไม่คมชัด ดูเบาบาง และนุ่ม

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของความเป็นมิติของรูปทรง น้ำหนัก สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทางอุดมคติ การจัดวางตัววัตถุให้อยู่ตรงกลางเพื่อเน้นความเด่นชัดของตัววัตถุ

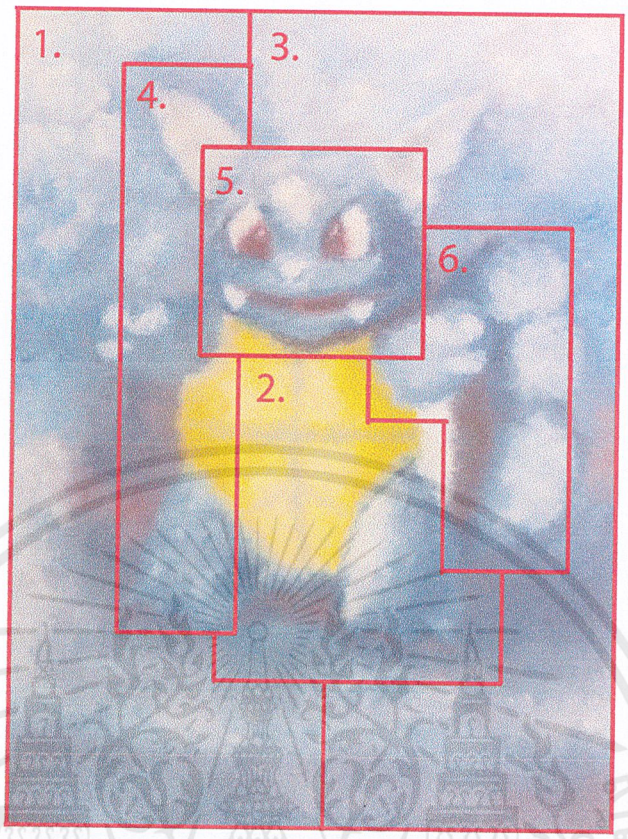
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าได้สร้างตัวของเล่นที่ข้าพเจ้าเลือกมานำมาจัดวางโดยใช้ตัวของเล่นอยู่ตรงกลางเพื่อดึงจุดเด่นทั้งหมดให้อยู่ตรงกลาง โดยเน้นที่ตัวของเล่นให้มีความสำคัญที่สุดในการรับรู้ผ่านการมอง

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้าได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น รูปทรง สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดความนุ่มนวล การเคลื่อนไหวด้วยลักษณะการปาดไปในทิศทางต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 57 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 4 ชิ้นที่ 2

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการใช้สีของวัตถุเข้ากับบรรยากาศของตัววัตถุนั้น เพื่อสร้างพื้นที่ให้เกิดความแตกต่างด้วยโทนสีมาสร้างจังหวะที่มีแบบแผน สามารถควบคุมส่วนต่างๆที่ร่วมกันอยู่ โดนเฉพาะตัวของเล่นที่เป็นการสร้างแบบให้เกิดโทนที่ต่อเนื่องของผลงาน

4.3.2 ความหลาหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นที่ตัวของเล่นที่เลือกมา ลักษณะเด่นของตัวสี ลักษณะเด่นของตัวรูปทรงในผลงานของข้าพเจ้าเป็นความหลากหลายในการใช้รูปทรงของตัวมอนสเตอร์ที่มีสีสันแล้วยังเพิ่มสีสันของตัวพื้นหลังด้วยสีที่มีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน โดยตัวของเล่นยังมีลักษณะเด่นของสีหนึ่งที่นำอยู่และมีอีกหลายสีในตัวมอนสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้าให้ความสำคัญด้านดุลยภาพของสี และความสำคัญต่อตัวของเล่น โดยนึกถึงการให้น้ำหนักให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตร ต้องการแสดงถึงความกลมกลืนของตัวของเล่นและพื้นหลัง เพื่อผลลัพธ์ในการแสดงออกถึงความไม่คมชัด ดูเบาบาง และนุ่ม

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของความเป็นมิติของรูปทรง น้ำหนัก สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทางอุดมคติ การจัดวางตัววัตถุให้อยู่ตรงกลางเพื่อเน้นความเด่นชัดของตัววัตถุ

