

รูปทรงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเสียง

Shape take inspiration by sound



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559 – 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
ประติมากรรม


.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร ทองคำ)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)


..... กรรมการ
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)


..... กรรมการ
(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)


..... กรรมการ
(อาจารย์กฤษ งามสม)


..... กรรมการและเลขานุการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชนดล ศิริจิจริณ)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชนดล ศิริจิจริณ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	รูปทรงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเสียง
	Shape take inspiration by sound
ชื่อ	นางสาว รัชฎาพร ชำนาญหมอ
รหัสนักศึกษา	56020553
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธนดล ดิรุเจริญ

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์เรื่อง “รูปทรงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเสียง” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม ที่แสดงออกถึงเรื่องราวของเสียงเพลง เสียงดนตรี ดนตรีนั้นช่วยให้ผู้ฟังรู้สึกผ่อนคลาย รู้สึกสนุกสนาน อยากที่จะโยกตัวตามไปกับเสียงเพลง สามารถทำให้เรารู้สึกจดจ่ออยู่กับสิ่งๆ หนึ่งได้ตลอด และทำให้ผู้ที่เล่นดนตรีรู้สึกสนุกตามไปด้วย

ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจ เรื่องราวเนื้อหาของเสียงเพลง นำมาสร้างสรรค์เป็นรูปทรงทางประติมากรรม และได้ ผสมผสานกับจินตนาการ ผ่านเทคนิคการประกอบไม้ เกิดเป็นงานประติมากรรมที่เกิดจากเสียง ข้าพเจ้าจึงหวังว่า ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ หรือต้องการศึกษาในแนวทางที่ใกล้เคียงกัน

กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ชุดนี้ได้ผ่านกระบวนการ ตั้งแต่เริ่มแนวความคิด การศึกษาหาข้อมูล เทคนิคการทำงาน ตลอดจนถึงนำเสนอผลงาน ออกสำเร็จลุล่วงด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบคุณบิดามารดา ครอบครัวของข้าพเจ้า และคณาจารย์ โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธนดล ติรุเจริญที่ให้คำชี้แนะตลอดการจัดทำเล่มศิลปนิพนธ์ และขอขอบพระคุณคณะกรรมการที่ตรวจผลงานศิลปนิพนธ์ทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของศิลปนิพนธ์จนสมบูรณ์

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณทุกๆ ประสพการณ์ และทุกๆ ปัญหาที่ทำให้เรียนรู้สิ่งใหม่ ขอขอบคุณเพื่อนๆ ประติมากรรมที่คอยช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกัน ที่ทำให้ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ข้าพเจ้าหวังว่าศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ที่จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจและต้องการศึกษาต่อในภายภาคหน้า

ริชฎาพร ชำนาญหอม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง- จ - ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	2
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
1.3 ขอบเขตของโครงการ	4
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	5
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	6
2.2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	14
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	18
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	19
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	20
3.2 กระบวนการสร้างงาน	37
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	38
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	39
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	40
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	42
บทที่ 5 บทสรุป	52
บรรณานุกรม	53
ภาพผลงานศิลปะ	54
ประวัติผู้เขียน	58

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. คาร์ล ออร์ฟ	6
2. เสียงดนตรี	11
3. เสียงดนตรี	11
4. เสียงดนตรี	12
5. เสียงดนตรี	12
6. โอะซะมุ โนงุชิ	14
7. Isamu NOGUCHI	15
8. Floor Frame	16
9. Isamu Noguchi: Grace	16
10. ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่1	20
11. ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่2	20
12. ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่3	21
13. ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่4	21
14. ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่1	22
15. ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่2	23
16. ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่1	24
17. ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่2	24
18. ประกอบหินด้วยเรซิน	27
19. ประกอบหินกับไม้เข้าด้วยกัน	28
20. ประกอบหินกับไม้เข้าด้วยกัน	28
21. ประกอบเข้าด้วยกัน	29
22. ผลงานเสร็จสมบูรณ์	30
23. ผลงานเสร็จสมบูรณ์	30
24. ตัดไม้ตามรูปทรงของไวโอลิน	31
25. เติบยีสต์กฤษณ์ โน้ตดนตรี	31
26. ประกอบเป็นทรงไวโอลิน	32
27. ผลงานเสร็จสมบูรณ์	33

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
28. ผลงานเสร็จสมบูรณ์	33
29. ร่างแบบร่าง	34
30. ชั้น โครง	34
31. ประกอบไม้ส่วนที่โยก	34
32. ประกอบไม้	35
33. ประกอบไม้	35
34. เตรียมขัดไม้	36
35. เตรียมขัดไม้	36
36. ผลงานเสร็จสมบูรณ์	37
37. ผลงานชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน หนุมานี	42
38. ผลงานชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน กล้องดนตรี	46
39. ผลงานชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน เป็ดน้อย	50
40. ผลงานชั้นที่ 1 : ชื่อผลงาน หนุมานี	55
41. ผลงานชั้นที่ 2 : ชื่อผลงาน กล้องดนตรี	56
42. ผลงานชั้นที่ 3 : ชื่อผลงาน เป็ดน้อย	57

บทที่ 1

บทนำ

เมื่อหลายปีมาแล้ว ซึ่งเรียกกันว่ายุคก่อนประวัติศาสตร์ เพราะเป็นเวลาก่อนที่จะมีการบันทึกเหตุการณ์ต่างๆเอาไว้ ในระยะที่มนุษย์อาศัยอยู่ตามถ้ำ เขาทำการวิงวอนต่อธรรมชาติ ด้วยการเต้น การร้อง และแสดงสิ่งที่เขาต้องการให้เกิด มีการเต้นรำบูชา ขณะที่เวลาเป็นศตวรรษผ่านไปได้กลายมาเป็นการเฉลิมฉลองในทางศาสนาต่างๆ นั่นคือที่มาของงานฉลองต่างๆ อาจเรียกได้ว่ามันคือจุดเริ่มต้นของวิถีที่ดนตรี การเต้นรำ การบรรเลง และการสร้างสรรค์คีตกวีขึ้น การตบมือ กระทบเท้า ยักย้ายส่ายตัว ร้องตะโกน การเคลื่อนไหวดังกล่าวเหล่านี้คือการกำเนิดของดนตรี การเต้นรำ และการแสดง ดนตรีเป็นสิ่งงดงาม ลึกซึ้ง และทำได้ง่ายที่สุดอย่างหนึ่งในการที่จะแสดงออกมาถึงอารมณ์และความสะเทือนใจของมนุษย์เรา

มนุษย์ในต่อมาได้เรียนรู้ไปที่ละเล็กละน้อยเพื่อจะทำเครื่องดนตรี ในขั้นแรกเครื่องดนตรีที่กล่าวมาก็คือการเอาไม้สองท่อนหรือหินสองก้อนมาตีกันอยู่ซ้ำไปซ้ำมา ขึ้นต่อไปคือการชิงหนังสัตว์เข้าบนหินรูปกลวง แล้วเกิดเป็นกลองอันแรกขึ้น

ดนตรีได้เริ่มก่อรูปมาเช่นนั้น จนกระทั่งมนุษย์เรารู้จักการเขียนหนังสือ ทำให้พบวิธีที่จะบันทึกเพลงที่ตนระบายออกมาจากความรู้สึกด้วย แล้วการบันทึกดังนี้ซึ่งต่อมาได้คลี่คลายไปเป็นการแต่งเพลง ก็ได้ดำเนินมาเป็นระยะๆ เพลงที่เขียนขึ้นมักจะเป็นไปเพื่อการประกอบพิธีทางศาสนาต่างๆ เพื่อฉลองชัยชนะในการสู้รบ เพื่อการล่าสัตว์ที่ได้ผล หรือช่วยกระตุ้นใจในการทำงานทั้งในบ้านและนอกบ้าน¹

ดนตรี คือ เสียงที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง เครื่องบรรเลงซึ่งมีเสียงดังทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน หรือเกิดอารมณ์รัก โศกหรือรื่นเริง เป็นสิ่งที่ธรรมชาติให้มาพร้อม ๆ กับชีวิตมนุษย์โดยที่มนุษย์เองไม่รู้ตัว ดนตรีเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์อย่างหนึ่งที่ช่วยให้มนุษย์มีความสุข สนุกสนานรื่นเริง ช่วยผ่อนคลายความเครียดทั้งทางตรงและทางอ้อม

1 สุรพงษ์ บุนนาค, ดนตรีแห่งชีวิต, พิมพ์ครั้งที่ 4, (กรุงเทพฯ : สารคดี, 2548), หน้า 15.

1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในอดีตช่วงเวลาเยาว์วัยของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้มีโอกาสได้เรียนดนตรี ข้าพเจ้าได้เรียนได้เล่นเครื่องดนตรีหลายชนิด เครื่องดนตรีที่ข้าพเจ้าพอจะเล่นได้คือ ไวโอลิน เปียโน คีย์บอร์ด ขลุ่ยไทย และขลุ่ยรีคอร์เดอร์ สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าเป็นคนที่ยังชอบ ทั้งเล่น และฟังดนตรี ชอบที่จะเล่นเครื่องดนตรีที่แตกต่างกันออกไป เวลาเล่นเครื่องดนตรีที่ต่างชนิดกัน เครื่องดนตรีเหล่านั้นก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

เสียงเพลง เสียงดนตรี ช่วยทำให้ข้าพเจ้าอารมณ์ดี ช่วยคลายความเครียด ลดความกดดัน และคลายความกังวลในจิตใจ ในขณะที่ข้าพเจ้าเล่นเพลงในจังหวะเร็ว จะทำให้เกิดความตื่นตัว สนุกสนาน โยกตัวตามจังหวะที่เล่น หรือในขณะที่ข้าพเจ้าเล่นเพลงในจังหวะช้า ก็จะทำให้ความรู้สึกมีอารมณ์ร่วม รู้สึกผ่อนคลาย และสงบ

ดนตรี เสียงเพลง สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะสนุก ผ่อนคลาย หรือเดินตามจังหวะดนตรี เสียงดนตรีเป็นเสียงที่มีความงาม กล่อมหัวใจให้คนอ่อนโยน เยือกเย็น ดับทุกข์ได้ชั่วคราว ปลุกใจให้รื่นเริงกล้าหาญ และในขณะที่เล่นเครื่องดนตรีก็ทำให้จิตใจของผู้เล่นสงบ มีสมาธิจดจ่อกับสิ่งๆหนึ่ง ดังคำกล่าว

ชนใดไม่มีดนตรีกาล.....ในสันดานเป็นคนชอบกลั่นก
 อีกใครฟังดนตรีไม่เห็นเพราะ.....เขานั้นเหมาะสมกับอัปลักษณ์
 ฤาอุบายมุ่งร้ายฉมังนัก.....มโนหนักมีคิ้วเหมือนราตรี
 และดวงใจย่อมหัดสาปรก.....ราวนรกชนเช่นกล่าวมานี้
 'ไม่ควรใครไว้ใจในโลกนี้.....เจ้าจงฟังดนตรีเถิดชื่นใจ' (เนื้อร้องเป็นพระราชนิพนธ์ในสัน
 เก้าพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6)

