

จินตนาการภายใต้หลักคำสอน ธรรมะ และ อธรรม

Fantasy under the doctrine goodness and badness



นาย ภิญญวดี บุอ่อน

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557-2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	จินตนาการภายใต้หลักคำสอน ธรรมมะ และ อธรรม
ชื่อ	Fantasy under the doctrine goodness and badness
รหัสนักศึกษา	นาย ภิญญวุฒิ บุอ่อน
สาขาวิชา	54020495
คณะ	ประติมากรรม
ปีการศึกษา	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	2557 - 2558
	อาจารย์ กิตติ แสงแก้ว

บทคัดย่อ

สื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิต มนุษย์จำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกันอยู่ตลอดเวลาการในการดำรงชีวิตของ ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นยุคโลกาภิวัตน์ เป็นยุคของข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารมีประโยชน์ทั้งในแง่บุคคลและสังคม การสื่อสารทำให้คนมีความรู้และโลกทัศน์ที่กว้างขวางขึ้นและสื่อแต่ละชนิดมีลักษณะและคุณสมบัติที่แตกต่างกัน จึงมีความพร้อมหรือความสามารถที่จะแสดงบทบาทหน้าที่แตกต่างกันออกไป เช่น เสนอข่าว ให้ความบันเทิง ให้การศึกษา โฆษณา เป็นต้น ข้าพเจ้าก็เป็นบุคคลหนึ่งที่ได้เกิดมาใน สังคมยุคสื่อสาร เป็นยุคที่สื่อมีบทบาทมากมายกับคนที่เกิดมาในยุคสมัยนี้ แถบจะมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบัน ส่วนตัวข้าพเจ้าก็ได้รับรู้เรื่องราวข่าวสาร ประสบการณ์ต่างๆ จากสื่อเหล่านี้จำนวนมากโดยเฉพาะ สื่อจำพวกที่ให้ความบันเทิง เช่น เกมออนไลน์ การ์ตูน ภาพยนต์ ต่างๆ จากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้รับมา สื่อเหล่านี้จะมีเรื่องของความดี ความชั่ว เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่ด้วยเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูน เกมสัหรือภาพยนตร์ เรื่องใดก็ตามจะแบ่งพรรคแบ่งพวกกันอยู่เสมอ จะมีทั้งฝ่ายดีและฝ่ายไม่ดีทั้งสองฝ่ายนี้ก็จะมาต่อสู้กัน ในเนื้อหาเรื่องราวต่างๆ ไม่ซ้ำกัน แต่สุดท้ายแล้ว ความดีย่อมชนะความชั่วเป็นบทสรุปในแต่ละเนื้อเรื่องเปรียบเสมือนหลักคำสอนที่พระพุทธองค์ได้กล่าวไว้เช่น ธรรมะย่อมชนะอธรรม สิ่งเหล่านี้จึงเป็นแรงจูงใจให้ตัวข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านเทคนิคปูนปั้น โดยเริ่มจากการค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น จากตำราวิธีการสร้างผลงานด้วยการปั้นปูน และหนังสือที่เกี่ยวกับลวดลาย สัตว์หิมพานต์ ต่างๆ รวมถึงการเดินทางออกนอกสถานที่ ไปดูลวดลายประติมากรรมตามวัดต่างๆที่ยังพอมีหลงเหลืออยู่มาเป็นข้อมูลเบื้องต้น เมื่อได้ข้อมูลมาพอสมควรก็ได้เริ่มสร้างภาพร่างที่เป็น 2 มิติ ในการสร้างภาพร่างนี้ข้าพเจ้าได้นำเอาการแสดงออกในรูปแบบเฉพาะตัวของข้าพเจ้าเองนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดความแปลกใหม่ อิทธิพลส่วนใหญ่ที่ได้นำมาสร้างสรรค์ก็มาจากประสบการณ์ที่ได้รับจากสื่อมาอย่าง เกมออนไลน์ การ์ตูน ฯ

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ กิตติ แสงแก้ว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา จึงขอกราบขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูง ที่ช่วยให้ข้าพเจ้าทำศิลปนิพนธ์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งขอขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่มีความกรุณาดูแลเอาใจใส่รวมทั้งให้กำลังใจ และทุนทรัพย์ในการทำงานมาโดยตลอด

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ภิญญวุฒิ นุอ่อน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
ประเภทของงานช่างปั้นปูนสด	7
อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	12
แนวความคิดสร้างสรรค์	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	17
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	18
กระบวนการสร้างงาน	24
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	34
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	34
วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ	47
บทที่ 5 บทสรุป	52
บรรณานุกรม	53
ภาพผลงานศิลปะ	54
ประวัติผู้เขียน	58

