

รูปทรง จินตนาการ นิทานและความสุข

Shape imagine tale and happiness



นางสาว กิตติยา จีรวรรณวาสนา

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559-2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
ประติมากรรม



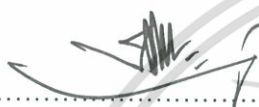
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)



.....กรรมการ



.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)

(อาจารย์มงคล เกิดวัน)



.....กรรมการ



.....กรรมการ

(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)



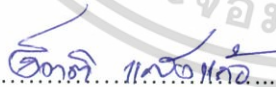
.....กรรมการ

(อาจารย์กฤษ งามสม)



.....กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชนนล ตีร์จิเจริญ)



.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	รูปทรง จินตนาการ นิทานและความสุข
	Shape imagine tale and happiness
ชื่อ	นางสาว กิตติยา จีรวรรณวาสนา
รหัสนักศึกษา	56020468
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ กิตติ แสงแก้ว

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้านำเสนอผลงานชุด “รูปทรง จินตนาการ นิทานและความสุข” ผ่านรูปทรง จินตนาการ เพราะจินตนาการเป็นสิ่งที่สามารถสร้างสรรค์เรื่องราวใหม่ๆ นิทานของเล่นให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนานและผ่อนคลายความเครียด สร้างเสริมจินตนาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม กระชับความสัมพันธ์ในครอบครัว สะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมในอดีตในหลายๆด้าน

ดังนั้นข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานขึ้นเพื่อให้เห็นถึงประโยชน์และความสำคัญของสื่อต่างๆ ที่สอดแทรกความรู้ ข้อคิดคติสอนใจ มาในนิทานสุภาพคดีเรื่องเล่า ทำให้เด็กรุ่นหลังได้ซึมซับและช่วยกันอนุรักษ์ไว้ให้คงอยู่สืบต่อไปจากรุ่นสู่อีกรุ่น

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์หัวข้อ “รูปทรง จินตนาการ นิทานและความสุข” เถื่อนี่สำเร็จลุด่วงได้ด้วย ความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาอาจารย์ กิตติ แสงแก้ว ที่ให้คำปรึกษาแนะนำช่วยเหลือแก้ปัญหาลอดจนคณาจารย์ทุกท่านในสาขาวิชาศิลปกรรมคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้ความช่วยเหลือ และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปินพันธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ที่ให้คุณทรัพย์ในการทำงานแก่ข้าพเจ้าให้กำลังใจและคำปรึกษา ลอดจนครุอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่อข้าพเจ้า ช่วยผลักดันและเป็นกำลังใจทำให้การศึกษาสำเร็จลุด่วงด้วยดี

กิตติยา จีรวรรณวาสนา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากของเล่นสังกะสี	11
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูนเดอะวอลต์ดิสนีย์	13
2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์	15
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	16
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	16
3.2 กระบวนการสร้างงาน	23
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	48
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	48
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	49
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	60
บทที่ 5 บทสรุป	66
บรรณานุกรม	67
ภาพผลงานศิลปะ	68
ประวัติผู้เขียน	72

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพที่ 1 คำสุภาษิต 180 คำ พร้อมความหมาย	5
2. ภาพที่ 2 สีชอให้ควายฟัง	5
3. ภาพที่ 3 การเล่า	6
4. ภาพที่ 4 ความคิดสร้างสรรค์	6
5. ภาพที่ 5 Jeff Koons	7
6. ภาพที่ 6 Dan Abramson	8
7. ภาพที่ 7 Takashi Murakami	9
8. ภาพที่ 8 Roy Lichtenstein	10
9. ภาพที่ 9 ของเล่นสังกะสีโบราณ	12
10. ภาพที่ 10 MGR Online	12
11. ภาพที่ 11 Disney	14
12. ภาพที่ 12 Disney	14
13. ภาพที่ 13 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	16
14. ภาพที่ 14 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	17
15. ภาพที่ 15 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	17
16. ภาพที่ 16 แบบจำลองภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	18
17. ภาพที่ 17 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	19
18. ภาพที่ 18 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	19
19. ภาพที่ 19 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	20
20. ภาพที่ 20 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1	21
21. ภาพที่ 21 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2	21
22. ภาพที่ 22 แบบจำลองภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1	22
23. ภาพที่ 23 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	23
24. ภาพที่ 24 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	23
25. ภาพที่ 25 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	24
26. ภาพที่ 26 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	24
27. ภาพที่ 27 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
28. ภาพที่ 28 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	25
29. ภาพที่ 29 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	26
30. ภาพที่ 30 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	26
31. ภาพที่ 31 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	27
32. ภาพที่ 32 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	27
33. ภาพที่ 33 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	28
34. ภาพที่ 34 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	28
35. ภาพที่ 35 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	29
36. ภาพที่ 36 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	29
37. ภาพที่ 37 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	30
38. ภาพที่ 38 อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน	30
39. ภาพที่ 39 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	31
40. ภาพที่ 40 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	32
41. ภาพที่ 41 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	32
42. ภาพที่ 42 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	33
43. ภาพที่ 43 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	33
44. ภาพที่ 44 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	34
45. ภาพที่ 45 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	34
46. ภาพที่ 46 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	35
47. ภาพที่ 47 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	35
48. ภาพที่ 48 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	36
49. ภาพที่ 49 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	36
50. ภาพที่ 50 ภาพผลงาน ชุดที่ 1	37
51. ภาพที่ 51 ชิ้นงานสมบูรณ์	37
52. ภาพที่ 52 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	38
53. ภาพที่ 53 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	38
54. ภาพที่ 54 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

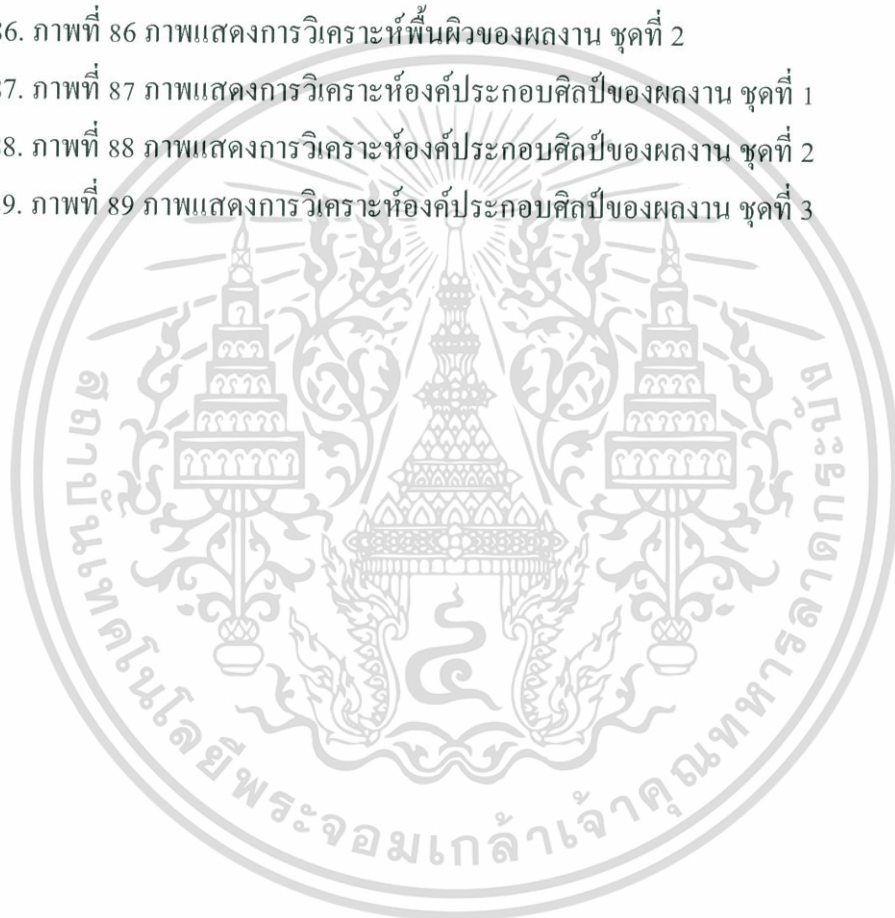
สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
55. ภาพที่ 55 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	39
56. ภาพที่ 56 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	40
57. ภาพที่ 57 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	40
58. ภาพที่ 58 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	41
59. ภาพที่ 59 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	41
60. ภาพที่ 60 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	42
61. ภาพที่ 61 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	42
62. ภาพที่ 62 ภาพผลงาน ชุดที่ 2	43
63. ภาพที่ 63 ชิ้นงานสมบูรณ์	43
64. ภาพที่ 64 ภาพผลงาน ชุดที่ 3	44
65. ภาพที่ 65 ภาพผลงาน ชุดที่ 3	44
66. ภาพที่ 66 ภาพผลงาน ชุดที่ 3	45
67. ภาพที่ 67 ภาพผลงาน ชุดที่ 3	45
68. ภาพที่ 68 ภาพผลงาน ชุดที่ 3	46
69. ภาพที่ 69 ภาพผลงาน ชุดที่ 3	46
70. ภาพที่ 70 ภาพผลงาน ชุดที่ 3	47
71. ภาพที่ 71 ชิ้นงานสมบูรณ์	47
72. ภาพที่ 72 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงาน ชุดที่ 1	49
73. ภาพที่ 72 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงาน ชุดที่ 2	50
74. ภาพที่ 74 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงาน ชุดที่ 3	51
75. ภาพที่ 75 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงาน ชุดที่ 1	52
76. ภาพที่ 76 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงาน ชุดที่ 2	53
77. ภาพที่ 77 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงาน ชุดที่ 2	53
78. ภาพที่ 78 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงาน ชุดที่ 3	54
79. ภาพที่ 79 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีของผลงาน ชุดที่ 1	55
80. ภาพที่ 80 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีของผลงาน ชุดที่ 2	55
81. ภาพที่ 81 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีของผลงาน ชุดที่ 3	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
82. ภาพที่ 82 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ผิวของผลงาน ชุดที่ 1	57
83. ภาพที่ 83 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ผิวของผลงาน ชุดที่ 1	57
84. ภาพที่ 84 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ผิวของผลงาน ชุดที่ 2	58
85. ภาพที่ 85 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ผิวของผลงาน ชุดที่ 2	58
86. ภาพที่ 86 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ผิวของผลงาน ชุดที่ 2	59
87. ภาพที่ 87 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค้ำประกอบศิลป์ของผลงาน ชุดที่ 1	60
88. ภาพที่ 88 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค้ำประกอบศิลป์ของผลงาน ชุดที่ 2	62
89. ภาพที่ 89 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค้ำประกอบศิลป์ของผลงาน ชุดที่ 3	64



บทที่ 1

บทนำ

อดีตในวัยเด็กเสมือนเป็นความทรงจำที่ไม่เคยลบเลือนหายเสียงหัวเราะรอยยิ้มความสนุกสนานของวัยเด็กแม้จะเหลือเพียงความทรงจำ แต่คนเราส่วนใหญ่ล้วนมีของเล่นชิ้นเล็กชิ้นน้อยตัวการ์ตูน นิทานยังเป็นสิ่งหลงเหลือจากความสนุกสนานในวัยเยาว์ สิ่งเหล่านี้จึงเป็นมากไปกว่าวัตถุสิ่งของ ความทรงจำ ความฝัน ความสนุกสนานในวัยเยาว์ ยังฝังอยู่ในใจ และยิ่งไปกว่านั้นสิ่งเหล่านี้ยังเป็นตัวแทนของอดีตที่หลงเหลือมาถึงยุคสมัยปัจจุบัน คนทุกคนล้วนมีของเล่น การ์ตูน นิทาน เรื่องเล่าในดวงใจ ของสะสม ความชอบสิ่งที่สนใจในสิ่งของบางสิ่งแตกต่างกันไป ส่วนตัวข้าพเจ้านั้นมีความชื่นชอบในการเล่น การสะสมของเล่น ก่อตั้งบล็อก ก่อตั้งชมรม ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน ข้าพเจ้าได้ค้นหาศึกษาของเล่นตามยุคสมัยต่างๆ ข้าพเจ้าหิบบอกของเล่นสังกะสีมาโดยส่วนตัวข้าพเจ้ามีความหลงใหลในของเล่นสังกะสี สนใจในวัสดุที่เป็นแผ่นโลหะ ลายละเอียด การประกอบสร้างของเล่นสังกะสี ของเล่นสังกะสีเป็นของเล่นโบราณ ที่มีมาตั้งแต่อดีต แต่เมื่อวันเวลาผ่านไป ของเล่นสังกะสีเริ่มเข้ามามีบทบาท มีคุณค่าทางจิตใจ จึงทำให้ของเล่นสังกะสีถูกแปลงค่ากลายเป็นของเก็บสะสม หลายคนส่วนมากก็ต่างหลงรักในความคลาสสิกของมัน ย้อนไปในวันเด็กก็ทำให้ข้าพเจ้าหวนคิด ของทุกอย่างสิ่งของต่างๆ ไม่ว่าจะของเล่น นิทาน การ์ตูนต่างแทรกจินตนาการข้อคิดต่างๆ ใสเข้าไปเพื่อให้เด็กง่ายต่อการเรียนรู้และรับฟัง เป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันไปในตัว ซึ่งได้ใช้จินตนาการไปกับสิ่งเหล่านี้ ไม่ได้มีหรรษาเพียงอย่างเดียวแต่มีแง่คิดแฝงไว้ในคำสอน ใ้แง่คิดคติสอนใจเพื่อเป็นประโยชน์ต่อเด็กไม่มากก็น้อย

1.1 ความสำคัญของโครงการ

จินตนาการ เป็นความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ซึ่งภาพเหล่านี้ได้รับรู้ผ่านการมองเห็น การได้ยิน หรือผ่านวิธีการรับรู้อื่น ๆ จินตนาการถือได้ว่าเป็นตัวช่วยสำคัญในการนำความรู้ไปใช้งานจริงและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และยังเป็นรากฐานในการรวมประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้เข้าด้วยกันการฝึกการสร้างจินตนาการสามารถทำได้โดยการฟังเรื่องเล่า

นิทาน เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการผูกเรื่องขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและสอดแทรกคติสอนใจลงไป(เกริกยูนพันธ์. 2547 : 8) ข้าพเจ้าสนใจในนิทานและสุภาษิต ที่สามารถทำให้เด็กมีความสุขให้แง่คิดและคติสอนใจนิทานเป็นสิ่งจำเป็นเพราะการเล่านิทานสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาและเตรียมความพร้อมให้กับเด็กที่จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ในภายภาคหน้าได้ นิทาน สุภาษิต เป็นสิ่งที่มีมานานถือว่าเป็นคำสอนจากรุ่นสู่อีกรุ่น