² <http://www.kroobannok.com/blog/46287>

จากมูลเหตุข้างต้น จึงทำให้ข้าพเจ้าเล็งเห็นถึงความสำคัญของดนตรี เพื่อแสดงให้เห็นว่าดนตรีนั้นช่วยให้ผู้ฟังรู้สึกผ่อนคลาย รู้สึกสนุกสนาน อยากที่จะโยกตัวตามไปกับเสียงเพลง สามารถทำให้เรารู้สึกจดจ่ออยู่กับสิ่งๆหนึ่งได้ตลอด และทำให้ผู้ที่เล่นดนตรีรู้สึกสนุกตามไปด้วย ข้าพเจ้าจึงเสนอผลงานงานประติมากรรมเทคนิคการประกอบหิน เทคนิคการแกะหิน ก็เปรียบเสมือนกับเวลาที่ข้าพเจ้าเล่นเครื่องดนตรี ที่ข้าพเจ้าจะรู้สึกสงบ และรู้สึกมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งๆหนึ่ง ให้เห็นถึงท่วงทำนอง บทเพลงที่ข้าพเจ้าเล่นเป็นเพลงที่สนุกสนาน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเสนอแนวคิดที่มีความสัมพันธ์ระหว่างสุนทรียศาสตร์ทางเสียงกับกระบวนการทางประติมากรรม
2. นำเสนอในรูปแบบงานประติมากรรมการประกอบไม้ เพื่อให้รู้สึกแตกต่างเพื่อความหลากหลาย
3. เพื่อค้นหาแนวทางและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อนำพัฒนาต่อในอนาคต

1.2 ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานประพันธ์ที่มีความสัมพันธ์กับเสียง สามารถทำให้จิตใจของผู้ชมรู้สึกผ่อนคลาย ให้รู้สึกเพลิดเพลิน รื่นเริง สนุกสนาน
2. เป็นผลงานประติมากรรมที่มีลักษณะเป็นการประกอบไม้ มีที่มาและแรงบันดาลใจจากเครื่องดนตรี ตามแนวความคิดเฉพาะตนที่สะท้อนความงาม โดยแสดงออกตามอัตลักษณ์แนวคิดส่วนบุคคล
3. สร้างผลงานประติมากรรม โดยใช้การประกอบไม้ ประกอบขึ้นให้เป็นรูปทรง ประกอบกับเสียง
4. จำนวนผลงาน 3 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 130 x 15 x 65 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 63.5 x 21 x 10 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 85 x 80 x 130 เซนติเมตร



บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรม

นับตั้งแต่อดีตกาลจนถึงปัจจุบันคนตรีจะมีความสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์อย่างมากตั้งแต่แรกเริ่มของการกำเนิดชีวิตจนกระทั่งถึงตาย จะเห็นว่าในตลอดชีวิตของคนจะต้องมีคนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องกับอยู่เสมอ ทั้งนี้จะเป็นไปตามความเชื่อ วัฒนธรรมหรือวิถีชีวิตของมนุษย์แต่ละชนชาติ คนตรีมีส่วนเสริมสร้างความเข้มแข็ง สุขสบาย ความสนุกสนาน เพื่อให้มนุษย์คลายจากความกลัว ความกังวล ความเหน็ดเหนื่อย หรือความทุกข์ทั้งปวง คนตรีนับว่ามีคุณค่าต่อชีวิตมนุษย์มากมาย

มนุษย์จำนวนมากไม่เข้าใจว่าคนตรีสำคัญอย่างไร คนตรีจะมีค่าได้อย่างไรในเมื่อเราไม่สามารถใช้มันเพื่อทำอะไรได้เลยเพราะ คนตรีเป็นการสื่อในลักษณะของนามธรรม โดยทั่วไปแล้ว มนุษย์เราเข้าใจว่าสิ่งของส่วนใหญ่สำคัญเพราะเราจำเป็นต้องใช้มันในลักษณะของรูปธรรม แต่สำหรับคนตรีและงานศิลป์อื่น ๆ เช่น ภาพเขียน รูปปั้น ประติมากรรม บทกวี วรรณคดี ฯลฯ มีเพียงกลุ่มคนที่สนใจจริง ๆ เท่านั้นที่จะเข้าใจและซาบซึ้ง เพราะความสำคัญของสิ่งเหล่านั้นเป็นไปในแง่ของจิตวิทยา ไม่ใช่ในแง่ของการปฏิบัติ

คำพูดที่ว่า “ชนใดไม่มีดนตรีการ ในสันดานเป็นคนชอบกลนัก” นอกจากจะให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับอุปนิสัยของคนเราแล้ว ยังแสดงถึงอิทธิพลของคนตรีต่อมนุษย์เราด้วย

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ



ภาพที่1 ธวัชชัย นาควงศ์ และกรรทอง บุญประคอง,คาร์ล ออร์ฟ,เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560,
เข้าถึงได้จาก

https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%84%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%A5_%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%9F

2.1.1 ทฤษฎีอ้างอิง

ทฤษฎีของ คาร์ล ออร์ฟ (Carl Orff) คีตกวีชาวเยอรมัน เกิดที่นครมิวนิก เมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม ค.ศ. 1895 เสียชีวิตเมื่อวันที่ 29 มีนาคม ค.ศ. 1982 ที่นครมิวนิกเช่นกัน ออร์ฟเป็นหนึ่งในคีตกวีที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ความสำเร็จของเขามีอิทธิพลอย่างมากในสาขาคนตรีศึกษา อีกด้วย เขาเป็นที่รู้จักจากผลงานประพันธ์เพลง คาร์มินา บูรานา ในปีค.ศ. 1937

ดนตรีเบื้องต้นตามแนวคิดของออร์ฟ ตั้งอยู่บนรากฐานของการปฏิบัติการสื่อสารในเด็ก (Communicative performance) และเน้นความเป็นตัวของตัวเองเป็นอย่างมาก อุปกรณ์เพลงต่าง ๆ ได้มาจากความคิดของเด็กเอง โดยมีบทเพลงของ Schulwerk ซึ่งมีรูปแบบของทำนองและจังหวะ ที่ถูกออกแบบอย่างดีเป็นตัวอย่างเพลงของเด็ก ซึ่งเรียบง่ายถูกกับจริตของเด็ก เป็นธรรมชาติ และมีการใช้ร่างกายประกอบเหมือนการเล่นของเด็ก ดนตรีเบื้องต้นของออร์ฟถูกพัฒนามาจากข้อสรุปที่ว่า เด็กจะเป็นผู้แสดงถึงพัฒนาการทางดนตรีของมนุษยชาติ จากประสบการณ์และพัฒนาการทางดนตรีของเด็กเอง ประสบการณ์ดนตรีของเด็กจะเรียบง่าย เช่น การกู่ร้อง การท่อง การกระตีบเท้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และคบบมือ ในดนตรีเบื้องต้นนั้น การพูด การร้องเพลง และการเคลื่อนไหวไม่สามารถแยกออกจากกัน แต่จะหลอมรวมกัน เหมือนกับการแสดงออกทางดนตรีโดยธรรมชาติอันแท้จริงนั่นเอง

ในระบบการสอนของออร์ฟ การสร้างสรรค์(Creativity)ถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ออร์ฟเปิดโอกาสให้มีการสร้างสรรค์แบบต่อเนื่องหลายแบบ เด็กจะสำรวจเสียงของคำ ทำนองเพลง และเสียงเครื่องดนตรี เขาจะเลือกแบบแผนของจังหวะและทำนองจากตัวอย่าง และใช้มันประดิษฐ์ดนตรีประกอบ บทขึ้นต้น, บทจบ หรือบางที่เขาอาจจะแต่งทั้งเพลงเลยก็ได้ กิจกรรมการสอนขั้นต้นก็เหมือนการเล่นเกมประกอบดนตรี ครูจะต้องคอยช่วยนักเรียนในการจดโน้ตที่เด็กคิดแต่งขึ้น วิเคราะห์และช่วยปรับปรุงเพลงนั้น พร้อมทั้งสอดแทรกความรู้

2.1.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์

ดนตรี

ดนตรีเป็นสื่อสุนทรียศาสตร์ ที่มีความละเอียด ประณีต มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อมนุษย์ ทั้งทางกาย และทางจิต เมื่อเราได้ยินเสียงดนตรีที่สงบ ก็จะทำให้จิตสงบ อารมณ์ดี หากได้ยินเสียงเพลงที่ให้ความบันเทิงใจ ก็จะเกิดอารมณ์ที่สดใส ทั้งนี้เพราะดนตรีเป็นสื่อที่สร้างความสุข ความบันเทิงใจ ให้แก่มนุษย์ ดนตรีคือสิ่งที่ กว้างไกล ไร้ขอบเขต ไร้พรมแดน เป็นสื่อเชื่อมสัมพันธ์ไมตรี สงบ เยือกเย็น เสราใจ เสียใจ สนุกสนาน สร้างความงาม จรรโลงจิตใจให้มนุษย์เกิดความสุขสมบูรณ์ทางกาย และจิตใจ

หลายๆครั้งที่รู้สึกว่ายากที่จะฟังเพลงเร็ว บางอารมณ์ก็อยากฟังเพลงแจ๊ส การจะเลือกฟังเพลงแบบใดในแต่ละช่วงเวลา สร้างความประทับใจและความดื่มด่ำในเสียงเพลงได้ต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น

- เพลงคลาสสิก ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจของเพลงในยุคปัจจุบันอยู่มากมาย Mozart แต่งเพลงที่มีทำนองที่สามารถร้องเป็นเพลงได้ Beethoven แต่งเพลงที่มีพลังซ่อนอยู่ในเพลง งานของ Chopin หลายๆเพลงเต็มไปด้วยสิ่งที่น่าสนใจ และ สวยงาม การฟังเพลงคลาสสิกขณะที่ทำงานด้านศิลปะ จะทำให้รู้สึกผ่อนคลายและก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เพลงร็อกแอนด์โรล จะสนุกยิ่งขึ้นเมื่อได้ฟังกับเพื่อนที่รู้จักของคุณ หรือแม้กระทั่งตะโกนร้องออกมาขณะที่กำลังขับรถอยู่ จะรู้สึกดีกับเพลงร็อกเหล่านี้
- เพลงพื้นบ้าน (Country) หากฟังขณะที่ไปเที่ยวกับครอบครัวเป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดสำหรับครอบครัว เพราะว่าเพลงเหล่านี้ล้วนถูกใจผู้สูงอายุ
- เพลงป๊อป คล้ายๆจะเป็นเพลงร็อกแต่สไต์เบาๆ เน้นที่เสียงคนร้อง ฟังตอนที่อยู่ในรถ หรือตอนสังสรรค์กับเพื่อนกลุ่มเล็กๆ
- เพลงแร็ป และ ฮิปฮอป ปัจจุบันมีอิทธิพลต่อเพลงป๊อปเป็นอย่างมาก เน้นฟังที่เนื้อหาที่เสียดสี ใช้ภาษาแสดงในบางครั้ง ช่วยปลุกอารมณ์ให้ผู้ฟังรู้สึกคึกคักไม่เซื่องซึม ไม่หวาดหวั่นต่อความทุกข์ และแข็งแกร่งรับมือกับมัน
- เพลงแจ๊ส หลายคนมักบอกว่าเพลงแจ๊สฟังยาก ซึ่งเครื่องดนตรีหลักในเพลงแจ๊สคือ เสียงแซ็คโซโฟน และเปียโน ถ้าจะฟังเพลงแจ๊ส หากได้ฟังกับคอแจ๊สด้วยกันแล้ว อรรถรสในการฟังจะเพิ่มมากขึ้น เพลงแจ๊สเป็นเพลงที่ฟังแล้วไม่มีจังหวะหรือทำนองที่ชัดเจน ช่วยให้ผู้ฟังรู้สึกผ่อนคลายขณะที่รับฟัง

ดนตรีเด็ก

ดนตรีเป็นเสียงที่มนุษย์สร้างขึ้น และถ่ายทอดออกมาเป็นเสียงที่สวยงามในรูปแบบของทำนอง คำร้อง เสียงประสานจากเครื่องดนตรี เสียงร้องของมนุษย์ และเสียงธรรมชาติต่างๆ ซึ่งเราปฏิเสธไม่ได้ว่า ดนตรีเป็นสิ่งที่มามีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของคนเราเป็นอย่างมาก ในการปรุงแต่งให้เราเกิดความสุขสนุกสนาน ช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนี้ ยังเป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายว่า ดนตรีเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกับเด็ก เพราะดนตรีเป็นสื่อที่ตอบสนองต่อความต้องการ และธรรมชาติของเด็ก อีกทั้งช่วยเสริมสร้างให้เด็กมีพัฒนาการที่รอบด้าน ดังนี้

1. ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านร่างกายของเด็ก ธรรมชาติของวัยเด็กนั้นจะไม่ชอบอยู่นิ่ง และมักจะชอบเคลื่อนไหวร่างกายอยู่ตลอดเวลาในการวิ่ง ปีนป่าย กระโดด โอดเอน เหมือนกับคำกล่าวถึงเด็ก

ที่ว่า “ชนเหมือนลิง” ก็คงไม่ผิดนัก กิจกรรมดนตรีเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการ และธรรมชาติของเด็กตรงนี้ได้ เพราะเมื่อเด็กได้ทำกิจกรรมดนตรีเด็กจะได้เคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วนในการโยกย้ายร่างกายตามจังหวะ และทำนองดนตรี ซึ่งนอกจากเด็กๆ จะมีความสุขสนุกสนานมากแล้ว ยังเป็นการออกกำลังกายที่ช่วยให้เด็กๆ มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงโดยตรงอีกด้วย

2. ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ และจิตใจของเด็ก ดนตรีเป็นสื่อที่มีผลต่ออารมณ์ และจิตใจของคนเราโดยตรง สังเกตได้จากเมื่อเราฟังเพลงที่มีทำนอง และเนื้อร้องเศร้า เราก็จะรู้สึกอินกับเพลงโดยมีอารมณ์เศร้าตามไปกับเพลงด้วย หรือเมื่อเราฟังเพลงที่มีทำนอง และเนื้อร้องสนุกสนาน เราก็จะรู้สึกคึกคักตามไปกับเพลงนั้นๆ สำหรับเด็กนั้น ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ของเด็ก เมื่อเด็กฟังเพลงที่มีทำนอง และจังหวะช้าๆ เบาๆ เด็กก็จะรู้สึกสงบ มีสมาธิ และจิตใจผ่อนคลาย ส่วนเพลงที่มีทำนอง และจังหวะเร็วก็จะมีส่วนทำให้เด็กรู้สึกสดชื่นแจ่มใส และมีจิตใจที่ร่าเริงเบิกบาน

3. ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านสังคมของเด็ก แน่นอนทีเดียวที่กิจกรรมดนตรีนับว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทางด้านสังคมของเด็กได้ดีมาก เพราะดนตรีเป็นกิจกรรมที่มีทั้งแบบเดี่ยว และแบบกลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 แบบนี้สามารถพัฒนาทางด้านสังคมของเด็กได้ดีในคนและแง่ คือ

- กิจกรรมดนตรีแบบเดี่ยว ได้แก่ การร้องเพลง เล่นดนตรี

รำ/เต้นแบบเดี่ยวๆ ต่อหน้าคนอื่น เป็นการฝึกให้เด็กได้แสดงความสามารถ และความถนัดของตนเองเพื่อเป็นที่ยอมรับของตนเอง และผู้อื่น อีกทั้งเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกล้าแสดงออก และความเป็นผู้นำ ซึ่งมีผลต่อพัฒนาการทางสังคมของเด็ก

- กิจกรรมดนตรีแบบกลุ่ม ได้แก่ การร้องเพลง เล่นดนตรี รำ/เต้นร่วมกับเพื่อนๆ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น การเป็นผู้นำผู้ตาม ซึ่งเป็นการช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวเองให้เข้ากับผู้อื่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็กโดยตรง

4. ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญาของเด็ก ดนตรีเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทางด้านสติปัญญาของเด็กเป็นอย่างมาก เพราะมีกิจกรรมดนตรีหลากหลายให้เด็กได้เรียนรู้ และลงมือปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของภาษา โดยเด็กๆ สามารถเรียนรู้ในเรื่องของภาษาผ่านทางเนื้อร้องของแต่ละบทเพลง ในเรื่องของคณิตศาสตร์ เด็กๆ ได้เรียนรู้เรื่องของตัวเลขจากจังหวะและการอ่าน โน้ต ในเรื่องของ

วิทยาศาสตร์ สังคม ประเพณีวัฒนธรรมของไทย และชาติต่างๆ เด็กๆ สามารถเรียนรู้เรื่องเหล่านี้ได้ โดยผ่านทางเนื้อร้อง และทำนองของบทเพลงแต่ละเพลง ดังนั้น คนตรีจึงมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก

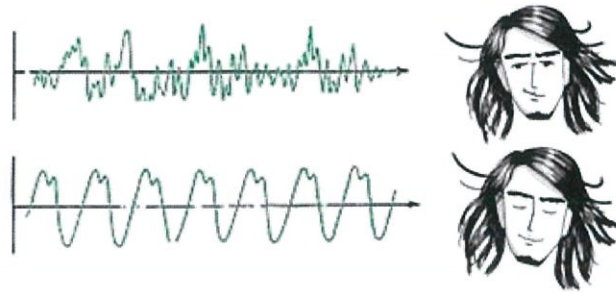
ดังที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าคนตรีเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ และมีคุณค่าต่อเด็ก ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์/จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างแท้จริง รู้แบบนี้แล้วมาให้เด็กๆ เรียนดนตรีกันดีกว่า

Sound & Noise

เสียงดนตรี(Music) เป็นเสียงที่ไพเราะเป็นเสียงที่ละเอียดสร้างขึ้นด้วยความตั้งใจด้วยการประดิษฐ์เสียงอย่างประณีตและบรรจง มนุษย์สร้างเสียงขึ้นเพื่อให้มนุษย์ด้วยกันฟัง มนุษย์เป็นผู้สร้างมาตรฐานของความไพเราะ โดยอาศัยความรู้สึกที่ดีเอาเสียงที่ไพเราะงดงาม นำแต่ละเสียงมาเรียงร้อยให้ปะติดปะต่อกันจนกลายเป็นบทเพลงที่ไพเราะ คนตรีเป็นศิลปะที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้ตามความปรารถนาของมนุษย์ ซึ่งคนตรีอาจจะรับใช้ในฐานะที่เป็นส่วนประกอบของพิธีกรรม หรือดนตรีอยู่ในฐานะของความบันเทิง

เสียงหยาบ(Noise) เป็นเสียงรบกวนและเป็นเสียงที่มนุษย์ไม่ปรารถนา การแยกแยะระหว่างเสียงที่ชอบและเสียงที่ไม่ชอบ ขึ้นอยู่กับอำนาจว่ามีสิทธิ์ที่จะชอบหรือมีสิทธิ์ที่จะไม่ชอบเพราะความชอบและความไม่ชอบขึ้นอยู่กับวิถีชีวิตและรสนิยม อย่างไรก็ตามแม้จะเป็นเสียงที่หยาบ (ดังแรง กระจก) แต่เสียงก็เป็นจุดศูนย์รวมของอำนาจด้วยเหมือนกัน

มนุษย์จะเลือกเสียงที่อบอุ่นละมุนละไมไม่เลือกเสียงที่กังวานเลือกเสียงที่ไพเราะ เลือกเสียงที่ชอบมากกว่าที่จะเลือกเสียงกระจก ดังนั้นเสียงที่ไพเราะหรือจะเรียกว่าเสียงดนตรี จึงมีอำนาจมากกว่าเสียงรบกวน

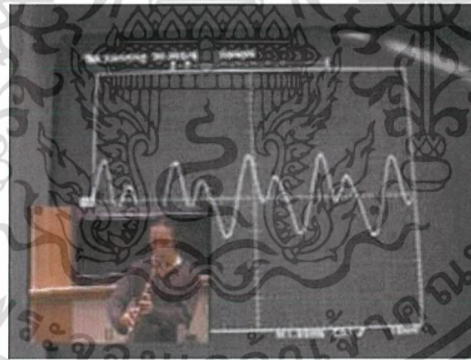


เสียงรบกวน (บน) เสียงดนตรี (ล่าง)

ภาพที่ 2 กลางทุ่ง ลุงจำ,เสียงดนตรี,เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

http://kruchote.blogspot.com/2009/07/blog-post_6723.html

ตัวอย่างคลื่นเสียงของดนตรี

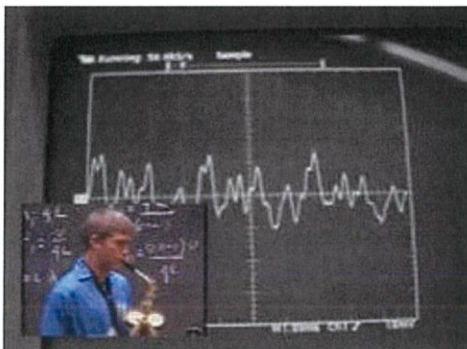


คลื่นเสียงจากขลุ่ยจีน

ภาพที่ 3 กลางทุ่ง ลุงจำ,เสียงดนตรี,เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

http://kruchote.blogspot.com/2009/07/blog-post_6723.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



คลื่นเสียงจากแซคโซโฟน

ภาพที่ 4 กลางทุ่ง ลุงจ๋า,เสียงดนตรี,เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

http://kruchote.blogspot.com/2009/07/blog-post_6723.html



คลื่นเสียงจากเชลโล

ภาพที่ 5 กลางทุ่ง ลุงจ๋า,เสียงดนตรี,เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

http://kruchote.blogspot.com/2009/07/blog-post_6723.html

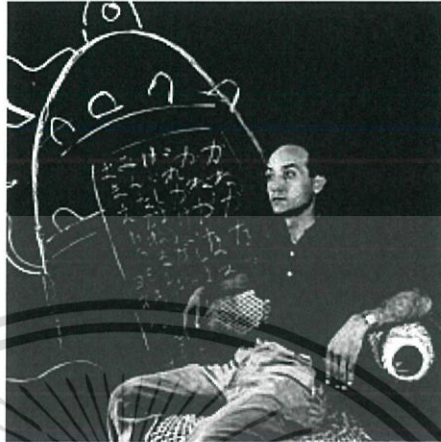
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปว่าทั้งหมดที่กล่าวมาก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของข้าพเจ้า เสียงเพลง คนตรี เป็นศิลปะที่อาศัยเสียงเพื่อเป็นสื่อในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ไปสู่ผู้ฟังเป็นศิลปะที่ง่ายต่อการสัมผัส ก่อให้เกิดความสุข ความปลื้มปิติพึงพอใจให้แก่มนุษย์ นอกจากนี้ได้มีนักปราชญ์ท่านหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า “คนตรีเป็นภาษาสากลของมนุษยชาติ เกิดขึ้นจากรวมชาติและมนุษย์ได้นำมาคิดแปลงแก้ไขให้ประณีตงดงามไพเราะเมื่อฟังคนตรีแล้วทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดต่างๆ” นั่นก็เป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ทราบว่ามนุษย์ไม่ว่าจะเป็นชนชาติใดภาษาใดก็สามารถรับรู้รสชาติของดนตรีได้โดยใช้เสียงเป็นสื่อได้เหมือนกัน จึงนำไปสู่งานประติมากรรมเทคนิคประกอบหิน ซึ่งเวลาที่ข้าพเจ้าแกะหินเปรียบเสมือนกับเวลาที่ข้าพเจ้าเล่นเครื่องดนตรีที่ข้าพเจ้าจะรู้สึกสงบ และรู้สึกมีสมาธิจดอยู่กับสิ่งๆหนึ่ง ให้เห็นถึงท่วงทำนอง บทเพลงที่ข้าพเจ้าเล่นเป็นเพลงที่สนุกสนาน



2.2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.2.1 ผลงานศิลปกรรมของ อิซามุ โนกูชิ (Isamu Noguchi)



ภาพที่ 6 ยอดธง เสนานันท์, โอะซะซุมิ โนะงูชิ, เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B8%8B%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B8_%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B8%B0%E0%B8%87%E0%B8%B8%E0%B8%8A%E0%B8%B4

