



รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ

IMAGINATIVE SHAPES OF TECHNOLOGY TAKE THE PLACE OF THE NATURE



พงศธร รอดจากทุกข์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตร

ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตร

ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

IMAGINATIVE SHAPES OF TECHNOLOGY TAKE THE PLACE OF THE NATURE

PHONGSATHORN RODJAKTUK



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
GRADUATE SCHOOL BUNDITPATANASILPA INSTITUTE OF FINE ARTS

YEAR 2023

COPYRIGHT OF BUNDITPATANASILPA INSTITUTE OF FINE ARTS

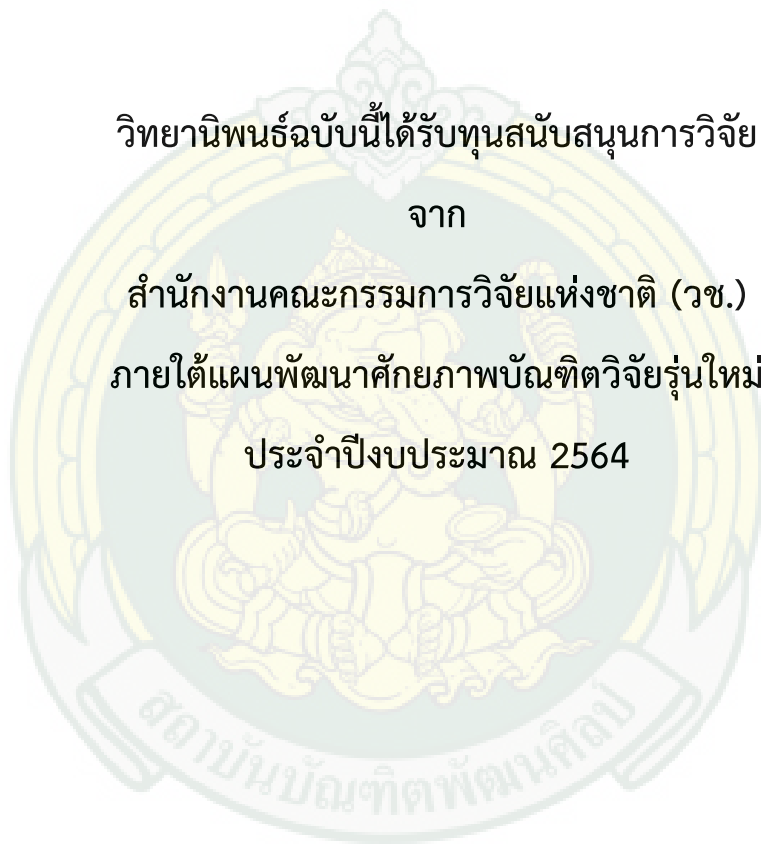
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย

จาก

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

ภายใต้แผนพัฒนาศักยภาพบัณฑิตวิจัยรุ่นใหม่

ประจำปีงบประมาณ 2564



Thesis

Imaginative Shapes of Technology Take the Place of the Nature

By Phongsathorn Rodjaktuk

The thesis committee has unanimously approved this thesis as a partial fulfillment of
the requirements for The Degree of Master of Fine Arts Program in Visual Arts
at Buditpatanasilpa Institute of Fine Arts

May 25, 2023

Thesis Committee

P. Tantisuk

.....Chairman (External Expert)

(Emeritus Prof. Parinya Tantisuk)

Anurot Chanphosri

.....Committee (External Expert)

(Dr. Anurot Chanphosri)

S. Singhaseni

.....Committee

(Assoc. Prof. Sannarong Singhaseni)

Metta Suwanasorn

.....Committee (Thesis Advisor)

(Asst. Prof. Dr. Metta Suwanasorn)

Supachai Sukkeechote

.....Committee (Thesis Co-advisor)

(Assoc. Prof. Supachai Sukkeechote)

Boonpard Cangkamano

Dean of the Faculty of Fine Arts

(Asst. Prof. Boonpard Cangkamano)

วิทยานิพนธ์

รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ

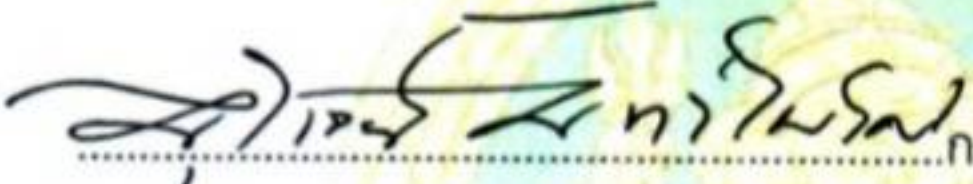
โดย พงศธร รอดจากทุกข์

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

วันที่ 25 พฤษภาคม 2566

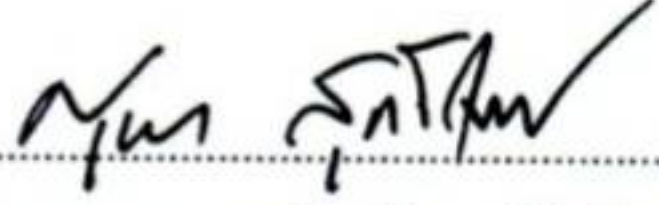
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..........ประธานกรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณปริญญา ตันติสุข)

..........กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
(อาจารย์ ดร.อนุโรจน์ จันทโรไพศรี)

..........กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี)

..........กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก)
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี)

..........กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม)
(รองศาสตราจารย์ศุภชัย สุกชีโชติ)

..........
คณบดีคณะศิลปวิจิตร
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญพาด มั่งคะมะโน)

ชื่อวิทยานิพนธ์ รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ
 62121306 นายพงศธร รอดจากทุกซ์
 ปริญญา ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชา ทศนศิลป์
 พ.ศ. 2566
 อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เมตตา สุวรรณศรี
 อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ศุภชัย สุกชีโชติ

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ที่ต้องการแสดงถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ โดยการศึกษาทฤษฎีจินตนาการ ศิลปะแพนตาซี ลัทธิดาด้าและผลงานของศิลปินกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม โดยการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีเข้ากับวัสดุทางธรรมชาติ ที่มุ่งเน้นเสียดสี ประชดประชันสังคม

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม โดยเลือกใช้วัสดุจากทางเทคโนโลยีจำพวกวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูปที่ถูกทิ้งเป็นขยะจำนวนมากนั้น เมื่อนำมาใช้ร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ โดยใช้จินตนาการตามแนวทางของศิลปะแพนตาซีนั้น พบว่ารูปทรงมีความอิสระสามารถเลือกใช้วัสดุจากการนำมาเทียบเคียงกันของวัสดุตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไป เกิดรูปทรงของสัตว์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ที่มุ่งประชดประชันเสียดสีสังคม สอดคล้องกับแนวคิดศิลปะดาด้า เพื่อสื่อให้เห็นถึงโทษและปัญหาของการบริโภควัตถุนิยมจนเกินพอดี การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ จึงเป็นเหมือนการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงโทษ และการรุกรานของเทคโนโลยีที่มีต่อธรรมชาติ ที่นับวันจะเป็นปัญหาที่ยากจะแก้ไข

คำสำคัญ: เทคโนโลยี, ธรรมชาติ, จินตนาการ, รูปทรง, แทนที่

Thesis Title	Imaginative Shapes of Technology Take the Place of the Nature
62121306	Mr. Phongsathorn Rodjaktuk
Degree	Master of Fine Arts Program in Visual Arts
Year	2023
Advisor	Asst. Prof. Dr. Metta Suwanasorn
Co-advisor	Assoc. Prof. Supachai Sukkeechote

ABSTRACT

This research aimed to 1) create works on the topic "Imaginative Shapes of Technology Take the Place of Nature" showing the value of nature that human was invading by studying the theory of imagination, fantasy art, Dadaism and artist's work, and a case study of related artwork to create the artwork and 2) to create mixed-media sculpture techniques by combining technological materials with natural materials to make a satire-focused social irony.

The results of the study revealed that 1) creating works using mixed media sculpture techniques by choosing used materials and garbage from technology in conjunction with natural materials with imagination based on the fantasy art was independent. Materials can be chosen from the comparison of two or more types of materials to create bizarre animal shapes manifesting irony and social satire in relation to the concept of Dadaism art to convey the dangers and problems of excessive consumption of materialism. 2) The creation of this set of works encouraged people to be aware of the negative effect of technology towards nature, which became a difficult problem to be solved.

Keywords: technology, nature, imagination, the shape, replace

155 pages

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในชื่อชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณโครงการบัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ขอขอบคุณทุนอุดหนุน การทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ที่สนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์ตลอดการศึกษา ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญพาด ชังคะมะโน คณบดีคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ให้ความช่วยเหลือเพื่อพัฒนาการต่อยอดสร้างสรรค์ ผลงานที่มีคุณภาพในวงการศิลปะต่อไป

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เมตตา สุวรรณศรี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และ รองศาสตราจารย์ ศุภชัย สุกชีโชติ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ทุ่มเทแรงกายแรงใจ กรุณาให้คำปรึกษา และให้คำแนะนำ ทั้งในเรื่องแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนการทำหนังสือเขียนวิทยานิพนธ์ จนสำเร็จบรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งใจไว้ และขอขอบคุณ คณาจารย์ทุกท่าน ที่มีส่วนช่วยให้การศึกษาตลอดหลักสูตร ในส่วนของ ความรู้ความสามารถ จนพัฒนาศักยภาพผู้สร้างสรรค์ได้ในที่สุด

ขอขอบคุณบิดามารดา ที่มีส่วนช่วยในส่วนของการกำลังใจและกำลังใจ จนกระทั่งทำให้สำเร็จ การศึกษาลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณมิตรภาพจากเพื่อนรุ่นพี่ รุ่นน้องร่วมชั้นเรียนที่คอยให้ การช่วยเหลือ และสนับสนุนมาโดยตลอด

ขอขอบคุณ “ทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจาก สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ” หรือ “This Research and Innovation Activity is Funded by National Research Council of Thailand (NRCT)”

สุดท้ายนี้ ผู้สร้างสรรค์ ขออำนาจบารมีคุณพระศรีรัตนตรัย สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายในสากลโลก และน้อมสำนึกพระคุณบิดามารดา คุณครูบูรพาอาจารย์ ที่ได้อบรมสั่งสอนถ่ายทอดวิชาความรู้ พร้อมทั้งให้ความเมตตาให้ที่พึ่งพิงแก่ผู้สร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์ผลงานได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

พงศธร รอดจากทุกข์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	(ค)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(ง)
กิตติกรรมประกาศ.....	(จ)
สารบัญ.....	(ฉ)
สารบัญภาพ.....	(ณ)
สารบัญตาราง.....	(ญ)
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์.....	2
3. คำถามในการสร้างสรรค์.....	2
4. ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	2
5. ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	3
6. วิธีการสร้างสรรค์.....	4
7. สมมติฐานการสร้างสรรค์.....	5
8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
9. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับผลงานผู้สร้างสรรค์.....	7
1. ความเป็นมาและแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	7
2. ทฤษฎีและกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	8
3. ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (John Dewey).....	9
4. ทฤษฎีจินตนาการของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ และข้อมูลทางวิชาการความคิดฝันการ จินตนาการ.....	9
5. ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy)	11

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
6. ลัทธิดาดา (Dadaism).....	11
7. สุนทรียศาสตร์การประเมินคุณค่าความงาม.....	12
8. ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Arts).....	13
9. วัสดุในการสร้างสรรค์ศิลปะ.....	14
10. ข้อมูลผลกระทบที่มนุษย์มีต่อธรรมชาติ.....	17
11. ผลงานศิลปินที่ทำการศึกษา	20
11.1 Hieronymus Bosch.....	21
11.2 Pablo Picasso.....	22
11.3 Hans Ruedi Giger.....	24
11.4 มณฑิธร บุญมา.....	25
11.5 ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ.....	26
11.6 บิล วูสโรว์.....	27
บทที่ 3 วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	34
1. ความเป็นมาแนวคิดและแรงบันดาลใจ.....	34
2. ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	35
3. วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	39
4. เทคนิคในการสร้างสรรค์.....	51
5. ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	63
6. ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	77
7. สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	96
บทที่ 4 การวิเคราะห์และการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์.....	97
1. การค้นคว้าและทดลองเทคนิคสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	97
2. การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ (Thesis) จำนวน 4 ชิ้น.....	104
3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์.....	111
4. วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ ธรรมชาติ”	117
5. วิเคราะห์เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์.....	118

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

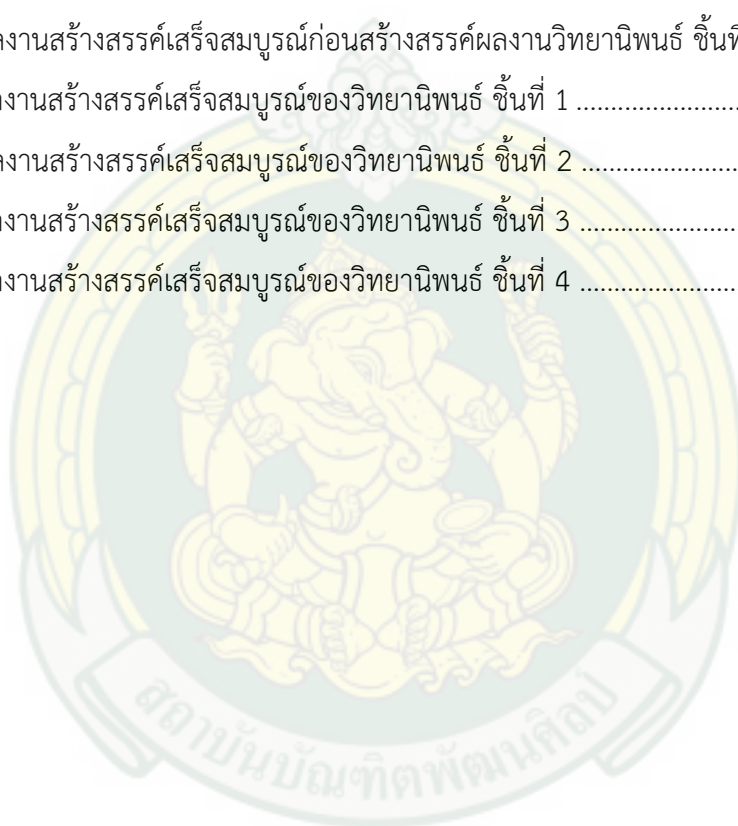
6. การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์.....	121
7. การวิเคราะห์ตามหลักทัศนธาตุ.....	122
8. การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ.....	138
9. สรุปการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	139
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	141
1. สรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	142
2. สรุปผลงานการสร้างสรรค์.....	142
3. อภิปรายผลงานสร้างสรรค์.....	144
4. ประโยชน์ที่ได้รับจากผลการศึกษาศึกษาสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	146
5. ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป.....	147
บรรณานุกรม.....	148
ภาคผนวก.....	150
ประวัติผู้วิจัย.....	155

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	8
2 วัตถุทางธรรมชาติ.....	15
3 วัตถุทางเทคโนโลยี ประเภทวัสดุเก็บตก.....	15
4 วัตถุทางเทคโนโลยี ประเภทวัสดุสำเร็จรูป.....	16
5 สาเหตุการให้อาหารกับสิ่งมีชีวิต.....	18
6 การทิ้งขยะจำพวกพลาสติกในที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ.....	18
7 ผลกระทบของการทิ้งขยะจำพวกพลาสติกในที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ.....	19
8 พฤติกรรมที่เป็นไปของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ.....	19
9 Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights.....	21
10 รายละเอียด Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights.....	22
11 ผลงานปาโบล ปิกัสโซ.....	23
12 ผลงานศิลปิน Hans Ruedi Giger.....	25
13 ผลงานศิลปิน มณฑิรา บุญมา, ชื่อผลงาน สองทวย, เทคนิคสื่อผสม.....	26
14 ผลงานศิลปิน ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ, ประติมากรรม.....	27
15 ผลงานศิลปิน Bill Woodrow, Elephant, เทคนิคสื่อผสม.....	27
16 อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม.....	36
17 ร้านขายของเก่า.....	38
18 หนังสือที่ใช้ในการศึกษาข้อมูลด้านเทคนิค วิธีการ.....	39
19 วัตถุจากธรรมชาติที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	39
20 วัตถุประเภทเทคโนโลยีประเภทวัสดุสำเร็จรูป.....	40
21 วัตถุประเภทเทคโนโลยีประเภทวัสดุเก็บตก.....	40
22 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	98
23 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	100
24 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	101

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
25 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	103
26 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	105
27 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	107
28 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	109
29 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	111
30 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1	151
31 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2	152
32 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3	153
33 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4	154



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของ ผู้สร้างสรรค์กับศิลปินที่นำมาศึกษา.....	28
2 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเพณีธรรมชาติ.....	42
3 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเพณีธรรมชาติเทคโนโลยี.....	44
4 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเพณีอุปกรณ์ทางการสร้างสรรค์.....	47
5 เทคนิคการสร้างภาพร่าง 2 มิติ	52
6 เทคนิคการสร้างภาพร่าง 3 มิติ.....	53
7 เทคนิคการเชื่อมโลหะ.....	55
8 เทคนิคขั้นตอนการสร้างสรรค์การปั้นปูนสด.....	56
9 เทคนิคขั้นตอนการสร้างสรรค์การปิดทองคำเปลว.....	57
10 เทคนิคขั้นตอนการสร้างสรรค์การประกอบวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป.....	59
11 เทคนิคขั้นตอนการสร้างสรรค์การถอดพิมพ์.....	60
12 เทคนิคขั้นตอนการสร้างสรรค์การหล่อเรซินใส.....	61
13 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1 ชื่อ เตาในจินตนาการ.....	63
14 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 2 ชื่อ ดอกไม้ในจินตนาการ.....	68
15 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 3 ชื่อ ปลาในจินตนาการ.....	71
16 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 4 ชื่อ นกในจินตนาการ.....	74
17 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 1 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1.....	77
18 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 2 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2.....	81
19 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 3 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3.....	86
20 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 4 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4.....	91
21 การวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์.....	113
22 การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	119

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
23 การวิเคราะห์การใช้เส้นตามหลักทัศนธาตุ.....	122
24 การวิเคราะห์การใช้รูปทรงและขนาดตามหลักทัศนธาตุ.....	124
25 การวิเคราะห์การใช้สีตามหลักทัศนธาตุ.....	127
26 การวิเคราะห์การใช้พื้นผิวตามหลักทัศนธาตุ.....	131
27 การวิเคราะห์การใช้พื้นที่ว่างตามหลักทัศนธาตุ.....	135
28 การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ.....	137



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของสร้างสรรค์

สิ่งมีชีวิตทั้งหลายบนโลกนี้ประกอบด้วยมนุษย์ สัตว์ และพืช ซึ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งในธรรมชาติ และทรัพยากร มนุษย์นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตบนโลกที่ฉลาดที่สุด สิ่งมีชีวิตต้องดำรงเพื่อความอยู่รอด มนุษย์จึงสร้างสรรค์กระบวนการทางเทคโนโลยีวิวัฒนาการใหม่ สร้างผลกระทบมากมายให้กับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตด้วยกันในรูปแบบที่หลากหลายทั้งยังปรับสภาพสิ่งแวดล้อมให้ผิดธรรมชาติ ผู้สร้างสรรค์รู้สึกประทับใจ เมื่อได้เห็นความงามของธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตที่เคยสัมผัส ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแรงบันดาลใจและคิดตั้งคำถามถึงสิ่งมีชีวิตที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ภายใต้สภาวะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น สิ่งมีชีวิตทั้งหมดจะมีรูปร่างรูปทรงอยู่ในธรรมชาติอย่างไร ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดการจินตนาการถึงสิ่งมีชีวิตในอนาคต

ดังคำกล่าว “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ ความรู้มีจำกัด แต่จินตนาการมีทุกพื้นที่ของโลก” (“จินตนาการสำคัญกว่าความรู้”, 2557, ออนไลน์) เป็นวลีอันอมตะที่ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ทิ้งเอาไว้ให้แก่มนุษย์ ทำให้เรานั้นฉลาดขึ้น แต่มันจะเป็นสิ่งที่อยู่คงเดิมเปรียบเสมือนความรู้ก็คือปัจจุบัน หากเรานำความรู้นั้นไปใส่จินตนาการต่อยอด โดยใช้จินตนาการเปรียบเสมือนอนาคตเพราะจินตนาการเป็นความคิดพิเศษ ที่ไม่หยุดนิ่งอยู่ในกรอบของปัจจุบัน

ผู้สร้างสรรค์จึงได้ใช้จินตนาการความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ซึ่งภาพเหล่านี้ไม่ได้รับรู้ผ่านการมองเห็น การได้ยิน หรือผ่านวิธีการรับรู้อื่นใด จินตนาการจึงถือว่ามีรากฐานมาจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการนำเสนอ การสร้างรูปทรงอันเกิดจากจินตนาการที่มีความพิเศษ แตกต่างจากความเป็นจริง โดยเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้พบเจอกับวัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติที่มีรูปทรงแปลกประหลาด ชวนให้คิด จึงนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่เคยได้รับมา จนทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ เพื่อแสดงออกให้เห็นถึงรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีอยู่จริง และไม่เคยพบเห็นมาก่อน เป็นรูปทรงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการคิดฝัน ในรูปแบบศิลปะสื่อผสมโดยการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ ก่อเกิดเป็นรูปทรงที่กระตุ้น

เตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี จนในที่สุดธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไปอย่างน่าเสียดาย

2. วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์

2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ที่ต้องการแสดงถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ โดยการศึกษาทฤษฎีจินตนาการ ศิลปะแพนตาซี ลัทธิดาด้าและผลงานของศิลปินกรณีสึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม โดยการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีเข้ากับวัสดุทางธรรมชาติ ที่มุ่งเน้นเสียดสี ประชดประชันสังคม

3. คำถามในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” เพื่อแสดงออกให้เห็นถึงรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีอยู่จริง และไม่เคยพบเห็นมาก่อน เป็นรูปทรงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการคิดฝัน ด้วยผลงานรูปแบบศิลปะสื่อผสมโดยการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ ก่อเกิดรูปทรงที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีได้หรือไม่

4. ขอบเขตในการสร้างสรรค์

เพื่อดำเนินการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์หัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ที่เป็นผลงานศิลปะเทคนิคสื่อผสมด้วยการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ เช่น แผ่นทองคำเปลว ไม้ เหล็ก กระจกสัตว์ เรซิน พลาสติก และวัสดุสำเร็จรูปทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติประเภทอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

4.1 เพื่อสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์หัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” อันเป็นรูปทรงที่เกิดจากจินตนาการความคิดฝัน

4.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคสื่อผสม โดยใช้วัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ นำมาสร้างสรรค์ให้เห็นถึงความงามตามจินตนาการคิดฝัน

4.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี

นอกจากนี้ผลงานชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” จำนวน 4 ชิ้น ในลักษณะ 3 มิติ ตามระยะเวลาของโครงการนำเสนอผลงานเผยแพร่ออกสู่สาธารณะเพื่อให้ผู้คนได้เห็นและศึกษาเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี กิจกรรมที่จะดำเนินการ ได้แก่

4.3.1 นิทรรศการศิลปะในหอศิลป์ของสถาบันทางการศึกษาในด้านศิลปะและจัดพิมพ์หนังสือสูจิบัตร

4.3.2 นำเสนอผลงานผ่านสื่อสาธารณะต่าง ๆ เช่น วารสารสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ ฯลฯ

4.3.3 นำเสนอในรูปแบบของวิทยานิพนธ์และบทความวิชาการ ในฐาน TCI รวมถึงการบรรยายในระดับชาติ

5. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ประกอบด้วยประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ การสอบถามข้อมูล การลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลจากสิ่งมีชีวิตจริง รวมทั้งเอกสารศิลปะการจินตนาการ เพื่อศึกษาข้อมูลทางด้านวิชาการเพื่อรวบรวมเป็นข้อมูลพื้นฐานเรื่องของจินตนาการ รวมถึงศึกษาศิลปินที่มีผลงานแนวความคิด วิธีการสร้างสรรค์ และเทคนิคที่สร้างสรรค์ผลงานใกล้เคียงกับผู้สร้างสรรค์ โดยศึกษาขั้นตอนของการสร้างสรรค์และศึกษาวิธีการนำเสนอผลงานของศิลปิน เพื่อนำมาพัฒนาปรับใช้กับผู้สร้างสรรค์ในผลงานชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ที่สมบูรณ์ในฐานะผลงานวิทยานิพนธ์โดยสามารถจัดแบ่งขั้นตอนการศึกษาและสร้างสรรค์ได้ดังต่อไปนี้

5.1 ศึกษาเอกสารทางวิชาการ

5.1.1 ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (John Dewey)

5.1.2 ทฤษฎีจินตนาการของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ และข้อมูลทางวิชาการความคิดฝัน การจินตนาการ

5.1.3 ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy)

5.1.4 ลัทธิดาดา (Dadaism)

5.1.5 สุนทรียศาสตร์การประเมินคุณค่าความงาม

5.1.6 ศึกษาทางด้านศิลปะสื่อผสม

5.1.7 ศึกษาวัสดุในการสร้างสรรค์ศิลปะ

5.1.8 การหาข้อมูลผลกระทบที่มนุษย์มีต่อธรรมชาติ

5.1.9 เก็บข้อมูลศิลปินที่ได้แรงบันดาลใจทั้งจากศิลปินไทยประกอบด้วย มณฑิร บุญมา
ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ ศิลปินต่างประเทศ ได้แก่ Hieronymus Bosch, Pablo Picasso, Hans Ruedi
Giger, Bill Woodrow

5.2 ศึกษาเทคนิคในการสร้างสรรค์

5.2.1 ศึกษาเทคนิคการร่างแบบ

5.2.2 ศึกษาเทคนิคการเชื่อมโลหะ

5.2.2 ศึกษาเทคนิคการถอดพิมพ์

5.2.3 ศึกษาเทคนิคการหล่อเรซินใส

5.2.4 ศึกษาเทคนิคการปั้นปูนสด

5.2.5 ศึกษาเทคนิคการปิดทองด้วยแผ่นทองคำเปลว

5.2.6 ศึกษาเทคนิคการประกอบวัสดุเก็บตกกับวัสดุสำเร็จรูป

5.3 ศึกษาและทดลองติดตั้งเทคนิคและวิธีการดังต่อไปนี้

5.3.1 ศึกษารูปแบบวิธีการนำเสนอ

5.4 วิเคราะห์ศึกษารวบรวมข้อมูลอย่างมีระบบเพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นภาพร่างผลงานที่ตรง
ตามวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์

5.5 สร้างสรรค์ผลงานจริงตามภาพร่างด้วยเทคนิคสื่อผสม

5.6 เสนอและเรียบเรียงผลงานการค้นคว้าในรูปแบบของงานวิจัย

5.7 นำเสนอผลงาน “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ในพื้นที่
สาธารณะ

6. วิธีการสร้างสรรค์

6.1 ศึกษาข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์ตรงจากสภาพแวดล้อม นำมาวิเคราะห์จนเกิดเป็น
แนวคิด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ”

6.2 ศึกษาข้อมูลจากศิลปินกรณีศึกษาประกอบด้วย มณฑิร บุญมา ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ
ศึกษาศิลปินต่างประเทศ Hieronymus Bosch, Pablo Picasso, Hans Ruedi Giger, Bill Woodrow
ที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ที่แสดงออกให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติ

ที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี ประชญาทางศิลปะแพนดาซี และศิลปะเหนือจริง ศึกษาศิลปิน ที่สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมสื่อผสม ได้แก่ มณฑิเยร์ บุญมา Pablo Picasso, Bill Woodrow

6.3 ศึกษากรอบทฤษฎีเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ผลงานให้ตรงตามแนวคิดตามทฤษฎี ดังต่อไปนี้ ทฤษฎีจินตนาการ ทฤษฎีประสบการณ์นิยม และนักทฤษฎีรวมถึงนักปรัชญาระดับโลกที่ได้รับการยอมรับเพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดความคิดให้เกิดเป็นผลงานลักษณะเฉพาะตัว

6.4 สร้างภาพร่าง (Sketch) ให้ตรงตามแนวคิด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยี เข้าแทนที่ธรรมชาติ”

6.5 นำภาพร่างมาวิเคราะห์ วิจัย โดยคณาจารย์ที่ทรงคุณวุฒิทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อให้ผลงานมีการพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพ

6.6 ทำการสร้างสรรค์ผลงานจริงด้วยกระบวนการเทคนิคศิลปะสื่อผสมด้วยการเลือกวัสดุ เทคโนโลยีกับวัสดุธรรมชาติ และวัสดุสำเร็จรูปอื่น ๆ

6.7 นำผลงานเข้ารับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านทัศนศิลป์และผลงานมีคุณในระดับที่น่าพอใจ

6.8 ทำการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบขั้นตอนในรูปแบบเอกสาร (วิทยานิพนธ์) และผลงานจริง

6.9 นำผลงานที่เสร็จสมบูรณ์เผยแพร่ออกสู่สาธารณะชนในรูปแบบของนิทรรศการสูจิบัตร สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์

7. สมมติฐานการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” เพื่อแสดงออกให้เห็นถึงรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีอยู่จริง และไม่เคยพบเห็นมาก่อน เป็นรูปทรงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ ด้วยผลงานรูปแบบศิลปะสื่อผสมโดยการผสมผสาน วัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ ก่อให้เกิดรูปทรงที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีได้

8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

8.1 สร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ที่ต้องการแสดงถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ โดยการศึกษา ทฤษฎีจินตนาการ ศิลปะแฟนตาซี ลัทธิดาด้าและผลงานของศิลปินกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

8.2 สร้างสรรค์ผลงานเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม โดยการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยี เข้ากับวัสดุทางธรรมชาติ ที่มุ่งเน้นเสียดสี ประชดประชันสังคม

9. นิยามศัพท์เฉพาะ

ความคิดฝัน (Fantasy) จินตนาการหรือความคิดที่ไม่มีโครงสร้างแน่นอน จินตนาการที่ไม่ ลึกซึ้งมากนัก

ความฝัน (Dream) หมายถึง จินตภาพ ความคิดตามธรรมชาติที่ผ่านเข้ามาในสมองในยามหลับ โดยที่ผู้ฝันส่วนใหญ่ไม่สามารถควบคุมได้ ความฝันมักเต็มไปด้วยความคิดในด้านต่าง ๆ ตั้งแต่ เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงจนถึงเรื่องที่เหลือเชื่อเป็นลำดับภาพ ความคิด อารมณ์และการรับรู้ที่เกิดขึ้น นอกเหนืออำนาจจิตใจในจิตระหว่างของการนอนหลับ เนื้อหาและความมุ่งหมายของความฝันนั้นยังไม่ เป็นที่เข้าใจแน่ชัด

จินตนาการ (Imagination) หมายถึง การกระทำหรือพลังอำนาจของจิตซึ่งสร้างรูปที่มีได้ ปรากฏให้เห็น หรือสร้างรูปที่พิเศษพิสดารกว่าสิ่งที่ใดที่ให้เห็นขึ้นในจิต การกระทำหรือพลังอำนาจ ที่สร้างมโนคติใหม่ขึ้นจากการผสมกันของประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมา

จินตภาพ (Image) หมายถึง ภาพที่เกิดจากจินตนาการ ซึ่งอาจเป็นภาพที่ปรากฏในจิต หรือ ภาพที่แสดงออกแล้วเป็นรูปทรงในงานศิลปะ

ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy Art) หมายถึง ศิลปะความเพ้อฝันที่จินตนาการ ความรู้สึกที่หลุดพ้น ไปจากโลกแห่งความจริง

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) หมายถึง ผลงานศิลปะที่มีวัสดุมากกว่าหนึ่งอย่าง ที่ต่างชนิดกันมาประกอบกัน โดยใช้สื่อในการแสดงออกหลายทาง เช่น สี ปริมาตร รูปทรง ฯลฯ

ศิลปะลัทธิดาด้า (Dadaism) หมายถึง ลัทธิเพื่อต้องการต่อต้านกฎเกณฑ์ความงามศิลปะ แบบเดิม ๆ รวมไปถึงเสียดสีสภาพแวดล้อมทางสังคม

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์

ชุด รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” นั้นเป็นการสร้างสรรค์ที่จำเป็นต้องทำการศึกษาทางด้านแนวคิด เทคนิค วิธีการนำเสนอ รวมทั้งแนวคิดทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ และนักปรัชญาที่มีแนวคิดสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ และต้องทำการศึกษาผลงานศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการ ความคิดฝันด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ นำมาวิเคราะห์เพื่อให้เห็นลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์รวมทั้งนำแนวคิดดังต่อไปนี้

1. ความเป็นมาและแนวคิดในการสร้างสรรค์

สิ่งมีชีวิตทั้งหลายบนโลกนี้ประกอบด้วยมนุษย์ สัตว์และพืช ซึ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งในธรรมชาติ และทรัพยากร เวลาผ่านไปมนุษย์ใช้ทรัพยากรทางธรรมชาติมากขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการขั้นพื้นฐานของชีวิตที่สะดวกสบาย ดังนั้นเทคโนโลยีวิวัฒนาการใหม่เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นผลิออกมาในรูปแบบที่หลากหลายส่งผลให้ระบบนิเวศทั้งระบบเกิดปัญหา ทำให้เกิดภัยพิบัติธรรมชาติที่ถาโถมสู่มวลมนุษย์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์รู้สึกถึงความสูญเสีย จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกให้เห็นถึงการแทนที่ธรรมชาติด้วยขยะเทคโนโลยี

ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกให้เห็นถึงจินตนาการเหนือจริง ที่แฝงแนวคิดเรื่องการถูกแทนที่ของธรรมชาติโดยเทคโนโลยีที่นับวันจะเพิ่มปริมาณขึ้นจนกลายเป็นขยะอุตสาหกรรมล้นโลก โดยสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกให้เห็นถึงการเลือกใช้ขยะมาสร้างรูปทรงของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ เสมือนการแทนค่าสิ่งมีชีวิตกับวัตถุไร้ชีวิต ด้วยมุมมองของผู้สร้างสรรค์ผ่านกระบวนการทางเทคนิคสื่อผสม โดยเลือกใช้วัสดุหลากหลายประเภท เช่น ไม้ โลหะ พลาสติก และวัสดุสำเร็จรูปประเภทอื่น ๆ หลอมรวมกันจนเกิดเป็นผลงานที่ลักษณะตรงตามแนวคิดมากที่สุด จากที่กล่าวมาข้างต้นจำเป็นต้องศึกษากรอบทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานต่อไป

2. ทฤษฎีและกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ

- กรอบทฤษฎี**
- ทฤษฎีจินตนาการ (Imagination) - ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy)
 - ลัทธิดาด้า (Dadaism) - ทฤษฎีประสบการณ์นิยม

- เทคนิคในการสร้างสรรค์**
- ศิลปะสื่อผสม
 - ประติมากรรมสื่อผสมวัสดุเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุธรรมชาติ

ศิลปินกรณีศึกษา

ศิลปินในประเทศไทย

- มณฑิธร บุญมา, ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ

ศึกษาศิลปินต่างประเทศ

- Hieronymus Bosch, Pablo Picasso, H.R. Gaiger, Bill Woodrow

ศึกษาศิลปินที่สร้างสรรค์งานแนวทางศิลปะสื่อผสม

- Pablo Picasso, Bill Woodrow, มณฑิธร บุญมา

ผลงานเทคนิคสื่อผสม (Mixed Media)

ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ”

กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี
จนในที่สุดธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไปอย่างน่าเสียดาย

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

3. ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (John Dewey)

ประสบการณ์นั้นมีที่มาจากสภาพแวดล้อม ที่สามารถรับรู้จากการถ่ายทอดมีหลากหลายวิธีการ ทฤษฎีประสบการณ์นิยมเป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยองค์ความรู้ทั้งหมดทั้งมวลอยู่บนพื้นฐานมาจากประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัส การรับรู้ของมนุษย์ ทั้งส่วนที่เกิดจากความตั้งใจและไม่ตั้งใจ ทั้งนี้ ทฤษฎีประสบการณ์นิยม จำเป็นต้องผ่านการสังสมประสบการณ์ที่มากพอ สู่การสังเคราะห์และถ่ายทอดออกมาอย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้นักประสบการณ์บางส่วนยังเห็นว่าวิธีการได้ความรู้ ซึ่งมีความสำคัญการแสดงการอ้างเหตุผลโดยอาศัยหลักฐานจากเก็บเกี่ยวประสบการณ์ เรียกว่า อุปนัย โดยผู้สร้างสรรค์ได้เล็งเห็นประโยชน์ของทฤษฎีประสบการณ์นี้ จึงได้นำมาใช้เมื่อพบเห็นวัตถุบางสิ่ง ก็มักจะจินตนาการไปถึงสิ่งที่เคยพบเคยสัมผัส วัสดุเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ การได้สัมผัสวัสดุ จึงได้ใช้ประสบการณ์ที่มีความพิเศษ แปลกประหลาด มีปฏิกิริยาชวนให้คิดจากวัสดุเทคโนโลยีและธรรมชาติที่อยู่ด้วยกัน สอดคล้องกับแนวคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปรัชญาชาวอเมริกัน ได้แสดงความคิดเห็นว่า ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) ประสบการณ์ คือ การสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิกิริยากับสิ่งแวดล้อม (ชูลัด นิมเสมอ, 2554 น. 20)

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว การใช้ทฤษฎีประสบการณ์เพียงอย่างเดียว อาจยังไม่เพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงานนั้นให้ตรงตามแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งเป้าหมายไว้นั้น จึงมีความจำเป็นต้องศึกษาร่วมกับทฤษฎีจินตนาการของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ และข้อมูลทางวิชาการความคิดฝัน การจินตนาการ

4. ทฤษฎีจินตนาการของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ และข้อมูลทางวิชาการความคิดฝัน การจินตนาการ

“มนุษย์” เป็นสิ่งมีชีวิตที่ธรรมชาติได้ให้ความสามารถพิเศษ คือ มนุษย์มีจิตใจ มีภูมิปัญญา มีความทรงจำ และสิ่งสำคัญที่สุดที่มนุษย์มีนั่นคือ “จินตนาการ” ที่เป็นความพิเศษของมนุษย์ ดังคำกล่าวของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ ความรู้มีจำกัด แต่จินตนาการมีทุกพื้นที่ของโลก” (“จินตนาการสำคัญกว่าความรู้”, 2557, ออนไลน์) ทั้งเอาไว้ให้แก่โลก ความรู้ทำให้เรานั้นฉลาดขึ้น แต่มันจะเป็นสิ่งที่อยู่คงเดิมเปรียบเสมือนความรู้ก็คือปัจจุบัน หากเรานำความรู้นั้นนำไปเพิ่มพูนจินตนาการต่อยอดก็จะเกิดสิ่งใหม่ขึ้นมาได้ โดยใช้การใช้จินตนาการในลักษณะนี้เปรียบเสมือนสร้างภาพในอนาคตเพราะจินตนาการเป็นความคิดพิเศษที่ไม่หยุดนิ่งอยู่ในกรอบของปัจจุบัน

จินตนาการ (Imagination) คือ การใช้จิตสร้างภาพความฝันในใจ ให้ตรงตามความคิดที่อยากให้เป็น เช่น อยากสร้างสิ่งมีชีวิตที่ร้ายกาจมีพลังอำนาจมากกว่าที่จะเป็นในสิ่งที่มีอยู่ธรรมชาติทั่วไปที่พบเห็น จินตนาการจะทำให้เกิดภาพในจิตสำนึก เราเรียกรูปที่ปรากฏให้เห็นในลักษณะนี้ว่า จินตภาพ (Image) ซึ่งจะเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้รับจากเหตุการณ์ที่เคยพบเจอมา จนซึมเข้าไปอยู่ในจิตใจ จินตภาพมีทั้งภายในส่งต่อความรู้สึกสู่ภายนอกเพื่อที่จะแสดงออก หรือจากการกระตุ้นของประสบการณ์ภายในก็ตาม จินตภาพภายในที่เกิดขึ้นจะได้รับการถ่ายทอดออกมาเป็นรูปทรงตามกระบวนการการสร้างสรรคศิลปะในรูปแบบทัศนศิลป์ เมื่อความฝันและจินตนาการให้อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์รวมถึงแนวความคิดในการทำงานศิลปะ และสามารถแสดงออกผ่านทัศนศิลป์เป็นรูปธรรม อีกทั้งยังสามารถสร้างความรู้สึกถึงจินตนาการ ความซาบซึ้งใจในคุณค่าของความฝันแก่ผู้ชมให้ร่วมมีจินตนาการ ความฝันในใจในสุนทรียภาพร่วมกัน สอดคล้องกับ ชะลูด นิ่มเสมอ กล่าวไว้ว่า “จินตนาการคือ การกระทำหรือพลังอำนาจของจิตที่สร้างรูปหรือมิได้มีปรากฏให้เห็น หรือสร้างรูปที่พิเศษพิสดารกว่าสิ่งใดที่ได้เห็นขึ้นในจิต การกระทำหรือพลังอำนาจที่สร้างมโนคติใหม่ขึ้นจากการผสมกันของประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมา” (ชะลูด นิ่มเสมอ, 2554, น. 371)

