

เรื่องเล่าจากวัตถุในความทรงจำ

The Tale of Objects Form Memorability.



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559-2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ภาพพิมพ์

  
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์กัณจนา คำโสภี)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนสาร พัฒนสุทธิชกุล)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรา แก้วทองตาล)

  
..... กรรมการ  
อาจารย์ ดร.คณทัช ชลอมรัมย์

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.ถนอมนวล เดชาคนึงวงศ์)

  
..... กรรมการและเลขานุการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุทธนา นิ่มเกตุ)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(รองศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	เรื่องเล่าจากวัตถุในความทรงจำ
	The Tale of Objects Form Momorability
ชื่อ	นางสาว อธิชา สุทธิวิระวัฒน์
รหัสนักศึกษา	56020580
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ คณากร คชาชีวะ

## บทคัดย่อ

ผลงานศิลปนิพนธ์ “เรื่องเล่าจากวัตถุในความทรงจำ” กล่าวถึงความสำคัญของความทรงจำในวัยเด็ก และความสำคัญของวัยเด็ก ซึ่งถือเป็นช่วงเวลาที่สำคัญอย่างยิ่ง ก่อนที่มนุษย์ทุกคนจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่น โดยส่วนตัวข้าพเจ้ามีความเชื่อว่า ช่วงระยะเวลาในวัยเด็ก ถือเป็นช่วงเวลาที่มีค่า เป็นช่วงเวลาที่ได้เติมไปด้วยความหวัง ความฝัน และจินตนาการ ซึ่งระหว่างช่วงเวลาที่เติบโตขึ้นนั้น พวกเราหลาย คนอาจหลงลืม หรือได้ทำสิ่งเหล่านั้นตกหล่นหาย อาจด้วยปัจจัยแวดล้อมรอบตัวที่พบเจอ ข้าพเจ้าจึงต้องการเก็บรักษา และย้ำเตือนสิ่งเหล่านั้นไม่ให้หายไปกับกาลเวลา

# กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ “เรื่องเล่าจากวัตถุในความทรงจำ ” ชุดนี้สำเร็จได้ เนื่องจากได้รับคำปรึกษาจาก รองศาสตราจารย์ คณากร คชาชีวะ อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำศิลปินพจน์ ที่คอยให้คำแนะนำ ทั้งในเรื่องของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ รูปแบบ ตลอดจนทั้งกระบวนการ วิธีการในการสร้างสรรค์ รวมไปถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ได้คอยอบรมสั่งสอน มอบความรู้ และคอยชี้แนะแนวทางให้แก่ข้าพเจ้า ตั้งแต่เล็กจนโต นอกจากนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ Antoine de Saint-Exupery ผู้แต่งหนังสือนิทานเรื่อง เจ้าชายน้อย ซึ่งถือเป็นหนังสือที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนมากมายทั่วโลก รวมถึงข้าพเจ้าในการทำงาน และสร้างสรรค์ศิลปินพจน์ชุดนี้

และสุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ สมาชิกภายในครอบครัว รวมไปถึงเพื่อนทุกคนของข้าพเจ้า ที่คอยให้กำลังใจ และสนับสนุนตลอดมา ทำให้ศิลปินพจน์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

อริชา สุทธิวีระวัฒน์



# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง-ฉ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1-3
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	3
<b>บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม</b>	<b>4</b>
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากของเล่น.....	4-5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากเรื่องราวส่วนตัว.....	5-7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากงานที่ อุดมฤทธิ์.....	8-9
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจาก Simon Monk.....	10-11
แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	12
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์</b>	<b>13</b>
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง.....	13-24
3.2 กระบวนการสร้างงาน.....	25-32
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์</b>	<b>33</b>
4.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 1.....	33-37
4.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 2.....	38-42
4.3 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 1.....	43-47
4.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 2.....	48-53
<b>บทที่ 5 บทสรุป</b>	<b>54-55</b>
เอกสารอ้างอิง	56
ภาพผลงานศิลปะ	57-62
ประวัติผู้เขียน	63

# สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่	หน้า
<b>บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม</b>	
ภาพประกอบที่ 2.1 : ภาพตัวอย่างของเล่นและของสะสมในรูปแบบสามมิติ.....	6
ภาพประกอบที่ 2.2 : Alice in Ordinary Land, signed and dated 'Natee 08, oil on linen, 180 x 160.5 cm. ( Natee Utarit 2008 ).....	
ภาพประกอบที่ 2.3 : Quantity: 1 Signed, Inscribed The Amusement Of Dreams, Hope And Perfection And Dated 07, On The Reverse Oil On Canvas, 179.5 by 199.5 cm.( Natee Utarit 2008 ).....	8
ภาพประกอบที่ 2.4 : 'Mind the Store no.1', oil & alkyd on wood 100x70cm, ( Simon monk 2014 ).....	9
ภาพประกอบที่ 2.5 : 'Ghost Horse Bag', oil & alkyd on wood 50x40cm( Simon Monk 2019 )	10
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินงานสร้างสรรค์</b>	
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 1	
ภาพประกอบที่ 3.1 : ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	13
ภาพประกอบที่ 3.2 : ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	14
ภาพประกอบที่ 3.3 : ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	14
ภาพประกอบที่ 3.4 : ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	15
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 2	
ภาพประกอบที่ 3.5 : ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	17
ภาพประกอบที่ 3.6 : ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	17
ภาพประกอบที่ 3.7 : ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	18
ภาพประกอบที่ 3.8 : ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	18
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 3	
ภาพประกอบที่ 3.9 : ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	21
ภาพประกอบที่ 3.10 : ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	21
ภาพประกอบที่ 3.11 : ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	22
ภาพประกอบที่ 3.12 : ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	22

## สารบัญภาพประกอบ ( ต่อ )

ภาพประกอบที่	หน้า
ภาพประกอบที่ 3.13 : ภาพตัวอย่างวิธีการเขียนลายเส้น.....	27
ภาพประกอบที่ 3.14 : ตัวอย่างลายเส้นหลังจากการกักรัดกรดแม่พิมพ์เรียบร้อยแล้ว.....	28
ภาพประกอบที่ 3.15 : การตะไบขอบแผ่นทองแดง.....	29
ภาพประกอบที่ 3.16 : การผสมหมึก.....	30
ภาพประกอบที่ 3.17 : การปาดหมึกลงบนแม่พิมพ์.....	30
ภาพประกอบที่ 3.18 : การซับหมึกส่วนเกินบนหน้าแม่พิมพ์.....	31
ภาพประกอบที่ 3.19 : การเช็ดหมึกส่วนเกินบนแม่พิมพ์ออก.....	31
ภาพประกอบที่ 3.20 : ตัวอย่างแม่พิมพ์ที่เช็ดหมึกเสร็จเรียบร้อยแล้ว.....	32
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์</b>	
ภาพประกอบที่ 4.1 : ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน : กระต่ายไขลาน (MR. RABBIT).....	33
ภาพประกอบที่ 4.2 : เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 1.....	34
ภาพประกอบที่ 4.3 : คลุยภาพในผลงานชิ้นที่ 1.....	35
ภาพประกอบที่ 4.4 : การเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 1.....	36
ภาพประกอบที่ 4.5 : ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 1.....	37
ภาพประกอบที่ 4.6 : ภาพประกอบที่ 4.6 : ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน : ของเล่นพื้น ไขลาน ( Gag ).....	38
ภาพประกอบที่ 4.7 : เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 2.....	39
ภาพประกอบที่ : คลุยภาพในผลงานชิ้นที่ 2.....	40
ภาพประกอบที่ 4.8 : การเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 2.....	41
ภาพประกอบที่ 4.9 : ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 2.....	42
ภาพประกอบที่ 4.10 : รูปทรงที่ 1 ภายในผลงานชิ้นที่ 1.....	43
ภาพประกอบที่ 4.11 : ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	44
ภาพประกอบที่ 4.12 : ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	44
ภาพประกอบที่ 4.13 : ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	44

## สารบัญภาพประกอบ ( ต่อ )

ภาพประกอบที่	หน้า
ภาพประกอบที่ 4.14 : รูปทรงที่ 4 ภายในผลงานชิ้นที่ 1.....	44
ภาพประกอบที่ 4.15 : พื้นผิวในผลงานชิ้นที่ 1.....	45
ภาพประกอบที่ 4.16 : สีภายในผลงานชิ้นที่ 1.....	46
ภาพประกอบที่ 4.17 : น้ำหนัก และแสงเงาภายในผลงานชิ้นที่ 1.....	47
ภาพประกอบที่ 4.18 : รูปทรงที่ 1 ภายในผลงานชิ้นที่ 2.....	48
ภาพประกอบที่ 4.19 : รูปทรงที่ 2 ภายในผลงานชิ้นที่ 2.....	48
ภาพประกอบที่ 4.20 : รูปทรงที่ 3 ของผลงานชิ้นที่ 2.....	48
ภาพประกอบที่ 4.21 : รูปทรงที่ 4 ของผลงานชิ้นที่ 2.....	49
ภาพประกอบที่ 4.22 : พื้นผิวที่ 1 ภายในผลงานชิ้นที่ 2.....	49
ภาพประกอบที่ 4.23 : พื้นผิวที่ 2 ภายในผลงานชิ้นที่ 2.....	50
ภาพประกอบที่ 4.24 : สีภายในผลงานชิ้นที่ 2.....	51
ภาพประกอบที่ 4.25 : น้ำหนักและแสงเงาภายในผลงานชิ้นที่ 2.....	52
<b>ภาพผลงาน</b>	
ชื่อผลงาน กระต่ายไขลาน (MR. RABBIT).....	58
ชื่อผลงาน เครื่องบิน (Rise The Wind).....	59
ชื่อผลงาน ตุ๊กตาลิงไขลาน (Windup Monkey).....	60
ชื่อผลงาน ฟันไขลาน (Gag).....	61
ชื่อผลงาน โพลีพ็อกเก็ต (Polypocket).....	62

# บทที่ 1

## บทนำ

การจดจำเป็นกลไกที่มนุษย์ใช้เพื่อเก็บรักษาข้อมูล และความรู้สึกจากการที่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งเล้าภายนอก การจดจำเป็นกลไกของสมองที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ข้อมูล ประสบการณ์ และความรู้สึก จะถูกเก็บรักษาในรูปแบบของความทรงจำ ปกติแล้วในการรับรู้ และเข้าใจสิ่งเร้าที่ผ่านระบบการรับสัมผัสเข้ามานั้น สมองจะตีความกับสิ่งเร้า และสร้างตัวแทนของสิ่งเร้าขึ้นมาในสมอง โดยอาศัยข้อมูลที่เก็บไว้ในรูปแบบของความทรงจำ เราไม่อาจที่จะปฏิเสธได้ว่า ความทรงจำนั้นเป็นส่วนหนึ่งที่เราสร้างตัวตนให้แก่เราในปัจจุบัน เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นล้วนกลายเป็นประสบการณ์ที่สร้างการเรียนรู้ เต็มโต และเปลี่ยนแปลงให้กับเรา แต่ความทรงจำนั้นไม่ใช่สิ่งที่ยั่งยืนถาวร เมื่อเวลาผ่านไปเป็นเรื่องปกติที่ความทรงจำบางส่วนจะถูกลืมเลือนไปตามกาลเวลา หรือบ้างก็เสื่อมสภาพไปเนื่องจากปัจจัยหลายอย่างที่เรพบเจอ

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

วัตถุประสงค์ที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจเป็นพิเศษคือ ของเล่น และของสะสมที่อยู่ในรูปแบบสามมิติ ของเล่นถือเป็นสิ่งที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นจากกิจกรรมการเล่นของเด็ก การเล่นนั้นถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการบริโภค ซึ่งเราไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่า สิ่งที่เราบริโภคเข้าไปนั้นย่อมส่งผลกระทบต่อเรา เด็กจึงรับสิ่งต่าง ๆ ด้วยการบริโภคผ่านรูปแบบของการเล่น เป็นเรื่องธรรมชาติที่รูปแบบเรียนรู้ส่วนใหญ่ของเด็กนั้นเกิดจากการซึมซับสภาพแวดล้อม และการลอกเลียนแบบสิ่งที่พบเจอ ของเล่นจึงถือเป็นสิ่งหนึ่งที่มีอิทธิพลในการสร้างตัวตนให้บุคคลอย่างมาก เนื่องจากช่วงวัยเด็กเป็นวัยแห่งการเริ่มต้น เป็นช่วงเวลาของการเรียนรู้สิ่งที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการใช้ชีวิต และประสบการณ์ต่างๆที่พบเจอในวัยเด็กนั้น ยังเป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อตัวของเด็ก เมื่อพวกเขาเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และถ้ามองย้อนกลับไปในช่วงวัยเด็ก ข้าพเจ้าเชื่อว่าในช่วงเวลานั้นเราทุกคน ต่างมีสิ่งที่คิดฝันที่อยากจะทำมากมาย ซึ่งจินตนาการของเด็กนั้น ถือเป็นสิ่งที่อิสระเสรี และไร้ขอบเขต แต่เมื่อเติบโตขึ้นเราอาจที่จะทำสิ่งเหล่านี้สูญหายไประหว่างที่เติบโตขึ้น หรือบ้างก็สูญสลายเนื่องจากปัจจัยหลายอย่างที่พบเจอ

ในโลกปัจจุบันทุกสิ่งทุกอย่างมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงย่อมส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม การเปลี่ยนแปลงนั้นถือว่าเป็นเรื่องธรรมดาของชีวิต และเป็นกลไกธรรมชาติที่มนุษย์ต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และปรับตัวให้เข้ากับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมรอบตัวเพื่อการดำรงชีวิต บางครั้งการปรับตัวทำให้เราต้องยอมสละซึ่งบางสิ่งไป อย่างไม่รู้ และเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วย่อมสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงในจิตใจ อ่อนไหว การ คิดถึง และโหยหาซึ่งประสบการณ์ในอดีตจึงเกิดขึ้น เป็นเรื่องปกติที่มนุษย์จะมองว่าอดีตเป็นสิ่งที่ สวยงาม เพราะความทรงจำนั้นเป็นสิ่งที่เราเลือกที่จะจดจำเพียงบางส่วนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผสมเข้ากับอารมณ์ และความรู้สึกที่เกิดขึ้นในชั่วขณะนั้น การจินตนาการถึงประสบการณ์ในอดีต มักจะเกิดขึ้นในรูปแบบของการมอง การมองย้อนอดีตเป็นการผสมผสานระหว่างคู่ความรู้สึกคู่ตรง ข้ามกัน สิ่งที่คุ้นเคยกับสิ่งใหม่ การขาดหาย และการมีอยู่ จึงทำให้การมองย้อนอดีตเป็นสิ่งที่มีความหมาย ทุก ๆ คนย่อมมีอดีตเป็นของตัวเอง และอดีตเหล่านั้นย่อมมีความสำคัญต่อเจ้าของ การหวนระลึก ถึงอดีตจึงเป็นการแสดงถึงความผูกพัน อดีตคือสิ่งที่สร้างตัวตนให้กับเราในปัจจุบัน การมอง กลับไปในอดีตจึงเป็นสิ่งที่ทำให้เราสามารถมองตัวเองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และยังเป็นการเตือนให้นึก ถึงบางสิ่งที่เราอาจจะลืมเลือนหรือทำตกหล่นไปเมื่อเราเติบโตขึ้น

ส่วนตัวข้าพเจ้าเชื่อว่า วัตถุทุกชิ้นต่างมีอดีตเป็นของตัวเอง โดยวัตถุแต่ละชิ้นต่างมีเรื่องราว ที่น่าสนใจของตัวเอง สำหรับข้าพเจ้าวัตถุที่มีความสำคัญ และมีอิทธิพลอย่างมากต่อตัวข้าพเจ้า คือ ของเล่น และของสะสมในรูปแบบสามมิติ วัตถุเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีความผูกพันกับตัวข้าพเจ้ามาตั้ง แต่เด็ก เมื่อเติบโตขึ้นของเล่นจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำในช่วงระยะเวลาวัยเด็ก การได้ สัมผัสกับของเล่นอีกครั้ง สร้างความรู้สึกราวกับว่าข้าพเจ้าได้ย้อนกลับไปสัมผัสช่วงเวลาละเอียดยุคในวัย เด็กอีกครั้ง เหมือนกับการเติมเต็มความรู้สึกบางอย่างในจิตใจ ที่เคยได้ทำเล่นหายไปประหว่ง ช่วงเวลาที่เติบโตขึ้น สำหรับข้าพเจ้าแล้ว ของเล่นคือการย้อนส่วน และจำลองโลกแห่งความเป็นจริง ให้มีขนาดเล็กลง ทำให้เราสามารถที่จะพิจารณารายละเอียดของวัตถุเหล่านั้นได้ในทุก ๆ ด้าน ต่าง จากวัตถุจริง เมื่อได้สัมผัส และพิจารณาของเล่นเหล่านั้น สร้างความรู้สึกและทัศนคติในการมองที่ แตกต่างออกไปจากความรู้สึกในสมัยที่ข้าพเจ้าเป็นเด็ก

การเขียนหุ่นนิ่ง(Still life) ถือเป็นพื้นฐานเบื้องต้นในการเรียนศิลปะ จากการเรียนทำให้ ข้าพเจ้าเกิดความเข้าใจ และสนใจในวัตถุ การเขียนหุ่นนิ่ง คือการเขียนภาพงานศิลปะที่มีเนื้อหาของ สิ่งที่ไม่มีชีวิต ในบรรยากาศที่ถูกจัดขึ้น การเขียนหุ่นนิ่งนั้นให้อิสระแก่ศิลปินในการจัด องค์ประกอบ และบรรยากาศของภาพ ต่างจากการเขียนภาพทิวทัศน์หรือการเขียนภาพบุคคล ข้าพเจ้าเลือกใช้วัตถุที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจ ซึ่งก็คือของเล่น และของสะสมที่มีรูปแบบสามมิติ มา เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเลือกหยิบเอาวัตถุที่มีความน่าสนใจ ทั้งในด้านของ ลักษณะทางกายภาพ อันได้แก่ รูปทรง มวล ปริมาตร และพื้นผิว เป็นต้น และในด้านของเรื่องราว ของตัววัตถุ ข้าพเจ้าเชื่อว่าวัตถุสามารถเป็นตัวแทนของช่วงเวลาเหตุการณ์ต่างๆ ความทรงจำ และ บุคคล เป็นสิ่งที่ทำให้หวนรำลึกถึงอดีตเมื่อพบเห็น โดยวัตถุแต่ละชิ้นนั้นสามารถบอกเล่าเรื่องราว ของตัวมันเอง ทำให้วัตถุเหล่านั้นเป็นวัตถุที่มีความพิเศษ และน่าสนใจ ข้าพเจ้าเลือกใช้การจัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบและการจัดแสงที่ทำให้วัตถุเป็นจุดรวมความสนใจของภาพ เพื่อให้ความน่าสนใจทั้งหมดอยู่ที่ตัววัตถุ เพื่อใช้ตัววัตถุบอกเล่าเรื่องราว และเป็นตัวแทนของความทรงจำวัยเด็กของตัวข้าพเจ้า

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. แสดงออกถึงวัตถุและสัญลักษณ์ของตัววัตถุในความทรงจำวัยเด็ก
2. แสดงออกซึ่งความรู้สึกคิดถึง และโหยหาช่วงระยะเวลาความทรงจำในวัยเด็ก ซึ่งตัวข้าพเจ้ามีความรัก ความผูกพันกับช่วงเวลานั้น เป็นช่วงเวลาที่ช่วยหล่อหลอมและสร้างความเป็นตัวตนในปัจจุบันให้กับข้าพเจ้า
3. ศึกษาและสังเกตวัตถุ ทั้งในด้านของลักษณะทางกายภาพ วิธีการใช้ และเรื่องราวของตัววัตถุ เพื่อสร้างภาพแทนของความคิด อุดมคติ และความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้า ทำให้ตัววัตถุจากความทรงจำในอดีตเกิดความหมายในสภาวะใหม่