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. การ์ตูนเรื่อง onepiece	4
2. การ์ตูนเรื่อง Pokemon	4
3. ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of The Rings	5
4. Video game : God of war	5
5. Game online : Defense of the Ancients	6
6. พระพุทธรูปปูนปั้นสมัยสุโขทัย	7
7. ลวดลายปูนปั้น วัดเจ็ดยอด จ.เชียงใหม่	8
8. ลวดลายปูนปั้นที่หน้าบรรณ วัดมหาธาตุวรวิหาร,เพชรบุรี	10
9. ปูนปั้น วัดมหาธาตุ จ.สุโขทัย	11
10. ศิลปิน ประทีป คชบัว	12
11. ภาพผลงาน พันตุ	13
12. ภาพผลงาน กวนสมุทร	13
13. ศิลปิน ไชมอน ลี	14
14. ชื่อผลงาน The Wrath of Suijin.	15
15. ชื่อผลงาน Zatoichi vs Predator.	15
16. ชื่อผลงาน Fight For Mankind.	16
17. หน้าจั่วศาลา วัดประมุง จ.อยุธยา	17
18. ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	18
19. ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	18
20. ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	19
21. ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	20
22. ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	20
23. ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	21
24. ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1	22
25. ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2	22
26. ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3	23
27. กระบวนการสร้างงาน ขึ้นตอนที่ 1	24

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
28. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 2	24
29. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 3	25
30. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 4	25
31. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 5	26
32. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 6	26
33. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 7	27
34. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 7	27
35. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 8	28
36. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 8	28
37. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 9	29
38. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 9	29
39. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 10	30
40. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 10	30
41. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 11	31
42. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 11	31
43. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 12	32
44. กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 12	32
45. วิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 1	34
46. วิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 2	35
47. วิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 3	35
48. วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 1	36
49. หน้าบันห้านบน	36
50. หน้าบันด้านล่าง	37
51. หน้าบันส่วนล่างด้านซ้าย	37
52. หน้าบันส่วนล่างด้านขวา	38
53. วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 2	38
54. วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 3	39

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
55. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1	40
56. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1	40
57. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1	40
58. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1	41
59. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1	41
60. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1	41
61. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 2	42
62. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 2	42
63. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 2	43
64. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 3	43
65. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 3	44
66. วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 3	44
67. วิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 1	45
68. วิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 2	46
69. วิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 3	46
70. วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ ผลงานชิ้นที่ 1	47
71. วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ ผลงานชิ้นที่ 2	48
72. วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ ผลงานชิ้นที่ 3	50
73. ชื่อผลงาน มารผจญ	55
74. ชื่อผลงาน สวรรค์.	56
75. ชื่อผลงาน กวางมอช	57

บทที่ 1

บทนำ

ข้าพเจ้ามีความมุ่งหมายที่จะนำหลักคำสอนที่ว่าธรรมะ ชนะ อธรรม ที่ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์จากการดู ภาพยนตร์หรือเกมสื่อบนหน้าจอต่างๆ จะมีเรื่องราวของ ธรรมะ และ อธรรม แฝงอยู่ด้วยเสมอ มีทั้งฝ่ายดีและไม่ดี ทั้งสองฝ่ายนี้จะมาต่อสู้กันในเรื่องราวต่างๆ ไม่ช้าก็เร็ว แต่สุดท้ายแล้ว ความดีย่อมชนะความชั่ว เปรียบเสมือนหลักคำสอนที่พระพุทธองค์ได้กล่าวไว้ดังเช่น ธรรมะย่อมชนะอธรรม เป็นบทสรุปของแต่ละเรื่องราว ข้าพเจ้าจึงนำสิ่งเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมแฟนตาซีผ่านเทคนิคปูนปั้น

1.1 ความสำคัญของโครงการ

ศิลปะปูนปั้นสืบเนื่องกันมาจากรากฐานอันยาวนานนับพันปี พบหลักฐานตั้งแต่ยุคทวารวดีสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน เรื่องราวปูนปั้นในอดีตจะพบได้ที่ศาสนสถานเป็นส่วนใหญ่เรื่องราวที่เล่าถึงเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติ เช่น พระเวฬุวันตรัสเทศน์ ไตรภูมิ นรก สวรรค์ เป็นต้น ภายหลังเริ่มมีอิทธิพลของอินเดียเข้ามามีบทบาทในศิลปะปูนปั้นเช่น วรรณกรรมเรื่อง รามายณะหรือรามเกียรติ์

รามายณะหรือรามเกียรติ์ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่าง ลิงกับยักษ์ โดยลิงจะเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะส่วน ยักษ์ จะเป็นตัวแทนของฝ่ายอธรรม เรื่องราวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะกับอธรรม เกิดขึ้นมาตั้งแต่อดีตกาล

สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ประทับใจและชื่นชอบ จึงเกิดแรงบันดาลใจได้สร้างผลงานศิลปะโดยใช้วัสดุปูนปั้น เล่าเรื่องราวจากประสบการณ์ ที่ข้าพเจ้าพบเจอในปัจจุบัน มาสร้างเป็นผลงานตามจินตนาการของข้าพเจ้า ภายใต้อารมณ์ของธรรมะกับอธรรม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ ข้าพเจ้ามีจุดมุ่งหมายที่จะสื่อถึงประเด็นทางด้านหลักความดีที่จะมีชัยเหนือความชั่วทั้งปวงด้วยข้าพเจ้าได้สัมผัสจากการดูภาพยนตร์หรือเกมสื่อบนหน้าจอต่างๆ ฝ่ายธรรมะก็จะชนะฝ่ายอธรรมอยู่เสมอจึงเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานจากประเด็นนี้อยู่เสมอ