อย่างไรก็ตามสิ่งที่เกิดในความฝันและจินตนาการนั้น ก็มาจากโลกแห่งความเป็นจริงจากจิตใต้สำนึกที่ถูกเก็บเอาไว้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ผสมผสานจินตนาการที่ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกจากประสบการณ์ออกมาเป็นรูปแบบศิลปะจินตนาการ ที่มุ่งเน้นปลูกจิตสำนึกกระตุ้นเตือนช่วยให้เราเห็นคุณค่าของธรรมชาติที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งเป้าหมายไว้ ดังคำกล่าวของ ศาสตราจารย์ชะลูด นิ่มเสมอ กล่าวไว้ว่า

“ศิลปะนั้นจัดว่าเป็นตัวแทนที่บอกเล่าธรรมชาติภายในของมนุษย์ โดยมีผู้สร้างสรรค์ศิลปะซึ่งนำแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ได้รับมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะมีคุณค่าความงามทางสุนทรียภาพ การสร้างสรรค์นั้นอาจกระทำด้วยการใช้ธรรมชาติเป็นสื่อความหมาย” (ชะลูด นิ่มเสมอ, 2554, น. 11 - 13) โดยรูปทรงทางศิลปะมีที่มาจากธรรมชาติ แล้วทำให้คล้ายหรือเหมือนอย่างธรรมชาติ และรูปทรงที่รับรู้ได้เบื้องต้นจากการมองสิ่งมีชีวิตที่พบเห็นได้ทั่วไป ผ่านมุมมองทางจินตนาการเพื่อสร้างรูปทรงใหม่ที่ตรงตามแนวคิด เช่น ปลาในความเป็นจริงว่ายอยู่ในน้ำ แต่ปลาในจินตนาการนั้นอาจจะบินได้ เป็นความงามที่เกินจริงปรุงแต่งอยู่ในโลกของความฝัน สอดคล้องกับแนวคิดศิลปะแฟนตาซีดังต่อไปนี้

5. ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy)

ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy Art) หมายถึงการสร้างสรรครูปลักษณะต่าง ๆ ตามความรู้สึกจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ (ชูลูด นิ่มเสมอ, 2554, น. 17 - 18) เป็นคำที่ใช้สื่อถึงจินตนาการ ความรู้สึกที่หลุดพ้นไปจากโลกแห่งความจริง ในการศึกษาทางด้านจิตวิทยา มีการแบ่งออกไปเป็น แฟนตาซี 2 ประเภท ได้แก่ แฟนตาซีในระดับจิตสำนึก (Conscious Fantasy) และ แฟนตาซีในระดับไร้จิตสำนึก (Unconscious Fantasy) “แฟนตาซี” ที่ใช้ในงานทางด้านจิตวิทยา แต่จะนำเสนอ “แนวคิดรวบยอดแบบแฟนตาซี” โดยยึดค่านิยม ความหมาย และการใช้งานในวงการของศิลปะจินตนาการ คิดฝัน

ศิลปะรูปแบบแฟนตาซี (Fantasy) คือ “ศิลปะความเพ้อฝัน” การแสดงความสมปรารถนา (Art - As Wish - Fulfillment) เพราะสื่อถึงทั้งความฝันและจินตนาการ ล้วนเป็นการแสดงออกของความปรารถนาที่ถูกเก็บไว้ในจิตใต้สำนึก ความรู้สึกที่หลุดพ้นไปจากโลกแห่งความจริง ความปรารถนาบางอย่างที่เราไม่สามารถจะสมปรารถนาได้ในความเป็นจริง มนุษย์จึงมองหาทางออกด้วยการแสดงออกมาในผลงานศิลปะเป็นรูปธรรมได้ ซึ่งศิลปินใช้ความปรารถนาที่ซ่อนภายในจิตใจของเขาสร้างความคิดฝันและจินตนาการ แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบจินตนาการ ฝันที่เรียกว่า ศิลปะแฟนตาซี

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว การศึกษาศิลปะแฟนตาซีเพียงอย่างเดียว ยังไม่เพียงพอต่อสร้างสรรค์ผลงานนั้นให้ตรงตามแนวคิดจินตนาการกับตัววัสดุ ตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งเป้าหมายไว้นั้น จึงมีความจำเป็นต้องศึกษาร่วมกับศิลปะเหนือจริง นำไปสู่วัสดุเก็บตกที่ตีความแล้ว

6. ลัทธิดาดา (Dadaism)

ลัทธิดาดา เกิดจากการรวมกลุ่มของศิลปิน Avant - Garde ช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เพื่อต้องการต่อต้านกฎเกณฑ์ความงามศิลปะแบบเดิม ๆ รวมไปถึงเสียดสีสภาพแวดล้อมทางสังคม (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555, น. 278) และปฏิเสธความเป็นระเบียบและความสำเร็จ เพราะพวกเขาเชื่อว่าในโลกสมัยนั้นไม่มีสิ่งใดมีความสำคัญ ที่ว่าโลกไม่ได้ประกอบขึ้นด้วยความสวยงาม และความสมบูรณ์แบบ แต่ให้คุณค่าแห่งความฝันเพียง และความปราศจากเหตุผล ส่งผลทำให้เกิดประติมากรรมแบบดาดา ได้มีการนำเทคนิคการประกอบรูปทรงด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่เรียกว่า “Assemblage” มาใช้ ได้ผลดีมากชิ้น เป็นผลงานแสดงออกถึงความพยายามที่เยาะเย้ยโลกแห่งกฎเกณฑ์ และเหตุผลที่ยึดถือกันมาเป็นประเพณีนิยม โดยนำวัตถุที่ผลิตจากโรงงานเพื่อการค้าขายมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของ

ลัทธิดาดา ผ่านการใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ด้วยวิธีที่ผิดปกติ โดยนำวัสดุที่คัดเลือกมาดัดแปลงปรับเปลี่ยน เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ทางศิลปะ ซึ่งทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมามีลักษณะที่แปลกใหม่ไปจากงานศิลปะดั้งเดิม ทำให้วัตถุในชีวิตประจำวันมาวางในบริบทใหม่ เพื่อกระตุ้นเตือนให้เกิดแนวคิดใหม่เกี่ยวกับวัตถุนั้น ศิลปะไม่จำเป็นต้องคัดลอกเลียนแบบธรรมชาติแต่สร้างสรรค์และการจินตนาการ ผสมกับแนวความคิดแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) พร้อมทั้งตั้งคำถามให้กับสังคมผ่านงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น แม้ในยุคศิลปะสมัยหลังก็เห็นว่าเป็นเรื่องล้าลึกมีความพิเศษมาก เปิดโอกาสให้ผู้ชมผลงานแปลความหมายกันเองใหม่อีกด้วย ลัทธิดาดาสะท้อนให้เห็นว่ายุคสมัยนั้นมองเห็นทุกอย่างเป็นศิลปะ เพราะด้วยคุณค่าความงามทางศิลปะของวัสดุได้ตอบโจทย์ในการสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงตามแนวคิดนั้นจึงมีความจำเป็นต้องศึกษาความงาม ว่าด้วยสุนทรียศาสตร์การประเมินคุณค่าความงามเพื่อช่วยในการตีความประเมินคุณค่าความงามของวัสดุที่มีต่อผลงาน นำไปสู่การจินตนาการเพื่อช่วยในการพัฒนาแนวคิดให้ลงตัวมากที่สุด

7. สุนทรียศาสตร์การประเมินคุณค่าความงาม

การเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากมนุษย์เริ่มมีการใช้ทรัพยากรทางธรรมชาติมากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการจึงส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ไปด้วยในลักษณะเป็นลูกโซ่ รวมถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติซึ่งเป็นส่วนหนึ่ง ที่ทำให้สิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอีกด้วย ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมยังมีความสวยงามในรูปแบบต่าง ๆ กัน ล้วนมีความงามและคุณค่าแตกต่างกันยากที่จะเปรียบเทียบได้ เพราะแต่ละรูปแบบนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจึงมีคุณค่าอย่างหนึ่งที่สำคัญอย่างหนึ่ง โดยเฉพาะคุณค่าความงามที่เป็นสุนทรียศาสตร์ในศิลปะ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจึงเป็นตัวสะท้อนให้เราทราบว่าธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในอดีตและปัจจุบันนั้น มีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกันในปัจจุบันและส่งผลต่อไปในอนาคตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งธรรมชาติสามารถสร้างสิ่งแปลก ๆ มหัศจรรย์ให้มนุษย์เราได้อยู่ตลอดเวลา ให้ทั้งคุณและโทษต่อสิ่งมีชีวิตด้วยกันอย่างต่อเนื่อง ทำให้ได้เก็บเกี่ยวความน่าประทับใจเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมากมาย ด้วยธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมสร้างสุนทรียภาพให้แก่มนุษย์ มนุษย์จึงรับรู้และซาบซึ้งในคุณค่าความงามของสุนทรียศาสตร์เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดความประทับใจ จนเป็นต้นเหตุให้มนุษย์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อีกทั้งมนุษย์เป็นสัตว์โลกที่มีสมองฉลาดกว่าสัตว์อื่น ๆ จึงมีวิธีการคิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และมีอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกมาให้รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสที่มนุษย์พึงมี การแสดงออกทางศิลปะของมนุษย์จึงมีประสบการณ์ในการรับรู้ความงามซึ่งแต่ละคนมีนั้น

แตกต่างกันออกไป ผลงานการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะจึงมีความงามและมีคุณค่าเข้ามาสร้างสรรค์จัดเป็นความสุนทรีย์ศาสตร์เฉพาะตน

ดังนั้นสุนทรีย์ศาสตร์ทางธรรมชาติที่ได้ใช้เป็นแรงบันดาลใจ อันเป็นคุณค่าทางความงาม ประกอบไปด้วยสิ่งมีชีวิตทั้งสัตว์และพืช อาจรวมไปถึงที่เป็นทั้งของแข็ง ของเหลว ก๊าซ ทั้งเป็นพืชและไม่ใช่พืช ซึ่งทุกสิ่งที่กล่าวมาล้วนแต่มีความงามในตัวเองทั้งสิ้น สิ่งแวดล้อมเหล่านี้มีองค์ประกอบที่หลากหลายซึ่งถูกวิวัฒนาการ หรือกำเนิดขึ้นมาโดยธรรมชาติ รวมทั้งความเกี่ยวพันในเรื่องการดำรงชีวิตและการเปลี่ยนแปลงแนวทางของสิ่งมีชีวิต สิ่งแวดล้อมจึงเป็นทุกสิ่งทุกอย่างบนพื้นโลกอีกทั้งไม่มีสิ่งมีชีวิตใดบนโลกนี้ ดำรงอยู่เพียงลำพังได้ จำต้องอาศัยพึ่งพากันอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงและมักมีลักษณะเป็นวัฏจักรเป็นลูกโซ่ในทุกชีวิต เช่น มนุษย์ ต้องการเนื้อสัตว์เพื่อบริโภค สัตว์ต้องการพืช พืชต้องการดิน ดังคำกล่าวที่ว่า ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมยังมีความสวยงามในรูปแบบต่าง ๆ กัน เพราะแต่ละรูปแบบนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจึงมีคุณค่าทางวิทยาการต่าง ๆ โดยเฉพาะคุณค่าความงามที่เป็นสุนทรีย์ภาพในศิลปะ (มัย ตะติยะ, 2547, น. 8 - 18)

8. ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Arts)

ศิลปะสื่อผสม หมายถึง ศิลปะที่สร้างสรรค์โดยใช้วัสดุ เทคนิค และวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานในหนึ่งชิ้น (เกษม ก้อนทอง, 2549, น. 25 - 54) โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาศิลปะสื่อผสม โดยเลือกใช้วัสดุทางธรรมชาติและทางเทคโนโลยีให้ตรงตามกับแนวความคิด ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์จึงประกอบด้วยวัสดุทางธรรมชาติและทางเทคโนโลยีที่หลากหลาย โดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะผ่านกระบวนการทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แนวทางมาผสมผสานรวมกันทำให้เกิดผลงานในหนึ่งชิ้นของผู้สร้างสรรค์ โดยเน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้างสรรค์ แต่รักษาความเป็นสัจจะวัสดุนั้นไว้เป็นสำคัญนำไปสู่แนวความคิดซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมวัสดุทางเทคโนโลยีแทนที่ธรรมชาติได้จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว การใช้วัสดุทางธรรมชาติและทางเทคโนโลยีมีความหลากหลายต้องศึกษาวัตถุและวัสดุนั้น ให้ตรงตามแนวคิดได้อย่างมีหลักในการใช้ให้มากขึ้นตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งเป้าหมายไว้นั้น จึงมีความจำเป็นต้องศึกษาวัสดุในการสร้างสรรค์ศิลปะ ประกอบไปด้วยข้อมูลวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูป

9. วัสดุในการสร้างสรรค์ศิลปะ

วัสดุในชีวิตประจำวันทั้งที่คงสภาพดั้งเดิม และผ่านการใช้งานไปตามกาลเวลากลายเป็นสื่อที่ศิลปินหยิบนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เริ่มขึ้นในยุคศิลปะสมัยใหม่ในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 จนกระทั่งเด่นชัดในตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 และต่อมาได้ถูกจัดจำแนกเป็นวัสดุ หรือวัตถุในงานศิลปะ สองประเภท คือ วัตถุเก็บตก (Found Object) และวัตถุสำเร็จรูป (Readymade Object) ปัจจุบันวัสดุเหล่านี้สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป ทั้งวงการศิลปะในประเทศไทยและศิลปะต่างประเทศ ซึ่งวัสดุที่ศิลปินเลือกนำมาใช้มีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยที่นิยมกัน โดยการเลือกหยิบจับวัตถุทางเทคโนโลยีที่ได้จากการบริโภคที่ถูกทิ้งแล้ว สิ่งของที่ผ่านกระบวนการผลิตผสมผสานกับจินตนาการ การจับแพะชนแกะเป็นการทดลองด้วยการประกอบวัตถุหลายประเภท มีหน้าที่เป็นสื่อที่แปลกตา ซึ่งแตกต่างจากสื่อเก่าที่สร้างสรรค์กันมาอย่างยาวนาน หากแต่ยังมีการตีความหมายทางวัฒนธรรม แฝงไว้อีกด้วย (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2556, น. 282 - 283) และผู้สร้างสรรค์ได้นำหลักในการแบ่งวัสดุมาใช้ในการเลือกวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ วัตถุทางธรรมชาติ วัตถุทางเทคโนโลยี

9.1 วัตถุทางธรรมชาติ

วัตถุธรรมชาติ เป็นวัตถุที่ได้มาจากธรรมชาติ มีอยู่มากมายหลายชนิด แต่ละชนิดสามารถนำมาประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ มากมาย ซึ่งวัสดุธรรมชาติที่สามารถพบเห็นในชีวิตประจำวัน ในผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์โดยวัตถุธรรมชาติมีด้วยกัน 2 ประเภท ได้แก่ วัตถุทางธรรมชาติที่ได้มาจากสัตว์ เช่น หนังสัตว์ เขาสัตว์ กระดูกสัตว์ ปีกสัตว์ และของเปลือกของสัตว์ ฯลฯ และวัตถุธรรมชาติที่ได้มาจากพืช เช่น ขอนไม้ ตอไม้ เมล็ดพืช ใบไม้ ฯลฯ โดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานใหม่ โดยเน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงแนวคิดในอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้างสรรค์ และการนำวัตถุทางธรรมชาติมาใช้ในการสร้างสรรค์ มีได้ 2 ลักษณะ ได้แก่

1) วัตถุทางธรรมชาติที่มีลักษณะไม่ได้มีการดัดแปลงเปลี่ยนไปจากสภาพเดิม ยังคงสภาพจากต้นแบบอย่างธรรมชาติ อันได้แก่ การผูก เปื้อน บิดงอ เพื่อรักษาความเป็นสัจจะวัตถุไว้

2) วัตถุทางธรรมชาติที่มีลักษณะที่ดัดแปลงจากสภาพเดิม โดยนำมาเพิ่มคุณค่าทั้งในด้านความงาม ความคงทน เปลี่ยนสี และสะดวกต่อการนำไปใช้ แนวคิดและวิธีสร้างสรรค์ผลงานโดยนำวัสดุธรรมชาติมาพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในขั้นต่อไป เพื่อนำมาประกอบเป็นรูปทรงใหม่ พร้อมทั้งสามารถตีความออกมาได้ความหมายใหม่ขึ้น



ภาพที่ 2 ภาพวัตถุทางธรรมชาติ

(1) ภาพกะโหลกสัตว์

(2) ภาพเปลือกหอย

(3) ภาพกระดองสัตว์

(4) ภาพเขาสัตว์

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

9.1 วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุสำเร็จรูป (Readymade Object)

วัสดุเก็บตก (Found Object) หมายถึง วัสดุที่เหลือใช้ไม่มีค่า อันได้แก่ ชิ้นส่วนโลหะ อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีที่ชำรุดทรุดโทรม โดยวัสดุเก็บตกนั้นมีมากมายเพิ่มปริมาณขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งยังเป็นที่ยินยมมาตั้งแต่ยุคที่ยังไม่เจริญรุ่งเรือง วิธีสร้างสรรค์ผลงานอันมีวัสดุเก็บตกเป็นวัตถุดิบ ในการสร้างสรรค์ โดยการนำวัสดุที่ไม่มีประโยชน์ต่อการใช้อย่างหมดคุณค่าในตัววัสดุของผู้คนที่ ได้พบเห็น ศิลปินได้เล็งคุณค่าของสิ่งจะวัสดุแล้วมาประกอบเป็นรูปทรงใหม่ผ่านองค์ความรู้ ทักษะศิลป์ อันประกอบไปด้วยรูปทรงเส้น สีและน้ำหนัก พร้อมทั้งมีเจตนาแนวความคิดตีความได้เป็น ความหมายใหม่ให้เกิดขึ้นให้ผู้ชมได้พิจารณาผ่านผลงานที่ได้สร้างสรรค์ในที่สุด



ภาพที่ 3 วัตถุทางเทคโนโลยี ประเภทวัสดุเก็บตก

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

วัสดุสำเร็จรูป (Readymade Object) หมายถึง วัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น พบได้มากในผลิตผลทางอุตสาหกรรมเป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำซ้ำเป็นจำนวนมาก วัสดุสำเร็จรูปที่ศิลปินนำมาใช้จะเน้นตัววัสดุเป็นหลัก (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555, น. 283) วัสดุสำเร็จเป็นวัสดุที่ไม่ได้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ จึงมีบทบาทหน้าที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแนวทางสื่อความหมายมีหน้าที่ของตัวของวัสดุเอง วัสดุสำเร็จรูปที่ศิลปินทำลายหน้าที่ของวัสดุสำเร็จรูป โดยการนำมาใช้จึงไม่มุ่งเน้นด้านการนำเสนอความสวยงามแต่จะเน้นตัววัสดุเป็นหลักเสียมากกว่า



ภาพที่ 4 วัตถุทางเทคโนโลยี ประเภทวัสดุสำเร็จรูป
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

การใช้วัสดุสำเร็จรูปโดยศิลปินจะเลือกใช้ให้มีความสัมพันธ์กับรูปทรงที่จะสร้างสรรค์ ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์มีอยู่ด้วยกัน 2 แนวทาง แนวทางที่ 1 คือวัสดุนำแนวความคิด หมายถึง ศิลปินพบวัสดุก่อนแล้วจึงเกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานให้สัมพันธ์กันกับรูปทรง แนวทางที่ 2 คือแนวความคิดนำวัสดุและเทคนิค ศิลปินมีแนวความคิดแล้วจึงออกค้นหาวัสดุเพื่อสร้างสรรค์ ทดลองวิธีการให้สอดคล้องกับแนวความคิด ซึ่งการเลือกใช้วัสดุต้องเข้าใจในสัจจะของวัสดุและคุณสมบัติเฉพาะของตัววัสดุแต่ละชนิดได้อย่างถ่องแท้ เช่น ศิลปินนั้นเลือกใช้วัสดุที่สอดคล้องกับแนวความคิดของเขาเสมอ มีความยึดมั่นในการรักษาคุณสมบัติและให้ความสำคัญในสัจจะวัสดุเป็นอย่างมาก เมื่อเขานำหินก้อนหนึ่งมาแกะสลักเป็นรูปทรงแสดงถึงแนวความคิด อีกทั้งยังมีการแสดงถึงลักษณะความแข็งแรงของวัสดุ สี พื้นผิวของเนื้อหินยังคงอยู่ในผลงานไม่หายไป โดยจะแบ่งเป็นวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป

วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกบางประเภทมีความคงทนถาวรและไม่คงทนถาวร ดังนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานจึงอาจเกิดเป็นผลงานที่คงทนถาวรเป็นที่ชื่นชมของคนทั่วไปได้นาน หรือไม่เสื่อมสลายไปตามอายุการใช้งานของวัสดุ แต่ในสำหรับบางผลงานที่ไม่มีความถาวรนั้น สร้างขึ้นเพื่อแสดงชั่วคราวเพียงแค่นำเสนอแนวคิด หรือเนื้อหาเรื่องราวที่ศิลปินที่พึงจะต้องการจะนำเสนอออกมาเท่านั้น

10. ข้อมูลผลกระทบที่มนุษย์มีต่อธรรมชาติ

10.1 ปัญหาผลกระทบที่มนุษย์มีต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ

ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติล้วนมีความเกี่ยวข้อง จากการถูกคุกคามสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติโดยการกระทำของมนุษย์ ได้แก่ การทิ้งขยะหรือการสร้างสิ่งก่อสร้างในแหล่งที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ทำให้มีผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ในอีกนัยหนึ่งพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ที่ได้รับผลกระทบจากขยะอุตสาหกรรม ซึ่งเกิดจากพฤติกรรมการกระทำของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งมีชีวิต เช่น กวาง หมูป่าในธรรมชาติออกมาหาของกินในถังขยะ หรือออกจากพื้นที่อยู่อาศัยเพื่อขออาหารจากมนุษย์ ซึ่งเป็นภาพที่ได้พบเจออันกระทบจิตใจ สะเทือนใจเป็นอย่างมาก จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้นำประสบการณ์ความรู้สึก มาเป็นแรงบันดาลใจในการค้นคว้าข้อมูล เพื่อนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน รวมไปถึงการติดตามข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับสูญเสียและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะกระตุ้นเตือนให้เห็นถึงเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้นกลืนกินธรรมชาติไปอย่างต่อเนื่อง บนพื้นฐานพฤติกรรมของมนุษย์ที่ไม่รู้จักพอต้องการความสะดวกต่อการดำรงชีวิต

สิ่งที่มนุษย์ต้องการบริโภคสิ่งที่สะดวกต่อการดำรงชีวิต มีผลทำให้พฤติกรรมการทิ้งขยะโดยไม่คำนึงถึงผลเสียต่อระบบนิเวศ จวบจนถึงการกระทบไปถึงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ส่งผลต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการบริโภคอาหารไป เนื่องจากไม่ต้องการหาอาหารเองตามวิถีธรรมชาติควรจะเป็น เลือกที่จะหาเศษอาหารที่เหลือจากมนุษย์บริโภค และทิ้งไว้ในพื้นที่ใกล้เคียงกับสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ทำให้ขยะพวกนี้เป็นอันตรายต่อสิ่งมีชีวิต ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียและล้มตายของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ เช่น การรับประทานพลาสติกเข้าไป หรือการรับประทานป้อนของสารเคมีในขยะเหล่านี้เข้าสู่ร่างกายจนเกิดอาการอุดตันในท่อน้ำเลี้ยงอาหาร จึงทำให้อาหารไม่สามารถย่อยได้ จนถึงเสียชีวิตในที่สุด ปัญหาที่เกิดขึ้นข้างต้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 สาเหตุ

10.1.1 การให้อาหารกับสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ

การให้อาหารสิ่งมีชีวิตในธรรมชาตินั้น เป็นการเปลี่ยนวิถีชีวิตของสัตว์ในธรรมชาติ โดยทางอ้อม เพราะทำให้สิ่งมีชีวิตนั้นได้เกิดการจดจำกลิ่น และติดในรสชาติของอาหารที่มนุษย์นั้นเคยให้ ทำให้สิ่งมีชีวิตนั้นได้ออกมาขออาหารจากมนุษย์ สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติจึงเกิดความเคยชิน เมื่อวันหนึ่งไม่มีอาหารที่ได้จากมนุษย์จึงนำไปสู่การหาอาหารจากถังขยะ ทำให้สัตว์เกิดการบริโภคขยะเข้าไป จนทำให้สัตว์นั้นตายในเวลาต่อมา



ภาพที่ 5 ภาพสาเหตุการให้อาหารกับสิ่งมีชีวิต

ที่มา: Bloggang (2564, ออนไลน์)

10.1.2 การทิ้งขยะจำพวกพลาสติกในที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ

จากความง่ายของมนุษย์ ที่บุกรุกในพื้นที่อาศัยของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติหรือพื้นที่อนุรักษ์ และพกวาใช้งานได้สะดวกเรียกว่า “ขยะมูลฝอย” และได้ทิ้งในพื้นที่ธรรมชาติ ซึ่งขยะเหล่านี้ล้วนเป็นพิษต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติทั้งสิ้น ส่วนใหญ่เป็นขยะที่มนุษย์ใช้ในการบริโภค เมื่อมนุษย์มีพฤติกรรมง่ายขึ้น จึงส่งผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติมากขึ้นตามไปด้วย เป็นผลร้ายที่ทำลายสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติได้อย่างรุนแรง อีกทั้งขยะยากที่จะหมดไปเนื่องจากการย่อยสลายขยะนั้นใช้เวลายาวนาน



ภาพที่ 6 ภาพการทิ้งขยะจำพวกพลาสติกในที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ

ที่มา: Igreenstory (2563, ออนไลน์)



ภาพที่ 7 ภาพผลกระทบของการทิ้งขยะจำพวกพลาสติกในที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ

ที่มา: Today.line (2563, ออนไลน์)

10.1.3 พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ นั้นประกอบไปด้วยสิ่งมีชีวิตเกิดความคุ้นชินกับสิ่งที่เกิดขึ้นไม่รู้ตัว ที่เรียกว่า สัญชาตญาณของสิ่งมีชีวิต และอาจจะเกิดจากด้วยน้ำมือมนุษย์ หรือพฤติกรรมความมั่งง่ายของมนุษย์ ที่ส่งผลให้สิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น การทิ้งขยะที่มีเศษอาหารเหล่านั้นเป็นบรรจุภัณฑ์ที่เป็นพลาสติกที่ผิดไปจากธรรมชาติ ในส่วนของ กลิ่นและสีสันทันได้เข้าตาหรือถูกใจสัตว์ป่าซึ่งเป็นความแปลกใหม่ รสชาติแปลกใหม่ ทำให้สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติถูกกระตุ้นให้สนใจและนึกว่าเป็นอาหาร และเฝ้ารอตรงตำแหน่งที่ทิ้งขยะที่สามารถหามากินได้จากขยะที่มนุษย์ทิ้ง แทนที่จะหาอาหารเองตามธรรมชาติ รวมไปถึงสัตว์น้ำ เช่น ปูเสฉวนก็มีการปรับตัวเปลี่ยนแปลงการพลัดเปลี่ยนกระดองใหม่โดยเลือกใช้ขยะทางเทคโนโลยีที่หาได้ แทนที่จะอาศัยในเปลือกหอย



ภาพที่ 8 ภาพพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ

ที่มา: Khaosod (2564, ออนไลน์)

เพราะฉะนั้น วัตถุ วัสดุและขยะทางเทคโนโลยีถูกผลิตออกมาอย่างมากมาย จากความต้องการของมนุษย์นั้น อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ อาจจะไปถึงพิษภัยที่มีต่อมนุษย์อีกด้วย ซึ่งผู้สร้างสรรค์คิดว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งหมดนี้ ทำให้ระบบนิเวศสภาพแวดล้อมในธรรมชาตินั้นแย่ลง ทำให้สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติเกิดการล้มตายจนกระทั่งเสี่ยงต่อการสูญพันธุ์จากวัตถุ วัสดุทางเทคโนโลยี

วัสดุทางเทคโนโลยีเป็นบรรจุกฎเกณฑ์ในการบริโภคต่าง ๆ ซึ่งเมื่อใช้แล้วก็ต้องทิ้งหรือนำไปย่อยสลาย ซึ่งจะเห็นได้ว่าขยะจำพวกเทคโนโลยีย่อยสลายยากและใช้ระยะเวลาในการกำจัด ฉะนั้นจึงสามารถเห็นวัสดุทางเทคโนโลยีจำพวกนี้ได้โดยทั่วไปตามท้องถนนหรือพื้นที่ร้านขายของเก่าทั่วไป ซึ่งถ้าไม่มีการเก็บวัสดุทางเทคโนโลยีตามพื้นที่สิ่งมีชีวิตอยู่ อาจทำให้เกิดผลเสียต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติได้ เนื่องจากมนุษย์เข้าไปบุกรุกพื้นที่ป่าที่เป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์ และด้วยความมั่งง่ายหรือไม่เห็นคุณค่าของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติจึงขาดสำนึกรับผิดชอบจึงทิ้งขยะลงในพื้นที่อาศัยของสัตว์ เมื่อสัตว์ออกมาคุ้ยเขี่ยอาหารไปกิน เกิดการอุดตันจากขยะและสารเคมี ทำให้สิ่งมีชีวิตหลายชนิดล้มตาย และลดจำนวนลงจากสาเหตุของการกระทำจากมนุษย์

มนุษย์จึงเป็นต้นเหตุทำให้เกิดผลกระทบต่อระบบนิเวศและสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ทำให้สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติลดจำนวนลง ผู้สร้างสรรค์จึงต้องจินตนาการว่าหากนำวัสดุที่เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้นวัสดุประเภทเทคโนโลยี นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานสื่อผสมที่นำวัสดุทางธรรมชาติและเทคโนโลยีเกิดเป็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ เพื่อกระตุ้นเตือนให้เห็นผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีผลต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ

11. ผลงานศิลปินที่ทำการศึกษา

ผลงานจากศิลปินที่ได้แรงบันดาลใจทั้งจากศิลปินไทยประกอบด้วย มณเฑียร บุญมา ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ และศิลปินต่างประเทศ ได้แก่ Hieronymus Bosch, Pablo Picasso, Hans Ruedi Giger, Bill Woodrow

11.1 เฮียโรนิมัส บ็อช (Hieronymus Bosch)

เฮียโรนิมัส บ็อช (Hieronymus Bosch ค.ศ. 1450 - 9 สิงหาคม ค.ศ. 1516) เป็นจิตรกรสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาเรอเนซองส์ (Renaissance) ของประเทศเนเธอร์แลนด์ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 และ 16 เป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางการเขียนภาพสีน้ำมันบนบานพับภาพ ยกตัวอย่าง ภาพเขียนหลายภาพจะเน้นการสร้างภาพที่แสดงออกความล้มเหลวทางจริยธรรมของมนุษย์ ความชั่วร้ายของมนุษย์ และความสับสน บ็อชจะใช้ภาพปีศาจมนุษย์ครึ่งสัตว์ ตลอดจนเครื่องกลไกในการสร้างความกลัว

ซึ่งผลงานที่ออกมาจะดูซับซ้อนและมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง เต็มไปด้วยจินตนาการและการใช้
รูปสัญลักษณ์ที่หลากหลายในภาพวาด ซึ่งบางสัญลักษณ์ก็เป็นสัญลักษณ์ที่ตีความหมายได้ไม่ถนัดนัก
แม้แต่ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยายุคสมัย เรอเนซองส์ (Renaissance)



ภาพที่ 9 Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights, 1500, สีน้ำมัน

ที่มา: Pinterest (2565, ออนไลน์)

บ๊อชเขียนภาพบนบานพับภาพหลายบาน มีหนึ่งผลงานที่สำคัญที่สุดและเป็นที่รู้จัก คือ
ภาพจิตรกรรมชื่อ “สวนสำราญ” (The Garden of Earthly Delights) ประกอบด้วยเป็นภาพอาดัม
กับอีฟในสวนอีเดน คือสิ่งเดียวกับที่สถาบันศาสนาในยุคกลางขับไล่ที่เป็นสถานะภาพความมีบาป
ของมนุษย์ ซึ่งเป็นผลมาจากถูกขับจากสวรรค์ของอาดัมกับอีฟ พร้อมทั้งสัตว์ต่าง ๆ บนบานซ้าย
ประกอบไปด้วยภาพมนุษย์เปลือยและพรรณไม้และนกมากมายหลายชนิด ส่วนภาพจิตรกรรมบานกลาง
เป็นภาพภูมิทัศน์อันมหัศจรรย์ที่เต็มไปด้วยมนุษย์ อดมนุษย์และสิ่งมีชีวิตอันแปลกประหลาด ต้นไม้มากด้วย
ผลไม้ใหญ่ยักษ์ที่ไม่เคยพบเห็น ส่วนบนบานขวาเป็นภาพนรกแสดงภูมิทัศน์ของขุมนรกมีการลงทัณฑ์
ในวันพิพากษา และภาพการลงโทษผู้มีบาปด้วยวิธีต่าง ๆ นักประวัติศาสตร์ศิลปะหลายคน
ตีความภาพจิตรกรรมนี้ว่าเป็นเหมือนการเตือนภัยแก่ผู้ที่ตกอยู่ในบ่วงกิเลสตัณหาในชีวิต เมื่อปิด
บานพับด้านนอกเป็นภาพแบบเกรง์เทา (Grisaille) ของพระเจ้าผู้สร้างโลก

ผลงานของบ๊อชนั้นประกอบด้วยภาพจิตรกรรมเต็มไปด้วยจินตนาการอันมหัศจรรย์
ที่นำเสนอเรื่องราวและรูปแบบศิลปะอันมีดมจนมองไม่เห็นทางของโลกในแง่บวก แต่มากไปด้วย
จินตนาการอย่างน่าอัศจรรย์ บ๊อชได้รับการยกย่องในฐานะจิตรกรผู้เปี่ยมเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร
ผู้ที่มีความเข้าใจอย่างแท้จริงเกี่ยวกับความหวังและความกลัวสุดที่ของมนุษย์จะนึกถึง บ๊อชมีชื่อเสียง

อย่างมากจากภาพจิตรกรรมที่มีความประณีต ที่ถ่ายทอดเรื่องราวเชิงสัญลักษณ์ของตัวละครสุดพิสดาร แต่มีลักษณะดูสมจริงและสมจริงอย่างมนุษย์ สัตว์และอสุรกาย เขาจึงถูกยกย่องให้เป็นผู้ก่อตั้งลัทธิการทำนายแห่งวงการศิลปะ ผู้นำเสนอเรื่องราวของโลกสมัยใหม่ ก่อนที่ช่วงเวลานั้นจะมาถึงในอนาคต บ๊อชเป็นศิลปินคนแรกที่น่าเสนอภาพที่เกิดจากความนึกคิดของสิ่งมีชีวิตและดินแดนอันไม่เป็นที่ไม่มีใครรู้จัก ที่หลุดพ้นไปจากความเป็นจริงของมนุษย์ ตัวละครและเรื่องราวอันพิสดารเหนือจริงของเขาสร้างการเปลี่ยนแปลง และสร้างความสั่นสะเทือนอย่างรุนแรงต่อรูปแบบเสมือนจริงของวงการศิลปะ

จากข้อมูลดังกล่าวส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดองค์ความรู้ แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบการแสดงออก การใช้ภาพสิ่งมีชีวิต เครื่องจักรกลในการแสดงออกที่ซับซ้อนเต็มไปด้วยจินตนาการและการใช้รูปสัญลักษณ์ โดยนำเสนอภาพลักษณะของสิ่งมีชีวิต ดินแดนอันไม่เป็นที่รู้จักที่พ้นไปจากความเข้าใจของมนุษย์และความเป็นจริงโดยสิ้นเชิงเป็นการพยายามเอาตัวตนภายในจิตใจที่เชื่อมต่อกับจิตไร้สำนึกอย่างอิสระออกมาถ่ายทอดลงบนผลงาน เพื่อสะท้อนมิติอันยิ่งใหญ่ในอาณาจักรแห่งแรงบันดาลใจ



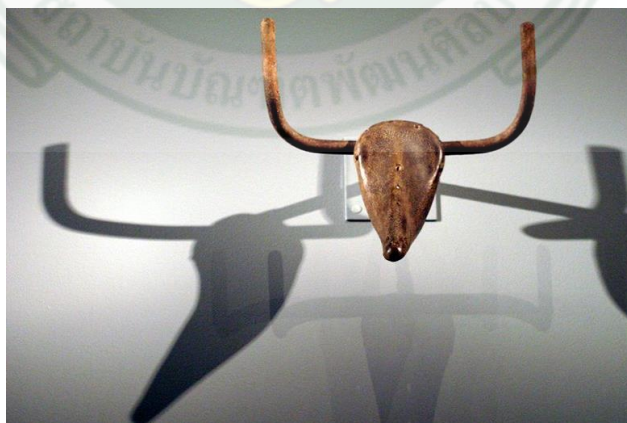
ภาพที่ 10 Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights, 1500, สีนํ้ามัน
ที่มา: Pinterest (2565, ออนไลน์)

11.2 ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso)

ปาโบล ปิกัสโซ ได้กล่าวไว้ว่า “เขาพบจักรยานคันเก่า ๆ และมือจับจักรยานที่ขึ้นสนิมในช่องที่กองวางไว้รวมกัน แต่ภายในเสี้ยววินาทีของทั้งสองก็เริ่มปะติดปะต่อ และไอเดียเรื่องหัวกระติงก็เริ่มผ่านเข้ามาในหัวความคิด เช่น การเชื่อมโลหะทั้งสองชิ้นนี้ไว้ด้วยกัน ถ้ามองเห็นแค่หัวกระติง และไม่เห็นมือจับและอานจักรยานผลกระทบที่เกิดจากงานประติมากรรมชิ้นนี้ก็จะลดลง” (Pablopicasso, ม.ป.ป., ออนไลน์)

ปิกัสโซนับเป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวัสดุอย่างจริงจังคนหนึ่ง ได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์ในความเป็นคิวบิซึม อันเป็นรูปทรงที่มีความเรียบง่ายและแฝงไปด้วยนัยยะ แต่ยังคงเก็บไว้ซึ่งความหมายของรูปทรงดังกล่าวไม่หายไป โดยความงามของรูปทรงนั้นเกิดขึ้นผ่านการลดทอนอย่างมีระเบียบ และเอาออกอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการทัศนศิลป์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยปิกัสโซเป็นผู้คิดค้นผลงานด้วยวัสดุสื่อผสมในลักษณะสามมิติในแถบศิลปะตะวันตก ซึ่งในช่วงเวลานั้นนับว่ามีศิลปินน้อยคนนักที่เคยสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้ โดยการนำวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปที่พบมาประกอบกันเป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายใหม่ ตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงานของปิกัสโซได้ใช้เศษไม้อันเป็นวัสดุเก็บตก และขายผ้าม่านอันเป็นวัสดุสำเร็จรูปในการสร้างสรรค์ผลงานชื่อ “Still Life” ในปี พ.ศ. 2457 และผลงานชื่อ “Bull’s Head” ปี พ.ศ. 2485 ที่ได้นำชิ้นส่วนที่จับอย่างแน่นและอ่านของจักรยานมาประกอบกันเป็นรูปทรงของศีรษะกระทิงอันแสดงให้เห็นถึงความเป็นสัตว์วัสดุที่ประกอบไปด้วยความงามในพื้นที่ทำให้เกิดการตีความเพื่อเป็นการส่งจินตนาการต่อให้กับผู้ดูและให้ผู้ดูติดตามปิกัสโซจึงถือได้ว่าเป็นผู้บุกเบิกในการใช้เทคนิคที่มีการเลือกใช้วัสดุและแนวความคิดในการเปิดทางต่อวงการประติมากรรมสื่อผสมจนถึงปัจจุบัน

จากข้อมูลดังกล่าวส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดองค์ความรู้ เพื่อนำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุสื่อผสมในรูปแบบ 3 มิติ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปนำมาประกอบกันเป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายใหม่



ภาพที่ 11 ภาพผลงานปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso)

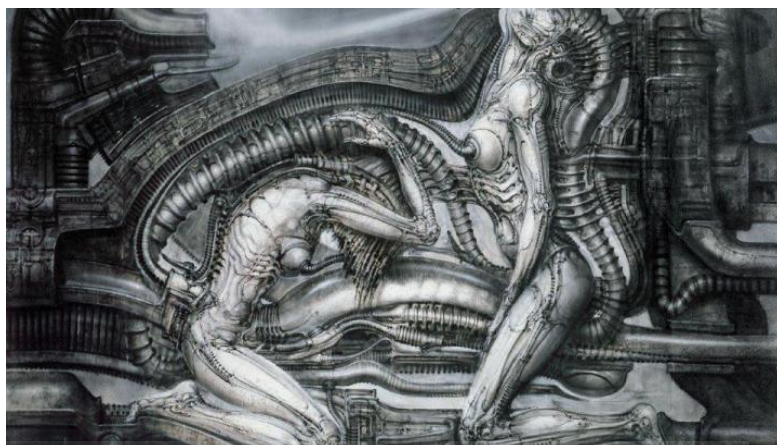
ที่มา: Pablopicasso.org (2563, ออนไลน์)