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ค้นหาวัตถุที่นำมาใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานจากวัตถุที่ข้าพเจ้ามีอยู่แล้วและค้นหาเพิ่มเติม ทำการเก็บสะสมรวบรวมเพื่อศึกษาข้อมูลของวัตถุที่มีความน่าสนใจ ก่อนทำการเก็บข้อมูลภาพของวัตถุด้วยการถ่ายและทำไปพัฒนาเป็นต้นแบบในการสร้างผลงานต่อไป
2. ถ่ายถอดผลงานในรูปแบบ 2 มิติ ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึก (Etching)
3. จำนวนผลงานทั้งหมด 5 ชิ้น

ชื่องาน กระต่ายไขลาน (MR. RABBIT) ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร

ชื่องาน เครื่องบิน (Rise The Wind) ขนาด 52 x 80 เซนติเมตร

ชื่องาน ฟันไขลาน (Gag) ขนาด 60 x 70 เซนติเมตร

ชื่องาน ลิงไขลาน (Monkey) ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร

ชื่องาน โปลี่ป็อกเก็ต (Polly Pocket) ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

“ผู้ใหญ่ทุกคนล้วนแต่เคยเป็นเด็กมาก่อนแล้วทั้งนั้น แต่น้อยคนนักที่จะหวนระลึกได้” (All grown-ups were once children--although few of them remember it, Antoine de Saint Exupéry : The Little Prince) เป็นส่วนหนึ่งจากคำอุทิศแด่ Leon Werth จากหนังสือนิทานภาพเรื่องเจ้าชายน้อย โดยส่วนตัวแล้ว ข้าพเจ้าคิดว่าช่วงวัยเด็กเป็นช่วงเวลาที่มีผลกระทบต่อชีวิตของมนุษย์มากที่สุด วัยเด็กนั้นถือเป็นรากฐานสำคัญของชีวิตมนุษย์ เป็นช่วงเวลาแห่งการเริ่มต้น และยังเป็นช่วงที่หล่อหลอมสร้างความเป็นอัตตาลักษณ์ให้กับบุคคล เป็นเรื่องธรรมชาติที่มนุษย์ทุกคนจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงวัย เป็นเรื่องปกติที่ความเป็นเด็กจะถูกแทนที่ด้วยอุดมคติของความเป็นผู้ใหญ่ ทำให้เราหลงลืมความคิดฝันในช่วงวัยเยาว์ จนบางครั้งความเป็นเด็กถูกมองข้าม และกลายเป็นสิ่งที่ดูไร้สาระสำหรับผู้ใหญ่หลายคน แต่ข้าพเจ้าคิดว่า ความเป็นเด็กนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ เมื่อเราเติบโตขึ้นการมองย้อนกลับไปในความทรงจำช่วงวัยเด็ก เป็นสิ่งที่ทำให้เรารู้จักและสามารถมองเห็นตนเองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากของเล่น

“ของเล่น” คือ คำจำกัดความของสิ่งที่ใช้ควบคู่กับกิจกรรมการเล่น การเล่น ถือเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อสร้างความสนุกสนาน หรือสร้างความผ่อนคลาย ส่วนใหญ่แล้วของเล่นจะถูกแบ่งตามช่วงอายุของผู้เล่น โดยเริ่มตั้งแต่ช่วงแรกเกิดจนถึงเริ่มเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนต้น ของเล่นนั้นถูกสร้างและออกแบบให้มีลักษณะเหมาะสมกับเด็กในแต่ละช่วงอายุ จึงเป็นเรื่องปกติที่ของเล่นจะมีลักษณะที่ต่างกันออกไป ทั้งขนาด วัสดุ รูปทรง เพื่อดึงดูดความสนใจ และตอบสนองความต้องการเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละช่วงอายุ ที่มีความต้องการแตกต่างกันออกไป

เมื่อพูดถึงของเล่นแล้ว ของเล่นก็มักจะเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็ก การเล่นนั้นเป็นธรรมชาติของเด็ก และถือว่าเป็นกิจกรรมหลักที่สำคัญอย่างมาก ประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากการเล่นนั้นจะช่วยพัฒนาศักยภาพของเด็กในด้านต่าง ๆ ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ซึ่งการเล่นนั้นถือเป็นการตอบสนองทั้งความต้องการ และทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และซึมซับเอาประสบการณ์ต่าง ๆ ที่พวกเขาพบเจอระหว่างการเล่น เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการ

แก้ปัญหาต่าง ๆ เรียนรู้การแบ่งปัน และการเข้าสังคม การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การเป็นผู้นำ และเป็นผู้ตามที่ดี ของเล่นยังเป็นสิ่งที่เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ เป็นช่องทางหนึ่งในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในอีกนัยหนึ่งของเล่นถือเป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่หยิบยื่นให้แก่เด็ก ของเล่นนั้นเป็นการย่อส่วนสิ่งของที่สามารถพบเจอในโลกของผู้ใหญ่ ให้มีขนาดเหมาะสมกับเด็ก ของเล่นจึงเป็นสิ่งที่แฝงไปด้วยอุดมคติความคิดแบบผู้ใหญ่ เพื่อให้เด็กเกิดความคุ้นชินกับโลกของผู้ใหญ่ เมื่อพวกเขาเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ พวกเขาจะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ยอมรับกฎเกณฑ์หรือระเบียบข้อตกลงของสังคม และสามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากเรื่องราวส่วนตัว

เนื่องจากความสนใจในเรื่องของวัตถุ ข้าพเจ้าจึงชื่นชอบการสังเกตวัตถุที่พบเห็นอยู่รอบตัว และวัตถุที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจเป็นพิเศษ คือวัตถุจำพวกของเล่น และของสะสมในรูปแบบสามมิติ สำหรับตัวข้าพเจ้า ของเล่นนั้นเป็นวัตถุที่พบเห็นมาตั้งแต่เด็ก จนกลายเป็นหนึ่งในช่วงชีวิตวัยเยาว์ เป็นสิ่งที่อยู่ในความทรงจำช่วงวัยเด็ก เป็นวัตถุที่มีส่วนร่วมกับชีวิตวัยเด็กของข้าพเจ้ามากที่สุด จนเกิดเป็นความรักความผูกพันกับวัตถุเหล่านั้น นอกจากนี้ของเล่นยังสามารถบอกเล่าถึงช่วงเวลาและสภาพแวดล้อมที่ข้าพเจ้าเติบโตขึ้นมา อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อตัวข้าพเจ้าอย่างมาก เป็นปัจจัยหนึ่งในการสร้าง และหล่อหลอมตัวตน มอบความคิด ทักษะ และมุมมองในการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ถึงแม้ว่าจะเติบโตขึ้นสิ่งเหล่านั้นยังคงหลงเหลืออยู่ภายในตัวของข้าพเจ้าไม่มากนักน้อย

เมื่อเริ่มเติบโตขึ้นจากกิจกรรมการเล่นที่เคยเป็นกิจกรรมส่วนใหญ่ในช่วงชีวิตประจำวันในวัยเด็ก การเล่นค่อย ๆ ลดน้อยลง และมีสิ่งอื่นเข้ามาแทนที่ อีกทั้งหน้าที่และความรับผิดชอบที่มากขึ้นตามวัย จึงเป็นเรื่องปกติที่เราจะเริ่มสนใจกิจกรรมการเล่นลดน้อยลงเมื่อเติบโตขึ้น ทำให้หลงลืมสิ่งเหล่านั้นไปในช่วงขณะหนึ่ง แต่มีบางครั้งในช่วงระหว่างการเปลี่ยนผ่านของช่วงวัย ซึ่งเป็นรอยต่อระหว่างความเป็นเด็กกับการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ความรู้สึกโหยหาต้องการอดีตที่มั่นคงเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจเกิดขึ้นกับตัวข้าพเจ้า เพราะความรู้สึกอ่อนไหวจากปัจจัยต่าง ๆ และสิ่งเร้ารอบตัว การได้พบเจอวัตถุที่เสมือนกับเป็นตัวแทนของความทรงจำในวัยเด็ก ทำให้ข้าพเจ้านึกถึงเหตุการณ์ และเรื่องราวในอดีต ข้าพเจ้าจึงเริ่มเก็บสะสมวัตถุที่เปรียบเสมือนตัวแทนของความทรงจำ โดยข้าพเจ้าคิดว่าการเก็บสะสมวัตถุนั้นถือเป็นการเก็บรักษาความทรงจำในรูปแบบหนึ่ง ด้วยการแปรค่าความทรงจำที่เป็นสิ่งที่ไม่มีรูปธรรม ไม่อาจจับต้องได้ และไม่คงทนถาวรให้เป็นวัตถุ โดยสิ่งของที่ตัวข้าพเจ้าเลือกเก็บสะสมนั้น มีทั้งของเล่นที่เป็นของตัวข้าพเจ้าเองตั้งแต่สมัยเด็กและได้เก็บรักษาเอาไว้ และของเล่นที่ข้าพเจ้าพบเจอเมื่อโตขึ้น แต่มีลักษณะเหมือนหรือใกล้เคียงกับสิ่งของที่ข้าพเจ้า

เคยมี และอาจได้ทำสูญหายไป แต่วัตถุเหล่านั้นทุกชิ้น ต่างเป็นวัตถุที่มีความสัมพันธ์กับตัวข้าพเจ้า เป็นสิ่งที่เมื่อพบเห็นแล้วชวนให้หวนระลึกถึงความหลัง

จากการที่ข้าพเจ้าได้สัมผัส และพิจารณาของเล่นที่ข้าพเจ้าสะสม ทำให้ข้าพเจ้าพบว่า วัตถุเหล่านั้น สามารถสร้างความหมายบางอย่างในเชิงการอุปมาอุปมัยจากตัววัตถุเองเพื่อบอกเล่าเรื่องราว ทั้งจากลักษณะทางกายภาพ วัสดุที่ใช้ในการทำของเล่น จนไปถึงวิธีการในการเล่น ยกตัวอย่างเช่น ของเล่นไพลาน เป็นรูปแบบหนึ่งของของเล่น โดยของเล่นไพลานนั้น เป็นของเล่นที่สามารถเคลื่อนไหวได้ แต่ต้องอาศัยตัวลาน เป็นกลไกในการขับเคลื่อน ช่วงระยะเวลาที่ของเล่นขยับนั้นคือ ช่วงเวลาที่ตัวลานหมุนไปตามกลไก เมื่อหมดลานของเล่นเหล่านั้นก็จะหยุดเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวของของเล่น นั้นสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับผู้เล่น แต่ก็เป็นแค่ช่วงเวลาชั่วคราวก่อนที่ลานจะหมดเท่านั้น สำหรับข้าพเจ้าแล้วก็เช่นเดียวกัน ช่วงระยะเวลาที่ลานหมุนนั้นสร้างความสนุกสนาน และเพลิดเพลินให้กับตัวข้าพเจ้า เสมือนหนึ่งว่า ข้าพเจ้าสามารถย้อนกลับไปสัมผัสช่วงระยะเวลาในวัยเด็กอีกครั้ง แต่เมื่อสิ้นสุดรอบของลานที่หมุน ก็เปรียบเสมือนการที่เราต้องกลับมาสู่ความเป็นจริงอีกครั้งหนึ่ง



ภาพประกอบที่ 2.1 : ภาพตัวอย่างของเล่นและของสะสมในรูปแบบสามมิติ

สำหรับข้าพเจ้าแล้ว ของเล่นและของสะสมในรูปแบบสามมิติ จึงถือเป็นตัวแทนของความช่วงระยะเวลาที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน จินตนาการ ความหวัง และความฝันในวัยเยาว์ เป็นตัวแทนความทรงจำในวัยเด็ก ซึ่งเราต่างมีสิ่งต่าง ๆ มากมายที่เราคิดฝันอยากที่จะทำ แต่อาจจะสูญสลายไปด้วยเหตุผลต่าง ๆ หรือบ้างก็ถูกลืมเลือนไปตามกาลเวลา ของเล่นจึงเป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หวนระลึกถึงสิ่งเหล่านั้นอีกครั้งหนึ่ง เป็นสิ่งที่ย้ำเตือนไม่ให้ข้าพเจ้าไม่ลืมสิ่งที่เคยคิดฝัน สิ่ง  
อยากจะทำ เป็นสิ่งที่ทำข้าพเจ้าหวนระลึกถึงอดีต และทำให้สามารถมองความเป็นปัจจุบันได้ชัดเจน  
ยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากงานที่ อุตฤทธิ

ศิลปินที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจและได้รับอิทธิพลได้ด้านของรูปแบบของผลงาน คือ นที อุตฤทธิ เป็นศิลปินชาวไทย ที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย โดยวิธีการแสดงออกของผลงานจะมีลักษณะการนำเอาวัตถุที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป มาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะเหมือนจริง แต่ทำการขยายให้วัตถุมีความใหญ่เกินกว่าขนาดปกติ และสร้างบรรยากาศเสมือนว่าเป็นมโนภาพในจินตนาการหรือความฝัน

สิ่งที่ข้าพเจ้าชื่นชอบและให้ความสนใจในงานผลงานของ นที อุตฤทธิ คือวิธีการทำงานในการหาต้นแบบจากวัตถุ นำมาจัดวาง ผ่านการจัดการทางความคิดของตัวศิลปิน และการสร้างสรรค์ผลงานจากต้นแบบที่เป็นวัตถุจริง การนำเสนอวัตถุในรูปแบบเหมือนจริง แต่ให้ความรู้สึกและบรรยากาศของภาพที่เหมือนว่าเป็นมโนภาพในความฝันหรือจินตนาการ เน้นแสงเงาที่ขบขันตัววัตถุ เพื่อให้วัตถุเป็นตัวบอกเล่า และนำเสนอเรื่องราว สื่อความหมายผ่านตัวของมันเอง ซึ่งเป็นวิธีการถ่ายทอดผลงานที่สอดคล้องกับวิธีการทำงานและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตัวข้าพเจ้า



ภาพประกอบที่ 2.2 : Alice in Ordinary Land, signed and dated 'Natee 08, oil on linen, 180 x 160.5

cm. ( Natee Utarit 2008 ) ที่มา : [http://www.invaluable.com/auction-lot/natee-uta-2361-c-](http://www.invaluable.com/auction-lot/natee-uta-2361-c-05caca5b28)

[05caca5b28](http://www.invaluable.com/auction-lot/natee-uta-2361-c-05caca5b28) : February 18, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 2.3 : Quantity: 1 Signed, Inscribed The Amusement Of Dreams, Hope And Perfection And Dated 07, On The Reverse Oil On Canvas, 179.5 by 199.5 cm.( Natee Utarit 2008 ) ที่มา : <http://www.invaluable.com/auction-lot/natee-utarit-36-c-4c2a4d38d1> : February 18, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 อิทธิพลที่ได้รับจาก Simon Monk

ศิลปินอีกหนึ่งคนที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจและได้รับอิทธิพลคือ Simon Monk เป็นศิลปินชาวอังกฤษ ที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมและวาดเส้นในรูปแบบเหมือนจริง โดย Monk มีความสนใจในเรื่องของวัตถุ โดยวัตถุที่ก่อให้เกิดความสนใจเป็นพิเศษคือ ของเล่นกับแบบจำลองในรูปแบบสามมิติ ซึ่งเป็นวัตถุที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจเช่นเดียวกัน โดยเค้ามีความสนใจในเรื่องของขนาดของตัววัตถุ โดยขนาดของวัตถุนั้นมีผลต่อตัวเนื้อของผลงาน วัตถุที่นำมาใช้ส่วนใหญ่แล้วนั้นคือของเล่นหรือแบบจำลอง ซึ่งแบบจำลองนั้นคือการย่อส่วนวัตถุจริงให้มีขนาดเล็กลง อีกทั้งยังจำลองรายละเอียดต่างๆมาด้วย การย่อส่วนของวัตถุนั้นจึงทำให้สามารถที่จะพิจารณาวัตถุนั้นได้อย่างรอบด้าน ต่างจากวัตถุจริงที่อาจจะมีความใหญ่ทำให้เราอาจจะมองข้ามรายละเอียดของตัววัตถุไป

วิธีการทำงานของ Monk นั้นเริ่มจากการสร้างต้นแบบด้วยการถ่ายภาพต้นแบบ โดยนำวัตถุผ่านการองค์ประกอบและจัดแสงเงาตามแบบที่ตัวศิลปินต้องการ เพื่อนำเสนอเรื่องราวผ่านตัววัตถุที่เค้าใช้เป็นต้นแบบแบบตรงไปตรงมา ผลงานของ Monk จึงเป็นมุมมองของภาพในรูปแบบของภาพถ่าย โดยสิ่งเหล่านี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดและวิธีการทำงานของตัวข้าพเจ้าเช่นเดียวกัน ข้าพเจ้าจึงได้นำวิธีการการทำงานเหล่านี้มาปรับใช้กับตัวงานของตัวข้าพเจ้า



ภาพประกอบที่ 2.4 : 'Mind the Store no.1', oil & alkyd on wood 100x70cm, ( Simon monk 2014 )

ที่มา : <http://www.simonmonk.com/index.php?/ongoing/mind-the-store/#> : February 18, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 2.5 : 'Ghost Horse Bag', oil & alkyd on wood 50x40cm ( Simon Monk 2019 ) ที่มา  
: <http://www.simonmonk.com/index.php?/ongoing/archive> : February 18, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวความคิดในการสร้างสรรค์

วัตถุและสัญลักษณ์ของวัตถุในช่วงวัยเด็ก ของเล่นถือเป็นวัตถุที่ตัวข้าพเจ้าครอบครอง ใกล้ชิดคุ้นชิน เป็นวัตถุใกล้ตัว จึงเป็นสิ่งที่ตัวข้าพเจ้ามีความผูกพัน เมื่อเติบโตขึ้นยังมีความสนใจในเรื่องของรูปทรง และความหมาย จึงเริ่มเก็บสะสมของเล่นที่ขาดหายไปในอดีต ซึ่งพยายามเจาะจงของเล่นที่มีกลไกไหลลื่น การเคลื่อนไหวและการหยุดนิ่งของของเล่นสามารถบ่งบอกถึง ความหมายของช่วงเวลาที่สามารถเดินทางย้อนกลับไปในความเป็นเด็ก การสะสมนั้นถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการตามหาความทรงจำส่วนตัว การสร้างสรรค์ผลงานได้ให้ความสนุกกับตัวของเล่นที่ได้นำมาเป็นต้นแบบ โดยใช้มุมมองวัตถุ(ของเล่น)ในระยะใกล้ และขยายวัตถุนั้นให้มีขนาดใหญ่กว่าขนาดจริง เพื่อให้วัตถุสามารถแสดงเนื้อหา และเผยให้เห็นรายละเอียดของวัตถุนั้น ๆ เช่น ร่องรอยของวัตถุที่แสดงถึงการถูกใช้งาน ความผุกร่อนของตัววัสดุ สีสันทึบที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ได้แสดงถึงคุณค่า ความพิเศษ ความจริง เป็นสัญลักษณ์ที่ข้าพเจ้าพยายามเพิ่มเติมจากกายภาพเดิมของของเล่นนั้น



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ขั้นตอนการสร้าง และพัฒนาแบบร่างนั้นถือเป็นขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานที่สำคัญ ข้าพเจ้าจึงได้เลือกใช้วิธีการเก็บข้อมูลของวัตถุที่ตัวข้าพเจ้าให้ความสนใจด้วยการถ่ายภาพ และนำมาพัฒนาเป็นแบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยสามารถแบ่งช่วงของการพัฒนาผลงาน ได้ออกเป็น 3 ชุดดังนี้

