

“พื้นที่จินตนาการกับวัตถุในความทรงจำ(สังคมเมือง)”

Memory Object In The World Of Imagination (Urban Society)



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2561 – 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ประติมากรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


.....วิศวิทย์ แสงแก้ว.....

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ แสงแก้ว)



กรรมการ



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์)

(อาจารย์มิ่งคล เกิดวัน)



กรรมการ



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)

.....กฤษฎา งามสม.....

กรรมการ

(อาจารย์กฤษฎา งามสม)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชนนล ศิริจิวเจริญ)

.....วิศวิทย์ 11/๒๖/๒๖.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ แสงแก้ว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากบิดามารดาและครอบครัว ที่ช่วยเหลือทั้งด้านทุนทรัพย์ และกำลังใจ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กิตติ แสงแก้ว ที่ให้คำปรึกษาตลอดระยะเวลาในการทำงาน ทั้งในเรื่องเทคนิคและแนวทางแก้ไข ให้ความรู้และคำแนะนำในเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้

ตลอดจนถึงเพื่อนทุกคนในภาควิชาศิลปกรรมที่คอยให้การช่วยเหลือและกำลังใจในยามที่มีปัญหาะหว่างการทำงาน จนทำให้ผลงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญ(ต่อ)	ง
สารบัญ(ต่อ)	จ
สารบัญ(ต่อ)	ฉ
สารบัญภาพ	ช
สารบัญภาพ(ต่อ)	ฌ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญ	2
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	3
1.5 แผนการดำเนินงาน	3
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.7 แผนดำเนินงาน	4
1.8 ระยะเวลาในการดำเนินงาน	4
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและอิทธิพลจากงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.1.1 อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎี	5
2.1.2 อิทธิพลที่รับจากสังคมและสิ่งแวดล้อม	6
2.1.3 ความหมายของการถวิลหาอดีต	6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.1.4 อิทธิพลที่ได้รับจากแนวความคิดทางวิทยาศาสตร์	6
2.2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง	7
Canan	7
กฤษ งามสม	7
วิเคราะห์อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปนิพนธ์	12
<b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์</b>	
1. การประมวลความคิด	13
2. การสร้างสรรค์	13
3. กระบวนการนำเสนอ	14
คัดกรองประเด็นและตีความจากกรณีศึกษา	14
ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1	14
การประมวลผลเชิงรูปแบบผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1	14
ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2	16
การประมวลผลเชิงรูปแบบผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2	16
ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3	17
การประมวลผลเชิงรูปแบบผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3	17
ตารางแสดงขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์และวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้งาน	20
ขั้นตอนที่1 กระบวนการเขียนต้นแบบ	21
ขั้นตอนที่2 การสร้างโครงสร้างของผลงาน	22
ขั้นตอนที่3 กระบวนการประกอบโครงสร้างเข้ากับมอเตอร์	23
ขั้นตอนที่4 กระบวนการประกอบชิ้นงาน	25
<b>บทที่ 4 บทวิเคราะห์การสร้างสรรค์</b>	
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	28
4.1.1 เรื่องราว ( Subject )	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.1.2 เนื้อหา ( Content )	28
4.1.3 การแสดงออก ( Expression )	28
4.1.4 การจัดวาง ( Install )	29
บทวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1	29
บทวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	31
บทวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3	33
<b>บทที่ 5 บทสรุป</b>	
ข้อดีของผลงานศิลปนิพนธ์	35
ปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	35
ภาคผนวก	37
บรรณานุกรม	41
ประวัติผู้เขียน	42

## สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพศิลปิน Canan	8
2.2 Animal Kingdom	9
2.3 ภาพ ศิลปิน กฤษ งามสม	10
2.4 ภาพ ALREADY MADES	11
3.1 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์รูปที่ 1	15
3.2 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์รูปที่ 2	16
3.3 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์รูปที่ 3	18
3.4 ขั้นตอนการทำงาน	21
3.5 ขั้นตอนการทำงาน	22
3.6 ขั้นตอนการทำงาน	23
3.7 ขั้นตอนการทำงาน	23
3.8 ขั้นตอนการทำงาน	24
3.9 ขั้นตอนการทำงาน	24
3.10 ขั้นตอนการทำงาน	25
3.11 ขั้นตอนการทำงาน	26
3.12 ขั้นตอนการทำงาน	27
3.13 ขั้นตอนการทำงาน	27
4.1 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	29
4.2 ภาพวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	30
4.3 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	31
4.4 ภาพวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	32
4.5 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	33
ภาพประกอบภาคผนวก	38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

จินตนาการสำหรับผู้ใหญ่ วัยทำงาน เป็นสิ่งที่ยากเย็นแสนเข็ญเหลือเกิน ที่จะคิดจะสร้าง จะหา มันออกมาได้ น่าจะเป็นเพราะจินตนาการของผู้ใหญ่ มักมีกรอบความคิดอะไรบางอย่างมาปิดกั้นไว้ เสมอ ข้อจำกัดต่างๆมากมายเกิดขึ้นมาจากประสบการณ์ การผ่านร้อนผ่านหนาวมาเยอะ ทำอะไรต่อ อะไรมา มาก มีโอกาสได้ไปรู้ไปเห็น โลกภายนอกต่างๆมากมาย หลายครั้งก็เอามาเป็นข้อมูล ทางเลือก แต่หลายครั้งมันก็กลายมาเป็นข้อจำกัด ซึ่งแตกต่างจากวิถีคิดของเด็ก

พัฒนาการของวัยเด็กตอนกลางนั้นเป็นวัยแห่งการเตรียมพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ สังคม และสติ ปัญญา ถ้าเด็กได้รับสิ่งแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทุกๆด้าน เด็กจะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ได้อย่างราบรื่น เด็กในวัยนี้จะมีการ เรียนรู้เพิ่มมากขึ้นเนื่องจากเป็นวัยที่เข้าโรงเรียนเด็กจะสามารถเรียนรู้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวก่อน แล้วจึง ค่อยเปลี่ยนประสบการณ์ไปสิ่งแวดล้อมที่อยู่ไกลตัวออกไป สำหรับที่เริ่มเข้าเรียนจะสามารถเรียนรู้ ได้ดี ถ้าทางโรงเรียน ได้จัดสิ่งแวดล้อม โดยปล่อยให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวและเข้าร่วมกิจกรรม ต่างๆ อยู่เสมอ ซึ่งเป็นการเพิ่มหรือพัฒนาการทางปัญญาของเด็กเป็นอย่างมาก

ประสบการณ์การเล่นของเด็กในเมืองกับเด็กต่างจังหวัด ย่อมแตกต่างกัน เช่นเดียวกับการเล่น ของเด็กรุ่นโปเกมอนกับเด็กรุ่นหน้ากากเสือ แต่ไม่ว่าจะเกิดที่ไหน โดนยุคไหน เด็กก็ยังคงต้องเล่น เรียกได้ว่าเกิดมาเป็นเด็กก็ต้องเล่นเด็ก กับการเล่น จึงเป็นสิ่งที่คู่กัน ผู้ใหญ่ก็มองว่าเป็นเรื่องธรรมดา ที่เด็กจะเล่น ก็ในเมื่อเด็กเป็นวัยที่ต้องเล่น จะเล่นมากเล่นน้อย สำหรับพื้นที่เล่นของเด็กในเมือง จำกัดลงเหลือเพียงเกม คอมพิวเตอร์ ตัวต่อเลโก้ ของเล่นที่เป็นวัสดุที่ผ่านการสังเคราะห์ มีความเป็น พลาสติก ยาง หรือโฟม ของเล่นตามห้างสรรพสินค้า หรือไม่ก็ได้วิ่งเล่นในสวนสาธารณะใหญ่ใจ กลางเมือง หรือไม่ก็ในตรอกซอกซอย จึงเป็นเหมือนข้อจำกัดต่อพื้นที่การเรียนรู้หรือต่อจินตนาการ ของเด็ก แต่ก็ไม่ใช่ว่าเด็กที่ใช้ชีวิตอยู่เมืองนั้นจะถูกปิดกั้นการเรียนรู้หรืออิสระทางความคิดและ ความต้องการไปเลยทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ของเล่นเด็ก ในปัจจุบันมีวิวัฒนาการมากมาย เด็กทุกคนชอบเล่นของเล่น บ้างก็เอาดินเอาทราย มาเล่น เมื่อสมัยก่อนมีเด็กๆ หลายชอบปั้นอยากมีของเล่นสวยๆ น่ารักๆ เด็กส่วนใหญ่นิยมที่จะเอา ดินหุ้ม้าและใบไม้ มาทำเป็นผักผลไม้ และหันเล่นกันเองในสวนหลังบ้าน แต่ก็ถูกผู้ใหญ่ดุ เหมือนกัน ต้องค่อยๆ แอบเล่นกัน สนุกสนานไปตามประสาเด็กในสมัยก่อน ปัจจุบันในยุคที่ ข้าพเจ้าได้เติบโตมานั้น มีของเล่นที่ค่อนข้างทันสมัย และของเล่นเด็ก ส่วนใหญ่จะมีสีสันสวยงาม น่ารักน่าเล่น ทำให้ผู้ปกครองอดใจที่สั่งซื้อของเล่นพวกนี้มาให้ลูกของตนได้เล่น ของเล่นที่ดี และ ช่วยพัฒนาความรู้ และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้แก่ลูกๆ ของตนเอง จะสังเกตได้ว่าเด็กสมัยนี้ จะ มีความคิดความอ่าน และวิสัยทัศน์ก้าวไกลอย่างรวดเร็วกว่าผู้ใหญ่สมัยก่อนที่ยังเป็นเด็ก นั่นก็ เพราะว่ามีอุปกรณ์ต่างๆ ที่ช่วยเสริมสร้างให้เด็กเหล่านี้ ได้เรียนรู้ และไวต่อความคิดมีอุปกรณ์ช่วย ในการศึกษาพัฒนาความรู้ของเด็กๆ หลายอย่างมากมาย

