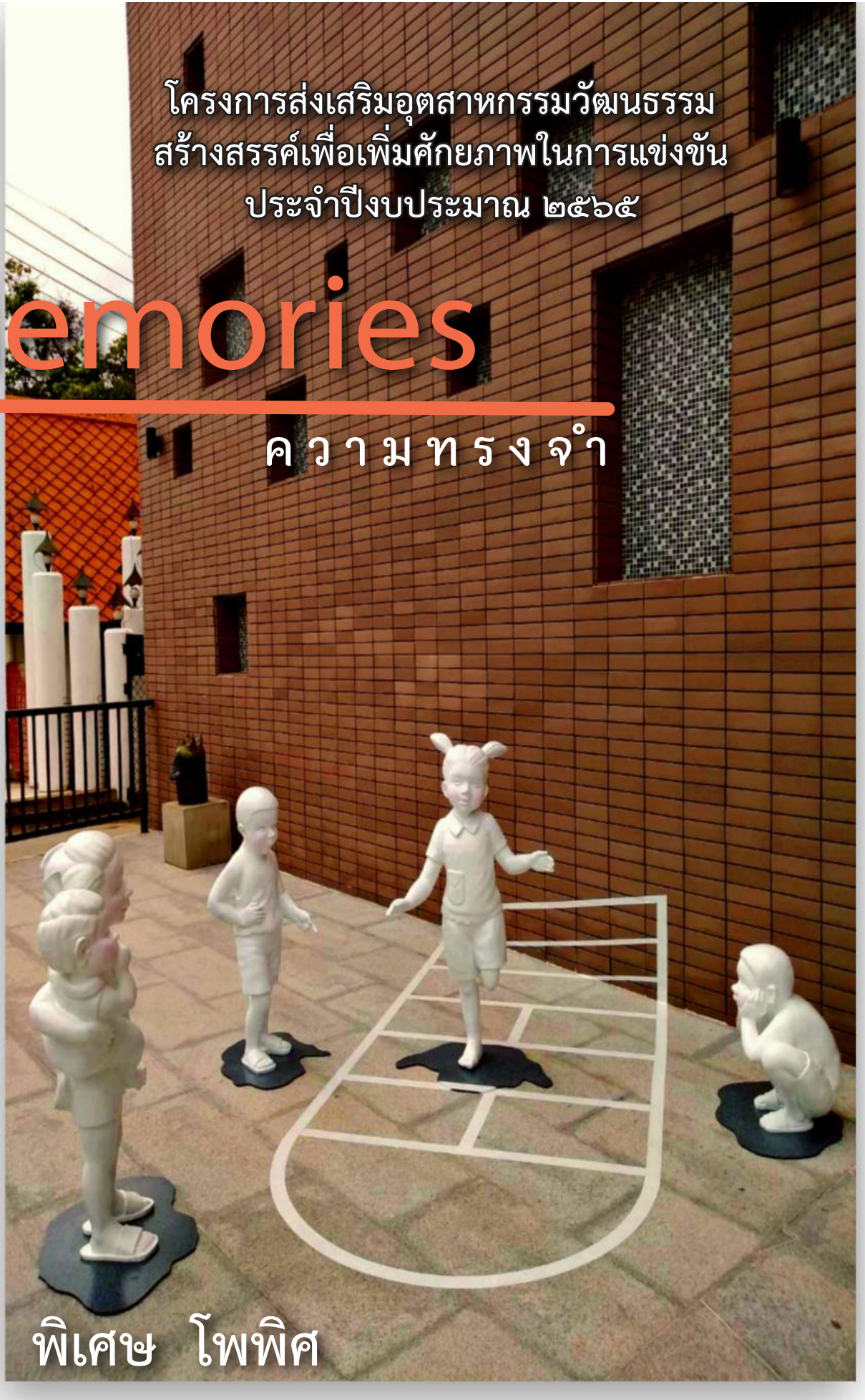
โครงการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม
สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๕

Memories

ความทรงจำ



พิเศษ โพพิศ

วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
กระทรวงวัฒนธรรม

“ความทรงจำ”

Memories

วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

โดย

นายพิเศษ โพพิศ

โครงการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์
เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขัน
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๕

บทคัดย่อ

การแสดงผลงานสร้างสรรค์ชุด “ความทรงจำ” (Memories) มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวการละเล่นของเด็กไทย แสดงภาพภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างสรรค์ก่อนการมาถึงของโลกดิจิตอล นำเสนอในลักษณะสื่อประสมด้วยการใช้รูปแบบเป็นลักษณะประติมากรรมไฟเบอร์กลาส ๓ มิติแบบตัดทอน เลือกใช้สีขาวเพราะในทางจิตวิทยาสีขาวสื่อถึงวัยเด็ก ให้ความรู้สึกอ่อนโยน ไร้เดียงสา ความสงบสุขและเรียบง่าย ช่วยเพิ่มพื้นที่ว่างให้กับความคิดใหม่ ๆ เป็นผลงานที่มีรูปแบบของศิลปะร่วมสมัยที่เป็นการผสมผสานของประติมากรรมและจิตรกรรมภาพลวงตาที่ใช้เทคนิคแสงและเงา

ผลงานสะท้อนภาพการละเล่นของเด็กไทยในอดีตอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านที่เกิดจากแรงบันดาลใจของผู้วิจัยสร้างสรรค์ที่ได้หวนรำลึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก และคาดหวังให้ผู้ชมเกิดความสุข มีรอยยิ้ม และตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างสรรค์จากความเรียบง่ายตามอัตภาพ มิติของชีวิตในแบบค่อยเป็นค่อยไป ชีวิตช้าๆที่มีเสน่ห์เฉพาะตัวในโลกยุคอนาล็อก อันเป็นประสบการณ์ที่แตกต่างจากโลกยุคดิจิตอลในปัจจุบัน และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณชน ผ่านการเขียนบทความทางวิชาการ ๕ บท เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษางานทางด้านศิลปะ หรือผู้สนใจ อื่น ๆ ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานแสดงผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ ด้วยการสนับสนุนอย่างดียิ่ง ของท่านผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ท่านผู้ทรงคุณวุฒิคณะกรรมการทุกท่านที่อนุมัติให้ความเห็นชอบ ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ การประสานงานของคณะทำงานฝ่ายต่าง ๆ ของวิทยาลัย

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งสำหรับทุนอุดหนุนจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป กระทรวงวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์นี้ขึ้น รวมถึงครอบครัว มิตรสหาย รุ่นพี่ รุ่นน้อง ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านในการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จนสำเร็จลุล่วง

ประโยชน์ใด ๆ อันเกิดจากผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานขออุทิศแด่บิดา มารดา ครู อาจารย์ รวมถึงผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้คำแนะนำ ให้ความอนุเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ ศิลปินทุกท่าน นักคิด นักเขียน นักปราชญ์ที่มีผลต่อแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทั้งท่านที่มียังชีวิตอยู่และท่านที่ล่วงลับไปแล้ว ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานมีความซาบซึ้งในความกรุณาของทุกท่าน และขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

สารบาญ

หน้า

บทคัดย่อ ..... ก
กิตติกรรมประกาศ ..... ข
สารบัญ ..... ค
สารบัญภาพ ..... ง
บทที่ ๑ บทนำ ๑
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ๑
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ ๑
คำถามในงานสร้างสรรค์ ๒
ขอบเขตของการศึกษา ๒
วิธีดำเนินการ ๒
นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง ๓
ผลที่คาดว่าจะได้รับ ๓
บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ๔
๑. กำหนดแนวความคิดและการออกแบบ ๔
๑.๑ ที่มาของแรงบันดาลใจและแนวความคิด ๔
๑.๒ งานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง ๔
๒. วัสดุและกรรมวิธีการสร้างสรรค์ ๙
๒.๑ วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ๙
๒.๒ การติดตั้งผลงานสร้างสรรค์ ๙
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน ๑๐
๑. ศึกษาปัญหา และข้อกำหนดขอบเขตของปัญหา ๑๐
๒. ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล ๑๐
๓. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบงานสร้างสรรค์ตามแนวความคิด ๑๐
๔. ขั้นตอนการร่างแบบตามแนวความคิด ๑๐
๕. ขั้นตอนการติดตั้งผลงานสร้างสรรค์ตามแนวความคิด ๑๑
บทที่ ๔ การศึกษาและวิเคราะห์ผลงาน ๒๓
บทที่ ๕ บทสรุปและข้อเสนอแนะ ๒๙
บรรณานุกรม ๓๐
ภาคผนวก ๓๑
ประวัติผู้วิจัย ๓๘