อิซามุ โนกูชิ เป็นชาว Japanese-Americans แต่เกิดที่ลอสแอนเจลิส ในครอบครัวศิลปิน โดยเป็นบุตรของ Yone Noguchi กวีชาวญี่ปุ่น กับ Leonie Gilmour นักเขียนชาวสหรัฐ เกิดวันที่ 17 พฤศจิกายน ปี 1941 ช่วงวัยเด็กของอิซามุถือว่าเป็นช่วงวัยที่สำคัญยิ่ง ด้วยความที่เขาใช้ชีวิตอยู่ทั้งในสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น ได้ช่วยบ่มเพาะโลกทัศน์ที่ผสมผสานระหว่างความเป็นตะวันตกและตะวันออกเข้าไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืน ซึ่งโลกทัศน์ที่วุ่นๆ ก็ได้แสดงผ่านผลงานการออกแบบของเขาในช่วงเวลาต่อมา

อิซามุเป็นทั้งประติมากร ภูมิสถาปัตย์ และนักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ วัสดุที่อิซามุนิยมใช้ในชิ้นงานมักเป็นหินและโลหะ เห็นได้ชัดในงานประเภทประติมากรรมและภูมิสถาปัตย์

งานส่วนใหญ่ของอิซามุ ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมใดก็ตาม มักเน้นโทนสีขาวดำ เป็นวัสดุเปลือยธรรมชาติโดยไม่มีการแต่งเสริมเติมสี (ในประเภทประติมากรรมและภูมิสถาปัตย์) ให้ความรู้สึกดิบ

ขลัง และทรงพลัง ในขณะที่งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ของเขากลับตรงกันข้าม ด้วยสไตล์ร่วมสมัย แต่ยังคงมุ่งเน้นที่สีขาวกับดำเป็นส่วนใหญ่เช่นเดิม

ในชีวิตการเป็นดีไซเนอร์ของอิซามุ เขามีผลงานเป็นที่ประจักษ์มากมาย รวมถึงได้รับเกียรติ ได้รับรางวัลหลากหลาย อาทิ รางวัล Awards Logan Medal of the arts (Art Institute of Chicago), รางวัล Gold Medal, Architectural League of New York, รางวัล Brandeis Creative Arts Award

อิซามุเสียชีวิตในนิวยอร์กในปี ค.ศ. 1988 ขณะอายุ 84 ปี แต่แม้ชีวิตของเขาจะกลายเป็นเพียงอดีต หากแต่ผลงานที่เขาสร้างสรรค์ขึ้น ยังคงยืนหยัดผ่านกาลเวลา ให้อนุชนรุ่นหลังได้ร่วมชื่นชมสืบไป

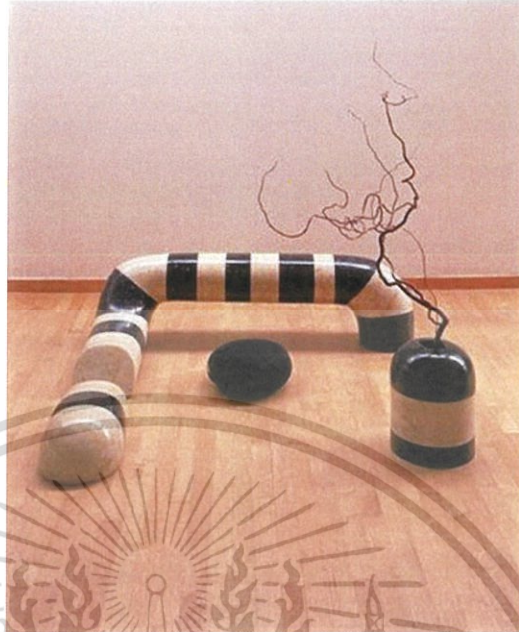


ภาพที่ 7 Yokohama Museum of Art, Isamu NOGUCHI (Sun at Midnight), เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

http://yokohama.art.museum/eng/collection/collection.html#TB_inline?height=600&width=80

0&inlineId=content22&modal=false

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, NY, Floor Frame (Remembering India), เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.noguchi.org/museum/collection/floor-frame-remembering-india> Retrieved February 8, 2017.



ภาพที่ 9 Divinipotent Daily, Isamu Noguchi: Grace, เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://worleygig.com/tag/modern-furniture/page/2/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานส่วนใหญ่ของ อิชามู โนกูชิ จะเป็นงานที่มาจากธรรมชาติ ซึ่งงานที่เขาทำเป็นหิน ประกอบกัน โดยใช้หินคนละสีกัน เขาต่อหินได้โดยที่ไม่มีรอยให้เห็น ไม่เห็นรอยต่อ เหมือนหิน ก้อนนั้นเป็นก้อนเดียวกันมาก่อน และการเลือกสีของหิน ที่มักใช้หินสีดำกับหินสีขาวเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้งานดูมีมนขลัง ดูดิบ และทรงพลัง ข้าพเจ้าจึงได้รับแรงบันดาลใจส่วนนี้มาจากอิชามู โนกูชิ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

ในอดีตช่วงเวลาเยาว์วัยของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้มีโอกาสได้เรียนดนตรี ข้าพเจ้าได้เรียนได้เล่นเครื่องดนตรีหลายชนิด เครื่องดนตรีที่ข้าพเจ้าพอจะเล่นได้คือ ไวโอลิน เปียโน คีย์บอร์ด ขลุ่ยไทย และขลุ่ยรีคอร์เดอร์ สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าเป็นคนที่ทั้งชอบ ทั้งเล่น และฟังดนตรี ชอบที่จะเล่นเครื่องดนตรีที่แตกต่างกันออกไป เวลาเล่นเครื่องดนตรีที่ต่างชนิดกัน เครื่องดนตรีเหล่านั้นก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

เสียงเพลง เสียงดนตรี ช่วยทำให้ข้าพเจ้าอารมณ์ดี ช่วยคลายความเครียด ลดความกดดัน และคลายความกังวลในจิตใจ ในขณะที่ข้าพเจ้าเล่นเพลงในจังหวะเร็ว จะทำให้เกิดความตื่นตัว สนุกสนาน โยกตัวตามจังหวะที่เล่น หรือในขณะที่ข้าพเจ้าเล่นเพลงในจังหวะช้า ก็จะทำให้ความรู้สึกมีอารมณ์ร่วม รู้สึกผ่อนคลาย และสงบ

ข้าพเจ้าจึงเสนอผลงานแนวคิด ความสัมพันธ์ระหว่างสุนทรียศาสตร์ทางเสียงกับกระบวนการทางประติมากรรม ก็เปรียบเสมือนกับเวลาที่ข้าพเจ้าเล่นเครื่องดนตรี ที่ข้าพเจ้าจะรู้สึกสงบ และรู้สึกมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งๆหนึ่ง ให้เห็นถึงท่วงทำนอง บทเพลงที่ข้าพเจ้าเล่นเป็นเพลงที่สนุกสนาน นำเสนอในรูปแบบงานประติมากรรมการประกอบหิน เหล็ก ไม้ และกระดิ่ง โดยใช้สีหินที่แตกต่างกัน เพื่อให้รู้สึกแตกต่าง เพื่อความหลากหลาย และสื่อถึงเนื้อหาของความคิด

บทที่ 3

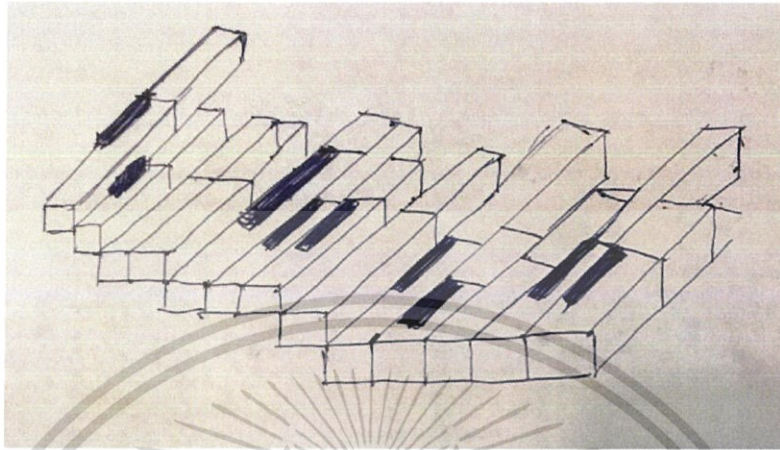
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ดนตรีมีความสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์ จะเห็นว่าในตลอดชีวิตของคนจะต้องมีดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่เสมอ ดนตรีนับว่ามีคุณค่าต่อชีวิตมนุษย์มากมาย เสียงเพลง เสียงดนตรี ช่วยให้มีมนุษย์อารมณ์ดี ช่วยคลายความเครียด ลดความกดดัน และคลายความกังวลในจิตใจ ในขณะที่เล่นเพลงในจังหวะเร็ว จะทำให้เกิดความตื่นตัว สนุกสนาน โยกตัวตามจังหวะที่เล่น หรือในขณะที่เล่นเพลงในจังหวะช้า ก็จะทำให้ความรู้สึกมีอารมณ์ร่วม รู้สึกผ่อนคลาย และสงบนี่คืออำนาจของดนตรี

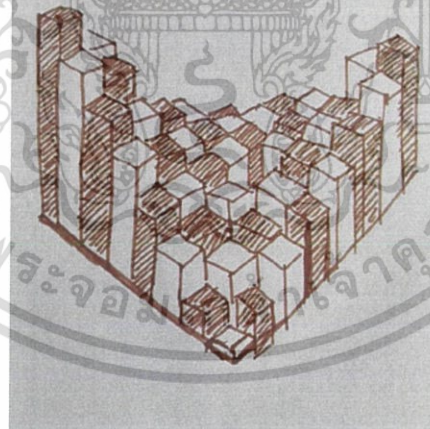
ข้าพเจ้าจึงเสนอผลงานแนวคิด ความสัมพันธ์ระหว่างสุนทรียศาสตร์ทางเสียงกับกระบวนการทางประติมากรรม ก็เปรียบเสมือนกับเวลาที่ข้าพเจ้าเล่นเครื่องดนตรี ที่ข้าพเจ้าจะรู้สึกสงบ และรู้สึกมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งๆหนึ่ง ให้เห็นถึงท่วงทำนอง บทเพลงที่ข้าพเจ้าเล่นเป็นเพลงที่สนุกสนาน นำเสนอในรูปแบบงานประติมากรรมหลากหลายเทคนิค ประติมากรรมประกอบ หินกับไม้และโครงสร้างของเหล็ก

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1

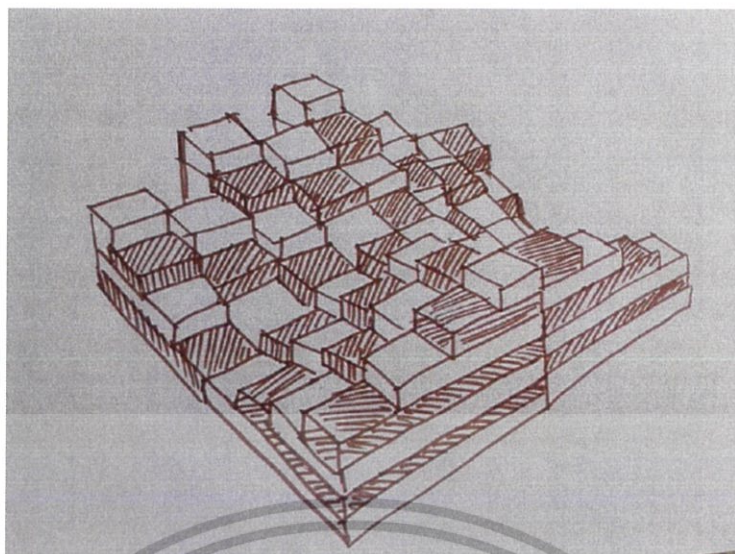


ภาพที่ 10 ภาพร่าง 2 มิติ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 11 ภาพร่าง 2 มิติ ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่3



