

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ความทรงจำจากวัยเยาว์

MEMORIAL IN CHILDHOOD



นายสุรศักดิ์ นาคหนู
MR.SURASAK NAKNOU

2/พ.
๘๕๕๙
๒๕๖๐

เลขหายี่.....
เลขทะเบียน.....
วัน,เดือน,ปี.....

83798

16 ก.ย. 2551

.b.....
i.....

11983693

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์

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 วราขุน)

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

.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์กัญจนา คำโสภี)

.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)
.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คุษาชีวะ)

.....กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)
.....กรรมการ (อาจารย์ชนดล ตีรจิเจริญ)

.....กรรมการ (อาจารย์คมสัน หนงิ้ว)
.....กรรมการ (อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)

.....กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อติดา จันทังเพ็ชร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(รองศาสตราจารย์อติดา จันทังเพ็ชร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ความทรงจำจากวัยเยาว์
MEMORIAL IN CHILDHOOD
ชื่อ นายสุรศักดิ์ นาคหนู
รหัสนักศึกษา 47020252
สาขาวิชา จิตรกรรม
ภาควิชา วิจิตรศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2550
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์อติดา จันทังเพ็ชร

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “ความทรงจำจากวัยเยาว์” เป็นความรู้สึกที่ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสัมผัสกับของเล่น ความสนุกสนานที่ได้อยู่กับสิ่งของเหล่านี้ ที่เต็มไปด้วยความทรงจำที่ดีเสมอมา ซึ่งแต่ละบุคคลย่อมมีเรื่องราวที่ตัวเองนั้นจดจำในความประทับใจกับการเล่นหรือกิจกรรมต่างๆ รวมไปถึงของเล่นด้วย การเล่นของเล่นคือการใช้จินตนาการของเราอย่างสนุกสนาน ได้เล่นกับเพื่อน มีสังคม มีการแลกเปลี่ยนกันของเล่นบางชิ้นที่มีคุณค่าทางจิตใจทำให้เราย้อนเวลากลับไปสู่ความสนุกสนานในอดีตนั้นเป็นความสุขที่ข้าพเจ้าอยากเก็บไว้ตลอดไป โดยใช้อารมณ์และจินตนาการผสมกับความประทับใจเป็นความทรงจำที่อยู่ในจิตใจถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิกจำนวน 4 ชิ้น โดยได้รับอิทธิพลจากศิลปะแนวประชานิยม (POP ART) ที่มีสีสันสดใส ซึ่งมีการค้นคว้าข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้ารวมไปถึงความรู้สึกที่ได้รับจากประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ที่เคยผ่านวัน เวลา นี้มาก่อนได้เป็นอย่างดี โดยผ่านการวิเคราะห์การสร้างสรรค์และกระบวนการวิเคราะห์ต่างๆ ในระหว่างการปฏิบัติงานมีการแก้ไขปัญหาเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ตามเรื่องราวที่ต้องการ ทำให้การวิเคราะห์ถึงขบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เรื่องราวต่างๆ ตามหลักเกณฑ์ในงานศิลปะเพื่อใช้แทนค่าความหมาย ตลอดจนการดำเนินการสร้างสรรค์ ผลงานชุดนี้ยังได้มองเห็นคุณค่าของ ของเล่น การเล่น และความงามที่แฝงอยู่ในสิ่งเหล่านี้ไว้ครบถ้วน การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ให้ตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดา ผู้ให้กำเนิดและอุปถัมภ์เลี้ยงดูให้การอบรม ให้ข้าพเจ้ามีสำนึกที่ดีต่อตนเอง และต่อการดำรงชีวิตในสังคมได้ดี โดยตลอด ขอขอบคุณ รศ.อลิตา จันฝิ่งเพชร ตลอดจนคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ทำให้เกียรติเป็นผู้ประสิทธิ์ประสาท วิชาความรู้ ให้คำปรึกษาชี้แนะในเรื่องการศึกษาการเรียนรู้มาตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกด้านให้สำเร็จ ลุล่วงไปด้วยดี จนสามารถดำเนินงานศิลปะนิพนธ์ ในครั้งนี้ได้ประสบผลสำเร็จ ด้วยความเคารพรัก และกตัญญูเป็นอย่างสูง

นายสุรศักดิ์ นาคหนู



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
ที่มา	3
อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม	5
แนวความคิดสร้างสรรค์	12
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์	13
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	13
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	23
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	25
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	25
วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ	30
บทที่ 5 บทสรุป	34
บรรณานุกรม	36
ภาพผลงานศิลปะ	37
ประวัติผู้เขียน	42

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
ภาพประกอบที่มีอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม	4
ภาพอิทธิพลที่ได้รับและงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	5
ภาพร่างชุดที่ 1	13
ภาพร่างชุดที่ 2	15
ภาพร่างชุดที่ 3	18
ภาพร่างชุดที่ 4	20
ภาพการวิเคราะห์รูปทรง	25
ภาพการวิเคราะห์สี	27
ภาพการวิเคราะห์เส้น	28
ภาพการวิเคราะห์น้ำหนัก	29
ภาพการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดองค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 2	30
ภาพการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดองค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 4	31
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	38
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	39
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	40
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ทุกครั้งที่เราเห็นเด็กๆ เล่นหรือทำกิจกรรมต่างๆ เรามักจะได้ยินเสียงหัวเราะและความสนุกสนาน แล้วเด็กได้อะไรจากการเล่นแท้จริงแล้วเด็กๆ กำลังเรียนรู้ผ่านการเล่นเพราะขณะนั้นเด็กต้องใช้การ สังเกต ทดสอบ ทดลองผิดถูก และ รวบรวมความคิดเพื่อจัดการกับการเล่นและของเล่น ซึ่งต้องอาศัยทั้งการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายและการใช้ความคิดพิจารณา ทำให้ส่วนต่างๆ ของสมองทำงานควบคู่กันไป การเล่นจึงให้ผลทั้งความสนุกสนาน สบายอกสบายใจ และได้เรียนรู้ทางสติปัญญา ตลอดจนเพิ่มความแข็งแรงให้กับร่างกาย จากการวิจัยล่าสุดพบว่า เด็กที่กำลังเล่นอย่างเพลิดเพลิน จะมีการเปลี่ยนแปลงของคลื่นสมองไปในทางที่ดี กล้ามเนื้อสมองเกิดการพัฒนา มีผลให้เด็กจดจำ และมีความเข้าใจเพิ่มขึ้น

จากในอดีตของเล่นมีความสามารถใช้ประโยชน์เพื่อความเพลิดเพลินของเด็กๆ ตั้งแต่เริ่มเกิดมาก็ว่าได้ ของเล่นใช้สื่อสารระหว่าง พ่อ แม่ กับลูกใช้เป็นอุปกรณ์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ การเล่น การ โยน การขว้างปา การหมุน การเลื่อน ฯลฯ ล้วนสามารถ ก่อกำเนิดการพัฒนาทักษะและความสุข สนุกสนาน ได้ของเล่นในช่วงเวลาที่ผ่านมานั้นทำให้หวนคิดถึงเรื่องที่ผ่านมาในอดีตทั้งดีและร้ายมีคุณค่าทางจิตใจเป็นอย่างยิ่ง ประสบการณ์ในการเล่นทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกมีความสุขกับประสบการณ์ในอดีต

ความสำคัญของโครงการ

ทุกเพศทุกวัยคงไม่มีใครปฏิเสธว่าไม่เคยเล่นของเล่น ต่างกันตรงที่อุปนิสัย อายุ เพศ ตลอดจนประสบการณ์และแรงบันดาลใจ ทำให้ความชอบไม่เหมือนกัน เนื่องจากอุปกรณ์ที่สนับสนุน การตั้งมโนภาพหรือความตั้งใจไว้ มีหน้าซ้ำยังมีราคาสูง ของเล่นหรือวัตถุที่นำความพอใจ สนุกสนานรื่นเริง ให้แก่ผู้ครอบครอง ต้องการจะเล่นเมื่อใด แต่ของเล่นนั้นต้องใช้เวลาการเตรียมการนานกว่าจะได้เล่นหรือเล่นเสร็จ เมื่อพูดถึงของเล่น บางครั้งเราคิดไปแต่เด็กนั่งเล่นหรือวิ่งเล่นตามสนามเด็กเล่น ความจริงแล้วการเล่นมีลักษณะที่หลากหลายกว่านั้น บางอย่างก็เป็นการเล่นที่เราคิดไม่ถึง เช่น การเล่นของสะสม ของโบราณ ของเล่นหายากที่มีคุณค่าทางจิตใจ ซึ่งบางอย่างไม่สามารถหาซื้อได้ เพราะในของเล่นนั้นมีทั้งเรื่องราว ประสบการณ์ ความคิด แรงบันดาลใจ จินตนาการ ทำให้เราเดินหน้าต่อไปอย่างมีความสุข

ข้าพเจ้าจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของความทรงจำและวันวานเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเล่นของเล่น และการทำกิจกรรมต่างๆ ที่ข้าพเจ้าประสบมาตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบัน
2. เพื่อสะท้อนความคิดและอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการของข้าพเจ้าที่มีในอดีตถึงปัจจุบัน ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ
3. เพื่อค้นหาเทคนิควิธีการในงานจิตรกรรมตั้งแต่ขั้นต้นเริ่มแรกตลอดจนถึงการเริ่มสร้างสรรค์งานเพื่อนำไปสู่ความก้าวหน้าทางศิลปะของข้าพเจ้าต่อไป

ขอบเขตของโครงการ

ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานในรูปแบบ งานจิตรกรรม 2 มิติ ถ่ายทอดผ่านอารมณ์ความรู้สึก ความทรงจำและอดีต เมื่อหวนคิดถึงเรื่องราวของการเล่นและการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

