

สภาวะการณ์ของผู้นำในจินตนาการ
SITUATION OF LEADER IN MY IMAGINATION



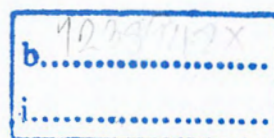
T120663

นาย สกมลทิศ เชนชีวะชาติ
MR. SAKONTIT CHANCHEEWACHAT

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....
วัน, เดือน, ปี.....

120663

22 ส.ค. 2555



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553 - 2554

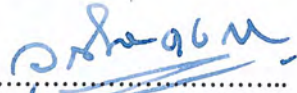
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลป
นิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต



.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



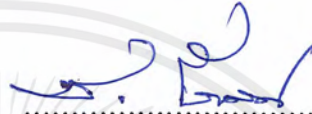
ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)



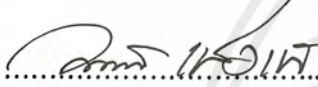
กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)




กรรมการ

(อาจารย์มงคล เกิดวัน)



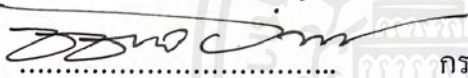
กรรมการ

(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)



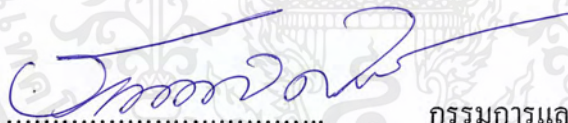
กรรมการ

(อาจารย์สุรชัย ดอนประศรี)



กรรมการ

(อาจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)



กรรมการและเลขานุการ

(อาจารย์ชนคล ศิริจิเจริญ)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	สภาวะการณ์ของผู้ผู้นำในจินตนาการ SITUATION OF LEADER IN MY IMAGINATION
ชื่อ	นายสกลทิศ เชนชีวะชาติ
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2553 - 2554
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด

บทคัดย่อ

ผลงานประติมากรรมชุด “สภาวะการณ์ของผู้ผู้นำในจินตนาการ” สร้างขึ้นเพื่อแสดงเจตนารมณ์ของความคิด ความรู้สึกที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากสื่อการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนที่มีเนื้อหาของความเป็นผู้นำ ซึ่งข้าพเจ้ามักจะได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครของการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ ทำให้มีความใฝ่ฝันที่อยากจะเป็นในแบบเดียวกับตัวละครของการ์ตูน ที่มีความพยายาม มีความกล้าหาญ อดทน พร้อมทั้งยืนหยัดต่อสู้ ไม่ว่าสถานการณ์ใด ๆ ก็ตาม จะลำบากยากเพียงใด ก็พร้อมที่จะก้าวออกไปเผชิญกับปัญหา ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ข้าพเจ้ามีความคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกดังกล่าว บอกเล่าเรื่องราวดัดแปลงมาจากประสบการณ์ทางความรู้สึกของข้าพเจ้าที่ได้พบเจอมา ผลงานจริงทุกชิ้นก่อนขยายงานมีขั้นตอนการสร้างภาพร่าง 2 มิติและแบบจำลอง 3 มิติ เพื่อให้เห็นเค้าโครงทางความคิดก่อนและทำการคัดเลือกภาพร่าง หรือแบบจำลองที่สมบูรณ์ที่สุด เพื่อนำมาขยายเป็นผลงานจริง จำนวน 3 ชิ้น ในรูปแบบของงานประติมากรรม ตลอดช่วงเวลาในการปฏิบัติงาน มีการแก้ไขเพิ่มเติมผลงานบางส่วนให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผลงานมีความลงตัวในด้านของความงามของรูปทรงและบรรลุเป้าหมายทางความรู้สึกที่ข้าพเจ้าต้องการ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะนิสัยที่เหมาะสมของบุคคลที่จะขึ้นมาเป็นผู้นำที่ดี เห็นถึงความกล้าหาญและความพยายามที่จะก้าวไปข้างหน้าเพื่อให้ผ่านพ้นไปได้อย่างสง่างาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด ที่ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหา ตลอดจนให้ความรู้และเพิ่มเติมประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้ามาโดยตลอด

นายสกลทิศ เชนชีวะชาติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	2
ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
ที่มา	3
อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ	5
แนวความคิดสร้างสรรค์	9
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์	10
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	10
กระบวนการสร้างงานประติมากรรม	18
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	22
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	22
วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ	30
บทที่ 5 บทสรุป	34
เอกสารอ้างอิง	36
ภาพผลงานศิลปะ	37
ประวัติผู้เขียน	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
2.1 คราก่อนบอล	4
2.2 ชุน โกอู	4
2.3 ผลงานของ TAKASHI MURAKAMI	5
2.4 TAKASHI MURAKAMI	6
2.5 ผลงานของ YOSHIMOTO NARA	7
2.6 YOSHIMOTO NARA	8
3.1.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 1	10
3.1.2 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1	11
3.1.3 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1	11
3.1.4 แบบจำลองชิ้นที่ 1 ชุดที่ 1	12
3.2.1 แบบจำลองชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2	13
3.2.2 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2	13
3.2.3 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 2	14
3.2.4 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 2	14
3.2.5 ภาพร่างชิ้นที่ 4 ชุดที่ 2	15
3.3.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 3	16
3.3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 3	16
3.3.3 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 3	17
4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ในแต่ละมุม	23
4.1.1 รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 1	24
4.1.2 เส้นของผลงานชิ้นที่ 1	24
4.1.3 พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 1	24
4.1.4 สีของผลงานชิ้นที่ 1	24
4.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ในแต่ละมุม	25
4.2.1 รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 2	26
4.2.2 เส้นของผลงานชิ้นที่ 2	27
4.2.3 พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 2	27
4.2.4 สีของผลงานชิ้นที่ 2	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.3 ผลงานชิ้นที่ 3 ในแต่ละมุม	28
4.3.1 รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 3	29
4.3.2 เส้นของผลงานชิ้นที่ 3	29
4.3.3 พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 3	29
4.3.4 สีของผลงานชิ้นที่ 3	29
4.4 ภาพผลงานชิ้นที่ 1	30
4.5 ภาพผลงานชิ้นที่ 2	31
4.6 ภาพผลงานชิ้นที่ 3	33



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ในปัจจุบันการ์ตูนได้เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลกับทุกเพศทุกวัย การ์ตูนมักปรากฏให้เห็นในทุกๆสื่อ เช่น หนังสือการ์ตูน นิตยสาร โทรทัศน์ การ์ดเกม ภาพยนตร์ ฯลฯ เขาจะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวเอกในการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งตัวเอกในการ์ตูนมีคุณสมบัติใฝ่ในความยุติธรรม สามารถเอาชนะอุปสรรค มีความอดทนสูง รักพวกพ้อง ช่วยเหลือผู้อื่นที่เดือดร้อน อาทิเช่น ตัวเอกในการ์ตูนเรื่อง สไปเดอร์แมน เอ็กซ์เมน ดราก้อนบอล เซเลอร์มูน เป็นต้น การเลียนแบบพฤติกรรมของตัวการ์ตูนในความหมายสำหรับคนทั่วไป มักจะเห็นเป็นเรื่องที่ไม่จริงจัง มองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ แต่ข้าพเจ้าเห็นว่าตัวการ์ตูนนั้นสามารถเป็นสิ่งเติมเต็มให้กับชีวิตที่ตรึงเครียด ถือเป็นการเล่นคลาย เมื่อได้อ่านหรือรับชม จะมีการจินตนาการ เพื่อฝัน จนทำให้เกิดความเพลิดเพลินและความประทับใจ ตัวการ์ตูนในแต่ละตัวมีบุคลิกในด้านดี เป็นที่น่าสนใจ และลักษณะนิสัยของตัวเอกในการ์ตูนบางตัว สามารถช่วยให้ข้าพเจ้ามีแรงบันดาลใจที่จะต่อสู้กับอุปสรรคที่เข้ามาได้เป็นอย่างดี

ฉะนั้นการมีต้นแบบไม่ว่าจะเป็นตัวการ์ตูนในโลกแห่งจินตนาการ หรือบุคคลสำคัญๆในโลกแห่งความจริง เช่น ชุนโกกุ เป็นต้น เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ที่น่าถือเป็นตัวอย่างในด้านความกล้าหาญ ความอดทน มีน้ำใจ ถือเป็นพื้นฐานของการเป็นผู้นำที่จะต้องฟันฝ่าอุปสรรคปัญหาต่างๆ

ความสำคัญของโครงการ

การ์ตูนเข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลต่อทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเยาวชน ซึ่งมักมีพฤติกรรมการเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ตัวเองชื่นชอบโดยส่วนมากเป็นตัวเอกของเรื่อง อาทิเช่น เด็กผู้ชายจะชื่นชอบการ์ตูนที่มีการต่อสู้ ส่วนเด็กผู้หญิงจะชื่นชอบการ์ตูนที่น่ารัก อ่อนหวาน สดใส เป็นต้น

ข้าพเจ้าเป็นบุคคลหนึ่งที่ชื่นชอบตัวเอก ที่มีลักษณะนิสัยกล้าหาญ มีความอดทน และมีน้ำใจ ฯลฯ เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างตัวละครที่มีบุคลิกเป็นผู้นำ กล้าหาญ อดทน มีลักษณะท่าทางที่มีพลังกำลังแข็งแรง ซึ่งผลงานสะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะที่เหมาะสมของบุคคลที่จะก้าวสู่การเป็นผู้นำที่ดีในทัศนคติของข้าพเจ้า