จากการที่ข้าพเจ้าได้เติบโตขึ้นมาในสังคมเมือง จึงได้สัมผัสกับของเล่นที่มีความแปลกใหม่และ พิเศษ ทั้งรูปทรง กลไก ความหมายและที่มา สิ่งแวดล้อมเหล่านี้ทำให้มีผลต่อความทรงจำและ จินตนาการที่พิเศษในวัยเด็กของข้าพเจ้า ทำให้เกิดความพอใจในการเลือกความทรงจำในวัยเด็กนั้น มาทำงาน ในการทำงานข้าพเจ้าเลือกวิธีการหลายรูปแบบในการสร้างรูปทรงขึ้นใหม่ เช่น การตัด ทอน การต่อเติม การเชื่อมกันระหว่างวัสดุ การคงสภาพเดิมและการสร้างเลียนแบบ การสร้าง รูปทรงขึ้นมาใหม่ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และจินตนาการของข้าพเจ้า โดยให้ความสำคัญกับความ ประณีต บรรจง ของรูปทรงที่ลงตัว

## 1.2 วัตถุประสงค์

- สร้างสรรค์งานประติมากรรมที่มาจากวัสดุสำเร็จรูป
- แสดงประสบการณ์และผลกระทบที่มีต่อวัสดุ
- เพื่อศึกษารูปแบบกลไกชนิด ความหมาย และที่มาของวัสดุสำเร็จรูป

## 1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

เราทุกคนล้วนมีประสบการณ์ ประสบการณ์ที่มีผลกระทบต่อตัวเราทำให้เราจดจำ ประสบการณ์ที่ไม่มีผลกระทบต่อตัวเราย่อมลบลบเลื่อนไปจากความทรงจำหากเปรียบประสบการณ์ เป็นวัสดุที่เราเคยหยิบใช้ ย่อมทำให้เราหวนนึกถึงประสบการณ์ที่มีต่อวัสดุชิ้นนั้นๆ

#### 1.4 ขอบเขตของโครงการ

สร้างผลงานประติมากรรมที่มีประสบการณ์ร่วมบวกกับจินตนาการต่อวัสดุที่เลือกสรรมาในรูปแบบต่างๆเข้าได้รับรู้สิ่งเหล่านี้ผ่านประสบการณ์จินตนาการสร้างสรรค้ออกมาในรูปแบบของงานประติมากรรม

เทคนิคในการสร้างสรรค์ประติมากรรมโดยการสร้างพื้นที่จากบ่อน้ำเป่าลมจำนวนผลงานมี 3 ชิ้น

- ประติมากรรมการจัดวาง ขนาด 180 x 90 เซนติเมตร
- ประติมากรรมการจัดวาง ขนาด 114 x 114 x 30 เซนติเมตร
- ประติมากรรมการจัดวาง ขนาด 114 x 114 x 110 เซนติเมตร

#### 1.5 แผนในการดำเนินงาน

- รวบรวมข้อมูล ทฤษฎี และกลุ่มศิลปินที่มีอิทธิพลต่องาน
- แสวงหาวัสดุที่อยู่รอบตัวเรา และจากสถานที่ต่างๆ เพื่อให้เกิดความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ ต่อตัววัสดุ
- นำวัสดุชนิดต่างๆมาแยกชิ้นส่วนทดลองประกอบ เพื่อหาผลกระทบให้ตรงกับความคิด จินตนาการ และประสบการณ์

#### 1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- เกิดผลงานประติมากรรมจากวัสดุรอบๆตัวเรา
- เกิดความเข้าใจการเชื่อมโยงกันระหว่างวัสดุ กับความคิด จินตนาการ และประสบการณ์
- เกิดความเข้าใจในระบบการทำงานที่เน้นการทดลอง

## 1.7 แผนดำเนินงาน

แผนดำเนินงาน	ปีการศึกษา 2561			
	ภาคเรียนที่ 2			
	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย
เก็บรวบรวมข้อมูล	↔			
วิเคราะห์ข้อมูลและ จัดทำภาพร่าง	↔			
จัดทำภาพร่าง	↔			
จัดทำแบบจำลอง 3 มิติ	↔			
จัดหาวัสดุ		↔		
สร้างผลงาน				↔
ติดตั้งผลงาน				↔

## 1.8 ระยะเวลาในการดำเนินงาน ระยะเวลาเวลา 5 เดือน ตั้งแต่เดือน มกราคม – พฤษภาคม พ.ศ. 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรมและอิทธิพลจากงานศิลปกรรมเกี่ยวข้อง

#### 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1.1 อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎี

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ (Torrance) ทอเรนซ์ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดหรือตั้งเป็นสมมติฐานทำการทดสอบสมมติฐาน และเผยแพร่สิ่งที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานนั้น ซึ่งแบ่งเป็นขั้นๆ ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact – Finding) ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่ความรู้สึกกังวล มีความสับสน วุ่นวาย เกิดขึ้น ในจิตใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้ก็พยายามตั้งสติและหาข้อมูล พิจารณาว่าความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา ( Problem – Finding) ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อได้พิจารณาโดยรอบคอบแล้ว จึงเข้าใจและสรุปว่า ความสับสนวุ่นวายนั้นก็คือ การเกิดปัญหานั้นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน ( Idea – Finding ) ขั้นนี้ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิดและตั้งสมมติฐาน และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 4 การค้นพบปัญหา ( Solution – Finding) ในขั้นนี้จะพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ ( Acceptance – finding) ขั้นนี้เป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้วว่าน่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไร แต่ต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือการค้นพบยังไม่จนตรงนี้ แต่ผลที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไปที่เรียกว่า New Challenge

### 2.1.2 อิทธิพลที่รับจากสังคมและสิ่งแวดล้อม

เนื่องจากเรื่องที่น่าสนใจและนำมาสร้างสรรค์นั้นเป็นเรื่องของจิตใจซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียกร้องหาความรู้สึกที่ขาดหายไปที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวเอง ซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่าเป็นความรู้สึกของคนส่วนหนึ่งในสังคมที่ความรู้สึกโหยหาถึงช่วงเวลาแห่งความเป็นเด็ก ซึ่งแต่ละคนก็จะมีการจัดการกับความรู้สึกดังกล่าวแตกต่างกันออกไป ขณะที่ในส่วนตัวข้าพเจ้าเองได้นำความรู้สึกดังกล่าวแสดงออกมาทางศิลปะ ซึ่งในงานศิลปะของข้าพเจ้าเกิดจากการนำเอาความคิดความรู้สึกต่างๆเกิดจากวิถีชีวิต ที่สังมวิถีคิด มุมมอง ทั้งในเรื่องการใช้ชีวิตและเรื่องศิลปะมาประมวล เลือกเอาความรู้สึกด้านหนึ่งที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกที่ขาดหายไปในช่วงวัยเด็กและแปรความรู้สึกนั้นออกมาเป็นงานประติมากรรม

### 2.1.3 ความหมายของการถวิลหาอดีต

“นอสตัลเจีย”(Nostalgia) มีรากศัพท์มาจากคำว่า “notos” ในภาษากรีก แปลว่า การกลับบ้าน รวมกับคำในภาษาละติน “-algia” หมายถึงความเจ็บปวด

ปัจจุบันมีการนำคำนี้มาใช้ในความหมายแสดงอาการและความรู้สึกของคนที่อ่อนไหวและถวิลหาบรรยากาศ หรือความคุ้นเคยในอดีต รวมถึงความซึมเศร้าที่เกิดขึ้นเมื่อระลึกความทรงจำในอดีต

### 2.1.4 อิทธิพลที่ได้รับจากแนวความคิดทางวิทยาศาสตร์

มิติและการรับรู้ของมนุษย์ ในการสร้างรูปทรงใหม่ของวัตถุที่แสดงถึงร่องรอยและการมีอยู่ของเวลา ข้าพเจ้าอ้างอิงจากความรู้ที่ว่า เวลาเป็นมิติที่4 ไม่มีตัวตนให้จับต้องได้(ความว่าง) มองไม่เห็นดังเช่นมิติทั้ง3ในการรับรู้ทั่วไปของมนุษย์(กว้างxยาวxลึก)