1.1 เพื่อพัฒนาทักษะฝีมือทางด้านงานประติมากรรมของข้าพเจ้า

1.2 เพื่อสะท้อนแง่คิดทางด้านสังคมให้ผู้อื่นได้รับรู้

1.3 กระตุ้นเตือนสังคมให้เห็นถึงความดีที่สามารถชนะความชั่วได้เสมอ

1.4 เพื่อสืบสานการปั้นปูนให้คงอยู่

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. รูปแบบของงานชุดนี้ เป็นการผสมผสานระหว่างความเป็นศิลปะไทยเล็กน้อยหล่อหลอมของความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า สร้างสรรค์ด้วยจินตนาการที่สะสมมาโดยตลอดของตัวข้าพเจ้าเอง
2. รูปแบบของผลงานเป็นแบบกึ่งแฟนตาซี
3. ประติมากรรมนูนสูง
4. จำนวนผลงานมี 3 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 200x380 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 200x380 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 80x120 เซนติเมตร



อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

ในสภาพสังคมปัจจุบัน “สื่อ” ถือเป็นกระจกสะท้อนสภาพของสังคมของสังคมในปัจจุบัน เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญ ต่อการสร้างค่านิยม การรับรู้ของประชาชนในสังคม และยังมีบทบาทหน้าที่สำคัญในการสื่อสาร รายงานความก้าวหน้าหรือความอยู่รอดของคนในสังคม ได้รับข่าวสารถูกต้องทันเวลา ปรับตัวได้อย่างเหมาะสม ตามสื่อมวลชนต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการเสนอข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ตลอดจนชี้นำความคิดของคนในสังคมด้วย สื่อแต่ละชนิดมีลักษณะและคุณสมบัติที่แตกต่างกัน จึงมีความพร้อมหรือความสามารถที่จะแสดงบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป เช่น เสนอข่าว ให้ความบันเทิง ให้การศึกษา โฆษณา ประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ยกตัวอย่างการเผยแพร่สื่อที่มีบทบาทต่อมวลชน เช่น ถ้าประเทศไทยมีการใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรมอันดีงาม โดยการนำเสนอผ่านแง่มุมของครอบครัว มิตรภาพ คุณธรรม และความรักที่สวยงาม นำไปสู่การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศในสายตาของคนต่างชาติ สะท้อนให้ผู้ชมรับรู้ถึงความอ่อนโยนของวัฒนธรรมประเทศเราด้วยเช่นกัน

ข้าพเจ้าก็เป็นบุคคลหนึ่งที่ได้เกิดมาใน สังคมยุคสื่อสาร เป็นยุคที่สื่อมีบทบาทมากมายกับคนที่เกิดมาในยุคสมัยนี้ แถบจะมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบัน ส่วนตัวข้าพเจ้าก็ได้รับรู้เรื่องราว ข่าวสาร ประสบการณ์ต่างๆ จากสื่อเหล่านี้จำนวนมากโดยเฉพาะ สื่อจำพวกที่ให้ ความบันเทิง ข้าพเจ้ารู้สึกชื่นชอบและหลงใหลจึงได้รับบทบาทจากสื่อเหล่านี้มาตั้งแต่สมัยเด็กผ่าน โทรทัศน์ ในรูปแบบของการ์ตูน ภาพยนต์ หรือในรูปแบบที่เราสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้ด้วย อย่าง วิดีโอเกมส์ คอมพิวเตอร์ สิ่งเหล่านี้มีบทบาทกับตัวข้าพเจ้ามาก หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไปเลยก็ได้ ตั้งแต่สมัยเด็กจนถึงปัจจุบันสื่อเหล่านี้ปลูกฝัง ความคิด ประสบการณ์ ในเรื่องราวของการต่อสู้ ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูน ภาพยนต์หรือเกมออนไลน์ ต่างๆ ก็จะมีเรื่องราวการต่อสู้เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ ส่วนมากจะเป็นเรื่องราวของทั้งสองฝ่าย จะแบ่งเป็น ฝ่ายดีและฝ่ายร้าย สุดท้ายแล้วก็มาต่อสู้กันเพื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งต้องชนะ ในเรื่องที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละเรื่องแต่ละตอน สิ่งเหล่านี้จึงเป็นแรงขับเคลื่อนให้ข้าพเจ้านำเรื่องราวการต่อสู้เหล่านี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม โดยรูปแบบของผลงาน เรื่องราว ตัวละคร เป็นแบบที่ตัวข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง



ภาพประกอบที่ 1 : [Online]. Available : <http://cartoon.mthai.com/story/42.html>

การ์ตูนเรื่อง onepiece



ภาพประกอบที่ 2 : [Online]. Available : <http://arkeis-pokemon.deviantart.com>

การ์ตูนเรื่อง Pokemon

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3 : [Online]. Available : <http://busaff.com/book-quotes>

ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of The Rings



ภาพประกอบที่ 4 : [Online]. Available : <http://gallsources.com/games-wallpaper>

Video game : God of war

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

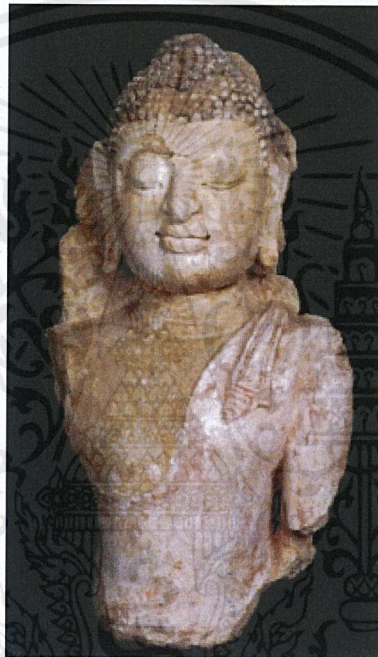


ภาพประกอบที่ 5 : [Online]. Available :<http://hdw.eweb4.com/wallpapers/4079>
Game online : Defense of the Ancients(Dota)

จากบทความที่กล่าวมาข้างต้นกับสื่อเหล่านี้ที่ข้าพเจ้าได้รับบทบาทในเรื่องราวการต่อสู้ต่างๆ นานา ของฝ่ายดีและร้าย มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานในเชิงเปรียบเทียบระหว่าง ความดีและความชั่วร้าย ที่แฝงอยู่ใน การ์ตูน ภาพยนตร์หรือเกมส์ ที่ข้าพเจ้าได้รับมาจากสื่อเหล่านี้ไม่ว่ายัง ใญ่สุดท้ายแล้วความดีก็ย่อมชนะความชั่วเสมอไป จึงเป็นเหตุที่ข้าพเจ้านำจุดนี้มาสร้างผลงาน ประติมากรรมกึ่งแฟนตาซี ในหัวข้อ “ จินตนาการภายใต้หลักคำสอน ชรรมะ และ อธรรม” เป็นหัวข้อที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

ประเภทของงานช่างปูนปั้นสด

ศิลปะปูนปั้น เป็นเทคนิคการประดับตกแต่งที่ช่างไทยนิยมนำมาใช้ในการตกแต่งลวดลายบนงานสถาปัตยกรรมที่ก่อสร้างด้วยอิฐหรือศิลาแลง มีปรากฏตั้งแต่สมัยทวารวดีและยังคงเป็นที่นิยมสืบทอดกันมาทุกยุคสมัยจะพบเห็นได้ตามโบราณสถานโดยทั่วไป ลวดลายบนสถาปัตยกรรมที่ทำจากปูนปั้นมีทั้งที่เป็นรูปบุคคล รูปสัตว์ ลวดลายพันธุ์พฤกษา เป็นภาพเล่าเรื่องและอื่นๆ อีกมาก มีทั้งที่ทำเป็นภาพนูนสูง นูนต่ำ หรือทำเป็นประติมากรรมลอยตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับคตินิยมและฝีมือช่าง



ภาพประกอบที่ 6 : [Online]. Available : http://www.changsipmu.com/sculpting_p01.html

พระพุทธรูปปูนปั้นสมัยสุโขทัย

การปั้นปูนแบ่งออกเป็น 2 วิธีใหญ่ๆ คือ การปั้นสด หรือ การปั้นที่ขึ้นรูปด้วยมือโดยตรงและการอัดปูนลงไปในแม่พิมพ์เป็นรูปลายและยังมีการตกแต่งผิวของปูนปั้นเพื่อความสวยงามด้วยวิธีการกรัดปัดทอง ลงรักประดับกระจกหรือลงสีเขียนระบายด้วยก็ได้

ลวดลายปูนปั้นที่ประดับโบราณสถานรวมทั้งเทคนิคในการทำแต่ละยุคสมัย จะมีรายละเอียดในรูปแบบ สามารถใช้กำหนดอายุโบราณสถานที่มีลวดลายปูนปั้นนั้นๆ ประดับอยู่ได้ ลายปูนปั้นที่ประดับอยู่ตามโบราณสถานโดยทั่วไปมักอยู่ในสภาพชำรุด เพราะภูมิอากาศ ความชื้นและฝนทำให้หักพังและหลุดร่วงได้ง่าย



ภาพประกอบที่ 7 : [Online]. Available : <http://www.bloggang.com>

ลวดลายปูนปั้น วัดเจ็ดยอด จ.เชียงใหม่

ศิลปะปูนปั้นของไทยที่นิยมปั้นตกแต่งอาคารพุทธสถาน ปราสาทราชวังมาแต่เดิมนี้ มีชื่อเรียกที่แบ่งบอกลักษณะต่างๆกัน ดังนี้