ภาพที่ 13ภาพร่าง2มิติ ชั้นที่4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 1

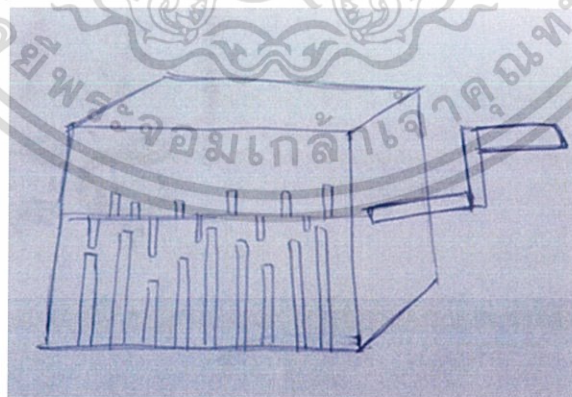
การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ มีแนวคิดมาจากการที่ในสมัยเด็ก ข้าพเจ้าเคยเรียนเปียโน ชอบเสียงเพลง ซึ่งเพลงแรกที่ข้าพเจ้าเล่นเป็น คือเพลงหนูมาลี ข้าพเจ้าจึงสร้างแบบจำลองจากทำนองความถี่ บันไดเสียงของเพลงหนูมาลี ในลักษณะของรูปทรงคีย์บอร์ดเปียโนและมีความน่าสนใจของรูปทรงที่ได้ระดับความสูงจากต่ำไปสูง ยกเว้นไม่ให้งานระนาบกับฐานมากจนเกินไป ไม่ให้งานดูแข็งทื่อไป

ปัญหาที่เกิดขึ้นในผลงานชุดนี้

1. รูปทรงที่ออกแบบยังขาดมิติที่ชัดเจน ระนาบกับพื้นมากจนเกินไป
2. มีปัญหาตอนที่ประกอบไม้กับหิน ที่ไม่ค่อยจะแนบสนิทกัน
3. เรซินที่ใช้ประกอบและออกมา และเอาไม่ออก

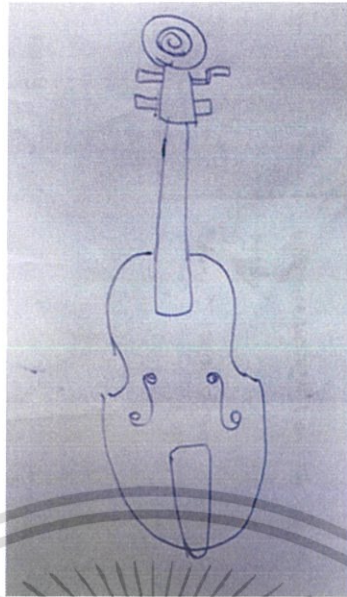
ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 1 ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เพื่อต้องการให้จินตนาภาพ และแสดงให้เห็นถึงท่วงทำนองดนตรีเพลง หนูมาลี

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 14 ภาพร่าง 2 มิติ ชุดที่ 2 ชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 ภาพร่าง 2 มิติ ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2

การสร้างสร้งงานชิ้นนี้ มีแนวความคิดที่ต้องการจะให้ผู้ชมงานเล่นกับงาน โดยต้องการจะทำให้เป็นรูปทรงของกล่องดนตรี ให้คนชมงานหมุนอุปกรณ์ปรับแต่งด้านบน แล้วเกิดเป็นเสียงดนตรี เหมือนกับกล่องดนตรี แต่จะให้เป็นรูปทรงอื่นๆที่แตกต่างกัน โดยได้แรงบันดาลใจรูปทรงมาจากเครื่องดนตรี

ปัญหาที่เกิดขึ้นในผลงานชุดนี้

1. มีปัญหาในส่วนของหัวไวโอลินที่ใหญ่เกินไป ดูไม่สมจริง เนื่องจากต้องซ่อนกล่องดนตรีไว้ข้างใน
2. เสียงที่เกิดจากกล่องดนตรีไม่ค่อยดัง เนื่องจากกลไกนั้นมีขนาดเล็ก
3. ผลงานดูไม่ค่อยสมบูรณ์ ไม่เหมือนกับกล่องดนตรี

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 2 ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เพื่อต้องการทำเป็นรูปทรงของเครื่องดนตรี ที่เป็นกล่องดนตรี โดยจะให้คนชมงานหมุนลูกบิดส่วนหัวข้างบน ซึ่งจะซ่อนกลไกกล่องดนตรีไว้ จึงเกิดเป็นเสียงดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 16 ภาพร่าง 2 มิติ ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 17 ภาพร่าง 2 มิติ ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3

การสร้างสร้งงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้ายังคงมีแนวความคิดที่ต้องการจะให้ผู้ชมงานเล่นกับงาน โดยจะให้ผู้ชมขึ้นนั่งแล้วโยกตัว ภายในงานจะใส่เหล็ก เพื่อที่จะให้กระทบกัน แล้วเกิดเสียง เสียงที่เกิดจากการที่เรากระทำโดยการ โยกตัว ซึ่งได้แรงบันดาลใจรูปทรงมาจาก ในสมัยที่เรายังเด็ก เราก็จะมีตุ๊กตาที่เราชอบเล่น จึงได้นำรูปทรงเหล่านี้ มาประยุกต์ใช้

ปัญหาที่เกิดขึ้นในผลงานชุดนี้

1. ปัญหาจากการตัดไม้ และการประกอบไม้ที่ไม่ค่อยลงรอยต่อ
2. ไม้ค่อยขึ้นลายไม้ เนื่องจากต้องการจะโชว์ลายไม้

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 1 ไปสร้างสร้งก็เป็นผลงานจริง เพื่อต้องการให้ผู้ชมเล่นกับงาน โดยโยกเหมือนม้าโยกของเด็ก แต่สามารถรองรับผู้ใหญ่ที่มีน้ำหนักมากได้ เพื่อให้เกิดเสียงจากข้างในโดยตัวเราเป็นผู้กระทำ

3.2 กระบวนการสร้างงาน

วัสดุอุปกรณ์ ผลงานชิ้นที่ 1

1. หินอ่อนสีขาว และสีดำ
2. ไม้ท่อน คือ ไม้ตะเคียนทอง ไม้สัก และไม้แดง
3. เครื่องตัดคอนกรีต
4. เรซิน ใว้เชื่อมระหว่างหินและไม้
5. กระดาษน้ำทราย เบอร์ 80, 150, 350, 500, 1000 และ 2000
6. วงเดือนตัดไม้
7. สีย้อมไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุอุปกรณ์ ผลงานชิ้นที่ 2

1. ไม้สัก 1 แผ่น หน้า 2 เซนติเมตร
2. กาวร้อน
3. กล่องคนตรี
4. จิกซอร์เลื่อยไม้
5. เครื่องขัด
6. กระจกทรายไม้
7. ลวดทองแดง
8. สีทาไม้
9. ผิวไม้สัก

วัสดุอุปกรณ์ ผลงานชิ้นที่ 3

1. เหล็กเส้นขนาด 1x1 นิ้ว
2. เหล็กแผ่น
3. แผ่น ไม้
4. สีทาไม้
5. จิกซอร์ขัดไม้
6. วงเดือนตัดไม้
7. กาวร้อน
8. เครื่องเชื่อมเหล็ก
9. สว่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการทำ ผลงานชิ้นที่ 1

1. เริ่มต้นด้วยการตัดหินด้วยเครื่องตัดคอนกรีต โดยเปลี่ยนใบคอนกรีตให้เป็นใบตัดหิน ใช้หินสีขาวกับสีครีม สลับกันให้แตกต่าง แล้วจึงตัดหินเป็นขนาดที่ต้องการ



ภาพที่ 18 ประกอบหินด้วยเรซิน

2. นำหินที่ตัดมาแล้วมาประกบกันให้หนา โดยใช้เรซินเป็นตัวเชื่อม ให้หินแนบสนิทกัน ทั้งหมดจำนวน 52 ชิ้น ตามแต่ละขนาด
3. ขัดหินด้วยกระดาษน้ำทราย เบอร์ 80, 150, 350, 500, 1000 และ 2000 ตามลำดับ เพื่อลบรอยต่างๆ ที่เกิดจากการตัดหินออก และเพื่อให้เกิดความเงางาม
4. หลังจากขัดหินเสร็จแล้ว ก็มาตัดไม้ให้ได้ขนาดพอดีกับหิน เพื่อที่จะเชื่อมให้เป็นแท่งเดียวกัน โดยใช้วงเดือนตัดไม้ ไม้ที่ใช้จะเป็นไม้สักทองส่วนหนึ่ง ไม้แดง และไม้ตะเคียนทอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 ประกอบหินกับไม้เข้าด้วยกัน

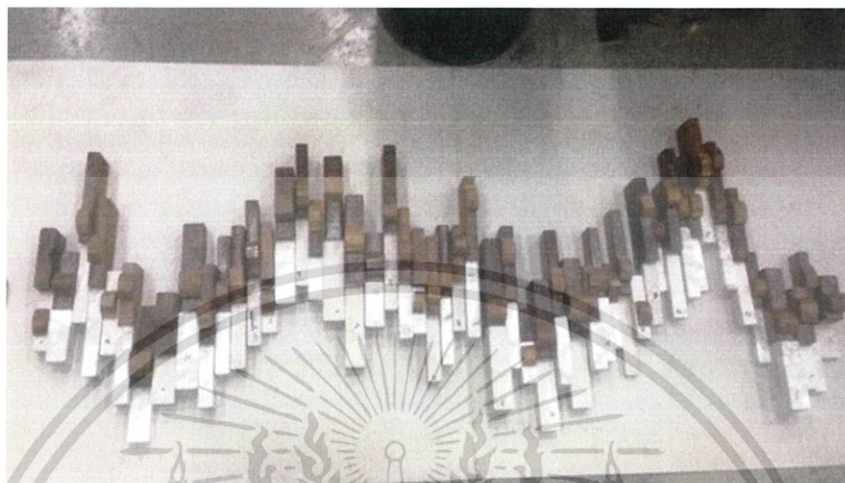
5. เมื่อตัดไม้ให้เป็นท่อนตามขนาดที่ต้องการ จำนวน 52 ชิ้นแล้วก็นำไม้ทั้งหมดไปขัด โดยใช้เครื่องขัดกระดาษทราย ลบมุมไม้ให้มุมเหลี่ยมจนเกินไป และลบไม้ให้มีเสี้ยนไม้
6. หลังจากที่ตัดไม้กับหินเสร็จแล้วก็นำไม้กับหินมาประกอบอันต่อกัน ประกอบโดยเชื่อมด้วยเรซิน ให้ยึดติดกัน



ภาพที่ 20 ประกอบหินกับไม้เข้าด้วยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. หลังจากเชื่อมติดกันแล้ว ก็มาวางว่าจะไล่ระดับยังไง แล้วจึงเชื่อมติดทั้งหมดด้วยเรซิน โดยยกระดับสูงต่ำตามตัวโน้ต ความถี่ ของเพลงหนูมาลี



ภาพที่ 21 ประกอบเข้าด้วยกัน

8. หลังจากเรซินแห้ง เช็ดทำความสะอาดไม้ให้มีคราบขาวออกมามากเกิน
9. หลังจากทำความสะอาดเสร็จแล้ว จึงใช้สีย้อมไม้ทาเคลือบไม้ให้สวยงาม
10. ตัดหินสีดำเป็นชิ้นเล็กๆ ติดด้วยเรซินวางบนหินสีขาว ก็จะได้รูปทรงของเปียโน
11. ทำฐานของงานเป็นรูปทรงของเปียโน โดยการตัดไม้ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ผลงานเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการทำ ผลงานชิ้นที่ 2