คอยสอดแทรกคติหรือคุณธรรมสอนใจที่ทำให้มีความสุขมีจินตนาการในการต่อยอดคิดตามเป็นเรื่องราว

สุภาษิตถ้อยคำหรือข้อความ ที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านาน แต่มีเนื้อความหรือความหมายที่ดี เป็นคำตักเตือนสั่งสอน และสะกิดใจให้ระลึกถึงอยู่เสมอเป็นข้อความสั้นๆ กิณความลึกซึ้ง มีความหมายเป็นคติคำสอนหรือหลักความจริง

ข้าพเจ้าคิดว่านิทานเป็นสิ่งที่สำคัญต่อชีวิตทั้งเด็กและผู้ใหญ่ นิทานจะช่วยให้มีความสุข สนุกหยรรษา แล้วยังเป็น โลกแห่งจินตนาการที่คอยช่วยถักทอสายใยความรักความฝันสานสัมพันธ์ อ่อนอบอุ่น อีกทั้งนิทานยังให้แง่คิดคติสอนใจ ปลูกฝังคุณธรรมความดี และปรัชญาชีวิตอันล้ำลึก

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำเสนอประโยชน์และความสุขสนุกหยรรษาของนิทาน สุภาษิตโลกของจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์คติสอนใจที่ซ่อนไว้ให้ผู้ชมได้คิดตาม
2. ต้องการให้คนดูรู้สึกสนุกไปกับงาน มีความสุขเมื่อได้รับชมผลงาน ได้แง่คิดเหมือน ความรู้สึกตอนที่ตนเคยฟังนิทานหรือเคยอ่านนิทานมาก่อน
3. ต้องการให้เด็กรุ่นใหม่มีจินตนาการที่สร้างสรรค์ การเริ่มต้นสอนเด็กด้วยหนังสือนิทาน เป็นสิ่งริเริ่มที่ดี นิทานก็ยังให้แง่คิดคติสอนใจสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาและเตรียม ความพร้อมให้กับเด็กที่จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ในภายภาคหน้าได้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. จินตนาการจาก นิทาน สุภาษิต และตำนาน การนำสิ่งของรอบตัว คน สัตว์ สิ่งของ มา คัดแปลงเป็นเรื่องเล่าคติสอนใจที่ซ่อนแง่คิดให้ผู้ชมได้คิดต่อ
2. แนวทางการสร้างสรรค์เป็นรูปแบบภาพประกอบ จินตนาการจากเรื่องเล่า
3. การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเกี่ยวกับจินตนาการ มีความเป็นเด็ก โดยการใช้ เทคนิคการปั้นประกอบ ดิน อะลูมิเนียม ทองแดง ทองเหลือง โดยข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากของเล่นสังกะสีการจัดแสดงงานเป็นแบบอินสตอลเลชัน
4. จำนวนผลงานมี 3 ชิ้น
ขนาด แปรผันตามพื้นที่
ขนาด แปรผันตามพื้นที่
ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

นิทานของเล่นให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนานและผ่อนคลายความเครียด สร้างเสริมจินตนาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม กระชับความสัมพันธ์ในครอบครัว สะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมในอดีตในหลายๆด้าน ช่วยพัฒนาเด็กทางคุณลักษณะชีวิต พัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก พัฒนาด้านความรู้และสติปัญญา ทักษะและความสามารถ

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากการเล่านิทาน เรื่องเล่า สุภาษิต การเขียนสร้างสรรค์เสริมสร้างจินตนาการ รูปภาพประกอบ รูปภาพจินตนาการในวัยเด็ก ตำนานเรื่องเล่า ข้าพเจ้าเชื่อว่าชีวิตในวัยเด็กเป็นวัยที่มีความสุข มีจินตนาการริเริ่มด้วยความสนุกสนาน ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นจริง มีอิสระในความคิด เด็กๆทุกคนล้วนมีตัวอย่างแม่พิมพ์มาจากผู้ใหญ่โดยสังเกตจากการฟัง ดู และนำไปทำตาม เด็กเล็กเป็นวัยที่ยังไม่รู้ประสีประสา จึงต้องใช้สื่อโน้มน้าวความรู้สึกของเด็กๆให้มีส่วนร่วม ช่วยในการสั่งสอนคอยแทรกเข้าไปในการ์ตูน นิทาน เรื่องเล่า ต่างๆ ให้มีภาพสีสันสวยงาม ตัวการ์ตูนดูน่าสนใจ แต่กระนั้นความสนุกสนานเหล่านี้ล้วนมีคำสอน แง่คิดคติดีๆ ที่บรรพบุรุษของเราได้สอดแทรกไว้ให้จินตนาการของเด็กๆได้คิดตาม เพื่อให้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ในภายภาคหน้า

แมคแคนเลส และ อีแวนส์ (Mc Candless and Evans,1973) ได้ให้ความคิดเห็นว่า “ทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยกันทั้งสิ้น แต่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของแต่ละคนนั้น มีต่างระดับกัน บางคนอาจมีโอกาสที่จะแสดงความคิดที่เห็นมากกว่าคนอื่น ไม่มีใครเลยที่จะไม่มีความสามารถในการสร้างสรรค์ ความคิดเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการของมนุษย์” การเขียนสร้างสรรค์ เมื่อกล่าวถึง ความหมายของ “การเขียนสร้างสรรค์” ก็จะเห็นว่ามีผู้พยายามให้นิยามในด้านต่างๆกันไป เช่น เบลค (Blake,1973) ได้ให้ทัศนะคติว่า “การเขียนสร้างสรรค์เป็นการเขียนซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางจินตนาการที่ได้ดีกว่าการเขียนชนิดอื่นๆ”

เมอร์เรย์ (Murray,1973) เขากล่าวว่า “การเขียนสร้างสรรค์เป็นกระบวนการเกี่ยวข้องกับ การที่ผู้เขียนพยายามที่จะใช้การรับรู้ด้านต่างๆ ของตน มาเรียบเรียงเป็นถ้อยคำที่จะสื่อความหมายให้ผู้อ่านได้เข้าใจทั้งด้านความรู้สึกต่างๆของผิเขียน รวมถึงเข้าใจในสาระต่างๆ ตรงตามที่ต้องการ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากทัศนะดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนใคร่สรุปความหมายของ “การเขียนสร้างสรรค์” ดังนี้ “การเขียนสร้างสรรค์เป็นการเขียนลักษณะของการคิดริเริ่ม โดยที่ผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตนมาเชื่อมโยงความคิดเห็น (อัจฉรา ชิวพันธ์, กิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ในชั้นประถมศึกษา, ไทยวัฒนาพานิช, 2532,2:5)

นิทาน

นิทาน คือ เรื่องราวที่เล่าต่อๆ กันมาเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงหรือมีการผูกเรื่องขึ้น โดยใช้วาจาหรือเป็นการเล่าที่มีภาพประกอบการเล่าโดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ประกอบ เช่น หนังสือภาพ หุ่น การเล่าปากเปล่าการใช้คนแสดงเพื่อให้ ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินให้ความรู้ เป็นเรื่องบันเทิงใจยามว่างและถ่ายทอดความเชื่อความศรัทธาเลื่อมใสในสิ่งศักดิ์สิทธิ์บางครั้งก็สอดแทรกคติหรือคุณธรรมสอนใจลงไปด้วย

สุภาษิต คือ คำในภาษาไทยที่ใช้ในการสื่อสารเชิงเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย มักมีความหมายในการตักเตือนสั่งสอนในทางบวก มีความหมายที่ดี คำสุภาษิตมักจะแต่งให้คล้องจองฟังแล้วระรื่นชื่นหู เพื่อให้จดจำได้ง่ายและเกิดการใช้งานได้บ่อย

เรื่องเล่า หมายถึง เรื่องราวหรือเนื้อหาสาร ซึ่งเป็นข้อเท็จจริง ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ ความคิด หรือจินตนาการของบุคคล แล้วถูกนำมาถ่ายทอด หรือเผยแพร่ผ่านช่องทาง ไปสู่ผู้อื่นด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การพูด การเขียน โดยเรื่องเล่าแต่ละเรื่องนั้นมักแฝงไว้ด้วยวัตถุประสงค์ต่างๆ ที่ผู้เล่า ต้องการจะถ่ายทอดไปสู่ผู้อ่าน หรือ ผู้ฟัง

ข้าพเจ้าคิดถึงวันเวลาตอนเป็นเด็กมีความสุขกับสิ่งเล็กๆ ข้าพเจ้าโตมากับ การ์ตูน นิทาน ของเล่น ข้าพเจ้าได้รับอะไรหลายๆอย่าง จากสิ่งเหล่านี้ที่ดูเหมือนจะไม่มีสาระ แต่กับแทรกสาระเอาไว้มากมาย ซึ่งข้าพเจ้ามีทัศนคติเกี่ยวกับจินตนาการเกิดขึ้น ได้จากฟังแล้วคิดตามหรือเราได้เห็นแล้วนำมาคิดต่อ ข้าพเจ้าจึงยกนิทานสุภาษิตเรื่องเล่ามาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน นิทานสุภาษิตเรื่องเล่าทุกสิ่งล้วนมีแง่คิดในตอนจบ นิทานแม่่มดอมยิ้ม ก็มีข้อคิดในตอนจบให้เด็กๆทุกคน แปร่งฟันเพราะฟันจะผุ ส่วนนิทานสุภาษิตก็มีมาช้านานที่บรรพบุรุษเล่าต่อกันมาเพื่อเป็นคำสอนให้ลูกหลานในปัจจุบัน ได้คิดตามจินตนาการตาม ส่วนมากก็นำชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ มาเปลี่ยนเป็นคำที่สละสลวย เป็นคำสอนที่ให้คนได้คิดตาม และจินตนาการตาม ข้าพเจ้าจึงนำ นิทานสุภาษิตเรื่องเล่าที่เคยได้ฟังมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน โดยมีรูปแบบตัวการ์ตูนในความคิดของข้าพเจ้า ทำให้สิ่งของมีชีวิตมีตา ปาก แขน ขา เปรียบเสมือนสุภาษิตที่ทำให้ สัตว์สิ่งของมีชีวิต ให้ความสนุกสนาน



ภาพที่ 1 คำสุภาษิต 180 คำ พร้อมความหมาย, ไม้เห็นตีนงู เห็นนวมไก่, 21 พฤษภาคม 2560
(ที่มา <http://www.tewfree.com/คำสุภาษิต/>)



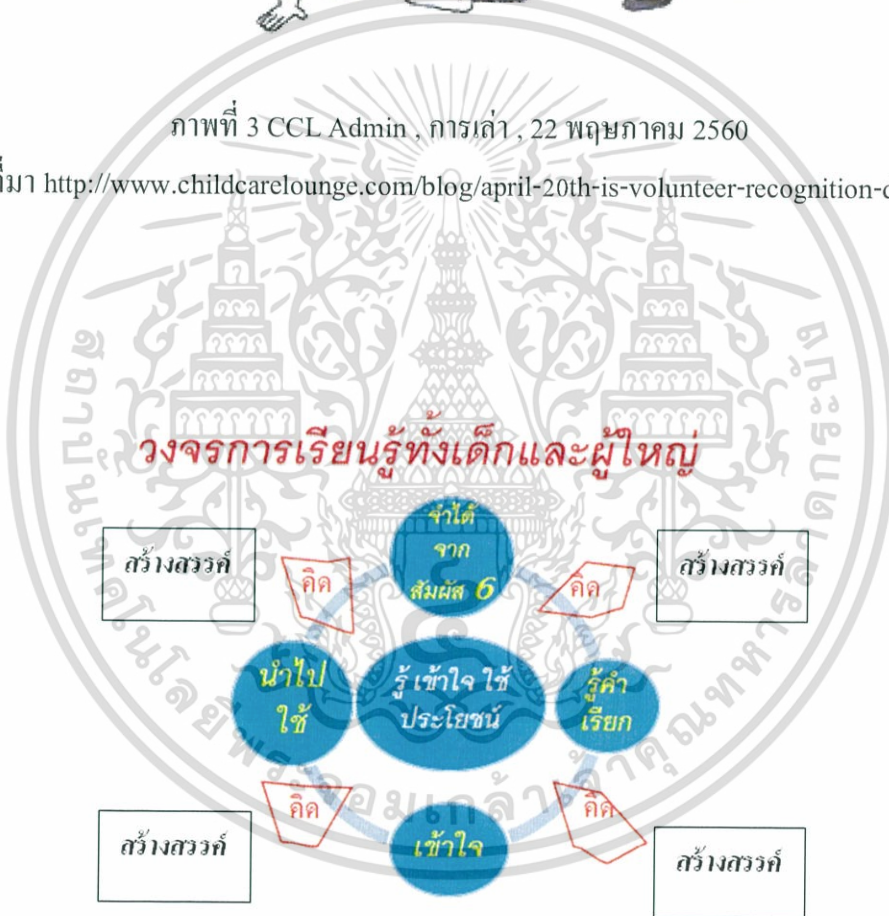
ภาพที่ 2 แด้ม ไอที , สีซอให้ควายฟัง , 21 พฤษภาคม 2560
(https://tam-i-t.blogspot.com/2014/03/blog-post_9984.html)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3 CCL Admin , การเล่า , 22 พฤษภาคม 2560

(ที่มา <http://www.childcarelounge.com/blog/april-20th-is-volunteer-recognition-day/>)



ภาพที่ 4 พญ.จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรณ,ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking), 23 พฤษภาคม 2560 (ที่มา <http://taamkru.com/th/ความคิดสร้างสรรค์/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.2.1 Jeff Koons

Jeff Koons คือ ศิลปินอเมริกันที่สร้างสรรค์งานด้วยการนำภาพและวัตถุจากวัฒนธรรมป๊อปมาใช้ โดย Jeff Koons จะสร้างบริบท ใหม่ให้กับสิ่งที่เขาเลือกมา ทำให้ภาพหรือวัตถุที่คนเห็นจนชินชากลายเป็นสิ่งที่ไม่ว่าจะมีใครมองข้ามได้ ทั้งนี้โดยการเล่นกับขนาด พื้นผิว และความรู้สึกที่เชื่อมโยงเข้ากับสิ่งนั้นๆ การที่คนส์เลือกสิ่งของที่ผู้คนคุ้นเคยมาสร้างงาน ไม่ว่าจะป็นรูปปั้นของ ไมเคิล แจ็คสัน ลูกโป่งบิวดเป็นตัวละคร หรือรูปหัวใจ ทำให้งานของเขาถูกเรียกว่าเป็นศิลปะแบบ “คิทซ์” (Kitsch) ซึ่งหมายถึงรูปแบบของงานที่เต็มไปด้วยความรู้สึกจนดูเหมือนเสแสร้ง โดยจงใจลอกเลียนแบบหรือนำสิ่งที่มีอยู่แล้วในวัฒนธรรมบริโภคมาใช้