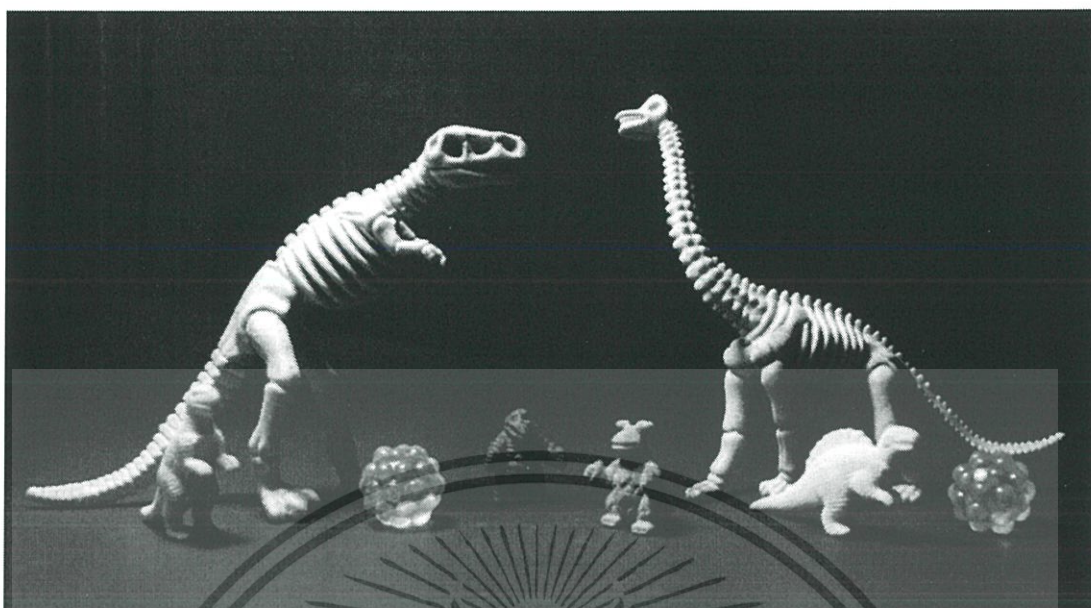
#### 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

##### ภาพร่าง และการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 1

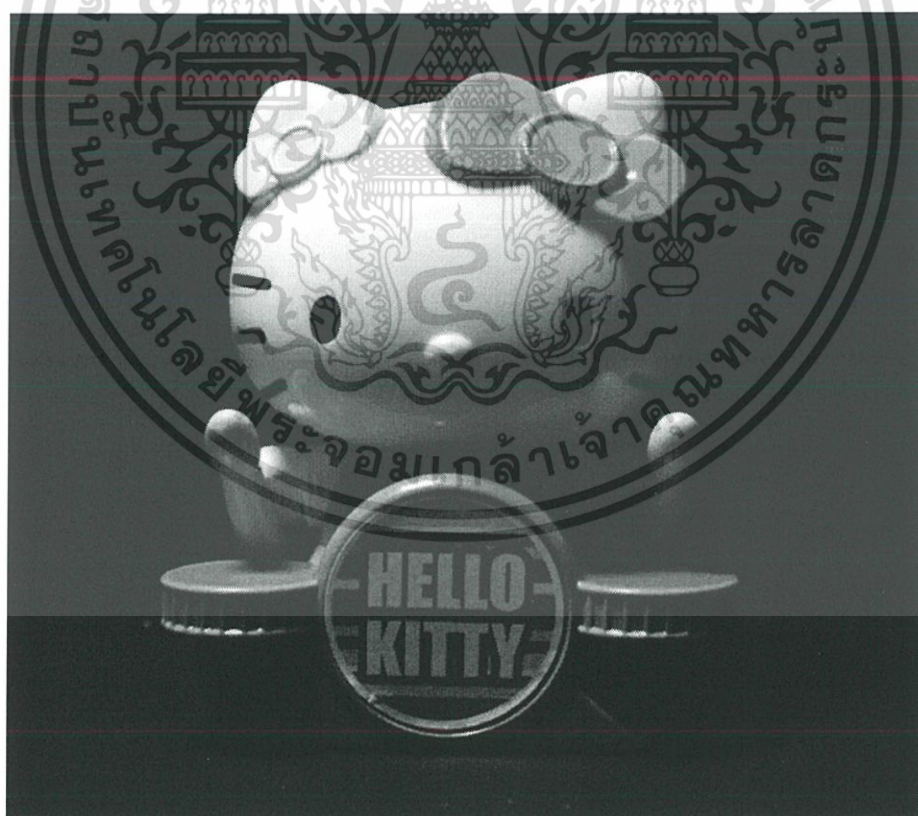


ภาพประกอบที่ 3.1 : ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

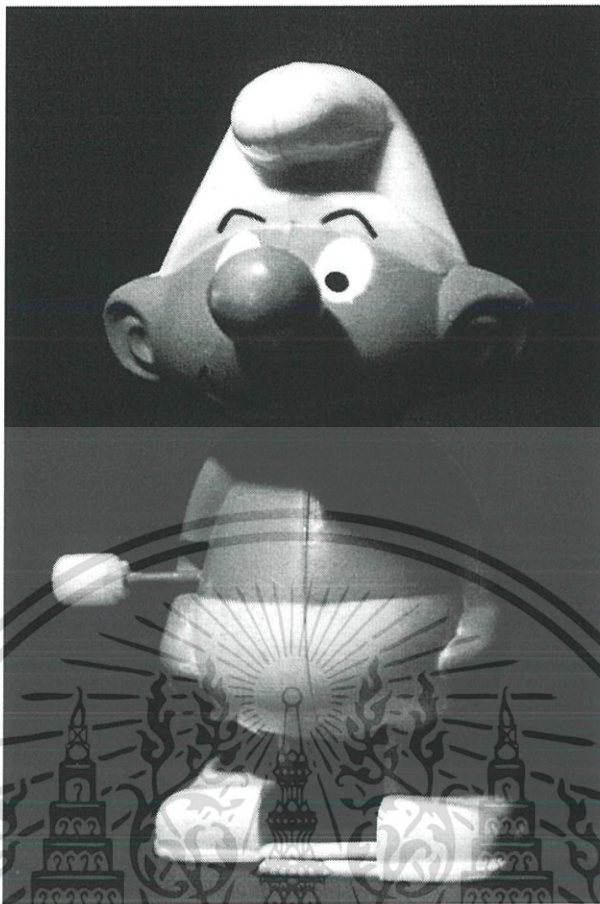


ภาพประกอบที่ 3.2 : ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 3.3 : ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3.4 : ภาพร่างชิ้นที่ 4

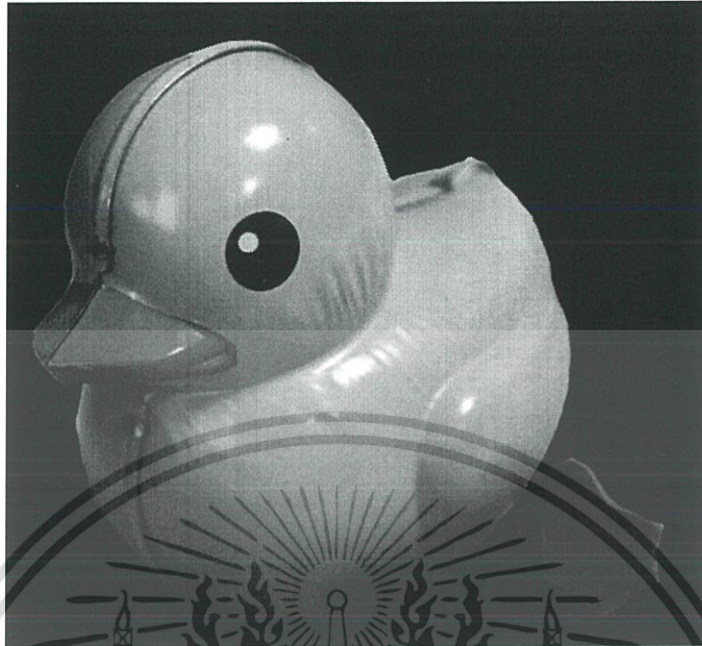
การพัฒนาแบบร่างในชุดที่ 1 นี้ ยังไม่ได้เจาะจงกับรูปแบบของของเล่นที่ข้าพเจ้าเลือกมา โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นการหาความเป็นไปได้ในการเล่าเรื่องจากวัตถุใกล้ตัว จากภาพร่างชิ้นที่ 1 และ 2 ของเล่นที่เป็นสิ่งใกล้ตัว และข้าพเจ้ามีความชื่นชอบ ประทับใจของเล่นเหล่านี้ตั้งแต่เด็ก อาทิ เช่น ของเล่นจำพวกหุ่นและลูกบอลยาง ซึ่งเป็นของเล่นที่มีขนาดเล็ก โดยข้าพเจ้าได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับขนาดของตัววัตถุ และเลือกใช้มุมมองในการถ่ายภาพของวัตถุ เป็นมุมมองแบบระยะใกล้ เพื่อขยาย และทำให้ตัววัตถุดูใหญ่กว่าความเป็นจริง ขนาดของของเล่นนั้นถูกออกแบบมาให้มีขนาดเล็ก โดยการจำลอง และย่อส่วนจากวัตถุจริงเพื่อให้เหมาะสมกับเด็ก ที่มีขนาดร่างกายเล็กกว่าผู้ใหญ่ ของเล่นจึงถือเป็นการตัดทอน ทำให้ของเล่นมีความแตกต่างกับวัตถุจริงที่เราสามารถพบได้ในโลกของความเป็นผู้ใหญ่ ของเล่นจึงเป็นเสมือนกับตัวแทนของความเป็นเด็ก การนำของเล่นมาขยายให้มีขนาดใหญ่กว่าความเป็นจริงนั้น แสดงออกความรู้สึกของข้าพเจ้า ที่คิดว่าความเป็นเด็กนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากบ่อยครั้งเมื่อเราเติบโตขึ้น ความเป็นเด็กก็จะถูกมองข้ามไป นอกจากนี้การขยายขนาดของวัตถุ นั้นยังทำให้ตัววัตถุสามารถเผยแพร่ละเอียดต่าง ๆ ออกมา ต่อมาในภาพร่างชิ้นที่ 3 และ 4 ข้าพเจ้าได้ทดลองเปลี่ยนการจัดองค์ประกอบใหม่ โดยใช้การจัดวางวัตถุเพียงแค่ชิ้นเดียว เพื่อให้ตัวภาพมีจุดรวมความน่าสนใจ และเปลี่ยนประเภทของของเล่น โดยข้าพเจ้าเริ่มให้ความ

สนใจกับรูปแบบของเล่นที่สามารถเคลื่อนไหวได้ ของเล่นที่สามารถเคลื่อนไหวได้นั้น เป็นสร้างความสนุกสนาน น่าตื่นตื่น จนทำให้เกิดความประทับใจตั้งแต่สมัยที่ข้าพเจ้าเป็นเด็ก และเมื่อลองเปรียบเทียบกับวัตถุในภาพร่างชิ้นที่ 1 และ 2 พบกว่าของเล่นที่สามารถเคลื่อนไหวนั้นมีความน่าสนใจมากกว่า ทั้งในแง่ของลักษณะทางกายภาพ วิธีการใช้งาน และนัยยะจากตัววัตถุ โดยของเล่นที่ข้าพเจ้าได้เลือกมานั้นเป็นของเล่นที่มีบทบาทมาจากการ์ตูนที่ข้าพเจ้าได้รับชม และพบเห็นตั้งแต่สมัยเป็นเด็ก นอกจากความสนุกสนานที่ข้าพเจ้าได้รับ ตัวละครเหล่านี้ยังแฝงไปด้วยอุดมคติต่าง ๆ เป็นสิ่งที่มอบทัศนคติ ความคิด และมุมมองให้กับข้าพเจ้าผ่านการซึมซับสื่อ นอกจากนี้ สิ่งเหล่านี้ยังสามารถบอกเล่าถึงค่านิยม สภาพแวดล้อม และสังคมในช่วงระยะเวลาที่ข้าพเจ้าเป็นเด็กได้อีกด้วย

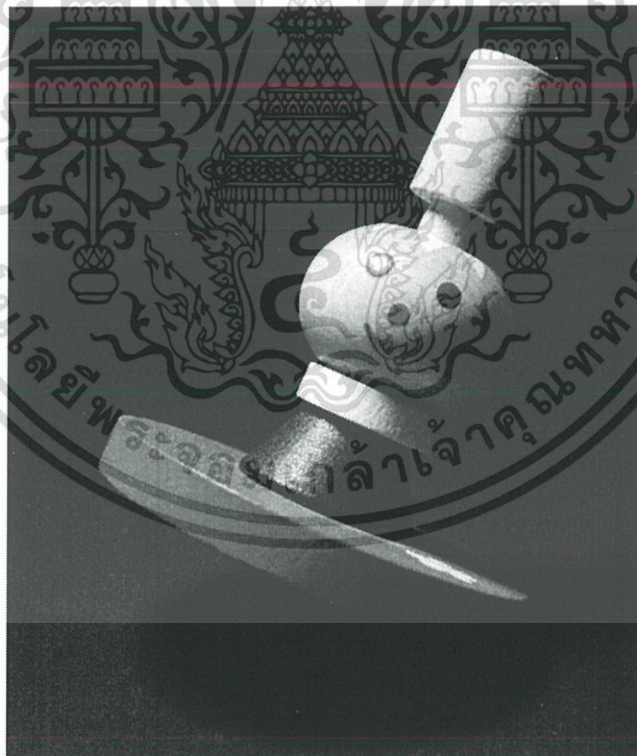
ในการพัฒนาจากหลังของภาพนั้น ข้าพเจ้าเลือกให้พื้นหลังของภาพแบบแปลนระนาบ เนื่องจากต้องการให้ความสนใจทั้งหมดของภาพนั้นอยู่ที่ตัวของวัตถุที่อยู่ในภาพ และไม่ให้พื้นหลังไปรบกวนกับการเล่าเรื่องของภาพ นอกจากนี้ข้าพเจ้าพบว่าพื้นหลังสีเข้มนั้นยังช่วยขับเน้นตัววัตถุให้มีความน่าสนใจ สร้างบรรยากาศภายในภาพให้เหมือนกับมโนภาพในฝัน หรือภาพในจินตนาการ ซึ่งมีความสอดคล้องกับสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกในผลงาน

จากแบบร่างทั้งหมดในชุดที่ 1 ข้าพเจ้ายังไม่ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนจากตัวแบบร่าง ส่วนใหญ่แล้วเป็นการหาข้อมูล พยายามค้นหาความเป็นไปได้ และพยายามตั้งคำถามเกี่ยวกับตัววัตถุใกล้ตัวว่ามีความน่าสนใจอย่างไร ทำให้ข้าพเจ้าได้แนวทางในการทำไปค้นหาวัตถุเพื่อใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน และสามารถนำไปพัฒนาต่อในแบบร่างชิ้นต่อไป

## ภาพร่าง และการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 2

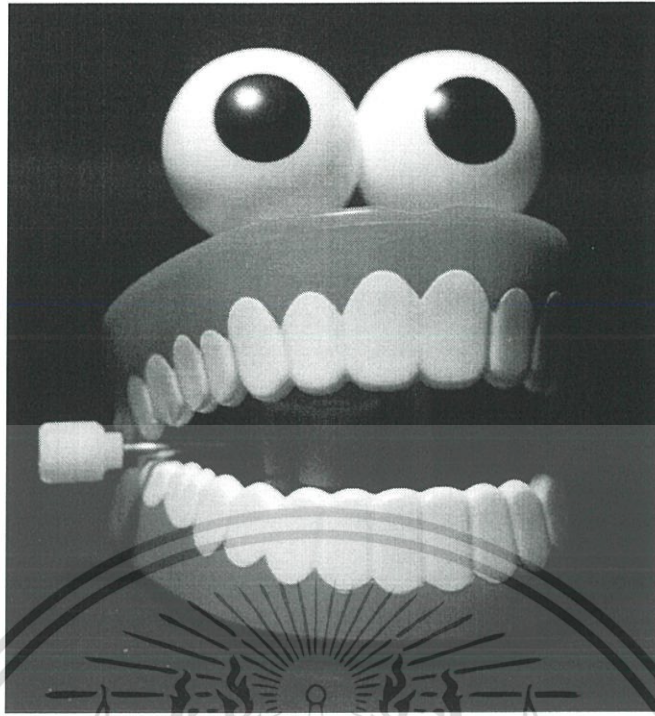


ภาพประกอบที่ 3.5 : ภาพร่างขั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 3.6 : ภาพร่างขั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3.7 : ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 3.8 : ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในแบบร่างชุดที่ 2 ข้าพเจ้าเลือกที่จะคงพื้นหลังเช่นเดียวกับในแบบร่างชุดที่ 1 แต่ในการเลือกของเล่นที่นำมาเป็นต้นแบบ เริ่มมีจากเจาะจง และให้ความสำคัญกับประเภทของของเล่นมากยิ่งขึ้น โดยให้ความสนใจกับของเล่นที่สามารถเคลื่อนไหวได้ นอกจากความประทับใจการเคลื่อนไหวของของเล่นจากช่วงวัยเด็กแล้ว ข้าพเจ้าพบว่า การที่ข้าพเจ้าได้สัมผัส และพิจารณาของเล่นเหล่านี้อีกครั้ง ทำให้เกิดความรู้สึกทวนระลึกถึงช่วงระยะเวลาในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ช่วงเวลาที่ของเล่นเคลื่อนไหวนั้นสร้างความเพลิดเพลิน เสมือนกับการได้หมุนย้อนกลับไปสัมผัสซึ่งประสบการณ์ในช่วงวัยเด็กอีกครั้ง ทำให้ความนึกคิด ความรู้สึกบางอย่าง ที่เราอาจได้ทำตกหล่น ระหว่างช่วงระยะเวลาที่เราเติบโตขึ้นมา กลับมาอีกครั้ง