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
๑	กระโดดเชือก	๕
๒	คิด	๖
๓	วงกลม	๗
๔	ความสัมพันธ์ ๒	๘
๕	ร่างแบบผลงานเต็มรูปครั้งที่ ๑	๑๑
๖	ร่างแบบผลงานทั้ง ๔ ชิ้น	๑๒
๗	ร่างแบบผลงานเต็มรูปครั้งที่ ๒	๑๓
๘	ร่างแบบประติมากรรมชิ้น ๑	๑๔
๙	ร่างแบบประติมากรรมชิ้น ๒	๑๔
๑๐	ร่างแบบประติมากรรมชิ้นที่ ๓	๑๕
๑๑	ร่างแบบประติมากรรมชิ้นที่ ๔	๑๕
๑๒	ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๑)	๑๖
๑๓	ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๒)	๑๖
๑๔	ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๓)	๑๗
๑๕	ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๔)	๑๗
๑๖	ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๕)	๑๘
๑๗	ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๖)	๑๘
๑๘	ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๗)	๑๙
๑๙	ภาพร่างในคอมพิวเตอร์ก่อนแกะสลักโฟม	๒๐
๒๐	นำแบบเข้าเครื่องกลึง CNC เพื่อแกะสลักโฟม (๑)	๒๑
๒๑	นำแบบเข้าเครื่องกลึง CNC เพื่อแกะสลักโฟม (๒)	๒๒
๒๒	ภาพแสดงขนาดของรูปปั้น	๒๒
๒๓	ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๑)	๒๓
๒๔	ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๒)	๒๔
๒๕	ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๓)	๒๕
๒๖	ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๔)	๒๖
๒๗	ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๕)	๒๗
๒๘	ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาสที่ติดตั้งแล้ว	๒๘

บทที่ ๑

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงวัฒนธรรมมีโครงการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างรายได้ในชุมชนและท้องถิ่นโดยการประยุกต์ศิลปะ ความเชื่อและวิถีชีวิตผ่านการแสดงผลงานสร้างสรรค์ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรีได้ตอบสนองนโยบายกระทรวงวัฒนธรรมด้วยการศึกษาค้นคว้าและพัฒนาสร้างสรรค์เทคนิคการแสดงออกทางศิลปะให้ทันสมัยมีมาตรฐานสากล สอดคล้องกับภารกิจของกระทรวงวัฒนธรรม ด้วยการจัดทำโครงการงานสร้างสรรค์ชื่อว่า “Memories” (ความทรงจำ) ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจและมีแนวคิดมาจากวิถีชีวิตของคนไทยในอดีตก่อนการกำเนิดของอินเทอร์เน็ตและของเล่นในโลกยุคดิจิทัล ถ่ายทอดภาพการละเล่นที่เรียบง่ายผ่านงานประติมากรรมโดยการจำลองภาพการละเล่นตั้งเต ซึ่งเป็นการละเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในหลายจังหวัด แต่เรียกชื่อแตกต่างกันไปตามแต่ละท้องถิ่น คำว่า “Memories” มีความหมายว่า “ความทรงจำ” เป็นผลงานที่ต้องการให้ผู้ชมเห็นผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้แล้วเกิดความสุข ความอบอุ่นมีรอยยิ้ม และหวนรำลึกถึงภาพความทรงจำในอดีตผ่านผลงานประติมากรรมและจิตรกรรมแสงและเงา การละเล่นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้าน เป็นของคู่กับเด็กในทุกยุคทุกสมัย แต่การละเล่นในอดีตต่างจากยุคสมัยปัจจุบันตรงที่เราอาศัยเพียงปัจจัยธรรมชาติรอบตัวโดยไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยี งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้นอกจากเป็นผลงานที่ต้องการสร้างความสุขและรอยยิ้มให้แก่ชุมชนแล้ว ยังคาดหวังว่าจะช่วยให้ผู้คนตระหนักถึงภูมิปัญญาบรรพบุรุษไทยในอดีต ความสุขที่สงบและเรียบง่ายตามอัตภาพ มิติของชีวิตในแบบค่อยเป็นค่อยไป ชีวิตช้า ๆ ที่มีเสน่ห์เฉพาะตัวในโลกยุคอนาล็อก อันเป็นประสบการณ์ที่แตกต่างจากโลกยุคดิจิทัลในปัจจุบัน และหวังว่าผลงานประติมากรรมนี้จะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยสร้างบรรยากาศส่งเสริมพื้นที่การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี สอดคล้องตามนโยบายโครงการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทยด้วยการนำเสนอเรื่องราวการละเล่นของเด็กไทยก่อนโลกยุคดิจิตอล แสดงภาพภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างสรรค์ ผ่านการละเล่นที่เรียบง่าย

๒. เพื่อส่งเสริมบรรยากาศการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี

๓. เพื่อให้เยาวชนรุ่นหลังเห็นคุณค่าของวิถีชีวิตเด็กไทยในอดีตและก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดเผยแพร่ผลงานทางศิลปะต่อไป

๔. ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณชน ผ่านการเขียนบทความทางวิชาการ ๕ บท เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้อง หรือผู้สนใจอื่น ๆ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป

คำถามในการวิจัย / การสร้างสรรค์

รูปแบบผลงานที่สร้างสรรค์ สามารถกระตุ้นความรู้สึกให้ผู้เข้าร่วมชมมีความสุขและตระหนักถึงคุณค่าในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษได้มากน้อยเพียงใด

ขอบเขตของงานสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ประติมากรรมไฟเบอร์กลาส ๓ มิติ แบบตัดทอนสีขาวมีความแข็งแรงคงทนกับสภาพแวดล้อมเหมาะสมกับการจับต้องสัมผัส ประกอบด้วยประติมากรรมรูปเด็ก ๔ ชิ้น ที่กำลังเล่นตั้งเต (การละเล่นพื้นบ้านไทย) ในส่วนตารางตั้งเตขีดเส้นตารางบนพื้นด้วยสีทาหลังคาบ้านที่มีความทนทานต่อแดดและฝน กลางวันใช้แสงธรรมชาติ กลางคืนติดไฟให้ความสว่างใช้แสงสีขาวนวลโทนอบอุ่น เพื่อให้เห็นตัวผลงานโดยไม่เปลี่ยนค่า

วิธีดำเนินการงานสร้างสรรค์

๑. ศึกษาปัญหา และข้อกำหนดขอบเขตของปัญหา

๒. ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล

โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ และงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

๓. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบงานสร้างสรรค์ตามแนวความคิด

๓.๑ วิเคราะห์และประเมินผลจากงานสร้างสรรค์ที่ได้นำเสนอ

๓.๒ แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำและคำวิจารณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิจนได้รูปแบบผลงานที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอมากที่สุด

๔. ขั้นตอนการร่างแบบตามแนวความคิด

ทดลองร่างภาพและสร้างสรรค์โมเดลผลงาน

๕. ขั้นตอนการติดตั้งผลงานสร้างสรรค์ตามแนวความคิด

ออกแบบจัดวางรูปแบบการจัดแสดงผลงานให้เหมาะสมสอดคล้องกับพื้นที่และความสะดวกต่อการเข้าร่วมชมของผู้สนใจ

๖. สรุปและเรียบเรียงเป็นผลงานทางวิชาการ ๕ บท เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณชนต่อไป

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

ศิลปะตัดทอน (Distortion) หมายถึง การสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลงตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงให้เหลือเฉพาะส่วนสำคัญแค่บางส่วนแต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากแนวคิดของศิลปินมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. การสานต่อความร่วมมือทางด้านศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงานตามนโยบายของสถาบันฯ

๒. มีผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าและมีความร่วมสมัยเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์สถาบันฯ

๓. ผู้เข้าร่วมชมผลงานได้รับความพึงพอใจและตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมวิถีเด็กไทยพื้นบ้าน

๔. เยาวชนรุ่นหลังเห็นคุณค่าของวิถีชีวิตเด็กไทยในอดีตและก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดเผยแพร่ผลงานทางศิลปะต่อไป

บทที่ ๒
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑. กำหนดแนวความคิดและการออกแบบ

๑.๑ ที่มาของแรงบันดาลใจและแนวความคิด

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ เกิดขึ้นจากการรับรู้ความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมรอบตัว ความเจริญทางเทคโนโลยีด้านไอทีหรือคอมพิวเตอร์ที่เข้ามาอย่างรวดเร็วภายในช่วงระยะเวลา ๑๐ - ๒๐ ปีมานี้ เด็กส่วนใหญ่ที่เกิดและเติบโตมาในเมืองแทบจะไม่เคยรวมกลุ่มกันเล่นการละเล่นพื้นบ้านแบบดั้งเดิมในแต่ละชุมชน นอกจากการได้มีโอกาสเข้าค่าย การจัดกิจกรรมอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยในวาระโอกาสต่าง ๆ ที่ยังทำให้เด็กไทยได้รู้จักและอาจได้เคยทดลองการละเล่นเหล่านั้นบ้างเป็นครั้งคราว