ข้าพเจ้าสนใจในผลงานของ Jeff Koons เพราะ Jeff Koons มีความหลากหลายในรูปแบบและเทคนิค เทคนิคที่ข้าพเจ้าประทับใจในผลงานของ Jeff Koons ก็คือการหล่อสแตนเลส ข้าพเจ้าหลงใหลในวัสดุที่มีความเงาวาวมีสีที่โปร่งแสงสวยงาม จึงเป็นแรงบันดาลใจและเทคนิคที่มาของข้าพเจ้า Jeff Koons นำสิ่งของที่ข้าพเจ้ารู้จักและได้เคยเห็นมาก่อนมาเปลี่ยนค่าเป็นแนวงานของเขาเองแล้วขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้น ให้มีผลต่อความรู้สึกของผู้ที่ได้รับชมและน่าสนใจตรงวัสดุโลหะที่หนักมากให้มีพื้นผิวที่บางเบาเหมือนเป็นลูกโป่ง ทำให้งานน่าสนใจมากยิ่งขึ้นและดูมีพลัง



ภาพที่ 5 Jeff Koons ,titi (stainless), 21 พฤษภาคม 2560 (ที่มา

<http://www.jeffkoons.com/artwork/titi-stainless>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 Dan Abramson

Dan Abramson ผู้ประดิษฐ์ของเล่นสนใจในเรื่องการเล่น โยคะ เขากล่าวว่า “ผมทำโยคะทหารเขียวเพราะว่า มันน่าจะสามารถดึงดูดใจคนมาสนใจในการเล่นโยคะมากขึ้น ผมจะเปลี่ยนให้ของเล่นที่สื่อถึงสงคราม ทำให้มันเปลี่ยนเป็นความสงบให้ได้”

ข้าพเจ้าสนใจในงานของ Dan Abramson เพราะ Dan Abramson ได้แรงบันดาลใจในการทำงานมาจากของเล่น และโดยส่วนตัวเขาเป็นผู้ประดิษฐ์ของเล่น Dan Abramson นำของเล่นทหารที่ถูกฝังความเป็นสงครามที่ทอดแทรกอุดมคติให้เด็กผู้ชายมีใจรักชาติ Dan Abramson ได้เปลี่ยนค่าของเล่นทหารที่รุนแรงให้กลายเป็นความสงบ โดยการนำของเล่นทหารถือปืนกลายเป็นทำท่าโยคะ ทำให้ของเล่นของเด็กผู้ชายก็ไม่จำเป็นที่จะมีความรุนแรงเสมอไป เขาได้กล่าวไว้ว่าผู้ชายก็สามารถเล่นโยคะได้เช่นกัน ข้าพเจ้าจึงได้รับอิทธิพลการจัดวางงานแบบอินสตอลเลชันเพราะผลงานของข้าพเจ้าในหนึ่งชุดมีจำนวนหลายชิ้นทำให้รู้วิธีนำเสนอผลงานที่น่าสนใจมากขึ้นและงานชิ้นเล็กจำเป็นต้องมีมวลเป็นกลุ่มเพื่อให้ดูสุกसानและสอดคล้องกัน



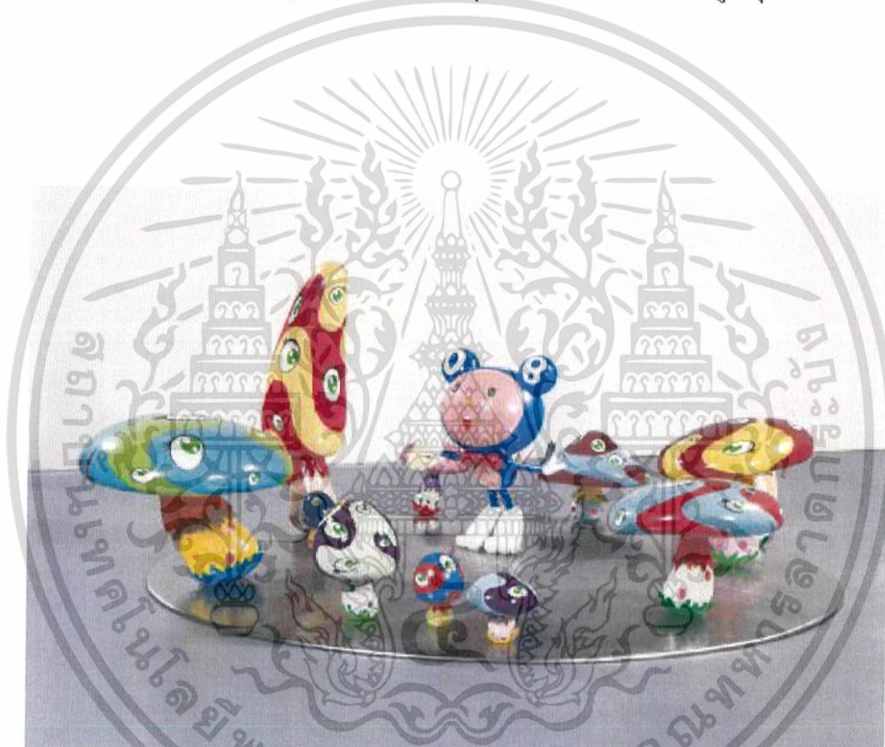
ภาพที่ 6 Dan Abramson ,Yoga Joes, 21 พฤษภาคม 2560 (ที่มา <http://www.catdumb.com/yoga-joes-green-army-figures-dan-abramson/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 Takashi Murakami

Takashi Murakami เริ่มสร้างและสะสมชื่อเสียงทั้งในฐานะประติมากร และจิตรกร จากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ได้นำลักษณะและบุคลิกของการ์ตูนญี่ปุ่นมาเป็นฐานในการสร้างงาน

ข้าพเจ้าชื่นชอบผลงานของ Takashi Murakami ตรงที่ผลงานมีความสดใสน่ารักตามสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่น มีความหลากหลายในเทคนิค งานของเขาส่วนมากล้วนได้รับแรงบันดาลใจมาจากการ์ตูน ข้าพเจ้าจึงได้รับอิทธิพลในด้านรูปทรงจินตนาการที่มีมากกว่าความจริงและตัดแปลงให้สิ่งของมีชีวิตชีวา รวมถึงการนำเสนอผลงานการจัดวางงานแบบอินสตอลเลชัน โดยการใช้พื้นที่ที่เหมาะสมในตัวผลงานมีขนาดใหญ่กลางเล็กเป็นกลุ่มและการใช้สีสันทันให้ดูสนุกสนาน



ภาพที่ 7 Takashi Murakami, DOB in the Strange Forest (Blue DOB), 21 พฤษภาคม 2560
(ที่มา <http://www.thebroad.org/art/takashi-murakami/dob-strange-forest-blue-dob>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 Roy Lichtenstein

Roy Lichtenstein เป็นศิลปินป๊อปอาร์ตชาวอเมริกัน ที่มีผลงานโดดเด่น งานของเขาเป็นการนิยามสมมติฐานเบื้องต้นมากกว่าการล้อเลียน ซึ่งงานส่วนมากได้รับแรงบันดาลใจหลักมาจากบทการ์ตูน ผลิตรผลงานที่มีองค์ประกอบค่อนข้างแม่นยำ งานของเขาได้รับอิทธิพลจากโฆษณาที่โด่งดัง และหนังสือการ์ตูน รอยได้กล่าวว่า ป๊อปอาร์ตไม่ใช่ภาพเขียนแนวอเมริกัน แต่เป็นภาพเขียนแนวอุตสาหกรรม รูปภาพที่โด่งดังและถูกพูดถึงอย่างมากของเขา คืองานที่มีชื่อว่า Whaam! ได้รูปแบบมาจาก ภาพการ์ตูนบนผืนผ้าใบ ในปี ค.ศ. 1962 เป็นหนึ่งเรื่องใน หนังสือการ์ตูนชื่อ DC Comics' All-American Men of War เป็นภาพที่เล่าถึงการยิงระเบิดใส่กันระหว่างเครื่องบินรบ เป็นภาพการ์ตูนที่เริ่มใช้การสร้างคำโดยเลียนเสียงธรรมชาติ

ข้าพเจ้าสนใจงานของ Roy Lichtenstein เพราะโดยส่วนตัวข้าพเจ้าชื่นชอบในศิลปะแนวป๊อปอาร์ต และงานของ Roy Lichtenstein มีความน่าสนใจตรงที่มีข้อความอยู่ในตัวงานทำใจเข้าถึงงาน ได้มากขึ้นและยังสามารถเพิ่มอารมณ์ในผลงานผ่านด้วยลักษณะของตัวหนังสือ



ภาพที่ 8 Roy Lichtenstein, Whaam! 1963, 21 พฤษภาคม 2560

(<http://www.tate.org.uk/art/artworks/lichtenstein-whaam-t00897>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากของเล่นสังกะสี

ของเล่นสังกะสีเริ่มผลิตในช่วงยุคกลางของปี 1800 โดยถูกสร้างขึ้นมาเพื่อทดแทนของเล่นที่ทำจากไม้ ในช่วงปลายยุค 1850-1880 เยอรมันเป็นประเทศแรกที่ใช้เทคนิคการพิมพ์ที่เรียกว่า "การพิมพ์ออฟเซต" โดยในยุคนั้นเยอรมันเป็นรายใหญ่ที่สุดที่ทำการผลิตของเล่นสังกะสีออกมา ต่อมาสหรัฐอเมริกาเริ่มเป็นผู้ผลิตบ้างในยุคนีปี 1920-1960 เพื่อทำการตีตลาดของเยอรมัน (ช่วงปี 1920-1960 ของเล่นจากบริษัท Louise Marx เป็นที่นิยม ของตลาดและเป็นบริษัทที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในช่วงนั้น) ถัดมาของเล่นสังกะสีมีอันต้องหยุดผลิตไปช่วงยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 เนื่องจากมีความจำเป็นที่จะต้องนำวัสดุคืบไปผลิตอาวุธเพื่อการสงครามแต่หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 สงบลง ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ผลิตของเล่นสังกะสีมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ของโลก เนื่องจากเป็นประเทศที่แพ้สงครามของอเมริกา (จำเป็นต้องใช้หนี้สงคราม) และญี่ปุ่นตอนนั้นก็อุดมสมบูรณ์ไปด้วยวัสดุคืบและเรื่องของการจ้างแรงงานที่ต่ำ จบจบจบในยุคนีปี 1970 ก็เป็นอันปิดตำนานของการผลิตของเล่นสังกะสี เนื่องจากในยุคนีปี 70 พลาสติกก็เข้ามามีบทบาทสำคัญในการผลิตของเล่นเพราะว่ามันมีราคาถูกกว่า รวมไปถึงความปลอดภัยที่เด็กเล็กอาจจะต้องเจอ เนื่องจากของเล่นสังกะสีนี้มีความแหลมคม อาจทำให้เด็กเล็ก ๆ เกิดอันตรายจากการเล่นได้ ปัจจุบันมีผู้ผลิตอย่างจีนเข้ามาผลิตของเล่นสังกะสี โดยทำการ Reproduce หรือว่า ทำของเล่นสังกะสีเลียนแบบต้นฉบับของเก่า

ข้าพเจ้าเป็นผู้ที่ชื่นชอบในของเล่น และชื่นชอบกล่องเหล็ก ของเล่นสังกะสี ข้าพเจ้าจึงเห็นความสำคัญของของเล่นสังกะสีที่จากเดิมในอดีตที่ราคาไม่ก็บาท สามารถหาซื้อเล่นกันได้ทั่วไป เมื่อเวลาเปลี่ยนไปของเหล่านี้เริ่มหายากขึ้น ทำให้จากของเล่นที่เด็กซื้อเล่นกันในอดีตกลับกลายเป็นของสะสมของผู้ใหญ่ ที่มีคุณค่าทางจิตใจ จึงเป็นที่มาและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยนำเทคนิคการประกอบสร้างของของเล่นสังกะสีที่ข้าพเจ้าประทับใจ ข้าพเจ้าได้แปลค่าจากแผ่นสังกะสีมาเป็นแผ่นทองแดง แผ่นทองเหลือง แผ่นอลูมิเนียม ผ่านเทคนิควิธีการที่ดู การต่อ การพับ ที่มาจากของเล่นสังกะสี



ภาพที่ 9 ของเล่นสังกะสีโบราณ, เหล่าSpace สังกะสีใต้แบตเตอรี่, 22 พฤษภาคม 2560
(ที่มา <https://www.facebook.com/pg/TinToyThailand/about/7>)



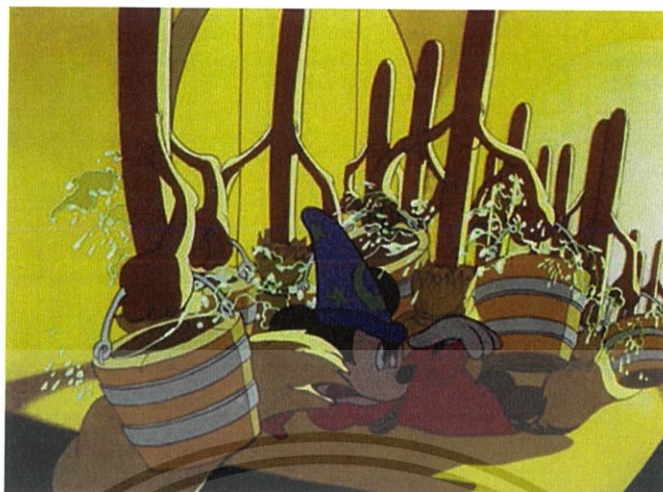
ภาพที่ 10 MGR Online , “ของเล่นสังกะสี” ย้อนรำลึกของขวัญวันเด็กในอดีต , 21 พฤษภาคม 2560
(ที่มา <http://www.manager.co.th/iBizchannel/ViewNews.aspx?NewsID=953000002067>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูนเดอะวอลต์ดิสนีย์