ปูนปั้น เรียกตามลักษณะการปฏิบัติงานคือ การนำมาปั้นงานศิลปกรรม

ปูนโบราณ เรียกตามการจัดทุกยุคสมัย

ปูนดำ เรียกตามลักษณะขบวนการสร้างเนื้อวัสดุสำหรับใช้งาน

ปั้นปูนสด, ปูนสด เรียกตามลักษณะสภาพเนื้อวัสดุที่เป็นอยู่ในขณะนำไปใช้ซึ่งมีความใกล้เคียงกับชื่อขบวนการปั้นสดด้วยปูนปลาสเตอร์

ปูนน้ำอ้อย, ปูนน้ำมัน, ปูนน้ำมันทั้งอ้ว เรียกตามส่วนผสมที่มีอยู่ในเนื้อวัสดุ

ปูนไทย, ปูนจีน, ปูนฝรั่ง เรียกตามวัฒนธรรมที่ได้รับการถ่ายทอดมาตามช่องทาง

ปูนเพชร เรียกตามคุณสมบัติที่แข็งแกร่งของเนื้อปูน เนื่องจากเมื่อแห้งและแข็งตัวแล้วจะแข็งแกร่งมากประดุจเพชร ปูนปั้นนี้มีมาแต่โบราณ มีอยู่ทั่วทุกภาคทุกพื้นที่ของอาณาจักรสยาม เมื่อมีวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาในสมัยรัตนโกสินทร์มีการนำเทคนิคและวัสดุใช้งานแบบใหม่เข้ามา คือ ปูนซีเมนต์ ซึ่งเป็นที่นิยมมาก ขบวนการช่างไทยของเดิมถูกทอดทิ้งไป แต่ด้วยความรักและหวงแหนในวิชาช่างปั้นปูนสดของสกุลช่างเมืองเพชรบุรี แห่งจังหวัดเพชรบุรี และอีกหลายแหล่งในภาคอื่นๆ เช่น ช่างปั้นทางภาคเหนือ จึงสามารถอนุรักษ์ไว้ได้ฝีมือช่างปั้นชาวเพชรบุรีเป็นที่ติดตาต้องใจของผู้คนเป็นพิเศษจนอาจเข้าใจว่าปูนเพชรแปลว่าปูนของช่างเมืองเพชรบุรีไป

ปูนหมัก เรียกตามขบวนการผลิตเนื้อปูนที่ต้องหมักไว้ก่อนใช้งาน

ประเภทของงานช่างปั้นปูนสด

การปั้นปูนสดแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1.ปูนสดแบบไทย เป็นปูนสูตรปูนขาวผสมกับทรายละเอียด กาวหนังสัตว์ เส้นใยพืช น้ำตาล ข้าวเหนียวต้มและน้ำ (สูตรนี้ได้จากช่างปั้นชาวเพชรบุรีเมื่อครั้งซ่อมใหญ่วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ในงานสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์ครบ 200 ปี) ปูนชนิดนี้มีความคงทนต่อสภาพแดดและฝนเหมาะแก่การใช้งานภายนอกอาคารได้ดี และสามารถใช้งานในอาคารได้ด้วย เนื่องจากเป็นปูนมีการซึมซับน้ำและมีช่องทางระบายระเหยน้ำได้ดี ไม่มีผลต่อการยืดหรือหดตัวของเนื้อปูนที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิบ่อยๆแต่ค่อนข้างใช้งานได้ยาก ช่างจึงต้องมีทักษะในการใช้งานกับวัสดุชิ้นนี้เป็นพิเศษ เนื้อปูนชนิดนี้สามารถเก็บไว้เพื่อใช้งานได้นานเป็นเดือน โดยเก็บหมักไว้ในที่อบอุ่น

ส่วนผสมปูนไทย

ปูนขาวร้อนละเอียด	3	กิโลกรัม
ทรายร้อนละเอียด	1.5	กิโลกรัม
กระดาศแช่น้ำเปื่อย(เส้นใยพืช)	100	กรัม
น้ำกาวผสมน้ำตาล	150	กรัม
น้ำเปล่า	1	กิโลกรัม
ข้าวเหนียวต้มเปียก	200	กรัม

หมายเหตุ : น้ำกาวนี้มีส่วนผสมจากการนำกาวหนังควาย(ร้านค้าเรียกกาวตราไก่) ประมาณ 0.5 กิโลกรัม ผสมรวมกับน้ำตาลอ้อยหรือน้ำตาลโตนด 1 กิโลกรัม ผสมน้ำพอประมาณนำไปตุ๋นบนเตาไฟ พอกลาวละลายหมดก็สามารถนำไปใช้งานได้

