

ความทรงจำจางักสิ่งเล็กๆ ในอดีต

Tiny memories in the past

ยัตติพงษ์ นาคเฉลิม

Yattipong Narkchalem

ร.น

ร.น 1260

9550

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 83774  
วัน,เดือน,ปี..... 16 ก.ย. 2551

b..... 1198A168  
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาประติมากรรม ภาควิชาวิจิตรศิลป์

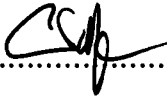
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

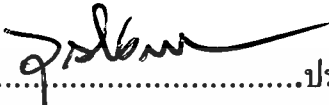
ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

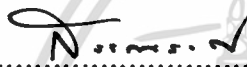

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ  
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต



..........คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

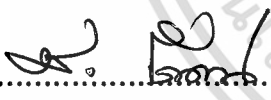

..........ประธานกรรมการ  
(อาจารย์วุฒิกร คงคา)

..........กรรมการ (ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)  
..........กรรมการ (ศาสตราจารย์เดชา วราชน)

..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี)  
..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)


..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)  
..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์กัญญา คำโสภี)

..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)  
..........กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คุชาชีวะ)

..........กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)  
..........กรรมการ (อาจารย์ชนดล ศิริจิเจริญ)

..........กรรมการ (อาจารย์คมสัน หนูเขียว)  
..........กรรมการ (อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)

..........กรรมการและเลขานุการ  
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร)

..........อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

ความทรงจำจากสิ่งเล็กๆ ในอดีต

Tiny memories in the past

ชื่อ

นายอัฐติพงษ์ นาคเฉลิม

รหัสนักศึกษา

47020220

สาขาวิชา

ประติมากรรม

ภาควิชา

จิตรศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2550

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์มงคล เกิดวัน

### บทคัดย่อ

สภาวะสังคมที่กำลังดำเนินอยู่ในปัจจุบัน ทำให้มนุษย์เรามีสิ่งต่างๆ มากมายขาดหายไประหว่างการใช้ชีวิตจากอดีตจนถึงปัจจุบันเหตุนี้จึงทำให้ใครๆ ต่างก็มีความสุขกับการคิดถึงอดีต ในวัยเด็กเป็นเรื่องไร้สาระในขณะที่ความหวังและชีวิตในอนาคตเป็นเรื่องใหญ่เกินไป และไม่สามารถจินตนาการถึงได้ในช่วงเวลานั้น ความไร้สาระจึงเป็นความสุขอย่างหนึ่งเมื่อมนุษย์เราหวนคิดถึงและเปรียบเทียบกับความมีสาระที่กำลังดำเนินอยู่ในปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้ามีความรู้สึกอยากแสดงออกถึงแนวคิดโดยการถ่ายทอดความเป็นจริงในรูปแบบจินตนาการ โดยผ่านความทรงจำจากอดีตที่เราเคยสัมผัสอยู่และนำมาบิดเบือน ตัดทอน จากความเป็นจริงตามสภาพด้วยรูปแบบเฉพาะตัว ที่ให้ความรู้สึกสนุกสนานและเป็นโลกในจินตนาการของข้าพเจ้า โดยใช้กระบวนการทางศิลปะทางรูปแบบประติมากรรม ที่เปรียบเสมือนเป็นสิ่งทดแทนความสุข

## กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มีโอกาสติดตามได้พบเจอสิ่งต่างๆ บนโลกใบนี้ได้มาขึ้นจุดๆ นี้ ข้าพเจ้าขอโน้มระลึกด้วยความเคารพและความกตัญญูอย่างสูงต่อ บิดา มารดา ญาติพี่น้องและผู้มีพระคุณ โดยเฉพาะอาจารย์ทุกท่าน สถาบันการศึกษาที่ได้ประสิทธิประสาทความรู้ อบรม สั่งสอน ชี้นำ การสร้างสรรค์ ควบคุม แนะนำผลงานศิลปะ จนสำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดีทุกประการ

นายอัฐติพงษ์ นาคเฉลิม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่	
1. บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
2. ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
อิทธิพลจากงานศิลปะ	3 - 7
แนวความคิด	7
3. วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	13
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	14 - 19
กระบวนการสร้างงานประติมากรรม	20 - 23
4. วิเคราะห์การสร้างสรรค์	24
การวิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ	24 - 30
วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ	31 - 33
5. บทสรุป	34 - 35
บรรณานุกรม	36
ผลงานศิลปะ	37 - 39
ประวัติผู้เขียน	40 - 41

## สารบัญภาพประกอบ

รูปภาพที่มา	หน้า
ภาพอิทธิพลที่ได้รับจากสวนสนุก	4 - 5
ภาพอิทธิพลจากศิลปิน	8 - 12
ภาพร่างชุดที่1	14
ภาพร่างชุดที่2	16
ภาพร่างชุดที่3	18
ภาพแสดงอุปกรณ์ของชั้นตอนที่1	20
ภาพการขึ้น โครงสร้างของผลงาน	20
ภาพแสดงอุปกรณ์ของชั้นตอนที่2	21
ภาพการขึ้น โครงสร้างของผลงาน	21
ภาพแสดงอุปกรณ์ของชั้นตอนที่3	21
ภาพแสดงขึ้น โครงสร้างของผลงาน	22 - 23
ภาพวิเคราะห์ทัศนธาตุ	25 - 30
ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ	31 - 33
ภาพผลงานศิลปะ	37 - 39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

มนุษย์เรานั้นต่างย่อมมีสิ่งที่ตัวเรานั้นชอบ และ คิดฝันในเรื่องอดีตส่วนตัวของแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน อดีตในวัยเด็กนั้นดูเป็นเรื่องไร้สาระ เปรียบเทียบกับความมีสาระ ที่กำลังดำเนินอยู่ในปัจจุบัน การอยู่ร่วมกันในสังคม มนุษย์ต้องมีความสำคัญมีประโยชน์ มีภาระ มีกฎเกณฑ์ทางสังคมหรือทางครอบครัวทั้งหลายนี้ มนุษย์เรามีข้อผูกมัดมาตั้งแต่เกิด

เมื่อมนุษย์เราดำเนินชีวิตอยู่ในกฎเกณฑ์ของทางสังคม ความวุ่นวายไม่ว่าจากคนอื่นหรือตัวเราเอง มีแต่การต้องดิ้นรนต่อไป สิ่งเหล่านี้จะทำให้เราดูเป็นผู้ใหญ่โตขึ้นยิ่งทำให้ห่างกับอดีตในวัยเด็ก มนุษย์เราหาทางออกกับความทุกข์โดยแสดงออกกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ดูเป็นแบบผู้ใหญ่เขาทำกัน เช่น การกิน ดื่ม ชื้อสิ่งของต่าง ๆ ออกงานเข้าสังคม แต่มีเรื่องเล็กที่อยู่กับตัวที่หาความสุขได้อยู่กับตัวของคนเราถึงจะมองว่าไร้สาระแต่มันก็เป็นความสุขอย่างหนึ่งเมื่อมนุษย์เราหวนคิดถึง