เดอะวอลต์ดิสนีย์ ก่อตั้งเมื่อวันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2466 (ค.ศ. 1923) ในชื่อ "ดิสนีย์บราเธอร์ส การ์ตูนสตูดิโอ" (Disney Brothers Cartoon Studio) โดยสองพี่น้องดิสนีย์ วอลต์ ดิสนีย์ และ รอย ดิสนีย์ หลังจากที่ทั้งคู่ได้ทำสัญญากับ เอ็ม. เจ. วิงเกออร์ ผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ในฮอลลีวูด โดยเซ็นสัญญาก์ตูนชุด อลิซคอมเมดี้ส์ (Alice Comedies) ที่วอลต์ได้เริ่มทำเมื่อสมัยที่ทำภาพยนตร์ที่ แคนซัสซิตี หลังจากบริษัทก่อตั้งได้ระยะหนึ่ง บริษัทได้ถูกเปลี่ยนชื่อเป็น "วอลต์ดิสนีย์สตูดิโอ" (Walt Disney Studio) หลังจากสี่ปีที่ได้เปิดบริษัทมา วอลต์มีไอเดียสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ ซึ่งได้แก่ ออสวอลด์ เดอะ ลัคกี้แรบบิต (Oswald the Lucky Rabbit) แต่ทว่าเมื่อผ่านไปหนึ่งปี ทางผู้จัดจำหน่ายได้หยุดการให้ทุนวอลต์ดิสนีย์ แต่ได้นำตัวละครออสวอลด์ไปสร้างต่อกับบริษัทอื่นแทนทำให้วอลต์จำเป็นต้องหาทุนถ่ายทำใหม่รวมถึงสร้างตัวละครการ์ตูนขึ้นมาใหม่ วอลต์ได้นำหนูมาเป็นตัวละครและตั้งชื่อให้ว่า มอร์ติเมอร์ (Mortimer) แต่ภรรยาของเขาแนะนำให้ใช้ชื่อ มิกกี้ (Mickey) แทน ซึ่งในตอนี่สามของการ์ตูนชุดในชื่อ สตีมโบตวิลลี่ (Steamboat Willie) นี้ วอลต์ได้นำเสียงประกอบมาใช้ในการ์ตูน และได้ออกฉายเมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน พ.ศ. 2471 ที่โรงละครโคโลเนียล นิวยอร์ก ซึ่งได้รับการต้อนรับมากมายจากผู้ชมและนักวิจารณ์ ซึ่งเป็นก้าวแรกของความสำเร็จของวอลต์ดิสนีย์ ต่อมาวอลต์ได้สร้างการ์ตูนชุดใหม่ในชื่อ ซิลลี่ซิมโฟนีส์ (Silly Symphonies) โดยฟลาวอร์สแอนด์ทรีส์ในชุดนี้เป็นการ์ตูนเรื่องแรกของดิสนีย์ที่ได้รับรางวัลออสการ์

ข้าพเจ้าเป็นคนที่ชื่นชอบการ์ตูนชอบความสนุกสนานของการ์ตูนชอบความแปลกใหม่ที่มีจินตนาการในการสร้างสรรค์ การ์ตูนเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิตแต่เราสามารถจินตนาการให้เป็นไปในแบบที่เราต้องการ ได้ให้มีชีวิตชีวา คือ โลกของจินตนาการ ข้าพเจ้าจึงอาศัยการ์ตูนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจการคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผลงานของข้าพเจ้า ซึ่งการ์ตูนดิสนีย์เป็นการ์ตูนที่อยู่คู่กับข้าพเจ้ามาตั้งแต่เด็กจนโตข้าพเจ้าจึงได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์ผลงานมาจากการ์ตูนดิสนีย์เป็นส่วนใหญ่



ภาพที่ 11 Disney, fantasia 1940, 23 พฤษภาคม 2560
(ที่มา http://merlinsmoviemusings.blogspot.com/2015_06_01_archive.html)



ภาพที่ 12 Disney, Beauty and The Beast 1991 , 23 พฤษภาคม 2560
(ที่มา https://www.nytimes.com/2017/03/08/movies/beauty-and-the-beast-disneys-300-million-gamble.html?_r=0)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้านำเสนอผลงานชุด “รูปทรง จินตนาการ นิทานและความสุข” ผ่านรูปทรง จินตนาการ “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” เป็นวลีอันอมตะที่อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ทิ้งเอาไว้ให้แก่มนุษยชาติ ความรู้ก็เหมือนกับปัจจุบัน ขณะที่จินตนาการเปรียบได้กับอนาคต เพราะจินตนาการเป็นสิ่งที่สามารถสร้างสรรค์เรื่องราวใหม่ๆ

ข้าพเจ้านำนิทาน เรื่องเล่า สุภายิต มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงความสำคัญของนิทาน เรื่องเล่า สุภายิตที่มีมาแต่อดีต การเล่านิทานช่วยกระชับความสัมพันธ์ในครอบครัว ช่วยพัฒนาเด็ก พัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก พัฒนาด้านความรู้และสติปัญญา ทักษะและความสามารถ นิทานจึงมีความสำคัญต่อจินตนาการเช่นกัน เพราะได้สอดแทรกข้อคิด คติสอนใจไว้มากมาย เหมือนเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ทำให้เด็กได้ฝึกคิดและจินตนาการ



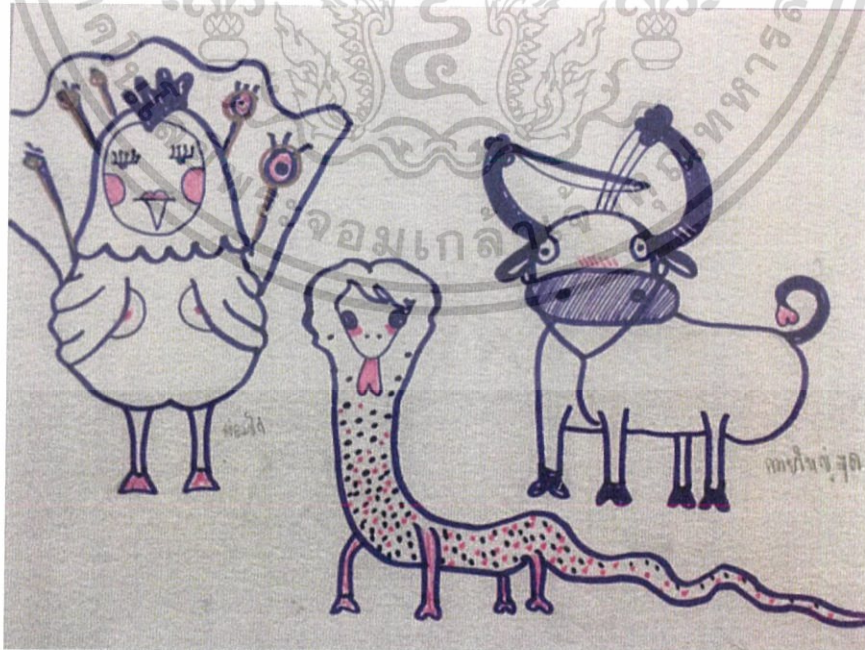
บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าชื่นชอบในรูปทรงแปลกประหลาด ชอบรูปวาดที่มาจากจินตนาการของเด็กเพราะมีความใฝ่ซื่อบริสุทธิ์ ชอบงานที่มีรูปแบบสนุกสนานและหลงใหลในของเล่นสังกะสี ข้าพเจ้าจึงริเริ่มจากการที่ข้าพเจ้าชื่นชอบในของเล่นสังกะสีจึงค้นหาข้อมูลการทำของเล่นสังกะสีแบบที่ใกล้เคียงมากที่สุดและศึกษาวิธีการประกอบโดยการถอดของเล่นจริงเพื่อศึกษา นำเทคนิควิธีการประกอบสร้างมาพัฒนาเป็นผลงานของข้าพเจ้า โดยนำเสนอผ่าน นิทาน เรื่องเล่า สุภาษิต ที่มีมาช้านานเหมือนคำสอนจากรุ่นสู่อีกรุ่น เป็นสิ่งที่สำคัญต่อชีวิตทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ช่วยให้มีมีความสุขสนุกสนานแล้วยังเป็นโลกแห่งจินตนาการที่คอยช่วยถักทอสายใยความรักความฝันสานสัมพันธ์อันอบอุ่น อีกทั้งยังให้แง่คิดคติสอนใจ

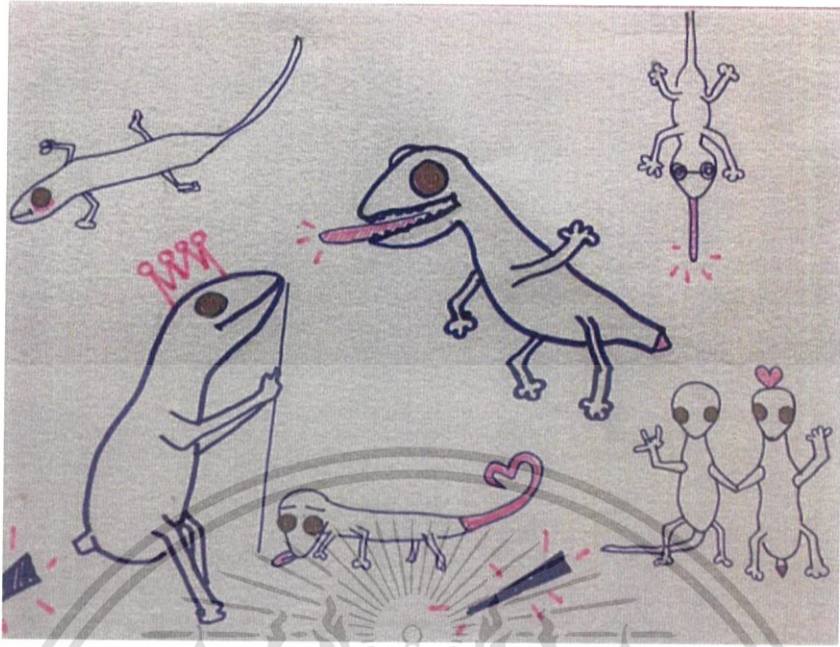
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 13 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 15 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



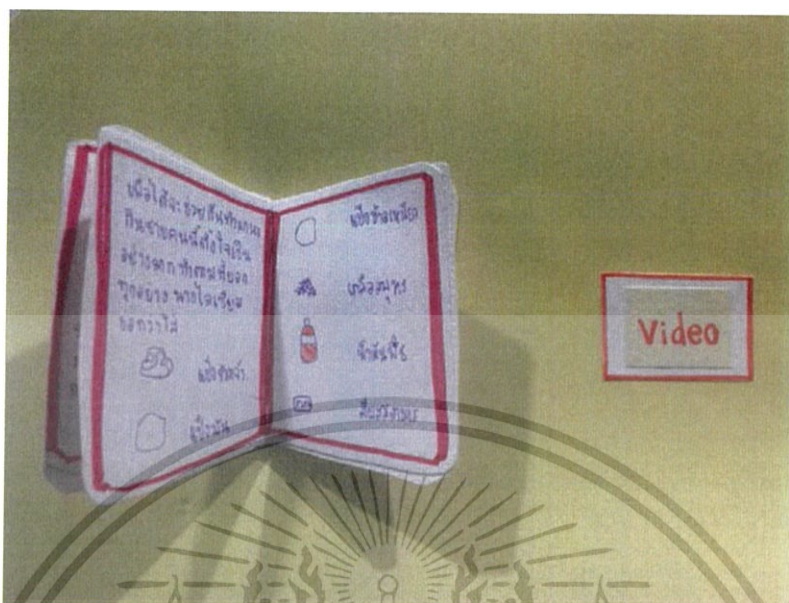
ภาพที่ 16 แบบจำลองภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจาก นิทานสุภาษิตและการเขียนสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าได้นำสุภาษิตมาตีความเป็นภาพประกอบในแบบฉบับของตัวเอง ข้าพเจ้าคิดว่าสุภาษิตนี้มีความแปลกประหลาดดูน่าสนุกสนาน โดยการจินตนาการขึ้นมาควายสามารถฟังเพลงได้ ไก่มีนม และงูมีขา แต่ความสนุกในทั้งหลายเหล่านี้มีแง่คิดคติสอนใจที่บรรพบุรุษเราได้รับทอดแทรกเอาไว้ให้คนที่รับฟังและอ่านได้ติดตาม ปัญหาที่พบในภาพร่างชุดที่ 1 รูปแบบยังขาดจินตนาการของข้าพเจ้าอยู่มากยังไม่กล้าที่จะแสดงออกยังคงยึดติดกับความเป็นจริง

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชั้นที่ 1 ไปสร้างเป็นผลงานจริงได้นำไก่และควายไปขยายเป็นงานเพราะไก่และควายมีการตัดแปลงจากความจริงมากที่สุดและสมบูรณ์ควรรนำไปขยายเป็นงานจริงและมีที่มากความเป็นสุภาษิตดูออกได้ชัดเจนมากกว่าชิ้นอื่น ข้าพเจ้าเพิ่มข้อความการเขียนสร้างสรรค์ของตัวเองที่ข้าพเจ้าที่มีต่อสุภาษิตลงไปด้วยเพื่อเพิ่มความสนุกสนานและให้มีเนื้อความมากขึ้น

ภาพร่างชุดที่ 2

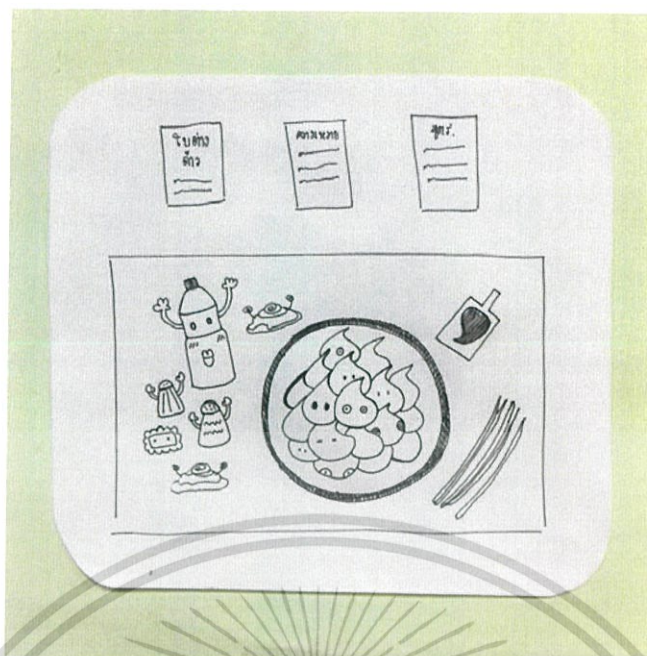


ภาพที่ 17 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 18 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 2

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากเรื่องเล่าของอาม่า ของข้าพเจ้าเองซึ่งข้าพเจ้าคิดว่า นิทานก็คือเรื่องเล่าที่มาจากบรรพบุรุษรุ่นสู่รุ่น ฉะนั้นข้าพเจ้าก็จะถือว่าเรื่องเล่าของอาม่านี้เป็นนิทานสำหรับครอบครัวของข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้าประทับใจในฝีมือการทำขนมอั่งถ่อก้วยของอาม่ามากสมัยที่ข้าพเจ้ายังเด็ก ข้าพเจ้าจึงนำเอาอาชีพของอาม่าที่เคยทำขนมอั่งถ่อก้วยขาย มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ขนมอั่งถ่อก้วยในตอนนี้เป็นขนมที่หาทานได้ยากแล้วเหมือนเป็นตำนานเหลือเพียงเรื่องเล่ารูปถ่าย ข้าพเจ้ารู้สึกโชคดีที่เคยได้รู้มรดกขนมอั่งถ่อก้วยในตำนาน โดยมาจากฝีมือของคนในครอบครัวข้าพเจ้าเอง ปัญหาที่พบในภาพร่างชุดที่ 2 ภาพร่างยังไม่มี 완성สมบูรณ์ยังขาดเนื้อหา