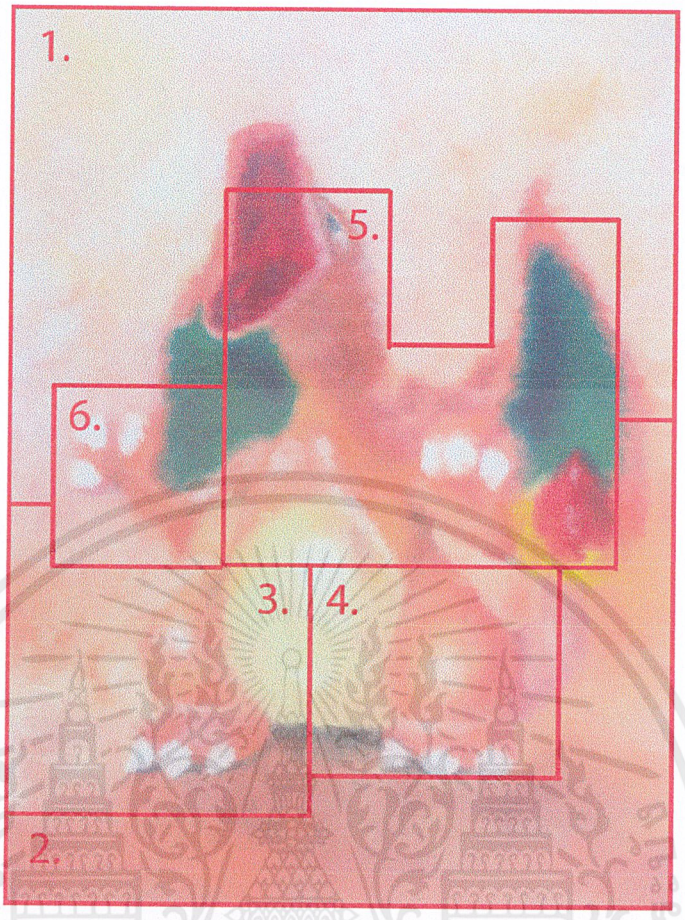
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าได้สร้างตัวของเล่นที่ข้าพเจ้าเลือกมานำมาจัดวางโดยใช้ตัวของเล่นอยู่ตรงกลางเพื่อดึงจุดเด่นทั้งหมดให้อยู่ตรงกลางโดยเน้นที่ตัวของเล่นให้มีความสำคัญที่สุดในการรับรู้ผ่านการมอง

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้าได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น รูปทรง สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดความนุ่มนวล การเคลื่อนไหวด้วยลักษณะการปาดไปในทิศทางต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 58 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 4 ชิ้นที่ 3

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการใช้สีของวัตถุเข้ากับบรรยากาศของตัววัตถุนั้น เพื่อสร้างพื้นที่ให้เกิดความแตกต่างด้วยโทนสีมาสร้างจังหวะที่มีแบบแผน สามารถควบคุมส่วนต่างๆที่ร่วมกันอยู่ โดนเฉพาะตัวของเล่นที่เป็นการสร้างแบบให้เกิดโทนที่ต่อเนื่องของผลงาน

4.3.2 ความหลาหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นที่ตัวของเล่นที่เลือกมา ลักษณะเด่นของตัวสี ลักษณะเด่นของตัวรูปทรงในผลงานของข้าพเจ้าเป็นความหลากหลายในการใช้รูปทรงของตัวมอนสเตอร์ที่มีสีสันแล้วยังเพิ่มสีสันของตัวพื้นหลังด้วยสีที่มีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน โดยตัวของเล่นยังมีลักษณะเด่นของสีหนึ่งที่นำอยู่และมีอีกหลายสีในตัวมอนสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้าให้ความสำคัญด้านดุลยภาพของสี และความสำคัญต่อตัวของเล่น โดยนึกถึงการให้น้ำหนักให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตร ต้องการแสดงถึงความกลมกลืนของตัวของเล่นและพื้นหลัง เพื่อผลลัพธ์ในการแสดงออกถึงความไม่คมชัด ดูเบาบาง และนุ่ม