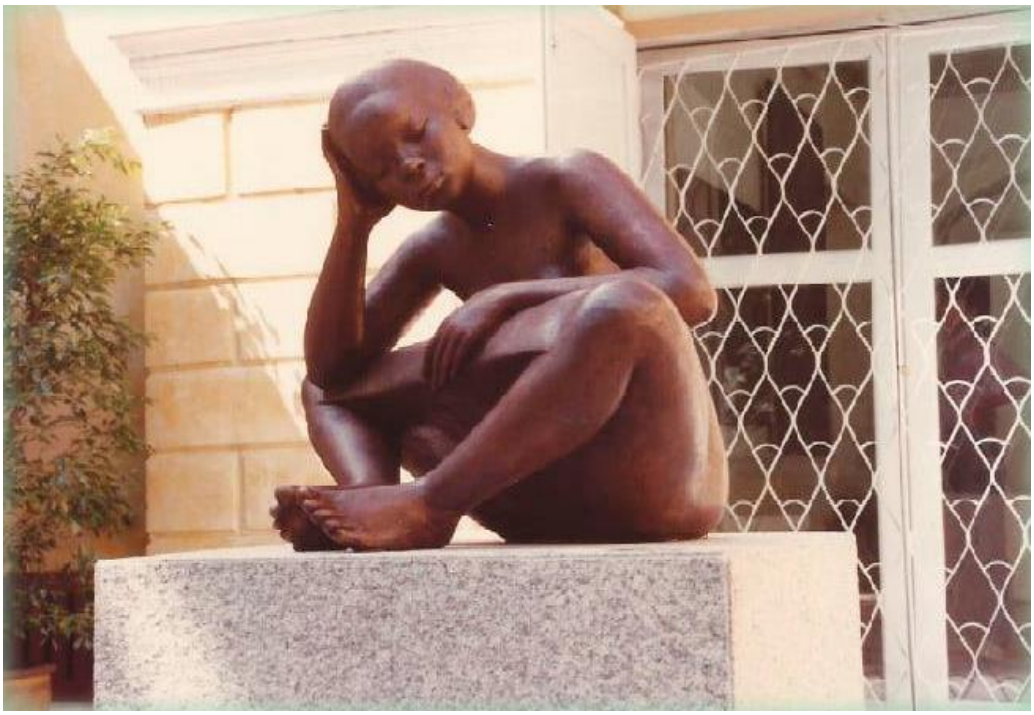
ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานต้องการส่งเสริมวัฒนธรรมไทยด้วยการนำเสนอเรื่องราวการละเล่นของเด็กไทยก่อนโลกยุคดิจิตอล แสดงภาพภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างสรรค์ ผ่านการละเล่นที่เรียบง่าย นำเสนอในลักษณะสื่อประสมด้วยการใช้รูปแบบเป็นลักษณะประติมากรรมไฟเบอร์กลาสสีขาว ๓ มิติแบบตัดทอน เลือกใช้สีขาวเพราะสื่อถึงความบริสุทธิ์ของวัยเด็ก สีขาวและรูปทรงที่ถูกตัดทอน มีนัยยะที่ให้ความหมายไม่ชัดเจน กระตุ้นเร้าให้เกิดจินตนาการและการเข้ามามีส่วนร่วมต่องานศิลปะของผู้ชมแต่ละวัยตามประสบการณ์ที่แตกต่างกัน การละเล่นพื้นบ้านเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นความทรงจำที่มีมูลค่าทางวัฒนธรรม สามารถนำมาแปรค่าเป็นงานสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มศักยภาพดึงดูดการท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่สอดคล้องกับยุคสมัยที่ผู้คนนิยมการถ่ายรูปแชร์ลงสื่อโซเชียลในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้ดี

๑.๒ งานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานประติมากรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ ด้วยการค้นคว้าข้อมูลประติมากรรมที่ศิลปินสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจในอดีต สภาพแวดล้อม และกิจกรรมต่าง ๆ มาตัดทอนออกให้เหลือเพียงรูปทรงเรียบง่าย การทำแบบร่างผลงานเพื่อคลี่คลายแนวความคิด หยิบเอาความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา น่ารัก อ่อนหวาน จริงใจ ทั้งทางด้านรูปร่าง หน้าตา อิริยาบถและการแสดงออกของเด็ก มาสร้างสรรค์งาน จากศิลปินและผลงานที่นำไปออกแบบประยุกต์ศร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ามา ดังนี้

ภาพที่ ๑ กระโดดเชือก
ที่มา: มีเซียม ยิบอินซอย (๒๕๓๖, ออนไลน์)

ผลงานของมิเซียม ยิบอินซอย ศิลปินหญิงคนแรกที่ได้รับเลือกให้เป็นศิลปินชั้นเยี่ยมของไทย ด้วยผลงานจิตรกรรมที่สามารถคว้ารางวัลเหรียญทอง จากการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติติดต่อกันถึงสามครั้ง ก่อนที่จะหันมาสนใจในด้านประติมากรรม มิเซียมถือได้ว่าเป็นผู้ที่ให้การสนับสนุนผลงานคนสำคัญภายในโครงการศิลปะกลางแจ้งนี้ และผลงานกระโดดเชือก ก็ถือเป็นผลงานที่ได้รับความอนุเคราะห์ชิ้นแรก ในการรวบรวมผลงานทั้งหมดภายใต้โครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ศิลปะกลางแจ้ง ณ บริเวณสวนแก้ว มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ผลงานของมิเซียม มีเอกลักษณ์จากความเรียบง่าย ได้รับแรงบันดาลใจจากบุคคลในครอบครัว มิเซียมเชื่อว่ารูปปั้นหรือประติมากรรมนั้นควรจะอยู่นอกบ้าน เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับธรรมชาติ เช่นเดียวกับที่ภาพวาดหรือจิตรกรรมที่ควรจะประดับอยู่ในบ้าน



ภาพที่ ๒ คิด
ที่มา: ชลูด นิ่มเสมอ (๒๕๓๖, ออนไลน์)

ประติมากรรม “คิด” เป็นผลงานของชะลูด นิ่มเสมอ ซึ่งเป็นหนึ่งในประติมากรรมที่โดดเด่นสะดุดตา ชลูด เลือกใช้รูปทรงที่เรียบง่ายและหนักแน่นตามลักษณะของตนเอง ได้แก่ รูปทรงผู้หญิงในอิริยาบถ สภาพแวดล้อม และกิจกรรมต่าง ๆ มาตัดทอนออกให้เหลือเพียงรูปทรงเรียบง่าย การทำแบบร่างผลงานเพื่อคลี่คลายแนวความคิด โดยเฉพาะก่อนที่จะสร้างเป็นประติมากรรมขนาดใหญ่นั้น ชลูดจะใช้วิธีการขึ้นรูปด้วยดินบ้าง ด้วยปูนปลาสเตอร์บ้าง จนรูปทรงเป็นที่น่าพอใจ ก่อนจะนำมาขยายเป็นผลงานจริง จึงทำให้ผลงานภาพร่างของชะลูดนั้นหลากหลายและมีจำนวนมาก

ชลูด เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในช่วงรอยต่อระหว่างยุคเก่ากับยุคใหม่ของวงการศิลปะสมัยใหม่ในไทย โดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่าไว้เป็นจำนวนมาก ผลงานในยุคแรก ๆ นั้นเน้นไปที่รูปแบบเสมือนจริงซึ่งแฝงลักษณะของความเป็นไทยเอาไว้ในผลงานด้วยเรื่องราว รูปทรงที่เรียบง่าย โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณี วิถีชีวิต ของคนไทยในชนบทเป็นเอกลักษณ์ในผลงาน

ในปี พ.ศ. ๒๔๙๘ ชะลูดส่งผลงานเข้าร่วมประกวดศิลปกรรมแห่งชาติด้วยกันถึงสามสาขาในปีเดียวกัน และได้รับรางวัลจากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ ๖ ด้วยกันถึง ๓ รางวัล

ภาพที่ ๓ วงกลม
ที่มา: สิทธิเดช แสงหิรัญ (๒๕๓๖, ออนไลน์)

สิทธิเดช แสงหิรัญ ถ่ายทอดผลงานประติมากรรมด้วยรูปแบบและเทคนิคแบบตะวันตก ด้วยการผสมผสานผลงานแนวประเพณีเข้ากับศิลปะสมัยใหม่ โดยแสดงความสมจริงและความงามของกายวิภาคดังที่ท่านถนัด โดยในเวลาต่อมา ผลงานประติมากรรมของ สิทธิเดชได้คลี่คลายสู่แนวทางเสมือนจริงทั้งทางด้านเนื้อหาและรูปแบบ แสดงความถูกต้องด้านกายวิภาคและท่าทางของมนุษย์

สิทธิเดชได้แสดงออกถึงเรื่องราวและการละเล่นของเด็กไทย โดยนำเสนอแง่มุมและรูปแบบในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ในวัยต่าง ๆ โดยที่เล็งเห็นถึงความถูกต้องทางรายละเอียดของสรีระตามความเหมือนจริง ซึ่งเป็นแนวทางที่สิทธิเดชเลือกสรรในผลงานประติมากรรม สิทธิเดชนับเป็นลูกศิษย์ และผู้ช่วยคนสำคัญอีกท่านหนึ่งของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ซึ่งฝากฝีมือไว้กับผลงานประติมากรรม ที่สำคัญในประเทศไทยมากมาย อาทิ เป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิลป์ ในการปั้นอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย อนุสาวรีย์พระเจ้าตากสินมหาราชและอื่น ๆ

ภาพที่ ๔ ความสัมพันธ์ ๒
ที่มา: ราชันย์ อัศเวศน์ (๒๕๕๗, ออนไลน์)