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชั้นที่ 3 มาขยายเป็นผลงานจริง เพราะภาพร่างชั้นที่ 3 งานมีความหลากหลายเทคนิค โดยงานข้าพเจ้ามีขนาดที่เล็กจึงต้องอาศัย ปริมาณมากเพื่อให้งานดูสมบูรณ์

ภาพร่างชุดที่ 3

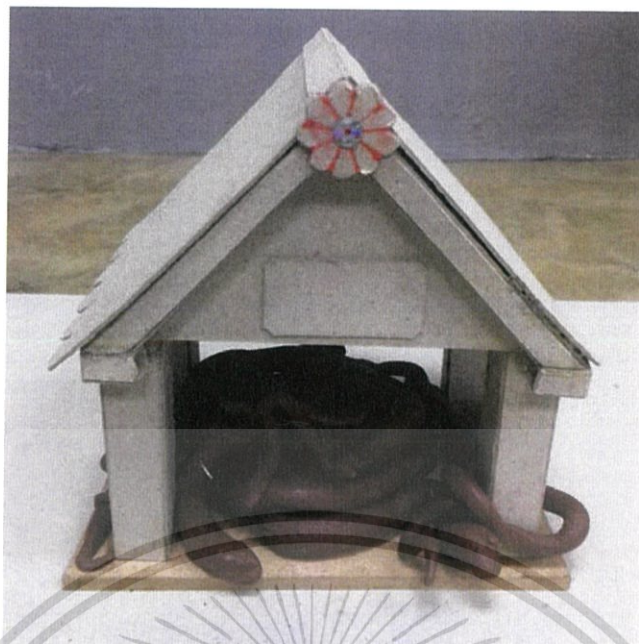


ภาพที่ 20 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 21 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22 แบบจำลองภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 3

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากภาพร่างชั้นที่ 2 ที่ได้นำเรื่องเล่าของอาม่า มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้มาจากตำนานเรื่องเล่าของศาลย่างที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ครอบครัวและเพื่อนบ้านของข้าพเจ้าต่างพากันนับถือ ซึ่งเป็นศาลย่างที่มีประวัติและเรื่องเล่ามาช้านานต่างพากันมาไหว้ขอพร สถานที่ที่ศาลย่างมีอยู่จริงจึงทำให้ข้าพเจ้าคิดว่า เราสามารถอยู่ด้วยกันได้โดยไม่เบียดเบียนกัน ศาลก็เหมือนบ้านของงู ที่เขาอยู่ด้วยกันหลายๆตัวเป็นครอบครัว ข้าพเจ้าจึงนำเสนอเรื่องเล่าของศาลย่างที่มีความสุขอุดมสมบูรณ์เหมือนบ้านของงู ที่มีงูอยู่อาศัยด้วยกัน โดยทำให้ศาลให้มีความสุขสนุกสนานลบความน่ากลัวออกไป ปัญหาที่พบในภาพร่างชุดที่ 3 ภาพร่างยังไม่มีความสุขสมบูรณ์ยังขาดเนื้อหา

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชั้นที่ 2 มาขยายเป็นงานจริงเพราะภาพร่างชั้นที่ 2 ได้ตัดทอนจากศาลย่างของจริงทำให้มีความสุขสนุกสนานมากขึ้น และเอียงให้งูหล่นลงมา คู่มือมีความสุขสนุกสนานไม่แข็งทื่อ

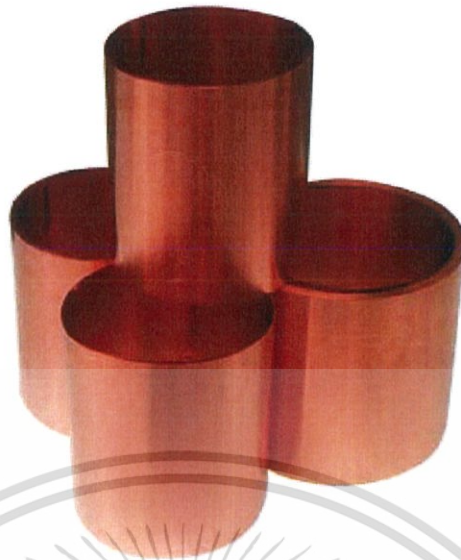
3.2 กระบวนการสร้างงาน

อุปกรณ์เครื่องมือสร้างสรรค์ผลงานเทคนิค ประติมากรรม สื่อผสม



ภาพที่ 24 แผ่นอลูมิเนียม ขนาด 0.1 มิลลิเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 แผ่นทองแดง ขนาด 0.1 มิลลิเมตร

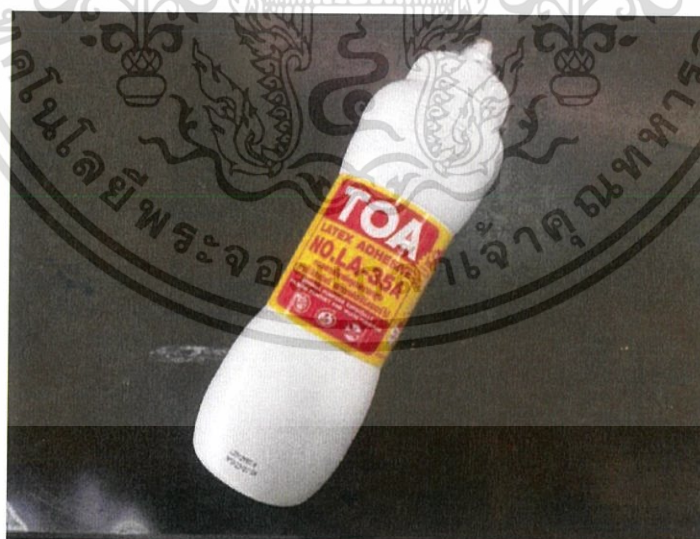


ภาพที่ 26 ลวดทองแดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 ไม้ท่อน



ภาพที่ 28 กาวลาเท็กซ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 แทนอัดไม้



ภาพที่ 30 ซีแคลมป์ เป็นตัวช่วยในการถือคไม้ขณะอัดไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ตีวแกะสลักไม้ - ค้อนไม้



ภาพที่ 32 ค้อนหัวกลม ไว้ใช้ทุบแผ่นโลหะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

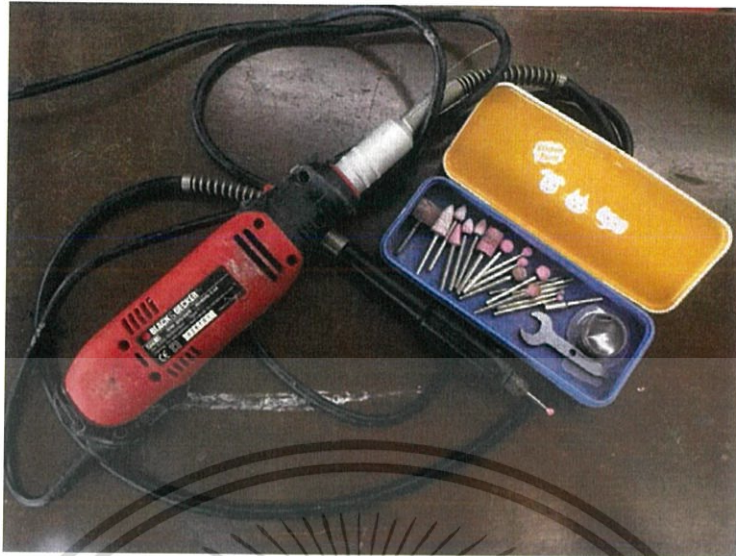


ภาพที่ 33 อุปกรณ์ ดุน โลหะ



ภาพที่ 34 กรรไกรตัดแผ่นโลหะ - ครีมปากแบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35 เครื่องเจียรสายอ่อน



ภาพที่ 36 เครื่องเจียรไฟฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37 สีสเปรย์สีCANDY โปร่งแสง



ภาพที่ 38 Weno! ครีมหัดโลหะ - เศษผ้า

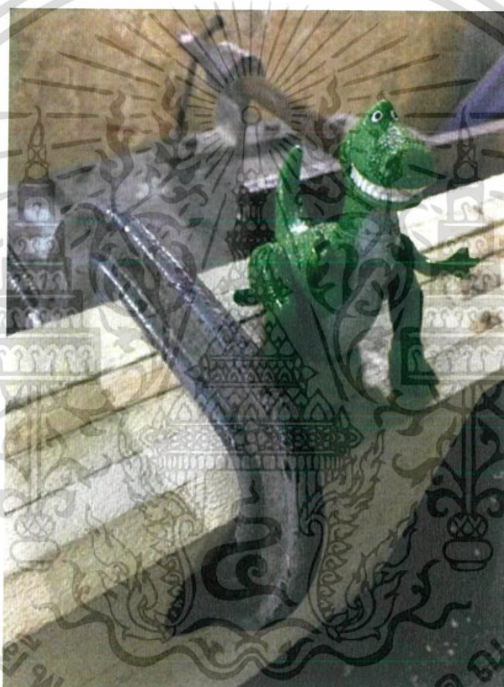
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากวัสดุอุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงานข้างต้น ข้าพเจ้าจึงเลือกผลงานมาแสดงขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิค ประติมากรรม ดัดผสม ดังนี้

กระบวนการทำงาน

กระบวนการทำงาน ผลงานชิ้นที่ 1

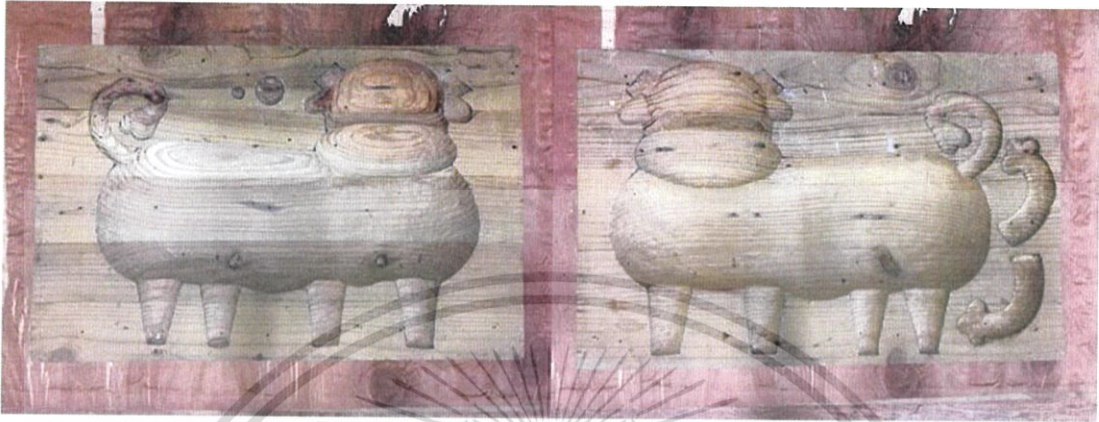
1. นำไม้ท่อนมาทากาวลาเท็กซ์ เพื่อทำการอัดไม้ให้ไม่มีขนาดใหญ่ตามที่ต้องการ สามารถใช้ซีแลมป์เป็นตัวช่วยในการถือไม้ขณะอัดไม้เพื่อความแน่นยิ่งขึ้น



ภาพที่ 39 ภาพผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. นำลิ้มแกะสลักไม้ และ ค้อนไม้ มาทำการแกะสลักแม่พิมพ์สำหรับทาบแผ่นโลหะ แกะตามภาพที่ได้ล่างไว้ จากนั้นนำเครื่องเจียรมาเก็บให้ผิวไม้ให้เรียบเสมอกัน เพื่อให้ง่ายต่อการทาบและคุณโลหะ บล็อกพิมพ์ควายมีรูปทรงยื่น ทำให้ต้องมีสองบล็อกสลับด้านกันเพื่อให้หน้าหลังประกบ



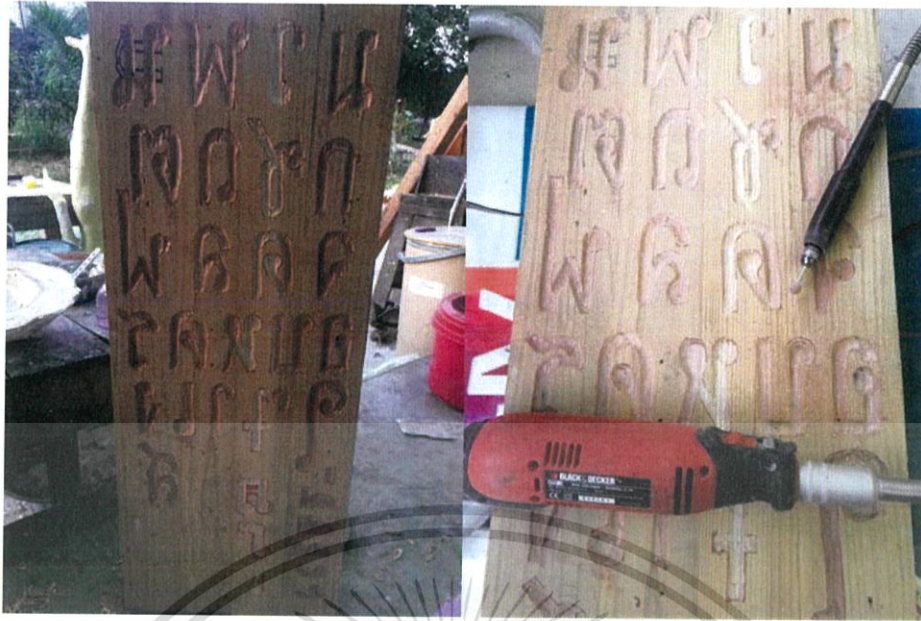
ภาพที่ 40 ภาพผลงานชุดที่ 1

4. ในกรณีที่มีบล็อกไม้มีรูปทรงที่ง่ายด้าย ข้างเข้าจึงปรับให้ทั้งสองข้างเท่ากันจึงแกะบล็อกเดี่ยวและแกะชิ้นส่วนประกอบต่างๆ



ภาพที่ 41 ภาพผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 ภาพผลงานชุดที่ 1