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของความเป็นมิติของรูปทรง น้ำหนัก สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทางอุดมคติ การจัดวางตัววัตถุให้อยู่ตรงกลางเพื่อเน้นความเด่นชัดของตัววัตถุ

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าได้สร้างตัวของเล่นที่ข้าพเจ้าเลือกมานำมาจัดวางโดยใช้ตัวของเล่นอยู่ตรงกลางเพื่อดึงจุดเด่นทั้งหมดให้อยู่ตรงกลาง โดยเน้นที่ตัวของเล่นให้มีความสำคัญที่สุดในการรับรู้ผ่านการมอง

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้าได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น รูปทรง สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดความนุ่มนวล การเคลื่อนไหวด้วยลักษณะการปาดไปในทิศทางต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
บทสรุป

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ในหัวข้อเรื่อง “วันวาน” ที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นมานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อข้าพเจ้าความทรงจำมากมายที่ได้อยู่ร่วมกับข้าพเจ้า ช่วงเวลาแต่ละช่วงวัยได้อยู่ร่วมกันตั้งแต่เด็กจนโตมีความทรงจำมากมาย ของเล่นหรือสถานที่อาจสูญหายแปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลาแต่ของเลนยังคงถูกเก็บไว้เป็นเหมือนกล่องเก็บความทรงจำใบใหญ่ที่มีทั้งอารมณ์ ความรู้สึกผ่านออกมาจากตัวของเล่นที่แต่ละคนจะมีของเล่นชิ้นโปรดอยู่ ข้าพเจ้าจึงหยิบยกของเล่นเหล่านั้นที่มานำเสนอผ่านผลงานจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นเพื่อให้ตัวข้าพเจ้าเองและบุคคลอื่นรับรู้ถึงบรรยากาศในสมัยเด็กของข้าพเจ้าเพื่อให้ทุกคนได้เห็นถึงคุณค่าของของเล่นที่ยังอยู่ในปัจจุบัน

เอกสารประกอบศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลที่ครอบคลุมกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าอย่างเป็นขั้นเป็นตอนตั้งแต่ตอนเริ่มต้นจนถึงการสร้างสรรค์ผลงานจริงที่สมบูรณ์และยังมีเนื้อหาของแนวความคิด การดำเนินการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ผลงานของข้าพเจ้าการแก้ไขปัญหาเพื่อให้สอดคล้องกับจุดม่งหมายที่ข้าพเจ้าได้กำหนดไว้และจะเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าต่อไป

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในการสร้างผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้าปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นส่วนใหญ่มากจากการเลือกต้นแบบและการใช้เทคนิควิธีการในการดาดแปรงพู่กันของข้าพเจ้า ต้นแบบของเล่นแต่ละชิ้นที่ข้าพเจ้าคอยหาตามสถานที่ต่างๆเพื่อให้ได้รูปลักษณ์ที่น่าสนใจเพื่อที่จะกระตุ้นความรู้สึกหรือบรรยากาศในวัยเด็กออกมาได้เป็นอย่างดี ส่วนตัววิธีการปาดแปรงพู่กันข้าพเจ้าได้ใช้วิธีหลากหลายวิธีจนข้าเจ้าเลือกที่จะใช้สามวิธีเป็นหลักที่เข้ากับตัวของเล่นที่ละชนิดทำให้เสียเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานออกไปบ้างแต่เมื่อพอจับรูปแบบวิธีการได้แล้วนั้นการทำงานก็เป็นไปอย่างราบรื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ชลูด นิ่มเสมอ. 2544. **องค์ประกอบของศิลปะ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.

ชะวัชชัย ภาติณฐ. 2532. **ศิลปะศิลปินหรือศิลปินศิลปะ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอ เดียนสโตร์.

Gerhard Richter. 1912. **Ema.** [Online]. Available : https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/nudes-16/ema-nude-on-a-staircase-5778 .

Gerhard Richter. 1988. **Festnahme 1.** [Online]. Available : https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/baader-meinhof-56.