1. ตัด ไม้แผ่นตามรูปทรง และตามขนาดจริงของตัวไวโอลิน ทั้ง 2 ด้าน ทั้งด้านหน้าและด้านหลัง



ภาพที่ 24 ตัดไม้ตามรูปทรงของไวโอลิน

2. นำแผ่นไม้ด้านหน้าของตัวไวโอลินไปเลื่อยเป็นสัญลักษณ์ของคนตรี



ภาพที่ 25 เลื่อยสัญลักษณ์โน้ตดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ตัดไม้เป็นชิ้นเล็กๆ จำนวนหลายชิ้น เพื่อที่จะประกอบด้านข้างของตัวไวโอลิน (เนื่องจากด้านข้างของไวโอลินนั้นเป็นส่วนเว้าโค้ง จึงต้องทำเป็นไม้ชิ้นเล็กๆต่อกัน เพื่อจะได้ทำให้โค้ง)
4. ประกอบชิ้นส่วนเหล่านั้น โดยใช้กาวร้อนในการเชื่อมต่อ ให้มีส่วนโค้ง ส่วนเว้า ตามรูปทรงของไวโอลิน



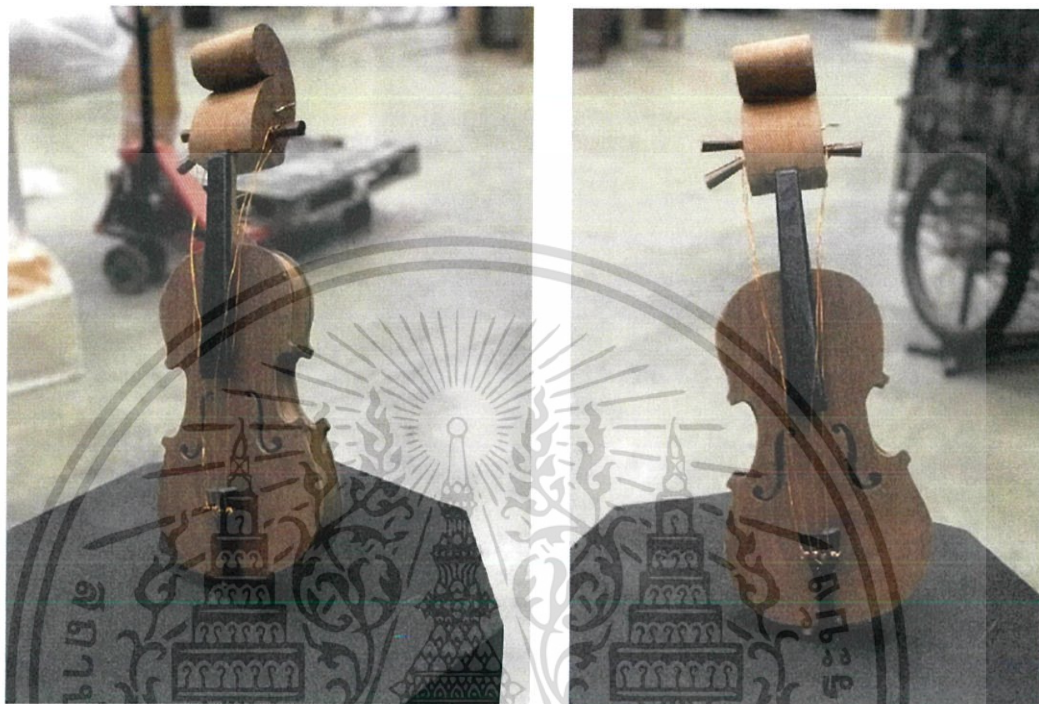
ภาพที่ 26 ประกอบเป็นทรงไวโอลิน

5. ประกอบทั้งหมดขึ้นมา โดยใช้กาวร้อนในการเชื่อม ก็จะได้ตัวไวโอลิน
6. ขัดไม้ทั้งหมด โดยใช้เครื่องขัดกระดาษทรายเพื่อให้ลายไม้ขึ้น
7. ตัดไม้แผ่น ทำส่วนคอของไวโอลิน
8. ประกอบส่วนคอของไวโอลิน โดยใช้กาวร้อนในการเชื่อมต่อ
9. ส่วนหัวของไวโอลิน จะเป็นกล่องดนตรี ที่ไว้สำหรับหมุนให้เกิดเสียง ทำเป็นกล่องไม้ครอบกล่องดนตรีอีกทีหนึ่ง
10. เจาะรูที่กล่องไม้ที่เป็นส่วนหัวไวโอลิน 4 รู แล้วใส่ที่ขยายเสียง เพื่อให้เสียงดังกว่าเดิม
11. นำผิวไม้สักมาคลุมด้านข้างไวโอลิน เพื่อปิดรอยต่อของการประกอบไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. ใช้สีย้อมไม้ ทำให้สวยงาม

13. นำลวดทองแดงมาพันส่วนหัวของไวโอลิน กับส่วนล่างของไวโอลิน

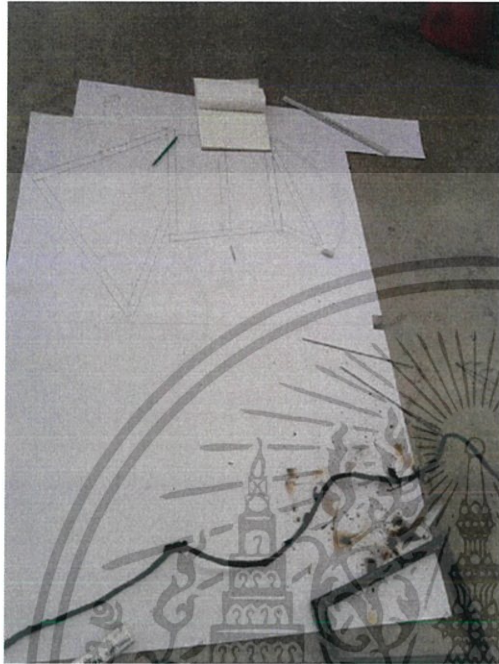


ภาพที่ 27 ผลงานเสร็จสมบูรณ์ภาพที่ 28 ผลงานเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการทำ ผลงานชิ้นที่ 3

1. ตัดโครงเหล็กส่วนข้างในที่จะใช้รองรับน้ำหนักของคน ให้เป็นไปตามรูปทรงของเบ็ด



ภาพที่ 29 ร่างแบบร่าง



ภาพที่ 30 ชิ้นโครง

2. ตัดไม้ ในส่วนของไม้โยก แล้วประกอบ และนำมาประกอบกับส่วนเหล็กที่ใช้รองรับน้ำหนักคน



ภาพที่ 31 ประกอบไม้ส่วนที่โยก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ตัดไม้ให้เป็นทรงสามเหลี่ยมหลายๆแผ่น มาประกอบให้เป็นแปลน รูปทรงของเบ็ด
4. เริ่มการประกอบแผ่นไม้ โดยการใช้กาวร้อนยึดให้ติดกันระหว่างไม้ ส่วนไม้กับเหล็กใช้สว่านในการยึด



ภาพที่ 32 ประกอบไม้



ภาพที่ 33 ประกอบไม้

5. ใส่เหล็กไว้ข้างในตัวงาน เพื่อที่เวลาโยก จะเกิดเสียง
6. เมื่อประกอบไม้เสร็จทั้งหมดแล้ว ก็ทดลองนั่งตัวงานดู เมื่อไม่ได้มีปัญหาอะไร ก็ทำการจัดงานเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ชัดไม้ โดยใช้เครื่องเจียร์ในการขัด



ภาพที่ 34 เตรียมขัดไม้



ภาพที่ 35 เตรียมขัดไม้

8. เมื่อขั้นตอนเสร็จแล้ว ก็ทำด้วยสีทาไม้ เคลือบให้สวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 ผลงานเสร็จสมบูรณ์

เนื้อหาในบทที่ 3 จะแสดงให้เห็นถึงวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ ซึ่งเอาเนื้อหาจากบทที่ 2 ที่เป็นนามธรรมไปสู่กระบวนการ สเกッチงาน และสร้างสรรค์เป็นผลงาน 3 มิติในบทที่ 3 และแต่ละชิ้นงาน จะมีเนื้อหา และความหมายที่แตกต่างกันไป แต่มีแนวคิดมาจากจุดเดียวกันคือ เสียงดนตรีและเสียงเพลง ชุดที่ 1 เป็นการแสดงให้เห็นถึงรูปทรงของเสียงเพลงหนึ่ง ที่เป็นลักษณะของท่วงทำนองเพลง ความถี่ ตัวโน้ตของเพลงหนึ่ง ชุดที่ 2 เป็นชุดที่ต้องการให้ผู้ชมงาน ได้มีปฏิสัมพันธ์กับงาน จึงทำเป็นกล่องดนตรีให้ผู้ชมมาหมุน แล้วเกิดเป็นเสียงเพลงดังออกมา ชุดที่ 3 ก็ยังคงต้องการให้ผู้ชมงาน ได้มีปฏิสัมพันธ์กับงาน โดยได้ทำเป็นม้าโยกที่สามารถรองรับน้ำหนักของผู้ใหญ่ได้ โดยที่เวลาเราโยกจะเกิดเสียงกระทบกันดังข้างใน

ผลงานทั้ง 3 ชุดได้ถ่ายทอดผ่านกระบวนการประติมากรรมไม้ ซึ่งกระบวนการเป็นการ ประกอบไม้ ให้ออกมาเป็นท่วงทำนองตามจังหวะการเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ดนตรีเป็นงานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยอาศัยเสียงเป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึกของศิลปิน เสียงดนตรีเป็นเสียงที่มีความงาม นำมาเรียบเรียงอย่างมีศิลปะ กลายเป็นบทเพลงความแตกต่างระหว่างเสียงดนตรีกับเสียงอื่น ๆ คือ เสียงดนตรีเป็นเสียงที่ประดิษฐ์ขึ้น โดยอาศัยความงดงามของเสียง ศิลปินผู้สร้างเสียงได้สอดใส่อารมณ์ลงไป ในเสียง เพื่อให้เสียงมีความรู้สึกทางศิลปะ ส่วนเสียงอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เสียงดนตรี เป็นเพียงเสียงที่ขาดคุณสมบัติทางศิลปะ กล่าวคือ ขาดความรู้สึกทางศิลปะในเสียง ขาดวิญญาณศิลปินในเสียงอารมณ์ ความรู้สึก สิ่งที่มากระทบค้นหา หรือความอยาก สิ่งเหล่านี้จะถูกบันทึกลงไป ในดนตรี เป็นคุณสมบัติที่สำคัญของศิลปะ อารมณ์ในดนตรีก็เหมือนกับอารมณ์ชีวิต ศิลปินถ่ายทอดลงไป ในผลงานดนตรีที่มีอารมณ์ก็จะสื่อไปกระทบความรู้สึกต่อผู้ชม หรือผู้ฟังได้ ศิลปินเก่งผลงานดี ย่อมมีโอกาสถ่ายทอดอารมณ์ไปสู่ผู้ฟังได้ดี

ดนตรีเป็นศิลปะที่ถูกนำไปแปลความหมายต่าง ๆ มากมาย การค้นหาความหมายในเสียงดนตรี นักภาษาศาสตร์ได้พยายามนำเสียงดนตรีมาตีความ ให้ขยายที่ได้ยินทั่วไปว่า “ดนตรีเป็นภาษาสากล” บางครั้งก็จะได้ยินว่า “ดนตรีเป็นภาษาของอารมณ์”