5. เริ่มทำการทาบแผ่นโลหะ จำเป็นต้องทาบกับขอบให้ชัดเจนเพื่อสะดวกต่อการประกอบ



ภาพที่ 43 ภาพผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



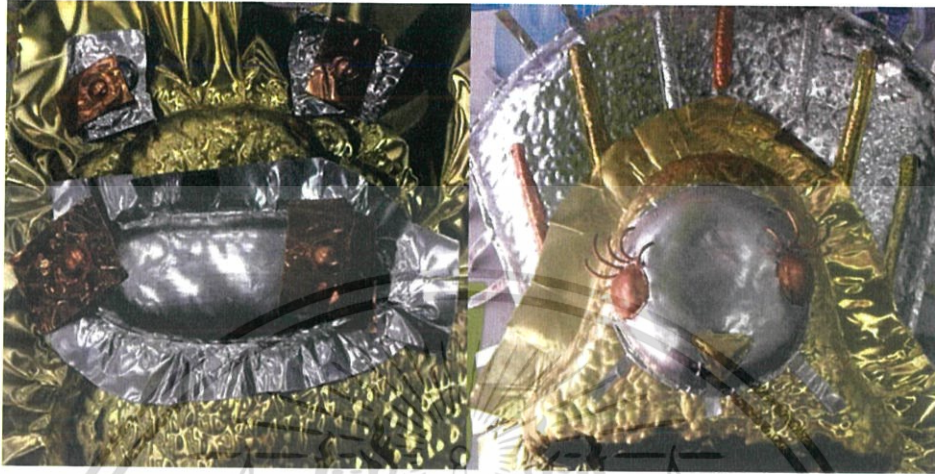
ภาพที่ 44 ภาพผลงานชุดที่ 1



ภาพที่ 45 ภาพผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. หลังจากที่ข้าพเจ้าทาบชิ้นส่วนประกอบทั้งหมดแล้ว ก็จะเริ่มประกอบโดยการตัดชิ้นส่วนที่ประกอบตัดเป็นซี่ แล้วเจาะพื้นอีกฝั่งให้รูตรงกับซี่ของชิ้นส่วนประกอบ สอดซี่ของชิ้นส่วนประกอบเข้าไปในรูแล้วดึงให้สนิทและพับติด



ภาพที่ 46 ภาพผลงานชุดที่ 1

7. ขั้นตอนการประกบหน้าหลัง ข้าพเจ้าจะตัดเป็นซี่ทั้งสองชิ้น แต่ทั้งซี่สองหน้า-หลัง จะสลับกันเพื่อเวลาพับจะมีความแน่นและติดปิดกันสนิท



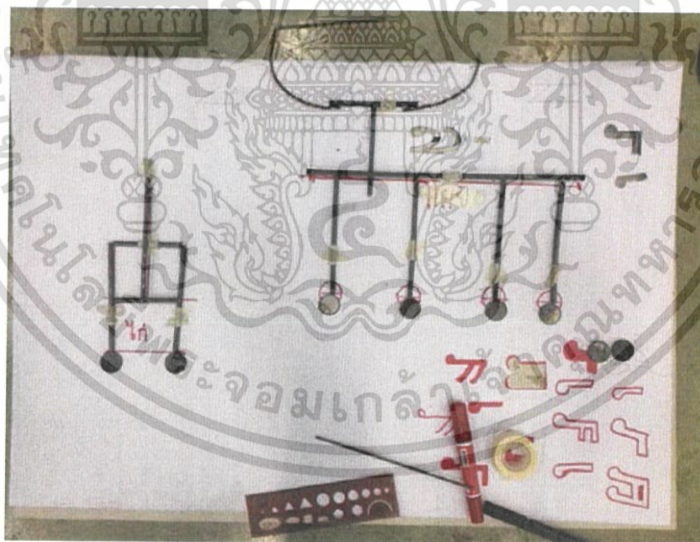
ภาพที่ 47 ภาพผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 48 ภาพผลงานชุดที่ 1

8. ร่างเพื่อไปเชื่อมโครงเหล็ก เป็นแกนสำหรับทำให้งานตั้งได้



ภาพที่ 49 ภาพผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. นำสีสเปรย์โปรงแสงมาพ่น การพ่นสเปรย์จำเป็นต้องพ่นตอนแดดออกจะทำให้สีแห้งงา
งาม พ่นเสร็จข้าพเจ้าจึงนำไปตากแดดเพื่อให้สีแห้งและเงางาม



ภาพที่ 50 ภาพผลงานชุดที่ 1

10. เป็นงานที่สมบูรณ์

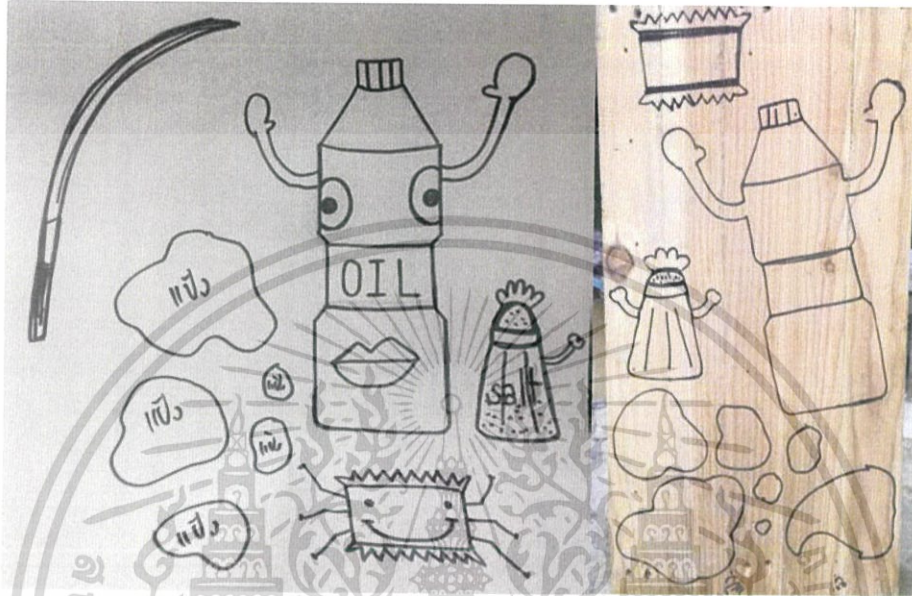


ภาพที่ 51 ชิ้นงานสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการทำงาน ผลงานชิ้นที่ 2

1. นำไม้ท่อนมาทากาวลาเท็กซ์ เพื่อทำการอัดไม้ให้ไม่มีขนาดใหญ่ตามที่ต้องการ สามารถใช้ซีแลมป์เป็นตัวช่วยในการถือไม้ขณะอัดไม้เพื่อความแน่นยิ่งขึ้น
2. นำภาพร่าง มาร่างลงบนไม้ที่อัดไว้เพื่อทำการแกะสลักแม่พิมพ์สำหรับทาบแผ่นโลหะ



ภาพที่ 52 ภาพผลงานชุดที่ 2

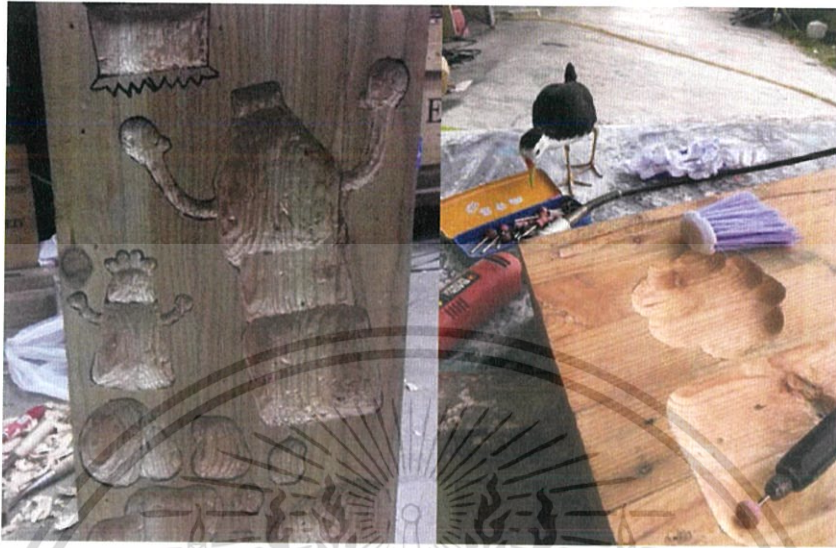
3. นำตัวแกะสลักไม้ และ ค้อนไม้ มาทำการแกะ บล็อกแม่พิมพ์สำหรับทาบแผ่น โลหะ และ ตามภาพที่ได้ร่างไว้ในขั้นตอนที่ 2



ภาพที่ 53 ภาพผลงานชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. หลังจากที่ทำข่าพเจ้าแกะไม้เสร็จแล้ว ก็นำเครื่องเจียรสายอ่อนมาทำการเก็บหน้าไม้ให้เนียน พื้นผิวเสมอกันเพื่อความสะดวกสบาย ในการทาบ คุณ โลหะ



ภาพที่ 54 ภาพผลงานชุดที่ 2

5. เริ่มทำการทาบแผ่นโลหะ จำเป็นต้องทาบเก็บขอบให้ชัดเจนเพื่อสะดวกต่อการประกอบ



ภาพที่ 55 ภาพผลงานชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. หลังจากที่ข้าพเจ้าทาบชิ้นส่วนประกอบทั้งหมดแล้ว ก็จะเริ่มประกอบ โดยการตัดชิ้นส่วนที่ประกอบตัดเป็นซี่ แล้วเจาะพื้นอีกฝั่งให้รูตรงกับซี่ของชิ้นส่วนประกอบ สอดซี่ของชิ้นส่วนประกอบเข้าไปในรูแล้วดึงให้สนิทและพับติด



ภาพที่ 56 ภาพผลงานชุดที่ 2

7. ขั้นตอนการประกบหน้าหลัง ข้าพเจ้าจะตัดเป็นซี่ทั้งสองชิ้น แต่ทั้งซี่สองหน้า-หลัง จะสลับกันเพื่อเวลาพับจะมีความแน่นและติดปิดกันสนิท



ภาพที่ 57 ภาพผลงานชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ข้างหน้ารูปถ่ายปรับเป็นภาพขาวดำ และนำไปปริ้นใส่แผ่นใสเพื่อนำไปฉายแสงใส่ บล็อกสติก จากนั้นนำไปสติกลงบนแผ่นทองแดง แล้วแช่กรดเพื่อให้เกิดร่องลึก จากนั้นอุดหมึก เพื่อให้ร่องลึกจากการกัดกรดมีความชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 58 ภาพผลงานชุดที่ 2

9. เทคนิคโฟโต้ชิ่ง



ภาพที่ 59 ภาพผลงานชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ข้าพเจ้าแกะบล็อกจากสแตนซิลลายดอกไม้เพื่อนำไปพ่นใส่ถาดสแตนเลส ข้าพเจ้าต้องการให้ความรู้ถึงถึงถาดสังกะสี



ภาพที่ 60 ภาพผลงานชุดที่ 2

11. นำสีสเปรย์โปรงแสงมาพ่น การพ่นสเปรย์จำเป็นต้องพ่นตอนแดดออกจะทำให้สีแห้งเร็ว พ่นเสร็จข้าพเจ้าจึงนำไปตากแดดเพื่อให้สีแห้งและเงางาม



ภาพที่ 61 ภาพผลงานชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 62 ภาพผลงานชุดที่ 2

10. เป็นงานที่สมบูรณ์



ภาพที่ 63 ชิ้นงานสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

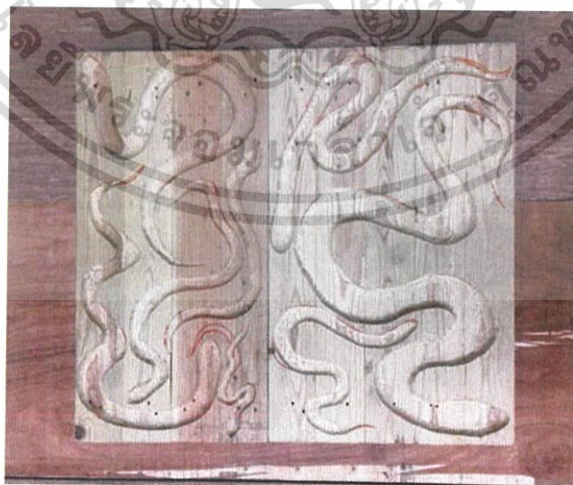
กระบวนการทำงาน ผลงานชิ้นที่ 3

1. นำไม้ท่อนมาทากาวลาเท็กซ์ เพื่อทำการอัดไม้ให้ไม้มีขนาดใหญ่ตามที่ต้องการ สามารถใช้ซีแลมป์เป็นตัวช่วยในการถือคไม้ขณะอัดไม้เพื่อความแน่นยิ่งขึ้น
2. นำภาพร่าง มาร่างลงบน ไม้ที่อัดไว้เพื่อทำการแกะสลักแม่พิมพ์สำหรับทาบแผ่นโลหะ



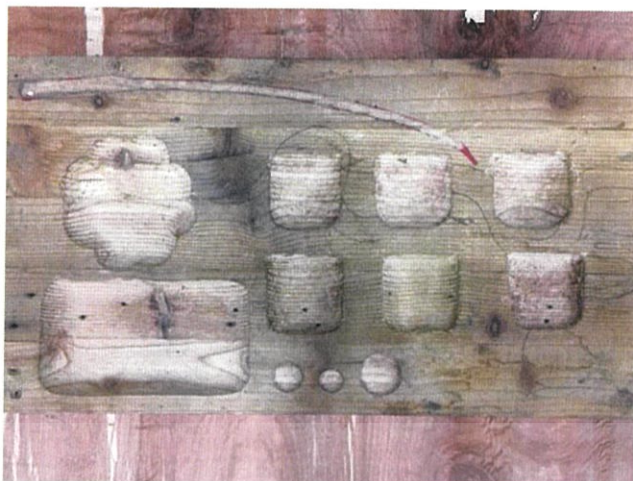
ภาพที่ 64 ภาพผลงานชุดที่ 3

3. นำส่วแกะสลักไม้ และ ค้อนไม้ มาทำการแกะ บดล็อกแม่พิมพ์สำหรับทาบแผ่นโลหะ และ ตามภาพที่ได้ล่างไว้ในขั้นตอนที่ 2



ภาพที่ 65 ภาพผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 66 ภาพผลงานชุดที่ 3

4. ทำโครงสร้างอย่างขึ้นมาจากโครงสร้างไม้เพื่อให้มีความแข็งแรงและคงทน



ภาพที่ 67 ภาพผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เริ่มทำการชุบแผ่น โลหะ