อีกสิ่งหนึ่งที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจนั่นก็คือ วัสดุที่ใช้ในการทำของเล่น โดยวัสดุแต่ละชนิดนั้น สร้างอารมณ์ และความรู้สึกที่ต่างกันออกไป เช่น จากภาพร่างชิ้นที่ 1 จะพบว่าพื้นผิวของวัสดุที่ใช้ในการทำของเล่นนั้นคือ สังกะสี ซึ่งมีลักษณะพื้นผิวที่ค่อนข้างมันวาวเมื่อกระทบเข้ากับแสงไฟ ทำให้สามารถดึงดูดความสนใจจากเด็ก ๆ ได้ดี และสร้างความรู้สึกว่า วัตถุชิ้นนี้เป็นวัตถุที่มีราคาค่าแพงนอกเหนือจากนี้พื้นผิวของสังกะสี ยังสามารถแสดงถึงการเดินทางผ่านระยะเวลาของวัตถุ การผุกร่อนหรือสีสนิมที่ค่อย ๆ เปลี่ยนไปตามกาลเวลา แต่เนื่องจากสังกะสีนั้นเป็นโลหะ จึงถือเป็นวัสดุที่มีราคาค่อนข้างสูงในการนำมาใช้ทำเป็นของเล่น ทำให้ปัจจุบันของเล่นที่ทำจากสังกะสีนั้นสามารถพบเห็นได้น้อย ในภาพร่างชิ้นที่ 2 วัสดุที่ใช้ในการทำของเล่นนั้นก็คือ ไม้ ของเล่นไม้นั้นถือได้ว่าเป็นรูปแบบของเล่นที่มีความเป็นมายาวนานที่สุดก็ว่าได้ เนื่องจากไม้นั้นเป็นวัสดุที่สามารถพบได้ทั่วไปของเล่นไม้นั้นถือเป็นของเล่นที่มีความสวยงาม และเรียบง่ายในตัวของมันเอง อีกทั้งยังมีผิวสัมผัสที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น กว่าวัสดุชนิดอื่น ๆ ภาพร่างชิ้นที่ 3 เป็นของเล่นที่ใช้พลาสติก มาเป็นวัสดุในการทำ ซึ่งถือเป็นวัสดุที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน เนื่องจากพลาสติกนั้นถือเป็นวัสดุที่มีราคาต่ำ สามารถให้สีสนิมที่สดใส และสร้างรูปทรงได้อย่างหลากหลาย แต่พลาสติกนั้นเป็นวัสดุที่อาจจะไม่ได้มีแข็งแรงคงทนเท่ากับสังกะสีหรือไม้ แต่พลาสติกถือเป็นวัสดุที่เหมาะสมสำหรับการผลิตของเล่นในรูปแบบอุตสาหกรรม ที่เน้นการผลิตจำนวนมากในระบบสังคมแบบทุนนิยม และในแบบร่างชิ้นที่ 4 พื้นผิวของของเล่นที่ข้าพเจ้าเลือกมานั้น เป็นเส้นใยสังเคราะห์ ซึ่งเป็นการจำลองรูปแบบของขนสัตว์ที่มีความอ่อนนุ่ม สร้างความรู้สึกอ่อนโยนเมื่อได้สัมผัส ทำให้ของเล่นน่าทะนุถนอมให้กับตัวของเล่น สอดคล้องกับการพยายามสร้างสัตว์เลี้ยงที่มีลักษณะผสมของสัตว์หลาย ๆ ชนิด และจินตนาการของคนสร้าง

สำหรับภาพร่างในชุดที่ 2 ข้าพเจ้าพบว่าภาพแบบร่างชิ้นที่ 3 นั้น เป็นภาพแบบร่างที่มีความสมบูรณ์ และน่าสนใจมากที่สุด ในการนำมาเป็นแบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เนื่องจากของเล่นในภาพแบบร่างชิ้นนี้ สามารถตอบสนองกับแนวความคิดของตัวข้าพเจ้า ทั้งรูปทรงที่มีกลไกการไหลวนที่ทำให้ตัววัตถุนั้นมีความน่าสนใจเมื่อเปรียบเทียบกับของเล่นชิ้นอื่น การ

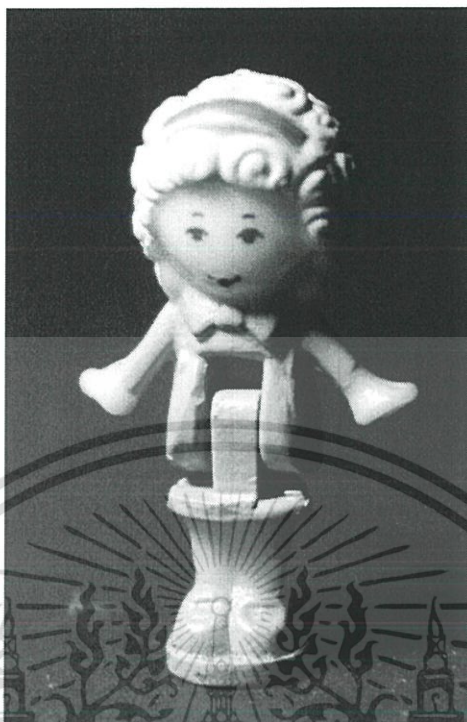
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เคลื่อนไหวที่สร้างความสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน อีกทั้งยังสามารถนำไปเปรียบเทียบในเชิงการอุปมาอุปมัย วัสดุที่ใช้ในการทำ ซึ่งสามารถบอกเล่าถึงสภาพแวดล้อม และสังคมที่ตัวข้าพเจ้าเติบโตขึ้นมา อีกทั้งเป็นวัตถุที่ดูธรรมดา สามารถพบเห็นได้ในร้านของเล่นทั่วไป แต่มีความพิเศษสามารถสื่อสาร และบอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวของมันเองได้ ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้ภาพร่างชิ้นนี้มาเป็นแบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงาน และเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบร่างในชิ้นต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพร่าง และการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 3

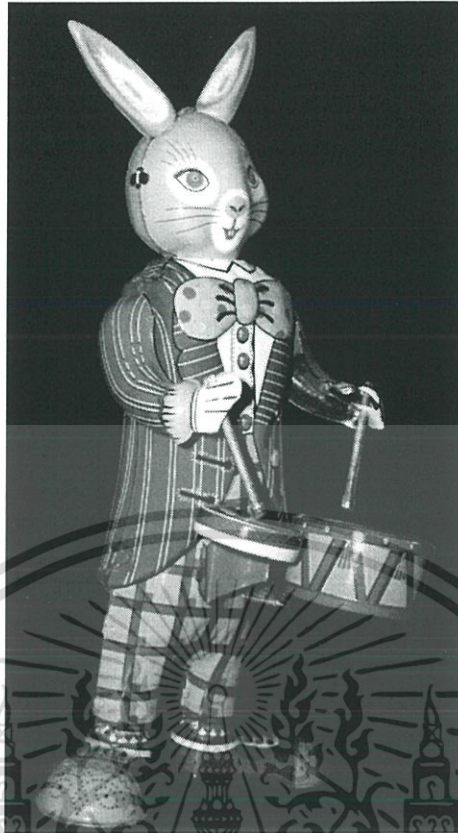


ภาพประกอบที่ 3.9 : ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 3.10 : ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3.11 : ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 3.12 : ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษา สังเกต และเก็บข้อมูลของวัตถุ ในแบบร่างชุดที่ 1 และ 2 ทำให้ข้าพเจ้า ได้แนวทางในการพัฒนาแบบร่างในชุดที่ 3 โดยใช้แนวทางในการเลือกวัตถุในภาพแบบร่างชิ้นที่ 3 จากชุดที่ 2 เป็นหลักในการสร้างแบบร่างในชุดที่ 3 นี้ โดยสิ่งที่ข้าพเจ้าได้ให้ความสนใจนั้น มีทั้งเรื่องของขนาดของตัววัตถุ ความน่าสนใจของลักษณะทางกายภาพ ทั้งสี สัน รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก แสงเงา มวลปริมาตร และรวมไปถึงพื้นผิวของวัตถุที่สามารถบอกเล่าเรื่องราว และอารมณ์ความรู้สึกได้ วิธีการในการเล่นของเล่น กลไกที่ทำให้ตัวของเล่นเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถนำไปสู่การสร้างความหมายในเชิงการอุปมาอุปมัย และสัญลักษณ์ต่างๆที่แฝงอยู่ในตัววัตถุ

ภาพร่างชิ้นที่ 1 ของเล่นที่เลือกมานั้น เป็นวัตถุมีขนาดเล็ก ข้าพเจ้าเลือกใช้การขยาย และมุมมองในการมองวัตถุในระยะใกล้ เพื่อทำขยายวัตถุให้มีขนาดใหญ่กว่าตัววัตถุจริง เพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดที่สามารถบอกเล่าเรื่องราว โดยของเล่นของเด็กผู้หญิง มีลักษณะเป็นตุ๊กตาเด็กผู้หญิงผมสีทอง แต่งตัวด้วยชุดสีฟ้าอ่อน ซึ่งแสดงออกถึงความอ่อนหวาน ซึ่ง ลักษณะของความเป็นผู้หญิงในอุดมคติของสังคม ที่คิดว่าผู้หญิงควรจะมีลักษณะเป็นอย่างไร ตัวตุ๊กตาที่ถูกทำจากพลาสติก ซึ่งถือเป็นวัสดุที่สามารถหาได้ง่าย และมีต้นทุนต่ำ ทำให้เป็นวัสดุที่เป็นที่นิยมในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ที่เน้นการผลิตจำนวนมาก ซึ่งสามารถพบเห็นได้ทั่วไป ในระบบสังคมแบบทุนนิยมในปัจจุบัน

ภาพร่างชิ้นที่ 2 ของเล่นในภาพร่างชิ้นนี้เป็นแบบจำลองเครื่องบิน ตัวเครื่องบินนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นมา ทำทาบกับหลักของธรรมชาติ ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์ไม่อาจที่จะบินหรือร่อนลอยอยู่ในอากาศได้ เครื่องบินจึงให้ความรู้สึกที่ถึงความเป็นไปได้ของการคิดฝัน การจินตนาการ ความอิสระ นอกจากนี้แบบจำลองนี้ยังสามารถเคลื่อนไหวได้ โดยผ่านกลไกของลาน ซึ่งตัวลานที่เป็นองค์ประกอบหลังของของเล่น ถือเป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจ ซึ่งลานมีลักษณะเป็นสปริงที่ทำจากแถบโลหะขดม้วน ใช้เป็นแหล่งจ่ายพลังงานให้กับกลไกที่ทำให้ของเล่นเคลื่อนไหว โดยอาศัยการเก็บพลังงานที่ได้จากการใช้มือหมุน ไช หรือโยกแกนที่เชื่อมต่อกับลาน ทั้งนี้การเคลื่อนไหวของของเล่นนั้นต้องอาศัยแรงจากผู้เล่น ช่วงเวลาที่ของเล่นเคลื่อนไหวนั้นสร้างความสนุกสนาน เพลินเพลินให้กับผู้เล่น เมื่อลานหมดลง ผู้เล่นก็สามารถที่จะทำการหมุนลานเพื่อให้ของเล่นเคลื่อนไหวได้อีกครั้ง สิ่งนี้เปรียบเสมือนกับการที่เราสามารถเดินทางย้อนกับไปมา เพื่อสัมผัสถึงประสบการณ์ในช่วงระยะเวลาความทรงจำวัยเด็กได้อีกครั้ง

ภาพร่างชิ้นที่ 3 นั้นเป็นของเล่นที่มีกลไกลาน และทำจากสังกะสี เช่นเดียวกับวัตถุในภาพร่างชิ้นที่ 2 โดยของเล่นชิ้นนี้นั้นเป็นรูปของกระต่ายที่กำลังตกลอง โดยลักษณะของกระต่ายไม่ได้เป็นลักษณะของสัตว์ตามธรรมชาติ แต่เป็นลักษณะของกระต่ายที่อยู่ในจินตนาการ สามารถยืนได้ 2 ขา และมีท่าทางเหมือนกับมนุษย์ โดยส่วนตัวแล้วข้าพเจ้ามีความผูกพันกับกระต่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากกระต่ายนั้นเป็นสัตว์เลี้ยงของข้าพเจ้าในสมัยที่เป็นเด็ก ทำให้ข้าพเจ้ารับรู้ถึงพฤติกรรม และธรรมชาติของกระต่าย กระต่ายนั้นเป็นสัตว์ไม่มีอาวุธตามธรรมชาติที่สามารถปกป้องตัวเองได้ จากศัตรูตามธรรมชาติ ทำให้กระต่ายนั้นต้องเป็นสัตว์ที่ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา และด้วยรูปลักษณ์ ภายนอกที่ดูน่ารัก บอบบาง และอ่อนโยน กระต่ายจึงเป็นเสมือนตัวแทนความไร้เดียงสา ความ กระตือรือร้น ร่าเริง สดใส เหมือนกับเด็ก และการติ๊กลองเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดเสียงดัง ความ ครึกครื้น สนุกสนาน สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในงานเทศกาล หรืองานรื่นเริงต่าง ๆ การติ๊กลองจึง เป็นตัวแทนของช่วงเวลาของความสนุกสนาน ความเบิกบานในช่วงวัยเด็ก

ภาพร่างชิ้นที่ 4 ในภาพร่างชิ้นนี้เป็นของเล่นที่สามารถเคลื่อนไหวได้ ด้วยกลไกการไขลาน เช่นเดียวกับ ของเล่นในภาพร่างชิ้นที่ 2 และ 3 มีวัสดุที่ใช้ในการทำของเล่นนั้นแตกต่างกับ ทั้งสองชิ้นแรก โดยวัสดุที่ใช้ในการทำของเล่นชิ้นนี้ มีทั้งโลหะ และผ้ากำมะหยี่ ของเล่นชิ้นนี้มี รูปแบบเป็นลิงที่ยืน 2 ขา และสวมเสื้อผ้าเหมือนกับคน กำลังสีไวโอลิน ส่วนใบหน้า มือ เท้า ไวโอลิน และคันสีไวโอลิน ทำจากโลหะ ทำให้ลักษณะของใบหน้าลิงนั้นดูมีความเรียบเฉย สงบนิ่ง ต่างจากลิงโดยธรรมชาติซึ่งมีพฤติกรรมที่ซุกซน ให้ความรู้สึกที่ค่อนข้างขัดแย้งกับเสื้อผ้าที่ตัวลิง สวมใส่ที่ทำจากผ้ากำมะหยี่ ซึ่งให้ความรู้สึกอ่อนนุ่ม และอบอุ่นมากกว่าผิวสัมผัสของโลหะที่เรียบ และมันวาว

ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชิ้นที่ 1 – 4 ในชุดที่ 3 มาเป็นภาพแบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะของตัวข้าพเจ้า เนื่องจากตัวภาพของแบบร่างนั้นมีความครบถ้วนของเนื้อหาที่ตัวข้าพเจ้า ต้องการสื่อสาร ทั้งลักษณะทางกายภาพที่มีความน่าสนใจ วิธีการใช้งาน และสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ใน ตัววัตถุ ที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวความเป็นไปของสิ่งต่าง ๆ ผ่านตัวของวัตถุเอง อีกทั้งยังสามารถ แสดงอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกของข้าพเจ้าได้อีกด้วย

### 3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

จากแบบร่างทั้งหมด ข้าพเจ้าได้เลือกแบบร่างชิ้นที่ 3 ในชุดที่ 2 และแบบร่างชิ้นที่ 1 – 4 ในชุดที่ 3 มาเป็นแบบร่างในงานสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 5 ชิ้น ด้วยกระบวนการเทคนิค ภาพพิมพ์ โลหะร่องลึก เนื่องจากผลลัพธ์ของตัวเทคนิค สามารถถ่ายทอดรายละเอียดที่เป็นเอกลักษณ์ มีเสน่ห์เฉพาะตัว ต่างจากเทคนิคอื่น ๆ ซึ่งตอบสนองความต้องการในการถ่ายทอด อารมณ์ความรู้สึกของตัวข้าพเจ้า โดยสามารถแบ่งอุปกรณ์ และขั้นตอนต่าง ๆ ได้ดังนี้

#### อุปกรณ์

1. แผ่นทองแดง
2. กระดาษทรายน้ำเบอร์ 1000 และ 2000
3. น้ำมันสน, น้ำมันทินเนอร์
4. วานิชดำ
5. เศษผ้า
6. แปรงขนกระต่าย
7. พู่กันขนาดต่าง ๆ
8. ยูนิเทป
9. สีสเปรย์กระป๋อง
10. กรดกำมะถัน
11. บ่อพลาสติก
12. ผ้าสักกระหลาด
13. หมึกพิมพ์ Etching
14. แท่นพิมพ์
15. ยางปาดหมึก
16. ลูกกลิ้ง
17. ซีอิ้ว, น้ำปลา, น้ำมันงา
18. ผงซักฟอก
19. กระดาษปรูฟ
20. กระดาษฟาเบียโน
21. เทปกาวน้ำ
22. กระจกน็อคไม้
23. คัตเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

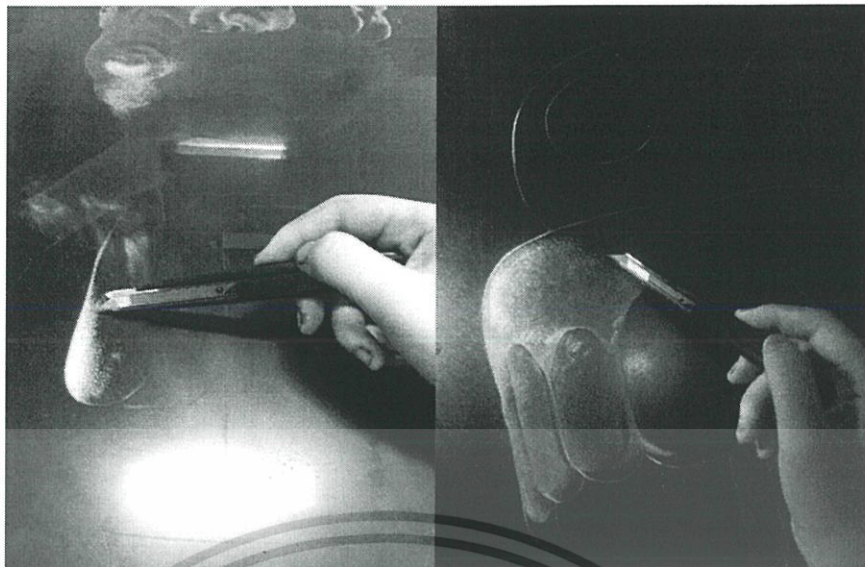
## ขั้นตอนการสร้างสรุคผลงาน

เทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึก เป็นเทคนิคที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในการสรุคผลงาน ซึ่งกระบวนการที่ซับซ้อน สามารถแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนหลัก ได้ดังนี้

### 1. กระบวนการทำแม่พิมพ์

เริ่มจากการเตรียมแม่วัสดุที่ใช้ในการทำแม่พิมพ์ โดยข้าพเจ้าเลือกใช้แผ่นทองแดงขนาดตามชั้นงานที่กำหนดไว้ ความหนา 0.8 มิลลิเมตร ใช้วานิชดำผสมกับน้ำมันสนในปริมาณที่เหมาะสม ทาปิดเคลือบผิวทองแดงด้านที่ไม่ได้ใช้ รองนแห้งสนิท และใช้ยูนิเทปปิดทับอีกครั้ง เพื่อป้องกันกรดสัมผัสพื้นผิวของแผ่นทองแดงด้านที่เราไม่ได้ใช้ หลังจากนั้นใช้กระดาษทรายเบอร์ 1000 ขัดร่องรอยขีดข่วนบริเวณผิวทองแดงอีกด้านที่เราต้องการใช้ ออก เพื่อป้องกันไม่ให้ร่องรอยเหล่านั้นขึ้นบนผลงาน และใช้กระดาษทรายเบอร์ 2000 ที่มีความละเอียดมากกว่า ขัดซ้ำอีกครั้ง เพื่อไม่ให้เหลือร่องรอยขีดข่วนที่ไม่พึงประสงค์ ใช้น้ำสะอาดล้างเอาความเขม่าที่เกิดจากกระดาษทรายออก และนำแผ่นทองแดงไปตากให้แห้ง