การตำปูนไทย

นำทรายละเอียดหนึ่งกำมือมาใส่รวมลงไปในครกพร้อมเอี๊ยะกระดาศ ทำให้เอี๊ยะกระดาศแยกตัวจนป่นละเอียด นำทรายส่วนที่เหลือ น้ำกาว และข้าวเหนียวต้มตามส่วนมาผสมลงในครกกับกระดาศและทรายทำให้เข้ากันเหนียวดีแล้วใส่น้ำ ปูนขาว และส่วนผสมที่เหลือ ลงในครกคลุกเคล้าส่วนผสมให้เข้ากัน ตำปูนต่อจนปูนเหนียวเริ่มจับตัวมากขึ้น นำขึ้นมานวดด้วยปลายนิ้วรู้สึกเหนียวและนุ่มมือเป็นอันใช้ได้ แต่ไม่ควรนำไปใช้งานทันที ควรบรรจุปูนใส่ถุงพลาสติกปิดปากถุงให้สนิทเก็บเอาไว้ที่ชุ่มชื้นสามารถเก็บไว้ได้หลายเดือนโดยปูนไม่แห้งแข็ง ช่างยังเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานให้แก่เนื้อปูนอีกด้วย (เรียกว่าการหมักปูน) ผู้ผลิตบางแห่งจะนำเนื้อปูนจากหน้าเตาไปหมักกับน้ำก่อนจะนำมาตำ (แต่ต้องนำมาผึ่งแดดให้แห้งก่อน) เมื่อตำเสร็จก็สามารถใช้ปั้นงานได้ทันที



ภาพประกอบที่ 8 : [Online]. Available : <http://www.oknation.net/blog/freesoultofly>
 ลวดลายปูนปั้นที่หน้าบรรณ วัดมหาธาตุวรวิหาร, เพชรบุรี

2.ปูนสดแบบจีน เป็นสูตรปูนขาวผสมกับน้ำมันทั้งอ้ว ปูนชนิดนี้ไม่ทนแดดทนฝน เนื่องจากเป็นสูตรผสมน้ำมัน ย่อมยึดเกาะกับวัสดุที่แห้งได้ดีกว่าที่มีความชื้น เมื่อปูนถูกแดดถูกฝนมากๆ จะเกิดการยืดหดตัวมากเกินไปทำให้เกิดร้าวบริเวณรอยต่อนั้นๆ นานวันน้ำฝนกัดเซาะเข้าไปถึงข้างในก็หลุดร่อนในที่สุด จึงเหมาะกับการใช้ภายในอาคาร ปูนชนิดนี้เป็นปูนที่ใช้งานง่ายคล้ายดินเหนียวหรือดินน้ำมันแต่เมื่อปูนไม่สามารถเก็บไว้ได้นานเป็นเดือน ได้อย่างปูนไทยต้องรีบใช้งานหลังตำเสร็จ ดังนั้นต้องกะประมาณให้พอดีแก่การใช้งานในแต่ละครั้ง

ส่วนผสมปูนจีน

ปูนขาวร้อนละเอียด	3	กิโลกรัม
(ปูนแห้งไม่มีความชื้น)		
ชันผง	200	กรัม
น้ำมันทั้งอ้ว	900	กรัม

การตำปูนจีน

การตำปูนจีนถ้าในปริมาณที่เนื้อปูนเท่าๆ กับปูนไทย ปูนจีนจะตำยากมากในการที่จะทำให้มันรวมเข้ากับฝุ่นปูนขาว ผิดกับการรวมเข้ากับน้ำซึ่งจับได้ง่ายกว่า ขั้นตอนการตำส่วนผสมทั้งหมดผสมใส่ลงในครกคดลูกเคล้าส่วนผสมให้เข้ากันด้วยมือเสียดขึ้นหนึ่งก่อนเมื่อเวลาตำจะได้ไม่ฟุ้งกระจายมาก โดยสังเกตดูว่าเนื้อปูนจะมีสีเข้มและมีน้ำหนักรากนั้นลงมือตำเบาๆ ก่อนจากนั้นแล้วค่อยเพิ่มความแรงและความเร็วขึ้นเรื่อยๆ เนื้อปูนจะค่อยๆ จับตัวกันที่ละเอียดละน้อยเป็นเกล็ดเล็กๆ และใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จนรวมกันเป็นก้อนเมื่อตำปูนได้ที่แล้ว เนื้อปูนจะมีลักษณะคล้ายดินน้ำมัน



ภาพประกอบที่ 9 : [Online]. Available : <http://krunoi-anchalee.blogspot.com/2007/09>

ปูนปั้น วัดมหาธาตุ จ.สุโขทัย

3.ปูนสดแบบฝรั่ง ได้แก่ ปูนซีเมนต์ ซึ่งสามารถนำมาปั้นสดได้ แต่ต้องมีทักษะการใช้งานวัสดุชนิดนี้เป็นอย่างดี

อุปกรณ์ที่ใช้ในงานปั้นปูนสด

- 1.ครกตำปูน ลักษณะเช่นเดียวกับครกตำข้าว ไม้ที่ใช้ตำมักเป็นไม้เนื้อแข็ง
- 2.เครื่องมือปั้น ที่เป็นหลักได้แก่ เกรียงใบข้าวมีลักษณะเล็กเรียวยาว
- 3.กระบะผสมปูน ขนาดใหญ่ และแบบมือถือ
- 4.ฟุ้งกันกลม แปรงทาสี สำหรับปาดแต่งผิวให้เรียบ
- 5.เกรียงไม้แต่งคิ้วบัวแบบต่างๆ
- 6.เหล็กเส้นสำหรับทำโครงสร้าง หรือแกน
- 7.ตะแกรงร่อนปูน-ทราย
- 8.ค้อน และเหล็กสกัด
- 9.เครื่องมือเบ็ดเตล็ด เช่นกระป๋องน้ำ ฟองน้ำ เศษผ้าฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน



ภาพประกอบที่10 : ศิลปิน ประทีป คชบัว

ประทีป คชบัว (Prateep Kochabua) เกิดที่กรุงเทพฯ ปัจจุบัน เป็นศิลปินอิสระสร้างสรรค์ผลงานประเภทจิตรกรรม เซอร์เรียลลิสม์(Surrealism) ที่ทำงานศิลปะอย่างต่อเนื่องและมีชื่อเสียงอย่างมาก ผลงานของประทีป คชบัวได้รับรางวัลมากมาย ได้รับทุนสนับสนุนจากหลายหน่วยงาน ภาควิชาศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร จนกระทั่งเขาได้เสนอศิลปะนิพนธ์ขอจบด้วยผลงานรูปลักษณะของ Surrealism ในปี พ.ศ.2527 ในชุด การเปลี่ยนแปลงของวัตถุตามสภาวะจิต

ประทีป คชบัว (Prateep Kochabua) เป็นศิลปิน เซอร์เรียลลิสม์(Surrealism) ที่มีทักษะฝีมือที่เรียกได้ว่าเนียน กึก ทุกเม็ดอย่างหาตัวจับยากในปัจจุบัน ต้องยอมรับว่ามีความอดทนและอดทนอย่างสูงในการเพียรแต่งแต้มในรายละเอียดทุกชิ้นตอนของผลงานแต่ละชิ้น ผลงานของเขานั้นได้อิทธิพลมาจากหลายสำนัก หลายศิลปิน ได้มาตั้งแต่อิทธิพลจากผลงานของ Bosch ศิลปินชาวดัตช์ Ernst Fuchs ศิลปินชาวออสเตรีย Max Ernst ศิลปินชาวเยอรมัน Salvador Dali ศิลปินชาวสเปน ฯลฯ ซึ่งผลงานของเขานั้นเป็นการผสมผสานจากรูปแบบของศิลปินคนนั้นคนนี้นำมาอย่าใส่กันจนเป็นประทีป คชบัว ซึ่งเป็นการเน้นย้ำในเฉพาะรูปแบบ ส่วนจุดสำคัญไม่ด้อยไปกว่ารูปแบบก็คือ วิธีคิดที่จะให้ได้มาซึ่งความเหนือจริง ซึ่งเรื่องนี้ก็ไม่ง่ายนัก สำหรับวงการศิลปะ ศิลปินไทยที่ผ่านร้อนผ่านหนาวทั้งสังคม วัฒนธรรม การเมือง ไม่ใกล้เคียงกับจุดกำเนิดของวิธีคิดแบบ Surrealism นี้เลย ซึ่งประเด็นเหล่านี้ก็เคยถกเถียงกันมาบ้างแล้วเมื่อหลายปีก่อน ทั้งในวงการศิลปะและวรรณกรรม ถึงแม้จะไม่ได้ข้อสรุปว่าผลงานในรูปแบบ Surrealism ที่มีให้เห็นอยู่ในวงการศิลปะบ้านเรานั้น เป็นกระบวนการแบบของลัทธิเหนือจริงอย่างที่รับรู้มาจากยุโรป แต่ก็มีผู้รู้ทางทฤษฎีวรรณกรรมและศิลปะ เคยกล่าวว่า ผลงานทั้งหลายทั้งปวงที่รู้เห็นเป็นรูปแบบ Surrealism นั้น น่าจะเป็นรูปแบบเนื้อหาของ แนวคิดแบบ Magical Realism มากกว่า ซึ่งดูเหมือนจะสอดคล้องกับพื้นเพ สังคม วัฒนธรรม ของประเทศนี้ ที่มีความเชื่อ ศรัทธา เกี่ยวกับพิธีกรรม อิทธิฤทธิ์ ปฏิหารย์ เครื่องรางของขลัง แม้ว่าจะเกี่ยวข้องกับความฝัน เมื่อตื่นขึ้นมาแล้วก็มักจะมาตีความเป็นเรื่องของโชค-กลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