ไอน์สไตน์ (Einstein) ได้แสดงทฤษฎีไว้ว่า “ศาสนา ศิลปะ และวิทยาศาสตร์(บริสุทธิ์) ล้วนเป็นกิ่งก้านสาขาของต้นไม้ต้นเดียวกัน แรงบันดาลใจเหล่านี้ถูกนำมาใช้เพื่อยกระดับชีวิตมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้มีค่า ยกระดับชีวิตให้พ้นจากสภาพร่างกาย และนำพาปัจเจกบุคคลไปสู่เสรีภาพ” และ “มีความเป็นไปได้ที่จะอธิบายทุกสรรพสิ่งด้วยวิทยาศาสตร์ แต่มันจะมีความหมายอะไรเหมือนกับที่ท่านอธิบายบทเพลงของบีโทเฟ่นว่าเป็นความแปรผันของคลื่นเสียง” ไลน์สไตน์ แม้จะเชื่อมั่นในหลักวิทยาศาสตร์ แต่ก็เข้าใจว่าโลกมีหลายมุมมอง มีทั้งมุมมองของเหตุผลและมีมุมมองของความรู้สึก

แนวความคิดดังกล่าวช่วยเน้นย้ำความสำคัญของจินตนาการ ทั้งที่มีอยู่ในวิทยาศาสตร์ ศิลปะ หรือศาสตร์แขนงอื่นใดก็ตาม และความคิดดังกล่าววางแผ่ไว้ด้วยนัยยะของการยอมรับความรู้ในสาขาอื่น แสดงถึงความพยายามที่จะเชื่อมโยงความรู้หลากหลายสาขาเข้าด้วยกัน เพื่อช่วยเปิดมุมมองใหม่ในการนำมาคิดพิจารณาใช้ในการศึกษาสิ่งใดๆ ให้หลุดออกจากกรอบของอคติที่เกิดจากการใช้มุมมองที่ตนเองเชื่อมั่นแต่เพียงอย่างเดียว

## 2.2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ “พื้นที่จินตนาการกับวัตถุในความทรงจำ(สังคมเมือง)” ได้มีการ นำผลงานศิลปะที่มีแรงบันดาลใจ หรือแนวคิดที่คล้ายกันมาเป็นแนวทางศึกษาหาความรู้เพิ่มขึ้นเพื่อให้ งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีความสมบูรณ์ในด้านรูปแบบ แนวคิด หรือการนำเสนอ ให้เป็นไปอย่างสมบูรณ์ โดยงานศิลปนิพนธ์ที่ได้รับอิทธิพลมานั้นก็จะเป็นงานที่มีรูปแบบไปในทางเดียวกับผลงานศิลปะที่ถูก สร้างสรรค์ขึ้นโดยมีความรักเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ ศิลปินที่ได้นำผลงานมาเป็นรูปแบบคือ

1. CANAN (Turkey)
2. กฤษ งามสม

## ศิลปิน Canan



ภาพที่ 2.1 ภาพศิลปิน Canan

จานั้นเป็นศิลปินหญิงชาวตุรกีที่เคลื่อนไหวด้านการเมืองเกี่ยวกับสิทธิสตรี ความเท่าเทียมทางเพศและเรือนร่างมาตั้งแต่ช่วงต้นปี 1990 เธอจบการศึกษาด้านศิลปกรรมจากมหาวิทยาลัย Marmara ที่ตุรกี

เธอทุ่มเทศึกษาว่าสถาบันต่างๆ เช่น รัฐบาล ครอบครัว สังคม หรือสถาบันทางศาสนาส่งผลต่อการใช้ชีวิตส่วนตัวของผู้หญิงอย่างไร รวมทั้งมีความสนใจทางจักรวาลวิทยาของอาหารับโบราณ เพื่อสำรวจการเกิดขึ้นของรูปร่างต่อขอบข่ายทางศีลธรรมในบริบทของความร่วมสมัยมาเป็นระยะเวลาหลายสิบปี ผลงานของเธอมีรูปแบบหลากหลาย ตั้งแต่จิตรกรรม ทัศนกรรม ศิลปะจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วีดิโออาร์ต หรือสื่อผสม งานนั้นได้รับรางวัลและมีส่วนร่วมในโครงการศิลปินพำนักทั้งในประเทศเยอรมันและสหรัฐอเมริกา

ชื่อผลงาน Animal Kingdom ปี2017 ศิลปินเริ่มนำแนวคิดทางจักรวาลวิทยาของวัฒนธรรมอาหรับและเปอร์เซียมาใช้ในงานศิลปะ โดยเฉพาะความเชื่อเกี่ยวกับ “ญิน” (สัตว์ประหลาดเหนือธรรมชาติ) ที่ทำให้เกิดบทสนทนาเกี่ยวกับกรอบศีลธรรม ของสังคมสมัยใหม่ได้อย่างน่าสนใจดังที่เห็นได้จาก Behind Mount Qaf ปี พ.ศ. 2560 ที่ Arter Space for Arts เมืองอิสตันบูล สาธารณรัฐตุรกี ในพื้นที่สวรรค์ แดนการพิพากษาและนรก งานนี้สร้างคู่ตรงข้ามของ ความดี/ความชั่ว, ภายใน/ภายนอก, ความสุข/ความเจ็บปวด ที่สะท้อนถึงด้านที่ถูกกดดัน ของจิตใจมนุษย์ Animal Kingdom (2017) จะเป็นแดนสวรรค์ที่เต็มไปด้วยตุ๊กตาสัตว์ในเทพนิยาย อย่างเช่น มังกร นกฟีนิกซ์ และงู สัตว์ประหลาดจาก เทพนิยายแฟนตาซีที่ทั้งน่ารัก และพร้อมจะคุกคาม โลกมนุษย์ได้พร้อมๆ กัน



ภาพที่ 2.2 Animal Kingdom

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ศิลปิน กฤษ งามสม



ภาพที่ 2.3 ภาพ ศิลปิน กฤษ งามสม

### ประวัติศิลปิน

เกิด พ.ศ. 2526 พิจิตร

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กฤษ งามสม เป็นศิลปินร่วมสมัยไทยที่มักใช้ความทรงจำวัยเด็กบวกรวมณ์ขบขันของคนในพื้นที่ต่างๆ โดยเฉพาะชาวบ้าน ผู้คนที่อาศัยอยู่ในต่างจังหวัด มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ กฤษสามารถสร้างจินตนาการกับวัสดุสิ่งของรอบตัว ทั้งธรรมชาติและสิ่งมีชีวิต มาสร้างเรื่องเล่าในรูปแบบของตนเอง เขาสามารถสร้างผลงานสามมิติแบบฝีมือช่างทำให้ดูสนุกสนาน เล่นกับกลไก ไฟฟ้าและแสงไฟ เป็นผลงานศิลปะแบบสื่อผสมและงานศิลปะจัดวางที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม



ภาพที่ 2.4 ภาพ ALREADY MADEs

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะของศิลปินระดับโลกในบรรยากาศแบบไทยๆ คือสิ่งที่ศิลปินอยากนำเสนอ ผ่านงานในรูปแบบ ศิลปะจัดวาง (Installation) ชุดล่าสุด ซึ่งความเป็นไทยในความรู้สึกของเขา ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ การเพ้นท์ลายไทยลงไปบนชิ้นงาน หรือ มีหัว โขนมาตั้งวางเคียงข้าง

ศิลปินเป็นคนต่างจังหวัด(พิจิตร) ความเป็นไทยของเขา ส่วนหนึ่งคือ ความเชื่อ อารมณ์ขัน หรือสีสันแบบไทยๆเช่นงานวัด

ได้ยินได้ฟังเช่นนี้ จึงลองไปเดินทอดน่องชมงานวัดในแบบของเขา โอ้.. โน่น...“ม้าหมุน” นี้...“ชิงช้าสวรรค์” และ นั่น ... “หนังกลางแปลง” แต่เมื่อเดินเข้าไปดูใกล้ๆ “ม้า” ที่เราเคยนั่งหมุน กลายเป็น “หมา” ที่มีรูปร่างน่าตลกคล้ายประติมากรรม Balloon Dog ของ Jeff Koons

ส่วน “ชิงช้าสวรรค์” ถูกตั้งอยู่บนฐานที่เป็นเก้าอี้ อารมณ์คล้ายผลงาน Bicycle Wheel ที่เป็นผลงานล้อจักรยานบนเก้าอี้ ของศิลปิน Marcel Duchamp

และที่กำลังนั่งดู “หนังกลางแปลง” จอนั้นไม่ใช่คนแก่คนเฒ่า หรือคนหนุ่มสาว ที่ชอบลูกทุ่งหลานมาตุแต่เป็นมวลหมู่พระพุทธรูปที่ตั้งอยู่รายล้อม โปรเจกเตอร์ที่เป็นมือพระพุทธรูปปางห้ามญาติและภาพที่ฉายอยู่บนจอคือเศียรพระพุทธรูปสมัยต่างๆ

### วิเคราะห์อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปิน

จากงานศิลปินที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลนั้นงานของ Canan ข้าพเจ้ามองเห็นถึงการ จัดการเกี่ยวกับวัสดุ ก่อให้เกิดการแสดงออกแบบใหม่ในผลงานอีกทั้งรูปแบบและเนื้อหายังเป็นเรื่องของสำนึกจากจินตนาการที่เกิดจากประสบการณ์ที่เคยพบเจอต่างๆ ข้าพเจ้าจึงนำความเป็นไปได้ของเนื้อหาและวัสดุของศิลปินมาทำเป็นผลงาน