11.3 ฮานส์ รูดอล์ฟ กีเกอร์ (Hans Ruedi Giger)

ฮานส์ รูดอล์ฟ กีเกอร์ (Hans Ruedi Giger) เกิดที่เมืองเซอร์ สวิตเซอร์แลนด์ เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1940 เป็นจิตรกรและนักออกแบบศิลปะชาวสวิส ที่มีชื่อเสียงจากการออกแบบสัตว์ประหลาดจากต่างดาว ในภาพยนตร์ไซไฟเรื่อง เอเลี่ยน (1979) ซึ่งได้รับรางวัลออสการ์ในสาขาเทคนิคพิเศษด้านภาพยนตร์ เป็นที่รู้จักในชื่อ H.R. Giger

ผลงานของเขาได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของ เอิร์นส์ ฟุคส์ (Ernst Fuchs) และซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) จิตรกรลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ที่มีแนวคิดเหมือนกันในเรื่องการสร้างงาน โดยนำร่างกายมนุษย์มาผสมผสานกับเครื่องจักร ที่เรียกว่า จักรกลชีวะ หรือ “Biomechanics” และแฝงจิตใต้สำนึกทางเพศที่เหนือจินตนาการ ถึงสิ่งมีชีวิตนอกโลกหรือสิ่งมีชีวิตที่มีวิวัฒนาการสายพันธุ์ใหม่ที่แสดงออกถึงความน่ากลัวด้วยรูปลักษณ์ ความอันตราย โดยมีแนวคิดการนำเสนอผลงานที่สัมผัสได้ถึงวัฒนธรรม ที่อาจเรียกได้ว่าเป็นผลงานที่สัมพันธ์กับนิยายวิทยาศาสตร์ คือ การที่ศิลปินได้รับชื่อเสียงจากการออกแบบรูปทรงสัตว์ประหลาดจากต่างดาว ในลักษณะที่กลายพันธุ์แล้ว โดยใช้กายวิภาคที่เน้นการเกาะเกี่ยวของข้อกระดูก กล้ามเนื้อ ที่ให้เห็นถึงความน่ากลัวและความดูร้ายจนบางที่อาจแฝงด้วยอารมณ์ที่กระหายในการต่อสู้ ศิลปินเลือกใช้เทคนิคสีน้ำมัน และมีเทคนิคการพ่นสีด้วย Airbrush และทำให้มีลักษณะเหมือนภาพเขียน โดยการใช้การเน้นด้วยสีดำ เพื่อสื่อถึงความดำมืด ความพิศวง ความน่ากลัว และความอันตรายในบรรยากาศที่ไม่รู้จักภายใต้ลายเส้นที่มีความคมชัดและนุ่มลึกแต่สื่อได้ถึงพลัง จากผลงานของ Hans Ruedi Giger ที่มีลักษณะงานที่แสดงถึงวิวัฒนาการของมนุษย์และผสมผสานเครื่องจักรกลที่ให้ความรู้สึกรู้ออกไปในแนวเหนือจริง ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิด เรื่อง การวิวัฒนาการของสัตว์ ที่มีการใช้รูปลักษณ์ของการปกป้อง เช่น เขี้ยว เขา ขาอันแหลมคม หรือสัดส่วนที่อันตราย เพื่อสื่อถึงรูปลักษณ์ในการข่มขู่หรือทำให้ศัตรูเกรงกลัว

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดองค์ความรู้ได้นำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ รูปแบบการผสมผสานสิ่งมีชีวิตเข้ากับกับเครื่องจักรกลทางด้านกายวิภาค โดยเฉพาะผลงานจิตรกรรมของศิลปินฮานส์ รูดอล์ฟ กีเกอร์ จากพวกซีโครงข้อต่อและกลไกเครื่องจักรกลที่เมื่อนำมาหลอมรวมกันจึงเกิดเป็นสิ่งมีชีวิตแบบใหม่ที่เหนือจินตนาการได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 12 Hans Ruedi Giger

ที่มา: Arte.tv (2565, ออนไลน์)

11.4 มณเฑียร บุญมา

มณเฑียร บุญมา (2496 - 2543) จบการศึกษาในระดับปริญญาโทจากคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วย วัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป โดยมีกระบวนการพัฒนาการใช้เทคนิคในการใช้วัสดุเหลือใช้ที่มี ในประเทศไทย กล่าวคือ มณเฑียร บุญมา เริ่มสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุในรูปแบบลักษณะสามมิติ ด้วยวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันเป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายใหม่ คือ ผลงานที่มีชื่อ ว่า “สองทวย” อันหมายถึงควายสองตัว โดยในปี พ.ศ. 2531 ได้มีการนำวัสดุเก็บตก คือ ชิ้นส่วนเขาควาย กระสอบข้าวอันแสนจะธรรมดา แต่เปี่ยมไปด้วยความหมายอันลึกซึ้งในจิตวิญญาณของคนไทย และ วัสดุสำเร็จรูปคือเก้าอี้จำนวนสองตัวมาประกอบกัน เพื่อต้องสร้างรูปทรงของควายสองตัว พร้อมเก็บ ความเนื้อหาในด้านความรู้สึกของความเป็นสัจจะวัสดุ สื่อความเป็นไทยไว้ได้ชัดเจนอย่างสมบูรณ์แบบ มีหลักเหตุผลประกอบด้วยความรอบคอบในการใช้วัสดุที่เลือกสรรหรือหามาได้ที่ต้องการจะสื่อเรื่อง ของควายไทย โดยที่ มณเฑียร บุญมา ไม่ได้ต้องการสร้างรูปทรงของควายอย่างสัจจะนิยมโดยสิ้นเชิง แต่ได้แฝงให้ผู้ดูได้ตีความจากวัสดุที่ได้เลือกใช้ได้อย่างแยบยล มณเฑียร บุญมา นั้นจึงถือว่าเป็นบุคคล สำคัญในการบุกเบิกการใช้วัสดุเทคนิคและแนวความคิดในประเทศไทย

จากข้อมูลดังกล่าวส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดองค์ความรู้ในการนำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ ผลงาน คือ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุสื่อผสมในรูปแบบ 3 มิติ รูปแบบที่สร้างสรรค์ศิลปะด้วย วัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันเป็นรูปทรงและสื่อความหมายใหม่สื่อถึงความเป็นไทย



ภาพที่ 13 มณเฑียร บุญมา ชื่อผลงาน สองทวย เทคนิคสื่อผสม ขนาด 80 x 180 x 160 ซม.

ที่มา: AEP SOVA Sec 4 review (2563, ออนไลน์)

11.5 ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ

ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ เกิดวันที่ 21 มิถุนายน พ.ศ. 2506 อำเภอช้างคลาน จังหวัดเชียงใหม่ สำเร็จการศึกษา หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต (ศิลปะไทย) คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพฯ

งานแสดงส่วนใหญ่ของอาจารย์ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ มีทั้งผลงานประติมากรรมและจิตรกรรม โดยโดดเด่นด้วยสรีระของคน สัตว์ และลวดลายตกแต่ง ซึ่งผสมผสานกันอย่างสมจริง ผลงานของศิลปินจะจัดแสดงเฉพาะมิวเซียมใหญ่ ๆ เท่านั้น เช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (MOCA Bangkok) โดยแสดงออกด้วยภาษาทางทัศนศิลป์ ด้วยการสร้างรูปทรง ที่เชื่อมโยงกับคติธรรม คติความเชื่อทางศาสนา และจินตนาการส่วนบุคคล ผสมผสานรูปร่างต่าง ๆ จากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติให้เกิดความหมายใหม่ ที่มีชื่อว่าชื่อ “มนุสสภูมิ” พ.ศ. 2555 ซึ่งเกี่ยวกับความ “น่ากลัว” ของจิตใจคนไทยในปัจจุบัน จึงประกอบไปด้วยสภาวะที่จะก่อให้เกิดสิ่งมหัศจรรย์อันเป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ

จากข้อมูลดังกล่าวส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดองค์ความรู้ได้นำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ ประติมากรรมที่โดดเด่นด้านรูปแบบด้วยสรีระของคน สัตว์ ซึ่งผสมผสานกันอย่างลงตัว แสดงออกด้วยภาษาทางทัศนศิลป์ ด้วยการสร้างรูปทรงที่เชื่อมโยงกับแนวความคิดและ จินตนาการส่วนตัว จากการผสมผสานรูปร่างต่าง ๆ จากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ให้เกิดความหมายใหม่ด้วยสภาวะที่จะก่อให้เกิดสิ่งมหัศจรรย์อันเป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ



ภาพที่ 14 ผลงานของศิลปิน ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ มนุสสภูมิ อรหัน สามชุม ประติมากรรม

ที่มา: Facebook.com/Thongchai.Srisukprasert.Artist (2563, ออนไลน์)

11.6 บิล วูดรอร์ว (Bill Woodrow)

Bill Woodrow เกิดปี พ.ศ. 2491 Henley - On - Thames สหราชอาณาจักร มีแนวคิดเรื่องสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติและวัฒนธรรมที่ได้ก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้น เป็นผลงานที่มีองค์ประกอบในลักษณะเชิงบรรยายและเชิงสัญลักษณ์ปรากฏขึ้นมานำเสนอ โดยการใช้วัสดุขนาดเล็กที่มีความหลากหลายเป็นวัตถุดิบของศิลปิน ในผลงานต่อมาศิลปินได้เปลี่ยนแปลงไปใช้วัตถุดิบเป็นสินค้าอุปโภคบริโภคขนาดใหญ่ขึ้นที่ได้มาจากอุตสาหกรรมผลิตโดยที่ยังคงโครงสร้างของวัตถุดิบแบบ โดยศิลปินดัดแปลงตัดบางส่วนออกจากวัตถุดิบแบบ ซึ่งถูกสร้างสรรค์ด้วยวัสดุที่เลือกมาเป็นการออกแบบเชิงสัญลักษณ์

จากข้อมูลดังกล่าว ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่โดดเด่นด้านรูปแบบกลวิธีการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีซึ่งเป็นวัตถุดิบที่มีความหลากหลายแสดงออกด้วยภาษาทางทัศนศิลป์ โดยการสร้างรูปทรงของสัตว์ที่เชื่อมโยงกับแนวความคิดของสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติให้เกิดความหมายใหม่อันเป็นประโยชน์ในกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติ



ภาพที่ 15 Elephant ผลงาน Bill Woodrow ค.ศ. 1984

ที่มา: Tate (2565, ออนไลน์)

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์กับศิลปินที่นำมาศึกษา

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
1. เฮียโรนิมัส บอช (Hieronymus Bosch) 	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการนำเสนอจินตนาการและการใช้รูปสัญลักษณ์ 2. เทคนิคการเลือกใช้ภาพสิ่งมีชีวิตและเครื่องจักรกลในการแสดงออก 3. นำเสนอภาพของสิ่งมีชีวิตและดินแดนอันไม่เป็นที่รู้จัก 4. เอาตัวตนภายในจิตใจที่เชื่อมต่อกับจิตไร้สำนึกอย่างอิสระออกมาถ่ายทอดลงบนผลงาน	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ที่ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับศาสนา 2. เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมันด้วยวิธีการรูปแบบ 2 มิติ และสีที่หลากหลายสดใสแต่ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคสื่อผสม 3. การนำเสนอเนื้อหาแบบสองมิติเป็นแบบแบนพับ	แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยที่เลือกใช้ภาพสิ่งมีชีวิตและเครื่องจักรกลในการแสดงออก และซับซ้อนเต็มไปด้วยจินตนาการและการใช้รูปสัญลักษณ์ และนำเสนอภาพลักษณะของสิ่งมีชีวิตและดินแดนอันไม่เป็นที่รู้จัก ที่พ้นไปจากความเข้าใจของมนุษย์ และความพยายามเอาตัวตนภายในจิตใจที่เชื่อมต่อกับจิตไร้สำนึกอย่างอิสระออกมาถ่ายทอดลงบนผลงาน

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะ
ผู้สร้างสรรค์กับศิลปินที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
2. ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso)  แนวคิดสร้างสรรค์ศิลปะด้วยวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันเป็นรูปทรงใหม่ และสื่อความหมายใหม่	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินต้องการนำเสนอวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป 2. เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุสื่อผสมประเภทเทคโนโลยีในรูปแบบ 3 มิติ 3. การนำเสนอเรื่องของสัจจะวัสดุ 4. ประกอบกันของวัสดุเป็นรูปทรงใหม่และสื่อความหมายใหม่	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินศึกษารูปทรงที่เรียบง่าย 2. เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุสื่อผสมประเภทเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว 3. การนำเสนอผลงานแบบแบน	แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุสื่อผสมในรูปแบบ 3 มิติ ที่สร้างสรรค์ศิลปะด้วยวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันจนเป็นรูปทรงใหม่ และสื่อความหมายใหม่

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้สร้างสรรคกับศิลปินที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
3. ฮานส์ รูดอล์ฟ กีเกอร์ (Hans Ruedi Giger) 	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินเนื้อหาสิ่งมีชีวิตผสมผสานกับเครื่องจักร 2. เทคนิควิธีการหลอมรวมสิ่งมีชีวิตกับเครื่องจักรกล 3. การนำเสนอรูปทรงสิ่งมีชีวิตกับเครื่องจักรกล 4. จินตนาการนัยยะจิตใต้สำนึกสายพันธุ์ใหม่	1. แนวความคิดของศิลปินศึกษาในการสร้างสรรค์และนัยยะจิตใต้สำนึกทางเพศสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ที่นำกล้าวและอันตราย 2. เทคนิคจิตรกรรมด้วยวิธีการรูปแบบ 2 มิติ 3. การนำเสนอผลงานจิตรกรรมแบบ 2 มิติ	สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากผลงานศิลปินเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานคือ รูปแบบงานการผสมผสานสิ่งมีชีวิตกับเครื่องจักรกลทางด้านกายวิภาคที่แสดงถึงความเหนือจริงโดยเฉพาะผลงานของศิลปินฮานส์ รูดอล์ฟ กีเกอร์ จากซีโครงซ์ ต่อ และ กลไกเครื่องจักรกลที่เมื่อนำมาหลอมรวมกันจึงเกิดเป็นสิ่งมีชีวิตแบบใหม่ที่เหนือจินตนาการได้อย่างลงตัว

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้สร้างสรรคกับศิลปินที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
4. มณเฑียร บุญมา  แนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันเป็นรูปทรงใหม่เพื่อสื่อความหมายใหม่รูปแบบศิลปะไทย	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินเป็นเนื้อหาในเรื่องของวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปแบบไทย 2. เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุสื่อผสมรูปแบบ 3 มิติ 3. นำเสนอการประกอบกันของวัสดุให้เกิดเป็นรูปทรงกึ่งนามธรรมและสื่อความหมายใหม่	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานโดยศิลปินศึกษาเนื้อหาของวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูปแบบไทยเพียงอย่างเดียว 2. เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ทำด้วยวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกประเภทธรรมชาติเพียงอย่างเดียว 3. นำเสนอรูปทรงที่มีความเรียบง่ายแบบไม่ผสมผสานวัสดุมากนักรักษาความเป็นสัจจะวัสดุ	สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากศิลปินการสร้างสรรค์ผลงานด้วยศิลปะสื่อผสมในรูปแบบ 3 มิติ ที่สร้างสรรค์ศิลปะด้วยวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันเป็นรูปทรงใหม่และสื่อความหมายใหม่สื่อถึงวัฒนธรรมไทย

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้สร้างสรรคกับศิลปินที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
5. ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ  แนวคิด การแสดงออกด้วยภาษาทางทัศนศิลป์ โดยการสร้างรูปทรงที่เชื่อมโยงกับแนวความคิดและจินตนาการส่วนตน จากการผสมผสานรูปร่างต่าง ๆ จากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ให้เกิดความหมายใหม่ ด้วยบรรยากาศที่จะก่อให้เกิดสิ่งมหัศจรรย์อันเป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์รูปแบบผลงานศิลปินต้องการนำเสนอ 2. เทคนิคในการจัดองค์ประกอบผลงานรูปแบบ 3 มิติ 3. การนำเสนอผลงานแบบ ประติมากรรมลอยตัว 4. การประกอบสิ่งที่ไม่อาจจะเกี่ยวเนื่องกันได้	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินศึกษาเรื่องเกี่ยวกับศาสนา 2. เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานสีโทนเดียวและวัสดุเพียงอย่างเดียว 3. นำเสนอผลงานแบบตรงไปตรงมาแบบกึ่งสัจจะนิยม	ประติมากรรมที่โดดเด่นด้านรูปแบบด้านสรีระของสิ่งมีชีวิตมากกว่าหนึ่งชนิด ซึ่งผสมผสานกันอย่างลงตัวที่แสดงออกด้วยภาษาทางทัศนศิลป์ ด้วยการสร้างรูปทรงที่มีความเชื่อมโยงกับแนวความคิดและจินตนาการส่วนบุคคลจากการผสมผสานรูปร่างต่าง ๆ จากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ให้เกิดความหมายใหม่ ด้วยบรรยากาศที่จะก่อให้เกิดการกระตุ้นเตือนอันเป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้สร้างสรรคกับศิลปินที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
6. บิล วูดโรว์ Bill Woodrow  แนวคิดสร้างสรรค์ศิลปะในเรื่องของธรรมชาติและวัฒนธรรมที่ได้ก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้น โดยนำวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูปนำมาประกอบกันเป็นรูปทรงใหม่และสื่อความหมายใหม่แบบศิลปะสมัยใหม่	1. แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมชาติ 2. เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูป 3. การนำเสนอในรูปแบบศิลปะสื่อผสมในรูปแบบ 3 มิติ การประกอบกันของวัสดุจนเกิดเป็นรูปทรงกึ่งนามธรรมและสื่อความหมายใหม่	1. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินศึกษาเนื้อหาของวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูปแบบเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว 2. เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุสำเร็จ และวัสดุเก็บตก ประเภทเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว 3. นำเสนอแบบศิลปะการจัดวางบนรูปทรงที่เรียบง่ายแบบไม่ผสมผสานวัสดุมากนัก รักษาความเป็นสัจจะวัสดุ	สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากศิลปิน การสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุสื่อผสมในรูปแบบ 3 มิติ รูปแบบที่สร้างสรรค์ศิลปะด้วยวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันเป็นรูปทรงใหม่และสื่อความหมายใหม่สื่อถึงเรื่องของธรรมชาติ

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

บทที่ 3

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ผู้สร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากการได้พบเจอกับวัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติที่มีรูปทรงแปลกประหลาดชวนให้คิดต้องการแสดงออกความงามที่เกิดความสามารถในการสร้างภาพในสมอง สร้างรูปทรงอันเกิดจากจินตนาการที่มีความพิเศษ แตกต่างจากความเป็นจริงทำให้ผู้สร้างสรรค์ใช้วัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ เพื่อให้เกิดเป็นผลงานรูปทรงประติมากรรมสื่อผสมระหว่างเทคโนโลยีกับธรรมชาติ

1. ความเป็นมาแนวคิดและแรงบันดาลใจ

สิ่งมีชีวิตทั้งหลายบนโลกนี้ประกอบด้วยมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตบนโลกที่ฉลาดที่สุด สัตว์และพืชซึ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งในธรรมชาติและทรัพยากร เมื่อเวลาผ่านไปมนุษย์เริ่มใช้ทรัพยากรทางธรรมชาติมากขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการขั้นพื้นฐานของชีวิตเพื่อการดำรงอยู่บนมาตรฐานของความสุขกาย สบายใจ ดังนั้นเทคโนโลยีวิวัฒนาการใหม่ ในรูปแบบที่หลากหลายมีผลกระทบต่อระบบนิเวศคือการใช้ทรัพยากรอย่างขาดการยับยั้งชั่งใจ เกินพอดี การรุกรป่า ล่าสัตว์ออกไปขายส่งผลให้ระบบนิเวศทั้งระบบเกิดปัญหา ขาดความสมดุล สัตว์หลายประเภทต้องสูญพันธุ์ ต้นไม้ลดจำนวนลงทำให้เกิดภัยพิบัติที่ถาโถมสู่มวลมนุษย์อย่างห้ามไม่ได้ สัตว์หลายประเภทเกิดการปรับตัว เพื่อเอาชีวิตรอดในแม่น้ำที่เต็มไปด้วยขยะทางสารเคมี ป่าที่ไร้ต้นไม้ไร้นกกาอาศัยเป็นผลเสียที่เราทุกคนไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเรารุกล้ำเข้าไปในชายขอบแห่งอาณาจักรธรรมชาติที่เป็นประดุจบ้านแม่ผู้ให้กำเนิดสิ่งมีชีวิตทุกสรรพสิ่ง โดยผู้สร้างสรรค์รู้สึกถึงความสูญเสีย จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกให้เห็นถึงการแทนที่ธรรมชาติด้วยขยะเทคโนโลยีหลอมรวมกับจินตนาการวาดฝันอันเกินจริงให้เกิดเป็นผลงานที่กระตุ้นเตือนใจผู้ชม ให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติที่น่าประทับใจ ความงามของธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตที่เคยสัมผัสทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแรงบันดาลใจและคิดตั้งคำถามถึงสิ่งมีชีวิตที่จะเป็นไปในอนาคตจะมีรูปร่างรูปทรงอยู่ในธรรมชาติอย่างไรและส่งผลมาน้อยเพียงใด ภายใต้สภาวะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้สร้างสรรค์จึงนำแนวคิดนี้มาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานเทคนิคสื่อผสมที่ประกอบไปด้วยวัสดุธรรมชาติและวัสดุทางเทคโนโลยีที่นำมาผสมผสานรวมกัน โดยการรับรู้ผ่านทางจินตนาการจึงถือว่ามีรากฐานมาจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ทั้งในด้านรูปทรง เนื้อหา โดยผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการนำเสนอการสร้างรูปทรงอันเกิดจากจินตนาการที่มีความพิเศษ แตกต่างจากความเป็นจริง เพื่อให้เกิดเป็นผลงานรูปทรงประติมากรรมสื่อผสมเทคโนโลยีกับธรรมชาติในผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” จำนวน 4 ชิ้น

2. ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

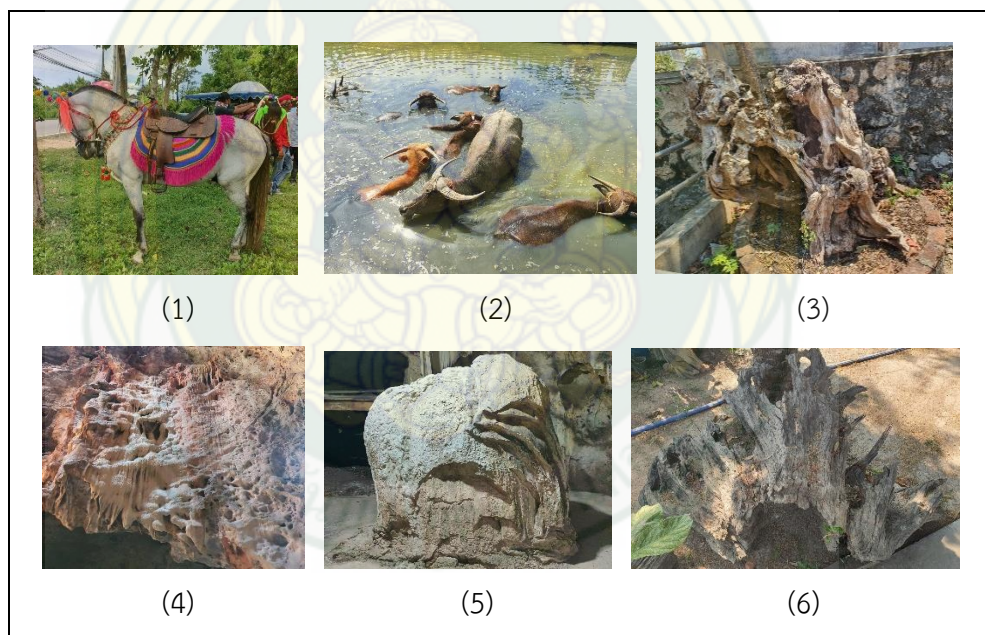
2.1 ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงของผู้สร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์เกิดและเติบโตมาในสังคมวิถีชีวิตชนบทที่จังหวัดเพชรบุรี พบเห็นธรรมชาติที่สงบ ร่มเย็น ซึ่งเป็นวิถีชีวิตที่ผู้สร้างสรรค์มีความสุข อบอุ่นใจ ซึ่งในสังคมปัจจุบันกระแสความเจริญรุดหน้าทางเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่ธรรมชาติที่เป็นบ้านหลังแรกของมนุษย์ จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแรงบันดาลใจนำแนวคิดนี้มาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานในเทคนิคสื่อผสม ที่ประกอบไปด้วยวัสดุธรรมชาติผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยี โดยการถ่ายทอดผ่านทางจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อรูปทรงของวัตถุประเภทต่าง ๆ อันได้รับมาจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการนำเสนอการสร้างรูปทรงจากจินตนาการที่มีความพิเศษแตกต่างจากความเป็นจริง เพื่อให้เกิดเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมเทคโนโลยีกับธรรมชาติในผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” จำนวน 4 ชิ้น โดยใช้วัสดุเป็นตัวสร้างสรรค์ผลงานเป็นหลัก

2.1.1 ประสบการณ์จากสภาพแวดล้อม

การดำเนินชีวิตของผู้สร้างสรรค์ที่เกิดและเติบโตมาท่ามกลางธรรมชาติ ต้นไม้ในชนบท ซึ่งในแต่ละช่วงเวลาล้วนทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสุข สงบ เป็นความผูกพันอันมีชีวิตชีวาที่ได้จากวิถีชาวบ้าน และมีประสบการณ์ที่ดีอันมีค่ายิ่ง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้หล่อหลอมและบ่มเพาะจิตใจของผู้สร้างสรรค์ ให้ซึมซับเอารูปแบบการดำรงชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายและมีระเบียบ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงอยากนำเสนอประสบการณ์ และความประทับใจจากวิถีสิ่งมีชีวิตชนบทเหล่านี้ มาเป็นแรงบันดาลใจในการคัดสรรวัตถุ และวัสดุเป็นตัวแทนความรู้สึกในการจัดหาวัตถุและวัสดุที่น่าสนใจและประทับใจเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยหาได้จากบริเวณบ้านของผู้สร้างสรรค์ที่อยู่ในพื้นที่ที่เต็มไปด้วยต้นไม้ ป่าเขา โขดหิน วัตถุทางธรรมชาติเหล่านี้ล้วนสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดจินตนาการ คิดค้นแบบเกินจริง แฝงความรู้สึกสนุกสนาน ทำทลายการตีความของตัวผู้สร้างสรรค์และผู้ดู

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น ความงามของธรรมชาติที่อยู่รอบตัวสร้างความรู้สึกรังสรรค์ในระดับของรสนิยมของผู้สร้างสรรค์ รวมไปถึงสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ได้ดำรงชีวิตอยู่ แต่ผู้รับรู้นั้นได้มีความรู้ทางด้านกระบวนการ องค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งเป็นสิ่งที่พื้นฐานที่ผู้สร้างสรรค์ต้องให้ความสำคัญเพื่อทำให้ผู้ชมได้เข้าใจและมีส่วนร่วมได้รับรู้ถึงความงาม ความพอใจ ผลงานจึงจะตรงตามสู่เป้าหมายที่ได้ตั้งไว้แสดงออกผ่านทัศนธาตุจึงก่อให้เกิดเป็นสุนทรียะทางอารมณ์ขึ้นมา คือ คุณค่าการรับรู้ถึงความงามทางศิลปะได้นั้น จึงมีความจำเป็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องลงไปสำรวจสภาพแวดล้อมในชนบทเพื่อเฝ้าสังเกตและค้นหาลักษณะรูปทรงของสิ่งมีชีวิต บรรยากาศของท้องไร่ท้องนา สัตว์ ตลอดจนลักษณะของการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ โดยการบันทึกภาพด้วยความจำ ชิมช้บจนเกิดรูปทรงจินตนาการ แล้วจึงประมวลความคิดออกมาสู่การสร้างภาพร่างผลงานสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 16 ภาพอิทธิพลจากสภาพแวดล้อม

- (1) ม้า
- (2) กระบือ
- (3) ขอนไม้
- (4) ผนังถ้ำ
- (5) ก้อนหิน
- (6) ขอนไม้

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

2.1.2 ประสบการณ์จากการเก็บข้อมูลจากร้านขายของเก่า

ผู้สร้างสรรค์ได้ย้ายมาอาศัยอยู่ในสังคมคนเมืองเต็มไปด้วยเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้น เริ่มตั้งแต่ตอนรุ่งเช้าจะได้ยินเสียงรถ ซึ่งวิถีชีวิตในสังคมเมืองในแต่ละช่วงเวลาล้วนทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความอัดอัด ดิ้นรน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้กระทบจิตใจของผู้สร้างสรรค์ทำให้ตัวตนของผู้สร้างสรรค์ได้เปลี่ยนไปกับสิ่งไร้ชีวิตหลายอย่างในสังคมเมืองเต็มไปด้วยการแข่งขันที่นำไปสู่ผลประโยชน์ส่วนตน นำไปสู่ผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตที่มีค่าที่อยู่ภายในธรรมชาติ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงนำประสบการณ์ที่ได้รับมาเป็นแรงบันดาลใจในการเลือกสรรวัตถุ วัสดุ และอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี โดยหาได้จากบริเวณที่อยู่อาศัยของผู้สร้างสรรค์ เช่น ร้านขายของเก่า ซึ่งมีวัตถุและวัสดุที่มีความคุ้นชินในชีวิตประจำวันของคนเมือง ที่สำคัญวัตถุและวัสดุมากมายเหล่านี้ยังมีคุณค่าและไร้ค่าทางความรู้สึกซ่อนอยู่ ทั้งการผ่านการใช้งานมาแฝงไปด้วยกลิ่นอายของวิถีชีวิตเหล่านี้ล้วนสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดจินตนาการ คิดค้นแบบเกินจริง แฝงการขับเคลื่อนเทคโนโลยีท้าทายการตีความของตัวผู้สร้างสรรค์ และผู้ดูผ่านกระบวนการองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่เป็นพื้นฐานที่ผู้สร้างสรรค์ทำให้ผู้ชมได้เข้าใจ และมีส่วนร่วมได้รับรู้ถึงประเด็นของผลงานจึงจะตรงตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ จึงก่อเกิดเป็นสุนทรียะทางอารมณ์ขึ้นมา คือคุณค่าการรับรู้ถึงความงามทางศิลปะได้

ดังนั้นในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป การเลือกวัสดุที่เกิดจากเทคโนโลยีที่มีอยู่ในสังคมเมือง และสิ่งที่สำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ”



ภาพที่ 17 ภาพร้านขายของเก่า

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

2.2 ศึกษาข้อมูลด้านเอกสาร

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลด้านเอกสาร หนังสือ และตำราวิชาการ เรื่องวัสดุ สื่อสิ่งพิมพ์ ข้อมูลอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความคิด เทคนิค วิธีการนำเสนอ รูปแบบ โดยศึกษาถึงที่มาเพื่อให้เกิดองค์ความรู้และความเข้าใจ เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ โดยผ่านการสังเคราะห์และการสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงาน

2.3 ข้อมูลจากแหล่งหนังสือ และเอกสารทางวิชาการ



ภาพที่ 18 หนังสือที่ใช้ในการศึกษาข้อมูลด้านเทคนิค วิธีการ
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

3. วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์

3.1 วัสดุประเภทธรรมชาติ

วัสดุทางธรรมชาติ วัสดุสามารถเกิดขึ้นเองได้ตามธรรมชาติ ผลงานของผู้สร้างสรรค์มีการใช้วัสดุธรรมชาติใช้ในการสร้างสรรค์ และผู้สร้างสรรค์นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานมี 2 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะรักษาความเป็นสัจจะวัตถุไว้ไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากสภาพเดิม และลักษณะมีการเปลี่ยนแปลงจากสภาพเดิมเพื่อจะเพิ่มคุณค่าทั้งในด้านความงาม ความคงทน เปลี่ยนสี และสะดวกต่อการนำไปใช้ แนวคิดและวิธีสร้างสรรค์ผลงานต่อโดยนำวัสดุธรรมชาติต่อยอดการใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ แล้วมาประกอบเป็นรูปทรงใหม่พร้อมทั้งตีความออกได้เป็นความหมายใหม่ขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 19 ภาพวัสดุทางธรรมชาติที่ใช้ในการสร้างสรรค์

(1) ภาพวัสดุทางธรรมชาติ ขอนไม้ที่มีรูปทรงสวยงาม

(2) ภาพวัสดุทางธรรมชาติ เปลือกหอยมุก

(3) ภาพวัสดุทางธรรมชาติ ปีกแมลงทับ

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

3.2 วัสดุประเภทเทคโนโลยี

การใช้วัสดุประเภทเทคโนโลยี โดยผู้สร้างสรรค์จะเลือกใช้ให้มีความสัมพันธ์กับรูปทรงผลงานของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งการเลือกใช้วัสดุนั้นผู้สร้างสรรค์ต้องเข้าใจในสัจจะของวัสดุและคุณสมบัติเฉพาะของตัววัสดุแต่ละชนิดได้อย่างถ่องแท้ มีความยึดมั่นในการรักษาคุณสมบัติและให้ความสำคัญในสัจจะวัสดุเป็นอย่างมาก โดยแบ่งเป็นวัสดุสำเร็จรูป และวัสดุเก็บตก

วัสดุสำเร็จรูป (Readymade Object) หมายถึง วัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้นไม่ได้เกิดขึ้นเอง ตามธรรมชาติ พบมากในการผลิตทางอุตสาหกรรมเป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำซ้ำเป็นจำนวนมาก และมักมีประโยชน์ใช้สอยในตัวเอง โดยวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันเพื่อตีความหมายใหม่ แตกต่างไปจากบริบทเดิมและนำเสนอลักษณะได้หลายรูปแบบ วัสดุสำเร็จรูปที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้จึงมุ่งเน้นด้านการนำเสนอความสวยงามเพียงด้านเดียวแต่จะเน้นตัววัสดุเป็นหลักอีกด้วย



ภาพที่ 20 วัสดุประเภทเทคโนโลยี ประเภทวัสดุสำเร็จรูป

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

วัสดุเก็บตก (Found Object) หมายถึง วัสดุที่เหลือใช้ เช่น ชิ้นส่วนโลหะ เป็นต้นผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วัสดุเก็บอย่างมีระบบ ได้นำแนวคิดและวิธีสร้างสรรค์ผลงาน โดยนำวัสดุที่ไม่มีประโยชน์ต่อการใช้สอย แล้วมาประกอบเป็นรูปทรงใหม่ พร้อมทั้งตีความออกได้เป็นความหมายใหม่



ภาพที่ 21 ภาพวัสดุประเภทเทคโนโลยี ประเภทวัสดุเก็บตก

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

3.3 วัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยคำนึงด้วยเหตุผลสองประการ ดังนี้

ประการที่หนึ่งเหตุผลทางด้านความหมายของวัสดุ คือวัสดุที่เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอเนื้อหาของวัสดุที่เป็นสัจจะของวัสดุโดยแท้จริงไม่มีการนำมาปรุงแต่งให้วัสดุเปลี่ยนคุณลักษณะไป และตรงตามแนวคิดมากที่สุดในเรื่องของขยะทางเทคโนโลยี โดยการเลือกใช้สีจริง พื้นผิวจริง ลักษณะทางกายภาพที่เป็นจริงนำมาจินตนาการต่อยอดเป็นรูปทรงตามที่จินตนาการไว้

ประการที่สองเหตุผลทางด้านกายภาพ คือ รูปทรง ขนาด สี และพื้นผิว คัดเลือกวัสดุที่มีศักยภาพในการกระตุ้นจินตนาการด้านรูปทรงให้นึกถึงสิ่งใด เป็นการเชื่อมโยงไปสู่อีกความหมายหนึ่ง

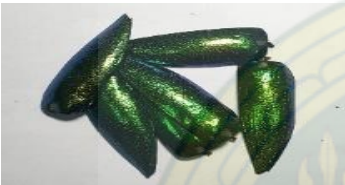
โดยกระบวนการเลือกวัสดุมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่สำคัญที่สุดกว่าจะเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งมีกระบวนการด้วยกันอยู่ 2 วิธี วิธีที่หนึ่งวัสดุเป็นตัวนำแนวความคิด คือ ผู้สร้างสรรค์เลือกหาวัสดุก่อน อีกทั้งวัสดุนั้นได้ผ่านการใช้งาน จะมีลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น ความเก่า ความใหม่ ความชำรุด เป็นต้น การหาวัสดุจากสภาพแวดล้อมของผู้สร้างสรรค์ อาทิเช่น ร้านขายของเก่า คือ วัสดุที่พบเห็นในชีวิตประจำวันที่อยู่รอบตัวของผู้สร้างสรรค์จึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวความคิดให้สัมพันธ์กับวัสดุ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

วิธีที่สองแนวความคิดนำวัสดุและเทคนิค โดยผู้สร้างสรรค์มีแนวความคิดเป็นรูปธรรมก่อน จากนั้นจึงไปหาวัสดุที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นจึงทดลองค้นคว้าหาเทคนิคให้สอดคล้องกับความคิดของผู้สร้างสรรค์ โดยประกอบกับประสบการณ์ผู้สร้างสรรค์ที่อาศัยอยู่กับธรรมชาติ และวิถีสังคมเมืองโดยมีประเภทของวัสดุ

ตารางที่ 2 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทธรรมชาติ

ชื่อวัสดุ - อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
1. วัสดุประเภทธรรมชาติ		
1.1 ขอนไม้ 	ขอนไม้จะมีลักษณะรูปทรงทางธรรมชาติที่แตกต่างกันออกไป ไม่มีรูปทรงตายตัว	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นำมาประกอบในส่วน ของรูปทรงที่เป็นธรรมชาติเพื่อแสดงถึงสัจจะของผิวพื้นธรรมชาติได้เป็นอย่างดี
1.2 เขาสัตว์ 	ส่วนปลายแหลมบนหัวของสัตว์สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ลักษณะรูปทรงของเขาสัตว์มีความแตกต่างกัน ทั้งรูปทรงเส้นและลวดลายเขาสัตว์	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นำมาประกอบในส่วนของเส้นที่เป็นธรรมชาติเพื่อแสดงถึงสัจจะความเป็นพื้นผิวของวัสดุธรรมชาติได้เป็นอย่างดี
1.3 กระดองเตาบน้ำ 	ลักษณะรูปทรงของกระดองสัตว์ ที่เป็นทรงกลมและลวดลายพื้นผิวที่สวยงามอย่างแบบสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นำมาประกอบในส่วนของเปลือกทรงกลมที่เป็นธรรมชาติเพื่อแสดงถึงสัจจะความเป็นพื้นผิววัสดุธรรมชาติได้เป็นอย่างดี
1.4 เขาสัตว์ขนาดเล็ก 	ลักษณะรูปทรงของเขาสัตว์ ที่เป็นทรงกลมมีขนาดเล็ก และลวดลายพื้นผิวที่สวยงามอย่างสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ในส่วนของจุดทรงกลมขนาดเล็กที่เป็นธรรมชาติเพื่อแสดงถึงสัจจะความเป็นพื้นผิววัสดุธรรมชาติได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 2 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเพณีธรรมชาติ (ต่อ)

ชื่อวัสดุ - อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
1.5 กิ่งไม้ 	ลักษณะเส้นของกิ่งไม้ ที่เป็น ก้านของใบไม้ ที่มีลวดลายไม้ ที่สวยงามอย่างแบบสิ่งมีชีวิต ในธรรมชาติ	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นำมาประกอบในส่วนของเส้น ที่เป็นธรรมชาติเพื่อแสดงถึง สัจจะ วัสดุธรรมชาติได้ เป็นอย่างดี
1.6 ปีกแมงทับ 	ลักษณะปีกแมงทับ ที่มีความ มันวาวแบบเหลือบเขียว มีความประกาย	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ นำมาตกแต่งในส่วนที่มี พื้น ว้างแสดงถึงความมีชีวิต
1.7 เขาสัตว์ที่มีความโค้ง 	ลักษณะเขาสัตว์ ที่มีพื้นผิว แบบด้าน ๆ แบบใส	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ นำมาประกอบในส่วนที่มีพื้นที่ เส้นแสดงถึงความมีชีวิต
1.8 กระโหลกสัตว์ 	ลักษณะสัตว์ ที่มีพื้นผิวด้าน สีวัสดุเป็นสีขาว	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ นำมาสร้างสรรค์ ในส่วนของ พื้นที่ที่ต้องการแสดงถึงความมีชีวิต