ผลงานประติมากรรมบรอนซ์ เกี่ยวกับวิถีชีวิตและการละเล่นของเด็กไทย แสดงออกถึงเนื้อหา ของความสนุกสนาน ร่าเริง เบิกบาน เอกลักษณ์เด่นของงานศิลป์จากอาจารย์ราชันย์ อัศเวศน์ ศิลปินวัย ๕๗ ปี ที่เป็นทั้งประติมากรอิสระ อดีตอาจารย์สอนวิชาประติมากรรม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี ที่มีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน และมีแรงบันดาลใจส่วนใหญ่มาจากวัยเด็ก โดยหยิบเอาความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา น่ารัก อ่อนหวาน จริงใจ ทั้งทางด้านรูปร่างหน้าตา อิริยาบถ และการแสดงออกของเด็ก มาสร้างสรรค์งาน ซึ่งเมื่อใครได้พบเห็นประติมากรรมชิ้นนี้แล้ว ก็อดที่จะอมยิ้มไม่ได้ กับความสัมพันธ์ฉันเพื่อนที่แสนบริสุทธิ์

๒. วัสดุและกรรมวิธีการสร้างสรรค์

๒.๑ วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

งานวิจัยสร้างสรรค์ชุด “ความทรงจำ” หรือ “Memories” เริ่มต้นด้วยการทำโมเดลแบบ ๓d ในคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้รูปจำลองในการขึ้นรูปจริง ส่งข้อมูลเข้าเครื่องซีเอ็นซี เมื่อได้งานต้นแบบนำมาปั้นเก็บรายละเอียดเพิ่มเติม นำดินน้ำมันต้มให้เหลวมาเคลือบบนรูปแกะโฟมที่ทำเสร็จแล้วและใช้ไม้ปั้นแต่งผิวให้เรียบเนียน เพื่อเตรียมนำไปทำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ทำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์หล่อด้วยไฟเบอร์กลาสพร้อมใส่โครงสร้างเหล็กในตัวหุ่นสร้างฐานหุ่น เก็บแต่งชิ้นงาน พ่นสี

๒.๒ การติดตั้งผลงานสร้างสรรค์

ดำเนินการติดตั้งแสดงผลงาน ณ ศูนย์การเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี โดยจัดแสดงผลงานในพื้นที่ชั้นล่างของตัวอาคารเพื่อให้เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย โครงสร้างเป็นเหล็กมั่นคงยึดติดกับแผ่นเหล็ก เพื่อความแข็งแรงคงทนกับสภาพแวดล้อม เหมาะสมกับการจับต้องสัมผัสและเคลื่อนย้ายได้

บทที่ ๓
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ได้คิดโครงการงานสร้างสรรค์ชื่อว่า “Memories” (ความทรงจำ) โดยต้องการถ่ายทอดภาพการละเล่นที่เรียบง่ายผ่านงานประติมากรรมโดยการจำลองภาพการละเล่นที่มีชื่อว่า “ตั้งเต” ซึ่งเป็นการละเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในหลายจังหวัด แต่อาจเรียกชื่อแตกต่างกันไปตามแต่ละท้องถิ่น คำว่า “Memories” มีความหมายว่า “ความทรงจำ” เนื่องจากเป็นผลงานที่ต้องการให้ผู้ชมเห็นผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้แล้วเกิดความสุข ความอบอุ่นมีรอยยิ้ม และหวนรำลึกถึงภาพความทรงจำในอดีตผ่านผลงานประติมากรรมและจิตรกรรมแสงและเงา โดยมีวิธีดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

๑. ศึกษาปัญหา และข้อกำหนดขอบเขตของปัญหา

๑.๑ ศึกษาความหมายและความเป็นมาของงานประติมากรรมแบบตัดทอน

ประติมากรรมแบบตัดทอน คือการถ่ายทอดผลงานโดยจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง ไม่เน้นโครงสร้างกล้ามเนื้อที่ถูกต้อง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของศิลปินมากขึ้นเพื่อสื่อสารการรับรู้ให้เข้าใจง่าย ด้วยการนำเอาทัศนธาตุต่าง ๆ มาจัดองค์ประกอบได้อย่างกลมกลืนและสอดคล้องกัน ขนาด สัดส่วนของผลงานก็สัมพันธ์กันเป็นอย่างดี

๑.๒ ศึกษาการละเล่นของเด็กไทยในอดีตในรูปแบบต่าง ๆ

๒. ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล

รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยแบ่งข้อมูลการออกแบบเป็น ๒ ส่วน คือ

๒.๑ ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบโดยเลือกรูปแบบการละเล่นของเด็กไทยเป็นการละเล่น “ตั้งเต”

๒.๒ ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุในการขึ้นรูปประติมากรรม เลือกใช้วิธีประติมากรรมแบบตัดทอนสีขาวเพื่อแสดงถึงความบริสุทธิ์และสร้างสรรค์จินตนาการ

๓. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบงานสร้างสรรค์ตามแนวความคิด

๓.๑ วิเคราะห์รูปร่างรูปทรงของเด็กในขณะกำลังเล่น “ตั้งเต”

๓.๒ วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นและแนวทางการแก้ปัญหาในแต่ละขั้นตอน

๓.๓ วิเคราะห์ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการร่างแบบตามแนวความคิด

๔. ขั้นตอนการร่างแบบตามแนวความคิด

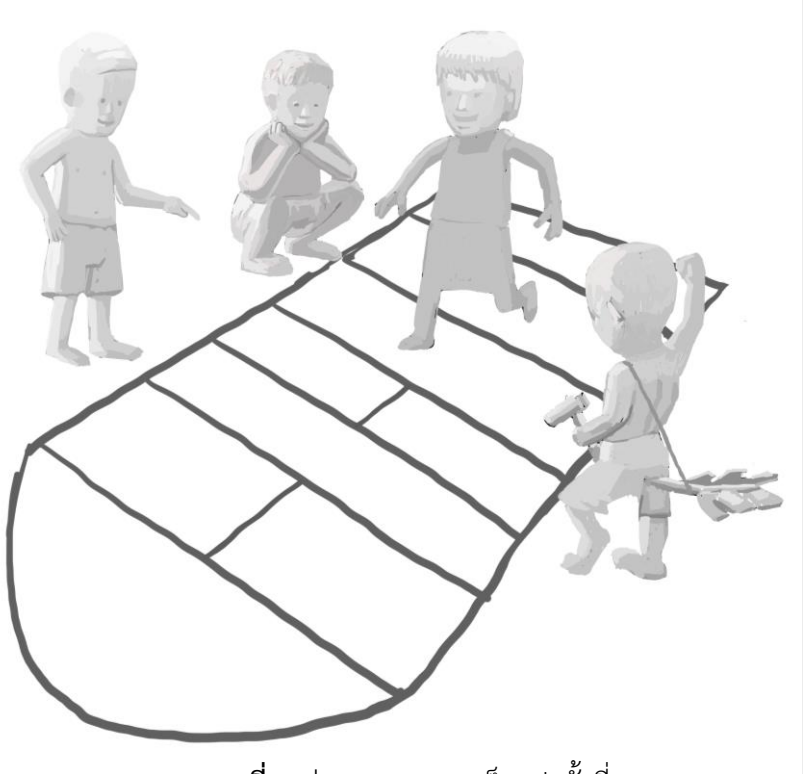
๔.๑ ร่างแบบ ๒ มิติ หลากหลายรูปแบบ เพื่อประกอบการพิจารณาที่สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมชุด MEMORIES หรือ ความทรงจำ

๔.๒ สร้างแบบจำลองสามมิติ จากแบบที่เหมาะสมเพื่อนำเสนอและประเมินผลงานจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ก่อนนำไปขยายเป็นผลงานจริง