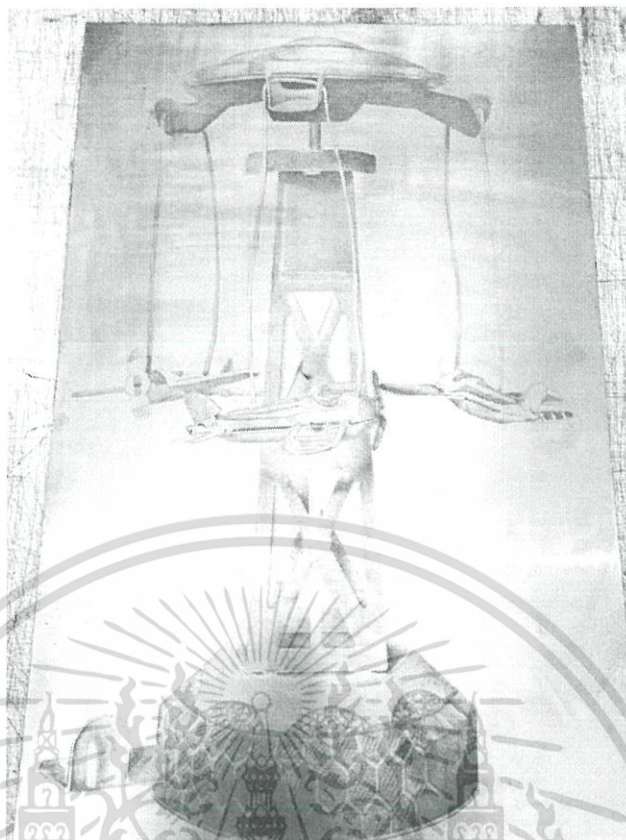
เมื่อทำการเตรียมแผ่นทองแดงเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงเข้าสู่ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์ เริ่มจาก นำวานิชดำผสมกับน้ำมันสนให้เข้ากัน และทาเคลือบลงบนหน้าเพลททองแดงด้านที่เราทำการเตรียมไว้เรียบร้อยแล้ว ให้เสมอกันทั่วทั้งเพลท รองนแห้งสนิท ใช้เบ้งฝุ่นทาให้ทั่วทั้งเพลทก่อนวางแบบร่างในตำแหน่งที่ต้องการ ใช้เทปติดยึดกระดาษแบบร่างกับตัวแผ่นทองแดง เพื่อป้องกันการขยับเขยื้อนของแบบร่าง ใช้ปากกาลูกกลิ้ง หรือปากกาที่มีปลายแหลมเขียนตามโครงร่างของแบบร่างที่เราต้องการ เพื่อทำการลอกลายของแบบร่างลงสู่พื้นผิวของเพลททองแดงที่ทาวานิชไว้ หลังจากนั้นเมื่อทำการเขียนโครงร่างเสร็จทั้งหมดแล้ว จึงใช้เหล็กปลายแหลม เขียนตามเส้นโครงร่างของแบบที่ได้ทำการลอกลายเอาไว้ โดยเหล็กปลายแหลม จะทำให้ที่เปิดหน้าเพลทที่เคลือบด้วยวานิชออก เพื่อให้กรดสามารถกัดผิวทองแดงให้เป็นร่องลึกตามที่เรต้องการ



ภาพประกอบที่ 3.13 : ตัวอย่างวิธีการเขียนลายเส้น

เมื่อเขียนจนได้ลายเส้น และน้ำหนักแสงเงาตามที่ต้องการแล้ว จึงนำไปสู่ขั้นตอนการกัดกรวด เริ่มจากการเตรียมกรวด โดยใช้อัตราส่วน กรวดกัมมะถัน 1 กิโลกรัม ต่อ น้ำ 2 ลิตร ทำให้กรวดกัมมะถันและน้ำลงในบ่อพลาสติกที่เตรียมไว้ โดยให้ปริมาณของน้ำในบ่อ สามารถท่วมเพลททองแดงทั่วทั้งแผ่น รอประมาณ 30 นาที เพื่อให้กรวดกัมมะถัน ละลายจนหมด จึงนำเพลททองแดงที่เขียนเสร็จแล้วไปแช่ โดยเวลาที่แช่นั้น ขึ้นอยู่กับความลึกของเส้นที่ต้องการ เมื่อครบเวลาที่กำหนดแล้วจึงยกเพลททองแดงขึ้นจากบ่อ ล้างกรวดออกด้วยน้ำสะอาด ก่อนทำการล้างวานิชที่เคลือบหน้าเพลทออกด้วยน้ำมันสน และทินเนอร์ เมื่อล้างวานิชออกจนหมดแล้ว ใช้น้ำปลา ซีอิ๊ว หรือน้ำมะนาว ล้างให้ทั่วทั้งเพลท เพื่อเป็นการขจัดคาบกรวดที่ยังหลงเหลืออยู่ออกไปให้หมด และนำไปล้างน้ำสะอาดซ้ำอีกครั้ง

หลังจากทำการล้างหน้าเพลทจนสะอาดแล้ว จึงทำการตรวจสอบลายเส้น และน้ำหนักแสงเงา ว่าได้ตามที่ต้องการแล้วหรือยัง ถ้ายังไม่ได้ตามที่ต้องการ ให้ทำตามกระบวนการขั้นตอนการเขียนอีกครั้ง และนำไปกัดกรวดจนได้อย่างที่ต้องการ หากได้ตามที่ต้องการแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการการสร้างพื้นผิวต่อไป



ภาพประกอบที่ 3.14 : ตัวอย่างลายเส้นหลังจากการกัดกรดแม่พิมพ์เรียบร้อยแล้ว

ในผลงานของข้าพเจ้าเลือกใช้กระบวนการการสร้างพื้นผิวให้แก่บริเวณฉากหลังของภาพ โดยข้าพเจ้าต้องการพื้นหลังแบบแบนละนียบ จึงเลือกใช้การสร้างพื้นผิวด้วยสเปย์สีอคริลิก โดยเริ่มจากการปิดบริเวณที่ไม่ต้องการด้วยวานิชผสมกับน้ำมันสน เพื่อป้องกันกรด หลังจากนั้นใช้สเปย์สีปกป้องพื้นเพื่อให้สีออกของสเปย์ตกลงบนหน้าเพลท รอประมาณ 10 – 15 นาที เพื่อให้สเปย์เกาะยึดกับหน้าเพลท แล้วจึงนำไปแช่กรด โดยใช้เวลาประมาณ 30 – 40 นาที เมื่อครบเวลานำขึ้นมาล้างด้วยน้ำ และซีอีว รอจนเพลทแห้งทำการพ่นสเปย์ซ้ำ เช่นเดิมอีกครั้ง และนำไปแช่กรด ทำแบบนี้ซ้ำประมาณ 5 – 6 รอบ เพื่อให้ได้พื้นผิวที่มีความเสมอกัน หลังจากนั้นจึงทำการล้างหน้าเพลทด้วยทินเนอร์ น้ำมันสน และซีอีว จนหน้าเพลทสะอาด เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการพิมพ์ต่อไป



ภาพประกอบที่ 3.15 : การตัด ไบขอบแผ่นทองแดง

## 2. กระบวนการพิมพ์

ในขั้นตอนของกระบวนการพิมพ์ เริ่มจากขั้นตอนของการเตรียมกระดาษ โดยกระดาษที่นำมาใช้พิมพ์นั้น ควรเป็นกระดาษที่มีเส้นใย cotton 100% เพื่อสามารถจับหมึกได้ดี ในการพิมพ์ภาพพิมพ์โลหะร่องลึกนั้น ก่อนที่จะนำกระดาษไปใช้พิมพ์ ต้องมีการทำให้กระดาษชื้นเสียก่อน เนื่องจากจะทำให้กระดาษนั้นเกิดความยืดหยุ่น และสามารถซึมซับหมึกได้ดียิ่งขึ้น การทำขึ้นกระดาษนั้น ใช้กระดาษปรูฟปูลงที่โต๊ะ หลังจากนั้นนำกระดาษที่ต้องการใช้พิมพ์ ฉีดน้ำให้ทั่วทั้งแผ่น ทั้งด้านหน้าและหลัง ให้กระดาษเปียกทั่วทั้งแผ่น และใช้กระดาษปรูฟ จับให้กระดาษมีความหมาด ไม่เปียกจนเกินไปก่อนนำไปพิมพ์

สำหรับขั้นตอนการพิมพ์นั้น เริ่มจากการอุดหมึก โดยใช้หมึกพิมพ์ผสมกับน้ำมัน Lin seed เล็กน้อย เพื่อให้หมึกไม่เหนียวจนเกินไป ใช้แผ่นยางปาดปาดหมึกลงให้ทั่วทั้งบริเวณหน้าเพลท หลังจากนั้นใช้นิ้ววนให้ทั่ว เพื่อให้หมึกนั้นลงไปตามร่องอย่างเสมอกัน เมื่อทำการรวนจนทั่วทั้งแผ่น ใช้กระดาษไขซับ และทำการเช็ดหมึกส่วนเกินออกจากหน้าเพลท เมื่อทำการเช็ดหมึกส่วนเกินจนหมดแล้ว จึงใช้เศษผ้าชุบทินเนอร์เช็ดทำความสะอาดบริเวณขอบของแม่พิมพ์ที่เลอะหมึกให้สะอาด แล้วจึงเข้าสู่ขั้นตอนการพิมพ์



ภาพประกอบที่ 3.16 : การผสมหมึก



ภาพประกอบที่ 3.17 : การปาดหมึกลงบนหน้าแม่พิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3.18 : การซับบ่มีกส่วนเกินบนหน้าแม่พิมพ์

ภาพประกอบที่ 3.19 : การเช็ดหมึกส่วนเกินบนหน้าแม่พิมพ์ออก

วางกระดาษปรูฟ ลงบนแท่นพิมพ์เพื่อรองแม่พิมพ์ และวางแผ่นพิมพ์ลงบนแท่นพิมพ์ จัดตำแหน่งให้แน่นอน หลังจากนั้นจึงนำกระดาษที่ใช้ในการพิมพ์มาวางทับแม่พิมพ์อีกที ปิดด้วยกระดาษปรูฟ 2 – 3 แผ่น ก่อนวางผ้าสักกระหลาดทับอีกชั้น ทำการไขแท่นพิมพ์ให้ตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สองข้างเท่ากัน และมีความแน่น เพื่อที่จะสามารถรีดหมึกที่อยู่ในร่องของแม่พิมพ์ออกมาได้หมด หลังจากนั้น ทำการหมุนแทนพิมพ์ นำกระดาษที่ใช้ในการพิมพ์ออกจากแทนพิมพ์ด้วยความระมัดระวัง และทำการจึงผลงานเข้ากับกระดาษไม้ด้วยเทปกาวน้ำ เพื่อให้กระดาษไม่ย่น



ภาพประกอบที่ 3.20 : ตัวอย่างแม่พิมพ์ที่ทำการอุดหมึกเสร็จเรียบร้อยแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ศิลปะ คือการแสดงออกซึ่ง อารมณ์ ความคิด ความรู้สึก หรือความสวยงาม องค์ประกอบของศิลปะ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนด้วยกัน คือ ส่วนของเนื้อหา และส่วนของโครงสร้างที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งทั้ง 2 สิ่งนี้ต้องมีความสอดคล้อง ประสานกันอย่างต่อเนื่อง เพื่อสามารถถ่ายทอด บอกเล่าเรื่องราว และสามารถนำไปแปลความหมายของงานเหล่านั้น

#### 4.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 1

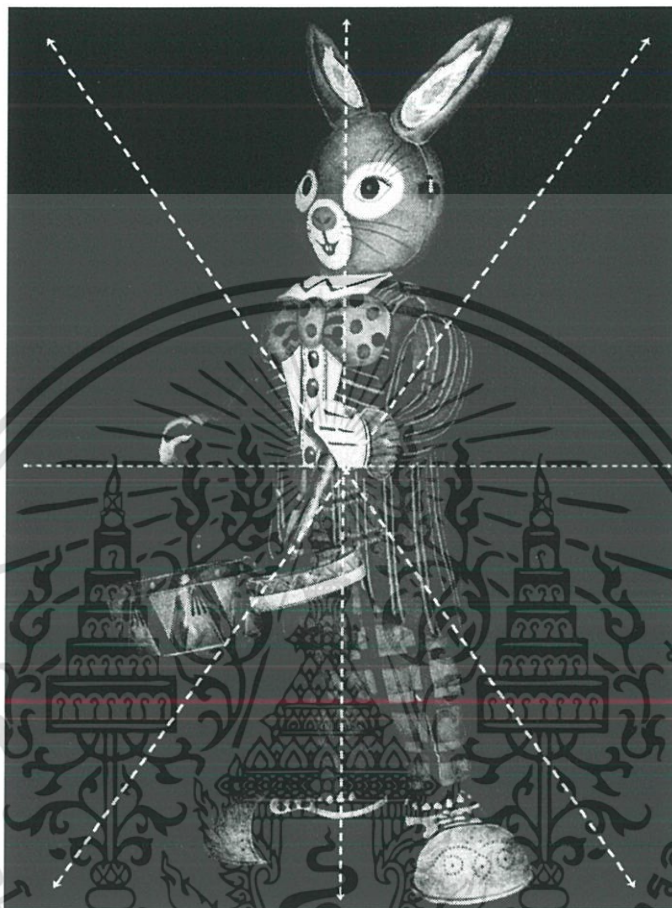


ภาพประกอบที่ 4.1 : ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน : กระต่ายไขลาน (MR. RABBIT)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือ ความเป็นหนึ่งเดียวกัน ความกลมกลืนเข้าหากัน ซึ่งในการทำงานศิลปะนั้น การประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวกัน



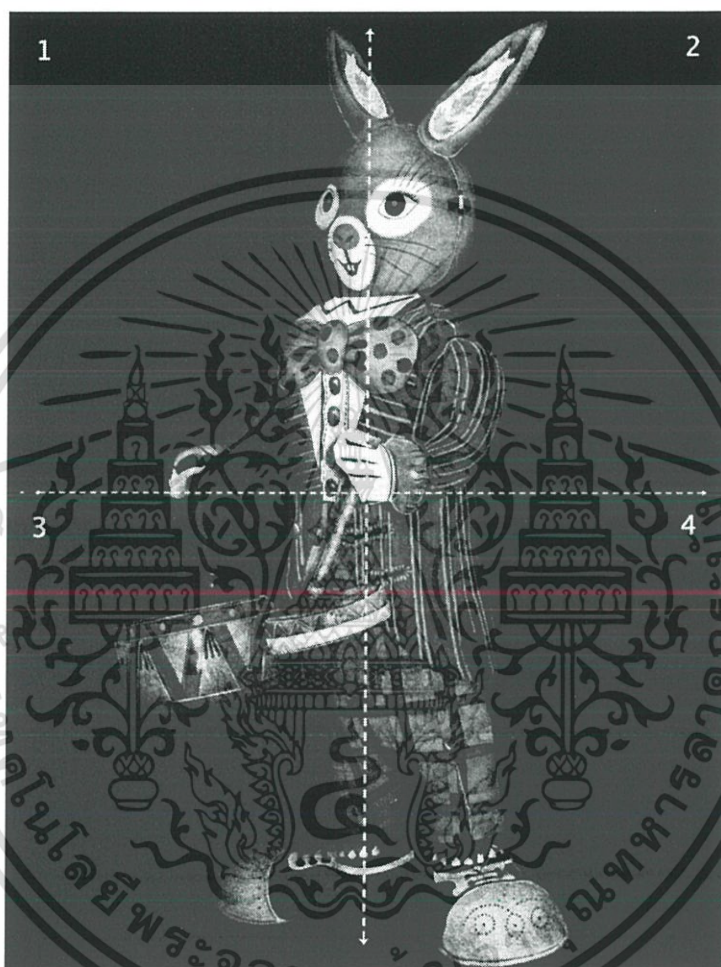
ภาพประกอบที่ 4.2 : เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 1

ในผลงานชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าเลือกใช้การจัดองค์ประกอบของภาพ โดยใช้การจัดวัตถุชิ้นเดียวในการจัดหุ่นต้นแบบ โดยเลือกการจัดแสงให้กระทบกับวัตถุโดยตรง และเลือกฉากหลังสีเข้ม ทำให้ตัววัตถุนั้นเป็นจุดรวมความสนใจ สาเหตุที่ใช้วัตถุเพียงชิ้นเดียวภายในภาพนั้น เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการที่จำให้วัตถุชิ้นนั้นเล่าเรื่องราวของตัวเองได้อย่างเต็มที่ สร้างความเป็นเอกภาพภายในผลงาน และสามารถเผยให้เห็นรายละเอียดต่าง ๆ ของวัตถุที่ถูกขยายให้มีขนาดใหญ่กว่าความเป็นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ดุลยภาพ (Balance)

ดุลยภาพ คือ ความสมดุลของภาพ ในทางศิลปะนั้นมีความหมายรวมถึง ความกลมกลืนกัน ความพอเหมาะพอดีกันของส่วนต่าง ๆ ในงานศิลปะ โดยข้าพเจ้าได้เลือกแบ่งภาพด้วยเส้นแนวนอนและเส้นแนวตั้ง เส้นทั้ง 2 มีจุดตัดกันที่กึ่งกลางของภาพ ทำให้สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน อย่างเท่า ๆ กัน



ภาพประกอบที่ 4.3 : ดุลยภาพในผลงานชิ้นที่ 1

ภายในภาพนั้นจะเห็นได้ว่า สัดส่วนทั้ง 4 ของภาพ ถูกแบ่งออกอย่างใกล้เคียงกัน แต่องค์ประกอบส่วนใหญ่จะอยู่ในส่วนของด้านล่างของภาพมากกว่าส่วนบน เพื่อสร้างความรู้สึก ว่าวัตถุนั้นมีการวางหรือตั้งอยู่กับพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวในการศิลปะนั้น โดยส่วนมากนั้นเกิดจากการเคลื่อนไหวของสายตาผู้ชม จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ตามจุด เส้น สี หรือน้ำหนัก อันเป็นส่วนประกอบภายในภาพ ประกอบกันทำให้เกิดการเคลื่อนไหวขึ้นภายในผลงาน



ภาพประกอบที่ 4.4 : การเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 1

เริ่มจากเส้นรอบนอกของตัววัตถุ จะเห็นได้ว่าการเคลื่อนไหวของเส้นรอบนอกนั้นมีความต่อเนื่องกันรอบรูปทรงของวัตถุ เช่นเดียวกับกับการเคลื่อนไหวภายในเส้นลวดลายเส้นสีพื้นนั้นมีทิศทางไปทางเดียวกัน คือจากบนลงล่าง และเป็นไปตามทิศทางของตัววัตถุ และการเคลื่อนไหวของแสงเงาภายในภาพ ที่เกิดจากกระกระทบแสงของวัตถุจากบริเวณที่กระทบเข้ากับแสงมากไปสู่บริเวณที่กระทบแสงน้อยจนถึงส่วนของน้ำหนักที่วัตถุไม่โดนแสง เป็นตัวสร้างน้ำหนัก มวลและปริมาตรให้แก่วัตถุในลักษณะเหมือนจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ความเป็นเด่น (Dominance)

โดยธรรมชาติแล้ว สิ่งที่แข็งแรงน้อยกว่า น่าสนใจน้อยกว่า เพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งจนไม่สามารถควบคุมได้จึงต้องทั้งสิ่งที่เป็นเด่นและเป็นรอง เพื่อทำให้เกิดความลงตัว และสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ความเป็นเด่น จึงคือการ เพิ่มหรือลดความสำคัญหรือความน่าสนใจของ หน่วยงานหน่วยหนึ่งในคู่ที่ขัดแย้งชัดเจน เพื่อนำไปสู่ความเป็นหนึ่งเดียวกัน