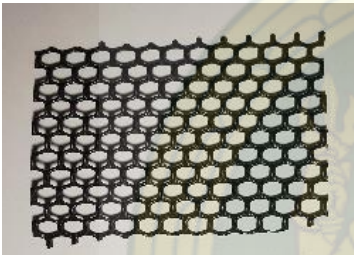
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

จากการศึกษาเรื่องวัสดุธรรมชาติทั้งหมดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติ ที่สามารถใช้ร่วมกับวัสดุเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี เนื่องจากวัสดุธรรมชาติมีหลากหลายประเภท ที่สามารถสื่อแทนสัญลักษณ์ทางทัศนศิลป์ เช่น ผิวมันวาว เงาม ด้าน หยาบ กระด้าง ซึ่งวัสดุธรรมชาติ มีคุณสมบัติตรงตามประสงค์ที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้แสดงถึงความมีชีวิตได้

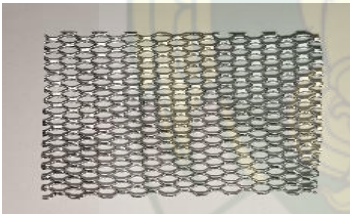
ตารางที่ 3 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทเทคโนโลยี

ชื่อวัสดุ - อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
2. วัสดุประเภทเทคโนโลยี		
2.1 วัสดุที่มีความใส 	ลักษณะโปร่งแสง ลักษณะผิวที่จับต้องได้มีความเรียบเพื่อแสดงถึงสัจจะวัสดุได้เป็นอย่างดี และเกิดพื้นผิวแสดงถึงไม่สามารถปิดได้ และความใสสะอาด	ใช้ในสร้างสรรค์ผลงานส่วนประกอบของรูปทรงที่ต้องสร้างปริมาตรแต่ไม่ต้องการให้รับกวนพื้นที่อื่น
2.2 วัสดุประเภทโลหะ 	ลักษณะเด่นที่มีความเงางาม มีความต้านทานแรงดึงสูง อีกทั้งคุณสมบัติที่สำคัญ คือสามารถหล่อขึ้นรูปใหม่ได้ และยังมีความทนทานที่ดี นอกจากนี้เหล็กสามารถใช้ในการโค้งงอ ตัดเป็นรูปร่างรูปแบบต่าง ๆ	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแทนค่าสื่อถึงความแข็งแกร่ง
2.3 วัสดุกรอบมอเตอร์ไซค์ 	ลักษณะผิวมัน ที่มีหลายสีตามเคมีของเทคโนโลยี เนื่องจากเป็นวัสดุทางเทคโนโลยี	ใช้สร้างสรรค์ผลงานในส่วนประกอบของรูปทรงที่แสดงถึงความความเป็นเทคโนโลยี
2.4 วัสดุประเภทพลาสติก 	ลักษณะผิวเรียบมัน ที่มีความใสตามเคมีของเทคโนโลยี เนื่องจากเป็นวัสดุทางเทคโนโลยี	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนประกอบของรูปทรงที่แสดงถึงความความเป็นเทคโนโลยี

ตารางที่ 3 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทกรรมเทคโนโลยี (ต่อ)

ชื่อวัสดุ - อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
2.5 วัสดุประเภทเครื่องใช้ไฟฟ้า 	ลักษณะคล้ายโลหะ มีสายไฟเป็นส่วนประกอบเป็นวัสดุสำเร็จรูปทางเทคโนโลยี	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนของรูปทรงที่แสดงถึงความความเป็นเทคโนโลยี
2.6 แผ่นตาข่ายพลาสติก 	ลักษณะเป็นช่องหกเหลี่ยมมีความเป็นถึมีเนื้อเป็นพลาสติกสามารถตัดเป็นรูปร่าง และรูปทรงให้ตามแนวความคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานได้	นำมาสร้างผลงานที่เป็นลักษณะโปร่งแต่มีเส้นและรูที่มีความละเอียดตามแนวโครงสร้างลวดและเหล็ก และรูปทรงที่ตรงตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์
2.7 แผ่นห่อกันกระแทก 	ลักษณะเป็นวงกลมมีความเป็นถึเป็นเนื้อพลาสติกสามารถตัดเป็นรูปร่าง และรูปทรงให้ตามแนวความคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานได้	นำมาสร้างตัวผลงานที่เป็นลักษณะโปร่งใส และละเอียดตามแนวโครงสร้างลวดและเหล็กและรูปทรงตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์
2.8 เหล็กเส้น 	ลักษณะเป็นเส้นมีความแข็งแรงสามารถตัดรูปร่าง และรูปทรงให้เกิดความมั่นคงในการสร้างโครงสร้าง	นำมาสร้างโครงสร้างผ้าที่สามารถตัดได้ และทรงตัวทำผลงานมีโครงสร้างและรูปทรงที่คงตัว

ตารางที่ 3 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทกรรมเทคโนโลยี (ต่อ)

ชื่อวัสดุ - อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
2.9 ลวด 	ลักษณะเป็นเส้นมีความแข็งแรง สามารถดัดรูปร่าง และรูปทรง ให้เกิดความมั่นคงในการสร้าง โครงสร้าง	นำมาสร้างโครงสร้างผ้าที่สามารถตัดได้ และทรงตัว ทำผลงานมีโครงสร้าง และรูปทรงที่คงตัว
2.10 น็อตเกลียว 	น็อตมีหัวสกรูหลายแบบ หัวหนา หัวหกเหลี่ยม ความยาว มีปลายคล้ายหัวเป็นเกลียว มีเนื้อเหล็กโดยตรง ไม่ต้องเจาะนำ	ใช้สำหรับการเจาะ ฝังไม้ ชัน ประกอบไม้ และลูกป็น
2.11 ตาข่ายดักกับข้าว 	ลักษณะเป็นช่องสี่เหลี่ยม มีความเป็นถี่สามารถดัดเป็นรูปร่าง และรูปทรง ให้ตามแนวความคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานได้ เป็นเนื้อวัสดุโลหะ	นำมาสร้างตัวผลงานที่เป็นลักษณะโปร่งแต่มีเส้น และละเอียด ตามแนวโครงสร้าง ลวดและเหล็ก และรูปทรงที่ตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์
2.12 แผ่นทองคำเปลว 	ลักษณะเป็นแผ่นโลหะบางชนิดหนึ่ง แผ่นทองคำเปลวที่มีความเงาวาว คล้ายโลหะ	ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนของรูปทรงที่แสดงถึงความมีค่า

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

จากการศึกษาเรื่องวัสดุเทคโนโลยี ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติค่อนข้างจะใช้ร่วมกับวัสดุธรรมชาติได้เป็นส่วนมาก เนื่องจากวัสดุทางเทคโนโลยีมีหลากหลายที่จะสื่อทางด้านทัศนศิลป์อีกด้วย เช่น ฝิวมันวาว เภา ด่าน หยาบ กระด้าง ซึ่งวัสดุทางเทคโนโลยีมีคุณสมบัติตรงตามประสงค์ที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ตารางที่ 4 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทอุปกรณ์ทางการสร้างสรรค์

อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
4. อุปกรณ์ทางสร้างสรรค์		
4.1 พู่กัน 	ลักษณะเป็นเส้นตามยาว มีหัวเป็นขน 1 ด้าน ด้ามวัสดุเป็นไม้	นำมาร่างภาพรูปร่าง รูปทรง และลวดลาย บริเวณที่จะปิดทองคำเปลว
4.2 ปากกาเคมี 	ลักษณะเป็นปากกาที่ก้นน้ำ มีหัวปากกา 2 ด้านสามารถใช้ปากกาทั้งด้านใหญ่และเล็กได้ใน 1 ด้าม	นำมาร่างภาพบนวัสดุให้เห็นรูปร่าง รูปทรงและลวดลาย
4.3 เครื่องเจียร 	ใช้ในการเป็นเครื่องมือปรับแต่งผิวหน้าชิ้นงานให้ได้ผิวงานละเอียดตามที่ต้องการเพิ่มความเรียบมันวาว บนวัสดุชนิดต่าง ๆ	ใช้ในการใช้สำหรับการเจียรตัดไฟเบอร์กลาส ให้คมโค้งมนตามรูปทรงของ และใช้เก็บพื้นผิว
4.4 เครื่องที่ใช้ในการปั้น 	ลักษณะเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับปั้นวัสดุ ซึ่งในการปั้นจะใช้กดด้วยมือใช้ในการปั้นวัสดุได้	นำมาใช้ในการปั้นวัสดุให้เกิดรูปทรง ลวดลาย ฯลฯ

ตารางที่ 4 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทอุปกรณ์ทางการสร้างสรรค์ (ต่อ)

อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
4.5 กรรไกร 	ลักษณะเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับตัดวัสดุ ซึ่งในการตัดจะใช้แรงกดน้อยใช้ในการตัดได้หลากหลายรูปแบบ	ใช้ในการตัดตะแกรงลวดให้เกิดรูปทรง ลวดลาย และวัสดุอื่น ๆ
4.6 ฐานเชื่อม 	เป็นฐานเชื่อมเหล็กเหนียวแผ่นบาง ๆ และใช้สำหรับงานเชื่อมโครงสร้างต่าง ๆ และฐานเชื่อมจะเชื่อมได้ต่อเมื่อต้องใช้กับตัวเครื่องเชื่อมไฟฟ้า	เชื่อมแผ่นโลหะเพื่อประกอบชิ้นงาน และเชื่อมเหล็กเส้นเพื่อทำโครงสร้าง
4.7 กาวร้อน 	เป็นกาวประเภทแห้งเร็ว มีลักษณะเป็นน้ำใส มีลักษณะเป็นน้ำเหลว และแห้งเร็ว ลักษณะการใช้งานของกาวร้อน ใช้สำหรับติดชิ้นงานที่มีน้ำหนักน้อย	ใช้สำหรับการประสานไม้เพื่อให้ยึดติดเกาะ
4.8 กระดาษทราย 	กระดาษทรายมีขนาดความละเอียดและความหยาบแตกต่างกันมีความเหนียวทนทานแข็งแรงฉีกขาดยาก และเป็นเม็ดทรายสังเคราะห์	ใช้ในการขัดผิววัสดุหรือวัตถุให้มีความเรียบ
4.9 ไขควง 	เป็นเครื่องมือมีด้ามจับด้านเดียว ที่มีลักษณะคล้ายเข็ม ใช้สำหรับไข ชัน ซึ่งวัสดุส่วนใหญ่เป็นน็อตที่มีหัวเป็นแฉก	ใช้ไขน็อตมีเกลียว สำหรับบริเวณที่จะเชื่อมต่อสองวัสดุให้ยึดติดกัน

ตารางที่ 4 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทอุปกรณ์ทางการสร้างสรรค์ (ต่อ)

อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
4.10 สีน้ำมันที่ใช้ในการปิดทอง 	เป็นสีน้ำมันประเภทแห้งช้า มีลักษณะเป็นน้ำเหลว เมื่อโดนกับอากาศจะแห้ง ในเวลาประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง	ใช้สำหรับทาชิ้นงานที่จะต้องการปิดทอง ยึดติดเกาะกันของพื้นผิวและแผ่นทอง
4.11 อีพ็อกซี่ 	เป็นกาวประเภทแห้งช้า มีลักษณะเป็นเนื้อเหลว จะมีลักษณะเป็นผสมกันสองตัว และมีต้องผสมในขนาดที่เท่ากัน เมื่อโดนกับวัสดุจะยึดติดแน่น ลักษณะทนทานของอีพ็อกซี่	ใช้สำหรับติดชิ้นงานที่มีน้ำหนักน้อยถึงปานกลาง และวัสดุสำเร็จรูป เพื่อให้ยึดติดเกาะกัน ใช้สำหรับการประสานวัสดุเก็บตก
4.12 คีมตัดลวด 	เป็นเครื่องมือจับ 2 ขาที่มีลักษณะคล้ายกรรไกร ใช้สำหรับตัด ตัด จับ งอโค้ง ซึ่งวัสดุส่วนใหญ่ทำด้วยเหล็ก และคงทนต่อการใช้งาน	ใช้คีมไม้เดือย และตัดลวดสำหรับในการขึ้นแบบ 3 มิติ
4.13 ตลับเมตร 	เครื่องมือวัดชนิดหนึ่งที่มีสายวัดเก็บอยู่ในตลับอย่างมิดชิด เนื่องจากตรงหัวสายวัดของตลับเมตรมี วัดระยะหรือตรวจสอบขนาดของวัสดุ	ใช้ในการวัดขนาดโครงสร้าง ความกว้าง ความยาว วัดหาระยะขนาดของวัสดุ ชิ้นงาน

ตารางที่ 4 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทอุปกรณ์ทางการสร้างสรรค์ (ต่อ)

อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
4.14 เครื่องสว่าน 	ใช้สำหรับเจาะรูบนวัสดุ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในงานไม้และงานโลหะ ดอกสว่านยึดอยู่กับเตี้ยด้านหนึ่งของสว่าน และถูกกดลงไปในวัสดุที่ต้องการ จากนั้นจึงถูกทำให้หมุน ปลายดอกสว่านจะทำงานเป็นตัวตัดเจาะวัสดุ	ใช้ในการเจาะไม้ และเจาะแผ่นโลหะ
4.15 ดอกสว่าน 	ลักษณะปลายดอกจะคล้ายหางปลา เป็นดอกสว่านที่ใช้สำหรับการเจาะไม้ มีหลายขนาด รูปทรงจะเป็นเกลียว	ใช้สำหรับการเจาะไม้ เพื่อประกอบไม้และฝังเดือย
4.16 เครื่องตัดเหล็ก 	ใช้ในงานตัดโลหะประเภทเหล็กและ สแตนเลส ใบตัดประกอบด้วยเส้นใยไฟเบอร์เป็นโครงสร้างยึดกับเม็ดทรายซิลิกา ซึ่งเม็ดทรายนี้เองที่ไปขัดผิวของชิ้นงาน	วิธีการตัดของแผ่นไฟเบอร์คือการทำให้ขาดจึงต้องใช้ความเร็วรอบขณะเดินเครื่อง ใช้สำหรับตัดเหล็กเส้นและตัดไม้
4.17 เครื่องเชื่อมโลหะ 	ลักษณะเป็นตัวทำความร้อนจากกระแสไฟ ฟิวเชื่อมเหล็กให้ติดกัน	ใช้ในการเชื่อมเหล็กเส้น และแผ่นโลหะ นำมาใช้เป็นตัวละลายเชื่อมยึดเหล็กให้ติดกัน ข้อเสียเมื่อใช้ในระยะเวลาที่ยาวนานส่งผลให้ไฟฟ้าตกได้ และส่งผลเสียต่อสายตา

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

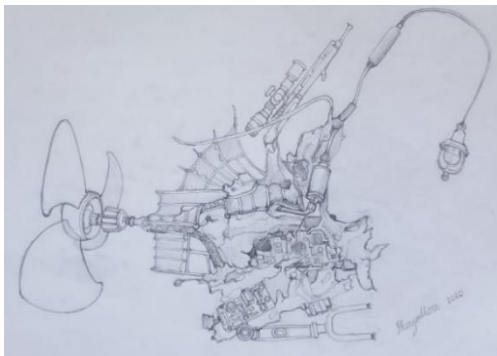
จากการศึกษาเรื่องของประเภทเครื่องมือ จำนวน 15 ประเภทนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้ อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน จากข้อมูลดังกล่าวนี้ว่าเป็นเครื่องมือที่มี คุณสมบัติที่ใช้งานง่ายและตรงตามความต้องการในการสร้างสรรค์ผลงานจนก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ เฉพาะของผู้สร้างสรรค์

4. เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

4.1 การร่างภาพ (Sketch) 2 มิติ

ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติจากการจินตนาการดำเนินชีวิตในชนบท ที่อยู่ในความทรงจำ โดยผูกเรื่องราวของสิ่งมีชีวิต ที่มีอยู่จริงทั้งในอดีตและปัจจุบันเลือกใช้รูปทรง ที่มาจากสิ่งมีชีวิตผสมผสานกับจินตนาการจนเกิดรูปทรงใหม่ เพื่อสอดคล้องกับสิ่งมีชีวิตนั้น ๆ จึง ถ่ายทอดด้วยลายเส้นที่เป็นภาพที่นึกคิดมาจากภายใน จากนั้นจึงขยายจากลายเส้นสู่การหาวัสดุ ด้วยการเลือกคัดสรรวัสดุที่เป็นสื่อแสดงออกถึงเรื่องราวในแต่ละชิ้นของผลงานเป็นสำคัญ เพราะวัสดุ ในแต่ละชิ้นที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ความรู้สึกและใกล้เคียงกับภาพร่าง ทั้งชนิดของวัสดุ สี สัน รูปทรง และพื้นผิวที่ให้ความเหมาะสมในแต่ละชิ้นของผลงาน จึงถ่ายทอดด้วยกระบวนการทางเทคนิควิธีการ ประกอบวัสดุที่กลมกลืนที่ผสมผสานวัสดุธรรมชาติและเทคโนโลยีร่วมกับกับอารมณ์ความรู้สึกและ จินตนาการเพิ่มเติมเข้าไปอย่างสมบูรณ์ตรงตามเป้าหมายทางความคิดและเนื้อกระตุ้นเตือนเรื่องของ เทคโนโลยีมาแทนที่ธรรมชาติ

ตารางที่ 5 ขั้นตอนการร่างภาพ (Sketch) 2 มิติ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
เทคนิคการสร้างภาพร่าง 2 มิติ การวาดโครงสร้างรูปทรงด้วยดินสอ ลงบนกระดาษ (1) ภาพร่าง (Sketch) 2 มิติ รูปทรง ที่เกิดจากจินตนาการโดยเลือกวัสดุ จากธรรมชาติเป็นสื่อ นำแนวคิดแล้ว จึงนำมาประกอบร่วมกับวัสดุทาง เทคโนโลยี	 (1)

ตารางที่ 5 ขั้นตอนการร่างภาพ (Sketch) 2 มิติ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
เทคนิคการร่างภาพ	
(2) การนำวัตถุและวัสดุที่เลือกไว้นำมาออกแบบจัดวางองค์ประกอบที่ตรงตามจินตนาการจนเกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนแล้วจึงร่างภาพ โดยคำนึงความเป็นสัจจะวัสดุในแต่ละชิ้น เป็นการวางแผนโครงสร้างโดยดูตำแหน่งให้เหมาะสมเพื่อลดปัญหาการประกอบวัสดุขั้นตอนถัดไป	 (2)
(3) ภาพร่าง (Sketch) หารูปทรงจากจินตนาการก่อน แล้วค้นหาวัสดุจากธรรมชาติที่ตรงตามแนวคิด จากนั้นจึงนำมาประกอบร่วมกับวัสดุเทคโนโลยี	 (3)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

4.2 การร่างภาพ (Sketch) 3 มิติ

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเอาภาพวัสดุต่าง ๆ มาลองสร้างเป็นประติมากรรมเล็ก ๆ ตามหลักการปั้นแบบหลังจากสร้างภาพร่าง 2 มิติแล้ว การสร้างเป็นโมเดลเล็ก ๆ คือประติมากรรมนั้นต้องดูสวยงามทุกมุม ดูได้รอบหน้าแล้วสังเกตความผิดพลาดแต่ละมุมแล้วปรับแก้ไข ทั้งนี้งานสเก็ตหลายมุมมองและวิธีการออกแบบเป็นขั้นตอนให้เห็นตั้งแต่ออกแบบไปจนออกมาเป็นงานสำเร็จ งานปั้นที่ดีนั้นจะต้องมีชีวิต วิญญาณ สื่ออารมณ์ต่อผู้ดู สิ่งเหล่านี้เป็นแก่นของงานปั้นอย่างแท้จริง จะมีหลักในเรื่องของเส้นกับปริมาตรเป็นสำคัญเป็นการลดปัญหาก่อนสร้างสรรค์ผลงานจริงเพื่อให้ตรงตามเป้าหมายทางความคิดและเนื้อกระตุ้นเตือนเรื่องและเทคโนโลยีมาแทนที่ธรรมชาติ

ตารางที่ 6 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง 3 มิติ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
การสร้างภาพ (Sketch) สามมิติ	
เทคนิคการทำโครงสร้างรูปทรงด้วย ถ่ายภาพวัสดุที่หามาได้ ตัดเอาเฉพาะ รูปวัสดุ (1) ภาพประกอบ รูปทรงจากวัสดุ เทคโนโลยีที่พิมพ์ลงบนกระดาษ	 (1)

ตารางที่ 6 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง 3 มิติ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
เทคนิคการสร้างภาพร่าง (Sketch) สามมิติ	
(2) ภาพประกอบ ตัดเป็นรูปทรงจากวัสดุเทคโนโลยีที่พิมพ์ลงบนกระดาษมาประกอบให้เป็นลักษณะ สามมิติ	 (2)
(3) ภาพร่าง (Sketch) 3 มิติ หารูปทรงจากจินตนาการจากวัสดุเทคโนโลยีที่หามาได้	 (3)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

4.3 การเชื่อมโลหะ

ผู้สร้างสรรค์ได้เชื่อมโลหะ ด้วยกระบวนการที่ทำให้โลหะหลอมละลายของโลหะสองชิ้นจนยึดติดกันโดยอาศัยความร้อนจากปฏิกิริยาการอาร์ค (Arc) ที่จะเกิดขึ้นระหว่างโลหะงานกับลวดเชื่อม การเชื่อมไฟฟ้าด้วยลวดเชื่อมมีสารพอกหุ้ม (Shielded Metal Arc Welding) หรือเรียกอีกอย่างว่า รูปเชื่อม อุณหภูมิที่ใช้ในการเชื่อมโดยเฉลี่ยประมาณ 6,000 องศาเซลเซียส จึงจะทำให้โลหะงานที่ถูกเชื่อมหลอมละลายพร้อมกับปลายของลวดเชื่อมจนกระทั่งเป็นเนื้อเดียวกัน ข้อดีของขบวนการเชื่อมลักษณะนี้คือ สามารถเชื่อมได้ทั้งโลหะที่เป็นเหล็กและไม่ใช่อเหล็กที่มีความหนาตั้งแต่ 1.2 มิลลิเมตร ขึ้นไป

ตารางที่ 7 ขั้นตอนการเชื่อมโลหะ

ขั้นตอนการสร้างสรรค	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค
(1) ภาพการเชื่อมเหล็ก เป็นเทคนิคที่ใช้ในการขึ้นโครงสร้างผลงาน	 (1)
(2) ภาพโครงสร้างที่เชื่อมเหล็กนำมาเชื่อมประกอบต่อกันให้เป็นโครงสร้างตามรูปแบบโครงสร้างผลงาน	 (2)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

การเชื่อมโลหะ เป็นวิธีการที่นำโลหะ 2 ชิ้นมายึดติดกัน ด้วยการใช้ความร้อนหลอมละลายให้ติดกันจากตู้เชื่อมเหล็กไฟฟ้าจนเหล็กกลายเป็นเนื้อเดียวกันเพื่อสร้างโครงสร้างผลงานให้มีความคงทนและแข็งแรงต้องการที่จะให้โครงสร้างสามารถรับน้ำหนักของวัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ได้

4.4 การปั้นปูนสด

กระบวนการปั้นปูนสด โดยชนบธรรมเนียมอันเป็นที่ยอมรับกันเป็นแบบอย่างในหมู่ช่างปั้นปูนสดสกุลช่างเมืองเพชรบุรี ถือว่าเป็นกระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรมประเภทหนึ่งซึ่งเป็นแบบอย่างไทยประเพณี เพราะฉะนั้นการปั้นปูนสดเป็นภูมิปัญญาที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก จึงนับว่ากระบวนการปั้นปูนสดเป็นศาสตร์แห่งการสร้างสรรค์งานประติมากรรมแบบไทยประเพณีอย่างหนึ่ง ที่ยังคงมีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันอย่างครบสมบูรณ์ทุกขั้นตอน ในกระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรมแบบไทยประเพณีด้วยวิธีการปั้นปูนสด

ตารางที่ 8 ขั้นตอนการปั้นปูนสด

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(1) ภาพวัสดุจากไม้และวัสดุเทคโนโลยี มาทำโครงสร้างในการสร้างสรรค์	
(2) ภาพการใส่ตะแกรงเหล็กช่วยในการยึดเกาะ	
(3) ภาพการโคลนปูนให้เป็นโครงสร้างตามโครงสร้างที่จะสร้างสรรค์ผลงาน	
(4) ภาพปั้นโดยปูนปั้นผลงานเสร็จสมบูรณ์	

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

การปั้นปูนสด เป็นวิธีการที่นำวัสดุปูนปั้นมาปั้นบริเวณที่จะต้องการเพิ่มปริมาตรมีคุณสมบัติพิเศษที่สามารถปั้นทับบริเวณที่เป็นวัสดุต่าง ๆ ได้จนกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกันเพื่อสร้างพื้นผิวผลงานให้มีลักษณะมัน โดยมีจิตวิทยาสื่อความหมายของ สีขาว อันให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ เบาบาง ความดีงาม อีกทั้ง สีขาว มีลักษณะสว่างเป็นกลางและเข้ากับทุกสิ่งทุกอย่าง และยังทำให้มองเห็นความชัดเจนกับบริเวณสีต่าง ๆ ได้

4.5 การปิดทองด้วยแผ่นทองคำเปลว

การลงรักปิดทอง จัดอยู่ในงานช่างสิบหมู่ของไทยที่มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ซึ่งช่วงพุทธศตวรรษที่ 22 - 23 เป็นช่วงที่งานศิลปะลงรักปิดทองเจริญรุ่งเรืองจนถึงขีดสุด และในช่วงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ 3 - 4) เป็นช่วงที่ลงรักปิดทองมีการแพร่หลายและเฟื่องฟูที่สุด

การลงรักปิดทอง เป็นเทคนิควิธีการจัดอยู่ในงานช่างสิบหมู่ของไทยที่มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นยุคสมัยเทคนิคการลงรักปิดทองมีความนิยมจนถึงขีดสุดต่อมาในช่วงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นเป็นช่วงที่ลงรักปิดทองเริ่มมีการแพร่หลายและเฟื่องฟูที่สุดอีกเช่นกัน

การปิดทองคำเปลวลงบนงานศิลปวัตถุต่าง ๆ ซึ่งสร้างขึ้นโดยวัสดุปูนปั้น ไม้ หรือ งานหล่อโลหะ เพื่อให้ผิวภายนอกของศิลปวัตถุนั้น ๆ มีพื้นผิวคล้ายทองคำ และเรียบตึง ส่วนวิธีการลงรักปิดทองก็คือ ทายางรักแล้วปิดด้วยทองคำเปลวทับลงไปบนผิววัสดุ ซึ่งเป็นกระบวนการตกแต่งผิวภายนอกของศิลปวัตถุหรือวัสดุเพื่อให้ผิวของศิลปวัตถุนั้น เป็นสีทองคำเหลืองอร่าม และเป็นมันวาวเหมือนทำด้วยทองคำ

ตารางที่ 9 ขั้นตอนการปิดทองด้วยแผ่นทองคำเปลว

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(1) ภาพประกอบเตรียมวัสดุหรือพื้นที่ จะทำการปิดทองคำเปลว	
(2) ภาพประกอบทาสีน้ำมันลงบน วัสดุหรือพื้นที่ทำการปิดทองคำเปลว	

ตารางที่ 9 เทคนิคขั้นตอนการสร้างสรรคการปิดทองคำเปลว (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค
(3) ภาพประกอบการนำแผ่นทองคำเปลวปิดทับบนวัสดุหรือพื้นที่ลงสีน้ำมัน	
(4) ภาพการปิดทองคำเปลวลงบนผลงานที่เสร็จสมบูรณ์	
	(3) (4)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค

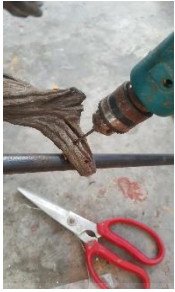
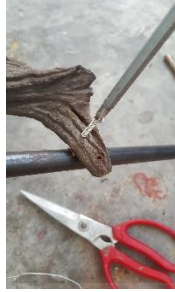
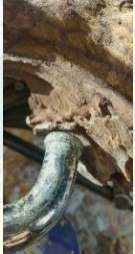
การปิดทองคำเปลว เป็นวิธีการที่นำแผ่นทองคำเปลวมาปิดบริเวณวัสดุที่ใช้สีน้ำมันทาพื้นผิวของวัตถุเป็นที่ยอมรับแล้ว เพื่อต้องการให้พื้นผิวเป็นสีทองมีความสว่าง และเรียกร้องความน่าสนใจที่จะให้กระตุ้นเตือนเห็นค่าของวัสดุสิ่งนั้นที่นำมาสร้างสรรคได้ โดยจิตวิทยาของสีทองอันให้ความรู้สึก สูงค่า มีค่าได้ส่งผลไปยังความระมัดระวังของสิ่งนั้นได้อีกด้วย

4.6 ศึกษาเทคนิคสื่อผสม การประกอบวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป

การประกอบไม้ เป็นวิธีการที่นำไม้ประกอบบริเวณที่จะให้ความรู้สึกอุดมสมบูรณ์ และการใช้สีน้ำตาลให้ติดกันกับบริเวณวัสดุสีทองที่มีพื้นผิวบนผลงานเพื่อเพื่อให้สีทองให้มีความสว่างเพื่อที่จะให้ความรู้สึกหตุที่จะให้กระตุ้นเตือนแนวความคิดของวัสดุสีน้ำตาลที่นำมาสร้างสรรคได้ อีกทั้งสีน้ำตาลให้ความรู้สึกอบอุ่นได้พักผ่อนเป็นสีแห่งความมั่นคงเป็นสีของพื้นดินและความอุดมสมบูรณ์ในธรรมชาติแสดงถึงความแท้จริงสีน้ำตาลยังสามารถเป็นสีแห่งความเศร้าและโหยหาได้อีกด้วย

การประกอบโลหะ เป็นวิธีการที่นำวัสดุโลหะมาประกอบบริเวณที่จะให้ความรู้สึกเด่นที่มีความเงางาม มีความต้านทานแรงดึงดูดสูง มีความทนทานที่ดี เพื่อแทนค่าสื่อถึงความแข็งแกร่ง และการใช้สีโลหะให้ติดกันหรือเสียบกับบริเวณวัสดุสีน้ำตาลเพื่อเพื่อให้สีของโลหะให้มีความรู้สึกหรูหราเพื่อที่จะให้ความรู้สึกเจ็บปวดของธรรมชาติ ที่จะให้กระตุ้นเตือนตามแนวความคิดของวัสดุสีน้ำตาลที่นำมาสร้างสรรคได้

ตารางที่ 10 ขั้นตอนการสร้างสรรค์การประกอบวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป

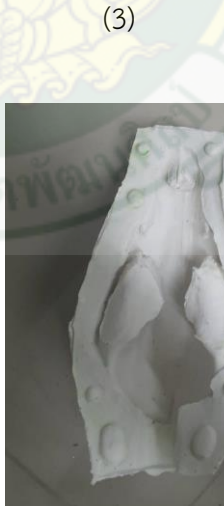
ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(1) ภาพประกอบการนำส่วานมาเจาะวัสดุหรือพื้นที่ทำการประกอบวัสดุ	
(2) ภาพประกอบการนำน็อตเกลียวลงบนวัสดุหรือพื้นที่ทำการประกอบวัสดุ	
(3) ภาพประกอบการนำวัสดุที่จะประกอบลงบนวัสดุหรือพื้นที่	
(4) ภาพประกอบการนำอิฐที่ติดลงบนบริเวณที่จะต่อผลงานเสร็จสมบูรณ์	
(5) ภาพประกอบเมื่อไขน็อตเสร็จแล้วทำการผูกมัดเพื่อความแน่นหนา	
(6) ตัวอย่างผลงานที่ประกอบเสร็จสมบูรณ์	

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

4.7 เทคนิคการถอดพิมพ์

เมื่อได้ต้นแบบที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ในขั้นตอนต่อไปของการดำเนินงาน คือการทำแม่พิมพ์ยางซิลิโคน ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ยางซิลิโคน ซึ่งมีคุณสมบัติที่สามารถหล่อได้หลายชิ้นงาน และหล่อได้ง่าย อีกทั้งเป็นแม่พิมพ์หล่อผลงานจริงให้เป็นวัสดุที่มีความคงทนถาวร คือ วัสดุเรซิน สามารถเก็บรายละเอียดในพื้นที่ต่าง ๆ ได้เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากที่สุด

ตารางที่ 11 ขั้นตอนการสร้างสรรค์การถอดพิมพ์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(1) ภาพประกอบการนำต้นแบบมาขึ้นด้วยดินน้ำมันให้ได้โดยรอบพร้อมทำตัวล็อคเพื่อที่จะลงยางซิลิโคน	 
(2) ภาพประกอบการลงยางซิลิโคน ที่คลุมบริเวณต้นแบบ	 
(3) ภาพประกอบการทำพิมพ์ปากด้วยวัสดุปูนปลาสเตอร์	 
(4) ภาพประกอบการทำพิมพ์ครอบด้วยวัสดุปูนปลาสเตอร์	
(5) ตัวอย่างแม่พิมพ์ที่เสร็จสมบูรณ์	

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

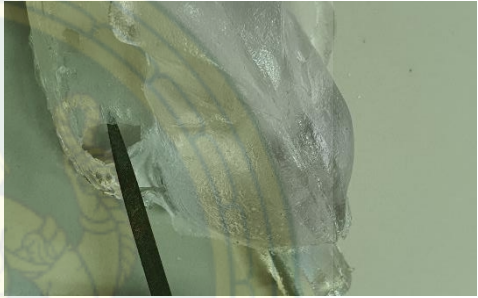
4.8 เทคนิคการหล่อเรซินใส

เรซินใส โพลีเอสเตอร์ มีลักษณะเป็นของเหลวเหนียว เนื้อใส มีกลิ่นชัดเจน เช็ดตัวแล้วเป็นเนื้อเรซินแข็งเหนียวทนทาน เนื่องจากมาพร้อมกับเนื้อที่ใส่ผสมโคบอลท์ชนิดที่มีความใสทำให้การเช็ดตัวหลังผสมตัวทำแข็งเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์ จึงทำให้สีจะไม่เปลี่ยนแปลงจากโคบอลท์ เรซินใสแห้งตัวแล้วผิวไม่เหนียวไม่เป็นรอยย่นคุณสมบัติคล้าย ๆ พลาสติกจำพวกนี้เป็นพลาสติกเหลวซึ่งภายหลังต้องการผสมกับตัวช่วยเร่งปฏิกิริยา หรือ ตัวทำให้แข็งแล้วจะเกิดปฏิกิริยาทางเคมีมีความร้อนเกิดขึ้นสูงกว่า 100 องศาเซลเซียส แล้วจะเปลี่ยนเป็นพลาสติกแข็งและจะไม่คืนรูปอีกจากนั้นเมื่อได้แม่พิมพ์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ในขั้นตอนต่อไปของการดำเนินงาน คือการนำไปหล่อผลงานจริงให้เป็นวัสดุที่มีความคงทนถาวร

ตารางที่ 12 ขั้นตอนการหล่อเรซินใส

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(1) ภาพการเทเรซินลงในภาชนะที่เตรียมไว้	
(2) ภาพเรซินที่พร้อมหล่อแล้ว ผสมเรซินกับตัวเร่งปฏิกิริยา (Hardener) คนให้เข้ากัน	
(3) ภาพการคนตัวเร่งปฏิกิริยา (Hardener) กับเรซินให้เข้ากัน	
(4) ภาพการเทเรซินลงในแม่พิมพ์ที่เตรียมไว้	

ตารางที่ 12 เทคนิคขั้นตอนการสร้างสรรค์การหล่อเรซินใส (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(5) ภาพประกอบตัวอย่างการขัดแต่งผลงานในขั้นตอนเบื้องต้น	 (5)
(6) ภาพประกอบตัวอย่างการขัดแต่งผลงานก่อนจะเสร็จสมบูรณ์	 (6)
(7) ภาพประกอบตัวอย่างผลงานที่เสร็จสมบูรณ์	 (7)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

5. ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ (Terminal Project)

การสร้างสรรค์ผลงานต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การหาข้อมูล ภาคนามและภาคเอกสารเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ แนวคิดเทคนิควิธีการนำเสนอเพื่อให้ผลงานมีคุณภาพสามารถพัฒนาต่อไปเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ได้ในลำดับถัดไปดังข้อมูลต่อไปนี้

5.1 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 1 ชื่อ เตาในจินตนาการ

ตารางที่ 13 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ขั้นที่ 1 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน เตาในจินตนาการ

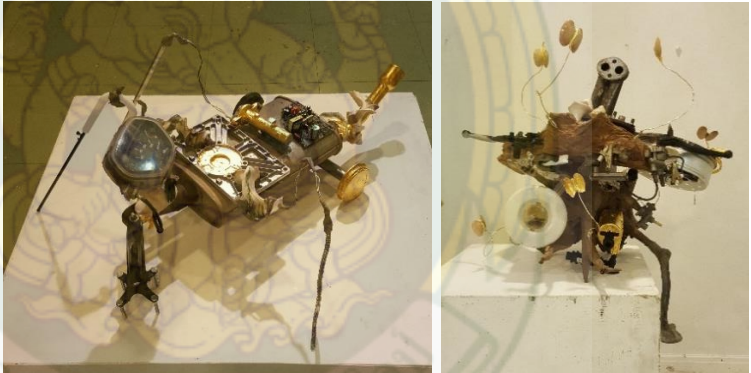
ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. แบบภาพร่าง 2 มิติ ผลงานขั้นที่ 1 ชื่อเตาในจินตนาการ ก่อนที่จะหาวัสดุ และวัตถุในการทำงาน (1) ภาพร่าง 2 มิติ ภาพชื่อเตาในจินตนาการ	 (1)
2. ขั้นตอนการเตรียมและจัดหาแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1 (1) ภาพวัสดุประเภทเทคโนโลยี	 (1)

ตารางที่ 13 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Terminal Project)
ชื่อผลงาน เตาในจินตนาการ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(2) ภาพวัสดุประเภทธรรมชาติ	 (2)
3. ขั้นตอนการร่างภาพ 2 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 1 ชื่อ เตาในจินตนาการ จากวัสดุที่หามาได้ (1) ภาพการร่างผลงาน จากวัสดุที่ได้เลือกมา ส่วนต่าง ๆ มาประกอบ เข้าหากัน	 (1)

ตารางที่ 13 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน เต่าในจินตนาการ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
4. ขั้นตอนการประกอบแต่ละส่วนของผลงานที่อยู่ในขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 (1) ภาพส่วนของลำตัวที่นำวัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้าง	 (1)
5. ขั้นตอนการนำชิ้นส่วนมาประกอบรวมกันเป็นผลงานชั้นที่ 1 โดยนำส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าหากันเพื่อดูเอกภาพของผลงาน (1) ชิ้นส่วนของลำตัวที่นำวัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้าง (2) ส่วนของกระดองของเต่าในจินตนาการที่อยู่ข้างบนของส่วนหลัง	 (1) (2)

ตารางที่ 13 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน เต่าในจินตนาการ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(3) ส่วนหางของเต่าในจินตนาการที่อยู่กับท่อของส่วนท้าย	 (3)
6. ภาพประกอบผลงานเสร็จสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 1 (1) ภาพประกอบผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านเฉียงหน้าซ้าย	 (1)

ตารางที่ 13 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน เตาในจินตนาการ (ต่อ)

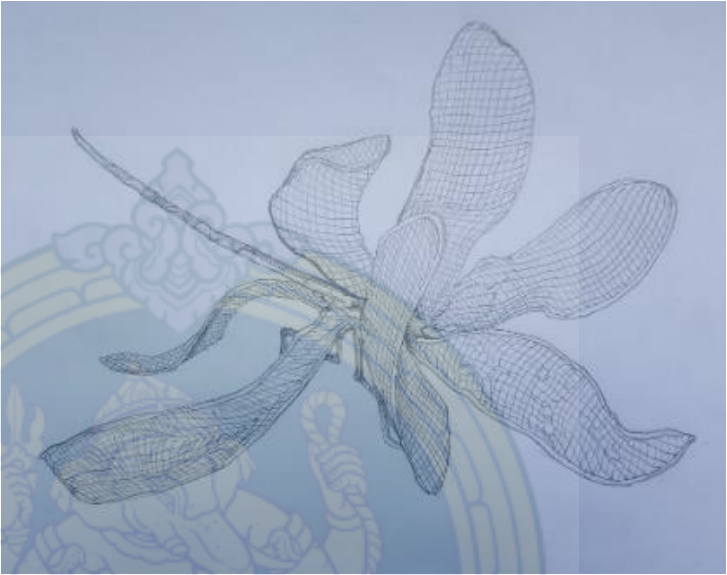
ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(2) ภาพประกอบผลงาน เสร็จสมบูรณ์ด้านเฉียง หน้าขวา	 (2)
(3) ภาพประกอบผลงาน เสร็จสมบูรณ์ด้านหน้า	 (3)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