1. ด้านเนื้อหา ข้าพเจ้าต้องการภาพวันวานในการเล่นสนุกของข้าพเจ้า การทำกิจกรรมต่างๆ ในวัยเด็ก ที่ข้าพเจ้าเคยประสบมา ที่เกี่ยวกับการเล่นของเล่น และความสุขต่างๆ ที่ยังฝังลึกอยู่ในอารมณ์ความรู้สึก
2. ด้านรูปแบบ ข้าพเจ้าใช้กรรมวิธีจิตรกรรม โดยระบายสีโปสเตอร์ลงบนผ้าใบในงานชิ้นที่ 1 และใช้วิธีการระบายสีอะคริลิกลงบนผ้าใบในงานชิ้นที่ 2,3 และ 4 ข้าพเจ้าได้ใช้รูปทรงต่างๆ ที่แตกต่างกัน ไปขึ้นอยู่กับความต้องการและความเหมาะสมที่จะแสดงออกถึงเรื่องราว เนื้อหา ให้สอดคล้องกับเทคนิค เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ข้าพเจ้ามีอยู่และอยากนำเสนอ ได้อย่างชัดเจนและเต็มที่
3. จำนวนผลงานและขนาดของผลงานจิตรกรรมมี 4 ชิ้น
 - 3.1 ความทรงจำจากวัยเยาว์ 1 มีขนาด 150 x 180 ซม.
 - 3.2 ความทรงจำจากวัยเยาว์ 2 มีขนาด 150 x 180 ซม.
 - 3.3 ความทรงจำจากวัยเยาว์ 3 มีขนาด 150 x 180 ซม.
 - 3.4 ความทรงจำจากวัยเยาว์ 4 มีขนาด 150 x 180 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ที่มา

การมีช่วงเวลาที่ดีที่ได้รับหรือสัมผัสกับความสุขและสนุกสนานของทุกคนนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไป การเจริญเติบโตของร่างกาย ความคิด สติปัญญา และอายุ บวกกับประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละบุคคล แต่ทุกคนก็ย่อมมีวันวานที่เก็บเรื่องราวความสุขความสนุกและความทรงจำดีๆ เหล่านี้ไว้ไม่ให้ลบเลือนไปจากใจเรา

ของเล่นหมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบและทำขึ้นมาเพื่อให้เด็กเล่น ของเล่นเป็นสิ่งสำคัญของการเรียนรู้ของเด็กทุกระดับเพื่อพัฒนาการของเด็กในวัยต่างๆ ปัจจุบันวิวัฒนาการของของเล่นได้เจริญก้าวหน้าไปมาก ไม่ว่าจะเป็นการผลิตของเล่นที่เป็นรูปเหมือนต่างๆ เช่นตุ๊กตาหรือของเล่นที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ของเล่นรุ่นเก่าๆ ได้ถูกกลืนไปอย่างน่าเสียดายเด็กในยุคใหม่ๆ อาจนึกไม่ออกว่าของเล่นรุ่นเก่าๆ นั้นหน้าตาเป็นอย่างไร เล่นอย่างไร เพราะของเล่นส่วนใหญ่ในสมัยนี้จะเน้นไปในทางที่สมจริงจนอาจทำให้เกิดความรุนแรงขึ้นได้ ที่สำคัญคือของเล่นในยุคใหม่นั้นสามารถเล่นเองได้โดยลำพัง โดยที่ผู้ใหญ่ไม่มีส่วนร่วมอยู่เลยในการเล่นของเด็ก ทำให้เด็กและผู้ปกครองมิได้ทำกิจกรรมร่วมกันทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันลดน้อยลงไป

วันวานในวัยเด็กของข้าพเจ้าช่างหอมหวานและเต็มไปด้วยความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน สดใส และมีจินตนาการมากมาย ในการเล่นทั้งการเล่นของเล่น หรือการเล่นกับเพื่อนๆ โดยที่ไม่ต้องคิดถึงอนาคต ไม่มีผู้ใหญ่คอยว่า เพราะของเล่นหรือการเล่นเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ทุกระดับเป็นการพัฒนาพัฒนาการของเด็กวัยต่างๆ เราจะเป็นได้ว่าของเล่นและการเล่นเป็นสิ่งสำคัญและทุกคนที่เกิดมาในโลกนี้ต้องเคยผ่านการเล่นมาแล้วและของเล่นแต่ละชนิดก็มีความสำคัญแตกต่างกันไป รวมทั้งการสร้างจินตนาการสำหรับทุกคนในวัยเด็ก จึงทำให้เกิดการสะสมของเล่นขึ้น ซึ่งการสะสมของเล่นของแต่ละคนนั้นวัตถุประสงค์ในการสะสมอาจจะมีความแตกต่างกันไปตามแรงบันดาลใจของแต่ละคน เช่น บางคนอาจสะสมเพราะความชอบ ความประทับใจ หรือความสวยงาม แต่บางคนอาจสะสมเพราะของเล่นชนิดนั้นๆ มีความหมายที่ดีทำให้คิดถึงตัวเองในช่วงวัยเด็กจึงทำให้เริ่มหาของเล่นนั้นมาไว้เป็นของตนเอง และเนื่องจากปัจจุบันผู้ผลิตของเล่นมีมากขึ้นเรื่อยๆ หรือบางคนอาจจะเป็นเพราะความอยากได้หรืออยากสะสม นอกจากการสะสมของเล่นที่เกิดจากการอยากเล่น อยากได้ หรือความชอบ แรงบันดาลใจอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้คนเริ่มสะสมของเล่นคือของเล่นบางอย่างจะมีคุณค่าที่แฝงอยู่ เช่น คุณค่าทางวัฒนธรรม คุณค่าทางการศึกษาจึงเป็นอีกเหตุผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่งที่ทำให้เกิดการสะสมของเล่นเพื่อทำให้นึกถึงวันวานที่ยังกลับมาเยี่ยมเยือนเราเมื่อเวลาที่คิดถึงตลอดไป

โดยที่กล่าวมาข้างต้นนั้นทำให้ข้าเจ้าเกิดความต้องการที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ความประทับใจ ความทรงจำและจินตนาการของการเล่น ความสุข ความสนุกและวันวานของข้าพเจ้าออกมาเป็นผลงานศิลปะที่มีคุณค่าทางอารมณ์และจิตใจต่อตัวข้าพเจ้า

“ของเล่นชิ้นโปรดในวัยเด็กของคุณคืออะไรและวันนี้มันอยู่ที่ไหน ลองตามหาความทรงจำวัยเด็กของคุณที่ไม่มีรู้ดีเท่าตัวเราเองกันดีกว่า”

ภาพประกอบที่มีอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม



การที่ได้พบของเล่นเก่าสมัยก่อนทำให้นึกถึงเรื่องราวมากมาย



การได้กลับไปจับไปเล่นหรือได้สัมผัสของเล่นเหล่านี้
ทำให้รู้สึกเหมือนได้กลับไปในวัยเด็กอีกครั้งหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม

ศิลปะ ป๊อปอาร์ต (POP ART)

ศูนย์กลางความเจริญด้านวัตถุที่ยุโรปยาวนานร่วมๆ พันปี นับตั้งแต่ยุคกลางมา แต่พอมาถึงศตวรรษที่ 20 ฝั่งอเมริกาก็มีความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจและวัฒนธรรมของอเมริกาก็ส่งผลกระทบต่อคนทั้งโลกอย่างไม่น่าเชื่อ ด้วยวงการภาพยนตร์ ฮอลลีวูด เป็นสื่อนำภาพยนตร์นี้ ก่อให้เกิด ดารา แฟชั่น การโฆษณาและเพลงประกอบซึ่งล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อชีวิตคนรุ่นใหม่ไปทั่วทั้งโลก

ศิลปะป๊อปอาร์ต (POP ART) ถือกำเนิดขึ้น ป๊อปอาร์ตเป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้สึก ความเข้าใจ ของสามัญชนทั่วไปในช่วงขณะหนึ่งเวลาหนึ่ง เป็นศิลปะที่เกี่ยวกับความสนุกสนานวุ่นวายของสังคม

เรื่องราวที่ศิลปินนำเสนอมีความแตกต่างกันไป เช่น บางคนเขียนเรื่องเกี่ยวกับดารานิยม บ้างก็เขียนเรื่องเครื่องจักร บ้างก็เขียนภาพโฆษณาเรื่องง่ายๆ ใกล้เคียงๆ ตัวจึงทำให้หลายๆ คนเห็นว่างานแนวนี้ไม่ควรค่าแก่คำว่าศิลปะ เพราะมันเป็นความนิยมแก่ชั่ววัน ชั่วคืน ดิ้นเดินฮือฮาพักหนึ่งก็จางหาย สิ่งเหล่านี้เป็นศิลปะแน่นอนเพราะผลงานนั้นกระตุ้นให้เราตอบสนองทางความรู้สึกอย่างนั้น ที่จริงแล้วสิ่งที่เราถือว่าเป็นศิลปะ คือสิ่งที่ศิลปินสร้างสรรค์ พวกเขาที่มีความเชื่อเกี่ยวกับสุนทรียภาพ สุนทรียภาพ คือความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกของอุตสาหกรรม โลกชนบท และโลกเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกภายนอกนี้ โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งใช้วิธีการของ แอบแสดงกรีนัง เอ็กซ์เพรสชันนิสม์บ้าง คิวบิสม์บ้าง ตามความเหมาะสม

ศิลปินที่เด่นๆ ในกลุ่มป๊อปอาร์ต (POP ART) ได้แก่ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) รอย ลิชเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) โรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก (Robert Rauschberg) จาสเปอร์ จอห์นส์ (Jasper Johns) จอร์จ ซีกอล (Georyn Segal) และคนอื่นๆ ตามมาอีกมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol)



Campbell's Soup Can (1964)

Andy Warhol - American Pop Artist c.1930-1987

Leo Castelli Gallery, New York

Silkscreen on canvas 35 3/4 x 24 in Jpg: net



The album cover to [The Velvet Underground's](#) 1967 debut, [The Velvet Underground and Nico](#).

The cover is so iconic that the album is often referred to as "The Banana LP".