เหตุนี้ความสุขกับการคิดถึงอดีตในวัยเด็กเป็นเรื่องส่วนหนึ่งของมนุษย์เรา การคิดถึงเรื่องเก่า ๆ การได้อ่านการ์ตูน ดูการ์ตูน การได้เล่น สิ่งของเก่าๆที่เคยเห็น สิ่งเหล่านี้เป็นอดีตที่มนุษย์เราจำไว้ในความทรงจำโดยไม่รู้ตัวและคอยช่วยให้ผ่อนคลาย ให้ความสุขกับมนุษย์เรา

### ความสำคัญของโครงการ

1. ความทรงจำจากอดีต เป็นความสุขอย่างหนึ่งเมื่อมนุษย์เราหวนคิดถึง
2. เพื่อให้มนุษย์เราก่อเกิดความรู้สึกผ่อนคลายมีกำลังใจในการทำงาน
3. นำประโยชน์จากการใช้ศิลปะมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย
4. การสร้างสรรค์ด้วยการเพื่อฝันก็เป็นการปลดปล่อยในช่วงขณะหนึ่ง

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างสรรค์สุขภาพจิตที่ดียิ่งขึ้น การผ่อนคลาย การคิดเพื่อฝันในสิ่งที่พึงพอใจด้วยการสร้างภาพในจินตนาการ
2. เพื่อสร้างสรรค์รูปเชิงสร้างสรรค์ ที่ดูสบายตา แต่ผู้อื่นให้เกิดความสนุก จากสิ่งต่างๆ
3. เพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลหรือที่เข้าพบเข้าได้ให้ความสนใจและแนวทางสร้างสรรค์ที่มีรูปลักษณะเฉพาะตน อีกทั้งเป็นรากฐานและวิจัยต่อไปในอีกระดับหนึ่ง

### ขอบเขตของโครงการ

1. ลักษณะงานจะคล้ายพวกการ์ดดู เครื่องเล่นในสวนสนุกโดยมี โครงสร้างที่มีการต่อเป็นชั้นๆ ใช้รูปทรงของสิ่งมีชีวิต เช่น คน สัตว์ ตัวการ์ตูน เปรียบเสมือนเมืองความฝัน โดยให้ความสำคัญกับการแสดงออกแบบเฉพาะตน
2. งานเป็นการขึ้นโครงเหล็ก ปั้นปูนสดบนตะแกรงเหล็กและวัสดุอื่นตามความเหมาะสม
3. งานมีจำนวน 3 ชั้น
  - ความสูงร่วมกัน (125cm x 210cm x 210cm)
  - ฮีโร่ในฝัน (200cm x 400cm x 110cm)
  - ของขวัญมหาสนุก (125cm x 210cm x 210cm)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ที่มา และแนวความคิดสร้างสรรค์

มนุษย์เราทุกคนล้วนมีความทรงจำในวัยเด็ก แต่มนุษย์นั้นกับปิดกั้นตัวเองโดยไม่รู้ตัว และเราใช้ชีวิตอยู่กับความหวังที่เป็นอุดมคติในอนาคตเป็นส่วนใหญ่ แต่ความเป็นจริงนั้นความเป็นเด็กนั้นอยู่ในตัวคนเรา ซึ่งในแต่ละบุคคลมีความทรงจำที่ดี และมีความสุข การได้เล่น การได้อ่านการ์ตูน ได้ดูหนังการ์ตูน ของเก่า ๆ ต่าง ๆ การได้ไปเที่ยวได้อยู่กับครอบครัว ทั้งหมดเป็นความสุข สนุกสนานแบบเด็ก ๆ ในความทรงจำเมื่อเราระลึกถึง วัยเด็กนั้นเปรียบเหมือนเราอยู่ในโลกส่วนตัวของแต่ละบุคคล เมื่อกาลเวลาผ่านไป มนุษย์มีวุฒิภาวะมากขึ้น มีหน้าที่รับผิดชอบ เช่น การเรียน การทำงาน หรือมีตำแหน่ง สังคม ความเป็นอยู่ ที่ทำให้ความทรงจำเหล่านั้นหายไป เมื่อใดที่มนุษย์มีความเหนื่อยล้า ความวุ่นวายในชีวิต ความทุกข์ต่างๆ โลกในวัยเด็กในจิตใต้สำนึกของมนุษย์ เราจะช่วยกระตุ้นช่วยให้ผ่อนคลายมีกำลังใจจะมีความสุขเมื่อได้ระลึกถึง

ข้าพเจ้านำเสนองานเกี่ยวกับความทรงจำวัยเด็ก ที่ให้ ความสนุกสนาน ความสุข ที่ได้จากโลกในอุดมคติที่มี คน สัตว์ สิ่งของ การ์ตูน สถานที่ต่าง ๆ นำมาอยู่ในโลกอุดมคติของข้าพเจ้า ทั้งหมดล้วนเป็นความผูกพันส่วนหนึ่งที่อยู่ในจิตใต้สำนึก ตั้งแต่วัยเด็ก ถ่ายทอดออกมาเป็นกระบวนการทางประติมากรรม แนวแฟนตาซี ที่มีการตัดทอนรูปทรงจากการ์ตูน มีเส้นที่เคลื่อนไหว และจัดวาง ทำให้งานดูสนุก และทำให้เรารู้สึกผ่อนคลาย ได้นึกถึงช่วงเวลาหนึ่งที่เราเคยผ่านมา

#### อิทธิพลจากงานศิลปะ

#### อิทธิพลที่ได้รับจากสถานที่

จากประสบการณ์ในการดำรงชีวิตประจำวัน ก่อเกิดความรู้สึกต่อข้าพเจ้าความเป็นไป ในความเป็นจริงในสังคมปัจจุบัน สภาวะในสังคมเมืองที่หลากหลายความ สนุกสนาน เมื่อได้เห็นทำให้นึกถึงช่วงเวลาเก่า ๆ ที่เคยสนุก พฤติกรรมต่าง ๆ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกต้องการสร้าง โลกส่วนตัวของข้าพเจ้าที่มีแต่ความเพ้อฝันอยู่ในโลกของจินตนาการที่มีกลิ่นไอของความเป็นจริงที่มีแบบฉบับของสิ่งที่อยู่รอบตัวเราเป็น

สังคม ทำให้เกิดความสุขสนาน โดยการตัดทอนที่มีแบบเฉพาะตัวที่ทำให้ข้าพเจ้าหวน  
คิดถึง

## รูปภาพอิทธิพลที่ได้รับจากสถานที่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ศิลปินที่ข้าพเจ้าได้นำมาเป็นกำลังใจเป็นแรงผลักดัน ให้ข้าพเจ้าสนใจในรูปแบบที่น่ารัก สดใส ด้วยรูปทรงที่กลมมนน่ารัก มี 2 ท่าน ดังต่อไปนี้คือ โยชิโตโม นาระ (Yoshitomo Nara) กับ ทากาชิ มูรากามิ (Takaishi Murakami)