ส่วนงานของ กฤษ งามสม นั้นเป็นงานที่กล่าวถึงงานที่มักใช้ความทรงจำวัยเด็กมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ และสามารถสร้างจินตนาการกับวัสดุสิ่งของรอบตัว มาสร้างเรื่องเล่าในรูปแบบของตนเอง ข้าพเจ้าจึงหยิบยกเนื้อหาและใจความดังกล่าวมาเป็นเนื้อเรื่องในการทำงาน ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ศิลปินพันธ์ “พื้นที่จินตนาการกับวัตถุในความทรงจำ(สังคมเมือง)” มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน จากการคัดกรองตัวเรื่องราวเกี่ยวกับจินตนาการ ความทรงจำในวัยเด็ก และการประมวลผลทางข้อมูลที่ได้รับจน กลายเป็นแนวความคิด จากนั้นจึงหาความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานผลงาน และคัดเลือกรูปแบบนำเสนอ โดยเลือกจากรูปแบบที่เป็นความทรงจำในวัยเด็กผสมผสานกับจินตนาการที่มีความเป็นไปได้ว่าจะมีความสอดคล้องกับเรื่องราว ตัวเทคนิค และ วิธีการนำเสนอมากที่สุด ลักษณะการนำเสนอต้องมีรูปแบบที่นำเสนอแล้วส่งเสริมให้ตัวงานแสดงออก ถึงความรู้สึกและสิ่งที่ต้องการจะสื่อผ่านกระบวนการจัดการทางศิลปะได้เป็นอย่างดี ซึ่งในแต่ละ ผลงานข้าพเจ้าแบ่งองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งออกเป็น 2 กระบวนการ ดังนี้

#### 1. การประมวลความคิด

1.1 วิเคราะห์เนื้อหาและพฤติกรรมจากประสบการณ์จริงของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงใช้ข้อมูลส่วนนี้ในการถอดความหมายและสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาผ่าน ภาษาทางศิลปะ

1.2 ศึกษาข้อมูลจากภาพถ่ายเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ควบคู่กับความรู้สึกภายในที่ได้จากประสบการณ์ในวัยเด็ก

#### 2. การสร้างสรรค์

2.1 ภาพร่างต้นแบบ

2.2 ขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. กระบวนการนำเสนอ

#### 3.1 การติดตั้งและจัดวางผลงาน

##### คัดกรองประเด็นและตีความจากกรณีศึกษา

ประเด็น : ความทรงจำ วัตถุ และจินตนาการ

แม้ว่าในเวลาที่ผ่านมาความทรงจำนั้นอาจจะไม่ได้คงอยู่ตลอด แต่ในทุกครั้งที่ ได้พบเห็น วัตถุวัตถุก็คล้ายว่าความทรงจำในช่วงเวลาที่แสนพิเศษนั้นจะถูกกระตุ้นขึ้นมาอีกครั้ง โดยง่าย

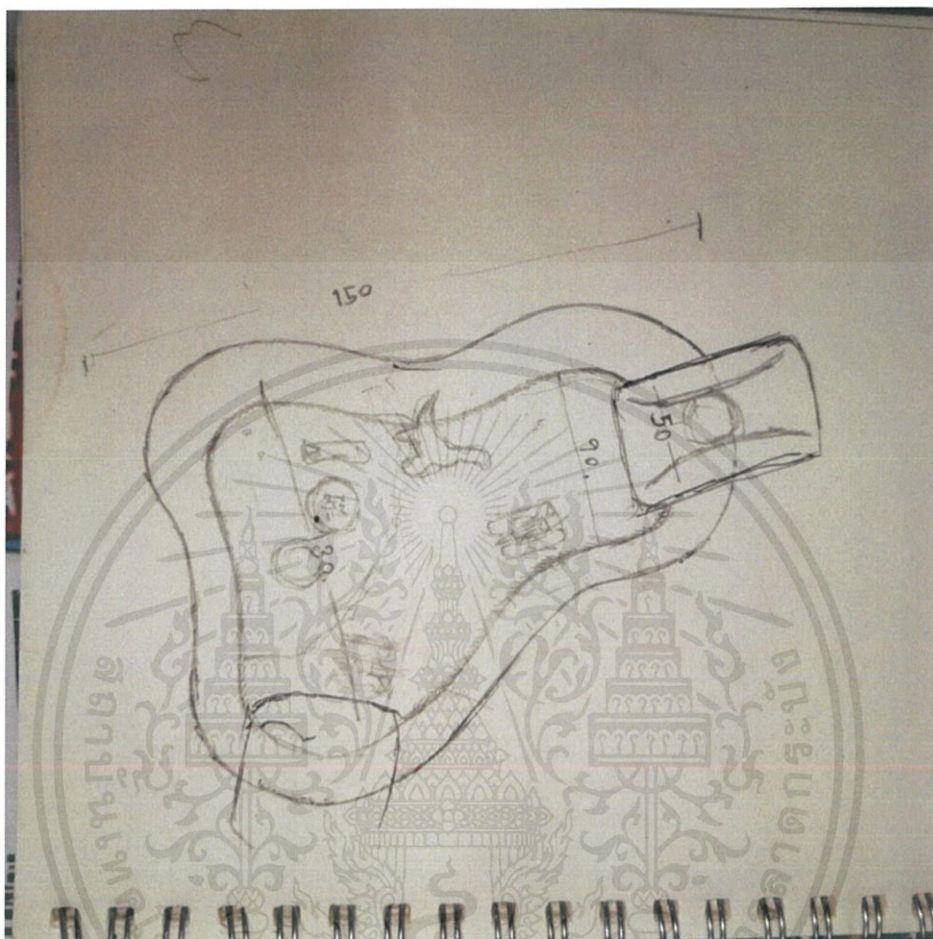
ข้าพเจ้านำสิ่งต่าง ๆ มาคิดสังเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เสนอความคิดเกี่ยวกับ ความทรงจำที่มีคุณค่าอยู่ภายในจิตใจตนเอง ซึ่งเป็นเรื่องของความรู้สึกส่วนตัวที่เป็นนามธรรม ให้ ออกมาเป็นผลงานศิลปะในแนวทางสื่อผสมที่เป็นรูปธรรม เพื่อจะสามารถสื่อสารทัศนคติของ ตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ได้ ผ่านกระบวนการทางความคิดและวิธีการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

##### ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

###### การประมวลผลเชิงรูปแบบ

ข้อมูลที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์ผลงานในชิ้นนี้เกิดจากการใช้ชีวิตประจำวันในช่วงวัย เด็กและจากการสอบถามผู้ปกครองของข้าพเจ้าถึงบรรยากาศที่แสดงถึงช่วงเวลานั้นรวมถึงวัตถุ สิ่งของต่างๆที่ตัวข้าพเจ้าเองมีความผูกพัน จากการรวบรวมข้อมูลจึงนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ออกมาเพื่อใช้ในการกำหนดโครงสร้างของงานด้วยเรื่องราวและแสดงความรู้สึกออกและได้นำมา จัดการเป็น ผลงานศิลปะ โดยมีภาพร่างต้นแบบผลงานดังต่อไปนี้

### ภาพร่าง ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์รูปที่ 1

นำภาพร่างและต้นแบบมาขยาย และวางแบบ โดยคัดลอกรูปทรงบางส่วนเพื่อนำไปสู่กระบวนการประกอบผลงาน นำมาจัดวางองค์ประกอบให้อยู่ภายในบ่อน้ำสำเร็จรูป ความทรงจำเมื่อครั้งยังเด็กย้อนให้ระลึกถึงพฤติกรรมบางอย่างที่ได้กระทำผ่านตัววัตถุ ได้สัมผัส และได้พบเห็นเป็นประจำ จากพฤติกรรมการเล่น การดูหนัง ดูการ์ตูน หรือดูสารคดีต่างๆ ซึ่งข้าพเจ้าพบว่าสิ่งเหล่านั้นมักอยู่ในรูปของความรู้สึกมากกว่า เหมือนกับการที่เราเติมโตขึ้นมาในสังคมในเมือง ทำให้เราค่อยๆซึมซับเอาพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนในสังคมส่วนใหญ่ แต่ก็ได้ไม่ได้ต้องการพูดถึงเรื่องใดๆเหล่านั้นอย่างตรงๆ เพราะจะยิ่งเป็นการเอาตัวเองเข้าไปหมกมุ่นกับสิ่งนั้นๆ ข้าพเจ้าจึงใช้ผลงานเป็นตัวแทนของความรู้สึกที่นึกคิดอยู่ในตัวของข้าพเจ้าเองโดยไม่ได้พูดออกมาโดยตรง