Painting Title: Turquoise Marilyn 1962

Andy Warhol

Famous American artist - Pop Artist

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นศิลปินป๊อปอาร์ต POP ART ที่ดึงความสนใจมาสู่สินค้า ที่มีตราอยู่ตามท้องตลาดในเวลานั้น โดยเขาได้นำสินค้าต่างๆเหล่านี้ เช่น กระป๋องซูป ขวดน้ำอัดลม มาทำงานศิลปะโดยใช้เทคนิคการทำงาน ซิลด์สกรีน (Silkscreen) เพื่อสร้างงานซ้ำๆ กัน หรือไม่ก็นำสินค้าเหล่านั้นมาเรียงแถวกันดูๆ เลย ความคิดของ วอร์ฮอล ก็คือสิ่งที่เขาเคยพูดว่า “ซูเปอร์มาร์เก็ต คือห้องแสดงงานศิลปะหรือเป็น Gallery ขนาดใหญ่สำหรับเขา” โดยที่ วอร์ฮอล เขามุ่งที่จะแสดงถึงภาพชีวิตประจำวันในช่วงเวลานั้นๆ นำมาใช้ทำงานศิลปะของเขาเลย นอกจากการวาดพวกสินค้าต่างๆเหล่านี้แล้ว วอร์ฮอล ยังทำการบันทึกเหตุการณ์สำคัญของอเมริกาไว้ด้วยอย่าง เช่น การที่นักบินอวกาศ อเมริกัน ได้ขึ้นไปเหยียบดวงจันทร์

เราอาจสรุปได้ว่า วอร์ฮอล เป็นศิลปินที่จับอะไรก็ตามในสังคมช่วงนั้นมาใส่ในงานของเขา โดยผ่านเทคนิคการใช้ สี และสไตล์ที่เป็นแบบเฉพาะของเขาเอง และเขายังจับเอาสิ่งที่ผู้คนส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นสิ่งธรรมดา เช่น กระป๋องซูป ยี่ห้อแคมป์เบลล์ มาทำให้มีคุณค่าทางศิลปะได้ ถือว่าเป็นการทำงานที่เข้ากับความเป็นจริงในรูปแบบใหม่ๆ มากขึ้น หรือที่เรียกว่า New Realism และวิธีการเช่นนี้ก็เป็นที่ชื่นชอบของผู้คนในเวลานั้นมากแม้แต่ผู้คนในปัจจุบันก็ตามที่

รอย ลิชเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein)



Auction House Records In The Car

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



I LOVE TOM WESSELMANN



"The Wadsworth Antheneum: Ten Works
by Ten Artists," 1964
Silkscreen on mylar 24 x 20 in.

Sweeney Art Gallery Permanent Collection

เป็นศิลปินในแบบป๊อปอาร์ต POP ART ที่ง่ายยิ่งกว่าใครๆ เขาได้หยิบเอาการ์ตูนและภาพโฆษณา ที่เห็นกันอยู่ทุกวัน มาทำเป็นงานศิลปะ โดยเขาได้ใช้เทคนิควิธีการที่นำภาพเหล่านั้น ขยายให้ใหญ่โตขึ้นตามขนาดและสัดส่วนที่เป็นจริง โดยใช้สีน้ำมันหรือ สีอะคริลิก ลงสีให้เป็นบริเวณแบบเรียบ และมีเส้นวาดที่ชัดเจน หรือไม่ก็ทำเป็นจุดๆ เราจะเห็นงานลักษณะนี้จากภาพ Artist's Studio with Model ซึ่งเป็นภาพขนาดใหญ่มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรเบิร์ต เราชเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg)



Robert Rauschenberg (American, 1925-2008).

Factum I, 1957. Combine painting. 156.2 x 90.8 cm (61 1/2 x 35 3/4 in.). The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, The Panza Collection



Robert Rauschenberg (American, 1925-2008).

Coca Cola Plan, 1958. Combine painting. 68 x 64 x 14 cm. (26 3/4 x 25 1/4 x 5 1/2 in.). The

Museum of Contemporary Art, Los Angeles, The Panza Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Robert Rauschenberg (American, 1925-2008).

Black Market, 1961. Combine painting, 127 x 150,1 x 10,1 cm (50 x 59 x 4 in.). Museum
Ludwig, Köln.

เป็นศิลปิน pop art ที่สร้างภาพที่ล้นตาจากเรื่องราว วุ่นวาย สับสน ในชีวิตประจำวัน เช่น ข่าวหนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ ด้วยการ ใช้ สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ โดยที่ เราเซนเบิร์ก ได้ทำให้ภาพนั้นดู เกินเลยไป ในแนวที่ยิ่งกว่ากลุ่มศิลปินที่เรียกว่า พวก DADA เสียอีก ลักษณะงานของ เราเซนเบิร์ก นั้นคือเขาได้สร้างความกลมกลืน ขึ้นมาจาก สิ่งที่ยากที่จะเข้ามากลมกลืนกันได้ อย่างเช่น ในภาพ Estate นี้ เขานำเอาสิ่งที่วุ่นวายต่างๆ ในมหานคร New York มารวมเข้าด้วยกันในภาพนี้ ได้อย่างน่า ประหลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จาสเปอร์ จอห์นส์ (Jasper Johns)



Jasper Johns, "Target with Four Faces" (1955). Encaustic on newspaper and cloth over canvas surmounted by four tinted-plaster faces in wood box with hinged front. The Museum of Modern Art, New York, Gift of Mr. and Mrs. Robert C. Scull, 1958. Art © Jasper Johns/Licensed by VAGA, New York, NY. Digital Image © The Museum of Modern Art/Licensed by SCALA/Art Resource, NY



Jasper Johns: Painted Bronze 1960

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Jasper Johns, "Three Flags"

เขาได้เอาของที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันนั้น โดยที่หยิบนำมันมา ทำเป็นงานศิลปะตามความคิดของ Duchamp (ผู้นำกลุ่มศิลปะ DADA คนสำคัญ) ที่ว่า " มันเป็นงานศิลปะเพราะตัวศิลปินบอกว่ามันเป็นงานศิลปะ " เขาหยิบเอาของพื้นๆ ธรรมดาขึ้นมาทำให้มันเป็นอมตะ โดยเขาได้นำเอากระป๋อง เบียร์มาหล่อเป็น Bronze และ นี่ก็เป็นงานศิลปะ Pop Art อีกในรูปแบบหนึ่งของ จอห์นส์

แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการแสดงบรรยากาศและความรู้สึกในการที่ข้าพเจ้าได้หวนนึกถึงวันวานที่ได้เล่นของเล่นที่ข้าพเจ้าชอบและเก็บสะสมที่ยังเป็นตะกอนของความสุข ที่ยังมีความสุขอยู่ในใจ ถ่ายทอดผ่าน สี และ เส้น กับอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รับรู้และสัมผัสกับทุกๆความรู้สึกที่ข้าพเจ้าได้มาจากของเล่นและความสนุกสนานต่างๆที่ข้าพเจ้าได้อยู่กับสิ่งเหล่านี้ที่เต็มไปด้วยความทรงจำดีๆเสมอมา ซึ่งทั้งหมดนี้จึงกลายเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งข้าพเจ้าได้หิอบความรู้สึก ความประทับใจ กับการเล่น หรือกิจกรรมต่างๆ รวมไปถึงของเล่นต่างๆ และย้อนเวลากลับไปสู่ความสนุกสนานในอดีตนั้น ข้าพเจ้าได้เสนอออกมาเป็นผลงานศิลปะป๊อปอาร์ต (POP ART) ที่แทรกอารมณ์และรู้สึกกับวันวานของข้าพเจ้าลงไปเป็นผลงานด้วย

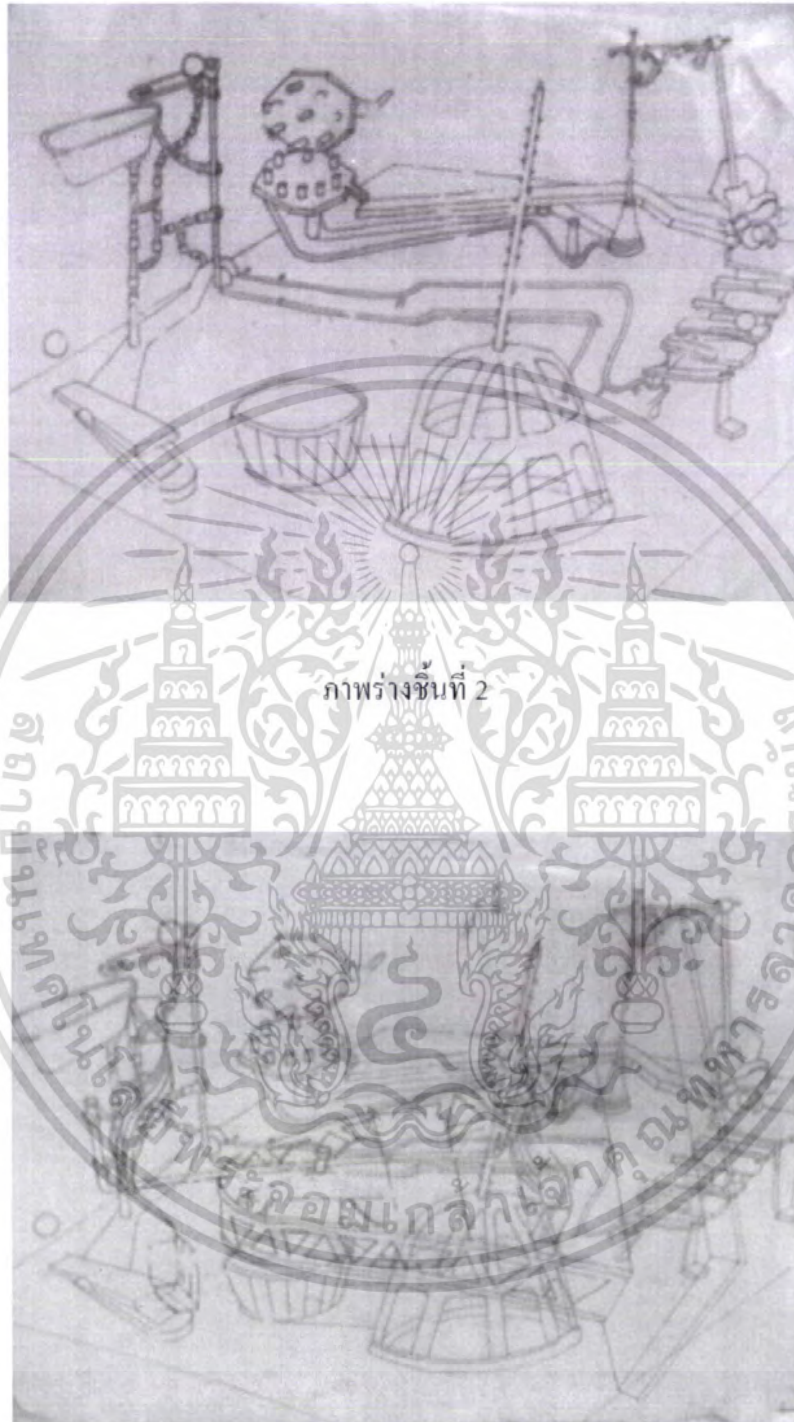
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 1