5.2 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ ดอกไม้ในจินตนาการ

ตารางที่ 14 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน ดอกไม้ในจินตนาการ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. ภาพแบบร่าง 2 มิติ ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อดอกไม้ในจินตนาการ (1) ภาพร่าง (Sketch)	 (1)
2. ภาพแบบร่าง 3 มิติ ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อดอกไม้ในจินตนาการ (1) ภาพร่างสามมิติด้านเฉียงซ้าย (2) ภาพร่างสามมิติด้านเฉียงขวา	 (1) (2)

ตารางที่ 14 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน ดอกไม้ในจินตนาการ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
3. ขั้นตอนนำชิ้นส่วนต่าง ๆ มาเพื่อเตรียมประกอบผลงานชั้นที่ 2 (1) ภาพกลีบดอกไม้ (2) ภาพส่วนก้านดอก (3) ภาพส่วนแกนกลางดอก	 (1)  (2)  (3)
4. ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 2 (1) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านหน้า (2) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านเฉียงหลังซ้ายซ้าย	 (1)  (2)

ตารางที่ 14 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน ดอกไม้ในจินตนาการ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(3) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ด้านหลัง	
(4) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ด้านข้างขวา	
(5) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ด้านข้างซ้าย	
	(3) (4) (5)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

5.3 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 ชื่อ ปลาในจินตนาการ

ตารางที่ 15 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน ปลาในจินตนาการ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. แบบร่าง 2 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 3 ชื่อปลาในจินตนาการ (1) ภาพร่าง (Sketch) 2 มิติ	 (1)
2. แบบร่าง 3 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 3 ชื่อปลาในจินตนาการ (1) ภาพร่าง (Sketch) 3 มิติ ด้านข้าง	 (1)
(2) ภาพร่าง (Sketch) 3 มิติ ด้านเฉียง	 (2)

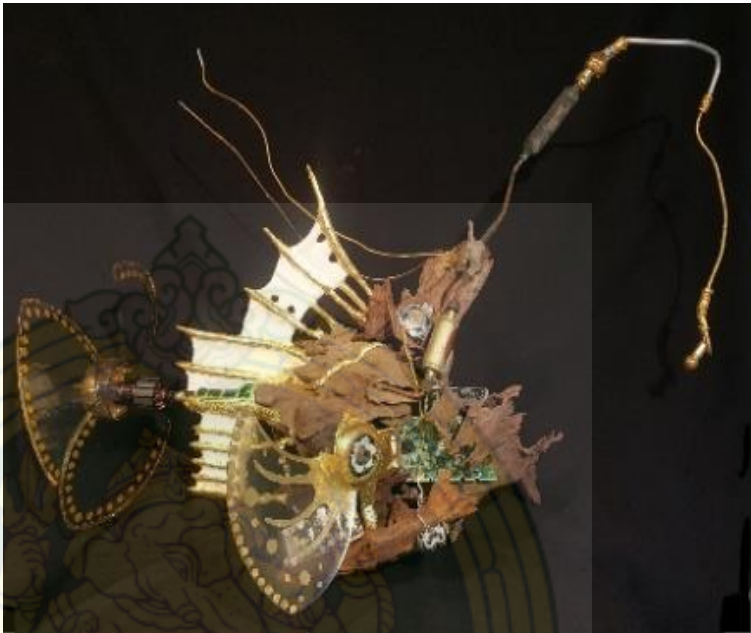
ตารางที่ 15 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน ปลาในจินตนาการ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
3. ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 (1) ภาพนำวัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้าง (2) ภาพเก็บรายละเอียดด้วยการเพิ่มโครงสร้างประดับส่วนต่าง ๆ ให้มีสมบูรณ์	(1) (2)
4. ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 3 (1) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านหน้า	(1)

ตารางที่ 15 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน ปลาในจินตนาการ (ต่อ)

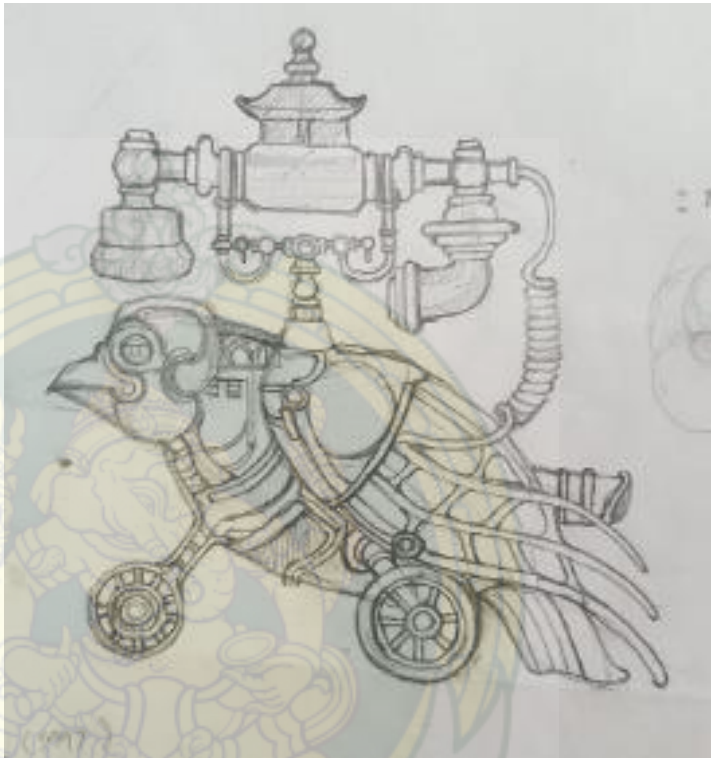
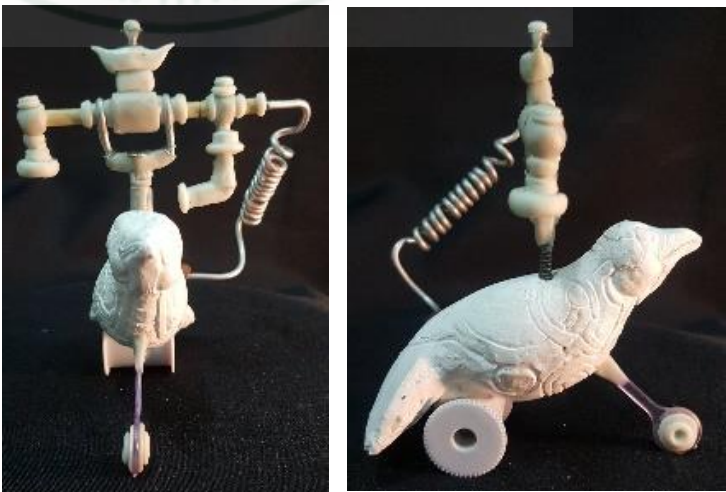
ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
5. ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ผลงาน ชั้นที่ 3	
(1) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ด้านหน้า	 (1)
(2) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ด้านเฉียงหลัง	 (2)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

5.4 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 ชื่อ นกในจินตนาการ

ตารางที่ 16 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน นกในจินตนาการ

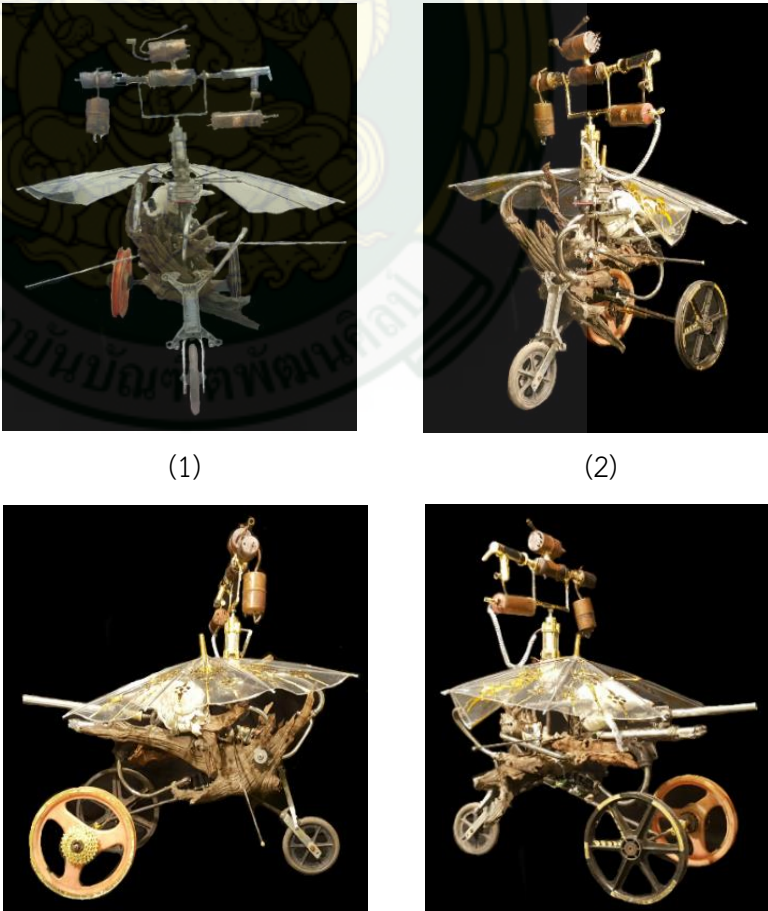
ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. แบบร่าง 2 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 4 ชื่อนกในจินตนาการ (1) ภาพร่าง (Sketch) ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4	 (1)
2. แบบร่าง 3 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 4 ชื่อนกในจินตนาการ (1) ภาพร่างสามมิติ ด้านหน้า (2) ภาพร่างสามมิติ ด้านข้าง	 (1) (2)

ตารางที่ 16 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน นกในจินตนาการ (ต่อ)

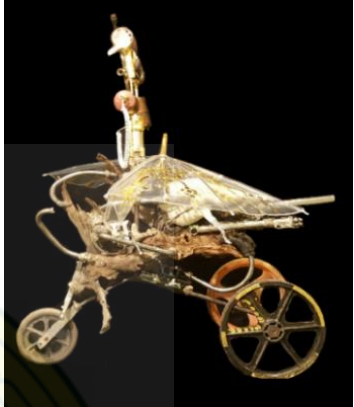
ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
3. ขั้นตอนนำภาพร่างมาขยายผลงานขึ้นที่ 4 (1) ภาพการเลือกวัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าหากัน (2) ภาพการใช้เครื่องมืออีกในส่วนที่ต้องการจะประกอบเข้าหากันจนเป็นรูปทรงคล้ายโทรศัพท์	(1) (2)
4. ขั้นตอนการเตรียมแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นที่ 4 (1) ภาพประกอบชิ้นส่วนของลำตัวที่นำวัสดุมาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้าง (2) ภาพชิ้นส่วนของปีก (3) ภาพรูปทรงชิ้นส่วนของโทรศัพท์ (4) ชิ้นส่วนของหัวนก	(1) (2) (3) (4)

ตารางที่ 16 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Terminal Project)
ชื่อผลงาน นกในจินตนาการ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
5. ขั้นตอนนำชิ้นส่วนมาประกอบรวมกันของผลงานชั้นที่ 4 เพื่อดูเอกภาพของผลงาน (1) ภาพรวมแต่ละด้านของผลงาน	 (1)
6. ภาพประกอบผลงานเสร็จสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 4 (1) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านหน้า (2) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านเฉียงหน้า (3) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านข้างซ้าย (4) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์เฉียงหลัง	 (1) (2) (3) (4)

ตารางที่ 16 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Terminal Project)

ชื่อผลงาน นกในจินตนาการ (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(5) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ด้านหลัง	
(6) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ข้างขวา	
	(5) (6)

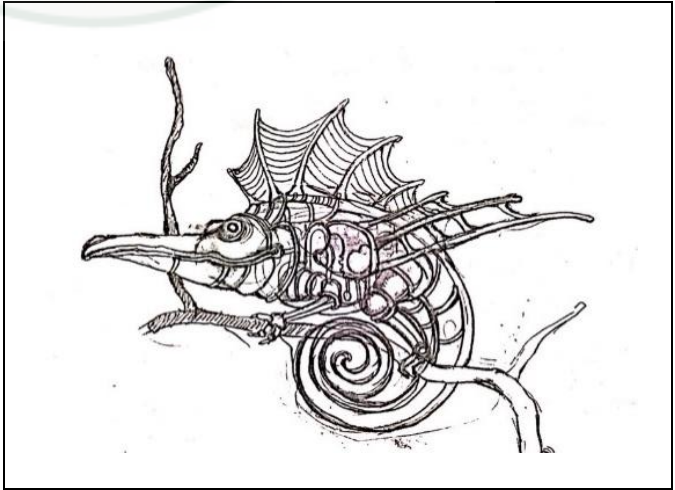
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

6. ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (Thesis Project)

6.1 การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1

ตารางที่ 17 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. แบบร่าง 2 มิติ ภาพ ผลงานชั้นที่ 1 ชื่อ สัตว์ ในจินตนาการ หมายเลข 1 ก่อนที่จะหาวัสดุ และ วัตถุดิบในการทำงาน	
(1) ภาพแบบร่าง 2 มิติ ผลงานชั้นที่ 1	(1)

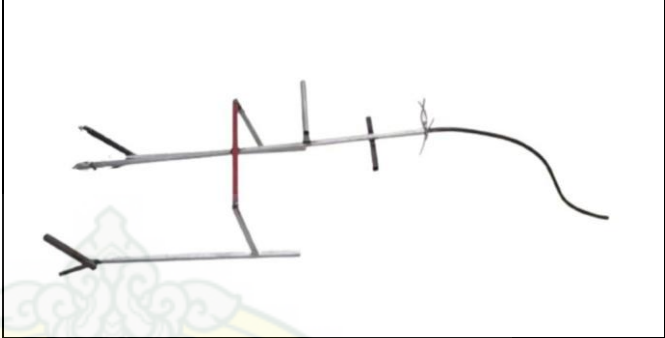
ตารางที่ 17 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
2. แบบร่าง 3 มิติ ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1 (1) ภาพร่างสามมิติ ด้านเฉียง	 (1)
3. ขั้นตอนการเตรียม และจัดหาแต่ละส่วนของ ผลงานเพื่อที่จะใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 (1) ภาพชิ้นส่วนวัสดุทาง เทคโนโลยีและวัสดุที่แปร รูปจากธรรมชาติ (2) ภาพวัสดุธรรมชาติ	 (1)  (2)

ตารางที่ 17 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
4. ขั้นตอนการเตรียมและจัดหาหลักของแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานชั้นที่ 1 (1) ภาพโคลงสร้างหลักที่เชื่อมเสร็จแล้ว	 (1)
5. ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง 2 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 1 ชื่อสัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1 จากวัสดุที่หามาได้ (1) ภาพการร่างผลงานจากวัสดุที่ได้เลือกมาส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าหากัน	 (1)

ตารางที่ 17 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
6. ขั้นตอนการประกอบแต่ละส่วนของผลงานที่อยู่ในขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 (1) ภาพส่วนของลำตัวที่นำวัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้าง	 (1)
7. ขั้นตอนนำชิ้นส่วนมาประกอบรวมกันผลงานชิ้นที่ 1 เพื่อดูเอกภาพของผลงาน (1) ภาพส่วนของลำตัวที่นำวัสดุมาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้าง	 (1)
8. ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ผลงานชิ้นที่ 1 (1) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านข้างขวา	 (1)

ตารางที่ 17 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(2) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านข้างซ้าย	 (2)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

6.2 การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2

ตารางที่ 18 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. ขั้นตอนการเตรียมและจัดหาวัสดุเรซินใส (1) ภาพวัสดุเรซินใสที่แปรรูปจากวัสดุธรรมชาติ	 (1)

ตารางที่ 18 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. ขั้นตอนการเตรียมและจัดหาวัสดุแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานชั้นที่ 2 (1) ภาพวัสดุสำเร็จรูปและวัตถุดิบเก็บตก	 (1)
2. แบบร่าง 2 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 2 ชื่อสัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2 หลังจากที่จะหาวัสดุ และวัตถุดิบในการทำงานได้แล้ว (1) ภาพร่าง (Sketch) 2 มิติ	 (1)

ตารางที่ 18 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์	
2. ภาพประกอบแบบร่าง 3 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 2 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2	 (1)	 (2)
(1) ภาพร่างสามมิติด้านหน้า		
(2) ภาพร่างสามมิติด้านเฉียงหน้า	 (3)	 (4)
(3) ภาพร่างสามมิติด้านข้างซ้าย		
(4) ภาพร่างสามมิติเฉียงหลัง	 (5)	 (6)
(5) ภาพร่างสามมิติด้านหลัง		
(6) ภาพร่างสามมิติข้างขวา		

ตารางที่ 18 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
3. ขั้นตอนการเตรียมโครงสร้างส่วนที่ทำด้วยวัสดุที่เป็นเหล็ก เพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นที่ 2 (1) ภาพโครงสร้างผลงาน ชั้นที่ 2 (2) ภาพผลงานที่ทดลองประกอบวัตถุเก็บตก ชั้นที่ 2	(1) (2)
5. ขั้นตอนนำชิ้นของวัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติที่แปรรูปแล้วมาประกอบรวมกันผลงาน ชั้นที่ 2 เพื่อดูเอกภาพของผลงานในส่วนของผลงาน (1) ภาพส่วนของลำตัวที่นำวัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน	(1)

ตารางที่ 18 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 (Thesis Project)
ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(2) ภาพส่วนของลำตัว พร้อมประกอบปีกเพิ่มที่นำ วัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบ เข้าด้วยกัน	 (2)
6. ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ของผลงานชั้นที่ 2 (1) ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ด้านหน้า (2) ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ด้านเฉียงหน้าขวา	 (1)  (2)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

6.3 การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3

ตารางที่ 19 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. ขั้นตอนการเตรียมจัดหาแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นที่ 3 (1) ภาพกองวัสดุประเภทเทคโนโลยี	 (1)
2. ขั้นตอนการเตรียมวัสดุแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นที่ 3 (2) ภาพการคัดแยกวัสดุประเภทเทคโนโลยี	 (2)

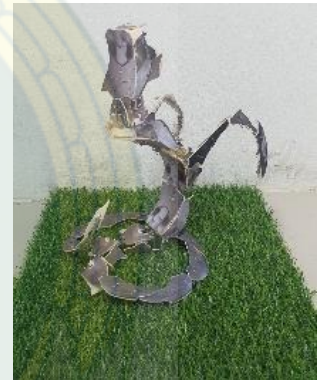
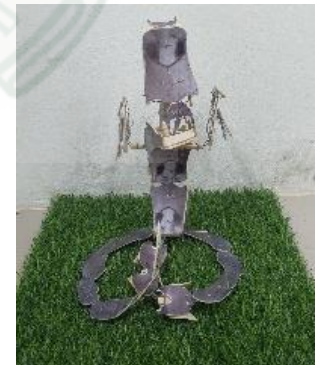
ตารางที่ 19 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
3. ขั้นตอนการจัดเรียงวัสดุแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะสร้างจินตนาการใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 (1) ภาพการจัดเรียงวัสดุประเภทเทคโนโลยี	 (1)
4. แบบภาพร่าง 2 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 3 ชื่อสัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3 จากวัสดุและวัตถุที่พบหรือหาได้ (1) แบบร่าง 2 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 3	 (1)

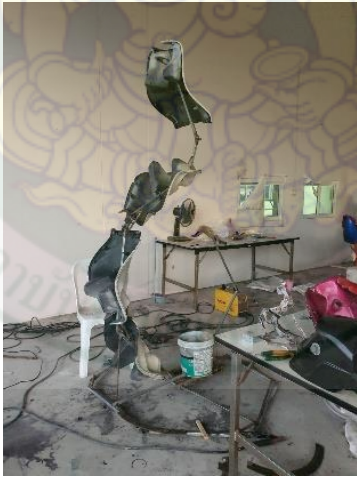
ตารางที่ 19 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์	
5. ภาพประกอบแบบร่าง 3 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 3 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3 (1) ภาพร่างสามมิติ ด้านเฉียงหน้า (2) ภาพร่างสามมิติ ด้านข้าง (3) ภาพร่างสามมิติ ด้านเฉียงหลัง (4) ภาพร่างสามมิติ ด้านเฉียงหลัง (5) ภาพร่างสามมิติ ด้านเฉียงหน้า (6) ภาพร่างสามมิติ ด้านหลัง	 (1)  (3)  (5)	 (2)  (4)  (6)

ตารางที่ 19 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
6. ขั้นตอนการเชื่อมต่อเหล็กเพื่อเป็นโครงสร้างของผลงานที่อยู่ในขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 (1) ภาพโครงสร้างด้านข้าง 2) ภาพโครงสร้างด้านหน้า	  (1) (2)
7. ขั้นตอนการนำชิ้นส่วนของวัสดุเทคโนโลยีมาประกอบร่วมกับโครงสร้างผลงานชั้นที่ 3 (1) ภาพผลงานที่นำวัสดุทางเทคโนโลยีมาประกอบเป็นหัวและลำตัว (2) ภาพส่วนของผลงานที่นำวัสดุทางเทคโนโลยีมาประกอบเข้ากับโครงสร้างลำตัวและหาง	  (1) (2)

ตารางที่ 19 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
8. ขั้นตอนการนำชิ้นส่วนวัสดุธรรมชาติที่ปิดทองมาประกอบร่วมกับวัสดุทางเทคโนโลยีชั้นที่ 3 (1) ภาพชิ้นส่วนวัสดุทางธรรมชาติมาประกอบเข้ากับโครงสร้างวัสดุทางเทคโนโลยี	 (1)
9. ภาพประกอบผลงานเสร็จสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 3 (1) ภาพประกอบผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านเฉียงหน้าซ้าย (2) ภาพประกอบผลงานเสร็จสมบูรณ์ด้านเฉียงหน้าขวา	 (1) (2)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

6.4 การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4

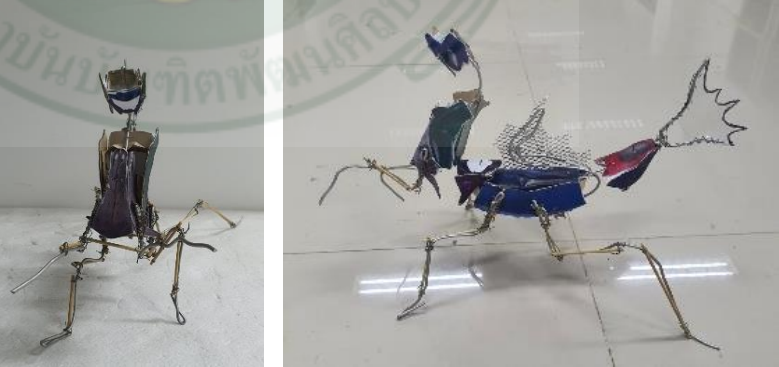
ตารางที่ 20 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
1. ขั้นตอนการเตรียมและจัดหาวัสดุแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นที่ 4 (1) ภาพกระดูกสัตว์วัสดุประเภทธรรมชาติ (2) ภาพขอนไม้วัสดุประเภทธรรมชาติ	 (1)  (2)
2. ขั้นตอนการเตรียมและจัดหาแต่ละส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นที่ 4 (1) ภาพวัสดุประเภทเทคโนโลยี	 (1)

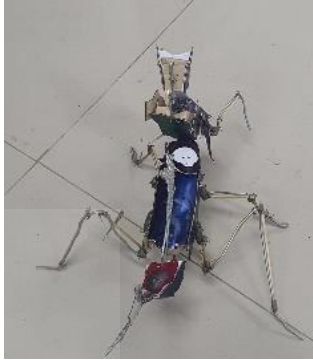
ตารางที่ 20 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
3. ภาพแบบร่าง 2 มิติ ภาพผลงานชั้นที่ 4 ชื่อสัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4 จากวัสดุ และวัตถุในการทำงานที่ หามาได้	 (1)
4. ภาพแบบร่าง (Sketch) 3 มิติ ผลงานชั้นที่ 4 ชื่อ สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4 (1) ภาพร่าง 3 มิติแสดง รูปทรงด้านหน้า (2) ภาพร่างสามมิติ มุมมองด้านข้าง	 (1) (2)

ตารางที่ 20 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
(3) ภาพร่าง (Sketch) 3 มิติ แสดงรูปทรงด้านข้างเฉียง (4) ภาพร่าง (Sketch) 3 มิติ แสดงรูปทรงด้านบน	  (3) (4)
5. ขั้นตอนการเตรียมแต่ละ ชิ้นส่วนของผลงานเพื่อที่จะใช้ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นที่ 4 (1) ภาพส่วนของลำตัวชั้นที่ 4	 (1)
(2) ภาพส่วนของลำตัวชั้นที่ 4 โดยนำวัสดุส่วนต่าง ๆ มา ประกอบเข้าด้วยกันให้เป็น โครงสร้าง	 (2)

ตารางที่ 20 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
6. ขั้นตอนนำชิ้นส่วนมาประกอบรวมกันผลงานชิ้นที่ 2 โดยนำส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าหากันเพื่อดูเอกภาพของผลงาน (1) ภาพส่วนของลำตัวที่นำวัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้าง (โดยนำกล่องมารองรับเพื่อให้ได้ความสูงที่เหมาะสม)	 (1)
7. ขั้นตอนหลังจากนำชิ้นส่วนมาประกอบรวมกันผลงานชิ้นที่ 4 โดยนำส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าหากันเพื่อดูเอกภาพของผลงาน (1) ภาพหลังจากส่วนของลำตัวที่นำวัสดุส่วนต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้างพร้อมทั้งเปรียบเทียบกับแบบเสกิตสามมิติ	 (1)

ตารางที่ 20 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Thesis Project)

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4 (ต่อ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์
8. ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ของผลงานชั้นที่ 4 (1) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ด้านข้าง (2) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ด้านเฉียงหน้าซ้าย	 (1)  (2)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

7. สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (Thesis Project) ชั้นที่ 1 - 4

จากการสร้างสรรค์ผลงานชุดรูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ ภายใต้แนวความคิด ทฤษฎีประสบการณ์นิยมของจอห์น ดีวีย์ (John Dewey) และแนวความคิด การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวจินตนาการ (Imagination Art) ส่งผลให้ผลงานมีความสอดคล้องกับ แนวความคิดผู้สร้างสรรค์ ซึ่งในการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการประกอบวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับ วัสดุทางธรรมชาติ สอดคล้องกับแนวความคิดที่ต้องการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของ ธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี โดยสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ด้วยการนำเสนอในแนวทางศิลปะประติมากรรมสื่อผสม จากที่ได้กล่าวมานั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลอง ศึกษาค้นคว้า ข้อมูล เพื่อวางแผนขั้นตอนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้พบปัญหา ในระหว่างทำการสร้างสรรค์ผลงานและการศึกษาค้นคว้าทดลอง ใน แนวทางการแก้ไขปัญหา ในด้านเทคนิควิธีการ ด้านแนวความคิด รูปทรง โครงสร้างหลัก และรูปแบบ การนำเสนอผลงานจนสามารถพัฒนาให้ผลงานมีความลงตัวและมีเอกลักษณ์เฉพาะตนในการ สร้างสรรค์

บทที่ 4

การวิเคราะห์และการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ได้ผ่านการศึกษาและการทดลองเพื่อค้นหาผ่านข้อผิดพลาดรวมถึงปัญหาในการสร้างสรรค์ จนนำไปสู่การพัฒนาเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ ที่แสดงออกให้เห็นถึงแนวความคิดและทฤษฎี การค้นคว้าเทคนิค โดยเลือกใช้วัสดุที่ตรงกับแนวคิด ผ่านทางรูปทรงและสีด้วยลักษณะผลงานแบบ ประติมากรรมเพื่อสื่อสารและแสดงออกถึงความงามที่เกิดจากความคิด จนสามารถนำองค์ความรู้ที่ ศึกษาหาข้อมูลมาวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์จนเกิดเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่มี ลักษณะเฉพาะตน

1. การค้นคว้าและทดลองเทคนิคสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ (Terminal Project)

การสร้างสรรคผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 เป็นการแสดงออกถึงรูปทรงที่ถูกสร้างสรรค์ ขึ้นจากจินตนาการคิดค้นที่ไม่มีอยู่จริง ผ่านมุมมองศิลปะแบบประติมากรรมสื่อผสม โดยการผสมผสาน วัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ เป็นรูปทรงทางจินตนาการ ที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คน ตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติ ที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหา ระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจ พ้นคืนกลับมาได้ ผู้สร้างสรรค์จึงค้นหา ทดลองวัสดุโดยใช้เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมให้ตรงตามแนวความคิด

1.1 การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1 (Terminal Project)

1.1.1 แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

แนวความคิดผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1 แนวคิดในการสร้างสรรค์คือการจำลองภาพของเต่าที่ถูกแทนที่ด้วยวัสดุทางเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนค่าความเป็น ธรรมชาติ ที่ผสมกับจินตนาการที่เกินจริงจนเกิดเป็นสัตว์ในจินตนาการที่มีมุมมองพิเศษ ผลงานสื่อถึง การกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติ ที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัสดุทางเทคโนโลยี จนในที่สุด ธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไป

1.1.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์สร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม โดยการนำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีที่มีความหลากหลายของวัสดุมากขึ้น มาเชื่อมต่อกันด้วยการยึดเหนี่ยว เชื่อมโลหะจนเกิดเป็น โครงสร้างรูปทรงที่ก่อรูปขึ้นด้วยวัสดุหลายประเภท หลายขนาด หลายสีสันทที่ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคในการเลือก วัสดุที่พบเป็นต้นนำความคิด เพื่อนำไปสู่จินตนาการว่าจะเป็รูปทรงในส่วนประกอบใดของรูปทรงผลงาน ขึ้นนี้ยังต้องพัฒนาเทคนิคในการจัดวาง เชื่อมประกอบผลงาน จึงจะเกิดความสำเร็จทางเทคนิคมากขึ้นได้

1.1.3 วิธีการนำเสนอ

การสร้างสรรค์ประติมากรรมสื่อผสม แบบลอยตัวมีขนาดเล็ก ถูกจัดวางบนพื้น โดยไม่มี ฐานรองรับ เพื่อนเน้นมุมมองที่กดลงต่ำ สามารถเดินดูผลงานได้รอบทุกทิศทาง จากมุมสูง

1.1.4 ปัญหาในการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงานขาดการวางแผนในการสร้างสรรค์ เกิดจากข้อผิดพลาดในการ สร้างภาพร่างที่ไม่ชัดเจน ทำให้การเลือกใช้วัสดุมีความสับสน เพราะไม่สามารถหาวัสดุได้ตามที่ตั้งใจไว้ ผู้สร้างสรรค์ต้องเตรียมวัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติให้มากพอที่จะนำมาสร้างสรรค์ได้ อย่างอิสระตรงตามแนวคิดที่ตั้งไว้



ภาพที่ 22 ผลงานเสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน	เต่าในจินตนาการ
ปี พ.ศ.	2563
เทคนิค	ประติมากรรมสื่อผสม
ขนาด	96 x 84 x 105 เซนติเมตร
ที่มา:	ผู้สร้างสรรค์

1.2 การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 2 (Terminal Project)

1.2.1 แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

แนวความคิดผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ ดอกไม้แมลงปอ ที่ผสมกับจินตนาการที่เกินจริง ผลงานนี้มีมุมมองพิเศษเป็นดอกไม้ร่วมกับการใช้รูปทรงแมลงปอ ผลงานสื่อถึงการกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติ โดยใช้ดอกไม้และแมลงปอเป็นสัญลักษณ์ร่วมกันที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี จนในที่สุดธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไป

1.2.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

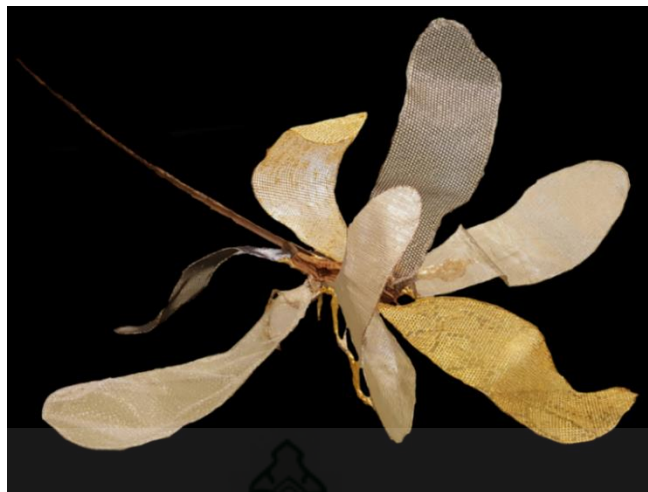
การสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม ที่นำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีมาประกอบเป็นดอกไม้ด้วยการเชื่อมต่อประสานรูปทรงที่เกิดจากจินตนาการ โดยใช้วัสดุร่วมกันหลายประเภท เช่น กระจกหลอดอะลูมิเนียมที่สามารถดัดขด ให้เกิดเป็นรูปร่างต่าง ๆ ได้ ผสมกับวัสดุประเภทไม้ เหล็กเส้น จนเกิดเป็นรูปทรงดอกไม้แมลงปอที่แปลกตาน่าสนใจชวนให้ขบคิดถึงโลกในอนาคตว่าหากมนุษย์ยังบริโภควัตถุนิยมต่อไปจะเกิดอะไรขึ้นกับโลก จึงทำให้เกิดการกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติ ที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี

1.2.3 วิธีการนำเสนอ

ด้วยประติมากรรมสื่อผสมแบบลอยตัว จัดวางโดยไม่มีฐานรองรับเพื่อเน้นมุมมองในมุมต่ำกดทับความรู้สึกในการรับรู้ สามารถเดินดูผลงานได้รอบทุกทิศทางจากมุมสูง

1.2.4 ปัญหาในการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผู้สร้างสรรค์ได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ อันเกิดจากการขาดประสบการณ์ในเลือกใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตก โดยคัดสรรวัสดุทางเทคโนโลยีที่ไม่มี ความแตกต่างทางโครงสร้างรูปทรง และสี พื้นผิว ทำให้เกิดความไม่ลงตัว ขาดเอกภาพทำให้ชิ้นงานไม่ตรงตามจินตนาการที่ตั้งไว้ ส่งผลให้รูปแบบผลงานที่ไม่ตรงตามแนวคิด เพราะด้วยการใช้วัสดุนำแนวความคิดจึงจำเป็นต้องศึกษาเรียนรู้และพัฒนาต่อไป



ภาพที่ 23 ผลงานเสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน	ดอกไม้ในจินตนาการ
ปี พ.ศ.	2563
เทคนิค	ประติมากรรมสื่อผสม
ขนาด	82 x 161 x 69 เซนติเมตร
ที่มา:	ผู้สร้างสรรค์

1.3 การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 (Terminal Project)

1.3.1 แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

แนวความคิด ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชุดที่ 3 ผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดในการสร้างสรรค์โดยใช้ปลาตะเล่าน้ำลึกเป็นที่มาของสัญลักษณ์ โดยการนำเสนอความเป็นธรรมชาติผสมกับจินตนาการที่เกินจริง และแสดงการแทนที่วัสดุจากธรรมชาติด้วยวัสดุทางเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ เพื่อกระตุ้นเตือนให้ตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี จนในที่สุดธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไป

1.3.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม โดยการนำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีเป็นวัสดุในการต่อประกอบด้วยการเชื่อมโลหะที่มีลักษณะแตกต่างกันนำมาหามุมมองผ่านจินตนาการจนเกิดเป็นรูปทรงของสัตว์ในจินตนาการ คือปลาตะเล ที่หน้าตาน่ากลัวอ้าปากกว้างพร้อมจับเหยื่อเข้าปาก โดยเลือกใช้วัสดุโลหะจากชิ้นส่วนอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุไม้จริง นำมาทาสีเพื่อสร้างความรู้สึกลมพิษจนเกิดเอกภาพได้ทำให้สามารถกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมผลงานตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีได้ดียิ่งขึ้น แต่การสร้างสรรค์รูปทรงยังคงต้องพัฒนา และหารูปทรงให้ตรงกับแนวความคิดมากขึ้น

1.3.3 วิธีการนำเสนอ

เป็นประติมากรรมสื่อผสมแบบลอยตัว การจัดวางในพื้นที่โดยมีฐานรองรับ เพื่อเน้นมุมมองในระดับสายตาผลงานมีขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อสร้างความน่าสนใจและดึงดูดสายตาสามารถเดินดูผลงานได้รอบทุกทิศทาง

1.3.4 ปัญหาในการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงาน ได้นำเอาข้อผิดพลาดในการสร้างภาพร่าง และการเลือกใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกมาแก้ไข โดยการปรับเปลี่ยนการเลือกวัสดุที่ใช้อารมณ์ความรู้สึกในการคัดสรรรูปทรง ประเภทต่าง ๆ จากกองวัสดุทางเทคโนโลยีที่มีเป็นจำนวนมาก โดยการแยกประเภทตามขนาด ตามสี ตามพื้นผิวทำให้สร้างชิ้นงานเป็นรูปทรงในจินตนาการได้ตรงตามแนวคิดได้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 24 ผลงานเสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน ปลาในจินตนาการ

ปี พ.ศ. 2563

เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม

ขนาด 60 x 122 x 40 เซนติเมตร

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

1.4 การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 (Terminal Project)

1.4.1 แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

แนวความคิดผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชุดที่ 4 มีการพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่มีการหารูปทรงธรรมชาติและรูปทรงทางเทคโนโลยีคือนกและโทรศัพท์จักรยาน ผสมผสานกันจนเป็นจินตนาการที่เหนือจริง โดยผลงานมีมุมมองความรู้สึกของสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต ซึ่งในความเป็นจริงไม่สามารถจะมาอยู่ด้วยกันหรือพบกันได้ อีกทั้งยังมีการแทนที่วัสดุจากธรรมชาติด้วยวัสดุทางเทคโนโลยีเข้ามา ผลงานจึงสื่อได้ตรงกับแนวความคิดที่ต้องการกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี จนในที่สุดธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไป

1.4.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม การเลือกนำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีเข้ามาร่วมกับธรรมชาติอย่างมีเหตุผล โดยนำเอาโครงสร้างจักรยานเด็กมาร่วมกับร่ม และโทรศัพท์ ซึ่งล้วนแต่เป็นวัสดุที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน แต่เมื่อนำมาเชื่อมต่อกันรุ่มกลายเป็นปีกนกที่เกาะบนจักรยาน ด้านบนมีโทรศัพท์ผู้ชมจะรู้สึกตั้งคำถาม มีข้อสงสัยและเกิดการตีความ ผู้สร้างสรรค์สร้างรูปทรงที่หลุดออกจากความเป็นจริงมากขึ้นจึงอาจจะทำให้สื่อสารแนวความคิดได้หลายแนวทางอย่างน่าสนใจ จึงทำให้สามารถแสดงออกเพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีได้ดี

1.4.3 วิธีการนำเสนอ

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นลักษณะประติมากรรมสื่อผสม แบบลอยตัวมีขนาดใหญ่ขึ้น โดยไม่มีฐานรองรับ เพื่อเน้นมุมมองที่กดลงต่ำ สามารถเดินดูผลงานได้รอบทุกทิศทาง จากมุมสูงจึงทำให้ผลงานมีกำลังมากขึ้นกว่าชั้นที่ 1 2 และ 3

1.4.4 ปัญหาในการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ได้พบปัญหาระหว่างสร้างสรรค์ จากการสร้างชิ้นงานเกิดจากการหาวัสดุที่ไม่ตรงตามที่ต้องการเนื่องจากเป็นวัสดุที่เก็บตกจากขยะ ที่ไม่สามารถกำหนดวัสดุที่ต้องการได้ตายตัว ทำให้ต้องปรับเปลี่ยนวัสดุเท่าที่หาได้นำมาประยุกต์ใช้ ให้ทดแทนสิ่งที่ต้องการจนบางครั้งอาจทำให้ได้รูปทรงที่แตกต่างจากภาพร่างที่ตั้งไว้



ภาพที่ 25 ผลงานเสร็จสมบูรณ์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน	นกในจินตนาการ
ปี พ.ศ.	2563
เทคนิค	ประติมากรรมสื่อผสม
ขนาด	69 x 82 x 161 เซนติเมตร
ที่มา:	ผู้สร้างสรรค์

สรุปการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ (Terminal Project) ชั้นที่ 1 – 4

การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ทั้ง 4 ชั้น มีแนวคิดในการสร้างสรรค์ โดยมีความเป็นมาเรื่องของธรรมชาติและเทคโนโลยีผสานกับจินตนาการที่เหนือจริง ผลงานจึงมีมุมมองความรู้สึกของสิ่งมีชีวิต ที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน และแสดงการแทนที่ของวัสดุจากธรรมชาติด้วยวัสดุทางเทคโนโลยี ผลงานจึงสื่อไปในแนวความคิดที่ต้องการกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี จนในที่สุดธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไป โดยผู้สร้างสรรค์เลือกรูปทรงของสิ่งมีชีวิตบนพื้นฐานแนวความคิดที่ได้ตั้งไว้