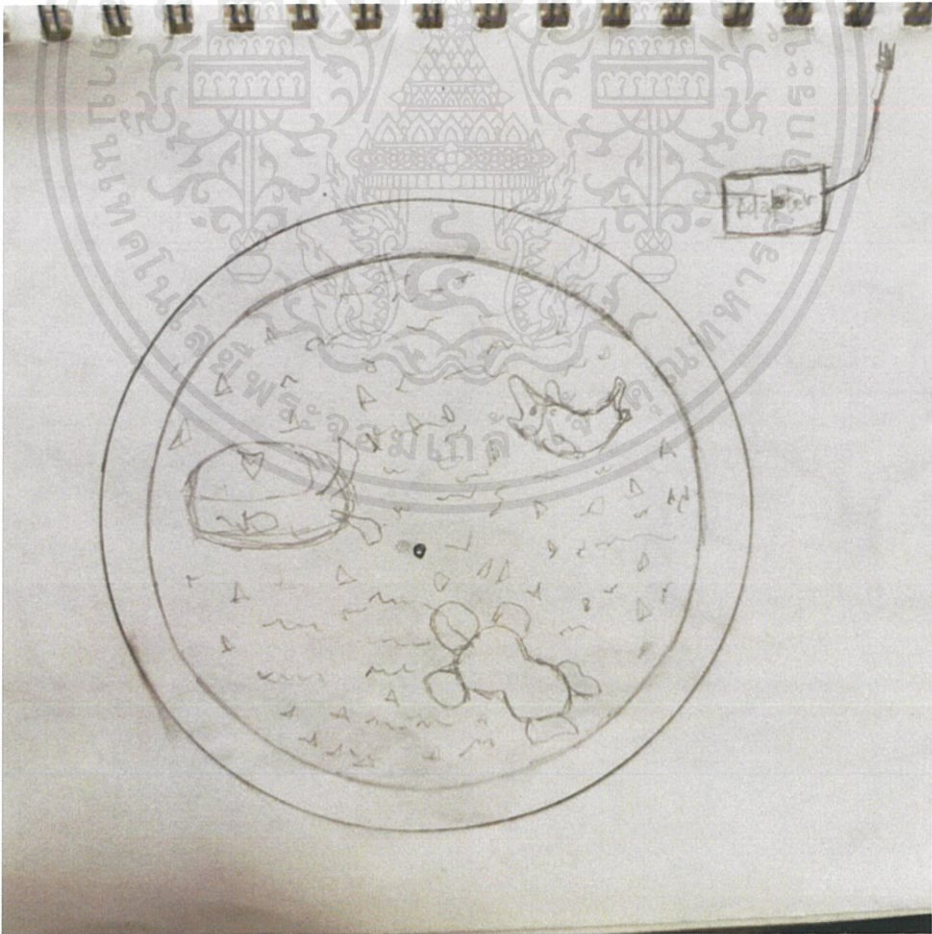
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

### การประมวลผลเชิงรูปแบบ

ข้อมูลที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์ผลงานในชิ้นที่2นี้เกิดจากการศึกษาข้อมูลจากภาพถ่ายเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ควบคู่กับความรู้สึกที่ได้จากประสบการณ์ในวัยเด็กอีกทั้งยังค้นคว้ารูปทรงทางกายภาพของสัตว์น้ำ พฤติกรรม สภาพบรรยากาศ ที่ข้าพเจ้าสนใจ จากการรวบรวมข้อมูล จึงนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเพื่อใช้ในการกำหนดโครงสร้างของงานด้วยเรื่องราวและแสดงความรู้สึกออกมานำภาพร่างและต้นแบบมาขยาย และวางแบบโดยคัดลอกรูปทรงบางส่วนเพื่อนำไปสู่กระบวนการประกอบชิ้นงาน และสร้างกลไก

### ภาพร่าง ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

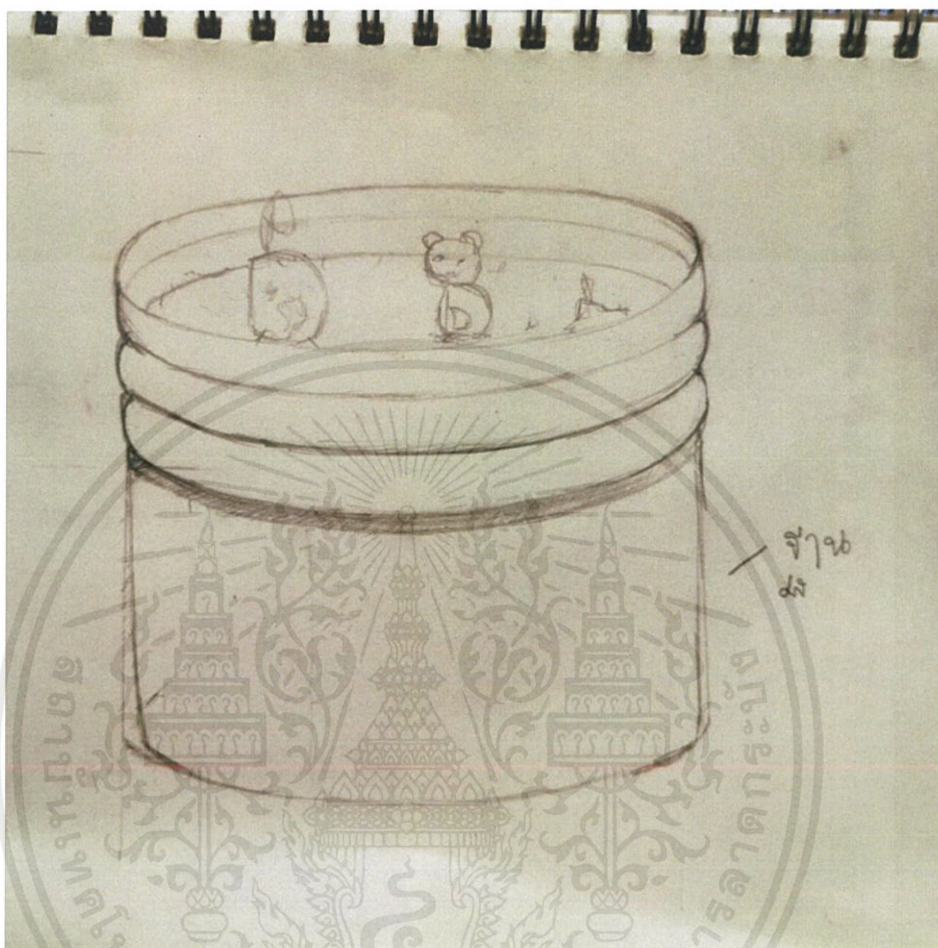
การประมวลผลเชิงรูปแบบ พฤติกรรมบางอย่างที่ได้กระทำผ่านตัววัตถุ ได้สัมผัส และได้พบเห็นเป็นประจำ ที่เราอาจจะคิดว่าธรรมดาแต่เมื่อเราเติบโตขึ้นพฤติกรรมเหล่านั้นก็กลับกลายเป็นความทรงจำที่แสนพิเศษและน่าจดจำมากยิ่งขึ้น ผลงานชิ้นที่ 2 เป็นการพัฒนางานมาจากผลงานชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนแปลงการใช้วัสดุ ให้ตรงกับความต้องการมากขึ้นและเพิ่มรายละเอียดในตัวชิ้นงานให้ดูสมบูรณ์ขึ้น

### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

#### การประมวลผลเชิงรูปแบบ

ข้อมูลที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์ผลงานในชิ้นที่3 นี้เกิดจากการใช้ชีวิตประจำวันในช่วงวัยเด็กและจากการสอบถามผู้ปกครองของข้าพเจ้าถึงบรรยากาศที่แสดงถึงช่วงเวลานั้นรวมถึงวัตถุสิ่งของต่างๆที่ตัวข้าพเจ้าเองมีความผูกพันจากการรวบรวมข้อมูลจึงนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเพื่อใช้ในการกำหนด โครงสร้างของงานด้วยเรื่องราวและแสดงความรู้ที่ออกมา

### ภาพร่าง ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างผลงานศิลปะนิพนธ์รูปที่ 3

ผลงานชุดนี้เป็นรูปแบบสื่อผสม(Mixed media) นำมาประกอบการจัดวางในพื้นที่ที่เป็นวัสดุสำเร็จรูป มีการใช้วัสดุ และกรรมวิธีในการทำงานเข้ามาเป็นส่วนสำคัญเพื่อที่จะช่วยแสดงถึงประสบการณ์ในวัยเด็กและจินตนาการของข้าพเจ้า มีการใช้วัสดุกล่าวถึงความทรงจำและประสบการณ์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของพี่ชายและตัวข้าพเจ้าเมื่อครั้งที่ได้ของขวัญเป็นรถแบตเตอรี่ที่สามารถนั่งได้ พี่ชายและข้าพเจ้ามีความตื่นเต้นมาก นึกถึงเมื่อใคร่ยังรู้สึกมีความสุขอยู่เสมอถึงแม้ว่าจะเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานมาแล้วก็ตาม ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นสิ่งที่สื่อแทนความคิดของข้าพเจ้าที่ต่อความรู้สึกของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการต่างๆ ในแนวทางการสร้างสรรค์ส่วนตัว ความทรงจำที่ผ่านมาแต่ยังคงเด่นชัดในความทรงจำ ที่ถึงแม้ว่าจะนานแค่ไหน ความทรงจำนั้นจะคงอยู่หรือไม่คงอยู่อีกต่อไป แต่ถ้ากลับไปย้อนนึกถึงก็จะมี ความทรงจำนั้นขึ้นมา อย่างชัดเจน

ขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างต้นแบบผลงานศิลปะนิพนธ์ในแต่ละชั้นมาต่อขยายเป็นผลงานจริง ซึ่งผลงานในแต่ละชั้นมีขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานคล้ายกัน โดยในที่นี้ข้าพเจ้าเลือกสาริต ขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 จากภาพร่างรูปที่ 3 มา นำ เสนอรายละเอียดขั้นตอน ต่างๆดังต่อไปนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