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อให้ผู้ที่รับชมผลงาน มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับผลงานโดยถ่ายทอดผ่านทางรูปทรง และสีสันทัน
2. เพื่อสะท้อนคุณลักษณะของผู้นำที่ดีในมุมมองของข้าพเจ้าผ่านผลงาน
3. เพื่อให้เยาวชนและสาธารณชนเกิดแรงบันดาลใจที่จะฝันฝ่าอุปสรรคที่ตนเองพบเจอในชีวิตให้ถึงจุดหมายที่ได้ตั้งเป้าเอาไว้อย่างเข้มแข็งต่อไป

ขอบเขตของโครงการ

1. ผลงานจะมีตัวแสดงซึ่งเป็นประธาน 1 ตัวที่ถูกสร้างขึ้นมาจากจินตนาการมีลักษณะท่าทางอุปนิสัยของการเป็นผู้นำในอุดมคติของข้าพเจ้า
2. ผลงานมีการจำลองเหตุการณ์ ที่ตัวประธานจะต้องแสดงสถานะความเป็นผู้นำให้ปรากฏ
3. ผลงานไม่มีเรื่องราวหรือจุดประสงค์เสียดสีทางการเมืองหรือบุคคลใดๆทั้งสิ้น
4. เรื่องราวภายในผลงานทุกชิ้นเกิดจากประสบการณ์จริงของข้าพเจ้านำมาดัดแปลงเล่าเรื่องในรูปแบบผลงานประติมากรรมที่ได้รับอิทธิพลรูปทรง สี วัสดุ จากการ์ตูน
5. จำนวนผลงานประติมากรรมมีทั้งหมด 3 ชิ้น ทุกชิ้นใช้เทคนิคสื่อผสม
 - ชิ้นที่ 1 ขนาด 95 เซนติเมตร x 215 เซนติเมตร x 155 เซนติเมตร
 - ชิ้นที่ 2 ขนาด 65 เซนติเมตร x 140 เซนติเมตร x 230 เซนติเมตร
 - ชิ้นที่ 3 ขนาด 60 เซนติเมตร x 80 เซนติเมตร x 115 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

การ์ตูนคือ ศิลปะที่แสดงออกทางภาพหลายๆแบบ เกิดขึ้นครั้งแรกที่ยุโรป และสหรัฐอเมริกา ในยุคอดีต การ์ตูนหมายถึงภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริง ในปัจจุบัน พ.ศ.2554 การ์ตูนมักจะหมายถึงแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างภาพตัวการ์ตูนที่มีการฉายทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์และรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้รูปแบบการ์ตูนนำมาสร้างเป็นสัตว์หรือสิ่งมีชีวิตที่เคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์ การ์ตูนปัจจุบันจะพบได้จากหนังสือ, หนังสือพิมพ์ (ซึ่งมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับข่าว การเมือง บ้านเทิง) , โปสเตอร์, ภาพยนตร์ ฯลฯ เป็นต้น

ที่มา

ในวัยเด็กของข้าพเจ้ามีความประทับใจการ์ตูนเรื่อง ดราก้อนบอล โดยตัวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบเป็นอย่างมาก คือ ซุน โกคู (Son Goku) เป็นพระเอกของเรื่องเป็นชาวไซย่าที่เก่งที่สุด ซึ่งมีพฤติกรรมนิสัยช่วยปกป้องโลกจากการทำลายโลกของฝ่ายร้าย เป็นคนที่มีอารมณ์ดีไม่ชอบทะเลาะเวลาต่อสู้ทุกครั้งโกคูจะดีใจและตื่นเต้นเพราะจะได้สู้กับคนที่เก่งที่สุด ส่งผลต่อพฤติกรรมของข้าพเจ้าในวัยเด็กเป็นอย่างมาก โดยสังเกตได้จากสมัยมัธยมตอนต้น มีรุ่นพี่มาหาเรื่อง แต่ข้าพเจ้าก็ไม่ถือสาหาความ ไม่ทะเลาะเบาะแว้ง เป็นเด็กที่อยู่ในโอวาทของครูบาอาจารย์ แต่เมื่อมีเหตุการณ์ที่ต้องช่วยเหลือผู้อื่นที่มีปัญหา ข้าพเจ้าก็จะไม่นิ่งดูเฉย ให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวความคิดที่จะนำพฤติกรรมของตัวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบมาสร้างผลงาน ข้าพเจ้าจึงได้หยิบยกกระดาษมาเป็นตัวประธานซึ่งข้าพเจ้านั้นเกิดปีเถาะจึงมีความชื่นชอบกระดาษเป็นพิเศษ และข้าพเจ้ามองว่ากระดาษเป็นสัตว์ที่มีความแข็งแรงและว่องไวจึงเป็นเหตุผลที่ทำให้เกิดแนวความคิดที่จะนำลักษณะรูปร่างของกระดาษมาดัดแปลงให้มีลักษณะคล้ายคนเป็นสัญลักษณ์แทนตัวข้าพเจ้า อีกทั้งยังได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของศิลปินที่ชื่นชอบ อาทิเช่น ผลงานของ TAKASHI MURAKAMI ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจในผลงานหลายชิ้น ซึ่งผลงานได้รับอิทธิพลจาก Anime และพัฒนางานมาจนถึงปัจจุบันได้อย่างมีคุณภาพ เป็นชิ้นงานที่มีสีสันสดใส ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย สบายตาที่ได้เห็นผลงานที่เกิดจากจินตนาการ และผลงานของ YOSHIMOTO NARA ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจในตัวรูปแบบงานที่เป็นตัวการ์ตูน ซึ่งเป็นตัวเด็กผู้หญิงและสุนัขที่มีการได้รับอิทธิพลมาจาก Anime ดูน่ารักแบบการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ขัดด้วยใบหน้าที่ถูกบั้งซึ่งแสดงนัยยะแฝงของงาน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดราโก้บอล (Dragonball)

ผู้แต่ง โทริยามะ อากิระ

ประเภท แอ็คชั่น ผจญภัย ตลก

(รูปที่ 2.1)



ชื่อตัวละคร ชุน โกคู

จากเรื่อง ดราโก้บอล

(รูปที่ 2.2)



จากที่กล่าวมานั้น ข้าพเจ้าคิดว่าผลงานของข้าพเจ้าเมื่อสร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะสามารถสะท้อนเรื่องราวของข้าพเจ้าในวัยเด็ก การชื่นชอบตัวการ์ตูนที่มีพฤติกรรมนิสัยช่วยปกป้องโลกจากการทำลายโลกของฝ่ายร้าย เป็นคนที่อารมณ์ดีไม่ชอบทะเลาะ ทำให้ผู้รับชมผลงาน สามารถนึกย้อนถึงวัยเด็กของตนเอง สาเหตุของการชื่นชอบตัวการ์ตูนของตนเอง สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมนิสัยของตัวการ์ตูนว่ามีผลต่อพฤติกรรมนิสัยของตนเองอย่างไร การมองถึงพฤติกรรมนิสัยที่ถ่ายทอดผ่านทางผลงานของข้าพเจ้า การที่ต้องเผชิญหน้ากับอุปสรรค ความอดทน ความเข้มแข็ง สามารถนำไปปรับใช้กับตนเองเมื่อพบกับอุปสรรคในการดำรงชีวิตประจำวันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะของ TAKASHI MURAKAMI

ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจในผลงานหลายๆชิ้นของ TAKASHI MURAKAMI ซึ่งผลงานมีการได้รับอิทธิพลจาก Anime และพัฒนางานมาจนถึงปัจจุบันได้อย่างมีคุณภาพ เป็นชิ้นงานที่มีสีสันสดใส ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย สบายตาที่ได้เห็นผลงานในการสร้างสรรค์ที่เกิดจากจินตนาการ

ภาพผลงานของ TAKASHI MURAKAMI



รูปที่ 2.3 ผลงานของ TAKASHI MURAKAMI

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อศิลปิน TAKASHI MURAKAMI

ประวัติ Takashi Murakami เกิดในกรุงโตเกียวเมื่อปี 1962 โดยในวัยเด็ก Takashi Murakami ได้รับอิทธิพลทางความคิดจากการ์ตูน anime ของญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 โดยเฉพาะจาก Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999) ซึ่งนับเป็น series ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในญี่ปุ่น Takashi Murakami เริ่มสร้างและสะสมชื่อเสียงทั้งในฐานะประติมากร (sculpture) และจิตรกร (painter) จากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) โดยงานที่สร้างชื่อให้กับ Takashi Murakami และถือเป็นประหนึ่งสัญลักษณ์ของเขาในยุคแรกๆ เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ที่ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์และกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานที่มีชื่อว่า HIROPON และ My Lonesome Cowboy โดยในผลงานทั้งสองนี้ Takashi Murakami ได้นำลักษณะและบุคลิกของ anime (การ์ตูนญี่ปุ่น) มาเป็นฐานในการสร้างงาน ส่งผลให้ Takashi Murakami ได้รับการเรียกขานในฐานะ Otaku King (Otaku : กลุ่มคนที่นิยมและคลั่งไคล้งาน animation หรือ anime แบบญี่ปุ่นที่มีบุคลิกมาจากการ์ตูน Manga ที่มีลักษณะเป็น hyper-sexualized comic ซึ่งต่อมาได้ขยายไปสู่ตัวละครใน video game และ computer game) Takashi Murakami สำเร็จการศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี (Bachelor of Fine Arts : BFA) ปริญญาโท (MFA) จาก Tokyo National University of Fine Arts and Music สถานที่ที่เขาได้รับการบ่มเพาะทักษะและความชำนาญในการผลิตงานศิลปะตามแบบฉบับ classical and traditional painting ของญี่ปุ่น และได้รับปริญญาเอก (Ph.D.) จากสถาบันเดียวกันนี้ ในปี 1993 ด้วยวิทยานิพนธ์ที่มีหัวเรื่องว่า "The Meaning of the Nonsense of the Meaning" ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานศิลปะแบบ Nihonga ชื่อเสียงของ Takashi Murakami มิได้จำกัดอยู่เฉพาะในบริบทของสังคมญี่ปุ่นเท่านั้น หากแต่สถาบันศิลปะทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ก็ประเมิน Takashi Murakami ในฐานะศิลปินระดับแนวหน้าของยุคสมัยที่กำลังหล่อหลอมและกำหนดทิศทางใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในแวดวงศิลปะวัฒนธรรมของญี่ปุ่น