Gerhard Richter. 1992 **Woman's Head in Profile.** [Online]. Available : https://www.gerhardrichter.com/en/art/paintings/photo-paintings/women-27.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน เครื่องยนต์ I, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 75 x 90 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน เครื่องยนต์ II, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 75 x 90 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

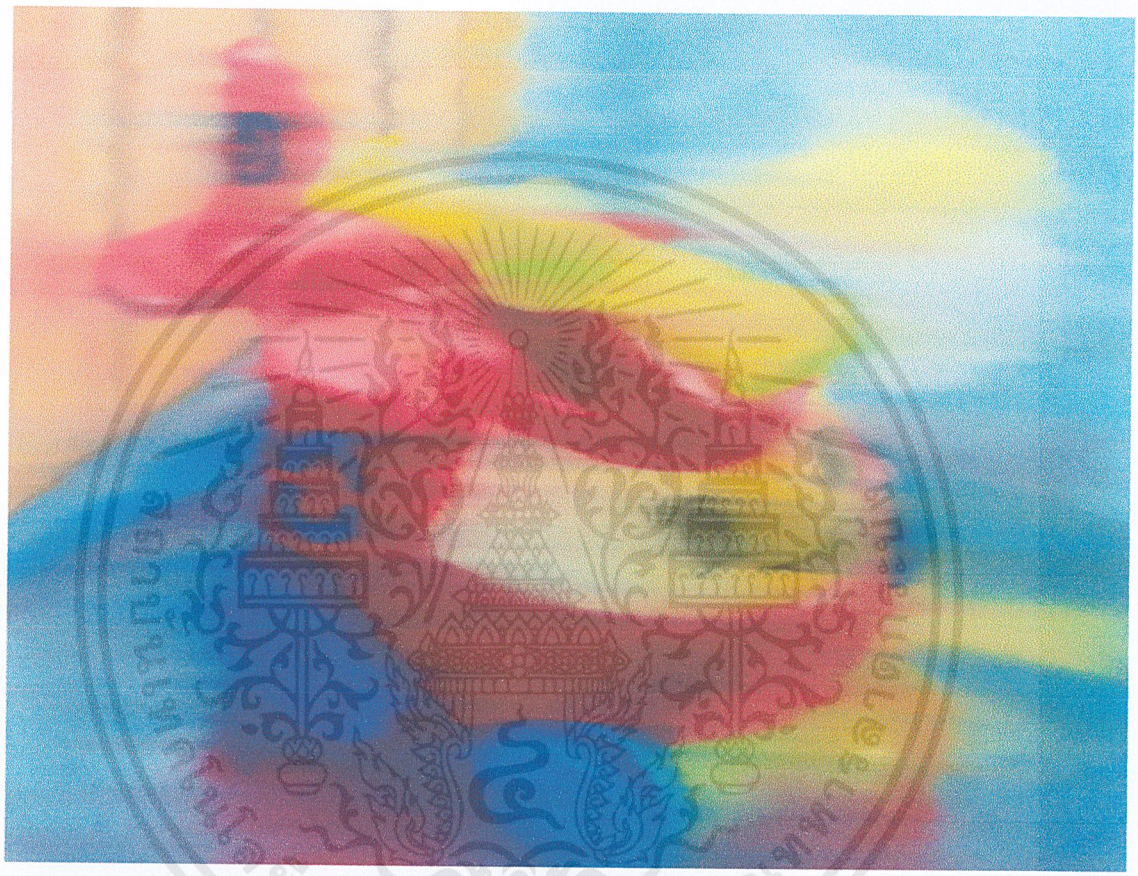


ชื่อผลงาน เครื่องยนต์ III, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 80 x 100 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