ด้วยเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมที่เลือกนำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีเข้ามาใช้ร่วมกับวัสดุธรรมชาติที่ผ่านการใช้งานมาแล้วอย่างมีเหตุผล เพื่อนำไปสู่การแสดงออกการกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัสดุทางเทคโนโลยีได้ โดยใช้หลักของความเป็นสัจจะวัสดุของวัสดุไร้ค่านำไปสู่วัสดุที่ถูกตีความผ่านการสร้างรูปทรงหลุดออกจากความเป็นจริง จึงใช้การจินตนาการในการสื่อสารแนวความคิดผ่านวิธีการนำเสนอด้วยการสร้างสรรค์ประติมากรรมสื่อผสมแบบลอยตัว ท่ามกลางพื้นที่ที่จัดวางโดยไม่มีฐานรองรับ เพื่อเน้นมุมมองที่กดลงต่ำสามารถเดินดูผลงานได้รอบทุกทิศทาง จึงทำให้ผลงานมีกำลังมากขึ้นกว่า อีกทั้งผลงานยังสามารถพัฒนาในรูปแบบศิลปะการจัดวางได้ เพื่อให้สื่อเรื่องราวได้มากขึ้น จนท้ายที่สุดสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ อีกทั้งยังค้นพบปัญหาและแนวทางพัฒนาไปสู่การสร้างสรรคผลงานในระดับวิทยานิพนธ์ต่อไป

จากปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมด ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์นั้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์ทราบถึงปัญหาเทคนิค วิธีการ แนวทางที่สามารถนำมาแก้ไขปัญหา ซึ่งผู้สร้างสรรค์พร้อมที่จะเรียนรู้และพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ให้ออกมาสมบูรณ์ในลำดับต่อไป

2. การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ (Thesis Project) จำนวน 4 ชิ้น

2.1 การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ (Thesis Project) ชั้นที่ 1

2.1.1 แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

แนวความคิดผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 ผลงานชิ้นนี้มีแนวคิดในการสร้างสรรค์คือการสร้างสัตว์ในจินตนาการที่ไม่มีอยู่จริง เป็นการนำรูปทรงของสัตว์หลายประเภทมาผสมผสานกัน จนเกิดเป็นรูปทรงที่แตกต่างจากความจริงไม่เคยปรากฏมาก่อน โดยสร้างสรรค์เพื่อต้องการประชดประชันเสียดสีการบริโภคนิยมวัตถุนิยมจนเกินพอดี เกิดเป็นปัญหาขยะล้นโลก ผู้สร้างสรรค์จึงใช้จินตนาการสร้างรูปทรงที่แสดงออกถึงสัตว์ในจินตนาการที่กำลังถูกแทนที่ด้วยขยะทางเทคโนโลยี ผลงานจึงสื่อได้ตรงกับแนวความคิดที่ต้องการกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่อาจถูกกลืนหายไป

2.1.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมสื่อผสม การเลือกนำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีเข้ามาร่วมกับธรรมชาติ โดยใช้เทคนิคการคัดเลือกวัสดุจากขยะทางเทคโนโลยีมาต่อประกอบกับกิ่งไม้โดยการยึดสกรู หากเป็นเหล็กจะใช้การเชื่อมต่อโลหะด้วยลวดเชื่อมไฟฟ้าจะทำให้ต่อประกอบกันได้อย่างสมบูรณ์ ไม่หลุดแยกออกจากกัน โครงสร้างผลงานจึงมีความแข็งแรง ขนย้ายได้แต่ยังมีน้ำหนักมากเนื่องจากวัสดุที่ใช้เป็นโลหะ

2.1.3 วิธีการนำเสนอ

การสร้างสรรคเป็นประติมากรรมสื่อผสม แบบลอยตัวมีขนาดใหญ่ขึ้นท่ามกลางพื้นที่จัดวางโดยไม่มีฐานรองรับ เพื่อนำมุมมองที่กดลงต่ำ จึงทำให้เกิดความรู้สึกถึงอำนาจของผู้ชมที่สามารถมองลงมา และรู้สึกเหนือกว่าอันแสดงออกให้เห็นถึงอำนาจของมนุษย์ที่สามารถกำหนดทิศทางต่าง ๆ ของโลกได้ มีการเพิ่มขนาดของผลงานที่ใหญ่ขึ้น จึงทำให้ผลงานมีกำลังมากขึ้น อีกทั้งผลงานยังพัฒนาให้ตรงตามแนวคิดได้

2.1.4 ปัญหาในการสร้างสรรค์

ปัญหาในการสร้างสรรค์ได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ จากการเลือกใช้การสร้างภาพร่างสองมิติ และสามมิติได้ยังไม่ถูกวิธีทำให้สร้างชิ้นงานเป็นรูปทรงในจินตนาการได้น้อยกว่าที่ควร ส่งผลรูปแบบผลงานที่ไม่ตรงตามแนวคิดเป็นอุปสรรคสื่อความหมายต่อผู้ชมผลงาน รวมทั้งการสร้างรูปทรงที่ขาดความสมบูรณ์ในการเลือกใช้วัสดุที่ไม่สามารถหาได้ตรงตามที่กำหนดไว้ จำเป็นต้องใช้วัสดุทดแทนเท่าที่หาได้มาประยุกต์ใช้ นอกจากนี้ การกำหนดเปอร์เซ็นต์ของการผสมผสานวัสดุ ก็จำเป็นต้องวางไว้ให้เหมาะสม โดยเลือกใช้วัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 70 วัสดุธรรมชาติร้อยละ 30 ในแบ่งสัดส่วนวัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกโดยวัสดุทางเทคโนโลยี ทำให้เกิดความหมายที่ตรงกับแนวความคิดได้ดีขึ้น ปัญหาเหล่านี้ผู้สร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องศึกษาเรียนรู้และพัฒนาในผลงานในชิ้นต่อไป



ภาพที่ 26 ภาพผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1

ปี พ.ศ. 2565

เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม

ขนาด 235 x 110 x 110 เซนติเมตร

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

2.2 การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ (Thesis Project) ชั้นที่ 2

2.2.1 แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

แนวความคิดผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 ผลงานชิ้นนี้มีแนวคิดในการสร้างสรรค์สัตว์ในจินตนาการ ที่แปลกประหลาดเกินจากความเป็นจริง เป็นการสร้างรูปทรงที่เป็นธรรมชาติและรูปทรงทางเทคโนโลยี ผลงานมีมุมมองความรู้สึกของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่มีความดูร้าย ดูเป็นอันตราย ก่อรูปทรงจากวัสดุขยะทางเทคโนโลยี โดยมีท่าทางที่ดูเหมือนกำลังเคลื่อนที่พร้อมที่จะทำอันตราย เป็นการแสดงความรู้สึกถึงภัยอันตรายจากวัสดุจากทางเทคโนโลยีที่กำลังจะเข้ามาทำลายธรรมชาติ

2.2.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

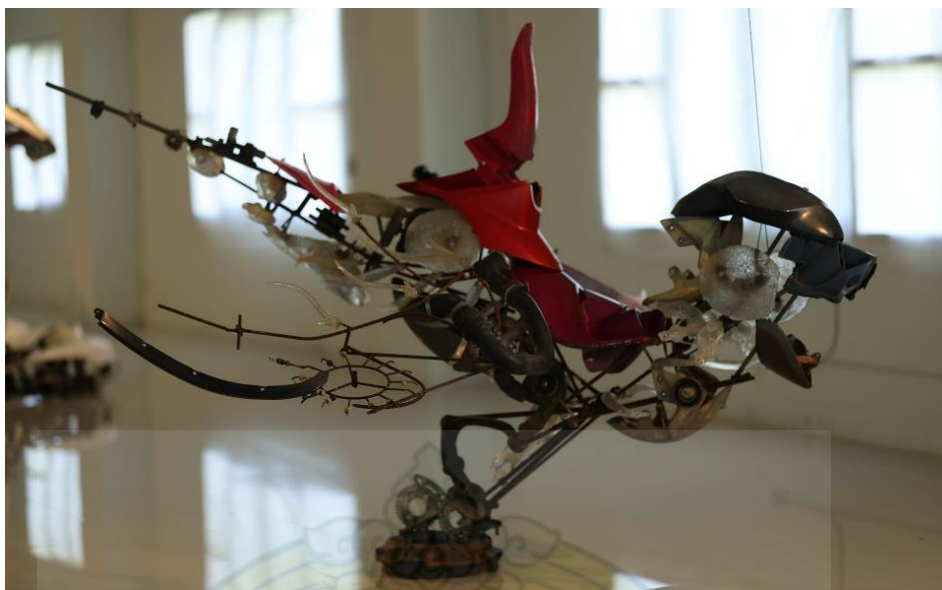
เทคนิคที่ใช้ในสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ผลงานในประติมากรรมสื่อผสม โดยการกำหนดเปอร์เซ็นต์ การเลือกนำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีสัดส่วนที่มากกว่าธรรมชาติ โดยแบ่งสัดส่วนวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกโดยวัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 80 วัสดุธรรมชาติร้อยละ 20 และมีการนำสีทองมาช่วยทำให้ธรรมชาติเด่นขึ้นมาด้วยการปิดทองบนวัสดุธรรมชาติ นอกจากนั้นยังมีการเพิ่มเติมการสร้างรูปทรงธรรมชาติหล่อขึ้นจากเรซินใสให้เกิดเป็นรูปทรงของเขาสัตว์ กะโหลกสัตว์ เพื่อชี้ให้เห็นประเด็นปัญหาของการที่เทคโนโลยีกำลังเข้าแทนที่ธรรมชาติมากขึ้นที่ขณะจิต โดยใช้การเชื่อมต่อประกอบเรซินใสเข้ากับโครงสร้างหลักโดยการยึดสกรู เชื่อมประสานด้วยกาว ทำให้ผลงานเกิดรูปทรงที่แปลกตามีเอกลักษณ์เฉพาะตนมากขึ้นอีก

2.1.3 วิธีการนำเสนอ

วิธีการนำเสนอโดยการสร้างสรรค์ประติมากรรมสื่อผสม แบบลอยตัวมีขนาดใหญ่ขึ้นท่ามกลางพื้นที่จัดวางโดยไม่มีฐานรองรับ เพื่อเน้นมุมมองที่ดูระดับสายตา ผลงานสัตว์ที่มีลักษณะดูร้าย ดูน่ากลัว เป็นอันตรายและพร้อมที่จะกำลังเคลื่อนที่ สามารถเดินดูผลงานได้รอบทุกทิศทางจากในทุกมุม มีการเพิ่มขนาดของผลงานที่ใหญ่จึงทำให้ผลงานมีกำลังต่อผู้ชมมากขึ้นจากการเพิ่มขนาดทั้งผลงานยังพัฒนาในรูปแบบศิลปะที่เลือกท่าทางของสิ่งมีชีวิต และมีการแบ่งสัดส่วนสีของวัสดุเพื่อให้มีการสื่อเรื่องราวได้ดีมากขึ้น

2.1.4 ปัญหาในการสร้างสรรค์

ปัญหาในการสร้างสรรค์ได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์การที่ไม่สามารถหาวัสดุที่เหมาะสมตามที่ตั้งไว้ได้ทำให้จำเป็นต้องหาสิ่งที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน การเชื่อมต่อวัสดุบางประเภทยังขาดความแข็งแรงคงทนต้องพัฒนาการเกาะเกี่ยวเชื่อมประสานวัสดุให้เกิดการรวมตัวกันให้ได้มากกว่านี้



ภาพที่ 27 ภาพผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2
ปี พ.ศ.	2565
เทคนิค	ประติมากรรมสื่อผสม
ขนาด	175 x 280 x 275 เซนติเมตร
ที่มา:	ผู้สร้างสรรค์

2.3 การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ (Thesis Project) ชิ้นที่ 3

2.3.1 แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

แนวความคิดผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ผลงานชิ้นนี้มีแนวคิดในการสร้างสรรค์เป็นการสร้างสัตว์ในจินตนาการที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน คล้ายผสมกับกิ่งก้านเป็นการจินตนาการถึงสิ่งมีชีวิตที่ลุกขึ้นมาต่อสู้โดยยึดตัว ยกหัวขึ้นสูงภายใต้โครงสร้างของเกาะป้องกันที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงสัตว์ที่แข็งแกร่งสามารถปกป้องตนเองได้จากการรุกรานของภัยที่กำลังเข้ามา ความเป็นธรรมชาติกำลังสูญหายไปเหลือเพียงเทคโนโลยีหุ่นยนต์ที่มีชีวิตแทนที่ธรรมชาติ ผลงานจึงสื่อได้ตรงกับแนวความคิดที่ต้องการกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี จนในที่สุดธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไป

2.3.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ผลงานในประติมากรรมสื่อผสม การเลือกนำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีสัดส่วนที่มากกว่าธรรมชาติ โดยแบ่งสัดส่วนวัสดุสำเร็จรูปและ วัตถุเก็บตกโดยวัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 90 วัสดุธรรมชาติร้อยละ 10 จึงทำให้สามารถ แสดงออกเพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วย วัตถุทางเทคโนโลยีมากขึ้นจนแทบไม่มีที่เหลือให้กับธรรมชาติ เนื่องจากการสร้างสรรค์เป็นรูปทรงที่มี การเลือกรูปทรงที่มีการตีความมากขึ้น อีกทั้งผู้สร้างสรรค์สร้างรูปทรงที่หลุดออกจากความเป็นจริงจึง อาจจะทำให้สื่อสารแนวความคิดในแนวทางแง่ลบได้ดี

2.3.3 วิธีการนำเสนอ

วิธีการนำเสนอโดยการสร้างสรรค์ประติมากรรมสื่อผสมแบบลอยตัวมีขนาดใหญ่ขึ้น ท่ามกลางพื้นที่จัดวางโดยไม่มีฐานรองรับเพื่อบ่งชี้มุมมองที่ดูระดับมองขึ้นไปข้างบนมีท่าทางของ ผลงาน คือ เป็นลักษณะดูร้าย ดูน่ากลัวเป็นอันตรายสามารถเดินดูผลงานได้รอบทุกทิศทางจากใน ทุกมุมมอง มีการเพิ่มขนาดของผลงานที่ใหญ่ขึ้น จึงทำให้ผลงานมีกำลังมากขึ้น อีกทั้งผลงานยังพัฒนา ในรูปแบบศิลปะที่เลือกท่าทางของสิ่งมีชีวิต และมีการแบ่งสัดส่วนสีของวัสดุเพื่อให้มีการสื่อเรื่องราว ได้ดีมากขึ้น

2.3.4 ปัญหาในการสร้างสรรค์

ปัญหาในการสร้างสรรค์ได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์จากการสร้างสรรค์ผลงาน คือการเลือกใช้วัสดุเทคโนโลยีที่วัสดุบางชิ้นเชื่อมต่อยากเพราะเหล็กอาจมีขนาดบางเกินไป หรือบางวัสดุ ลื่นตัวยากต่อการยึดเกาะ จำเป็นต้องหาตัวยึดที่เหมาะสม การเชื่อมโลหะเป็นทางออกที่ดีเพราะ ยึดแน่น เคลื่อนย้ายได้ไม่บิดตัวการประกอบรูปทรงแบบยกสูงจำเป็นต้องทำโครงสร้างภายในให้ แข็งแรง มั่นคง ไม่อ่อนแอ จะช่วยให้ผลงานยิ่งเพิ่มความแข็งแรงได้ดียิ่งขึ้น การใช้สีในงานผู้สร้างสรรค์ ยังขาดการกำหนดสีที่เหมาะสมเพื่อดึงดูดความสนใจให้มากขึ้น โดยขาดประสบการณ์ในการเลือกใช้สี วัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกโดยวัสดุทางเทคโนโลยีทำให้เกิดความหมายที่ไม่ตรงกับแนวความคิดได้ ไม่ดีเท่าที่ควรเป็นอุปสรรคสื่อความหมายต่อผู้ชมผลงาน ปัญหาเหล่านี้ผู้สร้างสรรค์จึงจำเป็นต้อง ศึกษาเรียนรู้และพัฒนาในผลงานในขั้นต่อไป



ภาพที่ 28 ภาพรายละเอียดผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3

ปี พ.ศ. 2565

เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม

ขนาด 175 x 210 x 240 เซนติเมตร

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

2.4 การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ (Thesis Project) ชั้นที่ 4

2.4.1 แนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

แนวความคิดผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 ผลงานชิ้นนี้มีแนวคิดในการสร้างสรรค์ แสดงความเป็นธรรมชาติและเทคโนโลยีผสานกับจินตนาการที่เกินจริง ผลงานนี้มีมุมมองความรู้สึกของสิ่งมีชีวิตที่มีขยาเวล่ายดักแตนตำข้าว ที่ยกตัวขึ้นพร้อมต่อสู ผู้สร้างสรรค์ตั้งใจสร้างรูปทรงให้ดูร้ายพร้อมโจมตีเหยื่อที่เข้ามาถูกราน โดยใช้วัสดุในธรรมชาติร่วมกับวัสดุขยะจากเทคโนโลยี โดยมีท่าทางที่ดูเหมือนกำลังเดิน ผลงานจึงสื่อได้ตรงกับแนวความคิดที่ต้องการกระตุ้นเตือนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี จนในที่สุดธรรมชาติอาจถูกกลืนหายไป

2.4.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

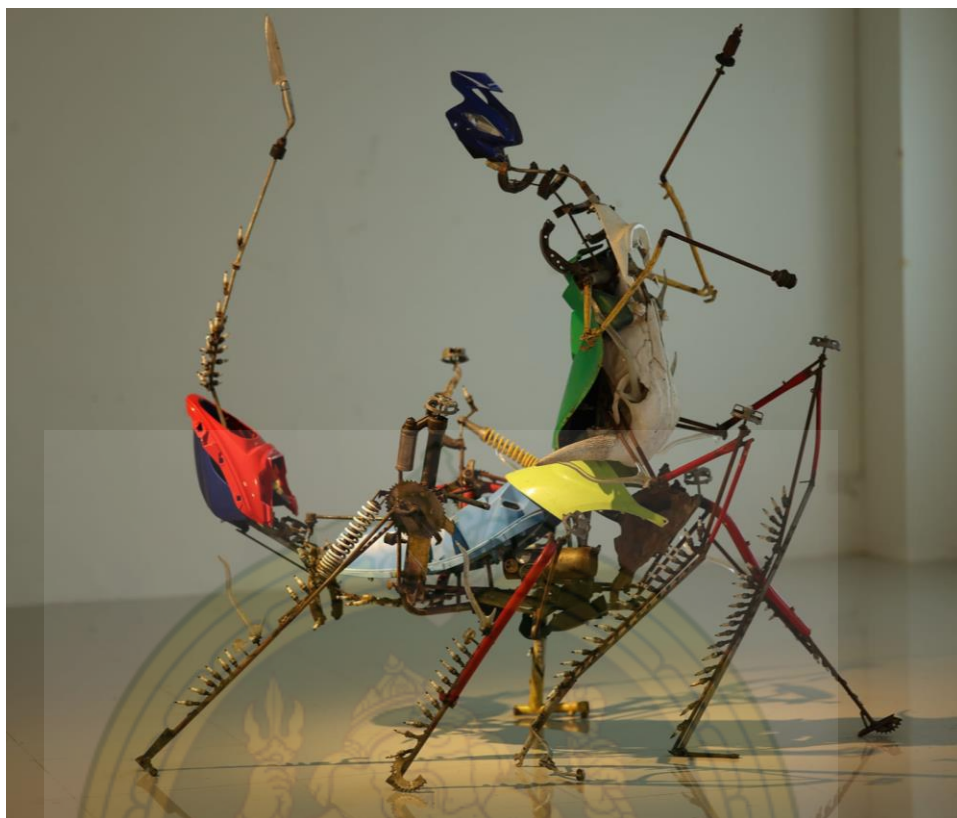
เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ผลงานในประติมากรรมสื่อผสม การเลือกนำเอาวัสดุประเภทเทคโนโลยีเข้ามาร่วมกับธรรมชาติอย่างมีเหตุผล โดยแบ่งสัดส่วนวัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกโดยวัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 90 วัสดุธรรมชาติร้อยละ 10 โดยเลือกใช้วัสดุเทคโนโลยีที่เป็นโครงสร้างคล้ายเปลือกหาลากสีต่อประกอบเป็นรูปทรงของสัตว์ ทำให้สามารถแสดงออกเพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีได้ดี

2.4.3 วิธีการนำเสนอ

วิธีการนำเสนอการสร้างสรรค์ประติมากรรมสื่อผสม แบบลอยตัวมีขนาดใหญ่ขึ้นท่ามกลางพื้นที่จัดวางโดยไม่มีฐานรองรับ เพื่อเน้นมุมมองที่ดูระดับสายตา ที่มีรูปทรงลักษณะแสดงการเคลื่อนที่ เคลื่อนไหว สามารถเดินดูผลงานได้รอบทุกทิศทางจากในทุกมุม มีการเพิ่มขนาดของผลงานที่ใหญ่ขึ้น จึงทำให้ผลงานมีกำลังมากขึ้น อีกทั้งผลงานยังพัฒนาในรูปแบบศิลปะที่เลือกท่าทางของสิ่งมีชีวิต เพื่อให้มีการสื่อเรื่องราวได้ดีมากขึ้น

2.4.4 ปัญหาในการสร้างสรรค์

ปัญหาในการสร้างสรรค์ได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค จากการสร้างผลงานโดยการเลือกใช้วัสดุเทคโนโลยีที่หาได้นั้น อาจจะไม่มีความไม่ลงตัวในเรื่องการผสมวัสดุ ที่อาจมีความไม่เข้ากันต้องทำการเทียบเคียง คัดสรรหาวัสดุที่เหมาะสม และแก้ปัญหารูปทรงที่ไม่สามารถหาได้โดยการหล่อซึ่งบางชิ้นงานด้วยการหล่อเรซินใสอาจจะไม่ตรงตามแนวคิด แต่มีการพัฒนาแก้ไขให้เกิดความลงตัวตรงตามแนวคิดได้ดีมากขึ้น



ภาพที่ 29 ภาพรายละเอียดผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4
ปี พ.ศ.	2565
เทคนิค	ประติมากรรมสื่อผสม
ขนาด	126 x 200 x 207 เซนติเมตร
ที่มา:	ผู้สร้างสรรค์

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” เป็นผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากระบบการณในการใช้ชีวิตที่พึ่งพาบริโภควัตถุนิยมทางเทคโนโลยีและวิถีทางธรรมชาติ ที่มีรูปทรงแปลกประหลาด ชวนให้คิดถึงรูปทรงที่ได้รับมาจากประสบการณ์ตรงของผู้สร้างสรรค์ สอดคล้องกับทฤษฎีประสบการณ์นิยมของ จอน ดิวอี้ (John Dewey) ที่อธิบายทฤษฎีประสบการณ์นิยมจำเป็นต้องผ่านการสัมผัสประสบการณ์ที่มากพอสู่การสังเคราะห์และถ่ายทอดออกมาอย่างมีคุณภาพ จนเกิดการสร้างภาพในสมอง แปรเปลี่ยนเป็นรูปทรงจากจินตนาการ

เกินจริงที่มีความพิเศษ โดยผู้สร้างสรรค์เลือกใช้วัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ เพื่อให้เกิดเป็นผลงานรูปทรงประติมากรรมสื่อผสมที่แสดงให้เห็นการพบเห็นวัตถุบางสิ่งก็มักจะจินตนาการไปถึงสิ่งที่เคยพบ เคยสัมผัส วัสดุเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ จึงได้ใช้ประสบการณ์ที่มีความพิเศษ แปลกประหลาดที่มีปฏิกิริยาชวนให้คิด ซึ่งเป็นการสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีจินตนาการ (Imagination) ความปรารถนาตามประสบการณ์ ที่ก่อให้เกิดจินตภาพ (Image) เรื่องการรุกรานของมนุษย์ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมาทางธรรมชาติที่สอดคล้องเหมาะสมกับการแสดงภาพสะท้อนความจริงของชีวิตสรรพสิ่งทั้งหลายในธรรมชาติ เพื่อแสดงออกให้เห็นถึงรูปทรงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการคิดฝันที่ไม่มีอยู่จริง มีลักษณะศิลปะ 3 รูปแบบ ดังนี้

1) ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy Art) คือ การสร้างสรรค์รูปลักษณะต่าง ๆ ตามความรู้สึกจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ (ชะลูด นิมเสมอ, 2554, น. 17)

2) ศิลปะรูปแบบเหนือจริง (Surrealist) คือ การนำมาสิ่งที่เป็นวัตถุเก็บตกหรือวัตถุที่ไร้ค่าเหล่านี้มาสร้างงานศิลปะ ผ่านองค์ประกอบศิลป์และการตัดสินใจของศิลปิน ซึ่งวิธีนี้เราเรียกกันว่า “วัตถุเก็บตกที่ดีความแล้ว” (สดชื่น ชัยประสานธน์, 2539, น. 155 - 158)

3) ศิลปะลัทธิดาดา (Dadaism) คือ ลัทธิเพื่อต้องการต่อต้าน กฎเกณฑ์ความงามศิลปะแบบเดิม ๆ รวมไปถึงเสียดสีสภาพแวดล้อมทางสังคม (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555, น. 278)

ดังที่ปรากฏในการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกในรูปแบบของศิลปะแห่งจินตนาการ ที่แสดงรูปทรงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการคิดฝันที่ไม่มีอยู่จริง โดยการใช้การสร้างประสบการณ์จากผู้สร้างสรรค์ เพื่อแทนค่าสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่ถูกกลืนหาย จากสภาวะการแทนที่ของเทคโนโลยี รวมถึงการรุกรานที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ยังเลือกใช้วัสดุ เทคนิค วิธีการต่าง ๆ สร้างรูปทรงอันเป็นตัวแทนทางความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่มีทั้งด้านบวกและด้านลบ ในผลงานเดียวกัน เพื่อเป็นการบอกเล่าให้เห็นถึงอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อสภาวะการณ์อันโหดร้ายนั้นผ่านศิลปะแห่งจินตนาการ ก่อให้เกิดมโนทัศน์เรื่องความเปลี่ยนแปลงทางสภาวะของประสบการณ์ไปสู่รูปทรงในจินตนาการของสิ่งมีชีวิต สะท้อนถึงคุณค่าของชีวิตและสรรพสิ่งทั้งหลาย โดยผ่านกระบวนการคิด วางแผนขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานชุดรูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ โดยมีพื้นฐานจากข้อมูลและทฤษฎีดังกล่าวนำมาวิเคราะห์ผลงานให้ตรงตามแนวความคิดมากที่สุด

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์

เรื่อง	การวิเคราะห์
1. วิเคราะห์ทฤษฎีประสบการณ์นิยมของจอห์น ดิวอี้	ผลงานชิ้นที่ 1, 2, 3, 4 การสร้างสรรค์ผลงานโดยนำแนวความคิดทฤษฎีประสบการณ์นิยมมาช่วยในการอธิบาย โดยการแสดงออกถึงประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่จากวัตถุทางเทคโนโลยี ซึ่งประสบการณ์การนั้นได้สร้างจากการสั่งสมที่มากพอ โดยการใช้คัดเลือกวัสดุในลักษณะนี้ โดยใช้ประสบการณ์ (Art As Experience) ประสบการณ์คือการสัมผัสกับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดทฤษฎีประสบการณ์ โดยมีผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กระทำขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากวัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้นและเกิดเองตามธรรมชาติ (Man – Made Materials) (ชูลุด นิ่มเสมอ, 2554, น.20) เพื่อพิจารณาวัสดุเพื่อนำไปสร้างรูปทรงทางจินตนาการของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติจากเทคนิควิธีการประกอบวัสดุ โดยเลือกใช้วัสดุที่แสดงถึงความจริงเป็นวัสดุสะท้อนความจริงของชีวิตและสรรพสิ่งทั้งหลาย

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ (ต่อ)

เรื่อง	การวิเคราะห์
2. วิเคราะห์ทฤษฎีจินตนาการ	ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1, 2, 3, 4 การสร้างสรรค์ผลงานรูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ โดยนำแนวความคิดทฤษฎีจินตนาการมาช่วยในการอธิบาย โดยแสดงออกถึงรูปทรงในจินตนาการของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่จากวัตถุทางเทคโนโลยี ซึ่งรูปทรงทางจินตนาการนั้นได้สร้างจากจินตนาการคิดค้นที่ไม่มีอยู่จริง โดยใช้การใช้จินตนาการในลักษณะนี้เปรียบเสมือนสร้างภาพในอนาคต เพราะจินตนาการเป็นความคิดพิเศษที่ไม่หยุดนิ่งอยู่ในกรอบของปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดศิลปะแห่งจินตนาการ โดยมีผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กระทำขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากวัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้นและเกิดเองตามธรรมชาติ (Man - Made Materials) (ครูบ้านนอกดอทคอม, 2557, ออนไลน์) เพื่อพิจารณารูปทรงทางจินตนาการของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ จากเทคนิควิธีการประกอบวัสดุ โดยเลือกใช้วัสดุที่แสดงสัจจะของวัสดุสะท้อนความจริงของชีวิตและสรรพสิ่งทั้งหลาย

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ (ต่อ)

เรื่อง	การวิเคราะห์
3. วิเคราะห์ทฤษฎี ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy Art)	ผลงานชิ้นที่ 1, 2, 3, 4 การสร้างสรรค์ผลงานรูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยี เข้าแทนที่ธรรมชาติ โดยนำแนวความคิดศิลปะแฟนตาซีมาช่วยในการอธิบาย โดยแสดงออกถึงความปรารถนาของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ที่กำลังถูกแทนที่จากวัตถุทางเทคโนโลยี ซึ่งใช้จินตนาการนั้นได้สร้างจากความรู้สึกที่หลุดพ้นประเภทจิตสำนึก โดยดัดแปลงรูปทรงทางธรรมชาติ ประกอบกับการคัดเลือกวัสดุในลักษณะนี้ เปรียบเสมือนสร้างภาพในรูปทรงทางศิลปะ โดยใช้ความปรารถนาที่ซ่อนภายในจิตใจ สร้างความคิดฝันและจินตนาการแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบจินตนาการฟุ้งฝัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดศิลปะแฟนตาซี โดยมีผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กระทำขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากรูปทรงที่เกิดเองตามธรรมชาติ (Man-Made Materials) (ขลุฑ นิยมเสมอ, 2554, น. 17 - 18) เพื่อพิจารณารูปทรงในทางธรรมชาติ เพื่อนำไปสร้างรูปทรงทางจินตนาการของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติจากเทคนิควิธีการประกอบวัสดุ โดยเลือกใช้วัสดุที่แสดงสัจจะของวัสดุสะท้อนความจริงของชีวิตและสรรพสิ่งทั้งหลาย

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีทางศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ (ต่อ)

เรื่อง	การวิเคราะห์
4. วิเคราะห์แนวคิด ลัทธิดาด้า (Dadaism)	ผลงานชิ้นที่ 1, 2, 3, 4 การสร้างสรรค์ผลงานรูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ โดยนำแนวความคิดศิลปะลัทธิดาด้ามาช่วยในการอธิบายแสดงออกถึงการใช้วัสดุของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่จากวัตถุทางเทคโนโลยี ซึ่งในการสร้างสรรค์นั้นได้สร้างจากความรู้สึกที่ความปราศจากเหตุผล โดยใช้คัดเลือกวัสดุตัดแปลงปรับเปลี่ยน เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ทางศิลปะ โดยใช้ทำให้วัตถุชิ้นหนึ่งในชีวิตประจำวันมาวางในบริบทใหม่เพื่อกระตุ้นให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับวัตถุนั้น ประกอบกับการสร้างความคิดและจินตนาการ แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ ทำให้เกิดประติมากรรมแบบดาด้า โดยมีผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กระทำขับเคลื่อนกระบวนการเทคนิคการประกอบรูปทรงด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่เรียกว่า “Assemblage” (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2555, น.278) เพื่อพิจารณาวัสดุในทางธรรมชาติและเทคโนโลยี เพื่อนำไปสร้างรูปทรงทางจินตนาการของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติจากเทคนิควิธีการประกอบวัสดุ โดยเลือกใช้วัสดุที่แสดงสัจจะของวัสดุสะท้อนถึงคุณค่าของชีวิตและสรรพสิ่งทั้งหลาย

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีทางศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ (ต่อ)

เรื่อง	การวิเคราะห์
5. วิเคราะห์แนวคิด ศิลปะสื่อผสม	ผลงานชิ้นที่ 1, 2, 3, 4 การสร้างสรรค์ผลงานรูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยี เข้าแทนที่ธรรมชาติ โดยนำแนวความคิดศิลปะสื่อผสม มาช่วยในการอธิบายการสร้างสรรค์ผลงานในแบบผสมผสานโดยการนำวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ สัดส่วนของวัสดุทางเทคโนโลยีมากกว่าธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงทางจินตนาการ ที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าวธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้ อีกทั้งเปิดโอกาสผู้ชมผลงานได้ใช้ประสบการณ์ร่วม อาจเป็นไปตามที่ศิลปินออกแบบควบคุมไว้หรือบังเกิดฉับพลันโดยไม่คาดคิดนอกการคาดการณ์ก็ได้ (เกษม ก้อนทอง, 2549, น. 25 - 54)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

4. วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ”

เป็นผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์กระบวนการเทคโนโลยีวิวัฒนาการใหม่ สร้างผลกระทบมากมายให้กับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตด้วยกันในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งยังปรับสภาพสิ่งแวดล้อมให้ผิดธรรมชาติ ผู้สร้างสรรค์รู้สึกประทับใจเมื่อได้เห็นความงามของธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตที่เคยสัมผัส ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแรงบันดาลใจและคิดตั้งคำถามถึงสิ่งมีชีวิตที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ภายใต้สภาวะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น สิ่งมีชีวิตทั้งมวลจะมีรูปร่างรูปทรงอยู่ในธรรมชาติอย่างไร ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดการจินตนาการถึงสิ่งมีชีวิตในอนาคต เพื่อกระตุ้นให้ผู้คนตระหนัก

ถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้ ผู้วิจัยใช้กระบวนการตามทฤษฎีจินตนาการมาช่วยในการวิเคราะห์ถึงต้นเหตุของปัญหา โดยสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมเพื่อแสดงออกถึงเพื่อแสดงออกให้เห็นถึงรูปทรงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการคิดฝันที่ไม่มีอยู่จริง ผ่านรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์ได้มาจากประสบการณ์ตรง โดยใช้จินตนาการเปรียบเสมือนอนาคตเพราะจินตนาการเป็นความคิดพิเศษที่ไม่หยุดนิ่งอยู่ในกรอบของปัจจุบัน

5. วิเคราะห์เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” นั้นเป็นการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม โดยผู้สร้างสรรค์ได้มีแนวคิดเพื่อแสดงออกเป็นผลงานศิลปะโดยใช้การผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่มีการวางแผนอย่างมีระบบขั้นตอน โดยการจัดเตรียมภาพร่างแบบสามมิติด้วยการประกอบวัสดุขนาดเล็กขึ้นเป็นโมเดล เพื่อจะหามุมมองว่ารูปทรงตรงตามแนวคิดหรือไม่ หลังจากนั้นจะจัดเตรียมวัสดุให้ตรงตามแนวคิด โดยแบ่งสัดส่วนวัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกโดยวัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 80 วัสดุธรรมชาติร้อยละ 20 เพื่อชี้ให้เห็นถึงการรุกรานและเข้าแทนที่ของเทคโนโลยีที่เปรียบเสมือนโลกแห่งวัตถุนิยมล้นโลก ที่ผู้คนมุ่งเน้นไปที่ความสะดวกสบาย บริโภควัตถุจนเกินพอดี เมื่อจัดเตรียมวัสดุเรียบร้อยแล้วผู้สร้างสรรค์จะทำการขึ้นโครงสร้างด้วยการเชื่อมเหล็ก ด้วยตู้เชื่อมเหล็กไฟฟ้าเพื่อยึดติดโครงสร้างให้มีความมั่นคง หากโครงสร้างไม่แข็งแรงจะทำให้การยึดติดวัสดุภายนอกรูปทรงไม่แข็งแรงดังนั้นโครงสร้างจึงมีความสำคัญ โครงสร้างของผู้สร้างสรรค์ประกอบไปด้วยสองส่วน คือ โครงสร้างที่เป็นไม้ และโครงสร้างที่เป็นเหล็ก โครงสร้างที่เป็นเหล็กจะมีความแข็งแรงมากกว่าการปะติดให้เกิดรูปทรงนั้นผู้สร้างสรรค์จะคัดเลือกวัสดุโดยใช้วัสดุเป็นตัวนำจินตนาการ เมื่อเห็นวัสดุใดและจินตนาการว่าเป็นสิ่งใดก็นำวัสดุนั้นนำมาประกอบ จนเกิดเป็นรูปทรงของสัตว์ในจินตนาการ นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ยังได้ทำการแก้ปัญหาการหาวัสดุประเภทกะโหลกสัตว์ที่วัสดุจริงไม่ได้ตามจำนวนที่ต้องการ จึงมีความจำเป็นต้องถอดพิมพ์ บันทึกลงเรซินใส เพื่อแทนค่าวัสดุจากธรรมชาติ ซึ่งตรงตามแนวคิดที่ตั้งไว้อย่างมาก คือ เทคโนโลยีมาแทนที่ธรรมชาติ การเลือกรูปทรงนั้นจำเป็นต้องคำนึงสีของรูปทรงที่จะนำมาประกอบ เพราะสีมีอิทธิพลต่อความรู้สึกมากกว่ารูปทรง สีนำพาและดึงดูดใจของผู้ดู รวมถึงกระตุ้นอารมณ์ได้ดีมากกว่ารูปทรง ดังนั้นในการเลือก

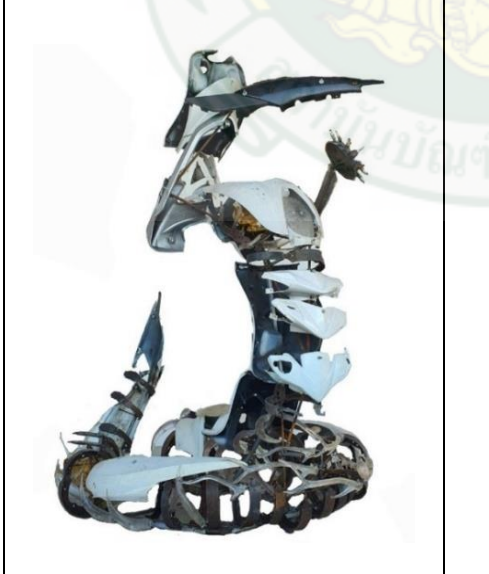
รูปทรงของประเภทต่าง ๆ จำเป็นต้องมีการกำหนด เปอร์เซ็นต์ของสีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น สีโทนร้อน และสีโทนเย็น ซึ่งแต่ละผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นได้ทำการกำหนดสีในแต่ละชิ้นงานไว้ โดยเน้นสีของตัววัสดุ เช่นสีของไม้ สีของสนิม สีขาวเป็นสีของกระดูกสัตว์ที่เป็นธรรมชาติ สีขาวของปูนขาว สีขาวของวัสดุทางเทคโนโลยี นอกจากนั้นมีการเน้นวัสดุให้ดูมีคุณค่ามากขึ้นด้วยการปิดทอง ทองจึงเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งมีค่าเช่นเดียวกับธรรมชาติ จากที่กล่าวมานั้น ผู้สร้างสรรค์จะคลุมโทนสีไม่ให้สัดจัด แต่จะเน้นไปที่สีโทนกลางขาวเทา ดำ น้ำตาล เพื่อเน้นสัจจะของวัสดุ การเลือกใช้ขนาดของรูปทรงก็มีผลมากต่อการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์จึงมีการกำหนดรูปทรงให้มีขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ เพื่อให้เกิดการรวมตัวอย่างมีเอกภาพ และที่สำคัญที่สุดการสร้างสรรค์ประติมากรรมสื่อผสมด้วยการต่อประกอบนี้ จำเป็นต้องใช้จินตนาการในการคัดเลือกวัสดุให้ตรงตามแนวคิดมากที่สุด เกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน

5.1 การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ตารางที่ 22 การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

เรื่อง/ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการในผลงาน วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ผลงานนั้นมีการผสมผสานระหว่างวัสดุ ซึ่งในส่วนแรกนั้น มีประติมากรรมที่สร้างรูปทรงสิ่งมีชีวิตที่ยังพบเห็นได้ในธรรมชาติ สีขาวปั้นด้วยปูนปั้นบริเวณที่ต้องการเชื่อมต่อผสานกันหรือจุดที่ต้องการให้เด่น ในส่วนที่สองนั้น เป็นส่วนของวัสดุทางธรรมชาติที่ใช้เทคนิค การหล่อถอดพิมพ์เป็นวัสดุเรซินใส หลังจากนั้นเชื่อมต่อน๊อตเชื่อมต่อกันเป็นรูปทรง ซึ่งวัสดุทางเทคโนโลยีนั้นมีลักษณะเป็นพลาสติก เหล็กผสมผสานตะพาบ เป็นต้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงธรรมชาติกำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย

ตารางที่ 22 การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

เรื่อง/ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 ผลงานนั้นมีการผสมผสานระหว่างวัสดุ ซึ่งในส่วนแรกนั้น มีประติมากรรมที่สร้างรูปทรงสิ่งมีชีวิตที่ยังพบเห็นได้ในธรรมชาติ บริเวณสีขาวผู้สร้างสรรค์เลือกใช้วัสดุทางธรรมชาติที่ต้องการเชื่อมต่อผสมกันหรือจุดที่ต้องการให้เด่น ในส่วนที่สองนั้นเป็นส่วนของวัสดุทางธรรมชาติที่ใช้เทคนิค การหล่อถอดพิมพ์เป็นวัสดุเรซินใส หลังจากนั้นทำยึดน็อตเชื่อมต่อกันเป็นรูปทรง ซึ่งวัสดุทางเทคโนโลยีนั้นมีลักษณะเป็นพลาสติก เหล็กผสมผสานกับวัสดุธรรมชาติของพื้นผิว ให้เป็นลักษณะเจาะ ผัง หรือเกาะเกี่ยว บริเวณกะโหลกสัตว์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงธรรมชาติกำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย
การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	เทคนิคและวิธีการ ผลงานวิทยานิพนธ์ 3 ผลงานมีการผสมผสานระหว่างวัสดุ ซึ่งในส่วนแรกนั้น มีประติมากรรมที่สร้างรูปทรงสิ่งมีชีวิตที่ยังพบเห็นได้ในธรรมชาติ บริเวณวัสดุทางธรรมชาติที่เป็นกะโหลกสัตว์ใช้วิธีการปิดทองคำเปลว เพื่อที่ต้องการให้เด่น ในส่วนที่สองนั้นเป็นส่วนของวัสดุทางธรรมชาติที่ใช้เทคนิคการหล่อถอดพิมพ์เป็นวัสดุเรซินใส หลังจากนั้นทำยึดน็อตเชื่อมต่อกันเป็นรูปทรง ซึ่งวัสดุทางเทคโนโลยีนั้นมีลักษณะเป็นพลาสติก โดยเลือกวัสดุเป็นสีขาวเป็นหลัก ผสมผสานกับวัสดุธรรมชาติของพื้นผิว ให้เป็นลักษณะเชื่อมต่อประกอบกัน จนเป็นรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ เพื่อแสดงให้เห็นถึงธรรมชาติกำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์

ตารางที่ 22 การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

เรื่อง/ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์เทคนิคและวิธีการในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ 4 ผลงานนั้นมีการผสมผสานระหว่างวัสดุ ซึ่งในส่วนแรกนั้น มีประติมากรรมที่สร้างรูปทรงสิ่งมีชีวิตที่ยังพบเห็นได้ในธรรมชาติร่วมกับทรงทางเทคโนโลยี ในส่วนที่หนึ่งนั้นเป็นส่วนของวัสดุทางธรรมชาติที่ใช้เทคนิค การหล่อถอดพิมพ์เป็นวัสดุเรซินใส หลังจากนั้นเชื่อมต่ोन็อตเชื่อมต่อกันเป็นรูปทรง ซึ่งวัสดุทางเทคโนโลยีนั้นมีลักษณะเป็นพลาสติก เหล็กผสมผสานกับวัสดุธรรมชาติของพื้นผิว เพื่อแสดงให้เห็นถึงธรรมชาติกำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

6. การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์

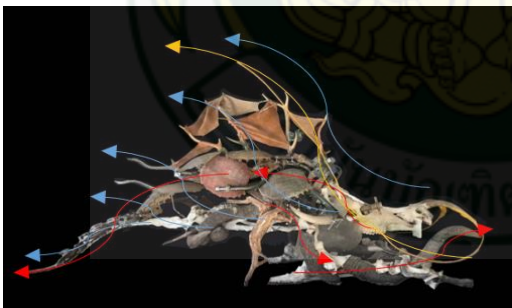
การเลือกศิลปินกรณีศึกษานั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการศึกษาแนวคิด เทคนิค และวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปินที่มีกระบวนการคิดที่สอดคล้องกับแนวทางสร้างสรรค์ รวมถึงมีรูปแบบ และกระบวนการที่ผู้สร้างสรรค์ให้ความสนใจ โดยทำการศึกษาศิลปิน เฮียโรนิมัส บ็อช (Hieronymus Bosch) เป็นศิลปินที่ใช้ความเชื่อมโยงระหว่างการสร้างรูปทรงในจินตนาการตามตามชาตารวมกับเครื่องจักรกล ในแต่ละชนิดเข้ากับลักษณะทางรูปทรงทางธรรมชาติ ที่ซับซ้อนเต็มไปด้วยจินตนาการ ประกอบกับการใช้รูปสัญลักษณ์นำเสนอภาพลักษณ์ของสิ่งมีชีวิต ดินแดนอันไม่เป็นที่รู้จัก ที่พ้นไปจากความเข้าใจของมนุษย์และความเป็นจริงโดยสิ้นเชิง เป็นการพยายามเอาตัวตนภายในจิตใจที่เชื่อมต่อกับจิตไร้สำนึกอย่างอิสระออกมาถ่ายทอดลงบนผลงาน เพื่อสะท้อนมิติอันยิ่งใหญ่ในอาณาจักรแห่งแรงบันดาลใจ ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์สนใจและได้รับอิทธิพลทางความคิดที่มีการสร้างรูปทรงทางประติมากรรมโดยใช้รูปทรงของสิ่งมีชีวิตมากกว่าหนึ่งชนิด ในหนึ่งผลงานประติมากรรม ซึ่งตัวผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาศิลปิน ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ และฮานส์ รูดอล์ฟ กีเกอร์ (Hans Ruedi Giger) มี

การสร้างสรรคเป็นผลงานประติมากรรมที่มีเค้าโครงภายนอกเป็นลักษณะทางกายภาพของสิ่งมีชีวิตที่มีอิทธิพลของศิลปะเหนือจริงและศิลปะแฟนตาซี ผนวกกับ ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) ที่สร้างสรรค์ผลงานแนวทางการใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกที่มีลักษณะทำความเป็นวัสดุผสมผสานกับการใช้จินตนาการมองผ่านวัสดุหรือวัตถุ ในสร้างสรรค์ผลงานทางเทคโนโลยี พร้อมทั้ง Bill Woodrow กลไกทางแนวคิดของผลงานที่มีความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากขยะพลาสติก เกิดความรู้สึกที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติ จากที่กล่าวนั้นผู้สร้างสรรค์เกิดความลงตัวทั้งความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ และสามารถเป็นแนวทางที่จะใช้พัฒนาผลงานในลำดับต่อไป

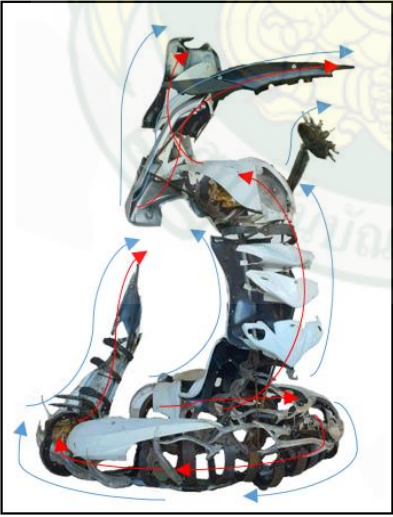
7. การวิเคราะห์ตามหลักทัศนธาตุ

แบ่งออกเป็นการวิเคราะห์ด้วยกัน 5 ตาราง ได้แก่ การวิเคราะห์การใช้เส้นตามหลักทัศนธาตุ การวิเคราะห์การใช้รูปทรงและขนาดตามหลักทัศนธาตุ การวิเคราะห์การใช้สีตามหลักทัศนธาตุ การวิเคราะห์การใช้พื้นผิวตามหลักทัศนธาตุ และการวิเคราะห์การใช้พื้นที่ว่างตามหลักทัศนธาตุ

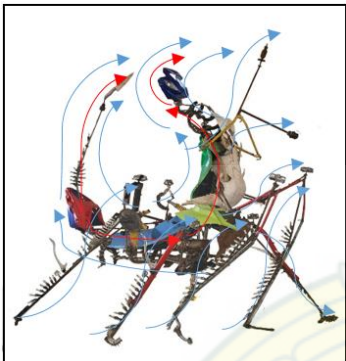
ตารางที่ 23 การวิเคราะห์การใช้เส้นตามหลักทัศนธาตุ

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
1.วิเคราะห์ทิศทางของเส้น การวิเคราะห์ทิศทางของเส้นในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	ทิศทางของเส้น ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 การวิเคราะห์เส้นที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีลักษณะทิศทางของเส้นที่สอดคล้องกับรูปทรงของวัตถุและวัสดุ เส้นแกนโครงสร้างนอนโค้งลงกับพื้นในส่วนฐาน (เส้นสีแดง) แสดงความอ่อนแอ ประสานเชื่อมต่อกับเส้นเฉียงโค้ง (เส้นสีฟ้า) เป็นการใช้เส้นแบบประสานขึ้นในส่วนรูปทรง ให้ความเคลื่อนไหวและจังหวะที่ต่อเนื่อง รวมถึงรายละเอียดของผลงานที่มีลักษณะของเส้นที่พุ่งขึ้นไปด้านบนซ้าย คล้ายการสลายค่อย ๆ จางหายไปในอากาศ จำลองรูปทรงสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ เชื่อมโยงกับการที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีจนในที่สุดธรรมชาติถูกเลือนหายไป

ตารางที่ 23 การวิเคราะห์การใช้เส้นตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

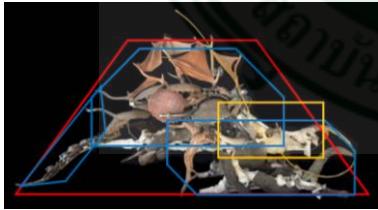
เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์ทิศทางของเส้นในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	ทิศทางของเส้น ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 การวิเคราะห์เส้นที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีลักษณะทิศทางของเส้นที่สอดคล้องกับรูปทรงของวัตถุและวัสดุ เส้นแกนโครงสร้าง (เส้นสีแดง) พุ่งตรงไปข้างหน้าของรูปทรงแสดงความเข้าใจโดยความอันตรายประสานเชื่อมต่อกับเส้นเฉียง (เส้นสีส้ม) เป็นการใช้เส้นแบบประสานขึ้นในส่วนของรูปทรง ให้ความเคลื่อนไหวและจังหวะที่ต่อเนื่อง รวมถึงรายละเอียดของผลงานที่มีลักษณะของเส้นที่พุ่งไปข้างหน้า เพื่อที่จะทำอันตรายผ่านการจำลองรูปทรงสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ เชื่อมโยงกับการที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีจนในที่สุดธรรมชาติถูกเลื่อนหายไป
การวิเคราะห์ทิศทางของเส้นในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	ทิศทางของเส้น ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 การวิเคราะห์เส้นที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีลักษณะทิศทางของเส้นที่สอดคล้องกับรูปทรงของวัตถุและวัสดุ เส้นแกนโครงสร้าง (เส้นสีแดง) ตั้งโค้งขึ้นมาจากพื้นในส่วนของลำตัวช่วงล่างแสดงถึงการลุกขึ้นมาต่อสู้ ปกป้องตนเอง ประสานเชื่อมต่อกับเส้นรอบนอกโค้ง (เส้นสีฟ้า) เป็นการใช้เส้นแบบประสานขึ้นในส่วนของรูปทรง ให้ความเคลื่อนไหวและจังหวะที่มีพลัง รวมถึงรายละเอียดของผลงานที่มีลักษณะของเส้นที่ไหลไปตามเส้นแกนโครงสร้าง คล้ายการย่อยสลายค่อย ๆ จางหายไปข้างในลำตัวรูปทรงในจินตนาการ โดยจำลองรูปทรงสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ เชื่อมโยงกับการที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีจนในที่สุดธรรมชาติถูกเลื่อนหายไป

ตารางที่ 23 การวิเคราะห์การใช้เส้นหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

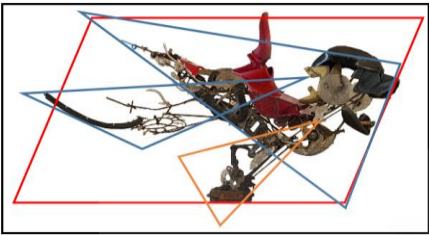
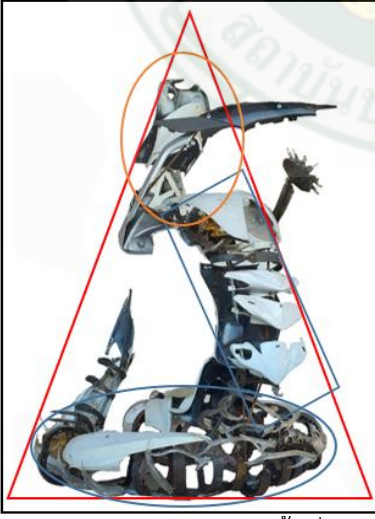
เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์ทิศทางของเส้นในผลงาน วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	ทิศทางของเส้น ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 การวิเคราะห์เส้นที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีลักษณะทิศทางของเส้นที่สอดคล้องกับรูปทรงของวัตถุ และวัสดุ เส้นแกนโครงสร้าง (เส้นสีแดง) นอนโค้งบริเวณตรงกลางในส่วนของการแสดงการกำลังที่เคลื่อนที่ประสาน เชื่อมต่อกับเส้นรอบนอก (เส้นสีฟ้า) เป็นการใช้เส้นแบบประสานขึ้นในส่วนของรูปทรงให้ความเคลื่อนไหวและจังหวะที่ต่อเนื่อง รวมถึงรายละเอียดของผลงานที่มีลักษณะของเส้นที่พุ่งขึ้นไปด้านบนขวาคล้ายกำลังเคลื่อนที่จำลองรูปทรงสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ เชื่อมโยงกับการที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยีจนในที่สุดธรรมชาติถูกเลื่อนหายไป

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

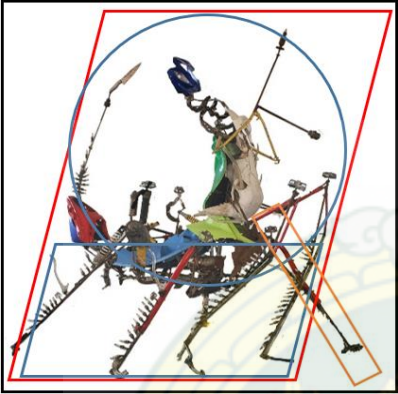
ตารางที่ 24 การวิเคราะห์การใช้รูปทรงและขนาดตามหลักทัศนธาตุ

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
2. วิเคราะห์รูปทรงและขนาด การวิเคราะห์รูปทรงและขนาดใน ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	รูปทรงและขนาด ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 โครงสร้างของผลงานโดยรวมเป็นสี่เหลี่ยมคางหมูมีขนาดที่กว้างโดยใช้รูปทรงในจินตนาการคือสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ โดยพื้นด้านบนจะเล็กกว่าพื้นที่ด้านล่างเพื่อแสดงถึงความอ่อนของสิ่งมีชีวิตในจินตนาการภายในรูปทรงในจินตนาการมีรูปด้วยกันสามส่วน ซึ่งได้แก่ ลำตัว หาง แขน และรูปทรงในส่วนหัวจะเป็นจุดเด่น เพื่อแสดงอารมณ์การถูกรุกรานด้วยองค์ประกอบของประติมากรรมที่แสดงรูปทรงทางกายวิภาคของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติในลักษณะการนอนราบกับพื้นที่หมอบตัว เพื่อสร้างความรู้สึกล่อลวง ที่กำลังถูกรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย รูปทรงทางกายวิภาคของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติในลักษณะการตั้งมาจากพื้นด้วยขาสองข้างที่มีขนาดเล็ก ท่าทางการที่ พุงไปข้างหน้า เพื่อสร้างความรู้สึกล่อลวง มีพิษภัย ที่กำลังถูกรุกราน ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย

ตารางที่ 24 การวิเคราะห์การใช้รูปทรงและขนาดตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

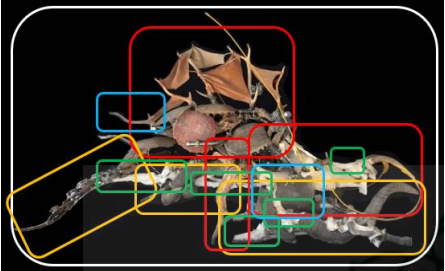
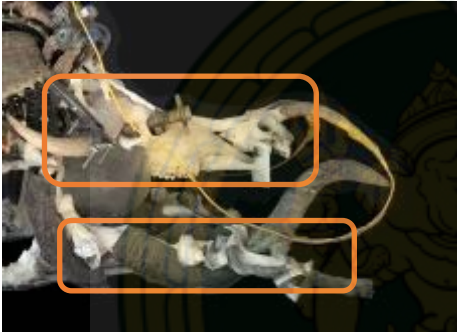
เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์รูปทรงและขนาดในผลงาน วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	รูปทรงและขนาด ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 โครงสร้างของผลงานโดยรวมเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอนมีขนาดที่ฐานเล็กกว่าส่วนของลำตัวใช้รูปทรงในจินตนาการคือสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติร่วมกับรูปของเครื่องบินหรือในทางเทคโนโลยี โดยพื้นด้านล่างจะเล็กกว่าพื้นที่ด้านบน เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนกำลังเดินของสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ ภายในรูปทรงในจินตนาการมีรูปด้วยกันสามส่วน ซึ่งได้แก่ ลำตัว ปีก และรูปทรงในส่วนหัวจะเป็นจุดเด่น อีกทั้งยังใช้รูปทรงสามเหลี่ยมเข้าใช้แสดงถึงอันตราย และแสดงอารมณ์การเคลื่อนพุ่งไปข้างหน้า ที่การรุกราน ด้วยองค์ประกอบของประติมากรรมที่แสดงออก
การวิเคราะห์รูปทรงและขนาดในผลงาน วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	รูปทรงและขนาด ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 โครงสร้างของผลงานโดยรวมเป็นสามเหลี่ยมมีขนาดที่ฐานกว้างยอดแหลมโดยใช้รูปทรงในจินตนาการคือสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ โดยพื้นด้านบนจะเล็กกว่าพื้นที่ด้านล่าง เพื่อแสดงถึงความอันตราย น่ากลัวของสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ ภายในรูปทรงในจินตนาการมีรูปด้วยกันสามส่วน ซึ่งได้แก่ ลำตัว หาง และรูปทรงในส่วนหัวจะเป็นจุดเด่น เพื่อแสดงอารมณ์พลังการรุกราน ด้วยองค์ประกอบของประติมากรรมที่แสดงรูปทรงทางกายวิภาคของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติในลักษณะการตั้งมาจากพื้น ท่าทางการที่ขดตัวแล้วตั้งขึ้น เพื่อสร้างความรู้สึกดูร้าย มีพิษภัย รุกราน ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย

ตารางที่ 24 การวิเคราะห์การใช้รูปทรงและขนาดตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

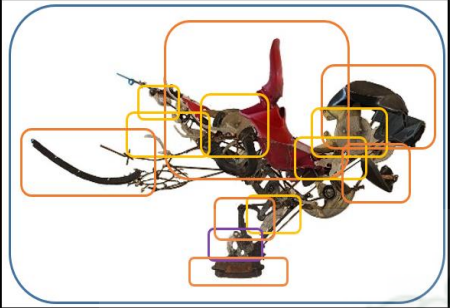
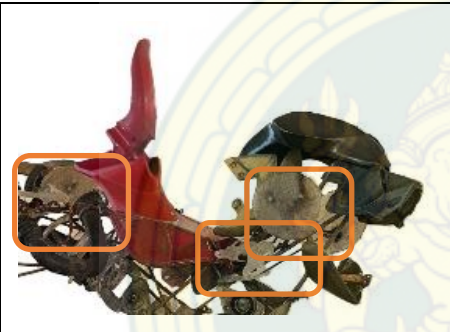
เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์รูปทรงและขนาดในผลงาน วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	รูปทรงและขนาด ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 โครงสร้างของผลงานโดยรวมเป็นสี่เหลี่ยมเฉียงแนวตั้งมีขนาดที่ฐานกว้างเนื่องมีขาที่ยื่นออกมาและยอดที่เล็กกว่าโดยใช้รูปทรงในจินตนาการคือสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ โดยพื้นด้านบนจะเล็กกว่าพื้นที่ด้านล่าง เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนกำลังเดินของสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ ภายในรูปทรงในจินตนาการมีรูปด้วยกันสามส่วน ซึ่งได้แก่ ลำตัว ขา และรูปทรงในส่วนขาหน้าจะเป็นจุดเด่น เพื่อแสดงอารมณ์การเคลื่อนที่ การรุกราน ด้วยองค์ประกอบของประติมากรรมที่แสดงรูปทรงทางกายวิภาคของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติในลักษณะการตั้งมาจากพื้นด้วยรูปขาที่มีเป็นจำนวนมาก ทำท่าทางที่ก้าวเดินไปข้างหน้า เพื่อสร้างความรู้สึกอันตราย มีพิษภัย ที่กำลังรุกราน ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

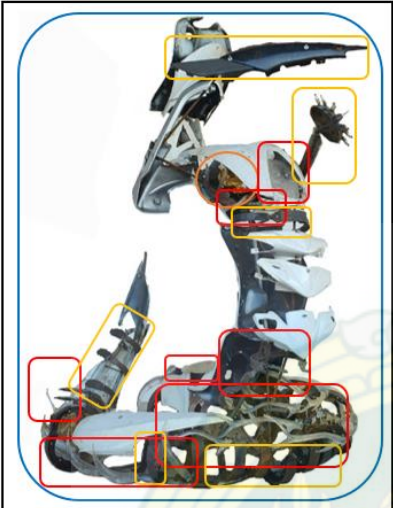
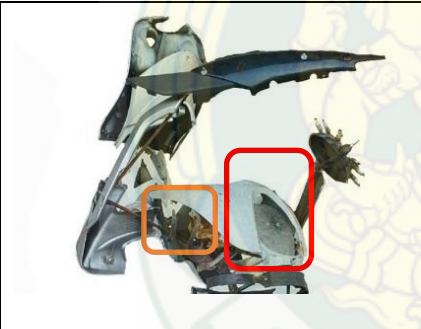
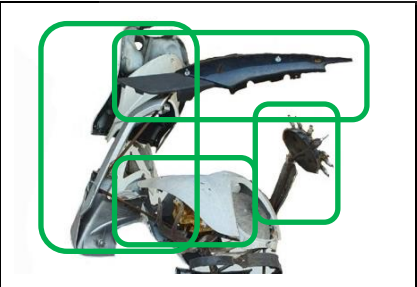
ตารางที่ 25 การวิเคราะห์การใช้สีตามหลักทัศนธาตุ

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
3. การวิเคราะห์สี การวิเคราะห์สีในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพรายละเอียดสีที่เกิดจากวัสดุธรรมชาติ ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพรายละเอียดสีที่เกิดจากวัสดุเทคโนโลยี ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	สี ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ลักษณะของสีในผลงานโดยรวมประกอบด้วยสีจากวัสดุจริง เช่น สีของกะโหลกโทนสว่างสีขาว สีทอง และโทนสีมืดสีดำ โดยมีแพทรีสีโปร่งแสง มีความใส เพื่อแสดงความรู้สึกการแทนที่จากการวิวัฒนาการของเทคโนโลยี โดยมีการใช้สีส่วนมากมาจากวัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ แต่สีนั้นก็ยังคงแสดงสัจจะของวัสดุอยู่โดยมีประติมากรรมรูปทรงของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ มีการใช้โทนสีสว่างจะอยู่บริเวณด้านบน แต่สีดำใช้เป็นบริเวณฐานรองรับ ซึ่งเป็นไล่น้ำหนักกดลงด้านล่าง และมีบางส่วนเป็นตัววัสดุที่เปลี่ยนแปลงแปลงสภาพจากเทคนิคในการสร้างสรรค์ การหล่อ เรซินใส การปิดทอง แต่สีโปร่งแสงมีความใสแสดงการเล่นหายทางธรรมชาติโดยมีประติมากรรมรูปทรงวัสดุจากธรรมชาติที่หัวและสีทองที่หนวด อันแสดงถึงการมีคุณค่า ซึ่งเป็นสิ่งที่หลงเหลืออยู่น้อยภายในรูปทรงของผลงาน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความมีค่าของระบบนิเวศน์ภายในธรรมชาติ ที่ต้องการกระตุ้นเตือน ให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้

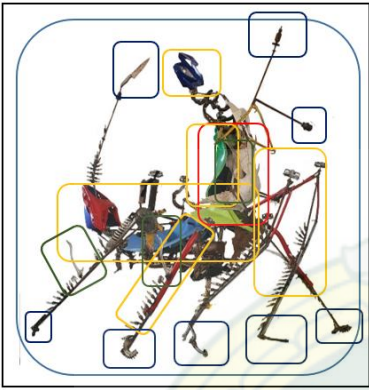
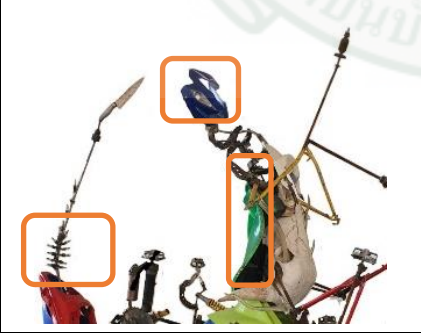
ตารางที่ 25 การวิเคราะห์การใช้สีตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์สีในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2  ภาพรายละเอียดสีที่เกิดจากวัสดุ ธรรมชาติผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2  ภาพรายละเอียดสีที่เกิดวัสดุเทคโนโลยี ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	สี ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 ลักษณะของสีในผลงานโดยรวมประกอบด้วยกัน 3 กลุ่มสี กลุ่มสีที่ดูเป็นอันตราย ควรระวังได้แก่ สีแดง สีดำ สีน้ำเงินเข้ม เป็นต้น กลุ่มสีเงิน และกลุ่มสุดท้าย กลุ่มสีโปร่งแสงมีความใส โดยมีการใช้สีส่วนมากจาก กลุ่มสีที่ดูเป็นอันตรายมาจากวัสดุทางเทคโนโลยีแต่สีนั้นก็ยังคงแสดงสัจจะของวัสดุอยู่โดยมีประติมากรรม รูปทรงของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ กลุ่มสีเงินที่แสดงถึง พืชภัยเป็นอันตราย และกลุ่มสีโปร่งแสงมีความใส บางส่วนเป็นตัววัสดุที่เปลี่ยนแปลงแปลงสภาพจาก เทคนิคในการสร้างสรรค์ แสดงการเลือนหาย ทางธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่กระจายอยู่ภายในผลงาน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความมีค่าของระบบนิเวศน์ภายใน ธรรมชาติ ที่ต้องการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึง คุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการ รุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาาระบบนิเวศน์ขึ้น มากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้

ตารางที่ 25 การวิเคราะห์การใช้สีตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

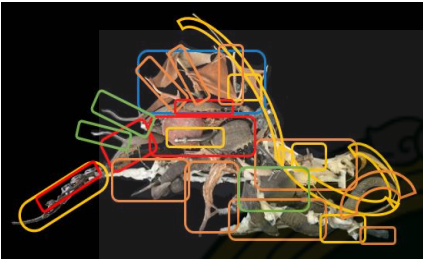
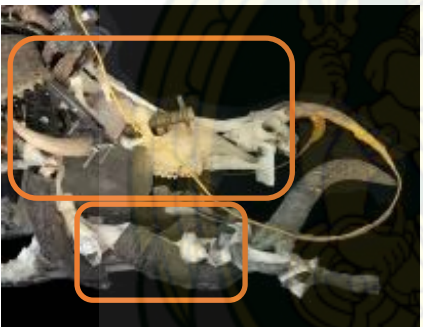
เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์สีในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3  ภาพรายละเอียดสีที่เกิดจากวัสดุธรรมชาติ ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3  ภาพรายละเอียดสีที่เกิดวัสดุเทคโนโลยี ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	สี ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ลักษณะของสีในผลงานโดยรวมประกอบด้วย สีขาว สีดำ สีทอง และสีโปรงแสงมีความใส เพื่อแสดงความรู้สึการแทนที่ จากความวิวัฒนาการของเทคโนโลยีและทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย โดยมีการใช้สีส่วนมากมาจากวัสดุทางเทคโนโลยีแต่สีนั้นก็ยังคงแสดงสัจจะของวัสดุอยู่โดยมีประติมากรรมรูปทรงของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติสีขาวที่ดูภายนอกไม่มีพิษภัย แต่สีดำแฝงไปด้วยภัยอันตรายในส่วนที่เป็นกระดูก และมีบางส่วนเป็นตัววัสดุที่เปลี่ยนแปลงแปลงสภาพจากเทคนิคในการสร้างสรรค์ การหล่อเรซินใส การปิดทอง แต่สีโปรงแสงมีความใสแสดงการเลือนหายทางธรรมชาติโดยมีประติมากรรมรูปทรงวัสดุจากธรรมชาติและตรงหน้าอกสีทองอันแสดงถึงการมีคุณค่า ซึ่งเป็นสิ่งที่หลงเหลืออยู่น้อยภายในรูปทรงของผลงาน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความมีค่าของระบบนิเวศน์ภายในธรรมชาติ ที่ต้องการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้

ตารางที่ 25 การวิเคราะห์การใช้สีตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

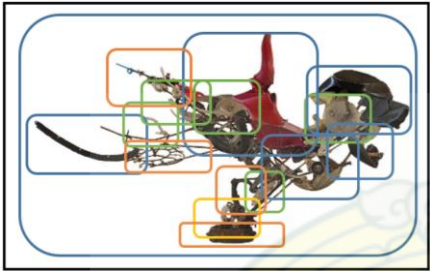
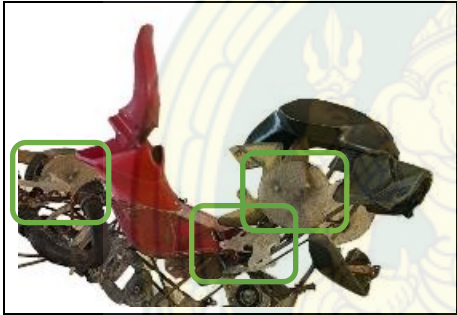
เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์สีในผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	สี ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 ลักษณะของสีในผลงานโดยรวมประกอบด้วย 4 กลุ่ม กลุ่มสีขาว กลุ่มหลากหลายสี เช่น สีเขียว สีแดง สีฟ้า สีนํ้าเงิน เป็นต้น กลุ่มสีเงิน และกลุ่มสุดท้ายสีโปรงแสงมีความใส เพื่อแสดงความรู้สึการแทนที่จากการวิวัฒนาการของเทคโนโลยีและทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย โดยมีการใช้สีส่วนมากมาจากวัสดุทางเทคโนโลยีแต่สีนั้นก็ยังคงแสดงสัจจะของวัสดุอยู่โดยมีประติมากรรมรูปทรงของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ กลุ่มสีขาวมีส่วนที่น้อยมากและมีค่าสีที่เด่นเมื่อเทียบกับกลุ่มที่มีหลากหลายสีทำให้ผู้ชมเห็นวัสดุธรรมชาติเป็นอันดับแรก และกลุ่มเงินแฝงไปด้วยภัยอันตรายในส่วนที่เป็นอาวุธหรือจุดที่สามารถสัมผัสที่เป็นภัยได้ และมีบางส่วนเป็นตัววัสดุที่เปลี่ยนแปลงแปลงสภาพจากเทคนิคในการสร้างสรรค์ การหล่อเรซินใสเป็นสีโปรงแสงมีความใสแสดงการเลือนหายทางธรรมชาติโดยมีประติมากรรมรูปทรงวัสดุจากธรรมชาติอันแสดงถึงการมีคุณค่าซึ่งเป็นสิ่งที่หลงเหลืออยู่น้อยภายในรูปทรงของผลงาน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความมีค่าของระบบนิเวศน์ภายในธรรมชาติที่ต้องการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมิอาจฟื้นคืนกลับมาได้
 ภาพรายละเอียดสีที่เกิดจากวัสดุธรรมชาติผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	
 ภาพรายละเอียดสีที่เกิดวัสดุเทคโนโลยี ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

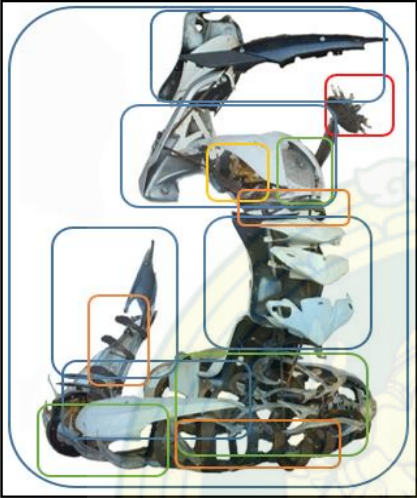
ตารางที่ 26 การวิเคราะห์การใช้พื้นผิวตามหลักทัศนธาตุ

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
4. วิเคราะห์พื้นผิว (Texture) การวิเคราะห์พื้นผิวในผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1  ภาพรายละเอียดพื้นผิววัสดุธรรมชาติ ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1  ภาพรายละเอียดพื้นผิววัสดุเทคโนโลยี ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1	พื้นผิว ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 พื้นผิวในผลงานแบ่งออกเป็น 5 พื้นผิว พื้นผิวละเอียด (สีแดง) คือพื้นผิวเกิดจากพื้นผิวธรรมชาติ ทำให้เป็นพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกมีรายละเอียดมีความงาม พื้นผิวที่สอง (สีเหลือง) คือเกิดจากการวัสดุที่มีความมันวาวบริเวณนั้นควบคุมอาณาบริเวณให้น้อยที่สุด เพื่อทำให้บริเวณดังกล่าวเด่นชัดขึ้นมา เช่น โลหะ พื้นผิวที่สามมีลักษณะเรียบ (สีน้ำเงิน) เป็นวัสดุธรรมชาติจากหนังสือพื้นผิวที่ 4 เป็นพื้นผิวใส (สีเขียว) เป็นวัสดุรูปทรงธรรมชาติให้ความรู้สึกที่จางหายไป มองเห็นได้ยาก และพื้นผิวสุดท้ายเป็นพื้นผิวที่มีความด้าน (สีส้ม) คือกระดูกสัตว์ โดยจำลองผ่านรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่มีเพียงวัสดุชิ้นเดียวในผลงานแทนความเป็นธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี โดยมีประติมากรรมรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่ถูกสร้างพื้นผิวให้มีความแตกต่างระหว่างพื้นผิวและรูปทรงเพื่อแสดงกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้

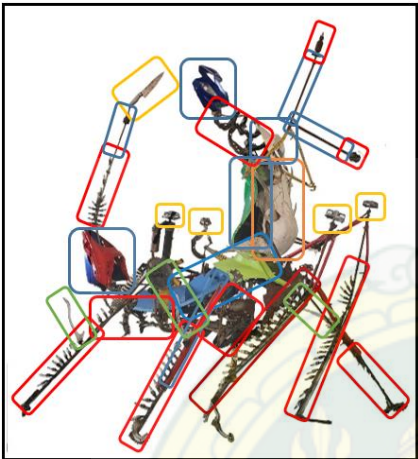
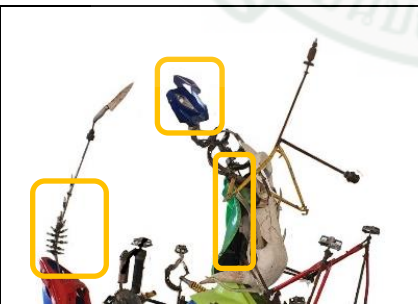
ตารางที่ 26 การวิเคราะห์การใช้พื้นผิวตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์พื้นผิวในผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2  ภาพรายละเอียดพื้นผิววัสดุธรรมชาติที่ แปรรูปผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2  ภาพรายละเอียดพื้นผิววัสดุเทคโนโลยี ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	พื้นผิว ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 พื้นผิวในผลงานแบ่งออกเป็น 4 พื้นผิว พื้นผิวที่หนึ่ง คือ เกิดจากการวัสดุที่มีความมันวาวบริเวณนั้นควบคุมอาณาบริเวณให้น้อยที่สุด เพื่อที่ทำให้บริเวณดังกล่าวเด่นชัดขึ้นมาเป็นโลหะ แสดงออกถึงความอันตราย พื้นผิวที่สองมีลักษณะเรียบ เป็นวัสดุพลาสติกจากเทคโนโลยี พื้นผิวที่สี่ เป็นพื้นผิวใส เป็นวัสดุรูปทรงธรรมชาติ ให้ความรู้ที่จางหายไปมองเห็นได้ยาก และพื้นผิวสุดท้ายเป็นพื้นผิวที่มีความด้าน คือ โลหะที่ไม่มีความเงาวาว โดยจำลองผ่านรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่มีเพียงวัสดุชิ้นเดียวในผลงานแทนความเป็นธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี โดยมีประติมากรรมรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่ถูกสร้างพื้นผิวให้มีความแตกต่างระหว่างพื้นผิวและรูปทรง เพื่อแสดงกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าวธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้

ตารางที่ 26 การวิเคราะห์การใช้พื้นผิวตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

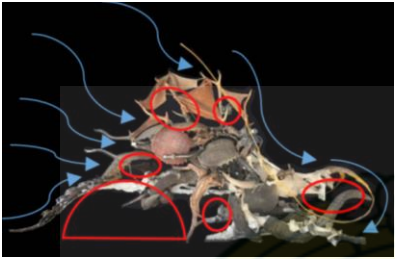
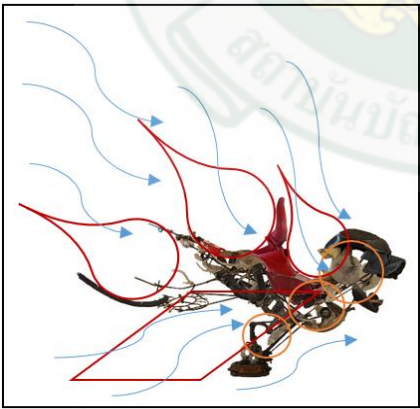
เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์พื้นผิวในผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3  ภาพรายละเอียดพื้นผิววัสดุธรรมชาติที่ แปรรูปผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3  ภาพรายละเอียดพื้นผิววัสดุเทคโนโลยี ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3	พื้นผิว ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 พื้นผิวในผลงานแบ่งออกเป็น 5 พื้นผิว พื้นผิวละเอียด (สีแดง) คือพื้นผิวเกิดจากซ้ำของวัสดุ ที่เรียงกัน ทำให้เป็นพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกอันตราย พื้นผิวที่สอง คือเกิดจากการวัสดุที่มีความมันวาว บริเวณนั้นควบคุมอาณาบริเวณให้น้อยที่สุด เพื่อที่ ทำให้บริเวณดังกล่าวเด่นชัดขึ้นมา คือ กะโหลกสัตว์ ที่เป็นวัสดุธรรมชาติที่ทำการปิดทอง แสดงออกถึง ความมีค่า พื้นผิวที่สามมีลักษณะเรียบ เป็นวัสดุ พลาสติกจากเทคโนโลยี พื้นผิวที่ 4 เป็นพื้นผิวใส เป็นวัสดุรูปทรงธรรมชาติ ให้ความรู้สึกที่จางหายไป มองเห็นได้ยาก และพื้นผิวสุดท้ายเป็นพื้นผิวที่มี ความด้าน คือ วัสดุเทคโนโลยีที่ไม่มีความเงาวาว โดยจำลองผ่านรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่มีเพียง วัสดุชิ้นเดียวในผลงานแทนความเป็นธรรมชาติ ที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี โดยมี ประติมากรรมรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่ถูกสร้าง พื้นผิวให้มีความแตกต่างระหว่างพื้นผิวและรูปทรง เพื่อแสดงกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่า ของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกราน ของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติ อาจหมดลงอย่างมีอาจสิ้นคืนกลับมาได้

ตารางที่ 26 การวิเคราะห์การใช้พื้นผิวตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