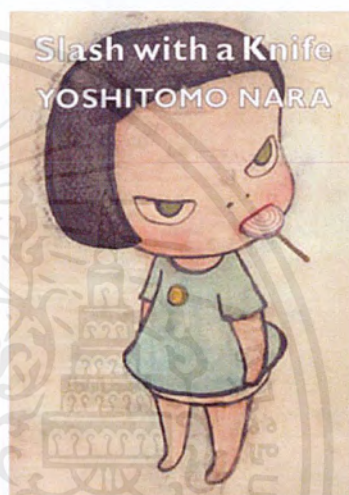
รูปที่ 2.4 TAKASHI MURAKAMI

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะของ YOSHIMOTO NARA

ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจในตัวรูปแบบงานของ YOSHIMOTO NARA ที่เป็นตัวการ์ตูน ซึ่งเป็นตัวเด็กผู้หญิงและสุนัขที่มีการได้รับอิทธิพลมาจาก Anime คุ้นรักแบบการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ขัดด้วยใบหน้าที่ยุดบึ้ง ซึ่งแสดงนัยยะแฝงของงาน

ภาพผลงานของ YOSHIMOTO NARA



รูปที่ 2.5 ผลงานของ YOSHIMOTO NARA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อศิลปิน YOSHIMOTO NARA

ประวัติ YOSHIMOTO NARA เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่น ที่มีชื่อเสียงระดับโลก และทรงอิทธิพลมากที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่น ในช่วงกระแส Pop Art ในยุค 90's นาระเกิดในปี ค.ศ.1959 ที่เมืองฮิโรซากิ จังหวัดอาโอโมริ ประเทศญี่ปุ่น นาระจบการศึกษาศิลปะในระดับปริญญาตรีและโทที่ Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music แล้วบินไปเรียนศิลปะต่อที่ Kunstakademie Dusseldorf ประเทศเยอรมนี หลังจากนั้นก็กลับมาทำงานศิลปะและพำนักอยู่ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

ทั้งภาพวาดและประติมากรรมของนาระ จะมีบุคลิกแบบการ์ตูนเด็ก หรือที่ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า 'มังงะ' (manga) รวมถึงสัตว์ โดยเฉพาะสุนัข ที่กลับแสดงอารมณ์ในทางตรงข้าม (ผิดกับคน) คือดูอบอุ่น อ่อนโยน และเป็นมิตร ซึ่งล้วนเป็นแรงบันดาลใจมาจากความทรงจำในวัยเด็ก นาระฝึกตัวเองออกจากศิลปินร่วมสมัยของญี่ปุ่น ที่ทำงานศิลปะในแนวทางเดียวกัน (Cartoon Pop Art) อย่าง ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami) และ อิซุรุ คาซาฮาระ (Izuru Kasahara) ด้วยการรวมความเป็นญี่ปุ่นกับตะวันตก สร้างผลงานที่ทั้งอารมณ์เข้ายวนกวนอารมณ์ให้กับผู้ชมงานของเขา



รูปที่ 2.6 YOSHIMOTO NARA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้นำเสนอวิธีการสร้างสรรค์ผลงานและแนวความคิดความรู้สึกรู้สึกของข้าพเจ้าในเรื่องสภาวะการณ์ของผู้นำในจินตนาการ โดยจำลองเหตุการณ์ที่เกิดจากประสบการณ์จริง นำมาดัดแปลงรูปทรงในจินตนาการของข้าพเจ้ามีตัวเอก 1 ตัว ที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นผู้นำด้วยบุคลิกที่กล้าหาญอดทน และมีพลังกำลังต่อสู้กับปัญหาและอุปสรรค แทนตัวข้าพเจ้าโดยได้รับอิทธิพลจากสื่อการ์ตูนที่ข้าพเจ้าติดตามและจากธรรมชาติ เช่น ก้อนเมฆและสัตว์ ได้เข้ามามีผลต่อการสร้างรูปทรงของผลงานเป็นข้อมูลสำหรับข้าพเจ้าที่จะนำมาสร้างงานศิลปะโดยเริ่มจินตนาการแล้วร่างภาพ (Sketch) 2 มิติเพื่อให้เห็นโครงสร้างทางความคิดก่อนแล้วจึงคัดเลือกภาพร่างที่เหมาะสมที่สุด นำมาสร้างแบบจำลอง 3 มิติเพื่อให้เห็นโครงสร้างโดยรวมของผลงานซึ่งส่งผลดีต่อการนำไปขยายเป็นผลงานจริงช่วยทำให้เกิดความเข้าใจสามารถวางแผนการทำงานได้อย่างมีระบบ ลดปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นในระหว่างการทำงานได้เป็นอย่างดี

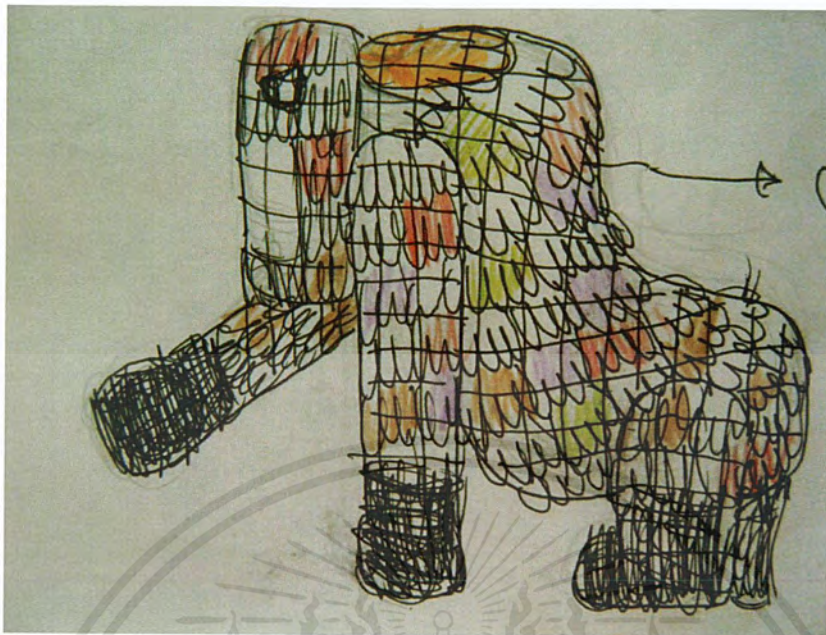
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1

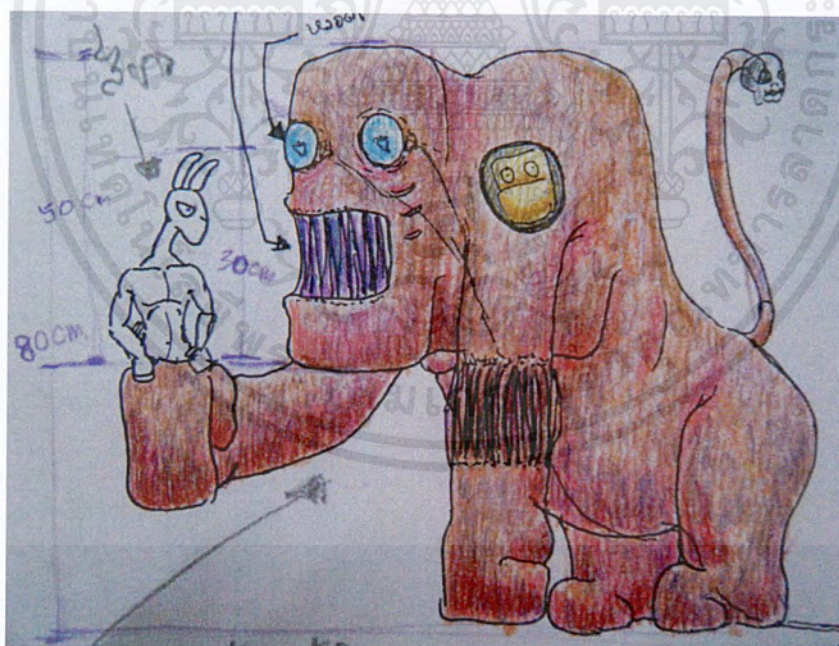


รูปที่ 3.1.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.1.2 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1



รูปที่ 3.1.3 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.1.4 แบบจำลองชิ้นที่ 1 ชุดที่ 1

ภาพร่างชุดนี้ได้มีแนวความคิดที่จะนำเสนอเหตุการณ์ในช่วงหนึ่งซึ่งเป็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริงของข้าพเจ้า เช่น ความวิตกกังวล ความกลัว ความเหนื่อยล้า เป็นต้น จึงได้สร้างตัวละครที่ถูกออกแบบโดยได้รับอิทธิพลจากสื่อการ์ตูน รูปทรงของกิ่งคองได้ถูกตัดทอนให้มีลักษณะที่ใหญ่โตดูแข็งแรง มีพลังกำลังมากขึ้น แทนค่าอุปสรรคที่มีขนาดใหญ่ ด้วยท่าทางที่ยืนมีอับตัวเอก ซึ่งถูกออกแบบให้เป็นรูปทรงของกระด้ายแทนตัวข้าพเจ้า ที่มีบุคลิกเป็นผู้นำที่มีความกล้าหาญ อดทน สามารถฟันฝ่ากับอุปสรรคที่พบเจอ