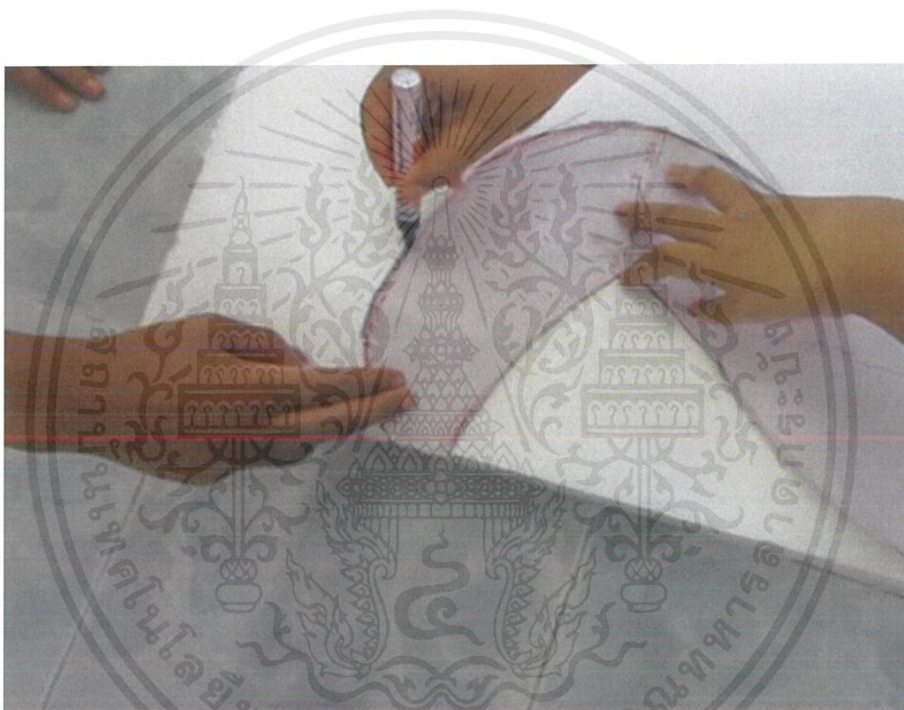
ตารางแสดงขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์และวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้งาน

ขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์	วัสดุอุปกรณ์
ขั้นตอนที่1 กระบวนการเขียนต้นแบบ	1.กระดาษ 2.ดินสอ
ขั้นตอนที่2 การสร้างโครงสร้างของผลงาน	1.โฟม 2.คัตเตอร์ 3.กระดาษทราย 4.ปากกาเคมี 5.ไม้บรรทัด
ขั้นตอนที่3 กระบวนการประกอบโครงสร้างเข้ากับมอเตอร์	1.รถมอเตอร์ 2.ไขควง 3.ปืนกาว 4.ไม้กาว 5.กรรไกร 6.คัตเตอร์ 7.ปากกาเคมี
ขั้นตอนที่4 กระบวนการประกอบชิ้นงาน	1.เศษผ้าจากตุ๊กตา , ของเล่น 2.กรรไกร 3.ปืนกาว 4.ไม้กาว 5.กาวติดผ้า 6.ปากกา 7.ดินสอ 8.ไม้บรรทัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนที่1 กระบวนการเขียนต้นแบบ

การสร้างผลงาน เริ่มจากการสอบถามผู้ประกอบการของข้าพเจ้าถึงบรรยากาศที่แสดงถึงช่วงเวลานั้นรวมถึงวัตถุประสงค์ของต่างๆที่ตัวข้าพเจ้าเองมีความผูกพันจากการรวบรวมข้อมูลจึงนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเพื่อใช้ในการกำหนดโครงสร้างของงาน โดยการเขียนภาพร่างต้นแบบลงบนโฟม



ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนที่ 2 การสร้างโครงสร้างของผลงาน

จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างรูปทรงงาน เมื่อได้แล้ว แกะโพมตามรูปแบบของตัว  
ต้นแบบให้มีความใกล้เคียงกับภาพร่างต้นแบบที่ร่างไว้



ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

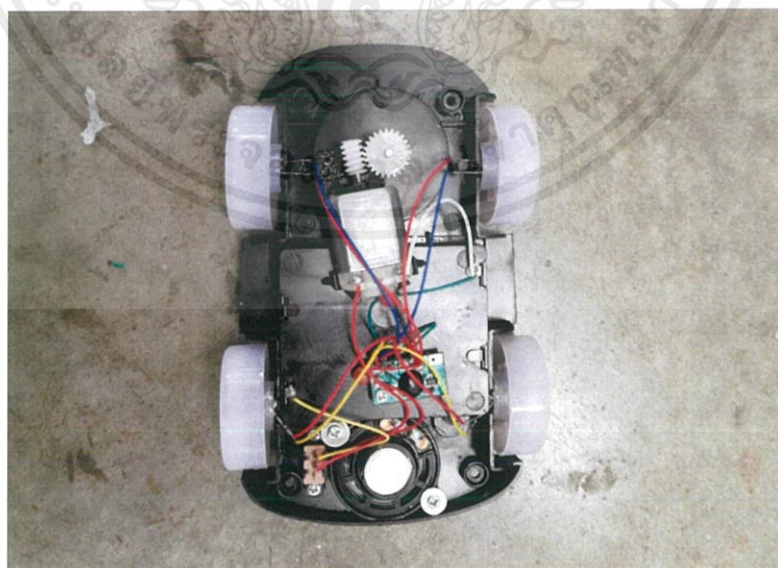
### ขั้นตอนที่3 กระบวนการประกอบโครงสร้างเข้ากับมอเตอร์

เตรียมรถของเล่นเพื่อจะนำมาประกอบเป็นตัวงาน



ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนการทำงาน

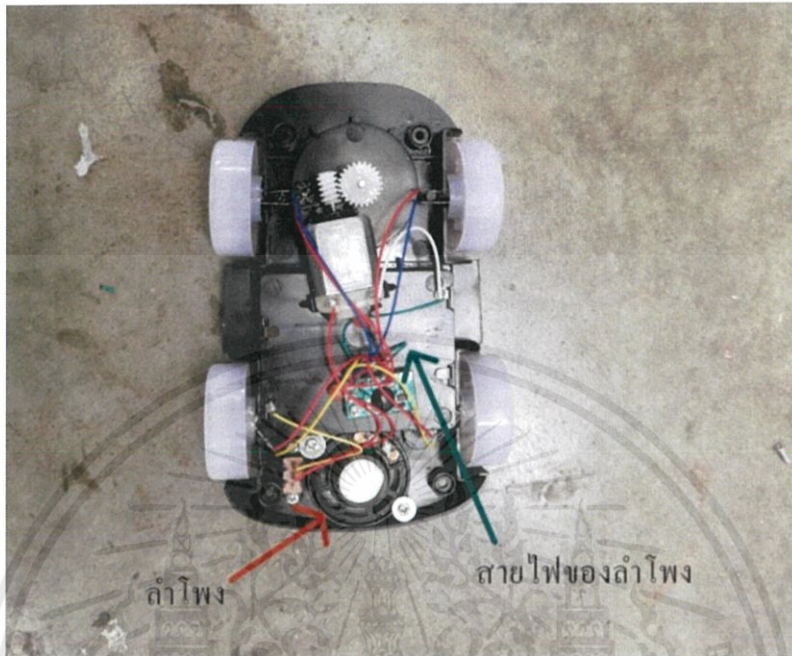
ไขสกรูที่ยึดกับตัวรถของเล่นกับฐานที่ติดกับล้อออกจากกัน



ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้คัตเตอร์หรือกรรไกรตัดสายไฟสีเขียว (เสียงจากลำโพง)ออก



ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการทำงาน

ประกอบโครงเข้ากับฐานรถของเล่น



ภาพที่ 3.9 ขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### ขั้นตอนที่4 กระบวนการประกอบชิ้นงาน

ขั้นตอนในประกอบผลงานนั้นใช้วัสดุที่แสดงถึงบรรยากาศในเวลานั้นที่ตัวข้าพเจ้าเองมีความผูกพันจากการรวบรวมข้อมูลจึงนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเพื่อใช้ในการกำหนดโครงสร้างของงานด้วยเรื่องราวและแสดงความรู้สึกออกมาโดยการเตรียมผ้าที่ได้มาจากตุ๊กตาเก่าของข้าพเจ้าเพื่อที่จะนำมาประกอบเข้ากับโครงสร้างของตัวผลงาน



ภาพที่ 3.10 ขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประกอบเศษผ้าเข้ากับ โครงสร้างของงานที่เตรียมไว้



ภาพที่ 3.11 ขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เติมลมสระน้ำเป่าลมให้พองจนเต็ม



ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนการทำงาน

นำชิ้นงานที่ถูกประกอบแล้วมาวางไว้ในสระเป่าลมเป็นอันเสร็จสิ้น



ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ “พื้นที่จินตนาการกับวัตถุในความทรงจำ(สังคมเมือง)” ชุดนี้เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่เกิดจากความทรงจำในวัยเด็กที่เกิดจากพฤติกรรม เบื้องหลังชีวิตความเป็นอยู่ของข้าพเจ้าผสมผสานกับจินตนาการเป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดการค้นพบแนวคิด รูปแบบ และวิธีการแสดงออกทางศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตนโดยมุ่งเน้นให้มีการค้นคว้ารูปทรงที่มีความสมบูรณ์และสื่อความหมายตรงตามจุดประสงค์ในการแสดงออก

#### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ศิลปนิพนธ์ “พื้นที่จินตนาการกับวัตถุในความทรงจำ(สังคมเมือง)” เป็นการสร้างสรรค์ที่ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลมาจากประสบการณ์ สิ่งที่เคยพบเห็น เคยสัมผัสจากความทรงจำในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าได้พบเจอมาในช่วงชีวิตถ่ายทอดออกมาจากความรู้สึกแสดงออกผ่านการสร้างสรรค์ใหม่จนกลายเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้

##### 4.1.1 เรื่องราว ( Subject )

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตของข้าพเจ้า โดยดึงเอาเรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เคยพบเจอ สิ่งที่เคยผ่านตาจากการที่ข้าพเจ้าได้เติบโตขึ้นมาในสังคมในเมืองที่อยู่ภายในความทรงจำมาแล้วผ่านกระบวนการทางความคิดกลั่นกรองผ่านภาษาทางศิลปะจนกลายเป็นผลงานขึ้นมา

##### 4.1.2 เนื้อหา ( Content )

ผลงานประติมากรรมของข้าพเจ้ามีเนื้อหาที่มีการบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ของข้าพเจ้ากับตัววัตถุที่นำมาประกอบในตัวตน ที่มีทั้งความทรงจำที่พิเศษในความรู้สึกของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงใช้ความประทับใจในความทรงจำนี้มาสร้างสรรค์และแสดงออกมาเป็นผลงานสื่อผสม

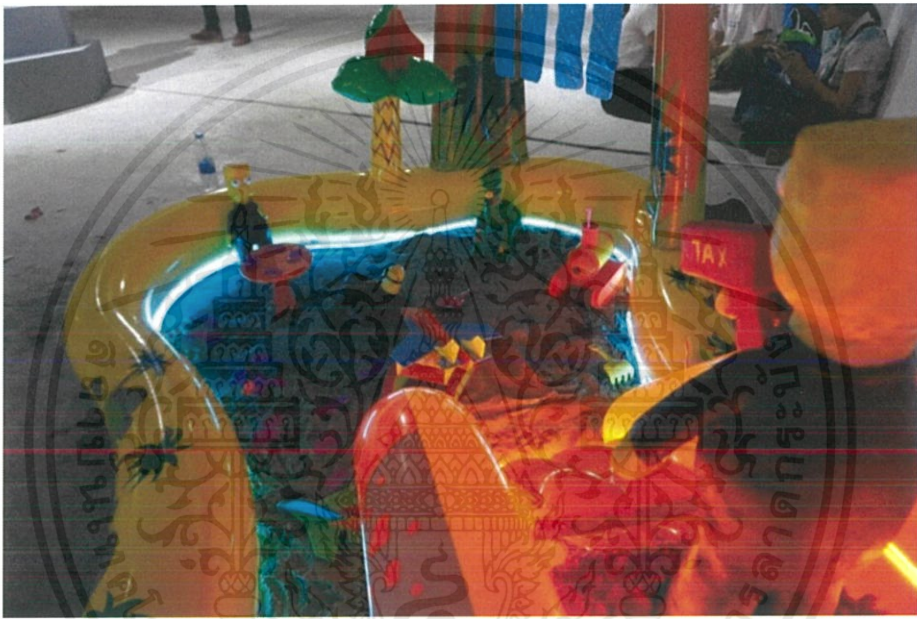
##### 4.1.3 การแสดงออก ( Expression )

การแสดงออกของผลงานชิ้นนี้เป็นการเล่าเรื่องราวโดยใช้วัสดุจากความทรงจำนำมาสร้างวัตถุให้มีความพิเศษโดยใช้จินตนาการของข้าพเจ้าเข้ามามีส่วนร่วมในงานประติมากรรมนี้

#### 4.1.4 การจัดวาง ( Install )

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้มีการเลือกใช้การจัดวางที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ โดยเลือกสรรพื้นที่สำหรับการจัดวางในแต่ละชิ้นจากบรรยากาศที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก มีการใช้การติดตั้งกับผนังและวางวัตถุบนวัสดุสำเร็จรูปที่เป็นบ่อน้ำเพื่อให้เกิดบรรยากาศตามที่ได้คิดเอาไว้

#### บทวิเคราะห์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.1 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน She got her head in the clouds

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 180 x 90 เซนติเมตร

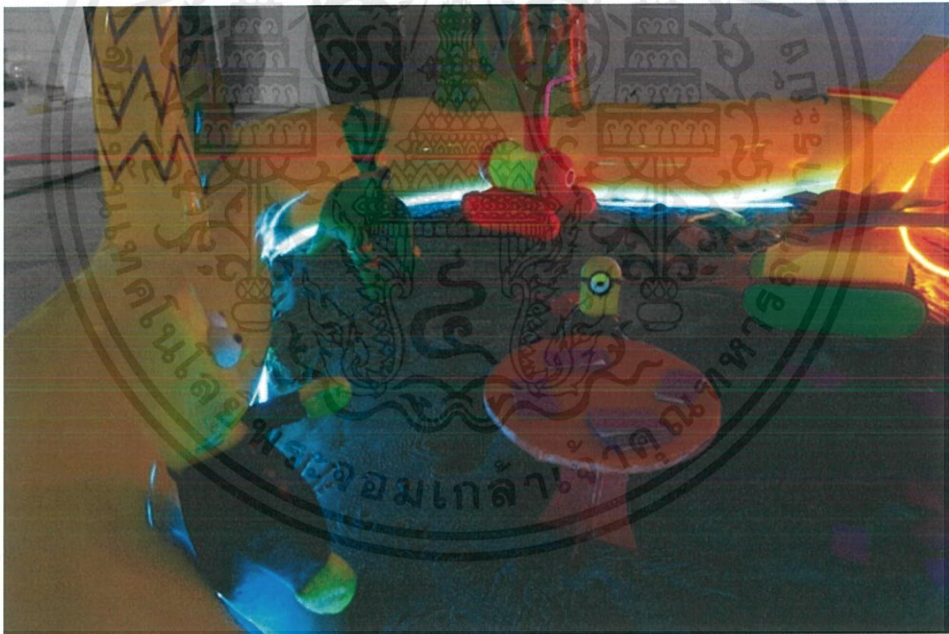
ผลงานศิลปะนิพนธ์ “She got her head in the clouds” มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความทรงจำเมื่อครั้งยังเด็กย้อนให้ระลึกถึงพฤติกรรมบางอย่างที่ได้กระทำผ่านตัววัตถุ ได้สัมผัส และได้พบเห็นเป็นประจำ จากพฤติกรรมการเล่น การดูหนัง ดูการ์ตูน หรือดูสารคดีต่างๆ ซึ่งข้าพเจ้าพบว่าสิ่งเหล่านั้นมักอยู่ในรูปของความรูสึกมากกว่า เหมือนกับการที่เราเดิมโตขึ้นมาในสังคมในเมือง ทำให้เราค่อยๆ ซึมซับเอา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนในสังคมส่วนใหญ่ แต่ก็ไม่ได้ต้องการพูดถึงเรื่องใดๆ เหล่านั้นอย่างตรงๆ เพราะจะยิ่งเป็นการเอาตัวเองเข้าไปหมกมุ่นกับสิ่งนั้นๆ ข้าพเจ้าจึงใช้ผลงานเป็นตัวแทนของความรู้สึกที่นึกคิดอยู่ภายในตัวของข้าพเจ้าเอง โดยผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

รูปตัวการ์ตูนต่างๆ ที่จัดวางอยู่ในพื้นที่สระน้ำเป่าลม ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องราวที่เป็นสิ่งใกล้ตัว โดยที่ใช้วัสดุตามประสบการณ์และจินตนาการที่มีต่อวัสดุแต่ละชิ้น แล้วนำกลับมาสร้างเป็นผลงานชิ้นใหม่ แสงและเงาที่เกิดในผลงาน นั้นเรียกได้ว่าเป็นตัวขับเคลื่อนให้ผลงานมีความรู้สึกที่สนุกสนาน ขึ้นด้วยสีของไฟนีออนที่ไม่ใช่แค่สีขาวแต่ฟ้ากับสีส้มซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามเป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกัน

ในด้านรูปแบบนั้น ข้าพเจ้ามักเสนอผลงาน โดยจัดวางผลงานวางอยู่เฉยๆ แต่ด้วยรูปแบบที่เสร็จออกมา นั้นมักจะมีคำถามว่างานชิ้นนี้ทำอะไรได้บ้าง จึงกลายเป็นแรงจูงใจทำผลงานในชิ้นต่อมาให้มีกลไกที่สามารถสร้างผลกระทบต่างๆ เพื่อดึงดูด และกระตุ้นประสบการณ์มากขึ้น



ภาพที่ 4.2 ภาพวิเคราะห์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.3 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน will keep the stories in my memories