ดนตรี คือ เสียงที่จัดเรียงอย่างเป็นระเบียบ และมีแบบแผน โครงสร้าง เป็นรูปแบบของกิจกรรมเชิงศิลปะของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับเสียง โดยดนตรีนั้นแสดงออกมาในด้านระดับเสียง (ซึ่งรวมถึงท่วงทำนองและเสียงประสาน) จังหวะ และคุณภาพเสียง (ความต่อเนื่องของเสียง พื้นผิวของเสียง ความดังค่อย) ดนตรีนั้นสามารถใช้ในด้านศิลปะหรือสุนทรียศาสตร์ การสื่อสาร ความบันเทิง รวมถึงใช้ในงานพิธีการต่างๆ

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวที่นำมาถ่ายทอดเป็นผลงานชุดนี้ เกิดมาจากในอดีตช่วงเวลาเยาว์วัยของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้มีโอกาสได้เรียนดนตรี ข้าพเจ้าได้เรียน ได้เล่นเครื่องดนตรีหลายชนิด เครื่องดนตรีที่ข้าพเจ้าพอจะเล่นได้คือ ไวโอลิน เปียโน คีย์บอร์ด ขลุ่ยไทย และขลุ่ยรีคอร์เดอร์ สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าเป็นคนที่ชื่นชอบ ทั้งเล่น และ ฟังดนตรี ชอบที่จะเล่นเครื่องดนตรีที่แตกต่างกันออกไป เวลาเล่นเครื่องดนตรีที่ต่างชนิดกัน เครื่องดนตรี เหล่านั้นก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

4.1.2 เนื้อหา (Content)

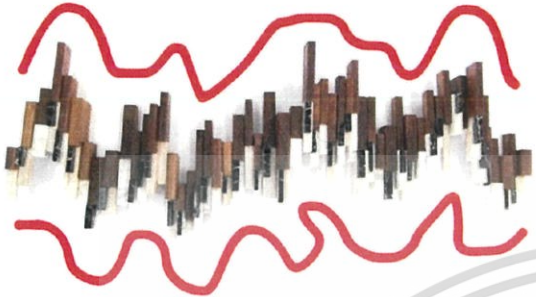
การแสดงออกในผลงานศิลปะชุดนี้ คือดนตรีช่วยให้ผู้ฟังรู้สึกผ่อนคลาย รู้สึกสนุกสนาน อยากที่จะโยกตัวตามไปกับเสียงเพลง สามารถทำให้เรารู้สึกจดอยู่กับสิ่งๆหนึ่งได้ตลอด และทำให้ผู้ที่เล่น ดนตรีรู้สึกสนุกตามไปด้วย ให้เห็นถึงท่วงทำนอง บทเพลงที่ข้าพเจ้าเล่นเป็นเพลงที่สนุกสนาน ซึ่งใช้รูปทรง ที่พัฒนามาจากเนื้อหาเรื่องราว อิทธิพลจากศิลปะ จนเกิดเป็นรูปลักษณ์ใหม่ที่ยังคงแสดงถึงเสียงเพลง และ เสียงดนตรี

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะชุดนี้ มีการแสดงออกถึง จินตภาพของเสียงเพลง ท่วงทำนอง เสียงดนตรี โดย ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรมการประกอบไม้ สร้างรูปทรงให้เห็นถึงปริมาณของทัศนธาตุ ทั้ง สี รูปทรง พื้นผิว มวล ปริมาตร ที่เป็นเอกภาพ ตามแนวทางการสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัย

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานชิ้นที่ 1 เส้น (Line)



ก. Outline Group เส้นรอบนอกกลุ่ม
ของรูปทรงเป็นเส้นสีแดง มีลักษณะ
เป็นคลื่นๆให้ความรู้สึกคลื่น ไหล
ต่อเนื่อง



ข. Straight Line เส้นสีส้ม มีลักษณะ
ที่เป็นเส้นตรงให้ความรู้สึก มั่นคง
แข็งแรง



ค. Horizontal Line เส้นแนวอน
แสดง ให้เห็นถึง ในทางราบ กว้าง
และยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ก. Music forme รูปทรงที่นำ

มาใช้เป็น โครงสร้างเป็นรูปทรง

ของเครื่องดนตรี นั้นคือ เปียโน



ข. Geometry forme รูปทรง

ของชิ้นงานมีความคล้ายคลึง

กับทรงเรขาคณิต นั้นคือ

สี่เหลี่ยมผืนผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับดนตรี ท่วงทำนองของเสียงเพลง ผลงานที่สร้างขึ้นกำหนดรูปทรงที่ใช้แทนทางความคิดและเนื้อหา ที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรม และรูปทรงของผลงานที่จะเป็นสื่อสารต้องการ อธิบายความคิดที่จะแสดงให้เห็นถึงเนื้อหาผ่าน รูปทรงที่เป็นไปในแนวทางเดียวกันกับความคิด ซึ่งสามารถนำมาวิเคราะห์ใน วิทยานิพนธ์ ดังนี้



ภาพที่ 37 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน หนุมานลี

วัสดุ ไม้ และหิน

ขนาด 130 x 15 x 65 เซนติเมตร

ปี พ.ศ.2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานของข้าพเจ้า เกิดจากวัสดุที่ใช้ทำงาน ที่มาจากธรรมชาติทั้งหมด ทั้งไม้และหิน ซึ่งมีความกลมกลืน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในผลงานมีความหลากหลายในด้านขนาดของไม้กับหินแต่ละท่อน ขนาดที่ไม่เท่ากัน เพื่อให้หลากหลาย

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดองค์ประกอบของข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับดุลยภาพ แบ่งครึ่งจากแกนกลางของชิ้นงาน ทั้งสองฝั่งจะแบ่งน้ำหนักได้พอดี

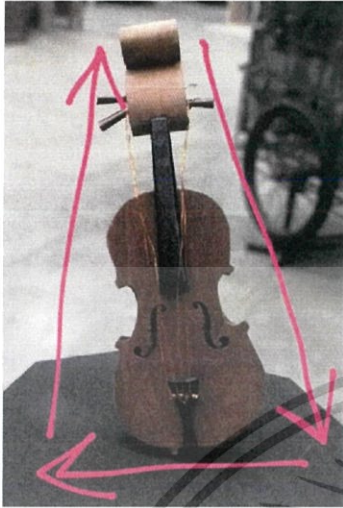
4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

รูปทรงในตัวผลงาน มีความหลากหลายของขนาด ด้วยสัดส่วนของชิ้นงานที่ไม่เท่ากันทำให้เกิดเนื้อหาที่น่าสนใจ และไล่ระดับจากต่ำไปสูงตามโน้ตของเพลงหนูมาลี

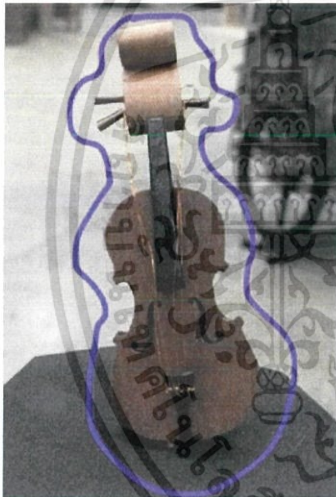
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

จุดเด่นในงาน คือการไล่ระดับโน้ตของเพลงจากต่ำไปสูง ขึ้นลงตามเพลง และมีความถี่ของเพลงหนูมาลี

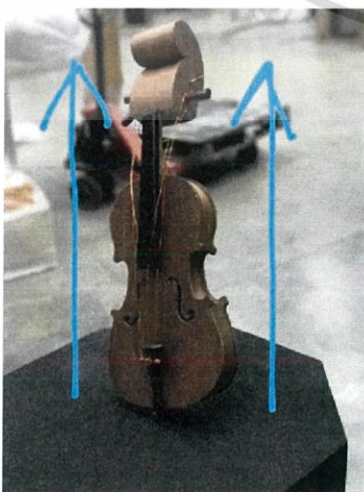
ผลงานชิ้นที่ 2 เส้น (Line)



ก. Structural Line เส้น โครงสร้างกลุ่ม
คือเส้นสีชมพูที่มาบรรจบกันทั้งสามมุม
เป็นเส้นที่แสดงให้เห็นภาพรวมหรือ
เอกภาพในการจัดวางของชิ้นงาน



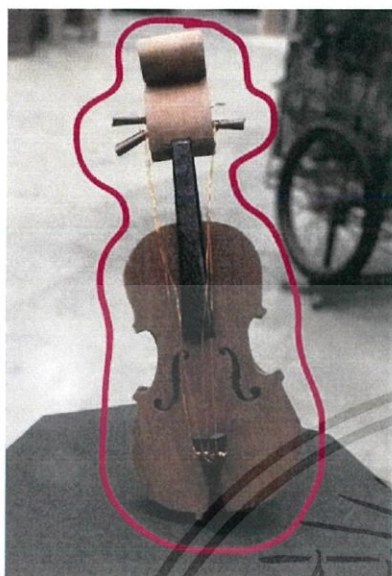
ข. Outline เส้นรอบนอกกลุ่มของ
รูปทรงเป็นเส้นสีน้ำเงินมีลักษณะเป็น
คลื่นๆให้ความรู้สึกคลื่นไหวต่อเนื่อง
และมีที่มาจากรูปทรงเครื่องดนตรี



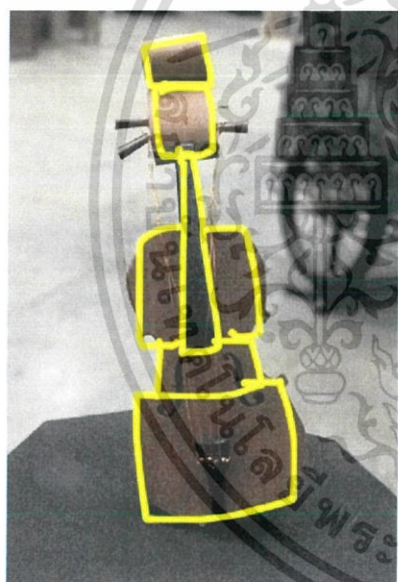
ค. Straight Line เส้นสีฟ้าที่เห็นในผล
งานจะเป็นเส้นแนวตั้งที่ทำให้รู้สึก
แข็งแรง มั่นคง แสดงออกในการ
ติดตั้งผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)

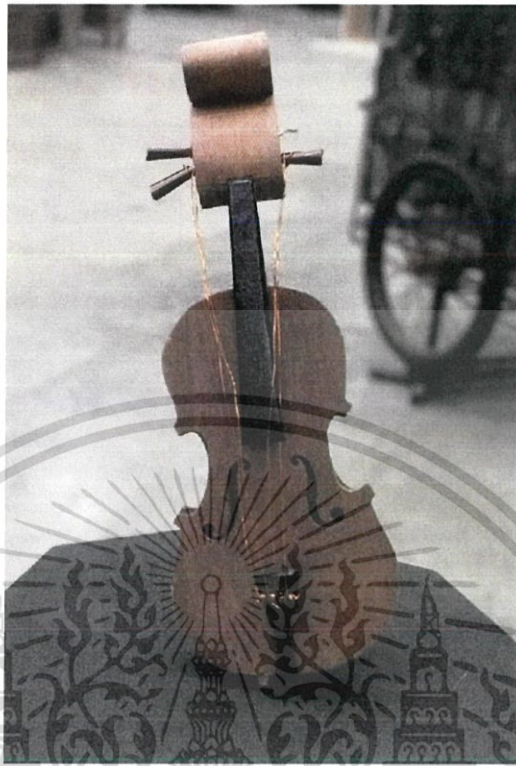


ก. Music forme รูปทรงที่ได้มาจาก
เครื่องดนตรี นั่นก็คือ ไวโอลิน



ข. Geometry forme รูปทรงชิ้นงาน
มีความคล้ายคลึงกับทรงเรขาคณิตไม่
ว่าจะทรงสี่เหลี่ยมหรือวงกลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 38 ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน กลองดนตรี