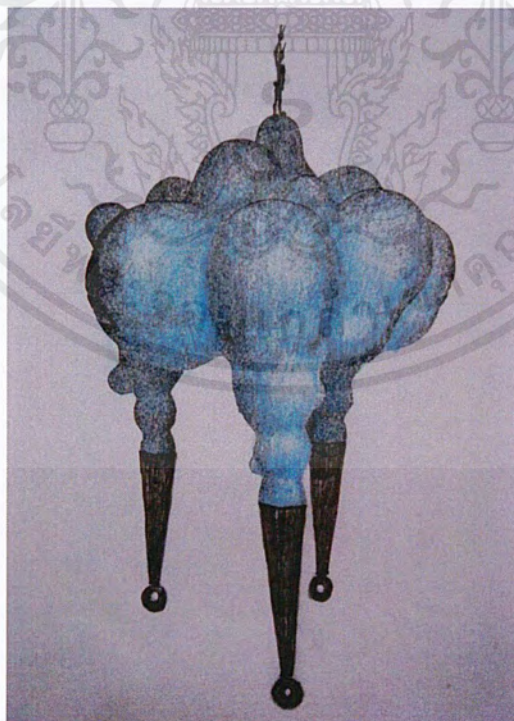
ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 มาพัฒนาเป็นแบบจำลอง 3 มิติ ชิ้นที่ 1 มาขยายเป็นผลงานจริง เพราะข้าพเจ้าเห็นว่าภาพร่างและแบบจำลองชิ้นนี้ มีความสมบูรณ์ของจุดประสงค์ที่ชัดเจน โดยเน้นองค์ประกอบให้มีความขัดแย้งกัน ด้วยเทคนิคสื่อผสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2

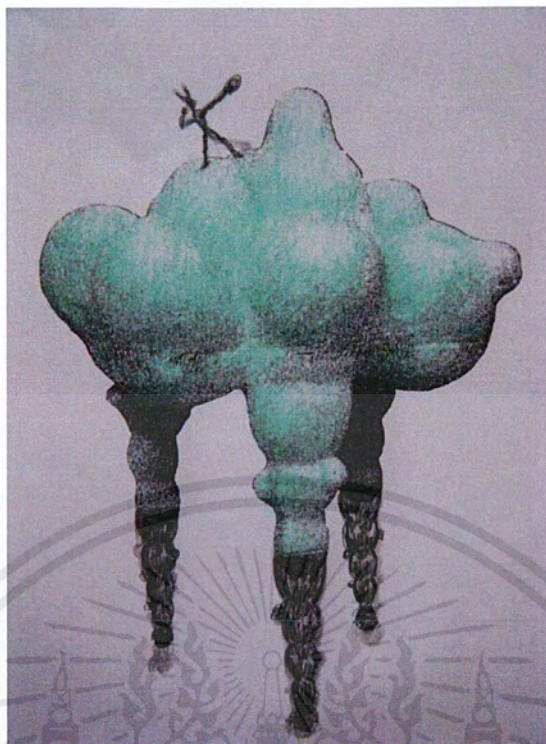


รูปที่ 3.2.1 แบบจำลองชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2



รูปที่ 3.2.2 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.2.3 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 2



รูปที่ 3.2.4 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.2.5 ภาพร่างชิ้นที่ 4 ชุดที่ 2

ข้าพเจ้าได้นำแบบจำลองชิ้นที่ 1 มาขยายเป็นผลงานจริง โดยได้พัฒนาภาพร่างต่อ เพื่อหาความลงตัวขององค์ประกอบโดยมีแนวความคิดที่จะต่อขาผลงานให้มีความสูงขึ้น เพื่อให้ตัวประธานอยู่สูงกว่าระดับสายตาผู้เข้าชม สร้างความรู้สึกเหมือนมองขึ้นไปเห็นตัวประธานอยู่บนยอดเขาสูง ข้าพเจ้าใช้เทคนิคถ่ายภาพแบบจำลองชิ้นที่ 1 หลายมุมมองแล้วนำรูปถ่ายที่ได้ไปถ่ายเอกสาร นำมาวาดเส้นต่อเติมส่วนขาหาความลงตัว ระหว่างส่วนบนที่มีความเป็นกลุ่มก้อนกับส่วนขาที่มีความยาวยื่นออกมาให้มีความเหมาะสมดูแล้วกลมกลืนสวยงาม

ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชิ้นที่ 4 มาขยายเป็นผลงานจริง ซึ่งมีความน่าสนใจด้วยองค์ประกอบ ความโค้งมนของขาที่มีความสอดคล้องกับมวลใหญ่ของผลงานเกิดความลงตัว ดูเหมาะสมกลมกลืนสวยงามมากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3



รูปที่ 3.3.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 3



รูปที่ 3.3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.3.3 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 3

ภาพร่างชุดนี้มีความแตกต่างจากภาพร่าง ชุดที่ 1 และ ชุดที่ 2 เนื่องจากการขยายรูปทรงของตัวผู้ทำให้มีบุคลิกที่มีขนาดใหญ่กว่าเดิม มีกล้ามเนื้อที่เด่นชัด เน้นสีที่ดูอ่อนคลาญ รวมไปถึงท่าทางที่แสดงออกถึงความกล้าหาญ อดทน และอุปสรรคที่เข้ามาขัดเกาะบางส่วนของร่างกาย ซึ่งมีรูปทรงที่เป็นกลุ่มเป็นก้อนลักษณะหยาบๆ แทนความรู้สึกที่ว่า “ปัญหาไม่วิให้แก้ ไม่ได้มีไว้ให้หนี”

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 1 มาขยายเป็นงานจริง เพราะคุณสมบัติที่สุด ซึ่งรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวของเส้นที่ต่อเนื่องกันอย่างลงตัว และท่าทางของตัวประธานดูเข้มแข็ง กล้ามเนื้อดูสวยงามมีกำลัง

กระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรม

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมในชุดนี้ โดยมีกรรมวิธีและกระบวนการต่างๆหลาย ขั้นตอน เริ่มจากกระบวนการ เชื่อมเหล็กทำโครง ปั้นดิน ถอดพิมพ์ หล่อไฟเบอร์กลาส (Fiberglass) ประกอบงาน โดยมีอุปกรณ์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

วัสดุอุปกรณ์ในการเชื่อมเหล็ก

- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| 1. เหล็กเส้น | 5. หน้ากากเชื่อมเหล็ก |
| 2. กรรไกรตัดเหล็กเส้น | 6. ที่ตัดเหล็ก |
| 3. ถุงมือเชื่อมเหล็ก | 7. แวนตา |
| 4. ชูปเชื่อม | 8. เครื่องเจียรพร้อมหัวลวดขัดเหล็ก |
| | 9. สเปรย์เคลือบเงาและสเปรย์สีดำ |

วัสดุอุปกรณ์ในการปั้นดิน

- | | |
|---------------------|------------------------------------|
| 1. ลวด | 6. ตัวเร่ง |
| 2. ดินเหนียว | 7. แปรงทาสี |
| 3. แท่นปั้น | 8. เครื่องเจียรพร้อมใบเจียร 4 นิ้ว |
| 4. เครื่องมือปั้น | 9. กรรไกร |
| 5. ผ้าและถุงคลุมดิน | 10. เหล็กเส้น |
| 6. อุปกรณ์ฉีดย้ำดิน | 11. กรรไกรตัดเหล็กเส้น |

วัสดุอุปกรณ์ในการถอดพิมพ์งาน

- | | |
|---------------------------|-------------------|
| 1. ปูนพลาสติกเตอร์ | 13. ถุงมือยาง |
| 2. เครื่องมือแต่งปูน | 14. กระจกทราย |
| 3. ไม้คาน | 15. สว่าน |
| 4. โบรมะพร้าว | 16. สีอะคริลิก |
| 5. ค้อน | 17. ชะแล็กทาไม้ |
| 6. แผ่นพลาสติกกันพิมพ์งาน | 18. สีโรโปะเหลือง |
| 7. กะละมังผสมปูน | 19. มีด |

วัสดุอุปกรณ์การหล่อไฟเบอร์กลาส

- | | |
|----------------|--------------------|
| 1. ไฟเบอร์กลาส | 5. สเปรย์เคลือบเงา |
| 2. ทลคัม | 6. ดินสอ |
| 3. โยแก้ว | |
| 4. ทินเนอร์ | |
| 5. ภาชนะผสม | |

วัสดุอุปกรณ์ในการปั้นดินเยื่อกระดาษ

- | |
|--------------------|
| 1. โฟม |
| 2. มีด |
| 3. ดินเยื่อกระดาษ |
| 4. กระจกทราย |
| 5. สเปรย์เคลือบเงา |
| 6. ดินสอ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการและเทคนิคของการสร้างงานประติมากรรมมีขั้นตอนดังนี้

กระบวนการขึ้นรูปงานชุดที่ 1

ขั้นตอนการเชื่อมเหล็กเส้น

1. ขึ้นรูปงานด้วยการเชื่อมต่อเหล็กเส้น 3 หุน เป็นโครงสร้างหลักตามภาพร่างให้เป็นรูปทรงโดยรวม
2. นำเหล็กเส้น 1 หุนมาเชื่อมต่อกันให้ทั่วรูปทรง
3. ใช้เหล็กเส้นแบนมาเชื่อนั่น ช่วงปาก แขน และขาให้มีน้ำหนักที่ชัดเจน

ขั้นตอนการตกแต่งงาน

1. ใช้เครื่องเจียรเปลี่ยนหัวขัดเหล็ก นำมาขัดเงาให้ทั่วชิ้นงาน
2. พ่นสเปรย์เคลือบเงาให้ทั่วชิ้นงาน เพื่อคงสภาพความมันวาว และพ่นสีสเปรย์สีดำบนเหล็กเส้นแบน