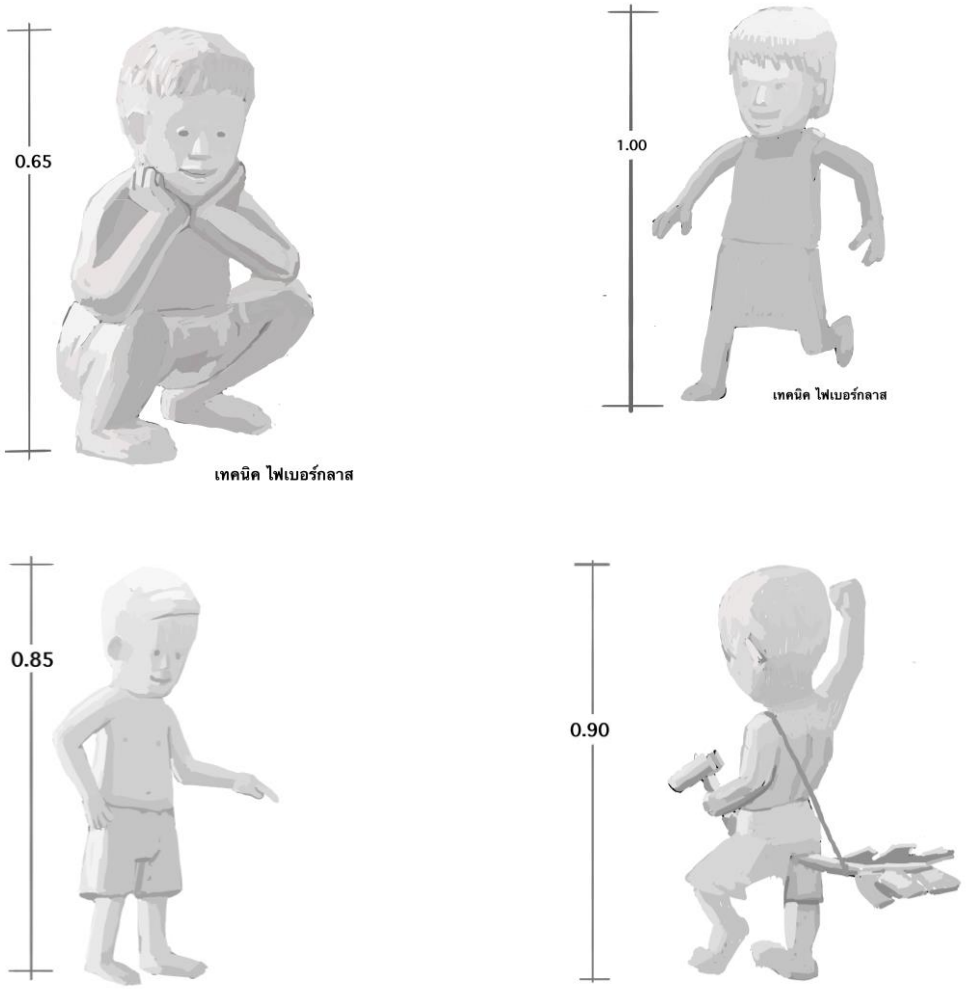
๔.๓ ขั้นตอนการขยายแบบร่าง นำแบบที่ได้มากำหนดขนาดจริงโดยการกำหนดขนาดโดยใช้มาตราส่วน (SCALE)

๕. ขั้นตอนการติดตั้งผลงานสร้างสรรค์ตามแนวความคิด

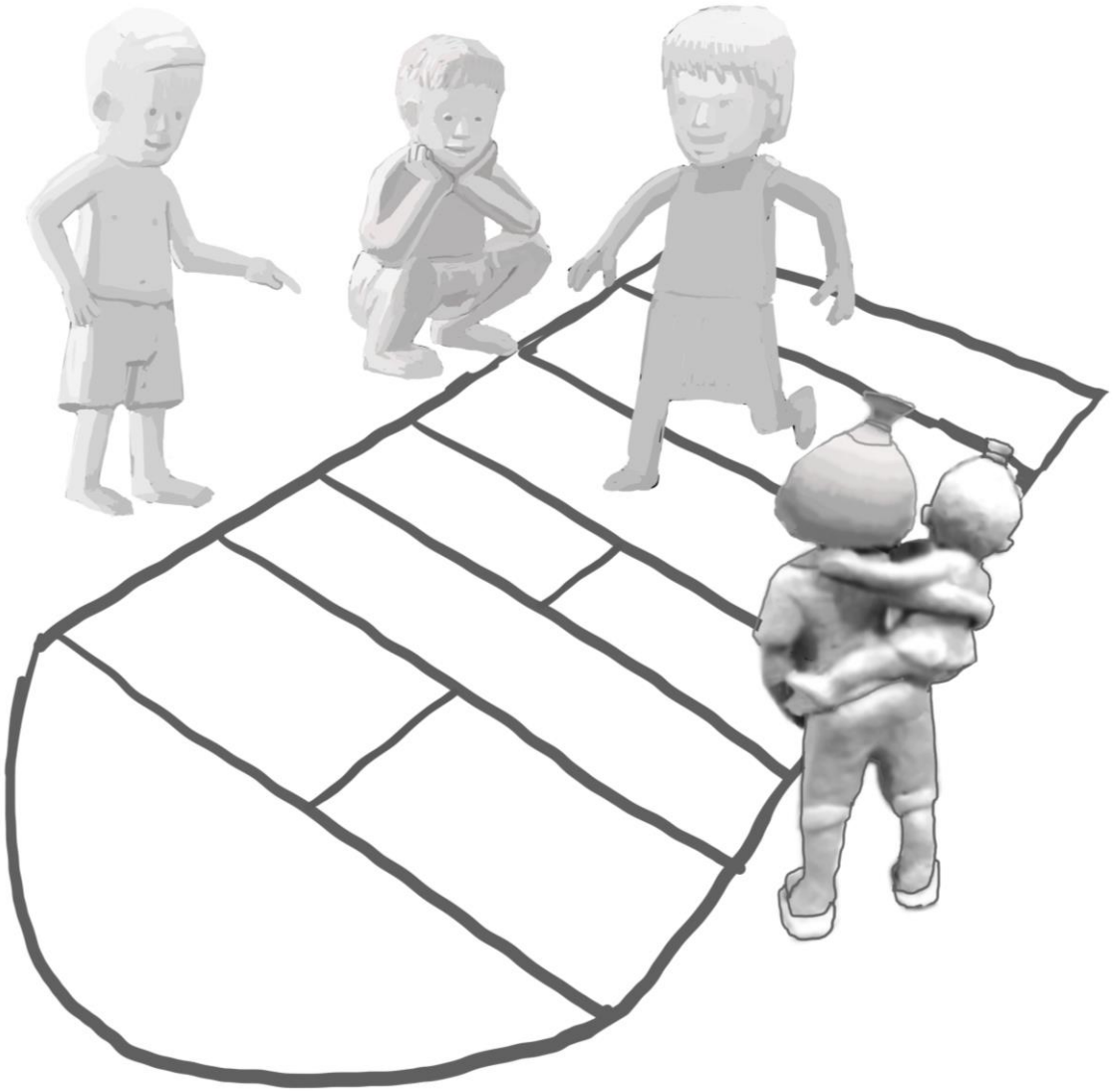
ดำเนินการติดตั้งแสดงผลงาน ณ ศูนย์การเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี โดยจัดแสดงผลงานในพื้นที่ชั้นล่างของตัวอาคารเพื่อให้เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย โครงสร้างเป็นเหล็กมั่นคงยึดติดกับแผ่นเหล็ก เพื่อความแข็งแรงคงทนกับสภาพแวดล้อม เหมาะสมกับการจับต้องสัมผัสและเคลื่อนย้ายได้ ในส่วนตารางตั้งเตขีดเส้นตารางด้วยสีทาหลังคาบ้านที่มีความทนทานต่อแดดและฝน กลางวันใช้แสงธรรมชาติ กลางคืนติดไฟให้ความสว่างใช้แสงสีขาวนวล โทนอบอุ่น เพื่อให้เห็นตัวผลงานโดยไม่เปลี่ยนค่า และต้องการสื่อถึงบรรยากาศความอบอุ่น ความสนุกสนานของการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยในยุคก่อนโลกดิจิทัล