### 1. โยชิโตโม นาระ (Yoshitomo Nara)

โยชิโตโม นาระ (Yoshitomo Nara) ได้สร้างผลงานทั้งภาพเขียนทั้งประติมากรรม ภาพวาด และหนังสือไว้มากมาย โดยตัวศิลปินเองถูกหล่อหลอมขึ้นมาจากชีวิตวัยเด็กในแถบชนบทที่ปราศจากสิ่งกังวลใด ๆ และรากฐานจากเมืองใหญ่ เช่น โตเกียว โคโลญน์ และ ลอสแอนเจลิส มันส่งผลให้งานศิลปะของเขาผสมผสานระหว่างขั้วที่แตกต่างกัน 2 ขั้ว ดังเช่น ภาพวาด ภาพเขียน และงานประติมากรรมของเขา ที่แสดงภาวะอารมณ์ระหว่างความก้าวร้าว และ ความโศกเศร้าที่ดูแล้วมีทั้งความแปลกประหลาดและความฝัน ตัวศิลปินเองได้รับอิทธิพลมาจากป๊อปอาร์ตและมังงะการ์ตูนญี่ปุ่น (Japanese Manga comics) และจากโครงสร้างสังคมญี่ปุ่น ที่มีการจัดระเบียบ แบบแผนเป็นอย่างมากจึงส่งผลให้ความทรงจำในวัยเด็กแสดงถึงความเจ็บปวดที่มีต่อเวลาในวัยเด็กที่ไม่อาจย้อนคืนมาได้

### 2. ทากาชิ มูรากามิ (Takaishi Murakmi)

ทากาชิ มูรากามิ (Takaishi Murakmi) นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในสังคมปัจจุบัน ในรูปแบบการ์ตูนสไตล์ ป๊อปปู (Poku, Popt otktu) ที่ตัวการ์ตูนสามารถสร้างวัฒนธรรมใหม่ในศิลปะร่วมสมัยของประเทศญี่ปุ่น ศิลปินได้กล่าวไว้ว่า การ์ตูนก็คือศิลปะอย่างหนึ่งเหมือนกัน ผลงานสีและกราฟฟิกจะเป็นลักษณะแบนระนาบ แบบราบเรียบสไตล์ของศิลปินเรียกว่า Superflat มีความเป็น Post modern ซึ่งได้รับมาจากการเขียนการ์ตูน นำเสนอเรื่องราว ค่านิยมบริโภคในวัตถุ สื่อเรจิมย์ทางเพศ การ์ตูนอะนิเมชัน และ การ์ตูนลายเส้นแบบญี่ปุ่น นำเสนอความเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (Pop culture) และวัฒนธรรมคนสามัญชน (Low Culture) เหมือนอย่าง แอนดี้ วอร์ โฮล์ (Andy Warhol) ทำให้กลายเป็นศิลปะชนชั้นสูง เหมือนกับความคิดนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทียบได้กับ คลาส์ โอด์เคนเบิร์ก (Claes Oldenburg) เป็นคนหนึ่งที่ขยายผลงานศิลปะแบบสามัญชน (Low Art)

ผลงานมีทั้งประติมากรรม ภาพพิมพ์ คอมพิวเตอร์ วิดีโอ มีทั้งรูปแบบงานสินค้า เช่น งานจิตรกรรม โมเดลขนาดเล็ก วิดีโอ เสื้อยืด พวงกุญแจ ที่รองเมาส์ คอมพิวเตอร์ ตุ๊กตาล้มลุก ที่ห้อยโทรศัพท์มือถือ นับว่ามูราคามินำวัฒนธรรมตะวันออกมาวางสู่ตลาด ประสบความสำเร็จอย่างมหาศาลและนำความสำเร็จกลับสู่ญี่ปุ่นด้วยผลงานของศิลปินเอง กลายเป็นผู้นำแนวทางด้านการ์ตูนศิลปะร่วมสมัยในประเทศญี่ปุ่น

### แนวความคิด

ข้าพเจ้านำเสนอความทรงจำในวัยเด็ก ซึ่งเมื่อกาลเวลาผ่านไปทำให้มนุษย์เรามีวุฒิภาวะมากขึ้น มีสิ่งที่ต้องรับผิดชอบ ซึ่งทำให้มนุษย์ลืมความทรงจำในอดีตที่มีความสุข แต่เมื่อใดที่มนุษย์รู้สึกเหนื่อยล้าจากความวุ่นวาย โลกในวัยเด็กที่อยู่ในความทรงจำความสนุกสนานในช่วงเวลาที่เต็มไปด้วยจินตนาการ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีค่าและทรงคุณค่าในการระลึกถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานศิลปิน

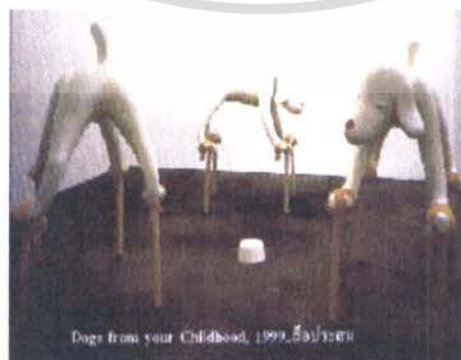
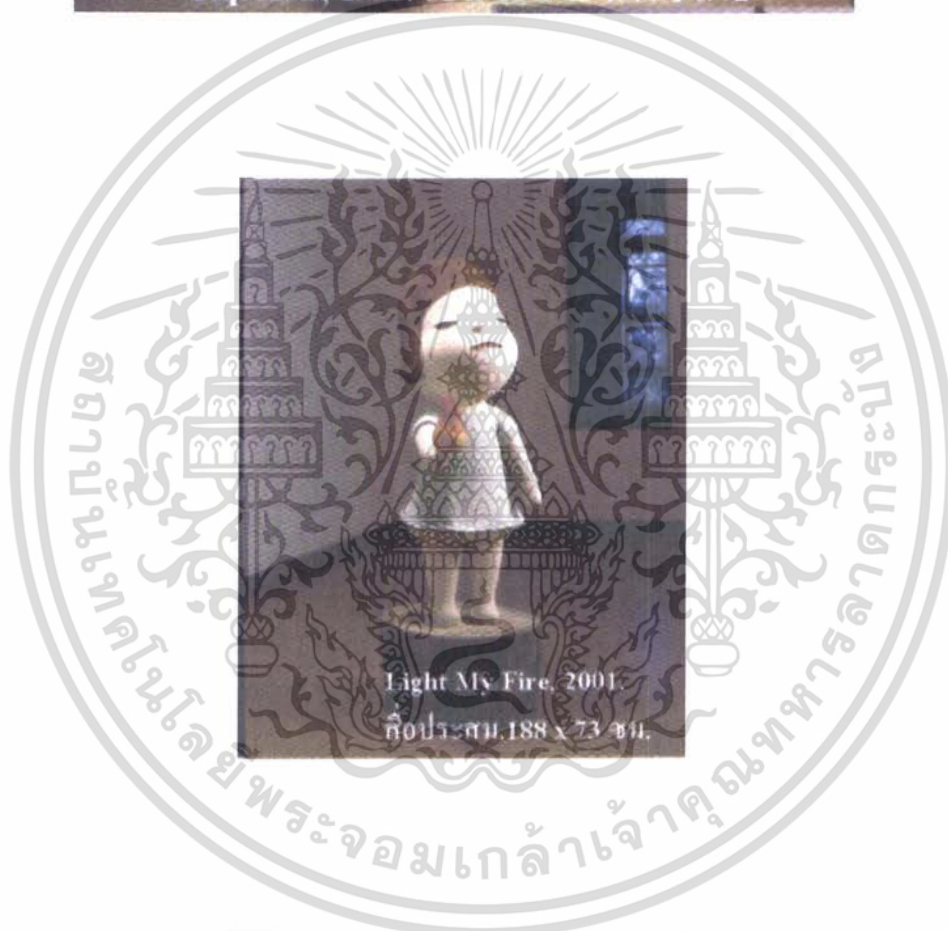
โยชิโตโม นาระ (Yoshitomo Nara)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