ขั้นตอนการปั้นดินเชือกกระดวย

1. ใช้ดินสอร่างเส้นบนโฟมก้อนสี่เหลี่ยม
2. ใช้มีดค่อยๆ แกะตามเส้นร่างให้เกิดเป็นรูปทรง
3. นำกระดวยทรายขัดถูรายละเอียดให้เนียน
4. เสร็จแล้วจึงจะสามารถใช้ดินเชือกกระดวยพอกทับโฟมอีก 1 รอบใช้น้ำลูบให้เนียน และทิ้งให้แห้ง
5. จากนั้นใช้กระดวยทรายละเอียดมาขัดอีก 1 รอบ จนผิวตึงเนียน
6. จากนั้นใช้สเปรย์เคลือบเงาพ่นเคลือบงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการขึ้นรูปงานชุดที่ 2

ขั้นตอนการปั้นหล่อและถอดพิมพ์

1. ขึ้นโครงสร้างด้วยการเชื่อมเหล็กเส้น และใช้ลวดพันตามภาพร่าง
2. ใช้ดินเหนียวขึ้นรูปทรงโดยรวมแล้วเก็บรายละเอียด
3. แบ่งสัดส่วนในการทำพิมพ์ปูนด้วยแผ่นฟิล์มพลาสติก
4. ผสมปูนปลาสเตอร์ในกะละมังผสมปูน แล้วนำมาวางบนชิ้นงานให้ทั่ว
5. นำไม้มาตามพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ด้วยไขมะพร้าวผสมปูนและวางบนไม้ตามเพื่อไม่ให้พิมพ์ปูนแตกหัก
6. เมื่อพิมพ์ปูนแข็งแล้วค่อยแกะพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ออกจากชิ้นงาน แล้วนำไปล้างน้ำให้สะอาด
7. นำไฟเบอร์กลาสที่ผสมกับทัลคัม ใส่ตัวเร่ง 7 – 8 หยด กวนให้เข้ากัน แล้วใช้แปรงทาบงานชิ้นงานด้านในของพิมพ์ปูน 2 รอบ
8. ใช้ไขแก้ววางเรียงกันให้ทั่วด้านใน
9. นำไฟเบอร์กลาสที่ไม่ผสมทัลคัมมาผสมกับตัวเร่ง และใช้แปรงทาลงบนไขแก้วให้ทั่ว
10. นำเหล็กเส้นมาตัด วางตามรูปทรงและใช้ไขแก้ววางบนเหล็กเส้นแล้วทาไฟเบอร์กลาส

ขั้นตอนการประกบพิมพ์

1. นำไฟเบอร์กลาสที่ผสมทัลคัมจนขึ้นมาวางบนขอบพิมพ์ปูนทั้ง 2 ข้าง แล้วประกบกัน
2. ใช้ยางเส้นมามัดพิมพ์ปูนให้แน่นเพื่อไม่ให้พิมพ์เคลื่อน
3. ค่อยๆทุบพิมพ์ปูนเพื่อเอาชิ้นงานออกมาเมื่อตะเข็บพิมพ์แห้งแล้ว

ขั้นตอนการตกแต่งชิ้นงาน

1. นำกระดาษทรายมาขัดแต่งรอยตะเข็บให้เรียบเนียน จากนั้นใช้ชะแล้คทารองพื้นให้ทั่ว
2. นำสีอะคริลิกที่ผสมแล้วมาทาให้ทั่วชิ้นงาน

ขั้นตอนการเชื่อมเหล็กเส้นแบบ

1. นำเหล็กเส้นแบบมาตัดเป็นชิ้นเล็กๆ
2. เชื่อมโครงสร้างหลักแล้ว ใช้เหล็กเส้นแบบที่ตัดมาเชื่อมให้เกิดเป็นรูปทรง
3. เชื่อมปิดรอยต่อให้ทั่วและเว้นช่องว่างไว้บางช่วง
4. ใช้เครื่องเจียรหัวลวดขัดให้ทั่วชิ้นงานแล้วพ่นสเปรย์เคลือบเงาให้คงสภาพ

ขั้นตอนการประกอบชิ้นงาน

1. นำส่วนเจาะรูปด้านล่างของไฟเบอร์กลาสให้เห็นเหล็กเส้นด้านใน
2. ตัดเหล็กเส้นมาเชื่อมต่อกันเหล็กด้านใน
3. นำเหล็กเส้นแบบที่เชื่อมเป็นรูปตรงมาเชื่อมต่อกับเหล็กด้านในที่ถูกต่อออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการขึ้นรูปงานชุดที่ 3

ขั้นตอนการปั้นหล่อและถอดพิมพ์

1. ขึ้นโครงสร้างด้วยการเชื่อมเหล็กเส้น และใช้ลวดพันตามภาพร่าง
2. ใช้ดินเหนียวขึ้นรูปทรง โดยรวมแล้วเก็บรายละเอียด
3. แบ่งสัดส่วนในการทำพิมพ์ปูนด้วยแผ่นฟิล์มพลาสติก
4. ผสมปูนปลาสเตอร์ในกะละมังผสมปูน แล้วนำมาวางบนชิ้นงานให้ทั่ว
5. นำไม้มาตามพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ด้วยไขมะพร้าวผสมปูนและวางบนไม้ตามเพื่อไม่ให้พิมพ์ปูนแตกหัก
6. เมื่อพิมพ์ปูนแข็งแล้วค่อยแกะพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ออกจากชิ้นงาน แล้วนำไปล้างน้ำให้สะอาด
7. นำไฟเบอร์กลาสที่ผสมกับทัลคัม ใส่ตัวเร่ง 7 - 8 หยด กวนให้เข้ากัน แล้วใช้แปรงทาบงานชิ้นงานด้านในของพิมพ์ปูน 2 รอบ
8. ใช้ไขแก้ววางเรียงกันให้ทั่วด้านใน
9. นำไฟเบอร์กลาสที่ไม่ผสมทัลคัมมาผสมกับตัวเร่ง และใช้แปรงทาลงบนไขแก้วให้ทั่ว
10. นำเหล็กเส้นมาตัด วางตามรูปทรงและใช้ไขแก้ววางบนเหล็กเส้นแล้วทาไฟเบอร์กลาส

ขั้นตอนการประกบพิมพ์

1. นำไฟเบอร์กลาสที่ผสมทัลคัมจนขึ้นมาวางบนขอบพิมพ์ปูนทั้ง 2 ข้าง แล้วประกบกัน
2. ใช้ยางเส้นมามัดพิมพ์ปูนให้แน่นเพื่อไม่ให้พิมพ์เคลื่อน
3. ค่อยๆทุบพิมพ์ปูนเพื่อเอาชิ้นงานออกมาเมื่อตะเข็บพิมพ์แห้งแล้ว

ขั้นตอนการตกแต่งชิ้นงาน

1. นำกระดาษทรายมาขัดแต่งรอยตะเข็บให้เรียบเนียน จากนั้นใช้ชะแล็กทารองพื้นให้ทั่ว
2. นำสีอะคริลิกที่ผสมแล้วมาทาให้ทั่วชิ้นงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

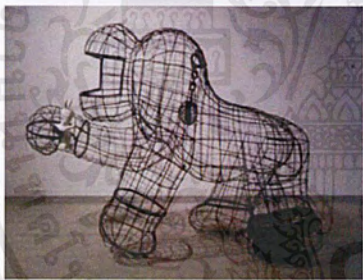
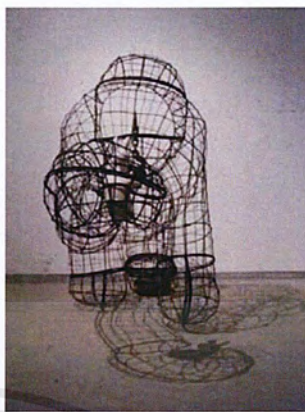
วิเคราะห์การสร้างสรรค

ผลงานในชุด “สภาวะการณข์ของผู้นำในจินตนาการ” มาจากประสบการณ์ของข้าพเจ้ามา คัดแปลงปรับเปลี่ยนแล้วถ่ายทอดเป็นงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อการ์ตูน จำลองเหตุการณ์ของ ผู้นำในจินตนาการที่แสดงออกถึงความกล้าหาญ อดทนที่ฟันฝ่าปัญหาและอุปสรรคต่างๆ สะท้อน ให้เห็นถึงคุณลักษณะที่เหมาะสมของบุคคลที่จะขึ้นมาเป็นผู้นำที่ดี ผ่านความสนุกสนานของรูปทรง และสีจากจินตนาการของข้าพเจ้า

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

องค์ประกอบของส่วนต่างๆในงานมาจากประสบการณ์ที่นำเอาความรู้สึกจากสื่อการ์ตูนที่มีจุดเด่นด้วยรูปทรงที่เป็นตัวการ์ตูนและสีที่ดูสดใสสนุกสนาน มีลักษณะพื้นผิวที่สามารถบอกได้ถึงความรู้สึกที่ชัดเจน โดยใช้หลักการวางองค์ประกอบและใช้ทัศนธาตุต่างๆซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

ผลงานชิ้นที่ 1



รูปที่ 4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ในแต่ละมุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง (Forms)



รูปทรงของคิงคองยักษ์ ถูกสร้างมาด้วยเส้นที่มีลักษณะ ทำทางกำลังบีบจับหรือทำร้าย ให้ความรู้สึกถึงความดูร้าย ด้วยรูปร่างที่มีขนาดลำตัวใหญ่โต ภายในรูปทรงมีตะขอเกี่ยวหัวใจ และขาข้างซ้ายของรูปทรงมีโซ่ล่าม แทนค่าอุปสรรคที่เข้ามาในชีวิตที่ทำให้รู้สึกท้อแท้



กับ

เส้น (Line)