ภาพที่ 68 ภาพผลงานชุดที่ 3

6. ทำการตัดขอบตามรูปทรง



ภาพที่ 69 ภาพผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. นำชิ้นส่วนที่ทุบแล้วมาประกอบติดกับโครงสร้างไม้โดยใช้กาวยางเพราะกาวยางมีคุณสมบัติติดยึดเกาะคงทน



ภาพที่ 70 ภาพผลงานชุดที่ 3

10. เป็นงานที่สมบูรณ์



ภาพที่ 71 ชิ้นงานสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม ชุด “รูปทรง จินตนาการ นิทานและความสุข” โดยใช้วัสดุแผ่นโลหะ ผ่านทางเทคนิค ทูบ คุณโลหะและประกอบสร้าง เมื่อข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานเป็นอันเสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าจึงทำการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ตามหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรคงาน องค์ประกอบศิลป์เป็นเรื่องที่ผู้เรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

การวิเคราะห์ผลงานต้องมองถึงองค์ประกอบรอบด้าน ซึ่งแต่ละส่วนมีหน้าที่และแสดงออกแตกต่างกัน ผลงานของข้าพเจ้ามีทัศนธาตุต่างๆ อยู่ในงาน เช่น เส้น รูปทรง พื้นผิว ข้าพเจ้าจึงทำการวิเคราะห์เพื่อทำให้เราเข้าใจในผลงานและทำให้ผลงานข้าพเจ้ามีความสมบูรณ์มากขึ้น

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ผลงานชุดนี้มีเรื่องราวการสร้างสรรค์ผลงานผ่านจินตนาการในวัยเด็กที่มีความสุขในการรับฟังนิทานเรื่องเล่าสุภาษิต

4.1.2 เนื้อหา (Content)

นิทาน เรื่องเล่า สุภาษิต ให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนานและผ่อนคลายความเครียด สร้างเสริมจินตนาการ ช่วยกระชับความสัมพันธ์ในครอบครัว พัฒนาด้านความรู้และสติปัญญา ทักษะและความสามารถ ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้เพื่อต้องการให้เห็นถึงความสำคัญของนิทานที่มีความสนุกสนาน และยังมีคติสอนใจที่บรรพบุรุษของเราได้สร้างขึ้นมาทำให้เด็กได้ฝึกคิดและจินตนาการ

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะชิ้นนี้ มีการแสดงออกทางรูปทรงจินตนาการที่สร้างสรรค์ เพื่อให้เห็นถึงความสนุกสนานในการรับฟังนิทาน เรื่องเล่า สุภาษิต ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการ ทูบ คุณโลหะ เพื่อให้ความรู้สึกลงถึงของเล่นสังกะสีให้สอดคล้องกับตัวงาน ทำให้งานมีความสนุกสนานในด้านเทคนิคและตัวรูปทรง

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานชิ้นที่ 1 เส้น (line)



ภาพที่ 72 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 1

เส้นที่ 1 เส้นสีส้ม เส้นโค้งที่เกิดจากรูปทรงของตัวงาน โดยส่วนมากผลงานของข้าพเจ้าจะใช้เส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ เพราะงานของข้าพเจ้าเป็นการ์ตูนจากจินตนาการ เส้นช่วยโค้งให้ความรู้สึกสุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล จึงสอดคล้องไปในตัวงานเพราะข้าพเจ้า

เส้นที่ 2 เส้นสีชมพู เส้นโค้งที่เกิดจากรูปทรงของตัวงาน ข้าพเจ้าใช้เส้นโค้งในช่วงขาเป็นส่วนมาก เพื่อให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง

เส้นที่ 3 เส้นสีเหลือง เส้นโค้งก้นหอยที่เกิดจากรูปทรงของตัวงาน ข้าพเจ้าตั้งใจใช้ในส่วนหางเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวและดูสนุกสนาน

ผลงานชิ้นที่ 2 เส้น(line)



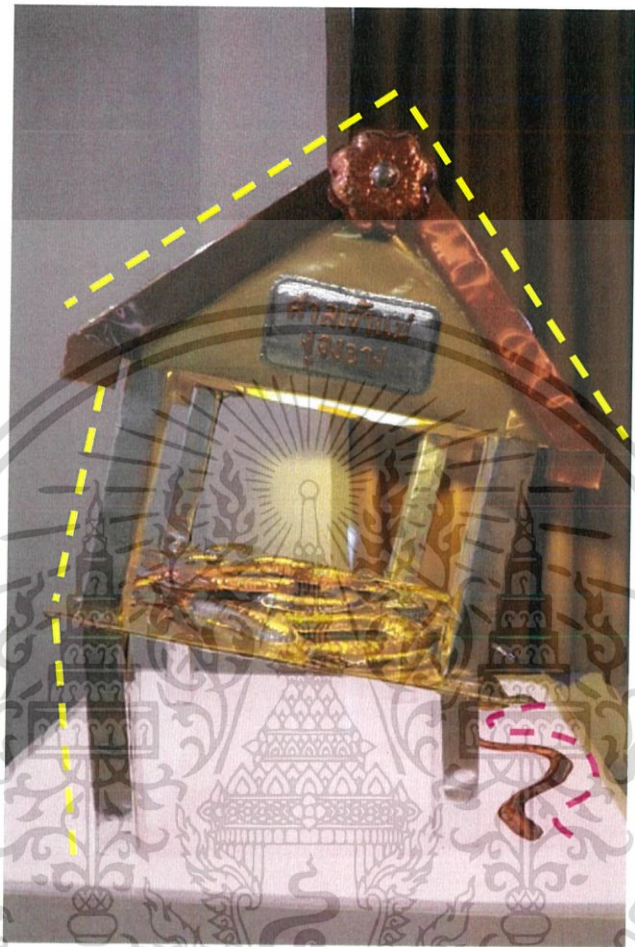
ภาพที่ 73 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 2

เส้นที่ 1 เส้นสีส้ม เส้นโค้งที่เกิดจากรูปทรงของตัวงาน โดยส่วนมากผลงานของข้าพเจ้าจะใช้เส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ เพราะงานของข้าพเจ้าสร้างจากจินตนาการ เส้นช่วยโค้งให้ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวที่ การเปลี่ยนทิศทาง ไม่หยุดนิ่ง ซึ่งทำให้งานข้าพเจ้าดูมีชีวิตชีวามากขึ้น

เส้นที่ 2 เส้นเหลือง เส้นโค้งที่เกิดจากรูปทรงของตัวงาน ข้าพเจ้าใช้เส้นโค้ง เพื่อให้ความรู้สึกทางความสูง มั่นคง แข็งแรง

เส้นที่ 3 เส้นสีคราม เส้นโค้งก้นหอยที่เกิดจากรูปทรงของตัวงาน ข้าพเจ้าใช้แทนค่าก่อนแปรง การวาดแปรงที่มีการวาดไปมา จึงใช้เส้นโค้งก้นหอย เพื่อให้ดูเป็นมวลและสนุกสนาน

ผลงานชิ้นที่ 3 เส้น (line)



ภาพที่ 74 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 3

เส้นที่ 1 เส้นสี่เหลี่ยม เส้นเฉียงที่เกิดจากรูปทรงของตัวงาน ข้าพเจ้าใช้เส้นเฉียง เพื่อให้ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว ไม่มั่นคง เหมือนศาลที่กำลังจะล้มแล้วมีงูไหลลงมา

เส้นที่ 2 เส้นสี่ชมพู เส้นโค้งแบบคลื่นที่เกิดจากรูปทรงของตัวงาน ข้าพเจ้าใช้ แทนค่าฝูงงู เพราะเส้น โค้งแบบคลื่นช่วยให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหลอย่างต่อเนื่อง

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)

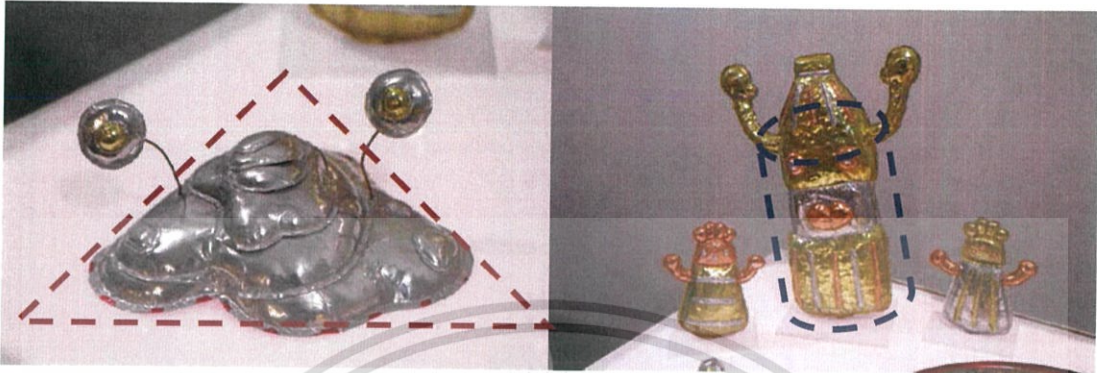


ภาพที่ 75 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 1

1. รูปทรงอิสระ เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามรูปทรงจินตนาการของข้าพเจ้าเอง ให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน
2. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า เป็นรูปทรงที่คุ้นเคยพบเจอทั่วไป ไม่ว่าจะจากตึกอาคารทั่วไป รูปทรงสี่เหลี่ยมช่วยให้อารมณ์ถึงความแข็งแรง
3. รูปทรงวงกลม วงรี ให้ความรู้สึกสนุกสนาน โค้งมน และความอ่อนโยน
4. รูปทรงสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกถึงความเสถียรภาพที่มั่นคง และมีความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 76 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 77 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 2

1. รูปทรงกระบอก ซึ่งมาจากของใช้ในชีวิตประจำวัน ที่มีความคงทนแข็งแรง
2. รูปทรงวงกลม ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ความอ่อนโยนเป็นฐานที่รองรับได้ดี
3. รูปทรงสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกถึง ความเสถียรภาพที่มั่นคง และมีความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 78 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 3

1. รูปทรงอิสระ เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามรูปทรงจินตนาการของข้าพเจ้าเองที่ต้องการเคลื่อนไหวให้เหมือนงูเลื้อยอยู่
2. รูปทรงรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า เป็นรูปแบบที่พบมากที่สุด เป็นรูปทรงที่คุ้นเคยที่เราพบเจอทั่วไปไม่ว่าจากตึกอาคารทั่วไป เป็นโครงสร้างของกล่องสามารถรับน้ำหนักได้ดีให้ความรู้สึกถึงความมั่นคง
3. รูปทรงสามเหลี่ยมให้ความรู้สึกถึงความสมดุลจึงเหมาะแก่การเป็นหลังคา เพื่อให้องค์ประกอบที่ดีเปรียบเสมือนภูเขา

ผลงานชิ้นที่ 1 สี(colours)



ภาพที่ 79 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีของผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 2 สี(colours)



ภาพที่ 80 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 สี (colours)



ภาพที่ 81 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีของผลงานชิ้นที่ 3

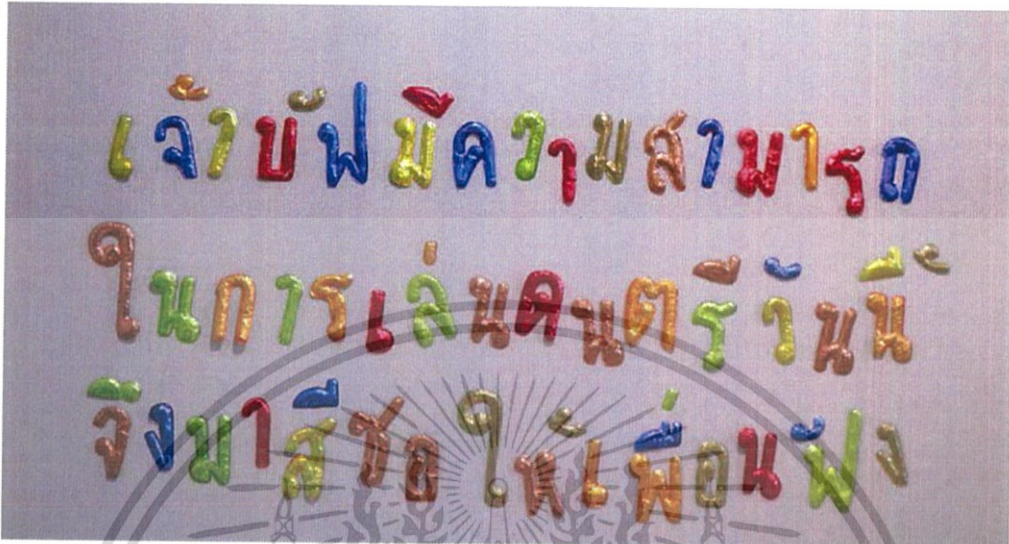
ผลงานของข้าพเจ้ามีการใช้สี ที่ตรงกันทั้ง 3 ชั้น

สีที่ใช้ในงานของข้าพเจ้ามาจากตัววัสดุ แผ่นโลหะ ได้แก่ สีทองเหลือง สีทองแดง สีเงิน ซึ่งสีทั้งสามทำให้รู้สึกถึงความหรูหรา ร่ำรวย มีคุณค่า สีทั้งสามเข้ากันได้ดีช่วยขับสีของกันและกัน

สีที่เกิดจากการผสมเปรย์ โปร่งแสง โดยต้องพ่นใส่แผ่นอลูมิเนียมเท่านั้น สีที่ข้าพเจ้าเลือกมาทั้งหมดหลากสี เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เหมือนการเล่นสีในวัยเด็กมีการผสมสีเพื่อให้เกิดสีใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นผิว (Textures)



ภาพที่ 82 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 83 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นผิว (Textures)



ภาพที่ 84 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 85 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 พื้นผิว (Textures)



ภาพที่ 86 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานของข้าพเจ้ามีพื้นผิว ที่ตรงกันทั้ง 3 ชั้น จากผลงานทั้งหมดมีพื้นผิว 2 ลักษณะ

1. คือ ลักษณะพื้นผิว เรียบ ผิวเรียบ จะให้ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิว เรียบยังช่วยให้เห็นรูปทรง ส่วนเว้าส่วนโค้งชัดเจน
2. คือ ลักษณะพื้นผิวขรุขระจะให้ความรู้สึกกระดุนประสาท ด้วยคุณสมบัติของวัสดุที่มีความเงามช่วยให้เห็นพื้นผิวขรุขระได้ชัดเจน

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์



ภาพที่ 87 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 1

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานรูปทรงจินตนาการการ์ตูนสร้างสรรค์ และสีของตัวอักษรสีส้มที่มีความหลากหลาย ทั้งสองมีความใกล้เคียงกันมีความลงตัวจึงทำให้ผลงานมีความสนุกสนาน รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบเล็กกลางใหญ่ที่ทำให้งานดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