ภาพที่ ๕ ร่างแบบผลงานเต็มรูปครั้งที่ ๑
ที่มา: ผู้วิจัย

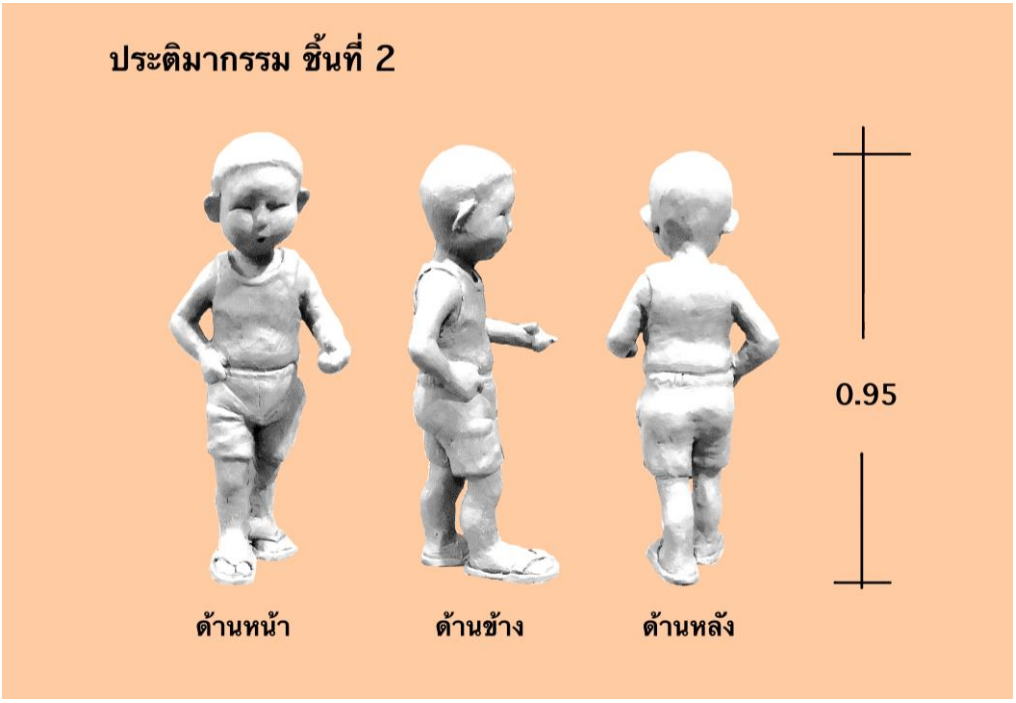


ภาพที่ ๖ ร่างแบบผลงานทั้ง ๔ ชิ้น
ที่มา: ผู้วิจัย

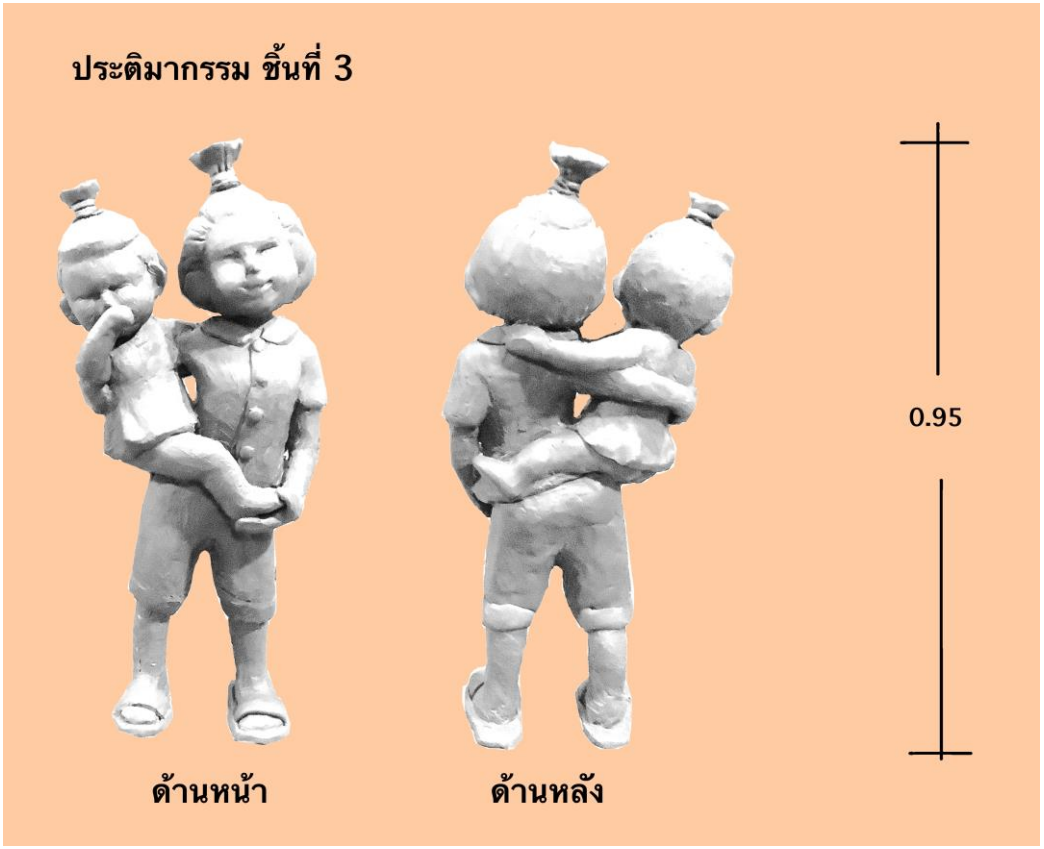


ภาพที่ ๗ ร่างแบบผลงานเต็มรูปครั้งที่ ๒
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๘ ร่างแบบประติมากรรมชิ้น ๑
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ ๙ ร่างแบบประติมากรรมชิ้น ๒
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ ๑๐ ร่างแบบประติมากรรมชิ้นที่ ๓
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๑๑ ร่างแบบประติมากรรมชิ้นที่ ๔
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๑๒ ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๑)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๑๓ ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๒)
ที่มา: ผู้วิจัย

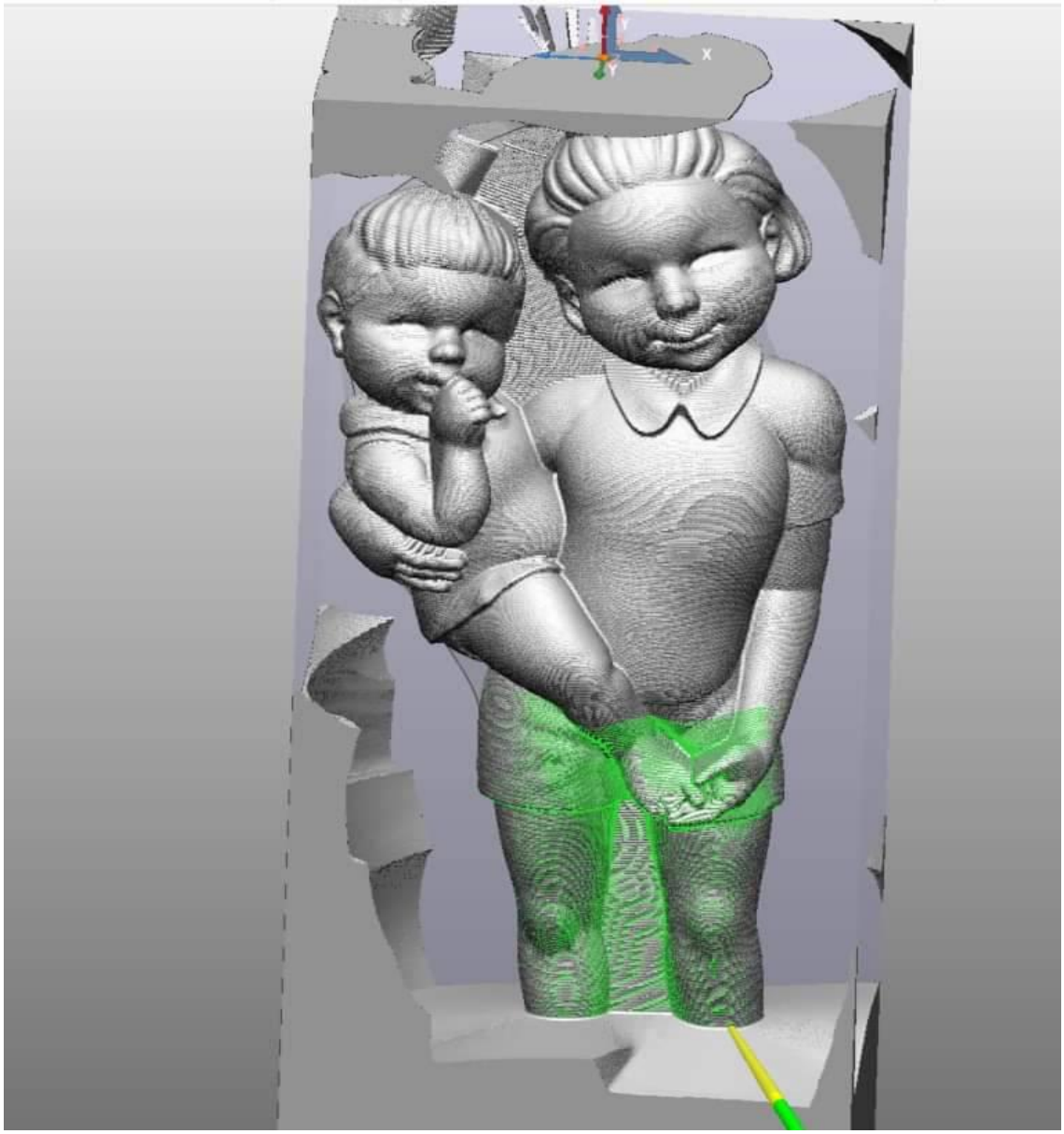
ภาพที่ ๑๔ ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๓)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๑๕ ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๔)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๑๖ ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๕)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๑๗ ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๖)
ที่มา: ผู้วิจัย

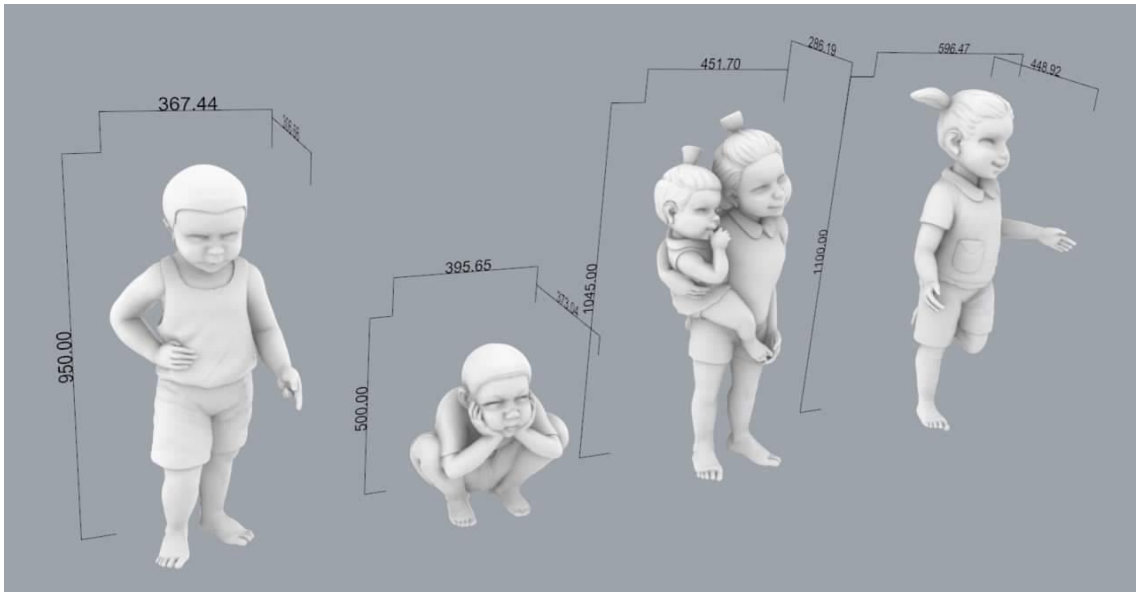
ภาพที่ ๑๘ ร่างแบบประติมากรรมในคอมพิวเตอร์ (๗)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ ๑๙ ภาพร่างในคอมพิวเตอร์ก่อนแกะสลักโฟม
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๒๐ นำแบบเข้าเครื่องกลึง CNC เพื่อแกะสลักโฟม (๑)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๒๑ นำแบบเข้าเครื่องกลึง CNC เพื่อแกะสลักโฟม (๒)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ ๒๒ ภาพแสดงขนาดของรูปปั้น
ที่มา: ผู้วิจัย