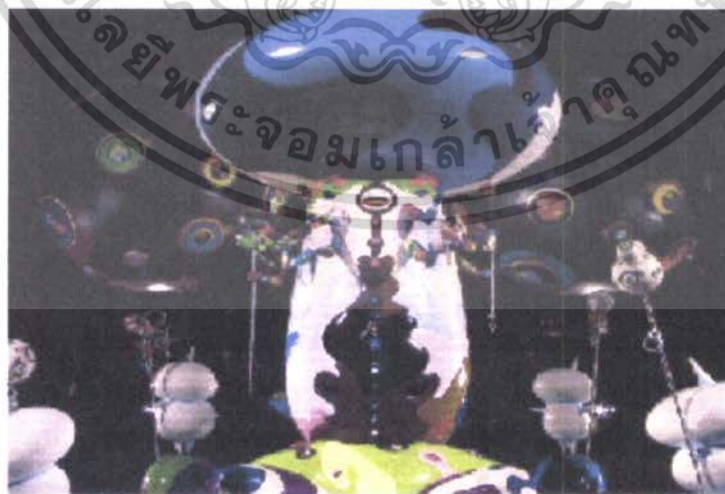


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## தாகაசி მურაკამი(Takaishi Murakmi)



My Lonesome Cowboy "Fiber glass" 1993



ผลงานชุด Katakai Kiki "Fiber" "Reversed Double Felix" Fiber Glass , 2001

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“Kaikai Kiki”, Balloon, 1977



“Blomps” , Balloon, 1977

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ได้มีการค้นหาข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ และเครื่องเล่นในสวนสนุก เป็นการหาข้อมูลเพื่อสนับสนุนแนวความคิด และเป็นแนวการสร้างสรรค์รูปทรง นำมาสร้างเป็นผลงานประติมากรรม และนำมาเรียบเรียงออกมาเป็น 2 มิติ เมื่อได้รูปแบบที่สมบูรณ์ สุนทรีย์ทางรูปทรงความเหมาะสมขององค์ประกอบ จังหวะ และ การจัดวางแล้วจึงนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบ 3 มิติ ในขั้นถัดไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง ชั้นที่ 1



## ภาพร่าง 3 มิติ ของชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ชุดที่ 1

ชิ้นแรกข้าพเจ้าสร้างสรรค์โดยนึกเป็นสวนสนุกและให้งานดูสนุก ๆ มีสีสัน โดยมีรูปทรงโดยรวมจากคนนอนเล่น พวงมาลัยและเหมือนหุ่นยนต์ และมีทั้งความเป็นหญิงและชายอยู่ในรูปทรงโดยรวม มีการตัดทอนให้ดูเป็นสวนสนุกแบบเด็ก ๆ เช่น ช่วงขาเป็นสไลด์เดอร์ลงมา ตัดทอนช่วงท้องให้เป็นสะพานแบบบันไดลิงให้เดินยากหน่อยและนำสิ่งใกล้ตัวที่มี เช่น รูปทรงของสิ่งของ สัตว์ คน ออกเป็นการ์ตูนนำมาจัดวางอยู่ในรูปทรงหลัก โดยข้าพเจ้าเริ่มงานจากภาพร่าง 2 มิติ ชิ้นแรก จากชิ้นแรกนั้น ยังแข็งทื่อเกินไป น่าจะสนุกได้อีก รูปทรงยังไม่น่าสนใจ ดูเท่า ๆ กันเกินไป จึงนำมาปรับเป็น ภาพร่าง 2 มิติ ชิ้นที่สอง นำรูปทรงมาตัดทอน จับบิด เปลี่ยนบางส่วนให้แตกต่างกันดูแล้วรู้สึกสนุกขึ้น และน่าสนใจขึ้นจนเริ่มลงตัว ก็นำมาสร้างเป็น 3 มิติ ขนาดเล็กด้วยดินน้ำมันแล้วจึงขึ้นงานจริงด้วยโครงเหล็กเปะปุ่นยิปซัม และใส่สีลงไปในนั้นเสร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง ชั้นที่ 2



### ภาพร่าง 3 มิติ ของชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

### ชุดที่ 2

ข้าพเจ้านำบทในการ์ตูนที่ชอบอ่านมาดัดแปลงเข้ากับโครงของบันไดวนที่ให้ความรู้สึกเหมือนต้นไม้ โดยนึกถึงการปีนเล่นบันไดและ อยากมีบ้านบนต้นไม้ในสมัยเด็ก ๆ และชอบห้อยโหนอยู่ด้านบน เหมือนเป็นสิ่งที่ล่อให้เด็กคิด อยากเข้าไปปีนเล่น โดยเริ่มจากการร่าง ภาพ 2 มิติ ชั้นแรก ชั้นแรกนั้นรูปทรงดูเยอะไปหมด ดูแล้ววุ่นวาย ไม่สนุก ยังนั่ง จึงนำมาแก้ปัญหาคือ เป็นภาพร่างชั้นที่ 2 โดย จับให้รูปทรงมีการเคลื่อนไหว โดยทำเป็นบันไดวนไปถึงบ้าน แล้วตัด ด้านข้าง ๆ ออก จับแตกกิ่งงอกออกมาทางด้านบนเป็นห่วงยาง



83774

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง ชุดที่ 3



ภาพร่าง 2 มิติ ชั้นที่ 1

ภาพร่าง 2 มิติ ชั้นที่ 2

ภาพร่าง 3 มิติ ของชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ชุดที่ 3

ชิ้นนี้เป็นกล่องของขวัญที่มาจากการ์ตูนที่มีลักษณะของเส้นที่โค้งหรือพุ่งออกมา และเล่นเรื่องการซ้ำของรูปทรง ที่ดูแล้วรู้สึกสนุกในงาน โดยเริ่มจากภาพร่าง 2 มิติ ชิ้นแรกเป็นกล่องของขวัญ ที่มีขา มีแขน และมีบ้านอยู่ข้างหน้า ชิ้นนี้ดูแล้วด้านล่างมันใหญ่ที่บตันเกินและจังหวะที่เท่ากัน รูปทรงที่ซ้ำกัน แขนสองข้างเท่ากัน เลยเอามาปรับเป็นภาพร่าง 2 มิติชิ้นที่สอง โดยยกกล่องใหญ่ขึ้นแล้วทำล้อขึ้นมาด้านข้างปรับกล่องเล็กให้บิดไป การเปิดฝากล่องเล็กไปด้านขวา และเส้นที่ทำให้ความรู้สึกแตกต่างกัน แขนสองข้างที่มีลักษณะกำลังทำอะไรต่างกัน ทำให้ดูสนุกขึ้นจึงนำมาทำเป็น 3 มิติ ด้วยดินน้ำมัน ก่อนขยายงานจริงโดยเทคนิคปั้นปูนผสมยิปซัมสด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กระบวนการการสร้างงานประติมากรรม