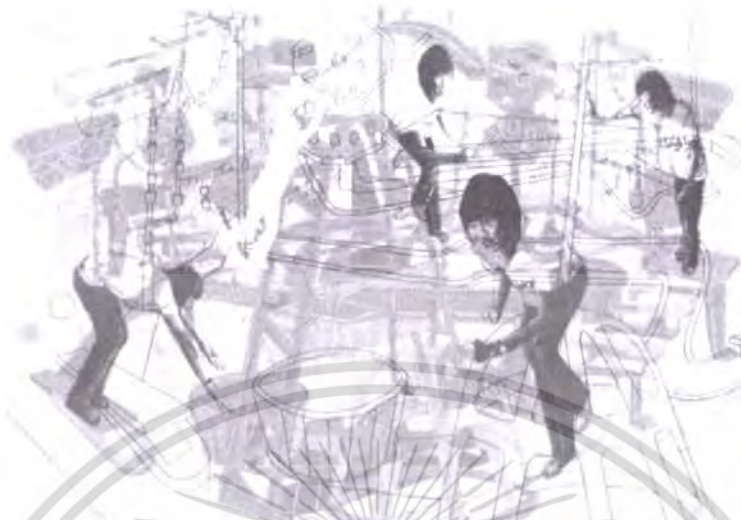
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 2

ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดนี้มีจำนวนทั้งหมด 4 ชิ้น โดยข้าพเจ้าต้องการนำเสนอบรรยากาศ ความประทับใจ ในวัยเด็กและกิจกรรมการเล่นของเด็กๆ ข้าพเจ้าได้ใช้รูปทรงของ ของเล่น นำมาทับซ้อนกันเพื่อให้เกิดผลทางความรู้สึก สับสน ขณะที่กำลังเล่นอย่างสนุกสนานและเพื่อให้เห็นถึงอารมณ์และจินตนาการ ให้เหมือนจริง รวมทั้งมีท่าทางการเล่นของข้าพเจ้าอยู่ในนั้นด้วย

ภาพร่างชิ้นที่ 1 องค์ประกอบของภาพค่อนข้างลงตัว แต่สีที่ใช้ในรูปทรงของเล่นยังไม่หลากหลายเท่าที่ควร

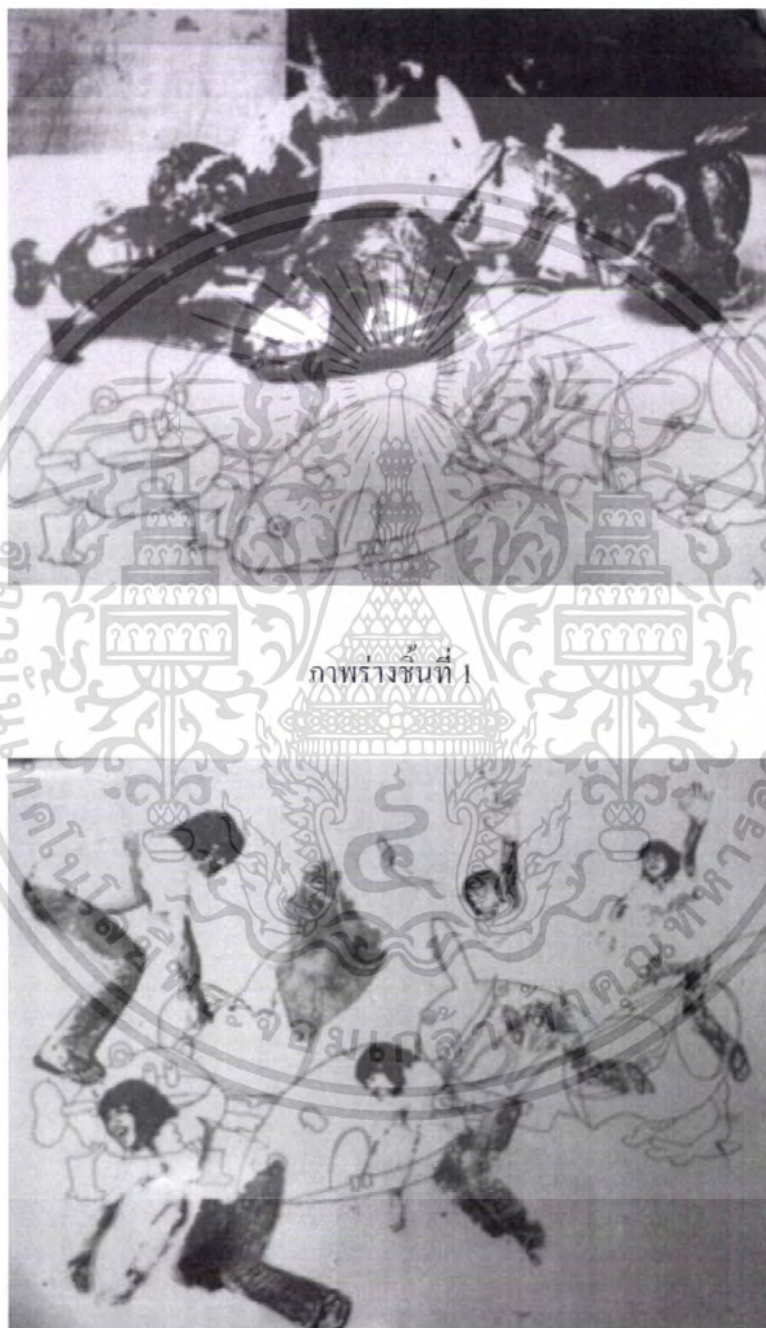
ภาพร่างชิ้นที่ 2 การจัดวางรูปทรงของคนนั้นยังไม่สมบูรณ์มากนัก จึงทำให้ไม่สามารถแสดงบรรยากาศตามที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอได้

ภาพร่างชิ้นที่ 3 มีองค์ประกอบค่อนข้างลงตัวและมีความหลากหลายของสีที่ข้าพเจ้าต้องการ แต่เส้น สี ที่เป็นเส้นรูปนอกของรูปทรง ที่ข้าพเจ้าได้นำมาใช้นั้นมีมากจนเกินไปจนทำให้บดบังรูปทรงที่ข้าพเจ้าอยากนำเสนอ

ภาพร่างชิ้นที่ 4 มีการจัดวางองค์ประกอบและมุมมอง รวมไปถึงได้ปรับปรุงและนำข้อผิดพลาดของภาพร่างในชิ้นที่ผ่านมามาใช้ ทำให้ภาพร่างชิ้นนี้ดูสมบูรณ์ที่สุดข้าพเจ้าจึงนำภาพร่างในชิ้นที่ 4 ไปขยายเป็นผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2

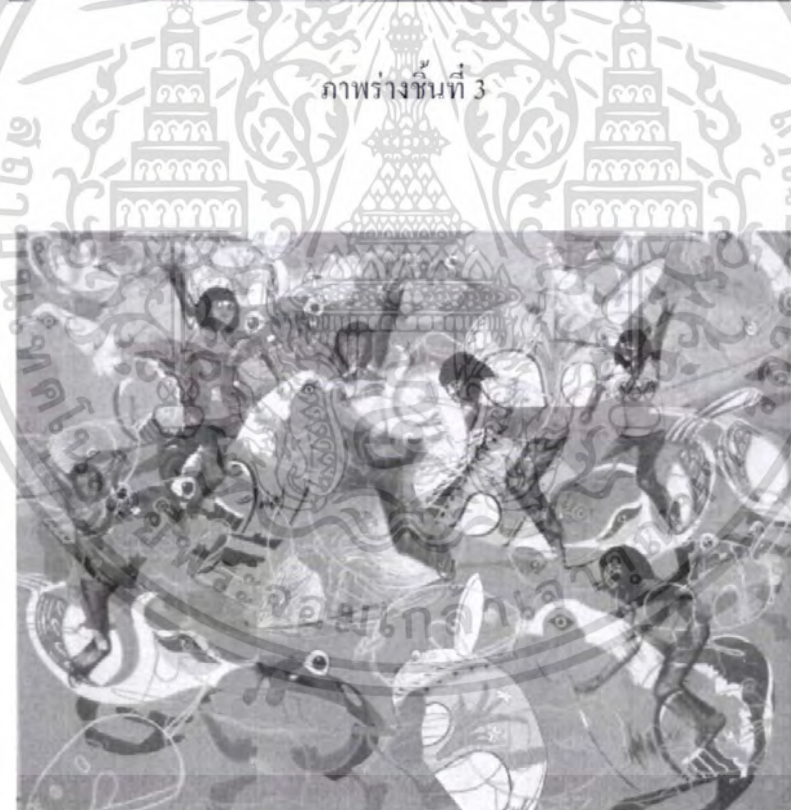


ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างขึ้นที่ 3



ภาพร่างขึ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

83798

ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดนี้แสดงถึงบรรยากาศท่าทางและลักษณะของการเคลื่อนไหวและการเล่นของเล่นต่างๆ ในชุดของเล่นสังกะสี มีรูปสัตว์ในลักษณะจินตนาการมากกว่าความเป็นจริงและมีลีลาท่าทางการเล่นของเล่นของข้าพเจ้า

ภาพร่างชิ้นที่ 1 องค์ประกอบโดยรวมของภาพนี้นั้นยังน้อยเกินไปจึงทำให้ภาพไม่เคลื่อนไหวและมีที่ว่างมากจนเกินไป