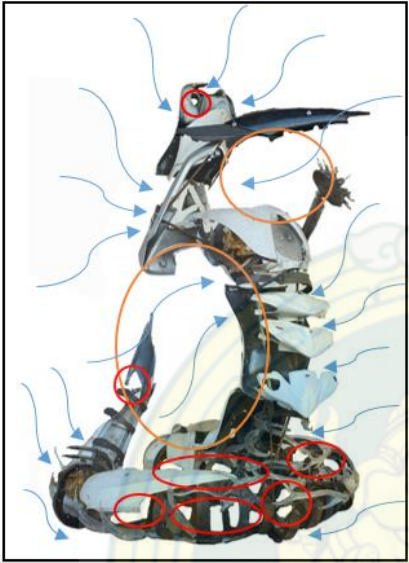
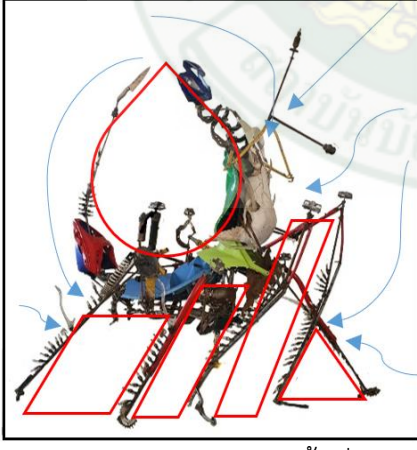
เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์พื้นผิวในผลงาน วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4  ภาพรายละเอียดพื้นผิววัสดุธรรมชาติ ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4  ภาพรายละเอียดพื้นผิววัสดุเทคโนโลยี ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	พื้นผิว ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 พื้นผิวในผลงานแบ่งออกเป็น 5 พื้นผิว พื้นผิวละเอียด (สีแดง) คือพื้นผิวเกิดจากซ้ำของวัสดุที่เรียงกันทำให้เป็นพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว พื้นผิวที่สอง คือเกิดจากการวัสดุที่มีความมันวาว บริเวณนั้นจะกระทำการควบคุมอาณาบริเวณให้น้อยที่สุด เพื่อที่ทำให้บริเวณดังกล่าวเด่นชัดขึ้นมา เช่น มีด หรือโลหะ แสดงออกถึงความอันตราย พื้นผิวที่สามมีลักษณะเรียบเป็นวัสดุพลาสติกจากเทคโนโลยี พื้นผิวที่ 4 เป็นพื้นผิวใส เป็นวัสดุรูปทรงธรรมชาติ ให้ความรู้สึกที่จางหายไปมองเห็นได้ยาก และพื้นผิวสุดท้ายเป็นพื้นผิวที่มีความด้าน คือกระดูกสัตว์ โดยจำลองผ่านรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ที่มีเพียงวัสดุชิ้นเดียวในผลงานแทนความเป็นธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วยวัตถุทางเทคโนโลยี โดยมีประติมากรรมรูปทรงสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่ถูกสร้างพื้นผิวให้มีความแตกต่างระหว่างพื้นผิวและรูปทรง เพื่อแสดงถึงการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

ตารางที่ 27 การวิเคราะห์การใช้พื้นที่ว่างตามหลักทัศนธาตุ

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
5. วิเคราะห์พื้นที่ว่าง การวิเคราะห์พื้นที่ว่างผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1	พื้นที่ว่าง ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 ผลงานมีลักษณะลอยตัวโดยใช้วิธีการติดตั้งวางบริเวณบนพื้น ซึ่งมีพื้นที่ว่างจากช่องใต้ผลงานและบริเวณที่ว่างภายในผลงาน (Space) สามารถมองเห็นทะลุสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับพื้นที่ และส่วนภายนอกผลงานนั้นเป็นส่วนอากาศเข้าไปยังพื้นที่ว่างรอบนอก (Open Space) ของผลงานที่แสดงลักษณะของกายวิภาคจำลองท่าทางที่อ่อนแอหมดเรี่ยวแรง โดยกลุ่มของพื้นที่ว่างมีบริเวณโดยรอบทำหน้าที่เป็นพื้น (Ground) เพื่อให้รูปทรงของผลงานปรากฏได้ชัดเจน สร้างมิติแห่งจินตนาการและการตีความหมาย
การวิเคราะห์พื้นที่ว่างในผลงาน วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2	พื้นที่ว่าง ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 ผลงานมีลักษณะลอยตัวโดยใช้วิธีการติดตั้งวางบนบริเวณพื้น โดยมีพื้นที่ว่างจากช่องผลงาน (พื้นที่สีส้ม) (Space) และบริเวณที่อยู่รอบนอกผลงานที่กระจายอยู่ (Open Space) (พื้นที่สีแดง) ทำให้เกิดมุมมองสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับพื้นที่ และในส่วนภายนอกผลงาน (ลูกศรสีฟ้า) นั้นเป็นส่วนอากาศเข้าไปยังพื้นที่ว่างรอบนอกของผลงานที่แสดงลักษณะของกายวิภาคท่าทางเคลื่อนไหวที่ไปข้างหน้าที่มีพลังอันตราย โดยกลุ่มของพื้นที่ว่างมีบริเวณโดยรอบทำหน้าที่เป็นพื้น (Ground) เพื่อให้รูปทรงของผลงานปรากฏได้ชัดเจน สร้างมิติแห่งจินตนาการและการตีความหมายให้แก่ผู้ชม

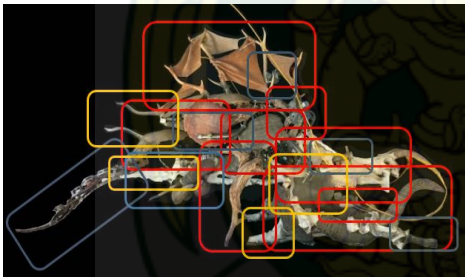
ตารางที่ 27 การวิเคราะห์การใช้พื้นที่ว่างตามหลักทัศนธาตุ (ต่อ)

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์พื้นที่ว่างในผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3	พื้นที่ว่าง ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 ผลงานมีลักษณะลอยตัวโดยใช้วิธีการติดตั้งวางบนบริเวณพื้น โดยมีพื้นที่ว่างภายในผลงาน (Open Space) (วงกลมสีส้ม) และบริเวณที่ว่างภายในผลงานที่กระจายอยู่ (Space) (วงกลมสีแดง) สามารถมองเห็นและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับพื้นที่ และในส่วนภายนอกผลงาน (ลูกศรสีฟ้า) นั้นเป็นส่วนอากาศเข้าไปยังพื้นที่ว่างรอบนอกของผลงานที่แสดงลักษณะของกายวิภาคจำลองท่าทางที่มีพลังอันตราย โดยกลุ่มของพื้นที่ว่างบริเวณโดยรอบทำหน้าที่เป็นพื้น (Ground) เพื่อให้รูปทรงของผลงานปรากฏได้ชัดเจน สร้างมิติแห่งจินตนาการและการตีความหมายให้แก่ผู้ชม
การวิเคราะห์พื้นที่ว่างในผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	พื้นที่ว่าง ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 ผลงานมีลักษณะลอยตัวใช้วิธีการติดตั้งวางบนบริเวณพื้น โดยมีพื้นที่ว่างจากช่องของผลงาน (Space) (พื้นที่สีแดง) บริเวณที่ว่างภายในผลงานที่กระจายอยู่ที่สามารถมองเห็นและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับพื้นที่ และส่วนภายนอกผลงาน (Open Space) (ลูกศรสีฟ้า) นั้นเป็นส่วนอากาศเข้าไปยังพื้นที่ว่างรอบนอกของผลงานที่แสดงลักษณะของกายวิภาคจำลองท่าทางที่กำลังเคลื่อนที่ไปข้างหน้าเพื่อทำอันตราย โดยกลุ่มของพื้นที่ว่าง โดยมีบริเวณว่างโดยรอบทำหน้าที่เป็นพื้น (Ground) เพื่อให้รูปทรงของผลงานปรากฏได้ชัดเจน สร้างมิติแห่งจินตนาการและการตีความหมายให้แก่ผู้ชม

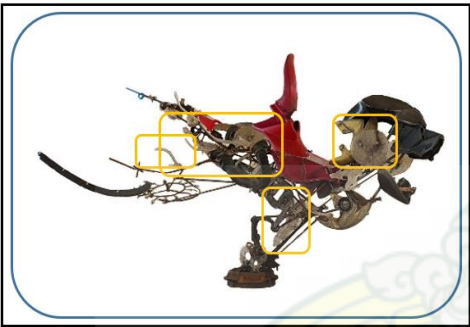
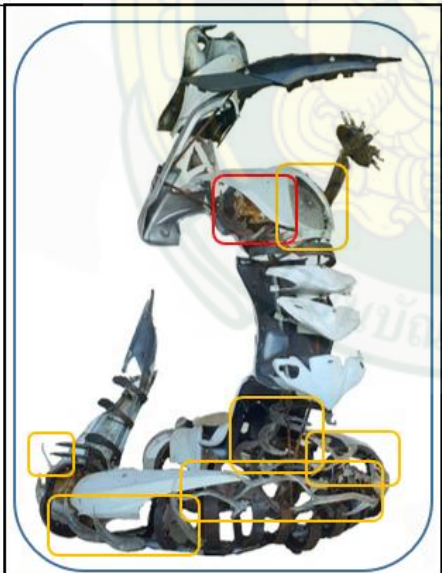
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

8. การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ

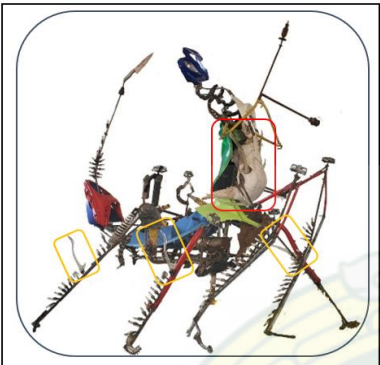
ตารางที่ 28 การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
1. วิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ	การสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ ทั้ง 4 ชิ้น ได้ผ่านการศึกษา การทดลองกระบวนการสร้างสรรค์ด้านเทคนิคให้สอดคล้องกับหลักของสัดส่วนการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ โดยแทนสีแดงเป็นวัสดุธรรมชาติ สีเหลืองแทนค่าวัสดุแปรรูปจากธรรมชาติ และมีการใช้สีน้ำเงินแทนวัสดุทางเทคโนโลยี
การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  ภาพรายละเอียดวัสดุเทคโนโลยีและวัสดุธรรมชาติผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1 สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบผสมผสานโดยการนำวัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 70 ร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติร้อยละ 30 ในสัดส่วนที่เท่า ๆ กันโดยใช้รูปทรงทางจินตนาการ ที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้ อีกทั้งเปิดโอกาสผู้ชมผลงานได้ใช้ประสบการณ์ร่วม อาจเป็นไปตามที่ศิลปินออกแบบควบคุมไว้หรือบังเกิดฉับพลันโดยไม่คาดคิดนอกการคาดการณ์ก็ได้

ตารางที่ 28 การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ (ต่อ)

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุในผลงาน วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2	ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบผสมผสานวัสดุที่นำวัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 90 ร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติละ 10 โดยสัดส่วนของวัสดุทางเทคโนโลยีมากกว่าธรรมชาติ อีกทั้งเป็นวัสดุที่มีการแปรรูปแล้วเป็นวัสดุที่มีความใส เพื่อที่จะกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย
การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุในผลงาน วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3	ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบผสมผสานวัสดุที่นำวัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 90 ร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติร้อยละ 10 โดยสัดส่วนของวัสดุทางเทคโนโลยีมากกว่าธรรมชาติ และมีการแทรกวัสดุที่มีความใส ที่แปรรูปจากวัสดุธรรมชาติ อีกทั้งแปรรูปวัสดุธรรมชาติให้เด่นด้วยขบวนการปิดทองเนื่องวัสดุทางเทคโนโลยีโดยรวมเป็นเป็นสีเดียวคือสีขาว เพื่อที่จะกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย

ตารางที่ 28 การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีและวัสดุทางธรรมชาติ (ต่อ)

เรื่อง / ภาพประกอบ	การวิเคราะห์
การวิเคราะห์สัดส่วนการใช้วัสดุในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4  ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบผสมผสานวัสดุที่มีการแบ่งสัดส่วนวัสดุทางเทคโนโลยีร้อยละ 90 ร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติร้อยละ 10 โดยสัดส่วนของวัสดุทางเทคโนโลยีมากกว่าธรรมชาติ และมีการแทรกวัสดุที่มีความใสที่แปรรูปจากวัสดุธรรมชาติ อีกทั้งมีวัสดุธรรมชาติเพียงชิ้นเดียวให้เด่นด้วยความเป็นสัจจะวัสดุบนความขัดแย้งกับวัสดุเทคโนโลยีที่มีหลากหลายสีสันทัน เพื่อที่จะกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

9. สรุปการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

จากการสร้างสรรค์ผลงาน ชุด รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ ภายใต้แนวคิดกรอบทฤษฎีจินตนาการ (Imagination) ทฤษฎีประสบการณ์นิยม ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสอดคล้องกับแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ด้วยลักษณะผลงานประติมากรรมสื่อผสม โดยการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ ที่สร้างสรรค์รูปทรงทางจินตนาการที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้ ที่ทำให้เกิดการเห็นคุณค่าของธรรมชาตินำไปสู่ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ”

จากที่กล่าวข้างต้นผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลอง ศึกษาและค้นคว้า ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีระบบส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ได้พบปัญหาในระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานและได้ศึกษาค้นคว้า ทดลอง แนวทางในการแก้ไขปัญหา ด้านแนวความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ และการนำเสนอผลงานจนสามารถพัฒนาให้ผลงานมีความสมบูรณ์ เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้พบเห็นได้ เกิดประสบการณ์ทางความคิดในรูปแบบใหม่และช่วยกระตุ้นแนวคิดให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของ ธรรมชาติ ที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจพินาศกลับมาได้



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” นั้นเป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมุ่งเน้นการสร้างรูปทรงที่ใช้จินตนาการผสมผสานประสบการณ์ชีวิตที่รักและผูกพันกับธรรมชาติแต่วัยเด็ก ทำให้รู้สึกหวงแหนธรรมชาติที่นับวันจะถูกทำลายลงด้วยเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทกับชีวิตมนุษย์จนยากที่จะแก้ไข การสร้างสรรค์ผลงานจึงจำเป็นต้องทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง อาทิ เช่น ศิลปะแนวแฟนตาซีที่มีความน่าสนใจ ในด้านการใช้จินตนาการด้านการประกอบสร้างรูปทรงที่พิเศษแปลกตา ประกอบกับศิลปะลัทธิดาดาที่เป็นกระบวนการเทคนิคการประกอบรูปทรงด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่เรียกว่า “Assemblage” ซึ่งเป็นการเปิดมุมมองในเรื่องการเลือกใช้วัสดุประเภทเก็บตกพร้อมกับวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุที่ทำได้ตามธรรมชาติ เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์ ทำให้เกิดการตีความหมายให้กับผลงานประติมากรรม ด้วยรูปทรงแบบใหม่ เพราะการชมผลงานนั้นต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ดูร่วมด้วยจึงจะเกิดความสุข เป็นรูปทรงที่มีลักษณะเฉพาะตนอย่างน่าสนใจ รวมถึงมีความงามทางสุนทรีย์เกิดขึ้น และกระตุ้นเตือนผู้คนให้หันมาเห็นคุณค่าของธรรมชาติอีกทางหนึ่ง

จากการที่กล่าวมาข้างต้นผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” เกิดแนวความคิดที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความงามของธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิตที่เคยสัมผัส โดยการนำลักษณะเด่นที่เป็นความงาม โดยคิดตั้งคำถามถึงสิ่งมีชีวิตที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ภายใต้สภาวะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงรูปทรงทางจินตนาการ เทคนิคประติมากรรมสื่อผสม โดยการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ ให้ตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ สร้างสรรค์เป็นความงามของรูปทรงทางจินตนาการจนเกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน

1. สรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ผู้สร้างสรรค์ได้แนวความคิดมาจากการประสบการณ์โดยตรง จากการเกิดและเติบโตมาในสังคมวิถีชีวิตชนบทที่จังหวัดเพชรบุรี พบเห็นธรรมชาติ ที่สงบ ร่มเย็น รวมทั้งทฤษฎีประสบการณ์นิยมของจอห์น ดิวอี้ และทฤษฎีจินตนาการ จากที่กล่าวมาข้างต้นส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์สามารถพัฒนาแนวความคิดที่แสดงออกให้เห็นถึงลักษณะความงามของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์

ผลงานชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” จำนวน 4 ชิ้น มีเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

1) เป็นผลงานเทคนิคสื่อผสม โดยการใช้วัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ ให้ความรู้สึกถึงรูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีที่กำลังจะเข้าแทนที่รูปทรงของธรรมชาติ

2) เทคนิคในการสร้างสรรค์สร้างสรรค์ด้วยวิธีการผสมผสานวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติให้ก่อเกิดเป็นรูปทรง อันมาจากจินตนาการอันผสมผสานความสนุกสนานของเด็กผู้ชายในวัยเยาว์ ที่ชอบต่อประกอบรูปทรงอย่างอิสระ

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นเทคนิคที่เลือกใช้สามารถสื่อความหมายให้ตรงตามแนวความคิดของรูปทรงในธรรมชาติให้เห็นถึงความงามผ่านผลงาน ที่สามารถกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์

การนำเสนอผู้สร้างสรรค์พบปัญหาในการขึ้นโครงสร้างในช่วงระยะแรกเนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานที่มีขนาดใหญ่ เพื่อติดตั้งสูงกว่าระดับสายตา ขนาดโครงสร้างรวมทั้งตัวผลงานมีน้ำหนักมากเกินไป ผู้สร้างสรรค์จึงพัฒนาด้วยการนำเสนอในรูปแบบจัดการจัดวางบนพื้นเรียบเป็นหลัก และสร้างผลงานที่ต้องนำเสนอแบบมีวัสดุบริเวณฐานที่น้อยวัสดุที่อยู่ด้านบนให้มีน้ำหนักที่เบา ซึ่งเลือกใช้วัสดุให้ตรงตามวัตถุประสงค์ และแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์เพื่อแสดงออกให้เห็นถึงความงามการแทนที่ของวัสดุทางเทคโนโลยีร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ

2. สรุปผลงานการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมในหัวข้อ รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ พบว่าการนำวัสดุสำเร็จรูป และวัตถุเก็บตกมาเป็นสื่อสัญลักษณ์ในการสร้างรูปทรงของสัตว์ในธรรมชาติ เป็นสัตว์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนหรือไม่ได้อยู่จริง ผู้สร้างสรรค์ได้ผสมผสานสัตว์หลายประเภทเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดความแปลกตาชวนสงสัยว่าเป็นสัตว์ชนิดใดกันแน่

โดยคัดเลือกวัสดุสำเร็จรูปในชีวิตประจำวัน ผ่านช่องทางจินตนาการคิดฝันว่าวัสดุสิ่งนั้นใกล้เคียงหรือคล้ายกับสัตว์อะไร ซึ่งผู้สร้างสรรค์มีความสนใจในการใช้จินตนาการในการสร้างรูปทรงที่แปลกตา แปลกว่าวัสดุจากสิ่งของในชีวิตกลายเป็นสัตว์มีชีวิต แนวคิดนี้มักพบได้ในศิลปะแฟนตาซีที่จะใช้จินตนาการนำทางในการตั้งต้นเล่าเรื่อง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดในเรื่องของจินตนาการมาต่อยอดผ่านการเลือกสรรวัสดุทั้งจากธรรมชาติ และวัสดุที่เก็บตกได้ จากสภาพแวดล้อมทั้งจากในเมืองและชนบท ผลงานชุดนี้จึงเป็นเหมือนสื่อที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงโทษของการแสพวัตถุนิยม เทคโนโลยีจนเกินความพอดี ดังจะเห็นได้จากสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน

3. อภิปรายผลงานสร้างสรรค์

สรุปผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” นั้นเป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมุ่งเน้นการสร้างรูปทรงที่ใช้จินตนาการผสมผสานประสบการณ์ชีวิตที่รักและผูกพันกับธรรมชาติแต่วัยเด็ก ทำให้รู้สึกหวงแหนธรรมชาติที่นับวันจะถูกทำลายลงด้วยเทคโนโลยี ที่เข้ามามีบทบาทกับชีวิตมนุษย์จนยากที่จะแก้ไข การสร้างสรรค์ผลงานนี้จึงจำเป็นต้องทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง อาทิ เช่น ศิลปะแนวแฟนตาซีที่มีความน่าสนใจในด้านการใช้จินตนาการด้านการประกอบสร้างรูปทรงที่พิเศษแปลกตา ซึ่งเป็นการเปิดมุมมองในเรื่องการเลือกใช้วัสดุประเภทเก็บตกร่วมกับวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุที่หาได้ตามธรรมชาติ เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์ ทำให้เกิดการตีความหมายให้กับผลงานประติมากรรมด้วยรูปทรงแบบใหม่ เพราะการชมผลงานนั้นต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ดูร่วมด้วยจึงจะเกิดความสุข เป็นรูปทรงที่มีลักษณะเฉพาะตนอย่างน่าสนใจรวมถึงมีความงามทางสุนทรียภาพที่เกิดขึ้น และกระตุ้นเตือนผู้คนให้หันมาเห็นคุณค่าของธรรมชาติอีกทางหนึ่ง

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาร่วมกับทฤษฎีจินตนาการของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ และข้อมูลทางวิชาการ ความคิดฝัน การจินตนาการที่เป็นความพิเศษของมนุษย์ดังคำกล่าวของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ ความรู้มีจำกัด แต่จินตนาการมีทุกพื้นที่ของโลก” โดยการใช้จินตนาการในลักษณะนี้เปรียบเสมือนสร้างภาพในอนาคตเพราะจินตนาการเป็นความคิดพิเศษที่ไม่หยุดนิ่งอยู่ในกรอบของปัจจุบันโดยการใช้อธิบายภาพความฝันในใจ ให้ตรงตามความคิดที่อยากจะให้เป็นจินตภาพภายในที่เกิดขึ้นจะได้รับรับการถ่ายทอดออกมาเป็นรูปทรง ตามกระบวนการการสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบทัศนศิลป์ อีกทั้งสามารถสร้างความรู้ถึงจินตนาการ ความซาบซึ้งใจในคุณค่าของความฝันแก่ผู้ชมได้มีส่วนร่วมได้จินตนาการ ความฝันในใจในสุนทรียภาพร่วมกัน สอดคล้องกับ ชะลูด นิ่มเสมอ กล่าวไว้ว่า “จินตนาการ คือ การกระทำหรือพลังอำนาจของจิตซึ่งสร้างรูปที่มีได้มีปรากฏให้เห็น หรือ

สร้างรูปที่พิเศษพิสดารกว่าสิ่งใดที่ได้เห็นขึ้นในจิต การกระทำหรือพลังอำนาจที่สร้างมโนคติใหม่ขึ้นจากการผสมกันของประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมา” (ชูลูด นิมเสมอ, 2554, น. 371) อย่างไรก็ตามสิ่งที่เกิดในความฝันและจินตนาการออกมานั้น ก็มาจากโลกแห่งความเป็นจริงจากจิตใต้สำนึกที่ถูกเก็บเอาไว้ โดยได้มีการผสมผสานจินตนาการที่ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกจากประสบการณ์ออกมาเป็นรูปแบบผลงานออกมา ที่มุ่งเน้นปลุกจิตสำนึกกระตุ้นเตือนช่วยให้เราเห็นคุณค่าของธรรมชาติที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งเป้าหมายไว้ ดังคำกล่าวของ ศาสตราจารย์ชูลูด นิมเสมอ กล่าวไว้ว่า “ศิลปะนั้นจัดว่าเป็นตัวแทนที่บอกเล่าธรรมชาติภายในของมนุษย์ โดยมีผู้สร้างสรรค์ศิลปะซึ่งนำแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ได้รับมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะมีคุณค่าความงามทางสุนทรียภาพ การสร้างสรรค์นั้นอาจกระทำด้วยการใช้ธรรมชาติเป็นสื่อความหมาย” โดยรูปทรงทางศิลปะเป็นรูปทรงที่มาจากธรรมชาติแล้วทำให้คล้ายหรือเหมือนอย่างธรรมชาติ และรูปทรงที่รับรู้ได้เบื้องต้นจากการมองเห็นชีวิตที่พบเห็นได้ทั่วไป ผ่านมุมมองทางจินตนาการเพื่อสร้างรูปทรงใหม่ที่ตรงตามแนวคิด เช่น ปลาในความเป็นจริงว่ายอยู่ในน้ำ แต่ปลาในจินตนาการนั้นอาจจะบินได้ เป็นความงามที่เกินจริงปรุงแต่งอยู่ในโลกของความฝัน สอดคล้องกับแนวคิดศิลปะแฟนตาซี การสร้างสรรค์รูปลักษณ์ต่าง ๆ ตามความรู้สึก จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ สอดคล้องกับ (ชูลูด นิมเสมอ, 2554, น. 17 - 18) จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว การศึกษาศิลปะแฟนตาซีเพียงอย่างเดียว อาจยังไม่เพียงพอต่อสร้างสรรค์ผลงานนั้นให้ตรงตามแนวคิดจินตนาการกับตัววัสดุ ตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งเป้าหมายไว้ นั้น จึงมีความจำเป็นต้องศึกษาร่วมกับการตีความ แฝงด้วยสัญลักษณ์ (Symbolic) เป็นส่วนประกอบคือความต้องการแสดงสิ่งที่ไม่ใช่ความจริงของโลกที่ปรากฏให้เห็นได้ด้วยตา แต่ต้องการแสดงสิ่งที่มีอยู่จริงที่ปรากฏให้เห็นด้วยสัญลักษณ์ เพราะสิ่งที่ปรากฏเห็นล้วนเป็นมายา คือ เป็นความจริงโดยสมมติเท่านั้น สิ่งที่เป็นสาระ ซึ่งศิลปินต้องการแสดงออกให้ปรากฏเห็น (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539, น. 155 - 158) การใช้วัสดุที่เก็บตกทั้งในธรรมชาติจำพวก เขาสัตว์ หนังสือสัตว์ และวัสดุเก็บตกอันสิ่งใหม่ตามเทคโนโลยีในปัจจุบัน จึงเป็นผลดีสำหรับศิลปินที่หยิบจับวัสดุเก็บตกเหล่านี้ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ตีความใหม่ ก่อเกิดความน่าสนใจเพิ่มพูนอารมณ์ใหม่ให้กับผู้ชมผลงาน นำไปสู่การใช้วัสดุเก็บตกที่ตีความได้อย่างน่าสนใจ คือ ศิลปินได้นำมาสิ่งที่เป็นวัสดุเก็บตกหรือวัสดุที่ไร้ค่าเหล่านี้มาสร้างงานศิลปะ ผ่านองค์ประกอบศิลป์และการตัดสินใจของศิลปิน ซึ่งวิธีนี้เราเรียกกันว่า “วัสดุเก็บตกที่ตีความแล้ว” เพราะด้วยคุณค่าความงามของวัสดุได้ตอบโจทย์ในการสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงตามแนวคิดนั้นจึงมีความจำเป็นต้องศึกษาความงามว่าด้วยสุนทรียศาสตร์การประเมินคุณค่าความงามเพื่อช่วยในการตีความประเมินคุณค่าความงามของวัสดุที่มีต่อผลงาน นำไปสู่การเลือกใช้วัสดุ

ในการสร้างสรรค์เป็นวัตถุในงานศิลปะสองประเภท คือ วัตถุเก็บตก (Found Object) และ วัตถุสำเร็จรูป (Readymade Object) (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2556, น. 282 - 283) คุณสมบัติประการหนึ่งของวัตถุสำเร็จรูปคือ การผลิตซ้ำเมื่อวัตถุสำเร็จรูปเหล่านี้ถูกนำเสนอใหม่ในขอบเขตของศิลปะ จึงทำให้เกิดการลบล้างมายาคติทางศิลปะในหลายทิศทาง เช่น การทำลายลำดับชั้นความสูงส่งของศิลปินให้มาอยู่ในระดับเดียวกันกับแรงงานและลำดับชั้นของศิลปะที่มีความเกี่ยวพันอย่างแน่นแฟ้นกับสิ่งสูงค่าลบล้างความคิดที่ว่าศิลปะคือความงามเป็นเอกเทศและมีเพียงหนึ่งเดียว เป็นต้น

วัตถุในงานศิลปะสองประเภท คือ วัตถุเก็บตก (Found Object) และ วัตถุสำเร็จรูป (Readymade Object) (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2556, น. 282 - 283) ปัจจุบันวัตถุเหล่านี้สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปทั้งวงการศิลปะในประเทศไทยและศิลปะต่างประเทศ ซึ่งวัตถุที่ศิลปินเลือกนำมาใช้มีความเปลี่ยนไปตามยุคสมัยที่นิยมกัน โดยวัตถุไม่ได้ทำหน้าที่เป็นสื่อที่แปลกตา ซึ่งแตกต่างจากสื่อเก่าที่สร้างสรรค์กันมาอย่างยาวนาน หากยังมีการตีความหมายทางวัฒนธรรมแฝงไว้อีกด้วย และผู้สร้างสรรค์ได้นำหลัก ในการแบ่งวัสดุมาใช้ในการเลือกวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ วัตถุทางธรรมชาติ วัตถุทางเทคโนโลยี

วัตถุธรรมชาติ เป็นวัตถุที่ได้มาจากธรรมชาติมีอยู่มากมายหลายชนิด แต่ละชนิดสามารถนำมาประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ มากมาย ซึ่งวัสดุธรรมชาติที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันในผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์โดยวัตถุธรรมชาติมีด้วยกัน 2 ประเภท ได้แก่ วัตถุทางธรรมชาติที่ได้มาจากสัตว์ เช่น หนังสัตว์ เขาสัตว์ กระดุกสัตว์ ปีกสัตว์ ขนสัตว์ และของเปลือกของสัตว์ ฯลฯ และ วัตถุธรรมชาติที่ได้มาจากพืช เช่น ขอนไม้ ตอไม้ เมล็ดพืช ใบไม้ ฯลฯ โดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ อย่างมาผสมผสาน ทำให้เกิดผลงานใหม่ โดยเน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์แสดงออกถึงแนวคิดในอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้างสรรค์ และการนำวัตถุทางธรรมชาติมาใช้ในการสร้างสรรค์มีได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ วัตถุทางธรรมชาติที่มีลักษณะที่ไม่ได้มีการดัดแปลงไปจากสภาพเดิม ยังคงสภาพจากต้นแบบอย่างธรรมชาติ อันได้แก่ การผูก ร่อน เปื้อย บิดงอ เพื่อรักษาความเป็นสิ่งจะวัสดุไว้ และวัตถุทางธรรมชาติที่มีลักษณะที่ดัดแปลงจากสภาพเดิม โดยนำมาเพิ่มคุณค่าทั้งในด้านความงาม ความคงทน เปลี่ยนสี และสะดวกต่อการนำไปใช้ แนวคิดและวิธีสร้างสรรค์ผลงานโดยนำวัสดุธรรมชาติมาพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในขั้นต่อไป เพื่อนำมาประกอบเป็นรูปทรงใหม่ พร้อมทั้งสามารถตีความออกมาได้ความหมายใหม่ขึ้น

รูปร่างรูปทรงจินตนาการ ในที่นี้จัดเป็นรูปร่าง และสีของทัศนธาตุของศิลปะ รูปร่างรูปทรงทั้งหมดคือสัญลักษณ์แทนสิ่งมีชีวิตที่กำลังถูกเทคโนโลยีแทนที่ทุกรูปร่างรูปทรง ทุกอากัปภิกิริยาที่สร้างขึ้นจะใช้วัสดุเทคโนโลยีกับวัสดุธรรมชาติ เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาระบบนิเวศน์ขึ้นมากมาย หากมนุษย์ไม่หยุดคิดถึงปัญหาดังกล่าว ธรรมชาติอาจหมดลงอย่างมีอาจฟื้นคืนกลับมาได้ โดยมีการศึกษาศิลปินประกอบในการสร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” เป็นผลงานประติมากรรมจากเทคนิคสื่อผสมด้วยเทคนิคการประกอบวัสดุ เกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตนสามารถแสดงออกให้เห็นถึงลักษณะความงามที่เกิดจากวัสดุที่เป็นขยะทางเทคโนโลยีสามารถนำมาสร้างสรรค์ประกอบสร้าง จนเกิดเป็นรูปทรงของสัตว์ในจินตนาการที่นำมาล้อเลียน แตกต่างจากสัตว์ในธรรมชาติที่มีอยู่จริง สอดคล้องกับแนวคิดของศิลปะแนวดาด้าที่มุ่งเน้นการเสียดสีประชดประชันสังคมเพื่อให้เห็นถึงโทษและปัญหาของการบริโภควัตถุนิยมจนเกินพอดี ก่อปัญหาต่อสภาพแวดล้อมจนสัตว์หลายประเภทถูกรุกรานไร้บ้าน เสมือนเป็นการกลายพันธุ์สอดคล้องกับศิลปะแบบแฟนตาซีที่มุ่งเน้นจินตนาการเป็นสำคัญ เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์

4. ประโยชน์ที่ได้รับจากผลการศึกษาศิลปะสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

4.1 ผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่ไม่เคยมีมาก่อนต้องการที่จะชี้้นำให้ผู้คนเห็นถึงคุณค่าของวัสดุที่เหลือใช้จากการบริโภคที่ถูกทิ้งแล้วแต่สามารถนำกลับมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่น่าสนใจในวงการศิลปะ

4.2 จัดแสดงเผยแพร่ ผลงานศิลปกรรม เพื่อเป็นหนึ่งในการเคลื่อนไหวของศิลปกรรมร่วมสมัยของไทย

4.3 ผลที่ได้จากวิทยานิพนธ์ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” สามารถนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย และนำไปใช้เป็นฐานข้อมูลให้กับผู้สนใจต่อไป

4.4 กระตุ้นเตือนให้คนเห็นโทษของขยะเทคโนโลยี จนกระทั่งตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติที่กำลังถูกกลืนหายไปจากการรุกรานของมนุษย์

5. ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “รูปทรงแห่งจินตนาการของเทคโนโลยีเข้าแทนที่ธรรมชาติ” ผู้สร้างสรรค์สามารถนำผลงานมาพัฒนาได้ดังต่อไปนี้

5.1 การสร้างสรรค์สามารถพัฒนาในขั้นต่อไปด้วยการใช้วัสดุที่เป็นธรรมชาติผสมผสานกับวัสดุเทคโนโลยีที่มีขนาดใหญ่ขึ้น

5.2 สามารถหาเทคนิคที่ตอบสนองแนวคิดได้ดียิ่งขึ้น แสดงออกให้เห็นในลักษณะการเคลื่อนไหวได้ด้วยพลังงานธรรมชาติ

5.3 ผู้สร้างสรรค์หวังว่าจะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการศึกษาต่อผู้ที่มีความสนใจ

5.4 ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการนี้สามารถนำไปช่วยเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานศิลปะที่เลือกใช้วัตถุมาเป็นสื่อถึงจินตนาการ โดยนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานสื่อผสมเพื่อนำเสนอในแนวทางศิลปะประติมากรรมสื่อผสม อันแสดงออกถึงวิถีความเป็นปัจจุบันของโลกศิลปะ รวมทั้งการพัฒนาผลงานที่สามารถเลือกใช้วัสดุและเทคนิคที่หลากหลายอันแสดงออกเพื่อให้ผู้คนเห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติ และเทคนิคการใช้ความเป็นสัจจะของวัสดุ ผสมผสานกับการประกอบวัสดุ ผสมผสานกับการควบคุมสี ให้รับรู้ถึงความรู้สึก ก่อเกิดความน่าสนใจในรูปแบบการสร้างสรรค์ให้ตรงตามแนวคิดมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2555). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกษม ก้อนทอง. (2549). **ศิลปะสื่อผสม MIXED MEDIA ART**. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้”**. (2557). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2564
จาก <https://www.kroobannok.com/63812>
- ชลูด นิยมเสมอ. (2554). **องค์ประกอบของศิลปะ** พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- ภาพการทิ้งขยะจำพวกพลาสติกในที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ**. (15 ตุลาคม 2562).
[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565 จาก <https://www.igreenstory.co/ocean-garbage/>
- ภาพเต่าที่เติบโตพร้อมกับขยะพลาสติก**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565 จาก
<http://www.today.line/th/v2/article>
- ภาพปูเสฉวนกระดองขาว**. (28 เมษายน 2561). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565 จาก
http://www.khaosod.co.th/monitor-new/news_1018868
- ภาพผลงานของศิลปิน ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565 จาก
https://www.facebook.com/Thongchai.Srisukprasert.Artist?_rdc=1&_rdr
- ภาพมนุษย์ที่ให้อาหารปลาในแม่น้ำ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565 จาก
<http://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=momlovefar&date.com>
- ภาพสองตุย**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 กรกฎาคม 2565 จาก A pair of water – buffaloes.
<http://sec4review.blongsport.com>
- ภาพ Bull's Head**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565 จาก
<https://www.pablopicasso.org/bull-head.jsp>
- สดชื่น ชัยประสาธน์. (2539). **จิตรกรรมและวรรณกรรมแนวเซอร์เรียลิสต์ในประเทศไทย พ.ศ. 2507 - 2527**.
กรุงเทพฯ: สยามสมาคมในพระบรมราชูปถัมภ์.
- “Bill Woodrow”**. (15 มิถุนายน 2558). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 28 มิถุนายน 2565
จาก <https://www.tate.org.uk/art/artworks/woodrow-elephant-t07169>

Elephant, Bill Woodrow. (15 มิถุนายน 2558). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 19 กรกฎาคม 2565

จาก <https://www.tate.org.uk/art/artworks/woodrow-elephant-t07169>

Hans Ruedi Giger. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2565 จาก <http://www.arte.tv/de/articles/tracks-hr-giger-biomechanik>

“Hieronymus Bosch”. (12 มีนาคม 2558). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565

จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Hieronymus_Bosch

Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights, 1500. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ

7 มิถุนายน 2565 จาก <http://Pinterest.co.th/The Garden of Earthly Delights/>

“Pablo Picasso”. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565

จาก <https://www.pablopicasso.org/bull-head.jsp>



ภาคผนวก





ภาพที่ 39 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

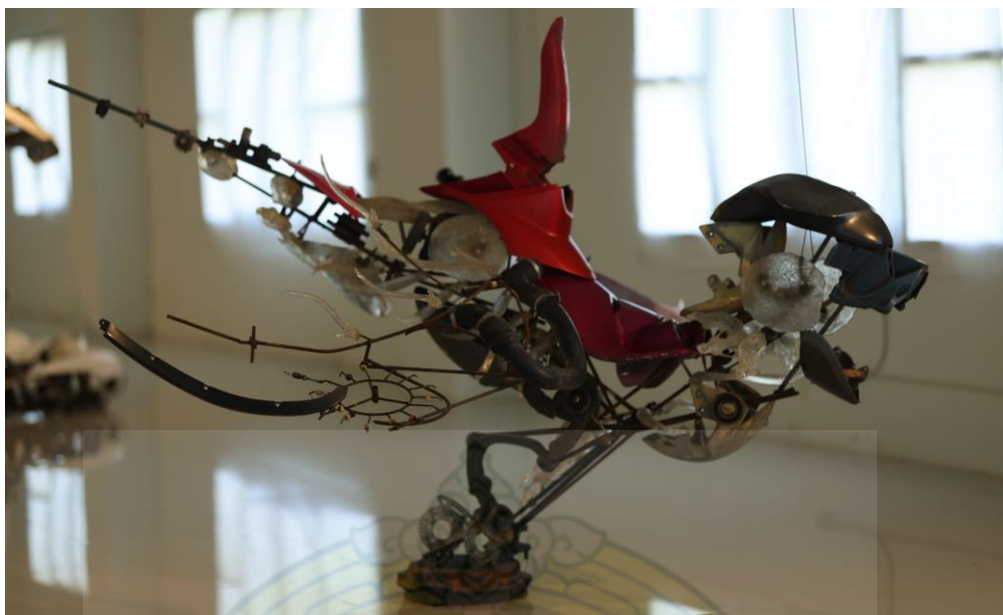
ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 1

ปี พ.ศ. 2565

เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม

ขนาด 235 x 110 x 110 เซนติเมตร

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 40 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 2

ปี พ.ศ. 2565

เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม

ขนาด 175 x 280 x 275 เซนติเมตร

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 41 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 3

ปี พ.ศ. 2565

เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม

ขนาด 175 x 210 x 240 เซนติเมตร

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 42 ผลงานสร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน สัตว์ในจินตนาการ หมายเลข 4

ปี พ.ศ. 2565

เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม

ขนาด 126 x 200 x 207 เซนติเมตร

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ-ชื่อสกุล	นายพงศธร รอดจากทุกข์
วันเดือนปีเกิด	1 กุมภาพันธ์ 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดเพชรบุรี
ที่อยู่	บ้านเลขที่ 4 หมู่ 4 ตำบลช่องสะแก อำเภอเมืองเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี รหัสไปรษณีย์ 76000
ตำแหน่ง	วิทยากรครูช่าง
สถานที่ทำงาน	ศูนย์การศึกษาออกโรงเรียนกาญจนาภิเษก (วิทยาลัยในวัง) อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรหมานุสรณ์ จังหวัดเพชรบุรี
พ.ศ. 2558	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรมไทย สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง
พ.ศ. 2566	ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์