วัสดุ ไม้ โลหะ และกลองดนตรี

ขนาด 63.5 x 21 x 10 เซนติเมตร

ปี พ.ศ. 2560

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานชิ้นนี้คือ รูปทรงของเครื่องดนตรี สอดคล้องกับเนื้อหาและเรื่องราวของชิ้นงานนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายของงานชิ้นนี้คือ เทคนิคที่เพิ่มเติมในการสร้างให้ผู้ชมเล่นกับงาน สามารถหมุนตัวหมุนที่อยู่ส่วนหัวของไวโอลิน แล้วจึงเกิดเป็นเสียงเพลง

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

เป็นองค์ประกอบทั้ง 2 ข้างที่เป็นคุณภาพแบ่งครึ่งกันพอดีทั้งขนาดความกว้างและความสูง

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนบนงานมีความเท่ากันของทั้งหมดในงาน เพียงแต่บริเวณหัวปรับแต่งเสียง มีขนาดที่ใหญ่เกินไป ขาดความเหมาะสม

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

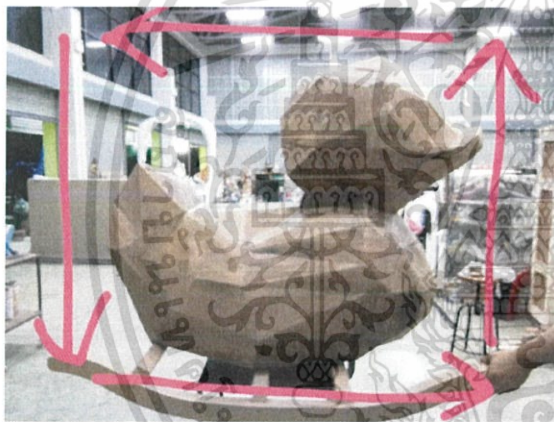
ความเด่นของงานคือการทำให้ผู้ชมเล่นกับงาน ได้จริง หมุนตัวหมุนที่อยู่ส่วนหัวของงาน เสียงเพลงก็จะเกิด



ผลงานชิ้นที่ 3 เส้น (Line)



ก. Outline เส้นรอบนอกกลุ่มของ
รูปทรงเป็นเส้นสีแดงมีลักษณะเป็น
คลื่นๆให้ความรู้สึกคลื่นไหลต่อเนื่อง



ข. Structure Line โครงสร้างและเส้น
ขอบเขตของกลุ่ม เป็นเส้นสีชมพู
ในรูปแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้าตั้งฉากเป็น
เส้นแกนของรูปทรง



ค. Structural Line เส้น โครงสร้าง
เส้นสีเหลืองที่มาบรรจบกันทั้งสาม
มุมเป็นเส้นที่แสดงให้เห็นเอกภาพ
ของงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 รูปทรง (Forms)

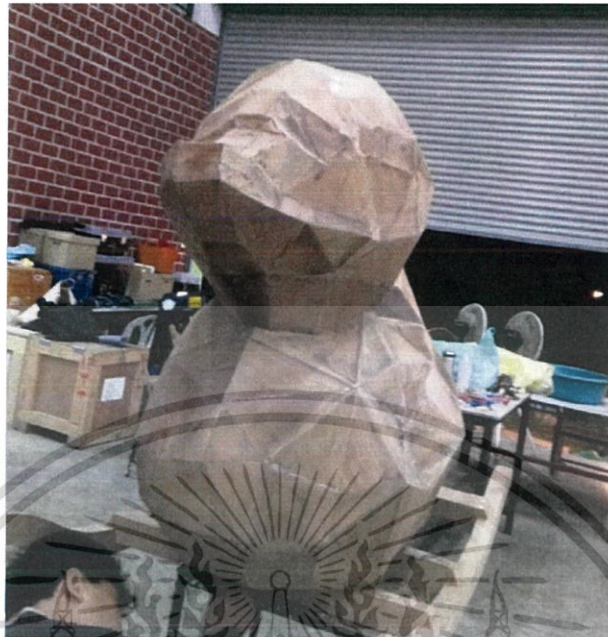


ก.Organic Shapes รูปทรงอินทรีย์รูป
เส้นสีเขียวได้รูปทรงต้นแบบมาจาก
สัตว์



ข.Geometry forme รูปทรงชิ้นงาน
มีความคล้ายคลึงกับทรงเรขาคณิต
ไม่ว่าจะทรงสี่เหลี่ยมหรือสามเหลี่ยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ผลงานจีนที่ 3 ชื่อผลงาน เป็ดน้อย

วัสดุ ไม้ และเหล็ก

ขนาด 85 x 80 x 130 เซนติเมตร

ปี พ.ศ. 2560

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในงานข้าพเจ้าคือรูปทรงทั้งหมดเกิดจากรูปทรงของไม้สามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยม ที่มาประกอบกันให้แนบสนิท เกิดเป็นรูปทรงของสัตว์

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีความหลากหลายของรูปทรงในบางชิ้นมีรูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอินทรีย์รูปที่ผสมผสานกัน พื้นผิวที่แตกต่างในแต่ละชิ้นแต่สามารถอยู่รวมกันได้กลมกลืน

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีความสมดุลของผลงาน เนื่องจากงานเป็นงานที่เป็นแบบแปลน เมื่อแบ่งครึ่งของทั้งสองฝั่ง ก็จะเท่ากัน เมื่อมีการ โยกผลงานเสร็จสิ้น ผลงานจะกลับมาอยู่ในตำแหน่งเดิม

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของผลงานมีความเท่าๆกัน และสมส่วนตามรูปทรงลูกเปิด

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเด่นบนผลงานอยู่ตรงที่สามารถให้ผู้ชมขึ้นไปนั่ง แล้วโยกได้ สามารถรองรับน้ำหนักของผู้ใหญ่ที่มีน้ำหนักมากๆได้ เมื่อโยกแล้วจะเกิดเสียง เนื่องจากได้ใส่แท่งเหล็กไว้ข้างใน

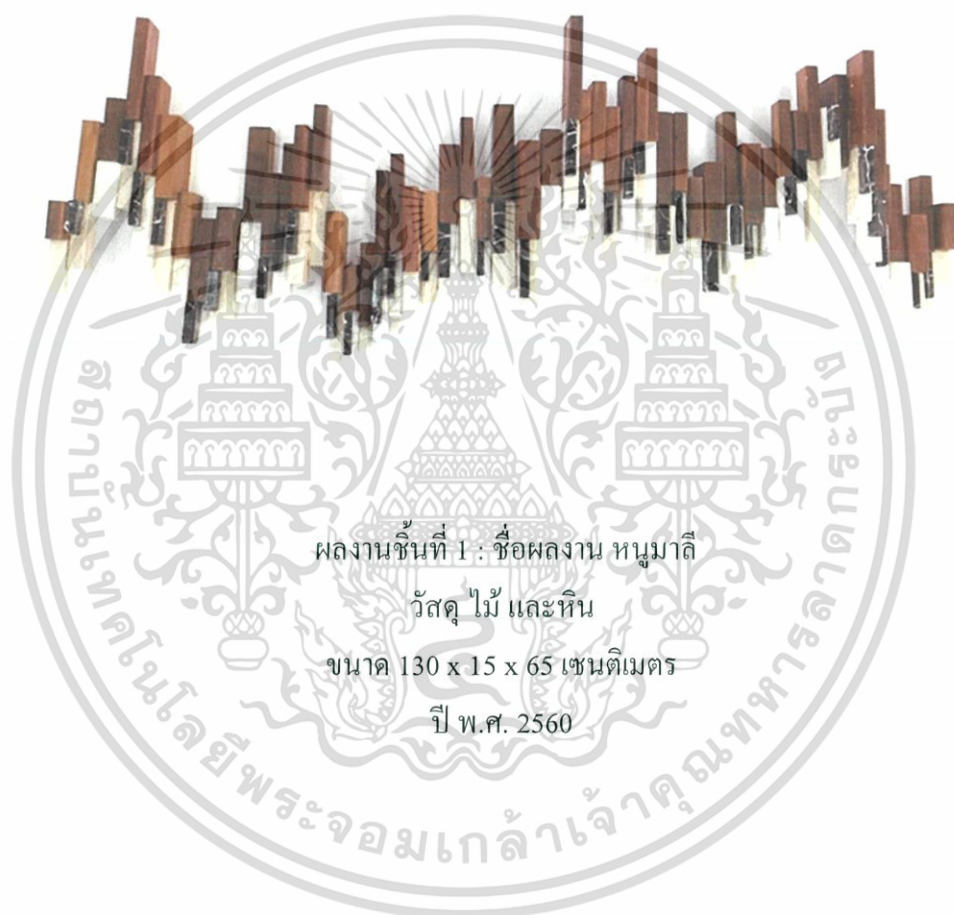




ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



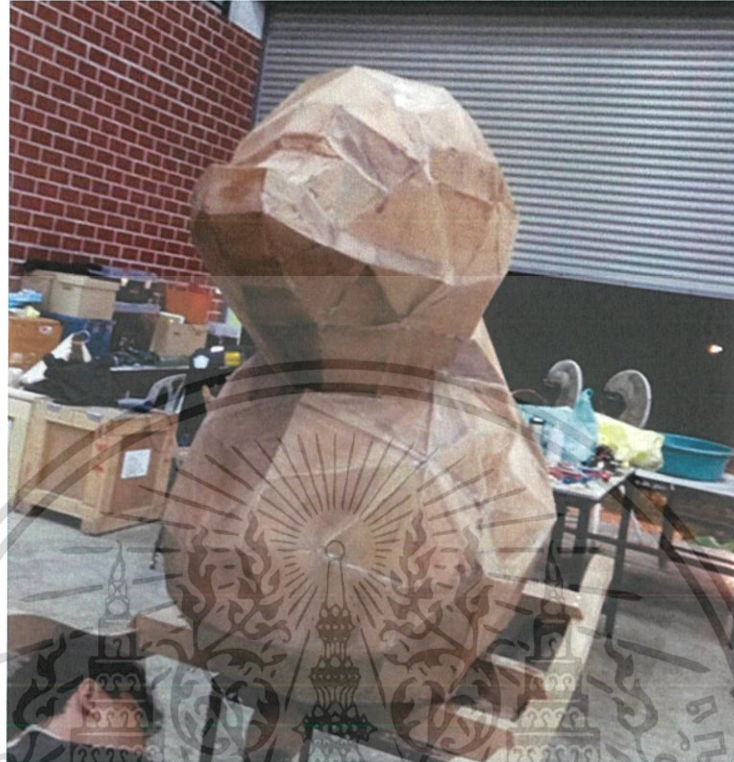
ผลงานชิ้นที่ 2 : ชื่อผลงาน กลองดนตรี

วัสดุ ไม้ โลหะ และกลองดนตรี

ขนาด 63.5 x 21 x 10 เซนติเมตร

ปี พ.ศ. 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 3 : ชื่อผลงาน เป็ดน้อย

วัสดุ ไม้ และเหล็ก

ขนาด 85 x 80 x 130 เซนติเมตร

ปี พ.ศ. 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

- ชื่อ-นามสกุล นางสาว รัชฎาพร ชำนาญหอม
- วัน เดือน ปีเกิด 25 ธันวาคม 2537 ที่นครสวรรค์
- ที่อยู่ 446/1 หมู่ 9 ตำบลนครสวรรค์ตก อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ 60000
โทร. 080 - 0307317
- ประวัติการศึกษา 2541 – 2543 โรงเรียนพหุหะวิทยาลัย
2544 – 2549 โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์
2550 – 2555 โรงเรียนนครสวรรค์
2556 - 2559 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรม
- รางวัลและเกียรติประวัติ
- 2557 รางวัล รองชนะเลิศอันดับ 2 เรือประดัดไฟฟ้า (เทศกาลสีล้นแห่งสายน้ำมหกรรมลอยกระทง (2557)
- ประวัติการแสดงผลงาน
- 2558 ร่วมแสดงกิจกรรม โครงการประติมากรรมปั้นทรายได้แสงตะวัน บ้านกรูด ประจำปี 2558