เมื่อได้ภาพที่สมบูรณ์แล้ว นำภาพร่างมากำหนด ขนาด และสัดส่วน กำหนดสีวัสดุต่าง ๆ ก่อนขยายงานจริง

ขั้นตอนที่ 1 โครงสร้าง โดยการตัดเหล็กเส้น หรือ ท่อให้ได้ขนาดของรูปทรงของงานแล้วก็เชื่อมให้ติดกันโดยรูปเชื่อม มีอุปกรณ์ และลักษณะงาน ดังนี้

### อุปกรณ์



1. มีเหล็กท่อ
2. เครื่องตัดไฟเบอร์



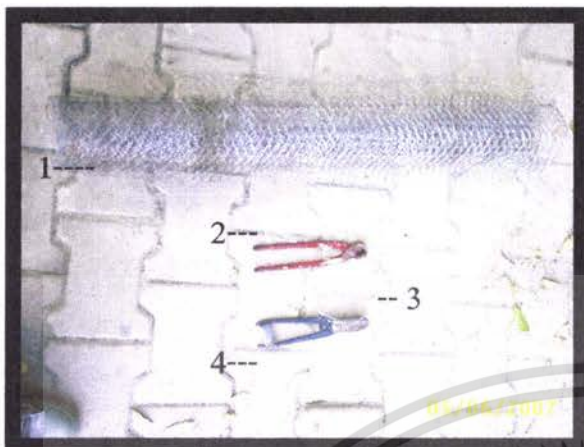
1. รูปเชื่อม
2. ถุงมือหนัง
3. หน้ากากเชื่อม
4. ตู้อเชื่อม



### ภาพการขึ้นผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 2 หุ้มตาข่ายบนโครงเหล็ก มีอุปกรณ์ และผลงาน ดังต่อไปนี้  
อุปกรณ์



1. ลวดตาข่าย
2. คีม
3. ลวดเส้นเล็ก
4. กรรไกรตัดตาข่าย



ติดตั้งตาข่ายที่ตัวเหล็ก

ขั้นตอนที่ 3 หุ้มใยใส่ปูนผสมยิปซัม รองพื้นบนตาข่ายที่หุ้มโครงเหล็ก มีอุปกรณ์ และวิธีการทำ ผลงานดังต่อไปนี้

อุปกรณ์



1. ยิปซั่ม
2. ใยแก้ว
3. ปูนปลาสเตอร์
4. กะละมังใส่ปูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิธีการ



ปูนพลาสติกกับน้ำ



โรยปูนลงในน้ำแล้วผสมให้เข้ากัน



จุ่มใยแก้วลงในปูนแล้ววางลงตาข่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ขั้นตอนนี้ผสมปูนกับยิปซั่มแล้วผสมให้  
เหนียวละเอียดแล้วพอกชั้นที่ 2



และทำสีในตัวโดยเอาสีฝุ่นใส่ลงในน้ำและ  
ใส่ปูนผสมยิปซั่ม



แล้วผสมจนได้ความเหนียว จึงนำ  
ไปแปะที่ตัวงาน



จะได้สีในตัวแบบนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ทั้ง 3 ชุดนี้ ผ่านกระบวนการเทคนิควิธีการปั้น ปูนยิปซัม และการใช้วัสดุอื่นบ้าง มาผสมผสานอยู่ในผลงาน ทั้งนี้ข้าพเจ้ายังคำนึงถึง หลักการใช้องค์ประกอบ ทักษะธาตุ เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานของตนทั้ง 3 ชุดใน ลักษณะแบบเดียวกัน

#### การวิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ

ทัศนธาตุในผลงานประติมากรรมของข้าพเจ้าที่นำมาใช้สอดคล้องกับ แนวความคิดความเป็นของเล่นในสวนสนุก ลักษณะความเป็นการ์ตูนที่ดูสนุก ทั้งเส้น รูปทรง ที่แตกต่างกัน และพื้นผิวที่แตกต่างกันที่เกิดจากการปั้นปูนยิปซัม และวัสดุพวก ลูกแก้วใสก็ให้ความรู้สึกของพื้นผิวที่ดูสนุก โดยใช้หลักการของทัศนธาตุทั้งสิ้น และสีในงานออกไปในโทนเย็นสบายๆ ทั้งหมดที่นำมาใช้เป็นจุดเด่นให้เกิดความ สนุกสนานในผลงานชุดนี้ทั้ง 3 ชุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์ทัศนธาตุ

### รูปภาพในผลงานชิ้นที่ 1



#### 1.วิเคราะห์เรื่องรูปทรง



เป็นรูปทรงที่ได้มาจากประเภทสไลด์เดอร์  
ตามสวนสาธารณะที่มีไว้แทนรูปทรงของ  
ขาเพื่อค้ำยันให้งานอยู่ได้และมีไว้ให้ตัว  
การ์ตูนลื่นลงมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เป็นรูปทรงวงกลมคลี่คลายมาจาก  
พวงมาลัยรถยนต์เพื่อแสดงถึงความ  
เคลื่อนไหวในลักษณะมั่นคงและเป็น  
รากฐานรองรับรูปทรงต่างๆที่นำมา  
ประกอบติดไว้



เป็นรูปทรงส่วนของทางเกวที่เป็น  
ตัวเชื่อมระหว่างขาและสไลเดอร์  
กับช่วงตัวและรองรับตัวการ์ตูนที่  
แทนพวกสิ่งมีชีวิต