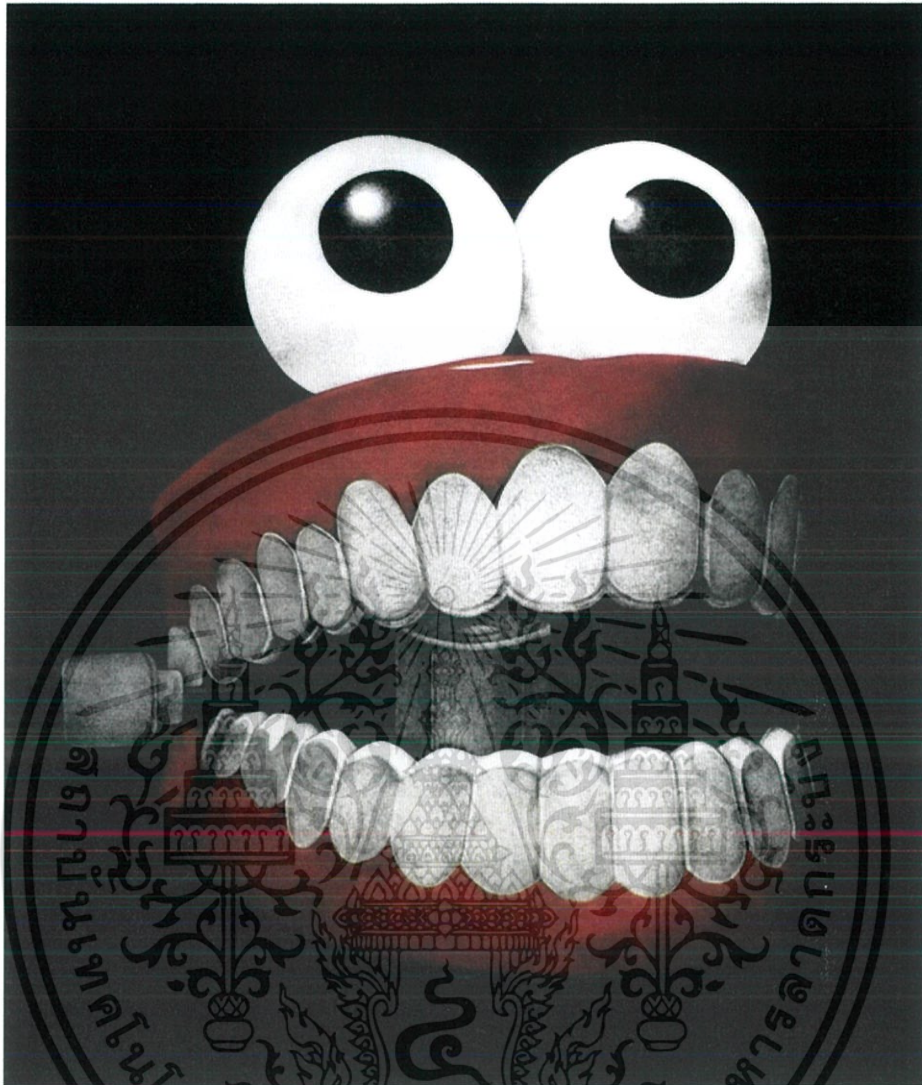


ภาพประกอบที่ 4.5 : ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 1

ในการจัดองค์ประกอบของผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าเลือกแบ่งรูปทรงภายในงานออกเป็นทั้งหมด 3 ระยะ จะเห็นได้ชัดว่ารูปทรงที่ 1 ซึ่งเป็นตัวรูปทรงของกระต่ายนั้นถือเป็นจุดเด่นที่รวมความสนใจของภาพ เนื่องจากอยู่ในระยะหน้าสุด อีกทั้งยังเป็นส่วนที่ถือว่ามียรายละเอียดของภาพมากที่สุดอีกด้วย ส่วนที่ 2 คือรูปทรงของกลองที่อยู่ทางด้านซ้ายมือ ซึ่งเป็นระยะถัดมา และตามด้วยระยะที่สามซึ่งเป็นส่วนของบริเวณรองเท้า ซึ่งเป็นฐานของตัววัตถุ และค่อนข้างกระทบกับแสงน้อยจึงอยู่ในระยะหลังสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

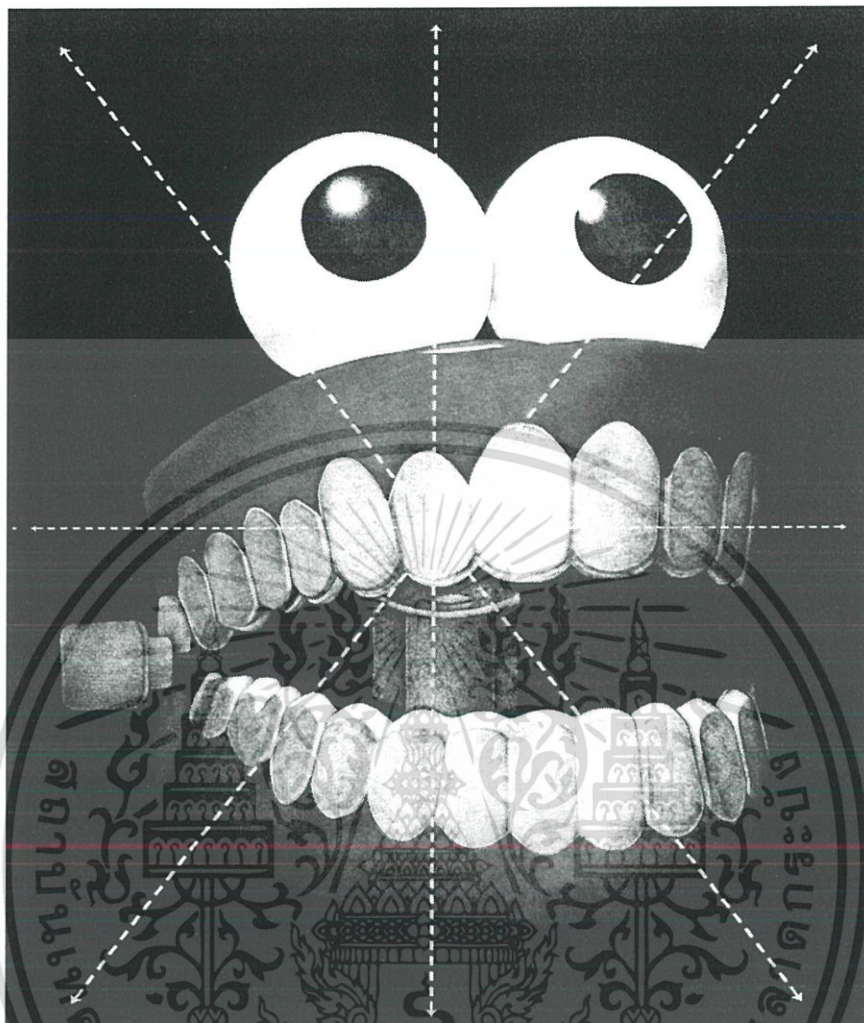
## 4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 4.6 : ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน : ของเล่นฟันไขลาน (Gag)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

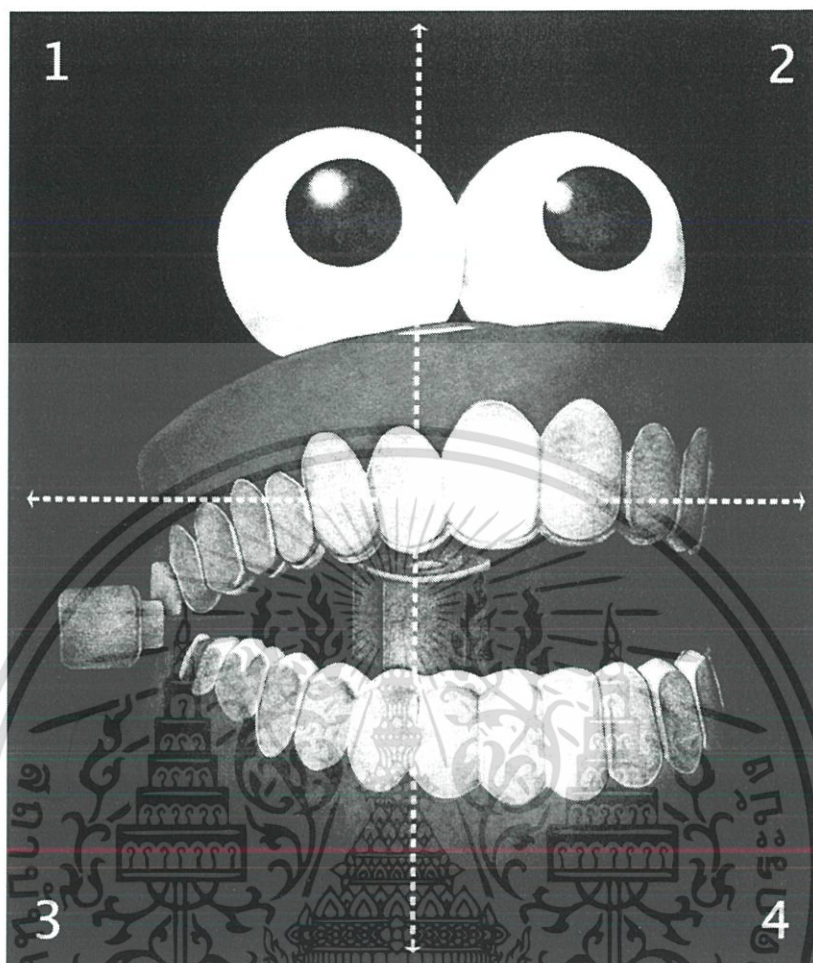
## เอกภาพ (Unity)



ภาพประกอบที่ 4.7 : เอกภาพในผลงานชั้นที่ 2

ในผลงานชั้นที่ 2 นี้ ข้าพเจ้าเลือกใช้การจัดองค์ประกอบที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับผลงานชั้นที่ 1 เพื่อให้ตัวของผลงานนั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยเลือกใช้วัสดุเพียงชิ้นเดียวในการจัดองค์ประกอบของผลงาน ให้แสงเงาประทะกับตัววัตถุโดยตรง และใช้ฉากหลังสีเข้ม โดยการใช้วัสดุเพียงชิ้นเดียวในผลงานนั้น สร้างความเป็นหนึ่งเดียวให้กับภาพ ทำให้ตัววัตถุนั้นเป็นจุดรวมความสนใจทั้งหมด เพื่อให้ตัววัตถุสามารถเล่าเรื่องได้อย่างเต็มที่

## ดุลยภาพ (Balance)

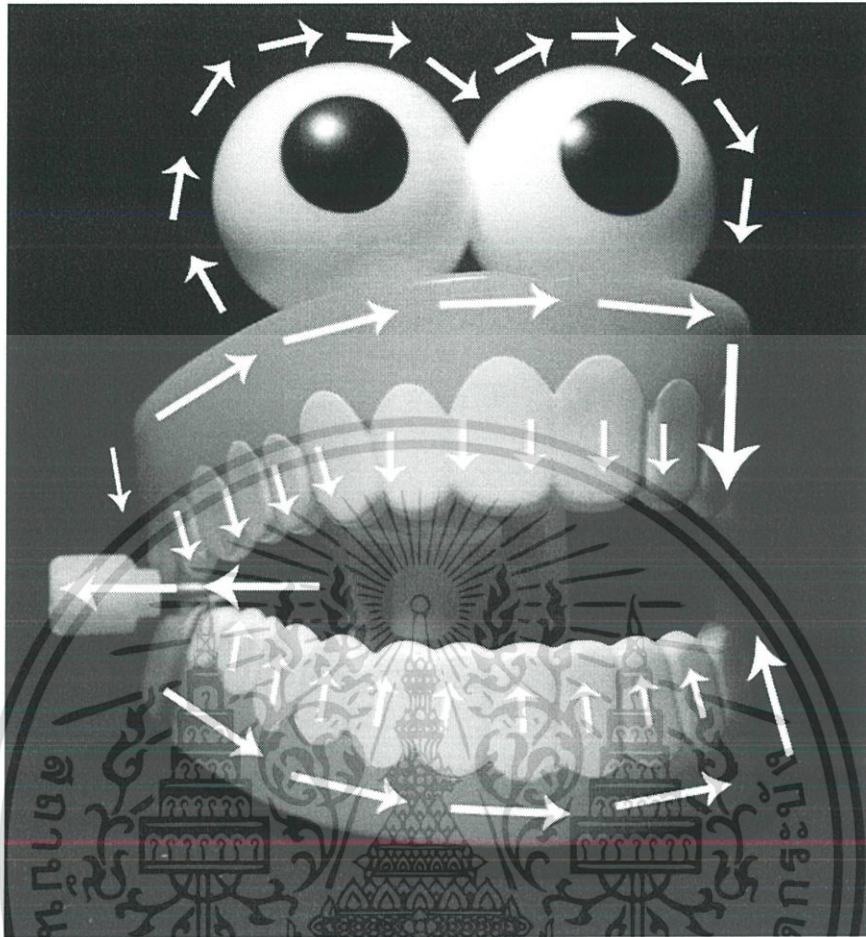


ภาพประกอบที่ 4.8 : ดุลยภาพในผลงานชิ้นที่ 2

ในการจัดดุลยภาพ ข้าพเจ้าแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน อย่างเท่า ๆ กัน ด้วยเส้นแนวนอน และเส้นแนวตั้ง โดยจุดที่เส้นทั้ง 2 ตัดกัน คือจุดกึ่งกลางของภาพ การจัดวางรูปทรงภายในภาพนั้นค่อนข้างเอียงไปทางส่วนขวามากกว่าซ้ายของเส้นแนวตั้ง เนื่องจากต้องการให้ฉากหลังของภาพนั้นทำงาน สร้างบรรยากาศที่ไม่อึดอัดจนเกินไปของตัวรูปทรงภายในภาพ และเป็นตัวจับเน้นให้วัตถุเป็นจุดรวมความสนใจ นอกจากนี้ นอกจากนี้รูปทรงของวัตถุยังอยู่ในส่วนล่างของเส้นแนวนอนมากกว่าส่วนบน ซึ่งเป็นมุมมองแบบสมจริงตามธรรมชาติที่วัตถุวางอยู่บนพื้น ซึ่งส่วนล่างจะใหญ่กว่าส่วนบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

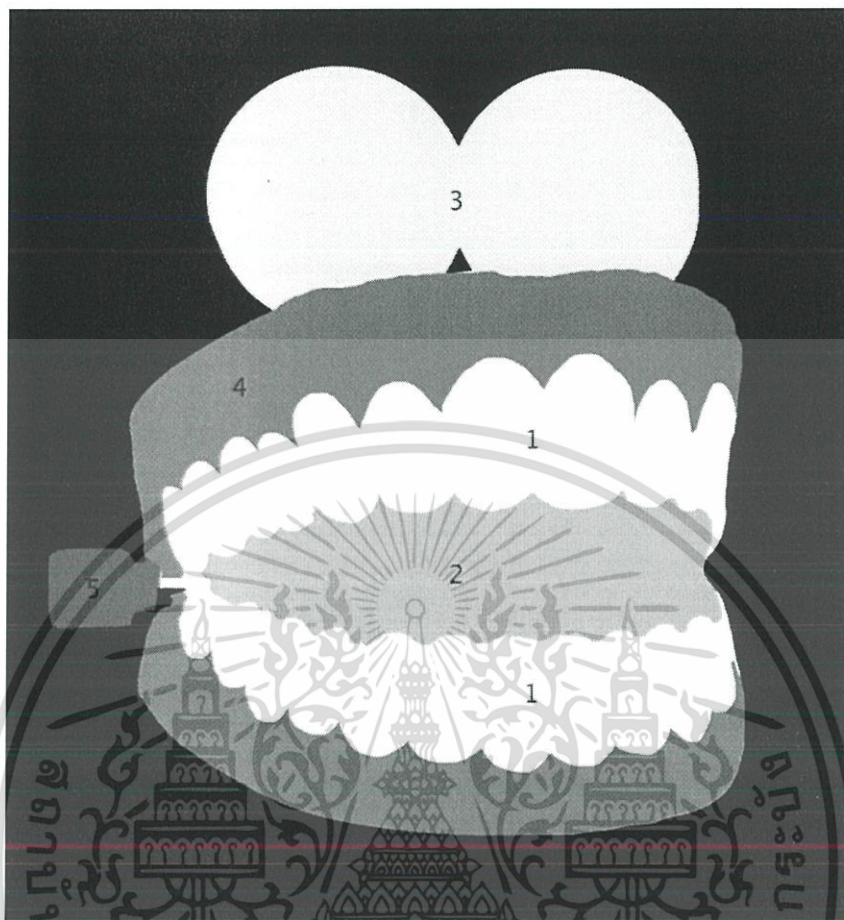
## การเคลื่อนไหว (Movement)



ภาพประกอบที่ 4.9 : การเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 2

การเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้ จากภาพจะเห็นได้ว่า การเคลื่อนไหวภายในภาพนั้นมีทิศทางวิ่งไปตามรูปทรงของวัตถุเป็นส่วนใหญ่ เช่น เส้นรอบลูกตาทั้ง 2 ข้างที่วิ่งโค้งจากซ้ายไปขวา เส้นรอบรูปทรงของเหงือกที่วิ่งโค้งไปตามวัตถุจากซ้ายไปขวา ทั้งส่วนบนและล่าง บริเวณเส้นของฟันบนซึ่งวิ่งลงข้างล่าง ส่วนของฟันล่างที่วิ่งขึ้นข้างบน และตัวแกนหลักที่หมุนลานที่มีเส้นเคลื่อนไหวจากขวาไปซ้าย และตัวรูปทรงที่จากใหญ่ไปเล็ก ซึ่งการเคลื่อนไหวของแกนหลักนั้นแย้งกับตัวรูปทรงส่วนใหญ่ของภาพ ทำให้สร้างความรู้สึกว่าตัวแกนหลักนี้ยื่นออกมาจากรูปทรงหลังของภาพ เป็นต้น

## ความเป็นเด่น (Dominance)



ภาพประกอบที่ 4.10 : ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 2

จะเห็นได้ว่าภายในภาพ จุดเด่นที่สามารถเห็นได้เป็นครั้งแรกคือ บริเวณส่วนเป็นพื้น ซึ่งก็คือ ส่วนที่ 1 เนื่องจากเป็นรูปทรงที่อยู่ในระยะหน้าสุดของภาพ รองลงมาคือส่วนที่ 2 ซึ่งเป็นส่วนของรูปทรงของตัวแห่อกที่ติดอยู่กับพื้น และส่วนที่ 3 ซึ่งเป็นบริเวณของลูกตาทั้ง 2 ข้าง และส่วนที่ 4 ซึ่งคือรูปทรงของพลาสติกที่หุ้มแกนหมุนลาน และส่วนที่ 5 คือส่วนด้านในของตัวของเล่น ซึ่งแสงไม่ปะทะเข้ากับส่วนนี้ จึงสร้างความลึกให้กับภาพ ทำให้ตัววัตถุมีมิติมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 1

ทัศนธาตุ คือสิ่งที่ศิลปินใช้ในการแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความคิด ความรู้สึก ตามหลักขององค์ประกอบศิลป์ ซึ่งได้แก่ รูปทรง(Forms) เส้น (Line) พื้นผิว (Texture) สี (colors) น้ำหนักและแสงเงา (Volume) เป็นต้น ทัศนธาตุเหล่านี้จะอยู่ร่วมกัน และมีความเกี่ยวเนื่องกันภายในผลงาน ทั้งในรูปแบบที่ศิลปินเป็นผู้สร้างขึ้นมา หรือมีอยู่แล้วตามธรรมชาติ ทัศนธาตุทั้งหลายนั้นจะรวมตัวอยู่ภายในรูปทรงอย่างครบถ้วน โดยการวิเคราะห์ทัศนธาตุนั้น จำเป็นต้องแยกทัศนธาตุเหล่านี้ ออกเป็นอย่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะและหน้าที่ของทัศนธาตุแต่ละอย่างที่มีความเฉพาะตัว

#### รูปทรง (Forms)

รูปทรงนั้นเป็นส่วนที่สามารถพบเห็นได้ในงานทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการประสานกันของทัศนธาตุหลาย ๆ อย่าง โดยรูปทรงนั้นถือเป็นส่วนที่สำคัญอย่างมากในการสร้างงานทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่เป็นสัญลักษณ์ให้แก่ อารมณ์ ความคิด ความรู้สึกที่ตัวศิลปินต้องการแสดงออก

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกบางรูปทรงทั้งหมดออกเป็น 4 รูปทรงหลักที่สามารถเห็นได้ชัด ดังนี้