รูปทรงของกระต่าย มีลักษณะตัวเล็ก ด้วยท่าทางที่ชูมือไปข้างหน้า เพื่อสั่งให้หยุดกระทำชั่ว แทนค่าผู้นำที่กล้าหาญ ไม่เกรงกลัวปัญหาที่เกิดขึ้น (รูปที่ 4.1.1 รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 1)

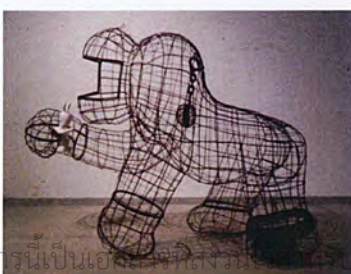
ผลงานชิ้นนี้ใช้เส้นในการสร้างรูปทรงให้เป็นปริมาตรที่มีความโค้งเว้า เป็นเหมือนกับสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นได้ ได้เล่นกับพื้นที่ในอากาศ (รูปที่ 4.1.2 เส้นของผลงานชิ้นที่ 1)

พื้นผิว (Textures)



พื้นผิวของงานลักษณะเป็นช่องว่างสี่เหลี่ยมที่เรียงต่อกัน ในอากาศแทนค่าความรู้สึกที่ถูกกักขัง (รูปที่ 4.1.3 พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 1)

สี (Colour)



ใช้สีของโลหะที่มีความมันวาว กับสีดำที่ให้ความรู้สึกของความชั่วร้าย ส่วนกระต่ายจะมีสีขาวนวลที่ให้ความรู้สึกถึงความดีที่บริสุทธิ์ ยุติธรรม (รูปที่ 4.1.4 สีของผลงานชิ้นที่ 1)

ผลงานชิ้นที่ 2



รูปที่ 4.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ในแต่ละมุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง (Forms)



รูปทรงที่ได้ดัดแปลงจากรูปทรงของก้อนเมฆ นำมาตัดทอนให้เป็นรูปทรงใหม่ กินพื้นที่ในอากาศ แทนค่าความรู้สึกของมวล อุปสรรคที่ถูกเปลี่ยนเป็นมวลของอากาศที่เป็นธรรมชาติ



รูปทรงที่ถูกตัดทอนมาจากมลพิษของเสียทางอากาศ แทนค่าความรู้สึกของมวลเล็กๆที่เป็นของเสีย ก็คือ อุปสรรค



รูปทรงของกระต่ายที่มีบุคลิกเหมือนมนุษย์ด้วยท่าทาง ชูมือขึ้น มีรูปร่างที่ดูแข็งแรง แทนค่าความรู้สึกของความสำเร็จ (รูปที่ 4.2.1 รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 2)

เส้น (Line)



เส้นของผลงาน มีจุดเริ่มต้นจากช่วงล่างที่เป็นเหมือนเส้นพุ่งขึ้นสู่ช่วงบน แทนความรู้สึกอุปสรรคเล็กๆขยายใหญ่ (รูปที่ 4.2.2 เส้นของผลงานชิ้นที่ 2)

พื้นผิว (Textures)



พื้นผิวที่เรียบเนียนแทนความรู้สึกของความสุขที่หลุดพ้นจากทุกข์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พื้นผิวเป็นร่องรอยของรอยเชื่อมที่ตั้งใจให้เป็นลักษณะเป็นเม็ดเรียงตลอดเส้น ความหยาบให้มีช่องว่างที่เป็นจังหวะ แทนค่าความรู้สึกของปัญหาและอุปสรรค



พื้นผิวบนตัวกระต่าย มีลักษณะเป็นคลื่นกับพื้นผิวรอบๆเท้า แทนความรู้สึกของร่องรอยจากประสบการณ์ (รูปที่ 4.2.3 พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 2)



สี (Colour)

สีของรูปทรงกระต่าย ใช้วิธีการระบายสีด้วยแปรงทาสี ใช้สีส้มแดงเป็นโทนร้อน ให้ตัดกับสีโทนเย็น แสดงถึงความแข็งแกร่ง มีอำนาจ



รูปทรงขา เป็นสีของโลหะให้ความรู้สึกของอำนาจด้านมืด จากช่วงขาขึ้นมาจะใช้สีดำระบาย ให้เหมือนเขม่าควัน ช่วงบนก็จะใช้สีเขียวอมฟ้า น้ำทะเล แทนความรู้สึกของอุปสรรคที่ถูกเปลี่ยนให้เหมือนอากาศที่เข้ามาแล้วก็ผ่านไปเหมือนอากาศ (รูปที่ 4.2.4 สีของผลงานชิ้นที่ 2)

ผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 4.3 ผลงานชิ้นที่ 3 ในแต่ละมุมมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง (Forms)



รูปทรงของกระต่ายที่มีกล้ามเนื้อเด่นชัดมากขึ้น มีบุคลิกท่าทางที่มีพลังกำลังเข้มแข็ง แทนความรู้สึกของความกล้าหาญ อดทน เข้มแข็ง



รูปทรงของมลพิษมีลักษณะเป็นก้อนยาวๆไหลเข้าไปไหลออกมาจากร่างกาย แทนความรู้สึกของอุปสรรคที่เข้าสู่ร่างกาย ทำลายและกักกินจิตใจ (รูปที่ 4.3.1 รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 3)

เส้น (Line)



เส้นได้สร้างขึ้นมาให้เกิดความเคลื่อนไหวในลักษณะของเส้นโค้ง ทับซ้อนกันไปมารอบๆรูปทรงหลัก (รูปที่ 4.3.2 เส้นของผลงานชิ้นที่ 3)

พื้นผิว (Textures)



พื้นผิวของชิ้นงานมีความเรียบเนียนเหมือนร่างกายมนุษย์ ส่วนพื้นผิวของรูปทรงมลพิษมีลักษณะหยาบๆ เป็นก้อน ให้ความรู้สึกของสิ่งชั่วร้ายที่เข้ามาในจิตใจ(รูปที่ 4.3.3 พื้นผิวของผลงานชิ้นที่ 3)

สี (Colour)



สีของผลงานเป็นสีม่วงอ่อน ซึ่งถ่ายทอดอารมณ์ที่แอบแฝงไปด้วยพลัง ความเชื่อมั่นและความแข็งแกร่ง

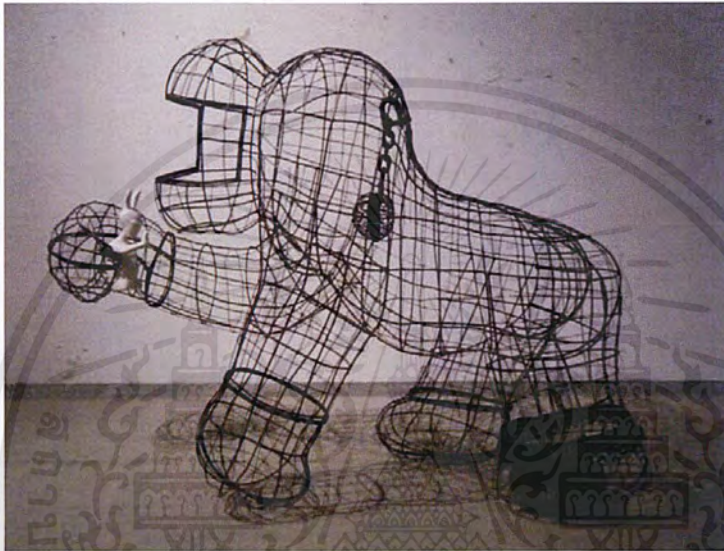
รูปทรงของมลพิษ ใช้สีแดงแล้วแตด้วยม่วงเบาๆ เพื่อให้ความรู้สึกที่กลมกลืนกับรูปทรงหลักกับผิวเนียน ส่วนเส้นใช้สีแดง เพื่อถ่ายทอดออกมา เหมือนเส้นเลือดที่เกาะกินร่างกาย (รูปที่ 4.3.4 สีของผลงานชิ้นที่ 3)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ การค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ

ความน่าสนใจในองค์ประกอบของผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าชุดนี้ เป็นรูปทรงของ กระจ่ายซึ่งเป็นแกนหลักของผลงานรวมถึงเทคนิคการใช้สีที่ดูโดดเด่นดึงดูดสายตา เพื่อสะท้อน แนวความคิดและยังถ่ายทอดออกถึงบรรยากาศโดยรอบ จึงได้มีกระบวนการร่างภาพ การจัด องค์ประกอบจนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากที่จะสร้างสรรค์งานออกมาอย่างสมบูรณ์ ภาพผลงานชิ้นที่ 1



รูปที่ 4.4 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

1. ความกลมกลืน (Harmony)

งานชิ้นนี้มีความกลมกลืนในเรื่องของเส้นที่สร้างเป็นรูปทรงให้เกิดปริมาตรที่ลด ด้ว้มีความโค้งเว้าของเส้นที่เหมาะสม รวมถึงการวางจังหวะของเส้นที่เท่ากัน

2. ความหลากหลาย (Variety)

ในงานมีความหลากหลายของเส้นที่เกิดการทับซ้อนของเส้น โครงสร้างแบ่งเป็น จังหวะความถี่ให้เกิดช่องว่างของอากาศ เกิดการมองเห็นที่ลวงตา สีที่ใช้จะเป็นสีดำ ที่ ขัดแย้งกับอีกรูปทรงหนึ่งที่เป็นสีขาว

3. ความสมดุล (Balance)

จะเน้นในรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกที่พอดี กับอีกรูปทรงที่ดูเล็กกว่า และ น้ำหนักสีที่แตกต่างแต่มีความลงตัวอย่างพอดี

4. สัดส่วน (Proportion)