ภาพร่างชิ้นที่ 2 ภาพร่างชิ้นนี้มีการจัดวางองค์ประกอบได้ค่อนข้างลงตัว แต่สีที่ใช้ในตัวรูปทรงดูหลากหลายเกินไปทำให้ดูไม่มีจุดเด่นชัด และพื้นหลังยังไม่เข้ากับรูปทรงด้านหน้า จึงรู้สึกดูแล้วไม่สัมพันธ์กัน

ภาพร่างชิ้นที่ 3 เป็นการแก้ปัญหาจากภาพร่างทั้ง 2 ชิ้น ในเรื่องของพื้นหลังที่ยังไม่สอดคล้องกับเนื้อหาด้านหน้า และองค์ประกอบที่ยังน้อยเกินไป แต่ก็ยังทำให้พื้นที่ยังว่างอยู่มาก

ภาพร่างชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้าจึงนำปัญหาจากภาพร่างในชิ้นที่ 1, 2 และ 3 นำมาวิเคราะห์ และแก้ปัญหา และได้เพิ่มเติม ขึ้นมาจากพื้นหลัง รวมไปถึงจัดวางองค์ประกอบของรูปทรงคน ให้เกิดความสมดุลมากยิ่งขึ้น ข้าพเจ้าจึงนำภาพร่างชิ้นที่ 4 ไปขยายเป็นผลงานจริง

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างขึ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 4

ภาพร่างชั้นที่ 3

หลังจากการทำงานชั้นที่ 2 แล้ว จึงสร้างภาพร่างชุดนี้ให้รูปทรงของเล่นดูโดดเด่นมากยิ่งขึ้น โดยใช้ของเล่นชนิดเดียว เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเล่น และของเล่นที่ข้าพเจ้าหยิบยกมาชนิดหนึ่ง คือ เรือป๊อปปี้ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความทรงจำในอดีตของข้าพเจ้า และลักษณะจินตนาการต่างๆ

ภาพร่างชั้นที่ 1 องค์ประกอบในภาพยังไม่ค่อยเกินไป ทำให้ภาพดูว่างจนเกินไป และพื้นหลังดูเปลี่ยวว่างมากเกินไป ภาพจึงยังไม่สมบูรณ์ อีกทั้งยังไม่สอดคล้องกันทางด้านรูปแบบ

ภาพร่างชั้นที่ 2 สีของเล่นที่เท่ากันหมด และขนาดที่เท่ากัน ทำให้ดูแล้วองค์ประกอบธรรมดาจนเกินไป ซึ่งขัดกับตัวรูปทรงของคน แต่ส่วนประกอบของภาพยังไม่สมบูรณ์ ทำให้ไม่สอดคล้องกันทางด้านรูปทรง

ภาพร่างชั้นที่ 3 ภาพร่างชั้นนี้ ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนแปลง และปรับปรุงข้อผิดพลาด จึงพยายามแก้ไขปัญหาจากภาพร่างชั้นที่ 1 และ 2 ให้ภาพร่างชั้นนี้ดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยการใช้สีของรูปทรงให้อ่อนลง และผลัดกระยะออกได้ให้ดูไกลขึ้น เพื่อให้เข้ากับพื้นหลัง

ภาพร่างชั้นที่ 4 เป็นภาพร่างที่ข้าพเจ้ารวบรวมปัญหาทั้งหมดในส่วนของภาพร่างชั้นต่างๆ และทำให้รูปทรงมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงเพิ่มเส้นรูปทรงทับซ้อนกันเข้าไปทำให้เกิดความสมดุล อีกทั้งรูปทรงคนที่นำมาใช้ ก็ถูกจัดวางไว้ให้สมบูรณ์มากที่สุด ข้าพเจ้าจึงได้นำภาพร่าง

ชั้นที่ 4 ไปขยายเป็นผลงานจริง

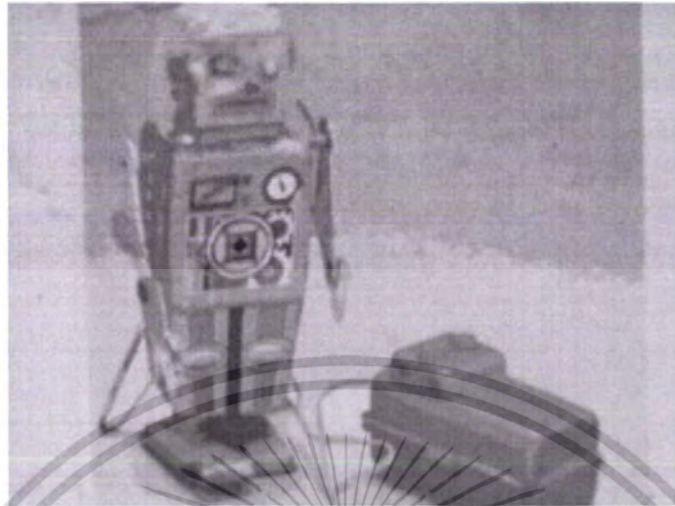
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4

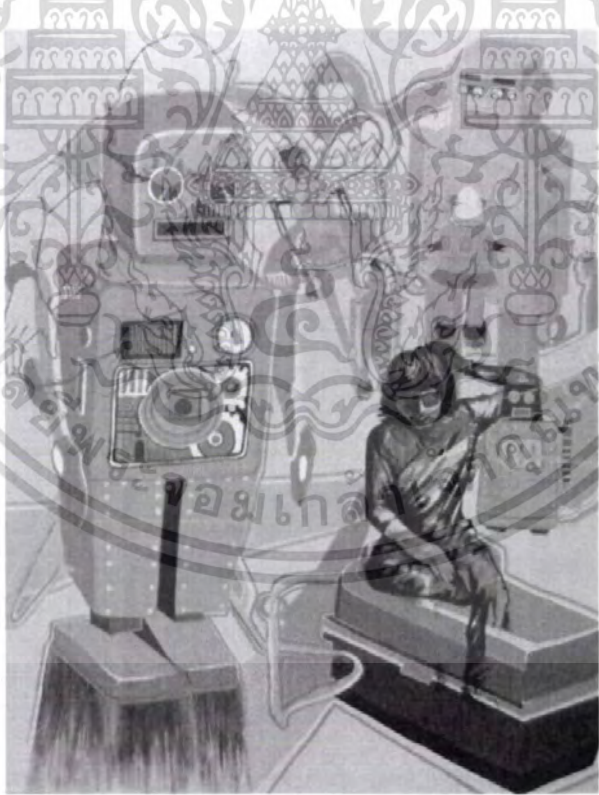


ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 3



ภาพร่างชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4

ภาพร่างชุดนี้ เป็นการสร้างบรรยากาศ ในการเล่นและสนุกสนานกับของเล่นต่างๆ มากมาย โดยแสดงออกในลักษณะของจินตนาการของข้าพเจ้าค่อนข้างมาก โดยมีข้อมูลบางส่วนจากของเล่นสมัยเด็กของข้าพเจ้า ที่หวนกลับไปคิดถึง และมีความทรงจำอยู่บ้าง เพื่อให้รู้สึกถึงบรรยากาศเก่าๆ ที่เคยผ่านมาได้ยิ่งขึ้น

ภาพร่างชิ้นที่ 1 ในด้านองค์ประกอบมีพื้นที่ว่างและรูปทรงของเล่นต่างๆ ยังดูเท่ากันจนเกินไป ทำให้รูปแบบดูไม่น่าสนใจเท่าที่ควร

ภาพร่างชิ้นที่ 2 สีของ ของเล่น ยังไม่แสดงออกถึงความสดใสเท่าที่ควร และองค์ประกอบของภาพยังไม่สอดคล้องกัน ซึ่งทำให้ขัดกับรูปทรงคน ที่จัดวางอยู่ในภาพ จึงไม่สามารถแสดงให้เห็นความสมดุลและสมบูรณ์ทางด้านรูปแบบได้

ภาพร่างชิ้นที่ 3 ภาพร่างในชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้แก้ปัญหาจากข้อผิดพลาดจากภาพร่างชิ้นที่ 1 และ 2 เพื่อให้แสดงถึงความสดใส กล้องแค่วิ่ง ว่างไว ของการเล่น กับการเล่นต่างๆ ซึ่งช่วยให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น แต่รูปทรงของ ของเล่นต่างๆ ยังดูเท่ากันอยู่ ทำให้ยังขาดความโดดเด่น

ภาพร่างชิ้นที่ 4 ภาพร่างชิ้นนี้มีความสมบูรณ์มากที่สุด เพราะมีองค์ประกอบของภาพที่มีความชัดเจนและเส้นชัด การเคลื่อนไหวของ เส้น รูปทรง รอบนอกของ ของเล่นต่างๆ ที่ทับซ้อนและสอดคล้องกันอยู่ รวมไปถึงรูปทรงคน ที่ถูกจัดวางไว้ให้ลงตัว ทำให้ภาพมีมุมมอง แสดงถึงบรรยากาศ และความทรงจำที่สดใส และสนุกสนาน ข้าพเจ้าจึงได้นำภาพร่างชิ้นที่ 4 ไปขยายเป็นผลงานจริง

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้น ข้าพเจ้าเริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล เรื่องราว เกี่ยวกับของเล่น และของสะสมต่างๆ รวมทั้งข้าพเจ้ายังได้จดจำการเล่น และของเล่นต่างๆ ในอดีตที่เคยผ่านมาสมัยที่ยังเป็นเด็กและช่วงเป็นนักเรียนที่ได้ผ่านอารมณ์ต่างๆ ของการเล่นทั้งดีและไม่ดีและนำกลับมาสร้างภาพร่าง โดยใช้ข้อมูลที่ได้นั้นดัดแปลงเป็นลักษณะงานเฉพาะตัวตามที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้น เมื่อภาพร่างที่สมบูรณ์ด้วยองค์ประกอบศิลป์แล้ว ข้าพเจ้าจึงนำภาพร่างนั้นๆ ไปขยายตามสัดส่วนของงาน ซึ่งข้าพเจ้ามีลำดับขั้นตอนของการสร้างสรรค์ดังนี้