4.3.2 ความหลากหลาย(Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าโดยการใช้รูปทรงที่ทับซ้อนกันทำให้งานมีความหลากหลายทางด้านรูปทรง พื้นผิว และข้อความตัวอักษรที่มีสีสันสนุกสนานร่วมด้วย จึงทำให้ชิ้นงานดูมีความหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ข้าพเจ้าจัดวางผลงานแบบอินสตอลเลชัน เนื่องจากผลงานมีหลายชิ้นจึงจำเป็นต้องใช้พื้นที่ช่วย ด้วยงานที่มีขนาดแตกต่างกันทำให้มีจุดเด่นและรองลงมา ส่วนตัวอักษรก็ช่วยกำจัดพื้นที่ว่างภายในงานได้มาก จึงทำให้ผลงานของข้าพเจ้ามีความสมดุลมากขึ้น

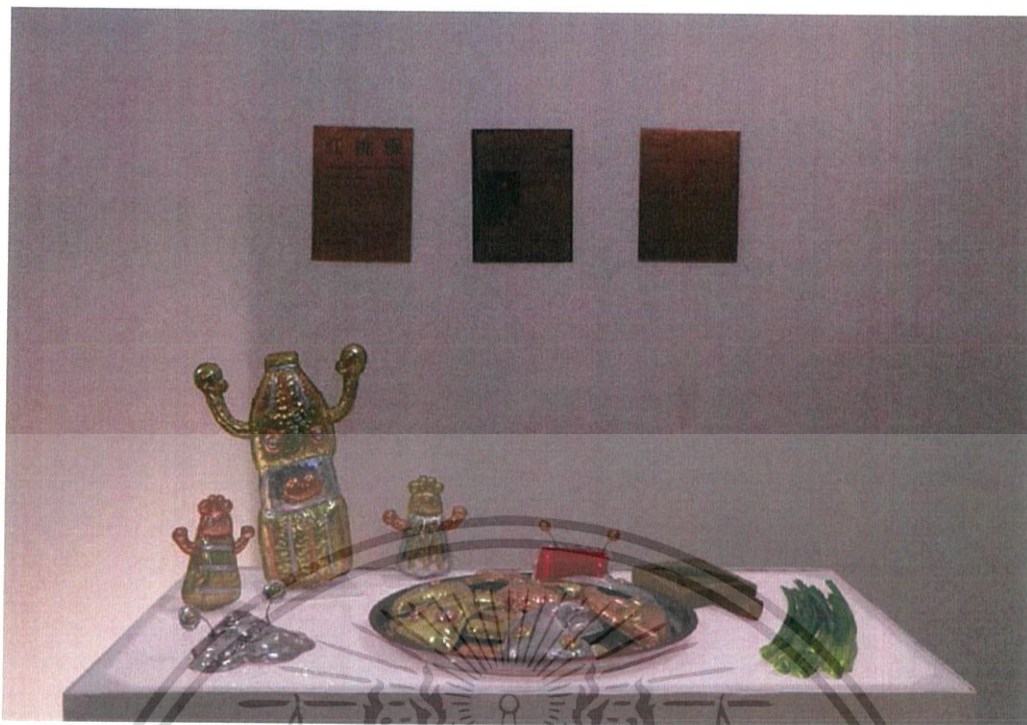
4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า มีความเป็นอิสระไม่เน้นเหมือนจริง เพื่อให้ความสนุกสนาน และตัวผลงานมีขนาดที่เหมาะสม โดยอาศัยทั้งจังหวะและองค์ประกอบร่วมด้วย

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้ จะอยู่ที่ตัวอักษรเรื่องเล่าเพราะเป็นสิ่งที่ผ่านหูผ่านตาในชีวิตประจำวัน จึงทำให้ผู้คนมีความเคยชินในการอ่านและสนใจเป็นระดับแรก และพื้นที่ให้ความรู้สึกหลากหลายทำให้มีความสนุกสนาน





ภาพที่ 88 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 2

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้านำวัตถุดิบการทำอาหารในห้องครัวที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันมาสร้างสรรค์ผลงาน และข้อความบ่งบอกถึงสูตรอาหารที่มา มีการใช้สีของตัววัสดุเป็นหลักเพื่อแสดงถึงสิ่งที่มีคุณค่า ทำให้มีความกลมกลืนภายในงานและทางด้านเนื้อหา

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายภายในผลงานชิ้นนี้ มาจากรูปทรงของวัตถุที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้มีความแตกต่างกันทางด้านรูปทรง ส่วนแผ่นข้อความข้าพเจ้าสร้างสรรค์โดยเทคนิคภาพพิมพ์โดยการกัดกรดแผ่นทองแดง จึงทำให้มีความหลากหลายทางด้านรูปทรงและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การที่ข้าพเจ้าทำงานจากรูปทรงจินตนาการจึงทำให้มีองค์ประกอบรูปทรงที่ไม่เหมือนกัน ข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบแบบเล็กกลางใหญ่ ทำให้มีความสมดุลด้วยน้ำหนักของผลงานมีการกระจายของสีและรูปทรงที่มีขนาดหลายชิ้นย่อยไปแต่ละชิ้น ทำให้ผลงานที่ความสมดุลและรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

รูปทรงผลงานของข้าพเจ้าสร้างสรรค์มาจากวัตถุที่มีอยู่จริงจึงทำการตัดทอนทำให้มีความอิสระในด้านรูปทรง มีสัดส่วนที่มาจากต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานจำนวนหลายชิ้นเพื่อให้เกิดความสมดุลทำให้มีองค์ประกอบที่สมบูรณ์

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้ อยู่ที่รูปทรงของผลงาน เนื่องจากเป็นสิ่งที่ทุกคนพบเห็นในชีวิตประจำวันข้าพเจ้าจึงนำมาตัดทอนความเหมือนจริงและแต่งเติมจินตนาการเข้าไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 89 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องศิลปะประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 3

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

เนื่องจากผลงานชิ้นนี้มีสีจากตัววัสดุที่ทำให้เกิดความกลมกลืนกัน จึงทำให้ผลงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ผลงานของข้าพเจ้าประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระ มีขนาดงานที่แตกต่างกันจึงทำให้ผลงานมีความหลากหลาย

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ข้าพเจ้าทำงานจากรูปทรงจินตนาการจึงทำให้มีองค์ประกอบรูปทรงที่ไม่เหมือนกัน ศาลที่ดูเหมือนจะล้ม ข้าพเจ้าจึงทำให้สูงหล่นลงมาเพื่อให้มีองค์ประกอบที่สวยงามและมีความสมดุลด้วยน้ำหนักของผลงานมีการกระจายของสีและรูปทรงที่มีขนาดหลายชิ้นย่อไปแต่ละชิ้น ทำให้ผลงานมีความสมดุลและรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในงานของข้าพเจ้าได้สร้างรูปทรงเรขาคณิตเป็นหลักเพื่อให้มีความชัดเจนและคงทน มีรูปทรงรองเป็นรูปทรงอิสระ เพื่อให้เกิดองค์ประกอบที่สมบูรณ์

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้ คือ รูปที่หล่นทะลักลงมาดูแล้วให้ความรู้สึกเหมือนมีการเคลื่อนไหว จึงทำให้เป็นจุดเด่นภายในงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากการเล่านิทานเรื่องเล่าสุภายัตรูปภาพประกอบรูปภาพจินตนาการในวัยเด็กตำนานเรื่องเล่า ซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่าชีวิตในวัยเด็กเป็นวัยที่มีความสุขมีจินตนาการริเริ่มด้วยความสนุกสนานไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นจริงมีอิสระในความคิดแต่เด็กเล็กเป็นวัยที่ยังไม่รู้รูปประสาจึงต้องใช้สื่อโน้มน้าวให้มีส่วนร่วมในการสั่งสอนจึงต้องทอดแทรกเข้าไปในการ์ตูนนิทานเรื่องเล่าต่างๆให้มีภาพสีสันสวยงามตัวการ์ตูนดึงดูดน่าสนใจแต่ความสนุกสนานเหล่านี้ต่างมีคำสอนแง่คิดคติที่บรรพบุรุษของเราได้สอดแทรกไว้ให้จินตนาการของเด็กๆ ได้ติดตามเพื่อให้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ในภายภาคหน้า

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงนำเสนอผลงานชุด “รูปทรง จินตนาการ นิทานและความสุข” ในรูปแบบนิทานเรื่องเล่าสุภายัตมาสร้างสรรค์เป็นผลงานเพื่อแสดงถึงความสำคัญของนิทานเรื่องเล่าสุภายัตที่มีมาแต่อดีตการเล่านิทานช่วยกระชับความสัมพันธ์ในครอบครัวพัฒนาด้านความรู้และสติปัญญาความสามารถนิทานจึงมีความสำคัญต่อจินตนาการเช่นกันเหมือนเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กทำให้เด็กได้ฝึกคิดและจินตนาการ

ปัญหาที่ข้าพเจ้าพบเจอนั้นเนื่องจากข้าพเจ้านำเทคนิคการคูณโลหะที่มีมาในแบบ 2 มิติ และมีการแกะสลักแล้วประกบกัน จึงทำงานข้าพเจ้ามีลักษณะแบน โดยการจำกัดของเทคนิคทำให้ไม่ได้ความนูนตามที่ต้องการนัก และผลงานมีความประณีต ความละเอียด จึงต้องจัดสรรเวลาให้ดี

บรรณานุกรม

ตีวฟรี คอทคอม. 2557. คำสุภาษิต 180 คำ พร้อมความหมาย. [Online]. Available :

<http://www.tewfree.com/%E0%B8%84%E0%B8%B3%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%A9%E0%B8%B4%E0%B8%95/>

พญ.จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ. 2546. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking). [Online].

Available : <http://taamkru.com>

ร.ต.อ.ไพบุลย์ เป็ยศิริ. 2559. สุภาษิต คำพังเพย และสำนวนไทย. ฉะเชิงเทรา : บริษัท พีเอ็นเอ็น มีเดีย กรุ๊ป พับลิชซิง จำกัด.

อัจฉรา ชิวพันธ์. 2532. กิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ในชั้นประถม. กรุงเทพฯ : บริษัท ไทยวัฒนาพานิช.

MGR Online. 2553. “ของเล่นสังกะสี” ย้อนรำลึกของขวัญวัยเด็กในอดีต. [Online]. Available :

<http://www.manager.co.th/iBizchannel/ViewNews.aspx?NewsID=9530000002067>

Wikipedia. 2558. จินตนาการ. [Online]. Available :

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3>

Wikipedia. 2560. The Walt Disney. [Online]. Available :

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%95%E0%B9%8C%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%AA%E0%B8%99%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B9%8C>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



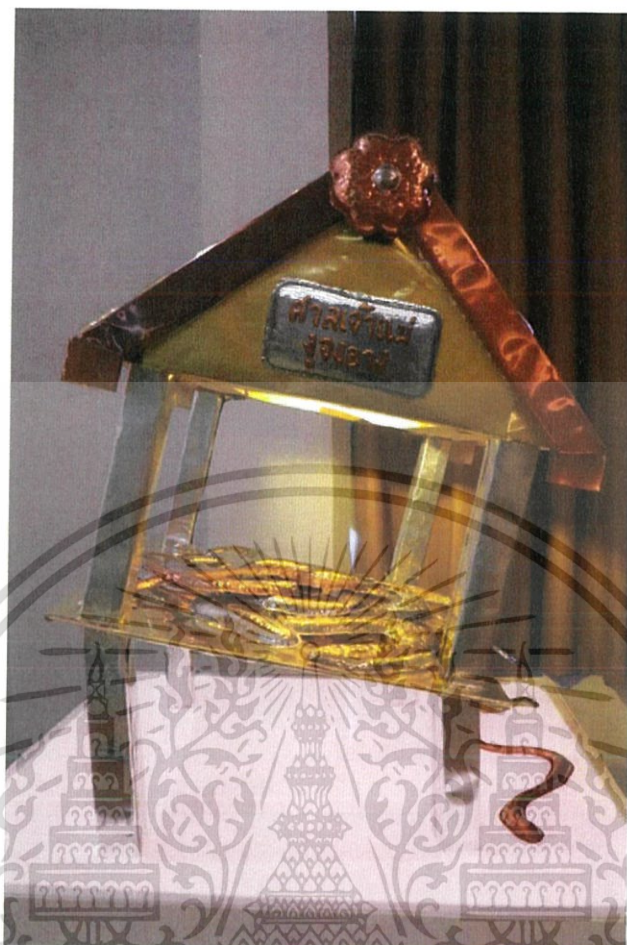
ชื่อผลงาน จินตนาการจากเรื่องเล่า, 2560
 เทคนิค ดุน พับประกอบ อลูมิเนียม, ทองแดง, ทองเหลือง
 ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน เรื่องเล่าอามา, 2560
 เทคนิค ดุน พับประกอบ อลูมิเนียม, ทองแดง, ทองเหลือง
 ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ศาลเจ้าแม่, 2560
 เทคนิค คุณ พับประกอบ อลูมิเนียม, ทองแดง, ทองเหลือง
 ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาว กิตติยา จีรวรรณวาสนา
วัน เดือน ปีเกิด	30 ธันวาคม 2537 ที่กรุงเทพฯ
ที่อยู่	144 ซอย พระรามที่ 2 ซอย 11 แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	2553-2555 โรงเรียนวัดราชโอรส 2556 -2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม สาขาวิชาประติมากรรม

การแสดงผลงานและเกียรติประวัติ

พ.ศ. 2556	-ร่วมจัดงานภาพพิมพ์ นิทรรศการ “Black&White” หอศิลป์พระ จอมเกล้าลาดกระบัง
	-ร่วมจัดงานจิตรกรรม นิทรรศการ “สุโขทัย” หอศิลป์พระจอม เกล้าลาดกระบัง
พ.ศ. 2557	-รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 การแข่งขันเรือประดับไฟ ในหัวข้อ “สีส้มแห่งสายน้ำ” การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
พ.ศ. 2558	-เข้าร่วมกิจกรรมประติมากรรมปั้นทราย ภายใต้อำเภอ “ปั้นทรายใต้ แสงตะวัน” ประจำปี 2558
พ.ศ. 2559	-เข้าร่วมปฏิบัติงาน “เทศกาลงานเทียนอุบล” ประจำปี 2559 อุบลราชธานี
พ.ศ. 2560	-ร่วมแสดง ประติมากรรมเทียนร่วมสมัย “งานประเพณีแห่เทียน พรรษา จังหวัดอุบลราชธานี และงานเทศกาลศิลปะเทียนเมืองอุบล” ประจำปี 2560 หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้