ข้าพเจ้าได้กำหนดสัดส่วน โครงสร้างของรูปทรงให้มีขนาดใหญ่ มีความโค้งกลม เพื่อให้เกิดพลังความรู้สึกที่จริงจัง กับอีกรูปทรงที่มีขนาดเล็กกว่า ให้มีความรู้สึกที่แตกต่าง กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

จุดเด่นจะอยู่ที่ขนาดของชิ้นงาน รูปทรงหนึ่งเล็กอีกรูปทรงหนึ่งใหญ่ และสีที่เป็นตัวบอกถึงความรู้สึกที่เด่นชัดและแตกต่างกัน และการสร้างรูปทรงให้เกิดปริมาตรด้วยเส้นจำนวนมาก

6. ความเคลื่อนไหว (Movement)

ในการใช้เส้นสร้างรูปทรง ทำให้ความรู้สึกที่ดูเคลื่อนไหว เพราะเส้นเป็นตัวดึงดูดสายตาให้มองตาม รวมไปถึงลักษณะท่าทางของรูปร่างมองเห็นถึงความมีอำนาจ

ภาพผลงานชิ้นที่ 2



รูปที่ 4.5 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

1. ความกลมกลืน (Harmony)

งานชิ้นนี้ให้ความกลมกลืนในการวางองค์ประกอบของรูปทรงที่ดูน่าสนใจ สีของงานให้บรรยากาศที่ดูเบาสบาย ด้วยพื้นผิวที่เรียบเนียน ส่วนรูปทรงที่เป็นขามีพื้นผิวที่หยาบให้ดูขัดแย้งกัน

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายเห็นได้ชัดในด้านของรูปทรงที่มีขนาดใหญ่และเล็ก พื้นผิวมีทั้งเรียบเนียนและหยาบ สีสันสดใส มีทั้งโทนร้อนและโทนเย็น อยู่ในงานชิ้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความสมดุล (Balance)

งานชิ้นนี้มีความสมดุลทางรูปทรงทั้งด้านล่างและด้านบน ประกอบด้วย ปริมาตรที่มีความคล้ายคลึงกัน ด้วยการวางจังหวะของรูปทรงและสี

4. สัดส่วน (Proportion)

ในผลงานจะเน้นรูปทรงจากด้านล่างที่มีสัดส่วนขนาดเล็ก คลอบคลุมรูปทรงตรงกลางที่มีสัดส่วนที่ใหญ่ ด้านบนจะมีรูปทรงที่เล็ก ใช้สีส้มเป็นตัวช่วยเน้นให้เด่นชัดขึ้น

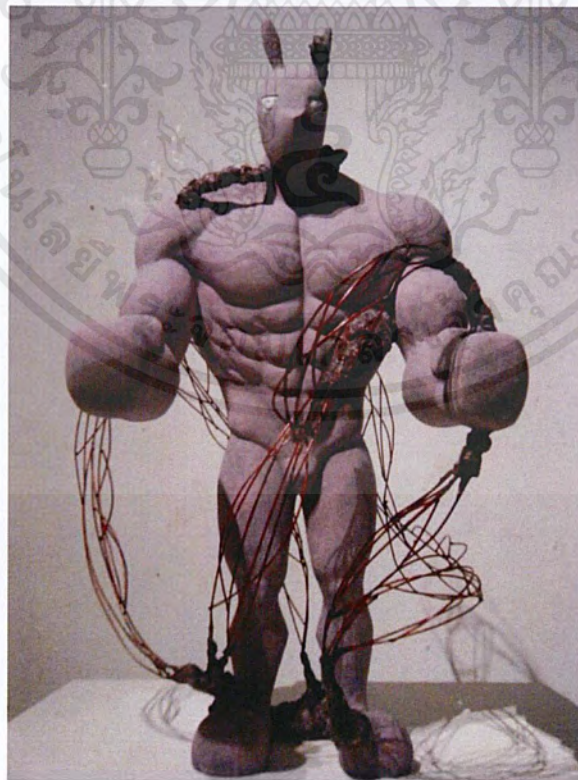
5. ความเป็นเด่น (Dominance)

รูปทรงของงานมีความเด่นในขนาดที่ใหญ่และสีโทนเย็น เด่นในเรื่องพื้นผิวเรียบเนียนและรูปทรงบนสุดที่มีท่าทางที่ดึงดูดสายตาด้วยสีโทนร้อนที่ดูตัดกัน ส่วนรูปทรงด้านล่างมีพื้นผิวหยาบและสีดำเงา

6. ความเคลื่อนไหว (Movement)

จะเห็นได้จากเส้นของปริมาตรที่เป็นระนาบมีความเคลื่อนไหวจากด้านล่างพุ่งขึ้นสู่ด้านบนมีความโค้งงอเหมือนคลื่น ไปจบที่ชิ้นงานด้านบนด้วยท่าทางของรูปทรง

ภาพผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 4.6 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ความกลมกลืน (Harmony)

รูปทรงและเส้นมีความกลมกลืน จังหวะที่ไหลเข้าหากัน สีเป็นตัวสร้างความเป็นเอกภาพให้กับอารมณ์ของรูปทรง

2. ความหลากหลาย (Variety)

เส้นให้ความรู้สึกที่หลากหลายของความขัดแย้งกับรูปทรงด้วยลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกัน

3. ความสมดุล (Balance)

เส้นช่วยเพิ่มความสมดุลให้กับชิ้นงานด้วยทิศทาง จังหวะของการซ้อน มีความมั่นคงของโลหะ รูปทรงมีความสมดุลของปริมาตร

4. สัดส่วน (Proportion)

ในผลงานชิ้นนี้มีสัดส่วนที่เน้นกล้ามเนื้อที่มาจากร่างกายมนุษย์ที่เห็นได้อย่างชัดเจน กับรูปทรงอิสระที่ช่วยสร้างองค์ประกอบให้มีความสมบูรณ์

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

จะเน้นไปที่รูปทรงที่เน้นสัดส่วนของกล้ามเนื้อที่เห็นได้ชัดเจน และสีซึ่งสร้างอารมณ์กับชิ้นงานได้ตรงตามแนวความคิด รวมไปถึงเส้นที่มีความมั่นคง

6. ความเคลื่อนไหว (Movement)

จะเน้นไปที่เส้นที่มีความเคลื่อนไหวไปรอบๆของรูปทรงหลักด้วยจังหวะของเส้น และความเคลื่อนไหวของสีที่ให้บรรยากาศทางด้านอารมณ์ รู้สึกได้ถึงควมมีชีวิต

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานประติมากรรมชุด “สภาวะการณ์ของผู้นำในจินตนาการ” สร้างขึ้นเพื่อแสดงเจตนารมณ์ของความคิด ความรู้สึกที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากสื่อการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนที่มีเนื้อหาของความเป็นผู้นำ ซึ่งข้าพเจ้ามักจะได้รับแรงบันดาลใจจากตัวเอกของการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ ทำให้ข้าพเจ้ามีความใฝ่ฝันที่อยากจะเป็นในแบบเดียวกับตัวเอกของการ์ตูน ที่มีความพยายาม มีความกล้าหาญ อดทน พร้อมทั้งจะยืนหยัดต่อสู้ ไม่สถานการณ์ใดๆก็ตาม จะลำบากยากเพียงใด ก็พร้อมที่จะก้าวออกไปเผชิญกับปัญหา ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ข้าพเจ้ามีความคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่แท้จริงของข้าพเจ้า ผ่านทางรูปทรงของตัวกระดาษที่มีบุคลิกที่มีพลังกำลัง การคิดในด้านบวก การพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับอุปสรรคที่ไม่ทันตั้งตัวในแบบจินตนาการที่มีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะนิสัยที่เหมาะสมของบุคคลที่จะขึ้นมาเป็นผู้นำที่ดี เห็นถึงความกล้าหาญ ความพยายามที่จะก้าวไปข้างหน้าเพื่อให้ผ่านพ้นอุปสรรคไปได้

การเริ่มที่จะสเก็ตงาน ข้าพเจ้าได้คิดในเรื่องของปัญหาหรืออุปสรรคต่างๆที่เกิดขึ้น แล้วนำมาแบ่งแยกหัวข้อวิเคราะห์ โดยใช้ธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมมาเชื่อมโยงในเหตุการณ์ และได้เริ่มถ่ายทอดออกมาเป็นงานสเก็ต 2 มิติ และ 3 มิติ ได้เลือกงานสมบูรณที่สุดมาขยายเป็นงานจริง ในการทำงานข้าพเจ้ามักเจอกับปัญหาในเรื่องของระยะเวลา ซึ่งตัวงานในแต่ละชิ้นเป็นเทคนิคปั้นดินทำพิมพ์หล่อไฟเบอร์กลาสที่มีขนาดใหญ่ จึงต้องใช้เวลาที่ค่อนข้างมากในการสร้างและตกแต่งผิวงานให้สมบูรณ และในระหว่างการทำงานมีข้อผิดพลาดอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งเกิดจากตัวข้าพเจ้าที่ขาดความระมัดระวังและความรอบคอบ เช่น แม่พิมพ์มีการเคลื่อนตัว ตะเข็บชิ้นงานไม่สนิท การทำสีเกิดรอยร้าวบนชิ้นงาน จึงต้องมีการทำสีซ้ำทำให้เสียเวลาอย่างมาก และมีการปรับแต่งองค์ประกอบภายในผลงานบางส่วน ให้มีความสมบูรณมากยิ่งขึ้น

ข้าพเจ้าคาดหวังว่าผลงานชุดนี้ จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้พบเห็นให้เกิดความเชื่อมั่น ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคต่างๆ เพราะข้าพเจ้าเชื่อว่าทุกคนมีสภาวะการณ์ตัดสินใจที่จะต้องใช้เวลาความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว อดทน แบบผู้นำ ตามสถานการณ์ต่างๆที่เข้ามาในชีวิต นำพาตัวเองให้ผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ เพื่อให้ถึงจุดหมายที่ตั้งเป้าได้อย่างสง่างาม