ภาพประกอบที่ 4.11 : รูปทรงที่ 1 ภายในผลงานชิ้นที่ 1

รูปทรงของหัว ประกอบด้วยส่วนใบหน้าของกระต่าย และหูของกระต่าย



ภาพประกอบที่ 4.12 : รูปทรงที่ 2 ภายในผลงานชิ้นที่ 1

รูปทรงของตัวกระต่าย ประกอบด้วยเส้นและกางเกงของกระต่ายไหลาน



ภาพประกอบที่ 4.13 : รูปทรงที่ 3 ภายในผลงานชิ้นที่ 1

รูปทรงของกลองและไม้กลอง



ภาพประกอบที่ 4.14 : รูปทรงที่ 4 ภายในผลงานชิ้นที่ 1

รูปทรงของรองเท้า เป็นบริเวณฐานของตัวของเล่น ซึ่งสร้างความรู้สึกเหมือนกับว่าของเล่นนั้นตั้งหรือวางอยู่บนพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว นั้นเป็นสิ่งที่สร้างความรู้สึกเมื่อสัมผัสหรือจับต้อง เป็นลักษณะของบริเวณผิวของสิ่งต่าง ๆ เช่น หยาบ ตะเอยัด มันทงา ด้า นุ่ม แข็ง เป็นเส้น เป็นจุด ฯลฯ

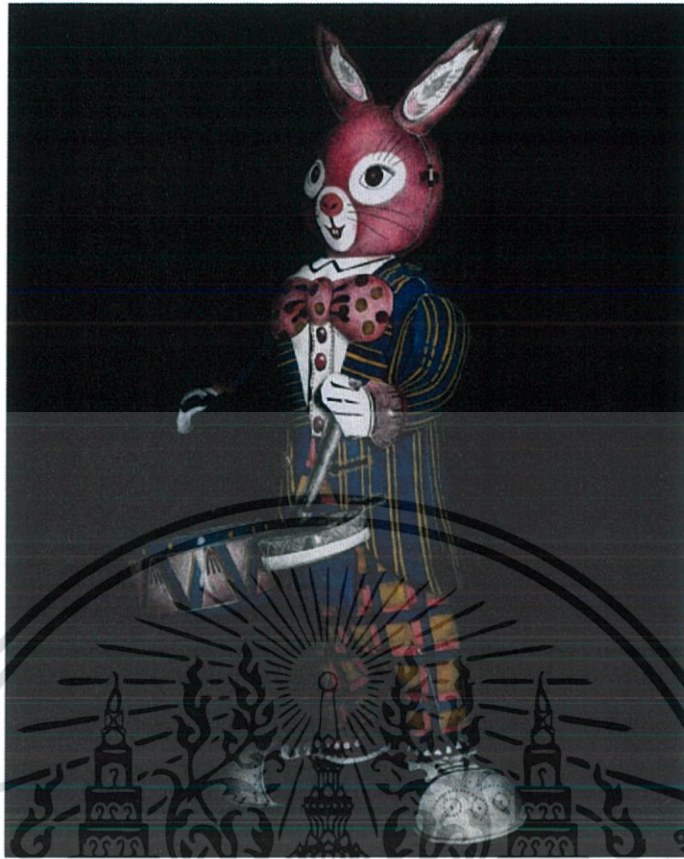


ภาพประกอบที่ 4.15 : พื้นผิวในผลงานชิ้นที่ 1

จากภาพจะเห็นได้ว่า พื้นผิวของวัตถุที่ข้าพเจ้าเลือกนำมาเป็นต้นแบบนั้นเป็น พื้นผิวที่เกิดจากโลหะ เป็นพื้นผิวที่มีความเรียบ และมีนวลเมื่อกระทบเข้ากับแสง ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้จุดและเส้น ในการสร้างและถ่ายทอดพื้นผิวของตัววัตถุ

## สี (Colors)

สี ถือเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติอย่างหนึ่ง โดยสามารถแบ่งสีได้ออกเป็น 2 ประเภทคือ สีที่เกิดขึ้นจากการหักเหของแสง กับสีที่เกิดขึ้นจากตัววัตถุ สีนั้นถือเป็นทัศนธาตุที่มีความสำคัญมากที่สุดอย่างหนึ่ง โดยเป็นทัศนธาตุที่มีคุณสมบัติของทัศนธาตุอื่น ๆ รวมอยู่ด้วย โดยสีนั้นสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ความรู้สึก หรือแม้กระทั่งเป็นสัญลักษณ์ของบางสิ่ง



ภาพประกอบที่ 4.16 : สีภายในผลงานชิ้นที่ 1

การเลือกใช้สีในผลงานชิ้นนี้นั้น ข้าพเจ้าเลือกใช้สีที่เป็นสีเดิมของวัตถุ ซึ่งเป็นของเล่นที่ทำจากสังกะสี ทำให้มีสีสันทึบสดใส สะดุดตา เนื่องจากสีสันทึบสดใส และสะดุดตานั่น เป็นที่ชื่นชอบและน่าดึงดูดใจของผู้เล่นส่วนใหญ่ ซึ่งก็คือเด็ก นอกจากนี้ชุดสีที่ข้าพเจ้าเลือกใช้นั้น ยังสามารถแสดงถึงเรื่องราว ยุคสมัย และการเวลาของวัตถุ ซึ่งเป็นของเล่นที่สร้างเลียนแบบของเล่นในอดีต ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับของเล่นที่เราพบเห็นทั่วไปในปัจจุบันนั้น จะพบว่ามีการให้สีสันทที่แตกต่างกันออกไป

### น้ำหนักและแสงเงา (Volume and Tone)

น้ำหนัก เกิดจากความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ โดยในงานชิ้นนี้จะประกอบไปด้วยความอ่อนเข้มของน้ำหนักที่ต่างกันออกไป นอกจากนี้น้ำหนักและแสงเงาจะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรงตามธรรมชาติแล้วนั้น ยังสามารถให้อารมณ์ และความรู้สึกภายในผลงานอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



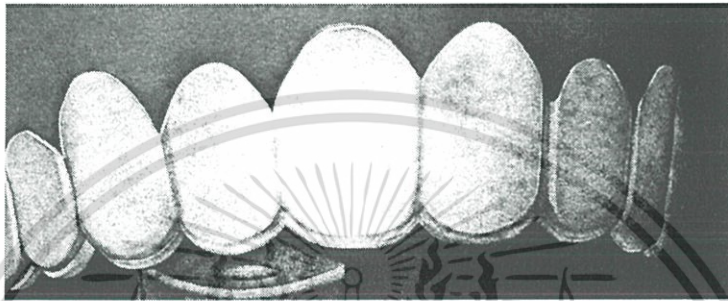
ภาพประกอบที่ 4.17: น้าหนัก และแสงเงาภายในผลงานชิ้นที่ 1

1. ตำแหน่งที่1 เป็นตำแหน่งของบริเวณน้าหนักที่สว่างที่สุด เป็นช่วงบริเวณจังหวะที่แสงกระทบเข้าตัววัตถุ แสดงถึงพื้นผิวที่มีความมันวาวของตัววัตถุที่ทำจากโลหะ
2. ตำแหน่งที่2 เป็นตำแหน่งของน้าหนักเทาอ่อนจนถึงเทาเข้ม เป็นช่วงรอยต่อระหว่างน้าหนักอ่อนสุดและเข้มสุด และยังเป็นส่วนที่ช่วยสร้างความเป็นปริมาตรให้กับตัววัตถุ
3. ตำแหน่งที่ 3 ตำแหน่งที่สามนั้นคือบริเวณน้าหนักของเงาในส่วนที่วัตถุนั้นไม่ปะทะเข้าแสง เป็นส่วนที่ทำให้วัตถุนั้นมีความลึก ทำให้เกิดมวล และปริมาตรของตัววัตถุภายในภาพ และสร้างความสมจริง และอารมณ์ความรู้สึกให้กับตัวภาพอีกด้วย

## 4.4 การวิเคราะห์ห้องทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 2

### รูปทรง (Forms)

ในผลงานชิ้นที่ 2 นี้ ข้าพเจ้าเลือกแบ่งรูปทรงหลัก ๆ ออกเป็น 4 รูปทรงหลักด้วยกันรูปทรง ซึ่งได้แก่



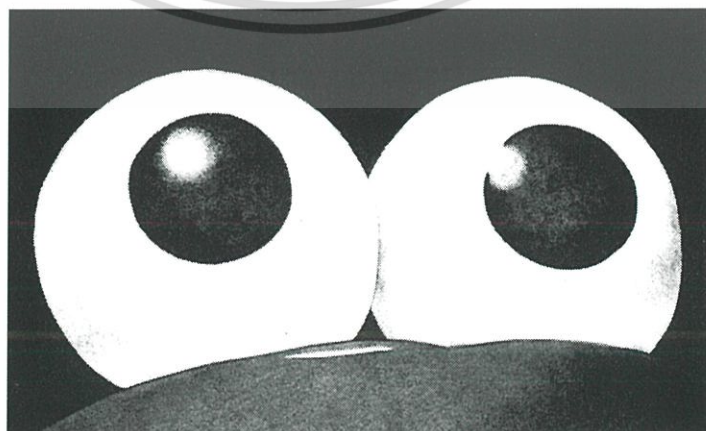
ภาพประกอบที่ 4.18 : รูปทรงที่ 1 ภายในผลงานชิ้นที่ 2

รูปทรงของตัวฟัน



ภาพประกอบที่ 4.19 : รูปทรงที่ 2 ภายในผลงานชิ้นที่ 2

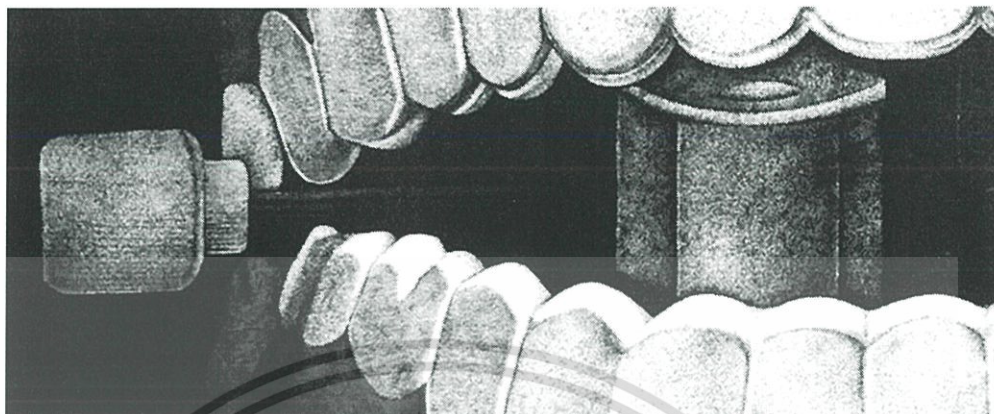
รูปทรงของเหงือก



ภาพประกอบที่ 4.20 : รูปทรงที่ 3 ของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

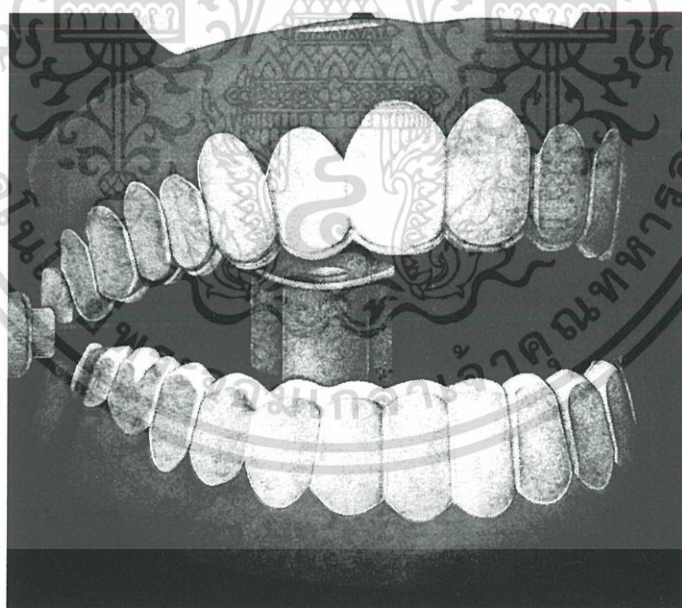
## รูปทรงของลูกกระตา



ภาพประกอบที่ 4.21 : รูปทรงที่ 4 ของผลงานชิ้นที่ 2

## รูปทรงของตัวก้านไขลาน

## พื้นผิว (Texture)

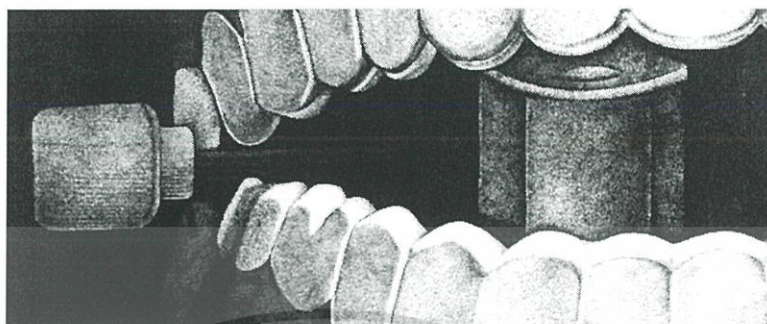


ภาพประกอบที่ 4.22 : พื้นผิวที่ 1 ภายในผลงานชิ้นที่ 2

บริเวณพื้นผิวที่เป็นพลาสติก บริเวณพื้นผิวส่วนที่เป็นพลาสติกนั้น คือพื้นผิวส่วนใหญ่ที่สามารถพบได้ในของเล่นที่ทำมาเป็นต้นแบบในผลงานชิ้นนี้ ซึ่งพื้นผิวที่เกิดจากพลาสติกนี้ เป็นพื้นผิวที่มีความเรียบ เมื่อกระทบเข้ากับแสงไฟจะเกิดความมันวาวเล็กน้อย ทำให้สร้างความรู้สึกละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น่าสนใจแก่ตัวผู้เล่น นอกจากนี้ยังสามารถบอกเรื่องราวต่างๆได้ เช่น ช่วงเวลาที่ตัวของเล่นชิ้นนี้ ได้ถูกสร้างขึ้นมา เป็นต้น

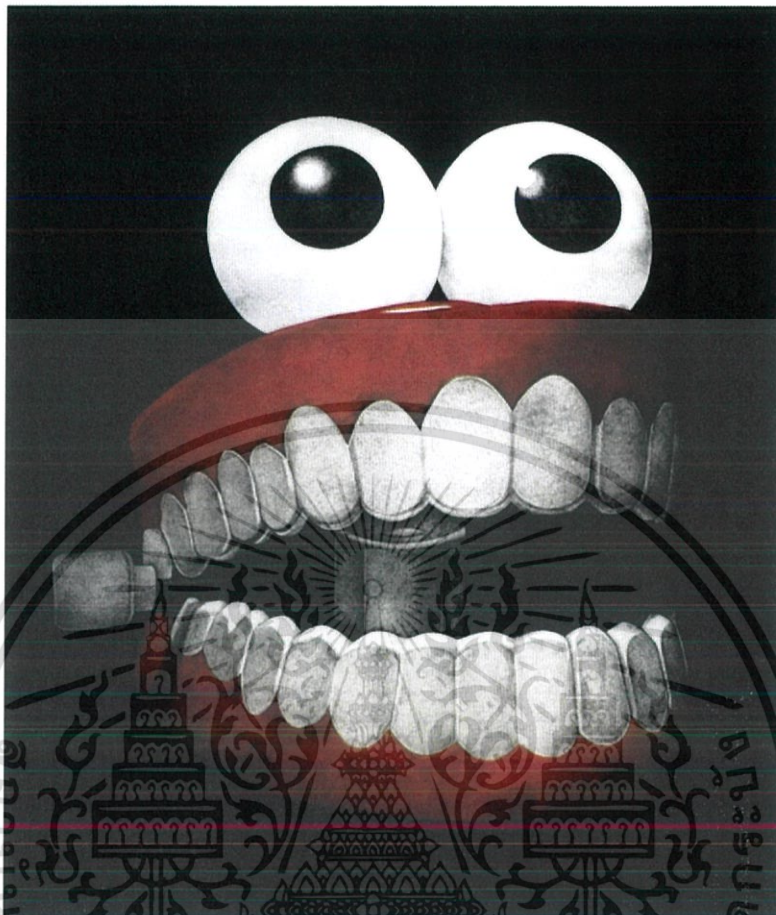


ภาพประกอบที่ 4.23 : พื้นผิวที่ 2 ภายในผลงานชิ้นที่ 2

บริเวณพื้นผิวที่เป็นโลหะ จากผลงานจะเห็นได้ว่า พื้นผิวที่เป็นโลหะนั้น มีเฉพาะช่วงบริเวณของแกนหมุนลาน ที่ยื่นออกมาจากวัตถุเท่านั้น พื้นผิวที่เป็นโลหะนั้น มีความมันวาว อย่างเห็นได้ชัดเมื่อกระทบเข้ากับแสงไฟ ข้าพเจ้าจึงเลือกถ่ายทอดลักษณะพิเศษนี้ ของพื้นผิวที่เกิดจากโลหะ ตามต้นแบบที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสร้างความสมจริงให้กับตัววัตถุภายในภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

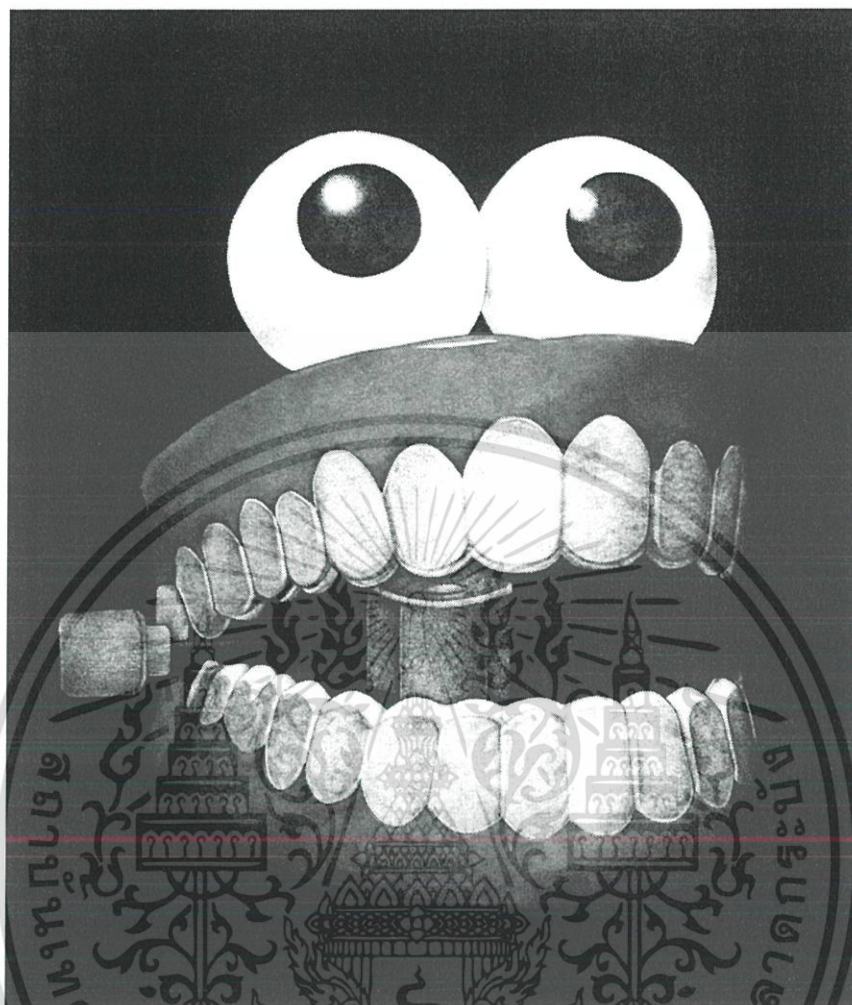
## สี (Colors)