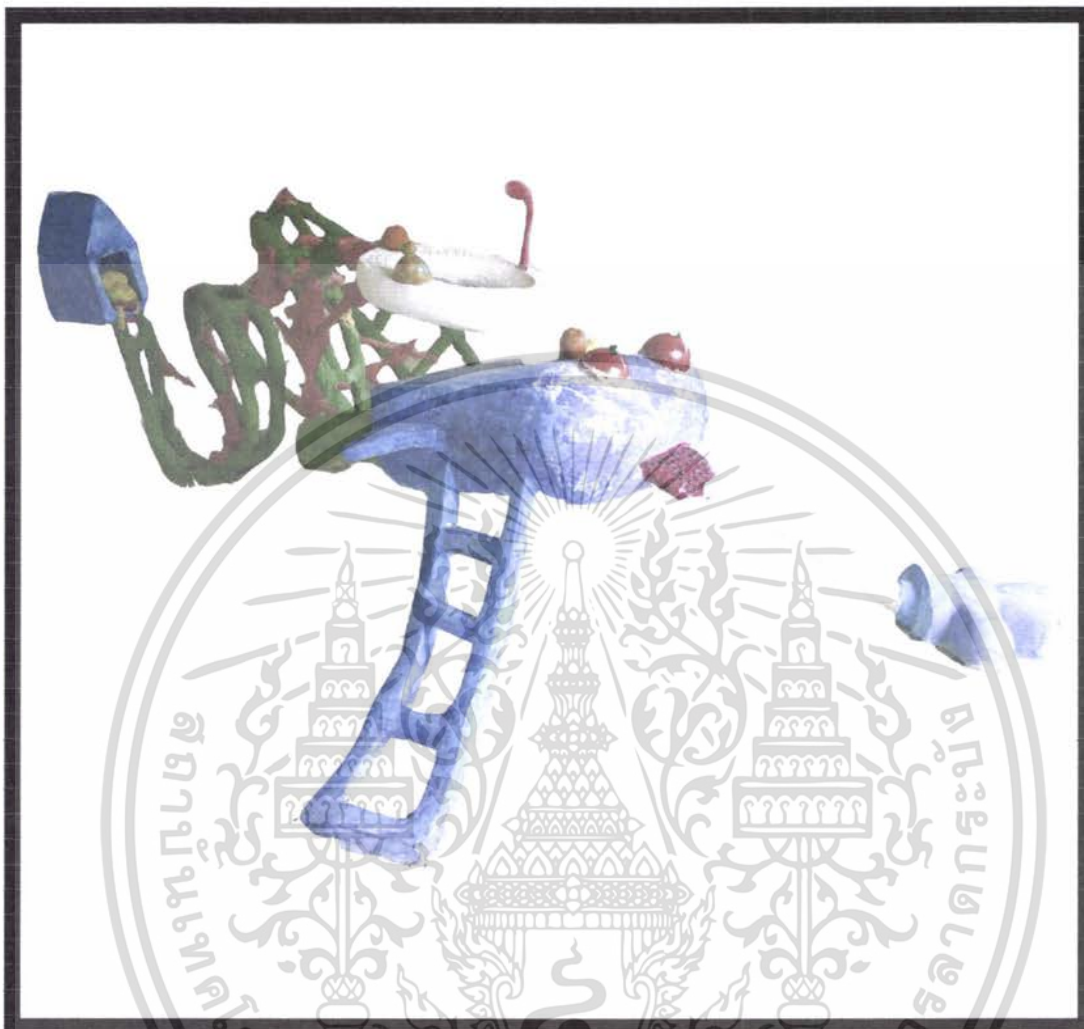
## 2.วิเคราะห์เรื่องเส้น



ส่วนนี้เล่นเรื่องจังหวะของเส้นที่  
ซ้ำกันกับขนาดที่แตกต่างกันทำ  
ให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและเส้น  
ทั้งหมดต่อกันจนเกิดบันไดลิงและ  
แสดงถึงอุปกรณ์หนึ่งที่ทำให้ความรู้สึก  
ตื้นตัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปภาพในผลงานชิ้นที่ 2



### 1.วิเคราะห์เรื่องรูปทรง



ใช้รูปทรงของกบทำให้เกิดความรู้สึกลักษณะ ทะเล้น เช่น ในส่วนตาที่ปูดออกมากับการเลบ ลื่นและพื้นผิวที่ทำให้รู้สึกเหมือนกบแต่ปน ความน่ารักใส ๆ ดูแล้วเพื่อรู้สึกเชิญชวนให้ เด็ก ๆ เข้ามา และรูปทรงของบันไดไม้ไผ่เป็น แขนงของรูปทรงกบเพื่อค้ำยันจากตัวของกบ และมีไว้ให้เดินขึ้นไปบนตัวกบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงของบ้าน ที่ให้ความรู้สึกที่บ้าน  
นั้นมีไว้ให้คนพักผ่อนยามที่เหนื่อยหรือสนุก  
มาจากภายนอกที่วุ่นวายและเป็นส่วนหนึ่ง  
ที่ตึงถึง

## 2.วิเคราะห์เรื่องเส้น



เส้นของบันไดวนที่ทำให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว  
แล้วมีมิติของเส้นทำให้เกิดความรู้สึก  
ลวงตา

## 3.วิเคราะห์เรื่องจุด



ขนาดของจุดที่มีขนาดเล็กใหญ่นำมาซ้ำกันสามารถ  
ทำให้เกิดเป็นรูปทรงได้ เช่น ลิ่นของกบ และ  
ลูกตาของกบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### รูปภาพในผลงานชิ้นที่ 3



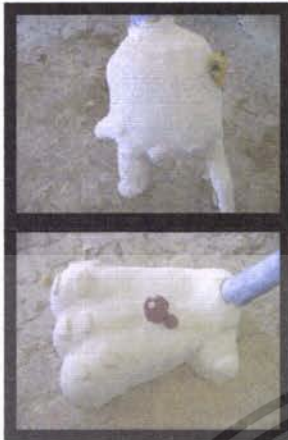
#### 1.วิเคราะห์เรื่องสัญลักษณ์



กล่องของขวัญเป็นสัญลักษณ์แทนการให้  
สิ่งดี ๆ ในวันสำคัญของคนเรา สิ่งนี้สามารถ  
ให้ความรู้สึกและมีผลต่อภายในจิตใจของเรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.วิเคราะห์เรื่องรูปทรง



เป็นรูปทรงของมือที่มีไว้เพื่อเป็นฐานรองรับ ให้ตั้งหรือค้ำยันจากกล่องของขั้วตุ๋นด้านบน และเป็นส่วนที่สำคัญที่ทำให้เกิดสมดุล ทั้ง 2 รูป



รูปทรงที่ใช้เป็นรูปทรงของกล่องสี่เหลี่ยมแบบเปิดผาดัดลื้อเพื่อให้ความรู้สึกเหมือนมันเคลื่อนไหว



ในงานชิ้นนี้เล่นเรื่องการซ้ำของรูปทรงและขนาดที่แตกต่างและกับการวางตำแหน่งให้ดูสนุกสนาน

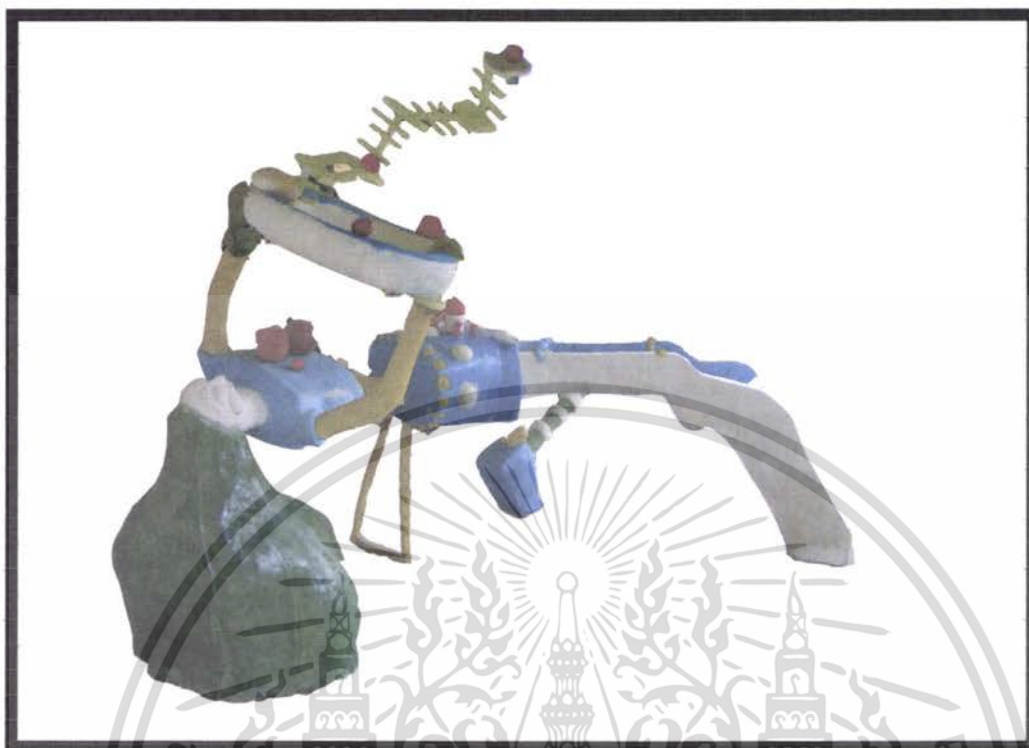
## 3.วิเคราะห์เรื่องสี



ใช้สีออกโทนเย็น เขียว เหลือง น้ำเงิน และมีการใช้สีที่สด และวางสีที่ให้ความรู้สึกแรงและโดดเด่นชัดเจนตรงที่ต้องการ เช่น สีเขียวตรงกล่องใหญ่ และมีเส้นสีแดงพุ่งออกมาเป็นกล่องเหลืองที่สดเพื่อให้เห็นจุดเด่นชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ



รูปภาพขั้นที่ 1

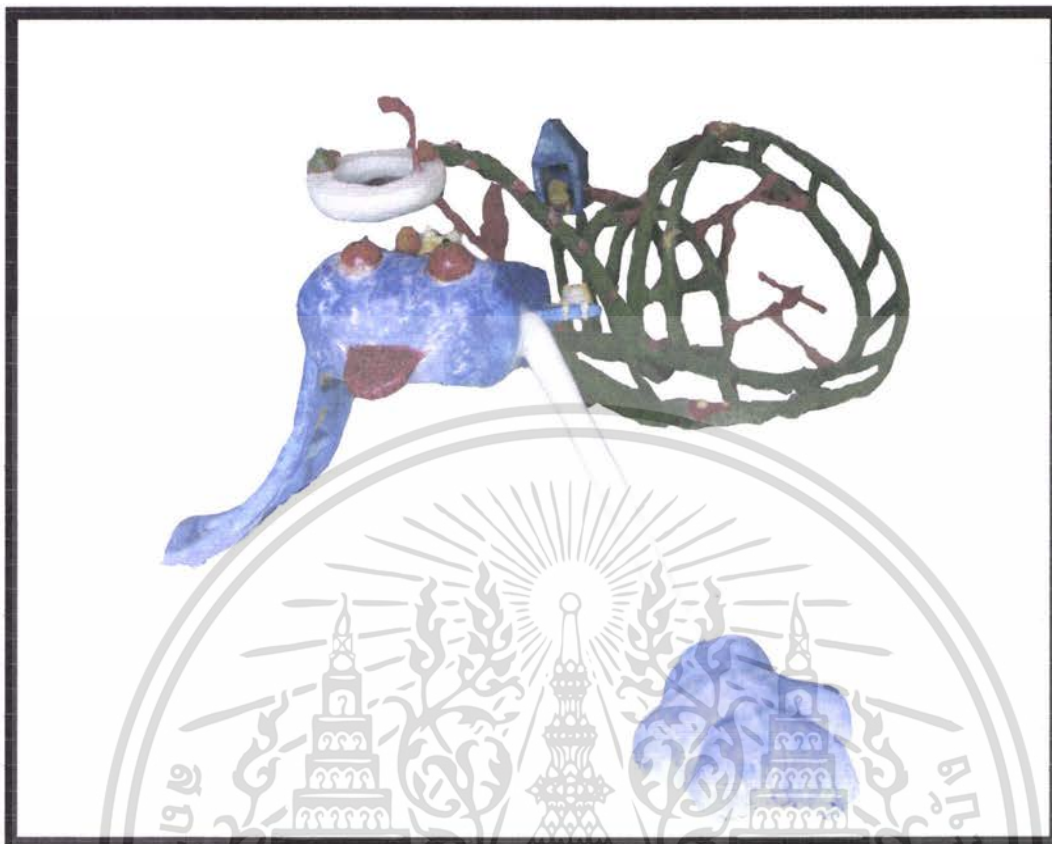
### 1.วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนเกิดจากการใช้สีของรูปทรงที่มีสีออกไปในโทนเย็นรวมถึงเอกภาพการสร้างรูปทรงที่มีรูปทรงออกไปในทางเรขาคณิตส่วนใหญ่มาประกอบ กับเส้นที่อยู่ในงานทำให้รูปทรงเชื่อมกันและสิ่งของที่นำมาใช้ประกอบกับงานสามารถนำมาใช้แทนตรงตำแหน่งได้กลมกลืน เช่น สไลเดอร์กับบันไดลิ่งช่วงระหว่างตัวกับทางแกง

### 2.วิเคราะห์เรื่องความสมดุล (Balance)

การจัดองค์ประกอบรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน จากส่วนฐานที่มีรูปทรงของหมที่รองรับส่วนตัวกับด้านบนมาค้ำตรงทางแกงที่มีสไลเดอร์เป็นตัวค้ำอยู่และมีเส้นของเข็มขัดเล็กๆ มาค้ำตรงกลางน้ำหนักทั้งหมดจึงมารวมไว้ที่ฐานทั้งสามจุด ฉะนั้นงานจึงมีทั้งขนาดใหญ่และเล็กคู่กันตามลำดับจึงทำให้เกิดสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## รูปภาพชั้นที่ 2

### 1.วิเคราะห์เรื่องความสมดุล(Balance)

ในการจัดองค์ประกอบรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน และจัดลำดับให้มีความสูงต่ำทำให้เกิดความสมดุลกับตัวงาน โดยการจัดลำดับให้ช่วงตัวกบสูงใหญ่เพื่อให้เด่นและดึงเส้นให้วนไปจนสูงและลดลงไปจนถึงบ้านและให้ห้วงยางมีระดับสูงกว่าบ้านและทำให้เกิดการต่างระดับกันในการมอง

### 2.วิเคราะห์เรื่องความหลากหลาย(Variety)

ขนาดของรูปทรง สี และพื้นผิวที่แตกต่างกัน ในงานมีเส้นที่ให้ความรู้สึกหลากหลายความรู้สึกเช่น มีทั้งที่นิ่ง เคลื่อนไหวและมีลักษณะกับประโยชน์ในการใช้ต่างกัน และมีพื้นผิวที่แตกต่างกันในแต่ละรูปทรงจึงทำให้งานมีความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพชิ้นที่ 3

### 1.วิเคราะห์เรื่องความสมดุล(Balance)

เกิดจากการจัดองค์ประกอบรูปทรงที่ต่างขนาดมี ประธานขนาดใหญ่และขนาดเล็กที่เหมือนกัน แต่จับบิดให้รู้สึกต่างกันและมีมือทั้งสองข้างที่ต่างขนาดกันช่วยกันค้ำถ่วงใบเล็กกับเส้นที่โค้งออกมาจากถ่วงอันใหญ่ทุกส่วนรูปทรงต่างๆ กันแต่ทำหน้าที่เหมือนกันจึงทำให้เกิดสมดุลในงาน

### 2.วิเคราะห์เรื่องความหลากหลาย(Variety)

มีความหลากหลายทางขนาดของรูปทรงด้านสี กับ พื้นผิว และเส้นให้จึงทำให้งานนั้นเกิดความรู้สึกแตกต่างถึงงานจะดูโดยรวมแล้วใช้ทศนะธาตุซ้ำๆ กันแต่ก็ทำให้หลากหลายได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

การพัฒนาของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “ความทรงจำจากสิ่งเล็กๆ ในอดีต” นี้ยังคงอาศัยความเป็นตัวเองกับแรงบันดาลใจ และจินตนาการเป็นหลัก กับตัวเองเป็นคนชอบอะไรที่มีสีสัน พวกการ์ตูน สนุกสนุก ตามอิทธิพลที่ได้รับจากงานชุดนี้ อย่างเห็นได้ในระดับหนึ่ง การทำงานสร้างสรรค์ศิลปะได้ทำให้ข้าพเจ้ารู้อะไรขึ้นมาก ในช่วงเวลาปัจจุบัน

ความสนุกสนาน สามารถนำความรู้สึกอะไรบางอย่างมาทำแบบนี้ได้ การได้ทำปฐมนิเทศน์ประชุมปะบนงานจนเสร็จแล้วเกิดความภูมิใจ ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจซึ่งเป็นเรื่องที่ยากแก่การซื้อหาไม่ได้ ขั้นตอนต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าไม่นึกฝันว่าจะทำอย่างนี้ได้ด้วย เป็นสิ่งที่น่าทึ่งมาก

ในช่วงขณะทำงานอยู่ ทำให้ข้าพเจ้านึกถึงตอนเป็นเด็กตลอด นึกถึงตอนที่ได้เล่นและสนุก สิ่งนั้นเป็นกำลังใจให้งานจะต้องเสร็จสมบูรณ์ให้ได้

ผลงานชุดนี้จะเป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าได้คิดถึงความสุข นึกถึงรอยยิ้มของเด็กๆ ดูแล้วมีความสุข และทำให้ข้าพเจ้ามีรอยยิ้มไปด้วยและมีกำลังใจในการทำงาน

### ปัญหาข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ด้วยปฐมนิเทศน์เราต้องคำนึงถึงเวลา ต้องใจเย็น ขนาดผลงานที่หนักต้องคำนวณตลอดว่าจะทำให้ชนได้สะดวกขึ้น ต้องคิดตลอดว่าจะขนย้ายอย่างไร และจะมีปัญหาเพิ่มตอนยก ตามข้อต่อที่เป็นเส้นเล็กก็เลยต้องทำให้ถอดได้เคลื่อนย้ายสะดวกขึ้นและเก็บงานได้

เราต้องมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลาเป็นสิ่งสำคัญมาก่อนอารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ ความรู้สึกทางความงามที่ตัวศิลปินถ่ายทอด เป็นบทเรียนที่ซื้อไม่ได้ งานจะเสร็จ ล่วงได้จะขาดสิ่งนี้ไปไม่ได้

ผลงานจะออกมาดีหรือไม่สำคัญ จึงอยากให้ผู้อื่นที่กำลังศึกษาศิลปะได้วิเคราะห์ และไตร่ตรองให้ดีหรือจะนำมาพัฒนา ให้บุคลากร นักศึกษาที่สนใจซึ่งล้วนแต่พิจารณาตัดสินใจด้วยตัวเอง สิ่งที่ดีที่สุดที่มากกว่าคะแนน ที่ได้รับก็คือความขยันหมั่นเพียร สิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั่นอยู่กับตัวเรา จะทำให้ประสบความสำเร็จได้เมื่อมีสิ่งนี้ และงานเราต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมด้วยไม่ใช่่งทำลายสี่รอบ ๆ ตัว ต้องพึงควรระวังในการสร้างสรรค์ผลงานต้องมีคุณค่าไม่ใช่ขยะของสังคม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ จาก Internet

[Img207.imageshack.usimg207/1852/1017ki3.jpg](http://img207.imageshack.usimg207/1852/1017ki3.jpg)

[www.navcon.com/rollercoaster.jpg](http://www.navcon.com/rollercoaster.jpg)

[fwail.teenee.comlstrangelimg7/17090.jpg](http://fwail.teenee.comlstrangelimg7/17090.jpg)

[fwail.teenee.comlstrangelimg7/17093.jpg](http://fwail.teenee.comlstrangelimg7/17093.jpg)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานศิลปะ



ชื่อ ความสุขร่วมกัน  
 เทคนิค ปั้นปูนผสมยิปซัม  
 ขนาด 125cm x 210cm x 210cm  
 ปี พ.ศ 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อ สีโร่ไนพิน

เทคนิค ปั้นปูนผสมยิปซัม

ขนาด 200cm x 400cm x 110cm

ปี พ.ศ 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อ ของขวัญมหาสนุก

เทคนิค ปั้นปูนผสมยิปซัม

ขนาด 125cm x 210cm x 210cm

ปี พ.ศ 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย ยัตติพงษ์ นาคเฉลิม  
 เกิด 2 มีนาคม พ.ศ 2528  
 ที่อยู่ 200 ซ.พัฒนาการ52 สวนหลวง สวนหลวง กทม. 10230  
 โทรศัพท์ 085 – 9782089  
 E-mail [yattipong55@hotmail.com](mailto:yattipong55@hotmail.com)

### ประวัติการศึกษา

- 2545 - จบการศึกษามัธยมจากโรงเรียนราชดำริ
- 2550 - ศป.บ. (ประติมากรรม) ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### ประวัติการแสดงงาน

- 2548 - ร่วมแสดงนิทรรศการประติมากรรมขนาดเล็ก “mini Sculpture”  
ครั้งที่ 1 ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. ณ  
อาคารเอร์วานทาวเวอร์
- 2549 - ร่วมแสดงนิทรรศการ new MiNi art Art Exhibitiong : hof art  
Gallery
  - ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการ การสร้างฝัน centre cultral amerce ,  
เมือง ชิโรนา ประเทศสเปน
- 2550 - ร่วมแสดงนิทรรศการประติมากรรมขนาดเล็ก “mini Sculpture”  
ครั้งที่ 2 ณ หอศิลป์สุวรรณานามู ๆ ที่ภาควิชาจิตรศิลป์ ครั้งที่ 1  
แสดง ณ มหาลัยขอนแก่น ครั้งที่ 2 และ ที่ สยามเซ็นเตอร์ ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติการร่วมกิจกรรมประสบการณ์ที่สำคัญ

- 2550 - ร่วมจัดงาน Reflecting on Reflexions ของศิลปิน Luciano Gerolamo Gerini
- ร่วม Work shop ประติมากรรมปั้นหล่อ เซรามิกดินเผากับนิสิตคณะ แพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
  - ร่วมสัมมนาเชิงวิชาการ กับมหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 2551 - ช่วยติดตั้งผลงาน ของศิลปิน ลูชาโน เฮอร์ลาโม เฮอร์นี “Deconstructing Dreams of a Sphere” ไขความลับเรื่องฝัน ๆ ของทรงกลม ณ สีส้ม Gallery

## เกียรติประวัติ

- 2548 - ได้รับเกียรติบัตร นักศึกษาคีเด่น สาขาพัฒนาเยาวชน และบำเพ็ญประโยชน์
- 2549 - ได้รับเกียรติบัตร นักศึกษาคีเด่น สาขาพัฒนาเยาวชน และบำเพ็ญประโยชน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้