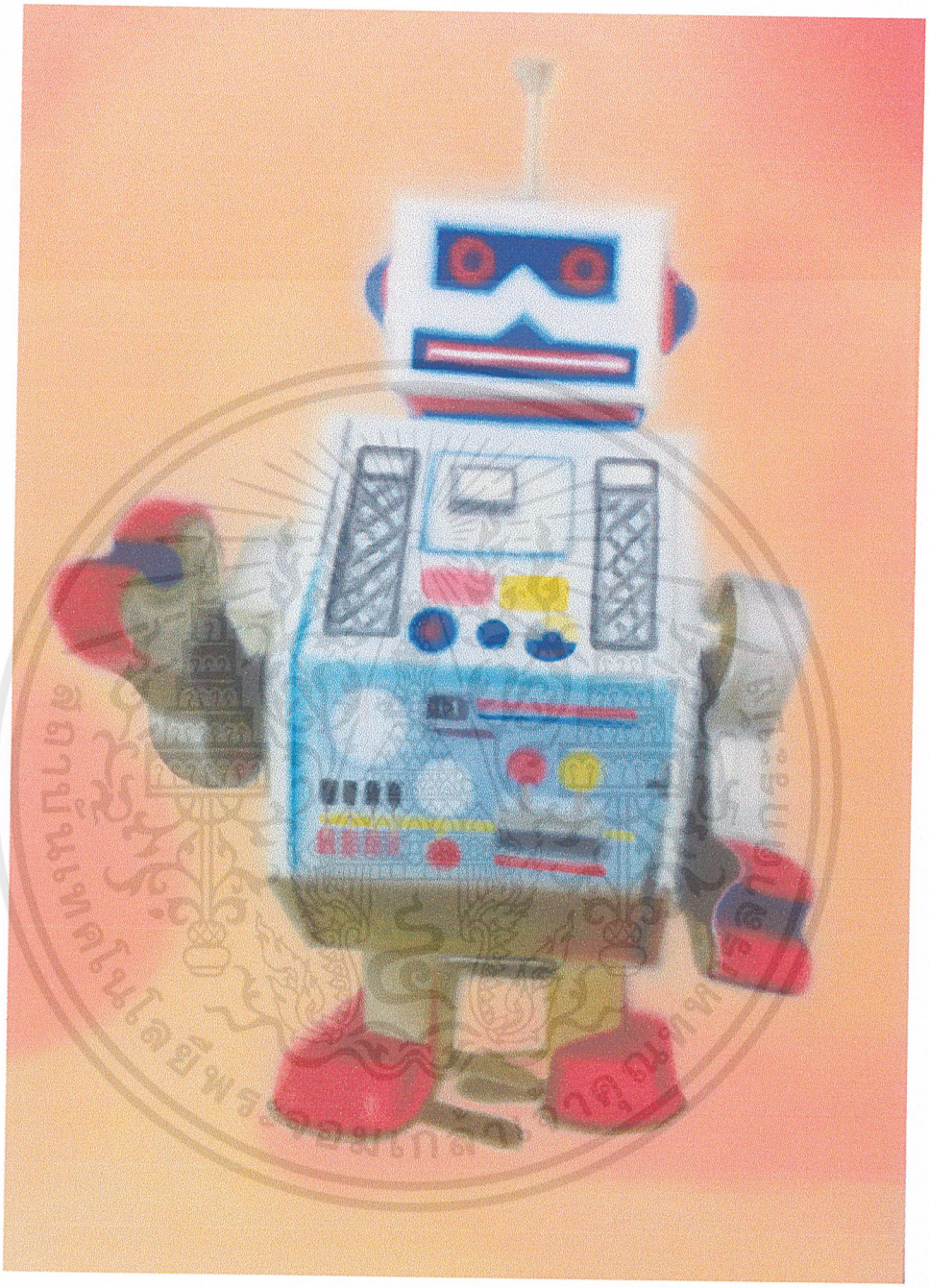


ชื่อผลงาน เครื่องยนต์ IV, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 140 x 180 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน หุ่นยนต์ I, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 75 x 120 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน หุ่นยนต์ II, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 90 x 120 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน โมเดล I, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 100 x 180 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน โมเดล II, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 60x80 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน โมเดล III, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 140 x 180 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน มอนเตอร์ I, 2558

เทคนิค ภาพพิมพ์พื้นราบ

ขนาด 60x80 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน มอนเตอร์ II, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 60x80 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน มอนเตอร์ III, 2558

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 60x80 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย พีรชัย พรดิลกรัตน์
วัน เดือน ปีเกิด	21 กุมภาพันธ์ 2535 ที่กรุงเทพ
ที่อยู่	บ้านเลขที่ 62 ซอย อ่อนนุช 27 ถนน สุขุมวิท 77 แขวง สวนหลวง เขต สวนหลวง กรุงเทพ 10250
ประวัติการศึกษา	2541 โรงเรียนจินดาพงศ์
	2544 โรงเรียนอโศกวิทย์อ่อนนุช
	2547 โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม
	2553 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
	2558 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้