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 114 x 114 x 25 เซนติเมตร

ผลงานศิลปนิพนธ์ “will keep the stories in my memories” มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความทรงจำของข้าพเจ้าเมื่อครั้งยังเด็กที่ข้าพเจ้าได้ไปเปิดโลกกว้างจากการที่ได้ไปทัศนศึกษากับทางโรงเรียนเป็นครั้งแรกที่สวนสัตว์ บึงฉวาก ข้าพเจ้ามีความตื่นเต้นและประทับใจมาก ได้เห็นสัตว์น้ำต่างที่แปลกตาไปจากในทีวี ครั้งที่ข้าพเจ้าเห็นปลาต่างๆที่มันต้องว่ายอยู่แต่ในน้ำ ข้าพเจ้าจึงอยากนำลักษณะการใช้ชีวิตของสัตว์น้ำต่างๆนั้น มาสร้างให้อยู่ในบริบทใหม่ที่เป็นจินตนาการของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้รูปทรงที่มีการหยิบยืมมาจากรูปทรงต่างๆที่ข้าพเจ้าเคยพบเห็นใน ความทรงจำของบวักกับจินตนาการของข้าพเจ้าเพื่อแสดงออกของความรู้สึกและอารมณ์ในช่วงเวลานั้นออกมา



ภาพที่ 4.4 ภาพวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชิ้นส่วนรายละเอียดที่เกิดในผลงาน ศิลปนิพนธ์ ชิ้นนี้นั้นเรียกได้ว่าเป็นตัวขับเคลื่อนให้ผลงาน มีความรู้สึกที่สนุกสนานขึ้นด้วยการตัดโพมยางเป็นชิ้นเล็กๆทำให้เกิดเป็นพื้นผิวขึ้นในบ่อให้ความรู้สึกขัดแย้งกับรูปทรงในบ่อที่เป็นรูปทรงคล้ายกับสัตว์น้ำที่ปกติแล้วจะอาศัยอยู่ในน้ำที่มีพื้นผิวเรียบ หรือเป็นคลื่นน้ำ และใช้กลไกเข้ามามีส่วนร่วมในงาน ให้มีลักษณะเป็นบ่อคลื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน Take a stroll down memory lane

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 114 x 114 x 100

ผลงานศิลปนิพนธ์ “Take a stroll down memory lane” ชิ้นนี้ เป็นผลงานที่กล่าวถึงความทรงจำเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของพี่ชายและตัวข้าพเจ้าเมื่อครั้งที่ได้ของขวัญเป็นรถแบตเตอรี่ที่สามารถนั่งได้ พี่ชายและข้าพเจ้ามีความตื่นเต้นมาก นึกถึงเมื่อใดก็ยังรู้สึกมีความสุขอยู่เสมอถึงแม้ว่าจะเป็นช่วงเวลาที่นานมาแล้วก็ตาม ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นสิ่งที่สื่อแทนความคิดของข้าพเจ้าที่ต่อความรู้สึกของข้าพเจ้าที่ยังคงอยู่ในห้วงความจำเสมอมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าคิดหาเรื่องราวต่างๆในความทรงจำวัยเด็กของข้าพเจ้ามาใช้เป็นแรงบันดาลใจ โดยใช้กลไกไฟฟ้าเป็นช่วยเป็นเป็นองค์ประกอบร่วมในการเล่าเรื่อง ผลงานในชุดนี้ ข้าพเจ้าจึงนำเสนอเรื่องราวที่เป็นสิ่งใกล้ตัว โดยที่ใช้กลไกวัสดุตามประสบการณ์และจินตนาการที่มีต่อภาพจำของรูปทรงแต่ละชิ้น แล้วนำกลับมาสร้างเป็นผลงานชิ้นใหม่ ในชิ้นงานยังแสดงถึงวัตถุที่มีความเคลื่อนไหวคล้ายกับวัตถุที่ทำให้รู้สึกนึกถึงความสัมพันธ์และกิจกรรมที่ทำร่วมกับกับข้าพเจ้าและพี่ชาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

โครงการทัศนศิลป์ในครั้งนี้มีคำถาม ปัญหาให้แก้ไขอยู่ตลอด จึงทำให้ข้าพเจ้าต้องแสวงหาข้อมูลใหม่ๆตลอดเวลา ในที่นี้ข้อมูลของข้าพเจ้าหมายถึง การที่ข้าพเจ้าได้ไปตามสถานที่ต่างๆเพื่อหาวัสดุและหาแรงกระตุ้นจินตนาการ และประสบการณ์ของข้าพเจ้า จากการทำโครงการนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ระบบการทำงานที่หลากหลาย ที่ไม่ใช่เพียงข้อมูลจากในอินเทอร์เน็ต แต่เป็นข้อมูลที่เราสังสรรจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวและการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เกิดปัญหาหลายประการดังต่อไปนี้

#### ข้อดีของผลงานศิลปนิพนธ์

ข้าพเจ้าได้รับการเรียนรู้เทคนิคใหม่ การจัดการกับวัสดุใหม่ เสมือนได้ฝึกฝนความสามารถอีก รูปแบบหนึ่ง ให้เริ่มทำสิ่งใหม่ การจัดการกับพื้นที่และสร้างบรรยากาศในการแสดงผล งาน ซึ่งผลสัมฤทธิ์นี้ได้ก่อให้เกิดการเรียนรู้เรื่องการจัดสรรพื้นที่ การจัดบรรยากาศ และเรียนรู้การใช้ พื้นที่ให้เป็นประโยชน์

#### ปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

พื้นที่ที่มีกับตัวผลงานยังไม่ค่อยสอดคล้องกันเท่าไร พื้นที่ขนาดที่เล็กเกินไป ทำให้แสดงตัวงานได้น้อย และเวลาที่สร้างสรรค์ผลมีระยะเวลาที่น้อยเกินไปจึงทำให้ข้าพเจ้ายังการจัดเวลาได้ไม่ดีเท่าที่ควร

ข้าพเจ้ามุ่งหวังว่า การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “ พื้นที่จินตนาการกับวัตถุในความทรงจำ(สังคมเมือง) ” นี้ เป็นผลงานที่เกิดจากการค้นคว้าทดลอง มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขเพื่อให้ใกล้เคียงกับความคิด และอารมณ์ ความรู้สึกที่ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดออกมา ที่สุด ซึ่งทั้งหมดเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ การศึกษาทดลองค้นคว้า และทัศนวิสัยของข้าพเจ้ารวมถึงการได้รับคำปรึกษาจากคณาจารย์ผู้สอนที่ช่วยเพิ่มเติมในมุมมองทางความคิดให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำไปสู่การพัฒนาผลงานให้มีคุณค่าทางสังคม รวมไปถึงกระตุ้นจินตนาการ ความคิดและจิตสำนึก  
ในการย้อนกลับไปให้ความสำคัญกับความทรงจำ ประสบการณ์ ที่ผ่านมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ชื่อผลงาน She got her head in the clouds

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 180 x 90 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2



ชื่อผลงาน will keep the stories in my memories

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 114 x 114 x 25 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3



ชื่อผลงาน Take a stroll down memory lane

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 114 x 114 x 100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

Kat Manatsaya(2016) , พัฒนาการวัยเด็กตอนกลาง ,[ระบบออนไลน์].แหล่งที่มา  
[https://prezi.com/db68qsh3lyhk/presentation/?fbclid=IwAR1sk\\_bCeNmtVs-LeCu2Oqyr1GXUOKi1UgND\\_kq4z\\_LLg\\_3SIybtYGBSVyA](https://prezi.com/db68qsh3lyhk/presentation/?fbclid=IwAR1sk_bCeNmtVs-LeCu2Oqyr1GXUOKi1UgND_kq4z_LLg_3SIybtYGBSVyA) (1 มิถุนายน 2562)

คุณฤดี คงสุวรรณ, พัฒนาการสังคมไทย ,[ระบบออนไลน์].แหล่งที่มา  
[https://www.baanjomyut.com/library\\_2/development\\_of\\_society/17.html?fbclid=IwAR37WbzfK](https://www.baanjomyut.com/library_2/development_of_society/17.html?fbclid=IwAR37WbzfK)  
 KlzGBBa5pE80mpRRH7XY06iGRtWGMh2mQREKHqYjwkkCwWpJUk

สรกร อุดุลยานนท์, “X คลูซีฟ,”มติชนสุดสัปดาห์ 25, (1 มิถุนายน 2562)

อารี พันธุ์ณี (2540), คิดอย่างสร้างสรรค์ , ต้นอ้อ แกรมมี จำกัด : [ระบบออนไลน์].แหล่งที่มา  
<http://kampolhall.blogspot.com/2012/09/guilford-1959-145-151-2533-5-1.html> (28 พฤษภาคม 2562).

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์, เขียนไว้เมื่อเป็นไม้ใกล้ฝั่ง, แปลโดย กำพล ศิริธนอม [กรุงเทพ : สำนักพิมพ์สันติภาพ, 2530], (1 มิถุนายน 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวภาณุชนาฏ จักรกิจ
วัน เดือน ปี เกิด	14 มีนาคม 2540
ที่อยู่	4 ถนนสุพรรณ แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
E-mail	<a href="mailto:tangkwa906@gmail.com">tangkwa906@gmail.com</a>
ประวัติการศึกษา	มัธยมศึกษา – โรงเรียนวัดราชาธิวาส ปริญญาตรี – สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้