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

1. การที่จะทำให้งานไฟเบอร์กลาส มีผิวงานที่เรียบเนียนมากขึ้น ควรจะใช้กระดาษขัดแม่พิมพ์อีก 1 รอบ จะช่วยแก้ปัญหาเรื่องการตกแต่งชิ้นงานให้เรียบเนียน ทำให้ประหยัดเวลามากขึ้น
2. ในขั้นตอนที่ทำการถอดแม่พิมพ์ออกจากงานจริง ควรนำแม่พิมพ์ประกอบเหมือนเดิมแล้วใช้ยางค้ำมัดให้แน่น มิฉะนั้นแล้วจะทำให้แม่พิมพ์เกิดการโก่งตัวขึ้น ไม่สามารถประกอบได้สนิทเหมือนเดิม หรือ เมื่อถอดแม่พิมพ์ออกจากงานจริง ควรจะทำการหล่องานให้เสร็จทันที



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

www.comicsbs.freejoomla.com/index.php?option=com

www.th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%97%E0%E8%B2%E0%B8%E4

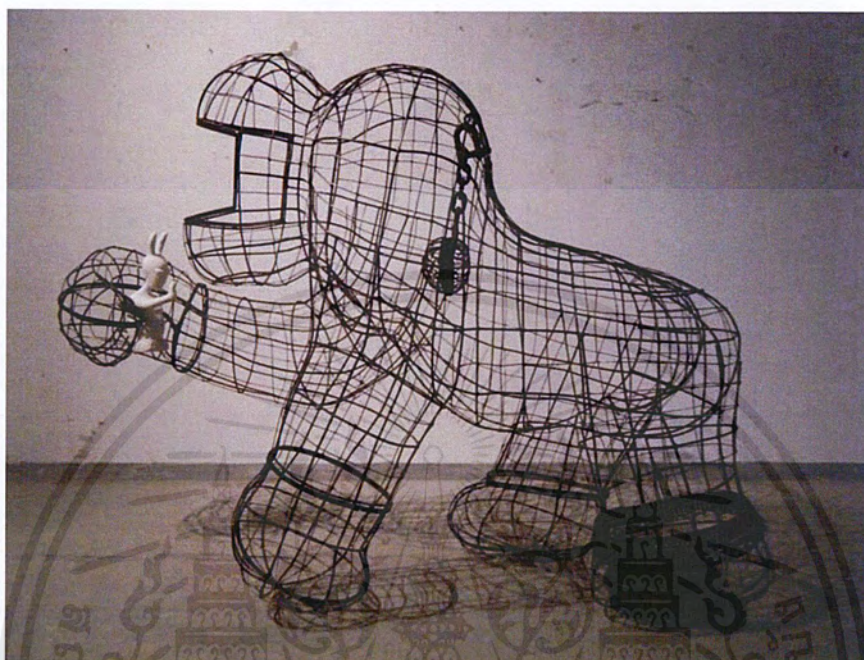
www.guru.thubizcenter.com/ortic/edetail.asp?kid=4105



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



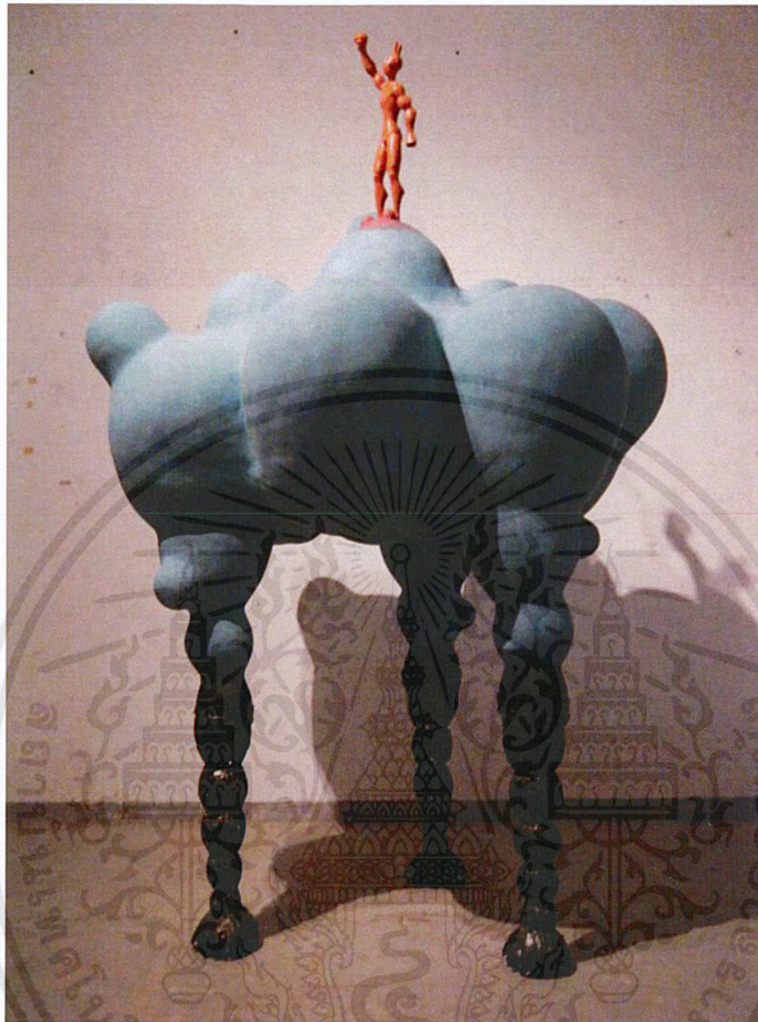
ชื่อผลงาน ใหญ่ไม่กลัวกลัวไม่ใหญ่

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 95x215x155 cm.

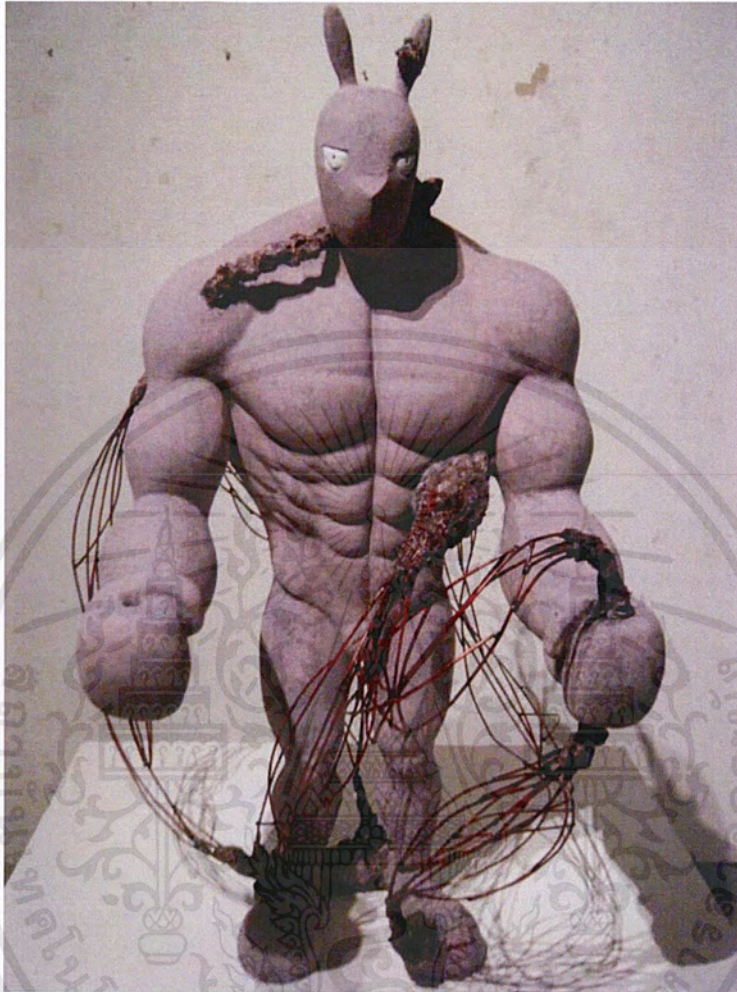
ปี 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน	จุดสุดยอด
เทคนิค	สื่อผสม
ขนาด	65x140x230 cm.
ปี	2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน	เกินร้อย
เทคนิค	สื่อผสม
ขนาด	60x80x115 cm.
ปี	2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายสกลทิศ เชนชีวะชาติ
 วัน เดือน ปีเกิด 6 มกราคม 2531
 ที่อยู่ 12/13 ซ.สุขุมวิท48 แขวงพระโขนงเหนือ เขตคลองเตย จ.กรุงเทพฯ 10110
 Email : guangta_18@hotmail.co.th

ประวัติการศึกษา

- 2546 - โรงเรียนประชาวิทย์ ลำปาง
- 2550 - วิทยาลัยช่างศิลป์ ลาดกระบัง
- 2554 - สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาศิลปกรรม เอกประติมากรรม

เกียรติประวัติและการแสดง

- 2553 - ร่วมแสดงงานนิทรรศการประติมากรรมขนาดเล็ก ครั้งที่ 3
 - ร่วมแสดงงานนิทรรศการศิลปะ “The Happiness of sexual” ของศิลปินกลุ่ม Sculpture 3
 - เข้าร่วมการแข่งขัน “พิทยา เรือลลิตี หลุยส์ ทูสโซด์ส์ ประดิณีให้เป็นดาว” ค้นหาสุดยอดประติมากร ชิงแชมป์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1
 - รางวัลชนะเลิศด้วยพระราชทาน ประเภททีม การประกวดเรือประดับไฟฟ้าของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
- 2554 - ร่วมแสดงงาน pre thesis ของนักศึกษาสาขาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้