1. รองพื้นผ้าใบด้วยสีน้ำอะคริลิกสีขาว ซึ่งจะรองพื้นจำนวน 3-4 ครั้ง แต่ครั้งเว้น

ช่วงเวลาทิ้งไว้ให้แห้งประมาณ 30 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ทำการขัดผิวหน้าของผืนผ้าใบเบาๆ ด้วยกระดาษทรายโดยละเอียด
3. ทำการร่างแบบด้วยการขยายตามสัดส่วนลงบนผืนผ้าใบที่ซึ่งเตรียมไว้แล้วทำการร่างลงบนผ้าใบโดยละเอียดเพื่อการชัดเจน และรวดเร็วในการลงสี
4. ทำการลงสีด้วยสีอะคริลิก โดยรวมๆ เพื่อควบคุมบรรยากาศ และ โครงสีได้ตามที่ต้องการ
5. ทำการเพิ่มน้ำหนัก และเก็บรายละเอียดของภาพตามความต้องการเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในผลงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรคของข้าพเจ้านั้นต้องการนำเสนอเรื่องราว ความรู้สึก ความทรงจำของ ของเล่นและความสนุกต่างๆ ที่มาจาก ความประทับใจ และคิดถึงบรรยากาศสมัยวัยเด็ก มาแสดง ลักษณะอารมณ์ อากัปกิริยา ของการเล่น โดยใช้อารมณ์ ความรู้สึกในปัจจุบัน ที่หววนึกถึงวันวาน เหล่านี้ถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรม 2 มิติ ที่มีอารมณ์และเอกลักษณ์ของข้าพเจ้า

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ในการสร้างสรรคงานศิลปะนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมืบทวิเคราะห์ของทัศนธาตุ และการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ในงานศิลปะ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์กับตัวผู้วิเคราะห์เองและประโยชน์ต่อผู้อื่นที่กำลังศึกษาการวิเคราะห์ทัศนธาตุจากงานศิลปะ

โดยทัศนธาตุที่ข้าพเจ้านำมาวิเคราะห์ มีดังนี้คือ รูปทรง สี เส้น น้ำหนักและพื้นที่ว่าง ที่ปรากฏภายในผลงาน

รูปทรง (Form)



ผลงานชิ้นที่ 1



ผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 3



ผลงานชิ้นที่ 4

รูปทรงในงานของข้าพเจ้าโดยรวมทั้ง 4 ชิ้น จะเต็มไปด้วยรูปทรงของ ของเล่น และรูปทรงคน (ข้าพเจ้า) ที่มีท่าทางอากัปกิริยาต่างๆ ในการทำกิจกรรมในการเล่นต่างๆ ซึ่งอยู่กับของเล่น

รูปทรงในงานชิ้นที่ 1 ซึ่งมีความแตกต่างจากงานชิ้นที่ 2,3 และ 4 รูปทรงของเล่นมีลักษณะที่เป็นรูปที่จินตนาการขึ้นมาไม่ใช่ของเล่นที่เป็นจริง ทั้งนี้แสดงอารมณ์ของข้าพเจ้า ที่บอกถึงความสนุกสนานในรูปทรงของสวนสนุก ในช่วงเวลาที่ได้เล่นอยู่ในนั้นและมีรูปทรงคนที่เล่นอยู่ในจินตนาการของตัวเอง ซึ่งมีความถูกต้องเป็นสัดส่วนที่กำหนดไว้

รูปทรงทั้งหมดที่ทับซ้อนกันของ ของเล่น ซึ่งถูกซ้อนกันอย่างไม่เป็นระเบียบ แสดงความวุ่นวาย สับสน แต่แฝงไปด้วยความสุขสนุกสนานที่อยู่ในภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

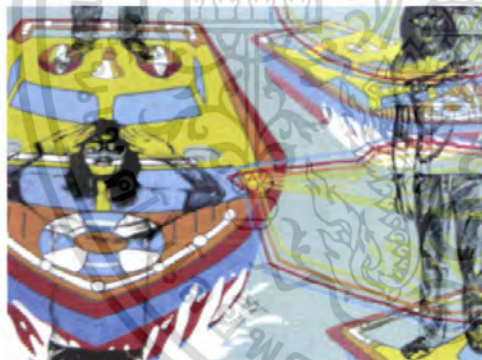
สี (Color)



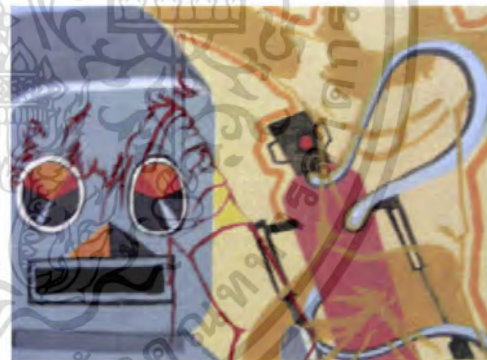
ผลงานชิ้นที่ 1



ผลงานชิ้นที่ 2



ผลงานชิ้นที่ 3

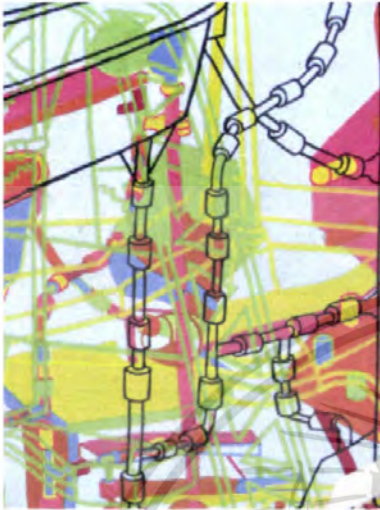


ผลงานชิ้นที่ 4

สีที่ใช้ในงานชิ้นที่ 1 ซึ่งมีความแตกต่างจากงานชิ้นที่ 2,3 และ 4 เป็นสีที่มาจากจินตนาการทางความคิดที่มีต่อของเล่นในความรู้สึกของข้าพเจ้า จึงเลือกใช้สีที่สดใส เพื่อให้เข้ากับแนวความคิดที่กำหนดไว้ในงาน โดยใช้สีสดต่างๆ ทับซ้อนกัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสับสนวุ่นวายในการเล่นสนุกของคนที่อยู่ในภาพสีที่เป็นรูปตัวคนเป็นการใช้เทคนิคเพนท์แบบแห้ง เพื่อให้เกิดช่องว่างของทีเปรง และทำให้สีที่อยู่ด้านหลังขึ้นมาและมองดูโปร่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

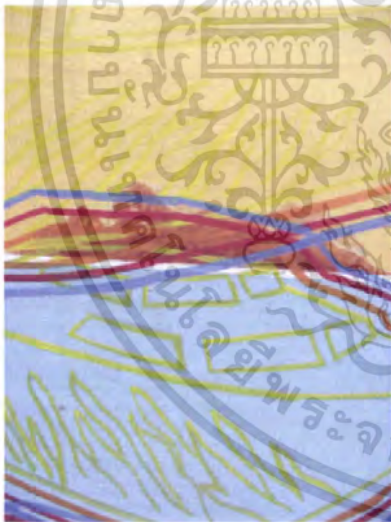
เส้น (Line)



ผลงานชิ้นที่ 1



ผลงานชิ้นที่ 2



ผลงานชิ้นที่ 3



ผลงานชิ้นที่ 4

เส้น สีเส้นต่างๆ ที่อยู่ทำงานซึ่งเป็นรูปเส้นรอบนอกของ ของเล่นต่างๆ ที่นำมาทับซ้อนกัน ช่วยให้เกิดทั้งน้ำหนักและรูปทรงที่จะทำให้สื่อให้เห็นถึงความวุ่นวาย สับสน ในการเล่นสนุกต่างๆ และทำให้แสดงถึงความสุขในการเล่นของข้าพเจ้า เส้นที่อยู่ด้านหลังที่ทับซ้อนกันอยู่ ซึ่งใช้เส้นรอบนอกของรูปทรงของ ของเล่นที่อยู่ในงาน สลับทับซ้อนกัน ไปมา เพื่อให้ได้รูปทรงและทำให้ดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

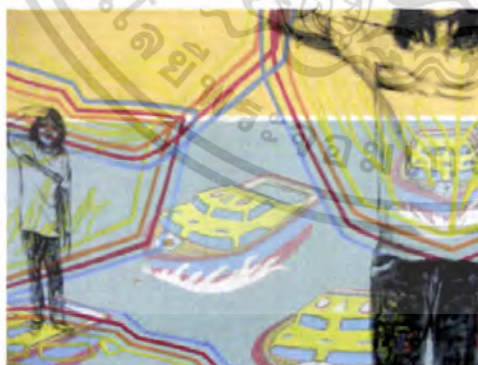
วุ่นวาย สับสน แต่ไม่เด่นชัดมาก ทำให้กลมกลืนกับสีที่อยู่ด้านหลัง เส้นนี้ทำให้เกิดความสมดุลในระยะ หน้า หลัง ขององค์ประกอบภาพนี้ด้วย

น้ำหนัก (Tone)



ผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 2



ผลงานชิ้นที่ 3



ผลงานชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในผลงานทั้ง 3 ชิ้น ข้าพเจ้าได้ทำการวิเคราะห์หน้าให้นักพร้อมกัน เนื่องด้วยงานมีลักษณะไปในทางเดียวกัน โดยความเข้มของภาพจะอยู่ที่รูปทรงเดียวกัน คือรูปทรงของคนที่เน้นให้เกิดความเด่นของอารมณ์ที่สนุกสนาน โดยมีน้ำหนักกลางเป็นของเล่น และเส้นต่างๆ เป็นตัวควบคุมน้ำหนักโดยรวมของภาพ ทำให้แสดงออกถึงความต้องการที่จะแสดงออกถึงผลงานชิ้นนี้

วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ

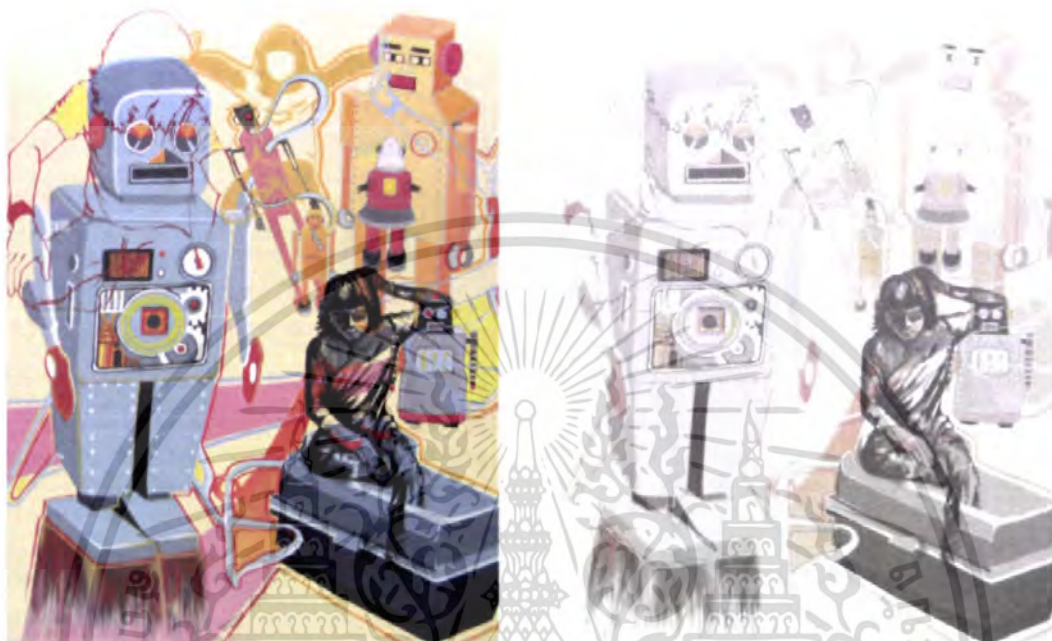
นอกจากการวิเคราะห์ทัศนธาตุของภาพแล้วนั้นยังจะต้องมีส่วนของการ วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในการวิเคราะห์ภาพ ซึ่งเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่างๆ การที่จะผลิตผลงานศิลปะให้ออกมาเป็นผลงานที่ดีนั้น การวิเคราะห์ทัศนธาตุนั้นจะต้องมีหลายสิ่งที่ประกอบกันนอกจากอารมณ์ ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรคงานศิลปะ ที่จำเป็นจะต้องอาศัยความเข้าใจในหลักขององค์ประกอบศิลป์ และการจัดการในทัศนศิลป์เป็นสำคัญ เพื่อให้ผลงานที่ได้สร้างสรรค์ออกมานั้น ได้ตรงกับความต้องการและแนวคิดสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งข้าพเจ้าจะกล่าวถึงการวิเคราะห์ด้านองค์ประกอบศิลป์ จากผลงานของข้าพเจ้า ดังต่อไปนี้

ผลงานชิ้นที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 4



ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานชิ้นที่ 2 เกิดจากการซ้ำกันของรูปทรงต่างๆ ที่จัดเรียงอยู่กันอย่างกระจัดกระจายกันอยู่ในภาพและเลือกรูปทรงของเล่นในเรื่องของสัตว์ทำให้ดูกลมกลืนกันในส่วนของเนื้อเรื่องและเป็นส่วนสำคัญในงานชิ้นนี้ มีการผลักระยะด้านหลังด้วยสีที่อ่อนลงจากด้านหน้าทำให้ดูแล้วไม่แข็งจนเกินไป ส่วนตัวคนที่อยู่ข้างหน้าถึงจะใช้สีที่เข้มสุดแต่ก็ปล่อยช่องแสงให้สีที่อยู่ด้านหลังทะลุออกมาได้ทำให้เกิดความกลมกลืนและเชื่อมต่อกันอย่างลงตัวความกลมกลืนในผลงานชิ้นที่ 4 เกิดจากการใช้รูปทรงของวัตถุที่หลากหลายแต่อยู่ในเรื่องเดียวกันคือ ของเล่น สีเส้นที่สดใสของ ของเล่นนั้น เมื่อนำมารวมกันทำให้ภาพมีความกลมกลืนกัน รวมไปถึงทั้งเส้นสายที่มาจากเส้นรอบนอกต่างๆ ที่สอดคล้องกันไปมา อีกทั้งรูปทรงคนที่ใช้ในงานชิ้นนี้ก็ถูกจัดวางไว้ให้รู้สึกร่วมกันอยู่ในผลงานชิ้นนี้ทำให้ดูกลมกลืนกันเป็นอย่างดี

ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายของผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นจากสีที่อยู่ในของเล่นที่มีความแตกต่างกันของสี ที่สดใสมากมาย รวมไปถึง เส้น สีต่างๆ และขนาดที่แตกต่างกันไปด้วย อีกทั้งรูปทรงคนซึ่งแต่ละคนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก็มีท่าทางอาภักดิ์และอารมณ์ของสีหน้าที่แตกต่างกันออกไป ก็ช่วยให้ผลงานชิ้นนี้มีความหลากหลายและสื่อถึงความหมายได้อย่างชัดเจนความหลากหลายในผลงานชิ้นนี้ คือการนำเอา รูปทรงของเล่นต่างๆ ในความทรงจำของข้าพเจ้าที่มีความหลากหลายของช่วงเวลาต่างๆ มาใช้ใน ผลงานชิ้นนี้ และเส้น สีต่างก็ทับซ้อนกันไปมาอย่างเชื่อมโยง ก็เป็นอีกทางหนึ่งในความหลากหลาย อีกส่วนของรูปทรงคนที่อยู่หน้าหลักเข้มนสุด ก็มีท่าทางและปฏิกิริยาที่แตกต่างกันไปทำให้เกิดความ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของผลงานชิ้นนี้ คือการจัดองค์ประกอบของ ของเล่น ที่จัดวางกันอย่างกระจาย กันอยู่ทั้งภาพเพื่อความสมดุลและเส้น สีต่างๆ ที่สอดคล้องและทับซ้อนกันอย่างทำให้เกิดการ เชื่อมต่อกัน ในผลงานชิ้นนี้ เพื่อให้ภาพเกิดความสมดุลมากยิ่งขึ้นความสมดุลในผลงานชิ้นนี้คือการ ใช้รูปทรงของเล่นให้มีขนาด เล็ก ใหญ่ ไม่เท่ากันไว้ทั่วทั้งงาน เพื่อสร้างความสมดุลของรูปทรงที่ เป็นเด่นอยู่ในภาพ และเพิ่มเส้นรอบนอกของรูปทรงที่ทับซ้อนกัน ทำให้ภาพมีความสมดุลเพิ่มขึ้น อีกทั้งรูปทรงคนที่จัดวางตามหลักองค์ประกอบทำให้เกิดความสมดุลในผลงานชิ้นนี้

ความเป็นเด่น (Dominance)

ในผลงานชิ้นที่ 2 ลักษณะของรูปทรง ของเล่นสังกะสี และสีที่สดใสทำให้เรื่องราวและ ผลงานดูโดดเด่นการใช้เส้นก็มีความโดดเด่นรองลงมาโดยการนำเงาเส้นรอบนอกของรูปทรงต่างๆ มาเขียนให้สลับทับซ้อนกันในด้านหลังที่เชื่อมโยงกัน และในส่วนของรูปทรงคนด้านหน้านั้น เลือกใช้สีที่เข้มนสุด กลุ่มสีทั้งหมดเพื่อให้รูปทรงคนดูโดดเด่นที่สุดในงาน ทำให้เกิดความโดดเด่นใน งาน และยังคงไว้วิธีการคล้ายกับผลงานที่ได้กล่าวไว้แล้วในชิ้นที่ 1 ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้รูปทรงของเล่นสังกะสีที่ตั้งใจไว้ให้เป็นประธานของภาพเป็นจุดเด่นของภาพนี้ และใช้ ของเล่นต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้มีความคิดนึกถึงในอดีตที่ผ่านมา ช่วยเสริมความเด่นของเรื่องราวที่ ข้าพเจ้าอยากนำเสนอ โดยใช้ความรู้สึก และองค์ประกอบศิลปะรวมทั้งจินตนาการเป็นตัวกำหนด ทำ ให้สร้างความโดดเด่นและเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้

การจำกัด (Economy)

การจำกัดในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ตัดทอน แสงเงา และรูปทรงส่วนรวมไปทั้งรายละเอียด เพื่อให้ภาพเกิดความชัดเจนและเป็นหนึ่งเดียวของรูปทรงต่างๆ ทั้งนี้เพื่อสนองความต้องการของ ข้าพเจ้าทั้งทางด้าน แนวความคิด และรูปแบบการนำเสนอ นอกจากนี้ยังช่วยสร้างให้ผลงานมี เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะเฉพาะตัวมากยิ่งขึ้นการจำกัดในผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้ตัดทอนรายละเอียดของ ในของเล่น เป็นบางส่วน เช่น แสง เงา และสีบางส่วน แต่ยังเก็บรูปทรง โครงสร้างของเล่นเกือบทั้งหมดไว้ ทั้งนี้ เพื่อสนองความต้องการของข้าพเจ้าทางด้าน แนวความคิดและรูปแบบ อีกทั้งเมื่อนำมาจัดวางให้ เหมาะสมในภาพตามหลักองค์ประกอบ ก็ช่วยให้งานมีความเหมาะสมทำให้เกิดความเป็น เอกลักษณะเฉพาะตัวอีกด้วย

สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานชิ้นนี้ที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้น เป็นสัดส่วนของช่องว่างระหว่างรูปทรงที่ กระจุกกระจายกันอยู่ และสัดส่วนของสีที่แบ่งระยะกัน ทำให้ดูแล้วเกิดบรรยากาศในงาน รวมไปถึง ทั้งสัดส่วนที่แตกต่างกันออกไปนั้น ทั้งหมดล้วนมีที่มาและได้กล่าวไปข้างต้นในช่วงของการ วิเคราะห์ทัศนธาตุสัดส่วนในผลงานชิ้นนี้มีการแบ่งของรูปทรงที่แตกต่างกันโดยวางรูปทรงใหญ่ เป็นหลัก และใช้รูปทรงที่ขนาดไม่เท่ากันจัดไว้เป็นสัดส่วนกระจายอยู่เท่ากัน ทำให้ภาพนี้มีสัดส่วน ที่แตกต่างกันค่อนข้างมาก อีกทั้งรูปทรงคนก็ได้จัดวางให้เป็นสัดส่วน ช่วยสร้างองค์ประกอบที่ดี ของภาพให้มากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ความทรงจำจากวัยเยาว์เกิดจากความประทับใจ และความทรงจำที่ดีหรือไม่ดี ซึ่งแต่ละบุคคลย่อมมีเรื่องราว ประสบการณ์ในช่วงเวลาหนึ่ง ของชีวิตวัยหนึ่ง ที่เคยเป็นเด็ก เป็นวัยที่ทุกคนเคยผ่านมาแล้วทั้งนั้น มีความสนุกสนาน และความสนุกต่างๆ ของเรื่องราวที่ได้ประสบในการเล่น การผจญภัย การจินตนาการ ความอบอุ่น ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าประทับใจกับบรรยากาศในชีวิตของวัยเด็ก แต่วัยและร่างกายที่เจริญเติบโตขึ้นไปตามกาลเวลา ก็ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของวุฒิภาวะและต้องเข้ามาดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่เต็มไปด้วยความแตกต่างในทุกๆ รูปแบบที่จะต้องดิ้นรนและแสวงหา เพื่อให้ได้ซึ่งความสำเร็จที่ชีวิตต้องการ ทำให้ข้าพเจ้าหวนย้อนกลับไปคิดถึงช่วงเวลาและวันวานในสมัยเด็กอีกครั้ง เพื่อจะได้สะท้อนความคิด ที่จะดิ้นรนและแสวงหา ในสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการและหวังไว้ แต่ด้วยความเป็นจริง ที่ข้าพเจ้าไม่สามารถย้อนกลับไปเป็นเด็กได้ ข้าพเจ้าจึงเก็บความประทับใจและความสุข สนุกสนานในวัยต่างๆ เพื่อเป็นกำลังใจที่ดี เมื่อรู้สึกชีวิตไม่ค่อยมีความสุข ซึ่งภาพจากอารมณ์ และจินตนาการจากความทรงจำที่พอจะจดจำได้และหลงเหลืออยู่นั้น น่าจะทำให้ชีวิตที่เป็นอยู่มีคุณค่าและมีความสุขในแบบของแต่ละบุคคลเอง

ข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดความทรงจำ บรรยากาศ ความสนุกสนาน ที่ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสัมผัสกับวิถีชีวิตของเด็ก ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับการเล่น กิจกรรมต่างๆ และของเล่น ของสะสมที่เคยประสบมาในช่วงเวลาวัยเด็กต่างๆ และได้สะสมรวบรวมของเล่นต่างๆ ไว้เพื่อเป็นบันทึกส่วนตัวของข้าพเจ้า ทำให้เกิดคุณค่า และความภาคภูมิใจเป็นอย่างยิ่ง

จากการปฏิบัติงานครั้งนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ถึงขั้นตอนในการปฏิบัติงาน การเลือกใช้ทัศนธาตุต่างๆ โดยมีการวิเคราะห์ คือ รูปทรง (Form) เส้น (Line) สี (Color) ลักษณะพื้นผิว (Texture) และทัศนธาตุในส่วนต่างๆ รวมไปถึงองค์ประกอบที่แสดงถึงความกลมกลืน เพื่อให้เข้ากับการสร้างสรรค์ ในรูปแบบผลงาน แนวความคิด วิธีการทำงานให้ออกมามีความสมบูรณ์และประสบความสำเร็จตามความต้องการ และความรู้สึกของข้าพเจ้า ซึ่งเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลงาน และเกิดเอกลักษณ์ในผลงานของตนเองต่อไปในภายภาคหน้า

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่เกิดขึ้นในงานของข้าพเจ้านั้นเกิดจากการร่างภาพโดยรวมซึ่งไม่ได้กำหนดกระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่ชัดเจน ทำให้เกิดความล่าช้าในการปฏิบัติงาน ดังนั้นสิ่ง

สำคัญคือการทำภาพร่างให้สมบูรณ์มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการวางแผนและกำหนดกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานให้ลงตัวก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงานจริง เพื่อให้สะดวกและไม่สับสนในการสร้างสรรค์งาน ให้เหมาะสมกับรูปแบบที่ต้องการนำเสนอ ข้าพเจ้าหวังว่าศิลปินนิพนธ์ชุด “ความทรงจำจากวัยเยาว์” นี้คงเป็นประโยชน์และมีแนวทางในการศึกษาสำหรับนักศึกษา หรือผู้คนที่สนใจในศิลปะ ซึ่งมีแนวความคิด และรูปแบบการนำเสนอเช่นเดียวกับข้าพเจ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ประคินันท์ อุปรมย์, พฤติกรรมวัยเด็ก, (สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิ-
ราช, 2543), หน้า 71-73

คาโกลามะ. 2547. ศิลปะแห่งความสุข. กรุงเทพฯ : อีเทอร์นัล อิงค์

R-style. 2548. จินตนาการ สำคัญกว่าความรู้. กรุงเทพฯ.

<http://www.thailantem.com>

<http://www.artcolour.com.ppart3.html>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน ความทรงจำจากวัยเยาว์ ๑
 เทคนิค สีโปสเตอร์บนผ้าใบ
 ขนาด 150 x 180 ซม.
 ปี พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



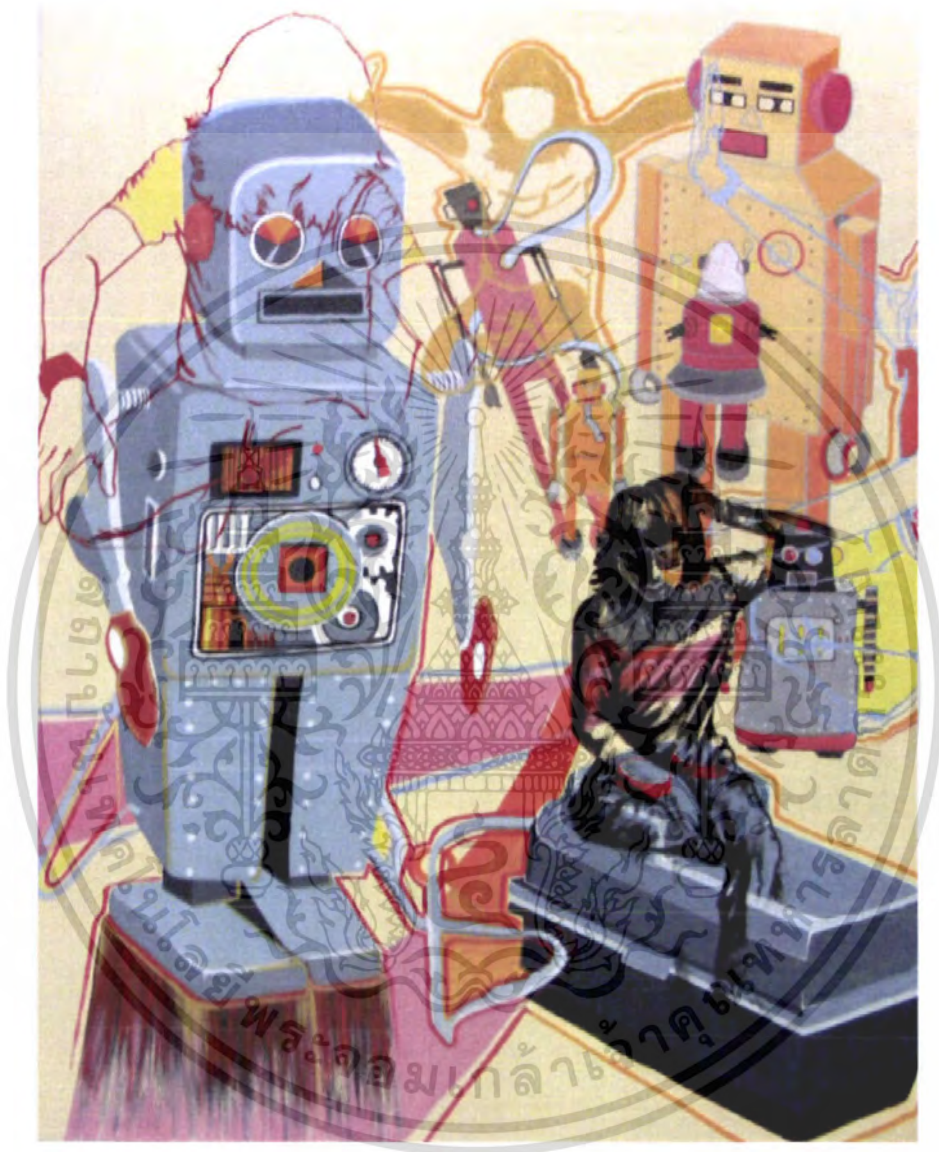
ชื่องาน	ความทรงจำจากวัยเยาว์ 2
เทคนิค	สีอะคริลิกบนผ้าใบ
ขนาด	150 x 180 ซม.
ปี พ.ศ.	2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน	ความทรงจำจากวัยเยาว์ 3
เทคนิค	สีอะคริลิคบนผ้าใบ
ขนาด	150 x 180 ซม.
ปี พ.ศ.	2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน	ความทรงจำจากวัยเยาว์ 4
เทคนิค	สีอะคริลิกบนผ้าใบ
ขนาด	150 x 180 ซม.
ปี พ.ศ.	2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายสุรศักดิ์ นาคหนู

เกิด 7 มีนาคม 2527

ที่อยู่ 42/217 หมู่ที่ 3 หมู่บ้านเขาวพรรณ ตำบล บางสีทอง อำเภอบางกรวย จังหวัด นนทบุรี

เบอร์โทร 081-489-1464

ประวัติการศึกษา

- โรงเรียนพิมลวิทย์
- โรงเรียนวิมตยารามพิทยากร
- วิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ภาควิชาวิจัยศิลป

ประวัติการแต่งงาน

2548 – ร่วมแต่งงาน WEVONE ณ ลานเซนต์เตอร์พอยท์

เกียรติประวัติ

2549 – รางวัลเกียรติบัตร นักศึกษาคดีเด่น ปีการศึกษา 2548 สาขา พัฒนาอาชีพ-ศิลปวัฒนธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้