บทที่ ๔
การศึกษาและวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

จากการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานตามแนวความคิดเรื่อง “MEMORIES” (ความทรงจำ) ได้ผลงานทั้งหมด ดังนี้

ภาพที่ ๒๓ ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๑)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๒๔ ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๒)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๒๕ ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๓)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๒๖ ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๔)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๒๗ ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาส (๕)
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ ๒๘ ผลงานรูปปั้นไฟเบอร์กลาสที่ติดตั้งแล้ว
ที่มา: ผู้วิจัย

บทที่ ๕
สรุปและข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวการละเล่นของเด็กไทย แสดงภาพภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างสรรค์ก่อนการมาถึงของโลกดิจิตอล นำเสนอในลักษณะสื่อประสมด้วยการใช้รูปแบบเป็นลักษณะประติมากรรมไฟเบอร์กลาส ๓ มิติแบบตัดทอน เลือกใช้สีขาวเพราะในทางจิตวิทยาสีขาวสื่อถึงวัยเด็ก ให้ความรู้สึกอ่อนโยน ไร้เดียงสา ความสงบสุขและเรียบง่าย ช่วยเพิ่มพื้นที่ว่างให้กับความคิดใหม่ ๆ เป็นผลงานที่มีรูปแบบของศิลปะร่วมสมัยที่เป็นการผสมผสานของประติมากรรมและจิตรกรรมภาพลวงตาที่ใช้เทคนิคแสงและเงา

ผลงานสะท้อนภาพการละเล่นของเด็กไทยในอดีตอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านที่เกิดจากแรงบันดาลใจของผู้วิจัยสร้างสรรค์ที่ได้หวนรำลึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก และคาดหวังให้ผู้ชมเกิดความสุข มีรอยยิ้ม และตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างสรรค์จากความเรียบง่ายตามอัตภาพ มิติของชีวิตในแบบค่อยเป็นค่อยไป ชีวิตช้า ๆ ที่มีเสน่ห์เฉพาะตัวในโลกยุคอนาล็อกอันเป็นประสบการณ์ที่แตกต่างจากโลกยุคดิจิตอลในปัจจุบัน และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณชนผ่านการเขียนบทความทางวิชาการ ๕ บท เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษางานทางด้านศิลปะหรือผู้สนใจอื่น ๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

ไทยโพสต์. **ห้าศิลปินสตรีบนหน้าประวัติศาสตร์งานทัศนศิลป์ไทย.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๘ สิงหาคม ๒๕๖๕, จาก http://thaipost.net.

ไทยรัฐออนไลน์. **๑๒ การละเล่นเด็กไทยมีอะไรบ้างที่เด็ก ๆ ควรรู้จัก.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๑๓ มีนาคม ๒๕๖๕, จาก http://thairath.co.th.

สมพร เทพสิทธา. (๒๕๔๑). **ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องสังคม.** กรุงเทพมหานคร : สภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์, หจก.จิรรัชการพิมพ์.

สุชา จันทร์เอม. (๒๕๓๑). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

Art Centre Silapakorn University. **Vitual Tour At Suan Kaew.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๘ สิงหาคม ๒๕๖๕, จาก http:/www.art-centre.su.ac.th/collections.html

French, W. (๑๙๙๖). **Training in Organization : Needs Assessment. Development, and Evluation**, New York : McGraw-Hill.

Kimmel. “The Visual Language of Art Therapy”**. Excursion Magazine. ;** July ๒๖,๒๐๑๖.

Thomson. (๑๙๙๔). **Natural Childhood.** London : Gaia Books.

ภาคผนวก

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ฝ่าย/ภาค/หมวด/งาน ฝ่ายปกิจการนักเรียน

ที่ วธ 0818/ วันที่ 8 เม.ย. 2565

เรื่อง ขออนุมัติดำเนินการโครงการ

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี

ด้วยวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี (ฝ่าย/ภาค/หมวด/งาน ฝ่ายปกิจการนักเรียน) ได้รับอนุมัติโครงการ ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สร้างสรรค์ จากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เรียบร้อย ดังแนบ เพื่อเสริมสุขภาพในการแข่งขันประจำปีงบประมาณ ๖๕.

จึงมาเพื่อโปรดอนุมัติให้ดำเนินการตามโครงการฯ ได้

ลงชื่อ.....ผู้ขออนุมัติ
(.....)
ตำแหน่ง.....

ลงชื่อ.....รองผู้อำนวยการฯ
(ผศ.ไกรเมศ คันธิก)
รองผู้อำนวยการฯ ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม

อนุมัติ

ลงชื่อ.....
(.....)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี
8 เม.ย. 2565

โครงการประจำปีงบประมาณรายจ่าย พ.ศ. 2565

แผนงาน : สนับสนุนการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ชื่อโครงการ โครงการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน ประจำปีงบประมาณ 2565
ลักษณะโครงการ ○ โครงการใหม่ ✓ โครงการต่อเนื่อง
งบประมาณ 220,000 บาท (สองแสนสองหมื่นบาทถ้วน)
หมวดรายจ่าย ○ งบดำเนินงาน ○ งบลงทุน
○ งบเงินอุดหนุน ✓ งบรายจ่ายอื่น
ความสอดคล้องกับนโยบาย
○ แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี
○ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (2560 - 2564)
○ นโยบายรัฐบาล (ระบุ).....
○ ยุทธศาสตร์กระทรวง (ระบุ).....
✓ ยุทธศาสตร์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาผู้เรียนและผู้สำเร็จการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ชาติ จิตสาธารณะ และจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม
หน่วยงานรับผิดชอบ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี
ผู้ประสาน นายพิเศษ โพพิศ
โทรศัพท์ 092-369-9165 โทรสาร 035-545750 E-Mail -Piset1970@gmail.com

---

1. หลักการและเหตุผล

เนื่องด้วยวิทยาลัยช่างศิลปสพรรณบุรี ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการโครงการส่งเสริมอุสาหกรรมวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน ประจำปีงบประมาณ 2562 จากทางสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ วิชาการเพื่อเป็นการสานต่อความร่วมมือด้านวิชาการ ด้านศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ๆ ดังนั้นด้วยเหตุผลดังกล่าว ทางวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรีจึงได้ทำโครงการที่สื่อถึงการมีส่วนร่วมของบุคลากร ทุกๆบริบทหน้าที่ที่รับขอบ ที่แตกต่างกัน อีกทั้งมาจากทุกทั่วภูมิภาคของประเทศไทย หลอมรวมกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อสรรค์สร้างศิลปินคนรุ่นใหม่ด้วยกัน มีส่วนร่วมในการถ่ายทอดวิชาความรู้ให้แก่ผู้เรียนให้มีทักษะทางอาชีพและจบการศึกษาไปอย่างมีคุณภาพ

ดังนั้นวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ตั้งอยู่ในแหล่งพื้นที่เกษตรกรรมมีแหล่งน้ำตามธรรมชาติมากมาย เปรียบเหมือนกับหน่วยงานวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรีแห่งนี้ เป็นเหมือนเส้นเลือดหลักของด้านศิลปะที่มาจากทั่วทุกภาคของประเทศไทย มาอยู่รวมกัน มีทั้งรูปร่าง ขนาด รูปทรง ที่แตกต่างกันไปตามสภาพพื้นที่นั้นๆ คอยให้ความรู้แก่ผู้เรียน และสังคม

จากเหตุผลดังกล่าวเพื่อส่งเสริมและแสดงออกผ่านทางสื่อด้านทัศนศิลป์ ที่ให้ความหมายแห่งวัฒนธรรม วิถีชีวิตและภูมิปัญญา วัฒนธรรมเป็นคำที่ได้มาจากการรวมคำ ๒ คำเข้าด้วยกัน คือคำว่า“วัฒนะ” หมายถึง ความเจริญงอกงาม รุ่งเรือง และคำว่า “ธรรม” หมายถึงการกระทำ หรือข้อปฏิบัติวัฒนธรรมตามความหมายของคำในภาษาไทยจึงหมายถึง ข้อปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติพ.ศ. ๒๕๕๓ ได้ให้ความหมายของ “วัฒนธรรม”ว่าวิถีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์สั่งสม ปลูกฝัง สืบทอด เรียนรู้

ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม ทั้งด้านจิตใจและวัตถุอย่างสันติสุขและยั่งยืน วัฒนธรรม จึงหมายถึงทุกสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นทั้งที่เป็นรูปธรรมและ นามธรรม และยังหมายรวมถึงแบบแผนพฤติกรรมทั้งหมดของสังคมที่สืบทอด มานับตั้งแต่อดีต ผ่านการเรียนรู้คิดค้น ดัดแปลง เพื่อสนองความต้องการและ พัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ โดยมีวิวัฒนาการสืบทอดต่อกันมาอย่างมีแบบแผน เพื่อให้เกิดความเจริญรุ่งเรืองและมั่นคงในสังคม วิถีชีวิต หมายถึงแนวทางการดำเนินชีวิตของคนไทยตั้งแต่เกิดจนกระทั่ง ตาย รวมถึงปัจจัยสี่ที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต อันได้แก่ ที่อยู่อาศัย อาหารการกิน เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค นอกจากนี้วิถีชีวิตยังหมายรวมถึงความรู้เรื่องสังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา การประพฤติปฏิบัติการศึกษาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภูมิปัญญา หมายถึง องค์ความรู้ความสามารถและทักษะซึ่งเกิดจาก การสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้เลือกสรร ปรุงแต่ง พัฒนา ถ่ายทอด สืบต่อกันมาเพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตให้สมดุลกับสภาพแวดล้อม และเหมาะสมกับยุคสมัย ภูมิปัญญาของไทยมีความเด่นชัดในหลายด้าน ทั้งด้านเกษตรกรรม ศิลปกรรม วรรณกรรมและภาษา กล่าวได้ว่า วัฒนธรรม วิถีชีวิต และภูมิปัญญา เป็นสิ่งสะท้อนถึงความสามารถของผู้คนในท้องถิ่นอันเกิดจากการสั่งสมสติปัญญาความรู้ที่หลากหลาย และการปรับตัวผสมผสานให้เกิดความกลมกลืนกับธรรมชาติกระบวนการเหล่านี้ ได้ผ่านมาหลายชั่วอายุคนจนสืบทอดเป็นวิถีในการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับ สังคมไทย

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่มีความทันสมัยและมีคุณค่า

2.2 เพื่อบุคลากรเกิดความภาคภูมิใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตน

2.3 เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีรสนิยม รักและเห็นคุณค่าศิลปะ

2.4 เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยให้แพร่หลายกว้างขวางยิ่งขึ้น

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

- ผู้ที่มีความสนใจด้านศิลปวัฒนธรรม
- นักเรียน นักศึกษา
- ผู้บริหาร คณาจารย์และบุคลากร
- ประชาชนทั่วไป

3.2 เชิงคุณภาพ

- ผลงานสร้างสรรค์มีคุณภาพในเชิงความงาม ความประทับใจ สื่อถึงศิลปะกับสิ่งแวดล้อมได้ตรงประเด็น

4. กลุ่มเป้าหมาย

ศิลปะ นักเรียน และประชาชนทั่วไป

5. ระยะเวลาดำเนินการ

5.1 กิจกรรมที่ 1 เดือนพฤษภาคม – กันยายน 2565

5.2 กิจกรรมที่ 2 เดือนสิงหาคม – กันยายน 2565

5.3 กิจกรรมที่ 3 เดือนธันวาคม 2565

6. สถานที่

6.1 กิจกรรมที่ 1 จัดทำที่ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี

6.2 กิจกรรมที่ 2 จัดทำที่ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี และโรงพิมพ์สื่อ

6.3 กิจกรรมที่ 3 จัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ ที่ จังหวัดสุพรรณบุรี

7. งาน/กิจกรรมที่ดำเนินการ

ที่	งาน/กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ
1.	1.กิจกรรมลงพื้นที่หาข้อมูลและแรงบันดาลใจในเขตจังหวัดสุพรรณบุรี และออกแบบนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิสถาบันบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และเริ่มสร้างสรรค์ผลงานตามแบบ	พ.ค-ก.ย	200,000	นายพิเศษ โพพิศ
2	2.กิจกรรมจัดแสดงผลงาน	ธ.ค.-ม.ค.	20,000	นายพิเศษ โพพิศ

8. งบประมาณ
~~239,000 บาท (สองแสนสามหมื่นเก้าพันบาทถ้วน)~~ 220,000 บาท (สองแสนสองหมื่นบาทถ้วน)
โดยมีรายละเอียด ดังนี้

รายการ	งบประมาณ : บาท	คำชี้แจง
งาน/กิจกรรมที่ 1	200,000	
หมวดค่าใช้สอย	200,000	
- ค่าจ้างเหมาผลิตสร้างผลงานตามแบบที่กำหนด	200,000	ผู้รับจ้างเหมาต้องมีคุณสมบัติ ที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน มีความพร้อมทางด้านเครื่องมือและอุปกณ์

รายการ	งบประมาณ : บาท	คำชี้แจง
งาน/กิจกรรมที่ 2	20,000	
หมวดค่าใช้สอย	20,000	
- ค่าจ้างเหมาจัดทำสูจิบัตร	20,000	ผู้รับจ้างเหมาต้องมีคุณสมบัติ ที่มีประสบการณ์ในจัดทำสูจิบัตร

หมายเหตุ * ขอถัวเฉลี่ยจ่าย

9. ผลผลิต

9.1 กิจกรรมที่ 1

- วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี มีผลงานที่มีคุณภาพเพิ่มจำนวนอีก 1 ชุด

9.2 กิจกรรมที่ 2

บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป ได้รับรู้ข้อมูลตั้งแต่แนวความคิดตลอดจนกระบวนการสร้างสรรค์และจนสิ้นสุดกระบวนการ จากสูจิบัตร และสื่อDVD

9.2 กิจกรรมที่ 3

บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป ที่อยู่ในพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ ได้รับรู้ข้อมูลตั้งแต่แนวความคิดตลอดจนกระบวนการสร้างสรรค์และจนสิ้นสุดกระบวนการ จากผลงานจริง ติดตั้งแสดงที่ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี

10. ผลลัพธ์

วิทยาลัยฯ เปิดโอกาสให้บุคลากรทางการศึกษา เข้ามาสร้างสรรค์ผลงานตามโครงการของสถาบันฯ เพื่อพัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน ออกสู่สาธารณชน บ่งบอกถึงความเป็นหน่วยทางด้านศิลปะในภูมิภาคนี้ อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์สถาบันการศึกษาของหน่วยงานไปพร้อมๆกัน

11. ผู้รับผิดชอบโครงการ

กิจกรรมและเผยแพร่นิทรรศการ /ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม

12. หน่วยงานให้การสนับสนุน

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

13. การติดตามและประเมินผล

กิจกรรมที่ 1

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	ผู้รับผิดชอบ
ผลผลิต (ปริมาณ)			
จำวนวนผลงานของหน่วยงานเพิ่มอีกหนึ่งผลงาน	จำนวนผลงานและงบประมาณที่ได้รับจัดสรร่	สถิติของผลงานแต่ละปีงบประมาณที่ได้รับ	นายพิเศษ โพพิศ
ผลผลิต (คุณภาพ)			
ผลงานศิลปะของผู้ที่สร้างสรรค์ตามโครงการ	จากผลงานสร้างสรรค์ที่นำเผยแพร่และจัดแสดงสู่สาธารณชน	จากการสังเกตความสนใจของประชาชนทั่วไป	นายพิเศษ โพพิศ

กิจกรรมที่ 2

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	ผู้รับผิดชอบ
ผลผลิต (ปริมาณ)			
มีประชาชนเข้าร่วมชมนิทรรศการศิลปกรรม	จำนวนผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการ	จากการลงทะเบียนเข้าร่วมชมนิทรรศการและแบบสอบถาม	นายพิเศษ โพพิศ
ผลผลิต (คุณภาพ)			
ร้อยละ85 มีความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปกรรม	จำนวนความต้องการสูจิบัตรสร้างสรรค์ที่นำเผยแพร่สู่สาธารณชน	จำนวนผู้ลงทะเบียน และรับสูจิบัตรสร้างสรรค์ที่นำเผยแพร่สู่สาธารณชน	นายพิเศษ โพพิศ

14. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

14.1 มีผลงานทัศนศิลป์ที่มีความทันสมัยและมีคุณค่า

14.2 การมีส่วนร่วมของบุคลากรในองค์กร

14.3 บุคลากรเกิดความภาคภูมิใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตน

14.4 คณะครู อาจารย์ นักเรียน นักศึกษา ชุมชน และประชาชน มีความรัก ความสามัคคี อยู่ดีมีสุข ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง

ผู้วิจัย

นายพิเศษ โพพิศ
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการฝ่ายกิจการนักศึกษา
หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙๒ ๓๖๙ ๙๑๖๕
อีเมล piset1970@gmail.com
ภาคศิลปสากล สาขาจิตรกรรม
วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์