ภาพประกอบที่ 4.24 : สีภายในผลงานชิ้นที่ 2

สีที่เลือกใช้ในผลงานนั้น เป็นชุดสีเดียวกับชุดสีของตัววัตถุที่เลือกมาใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ตัวภาพของผลงานนั้นมีลักษณะที่เหมือนจริงกับตัวของเล่นต้นแบบ อีกทั้งสีสันทนของของเล่นยังสามารถให้ความรู้สีถึงพื้นผิวส่วนใหญ่ของวัสดุที่ใช้ในการทำของเล่นชิ้นนี้ ซึ่งก็คือ พลาสติก จากการสังเกต เราจะเห็นได้ว่าของเล่นที่ทำจากพลาสติกนั้น พื้นผิวของตัวของเล่นจะมีความเรียบ และสามารถให้สีสันทนที่สดใส เพื่อสร้างความสะอาดตา และดึงดูดใจแก่ผู้เล่น

## น้ำหนักและแสงเงา (Volume and Tone)



ภาพประกอบที่ 4.25 : น้ำหนักและแสงเงาภายในผลงานชิ้นที่ 2

จะเห็นได้ว่าน้ำหนักและแสงเงาภายในภาพนั้น สามารถแบ่งของได้เป็น 3 ส่วนหลัก ๆ ด้วยกัน คือ

1. บริเวณน้ำหนักขาวสุด คือส่วนที่ตัววัตถุปะทะเข้ากับแสงมากที่สุด เนื่องจากข้าพเจ้าเลือกใช้ การจัดแสงในการถ่ายภาพวัตถุต้นแบบในการนำมาใช้เป็นต้นแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการจัดแสงแบบแสงจัดเงาจัด ทำให้บริเวณน้ำหนักขาวสุด และเข้มสุดมีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก ทำให้ตัววัตถุนั้นเกิดความเป็นมวลและปริมาตร น้ำหนักขาวสุดจึงเป็นบริเวณที่เป็นจุดเด่น เป็นสิ่งแรกที่จะปะทะเข้ากับสายตาของผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. บริเวณน้ำหนักเทาอ่อน – เทาเข้ม เป็นบริเวณที่เป็นช่วงต่อของน้ำหนักขาวสุด และดำสุด ซึ่งน้ำหนักบริเวณนี้นั้นจะเข้มหรืออ่อนเพียงใด ขึ้นอยู่กับว่าตัววัตถุนั้นโดนแสงมากน้อยเพียงใด
3. บริเวณน้ำหนักเข้มสุด คือบริเวณที่วัตถุนั้นโดนแสงน้อยที่สุด หรือไม่โดนแสงเลย จะเห็นได้ว่าภายในภาพนั้นน้ำหนักเข้มสุดนั้นทำให้เหมือนกับตัววัตถุบริเวณที่ไม่ปะทะเข้ากับแสงนั้น ค่อย ๆ กลืนหายเข้าไปกับฉากหลัง ทำให้ตัววัตถุนั้นเกิดความเป็นมวล และปริมาตรขึ้นภายในภาพ และยังสร้างอารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศให้กับภาพอีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

“วัยเด็ก” ถือเป็นช่วงระยะเวลาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งกับตัวข้าพเจ้า เป็นช่วงระยะเวลาที่เต็มไปด้วยความสุขสนุกสนาน จินตนาการ และความฝัน ซึ่งเป็นสิ่งที่มีส่วนในการเสริมสร้าง หล่อหลอม และปรุงแต่งความเป็นตัวตน นอกจากนี้ยังส่งผลถึงความคิด ทักษะคติในการมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัวของตัวข้าพเจ้าในปัจจุบัน ความทรงจำในวัยเด็ก จึงถือเป็นสิ่งที่มีคุณค่า คู่ควรแก่การเก็บรักษาเป็นอย่างยิ่ง

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ สิ่งที่สำคัญที่สุดนั่นคือ การถ่ายทอดแนวความคิดซึ่งมีความสอดคล้องกับตัวกระบวนการในการสร้างสรรค์ การสร้างภาพแทนของวัตถุ ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของช่วงระยะเวลา และความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้า โดยใช้จุดและลายเส้น เพื่อสร้างน้ำหนัก แสงเงา มวลปริมาตรให้กับตัววัตถุ(ของเล่น) ในลักษณะเหมือนจริง โดยมีต้นแบบมาจากวัตถุจริง การขยายขนาดของวัตถุให้มีความใหญ่ ผิดแปลกไปจากความเป็นจริง เพื่อสร้างความรู้สึกที่ต่างออกไปจากเดิม อีกทั้งสร้างความหมายของวัตถุในเชิงการอุปมาอุปมัย เพื่อแสดงออกถึงความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของข้าพเจ้า ณ ช่วงเวลาปัจจุบัน

จากการทำศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ข้าพเจ้าเห็นความสำคัญของช่วงวัยเด็ก ซึ่งมักจะเป็นสิ่งที่ถูกละเลยหรือมองข้ามไปมากยิ่งขึ้น และยังทำให้ข้าพเจ้าได้ตามหา หวนย้อนระลึกถึงความหลังเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก ทำให้ข้าพเจ้าสามารถสัมผัสกับความทรงจำที่ไร้ตัวตนได้อีกครั้ง ด้วยการสร้างภาพแทน และแปลค่าความทรงจำที่เต็มไปด้วยความสุขสนุกสนาน ความคิดฝัน จินตนาการแบบเด็ก ๆ ซึ่งอาจได้ทำล้นหายไประหว่างทางของช่วงระยะเวลาที่ข้าพเจ้าเติบโตขึ้น โครงการศิลปนิพนธ์เรื่องเล่าจากวัตถุในความทรงจำ ชุดนี้จึงเป็นเสมือนสิ่งที่ทำให้ความทรงจำของข้าพเจ้าสามารถกลับมาจับต้องได้อีกครั้งหนึ่ง

## ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ปัญหาส่วนใหญ่ที่ข้าพเจ้าพบนั้น เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากกระบวนการการทำแม่พิมพ์ ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์ที่เกิดจากการทดลอง เช่น การค้นหาวิธีการเขียน และระยะเวลาที่เหมาะสมในการกักรดแม่พิมพ์ ที่สามารถถ่ายทอดลักษณะเฉพาะตัว และรายละเอียดของวัตถุ โดยข้าพเจ้าได้พบว่า การสร้างน้ำหนัก และแสงเงาของภาพด้วยวิธีการจุด เป็นวิธีการที่ให้ผลลัพธ์ตรงกับสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการมากที่สุด แต่การสร้างน้ำหนักด้วยวิธีการจุดนั้น เพื่อให้ได้น้ำหนักแสงเงาที่เหมือนกับภาพร่างต้นแบบ ต้องใช้การกักรด และทำซ้ำในกระบวนการเดิมมากกว่าหนึ่งครั้ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เอกสารอ้างอิง

องตวน เดอ แซงเตก-ซูเปรี. ผู้แปล อัมพรณ โอตระภูถ. มีนาคม 2556. เจ้าชายน้อย. ฉบับครบรอบ 70 ปี. เชียงใหม่ : สำนักพิมพ์จันต์

Alice in Ordinary Land, signed and dated 'Natee 08, oil on linen, 180 x 160.5 cm. ( Natee Utarit 2008 ) ที่มา : <http://www.invaluable.com/auction-lot/natee-uta-2361-c-05caea5b28> : February 18, 2017

'Ghost Horse Bag', oil & alkyd on wood 50x40cm (Simon Monk 2019)

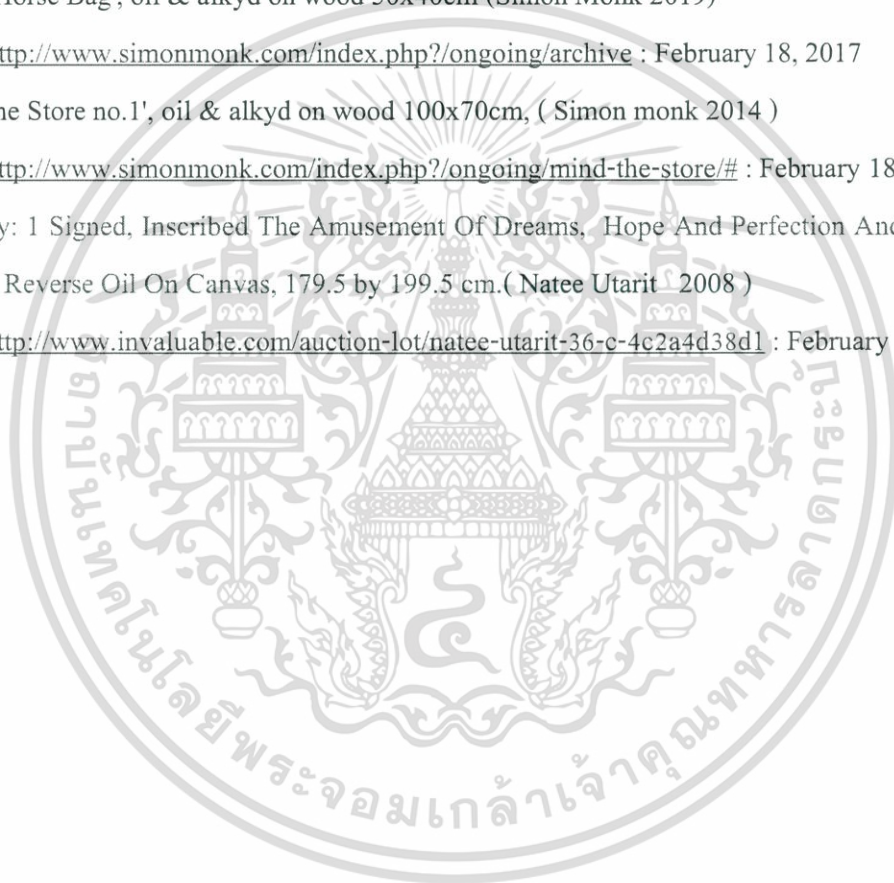
ที่มา : <http://www.simonmonk.com/index.php?ongoing/archive> : February 18, 2017

'Mind the Store no.1', oil & alkyd on wood 100x70cm, ( Simon monk 2014 )

ที่มา : <http://www.simonmonk.com/index.php?ongoing/mind-the-store/#> : February 18, 2017

Quantity: 1 Signed, Inscribed The Amusement Of Dreams, Hope And Perfection And Dated 07, On The Reverse Oil On Canvas, 179.5 by 199.5 cm.( Natee Utarit 2008 )

ที่มา : <http://www.invaluable.com/auction-lot/natee-utarit-36-c-4c2a4d38d1> : February 18, 2017



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ

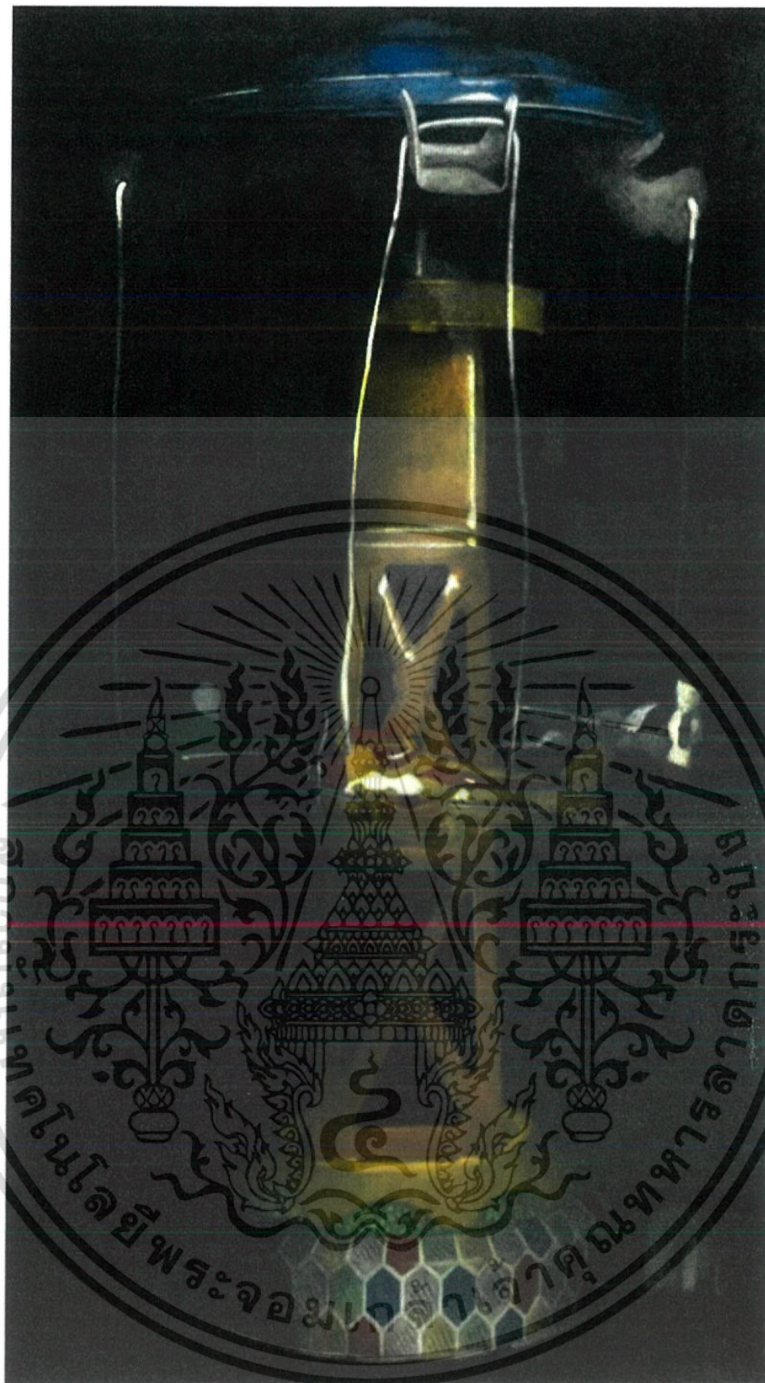


ชื่อผลงาน กระต่ายไขลาน (MR. RABBIT) 2560

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะร่องลึก

ขนาด 60x80 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน เครื่องบิน (Rise The Wind) 2560

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะร่องลึก

ขนาด 52x80 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

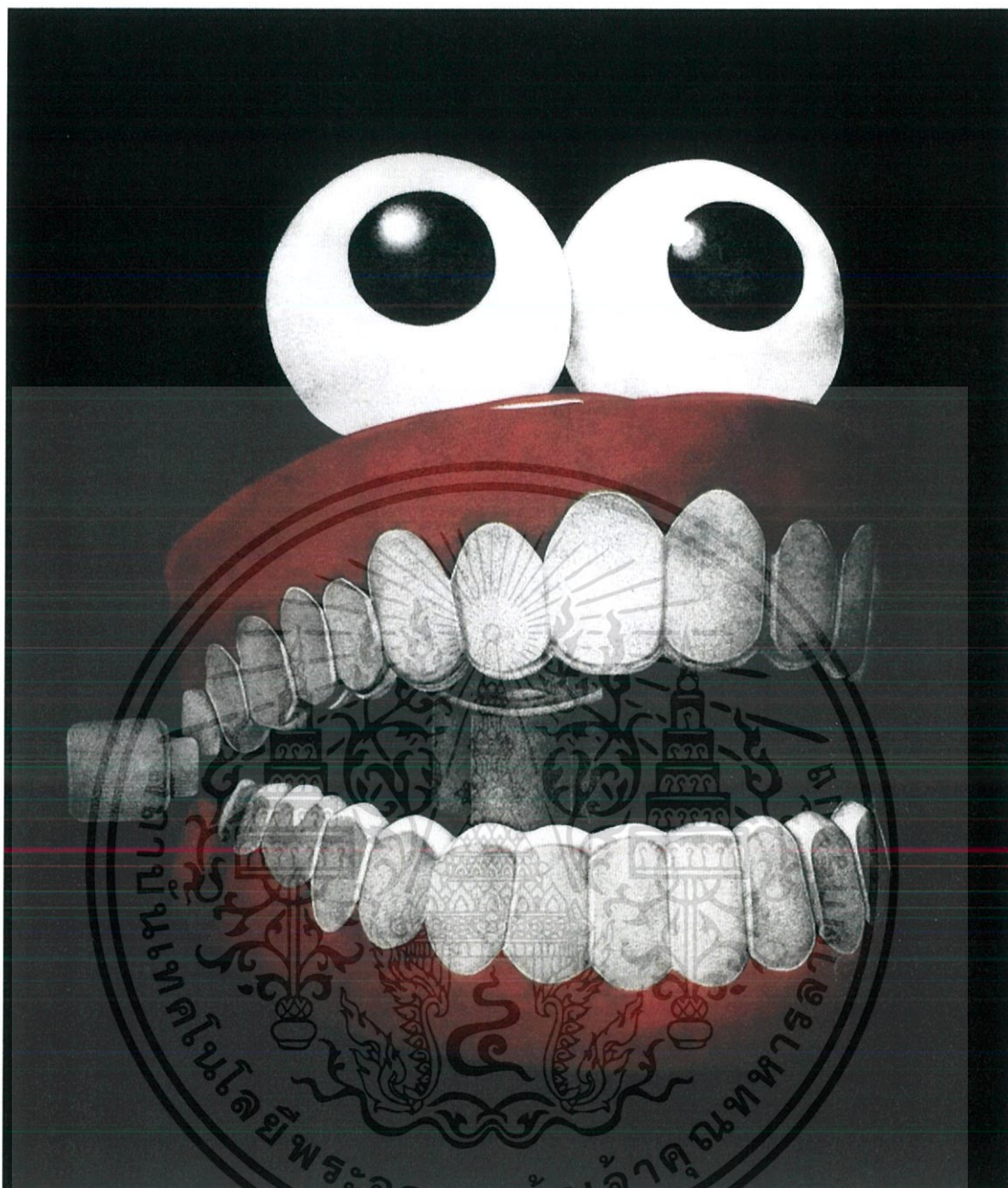


ชื่อผลงาน ตุ๊กตาลิงไขลาน (Windup Monkey) 2560

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะร่องลึก

ขนาด 60x80 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ฟันไขลาน (Gag) 2560

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะร่องลึก

ขนาด 60x70 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน โพลีพ็อกเก็ต (Pollypocket) 2560

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะร่องลึก

ขนาด 60x80 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

อริชา สุทธิวีระวัฒน์

วันเกิด

10 กุมภาพันธ์ 2538

ที่อยู่

35/305 ซ.5/8 ม.ตลาดวัลย์ ถ.ศรีนครินทร์ ต.บางแก้ว อ.บางพลี

จ.สมุทรปราการ โทร.02-7586083, 086-1222299

ประวัติการศึกษา

พศ. 2540 – 2541 โรงเรียนอนุบาลเทพารักษ์

พศ. 2542 - 2549 โรงเรียนเซนต์โยเซฟพิพัต

พศ. 2550 - 2555 โรงเรียนสาริต มหาวิทยาลัยรามคำแหง

พศ. 2556 – 2559 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ

ทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลป

กรรมศาสตร์ สาขา ภาพพิมพ์

ประวัติการแสดงผลงาน

2558

- "Iosif Iser" International Contemporary Print Biennial The 11th Edition, Ploiesti

2559

- 50 x 50 =75 The Project On Art Culture Exchange And Through Contemporary Printmaking Art For Knowledge Acquisition And Academic Cooperation  
- The 2<sup>nd</sup> ASEAN Graphic Art Competition and Exhibition Viet Nam  
- นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 33

2560

- The 1st International Print Triennial in Cieszyn, Poland

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้