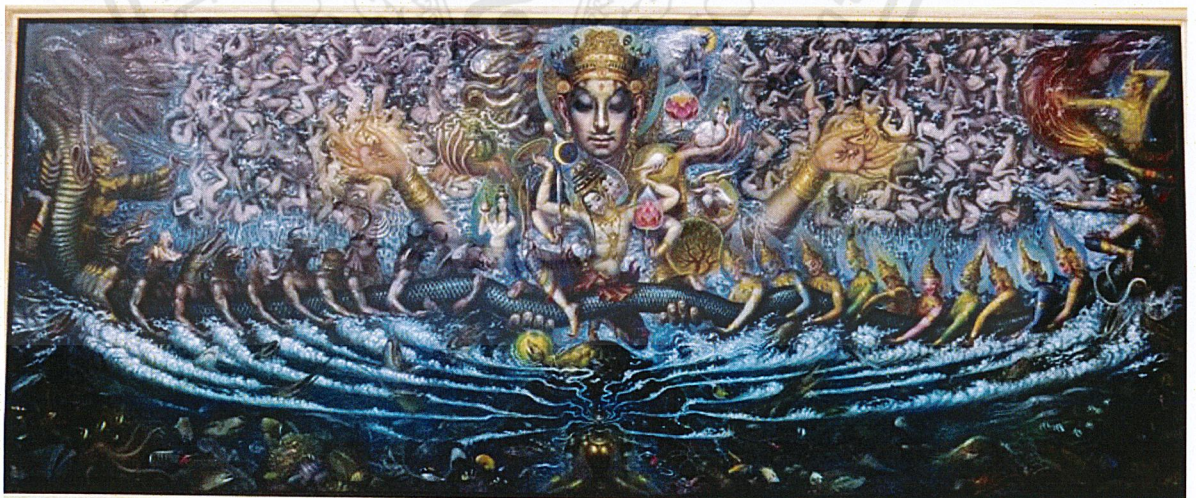


พันธุ
Engaged in Combat. 2012. oil on canvas, 240x300 cm.

ภาพประกอบที่11 :[Online]. Available : <http://www.thailandexhibition.com/Event-77/7908>

ภาพจิตรกรรมสีน้ำมันในชุด มโนมรรคา (Destiny of Imagination)

วาดโดย ประทีป คชบัว วาดขึ้นในปี 2556 ขนาด 240*300 cm.



ภาพประกอบที่12 : [Online]. Available : <http://www.bloggang.com/data/t/tui14/picture>

ภาพจิตรกรรมสีน้ำมันในชุด เพื่อเจ้า2 (Destiny II)

วาดโดย ประทีป คชบัว วาดขึ้นในปี 2553 ขนาด 200*500 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่13 : ศิลปิน ไชมอน ลี

ไชมอน ลี (Simon Lee) อาศัยอยู่ที่ ลอสแอนเจลิส (Los Angeles) เป็นนักออกแบบอิสระและยังเป็นประติมากรออกแบบตัวละครตามภาพยนตร์ต่างๆ ผลงานของศิลปินสร้างออกมาโดยอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของศิลปินเอง ทำให้สามารถสร้างสรรค์ตัวละครมอนสเตอร์ต่างๆ ออกมาได้อย่างงดงามและเป็นแบบเฉพาะ การออกแบบของศิลปินนั้นใช้ความคิดสร้างสรรค์บวกกับความเหมือนจริง ทำให้ตัวละครที่ศิลปินสร้างขึ้นมานั้นดูสมจริงและ บางส่วนของผลงานที่โดดเด่นของเขาได้ทำงานร่วมกับ Guillermo del Toro's อย่างเช่น "Pacific rim" (2013), "The strain" (2014), "Noah" (2014), "Maleficent" (2014) "Edge of tomorrow" (2014)

ไชมอน ลี (Simon Lee) ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบและการทำงานประติมากรรมของเขาให้กับ Warner Brothers, Legendary Pictures, Disney, Disney Toons, Paramount Pictures, Universal, Fox, Bungie, and Coca-Cola.

นอกเหนือจากความคิดในการออกแบบสำหรับภาพยนตร์ ไชมอน ลี (Simon Lee) ยังสอนประติมากรรมและเทคนิคการออกแบบเพื่อผลิตศิลปินมืออาชีพมาทำงานในสตูดิโอของเขาเองด้วย พวกเขาสามารถนำไปใช้สำหรับออกแบบสิ่งมีชีวิต พัฒนาความคิดของตัวละคร เป็นต้น



ภาพประกอบที่14 : [Online]. Available : <https://www.facebook.com/simonleespiderzero/photos>

ผลงานประติมากรรม เทคนิค ดินน้ำมัน

ชื่อผลงาน The Wrath of Suijin. ปั้น โดย Simon Lee ในปี 2014



ภาพประกอบที่15 : [Online]. Available : <http://jennihendrich.blogspot.com/2012/03>

ผลงานประติมากรรม เทคนิค ดินน้ำมัน

ชื่อผลงาน Zatoichi vs Predator. ปั้น โดย Simon Lee ในปี 2012

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่16 : [Online]. Available : <https://www.pinterest.com/pin>

ผลงานประติมากรรม เทคนิค ดินน้ำมัน

ชื่อผลงาน Fight For Mankind. ปั้น โดย Simon Lee ในปี 2013

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

ในเรื่องของธรรมะกับอธรรม สื่อพวกนี้ก็มาจากประสบการณ์ที่กระทบพบเจอมาตั้งแต่สมัยเด็กจนถึงปัจจุบัน ที่ธรรมะกับอธรรม ต้องต่อสู้กันเพื่อชัยชนะในเรื่องราวต่างๆมากมาย เช่น การ์ตูน ภาพยนตร์ ต่างๆ ก็จะมีเรื่องพวกนี้เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ สิ่งเหล่านี้ปลูกฝังความรู้สึกทำให้เกิดความสนุกสนาน เวลาได้คิด ได้ทำ จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมตามจินตนาการของข้าพเจ้าเอง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานในชุดวิทยานิพนธ์นี้มีแรงจูงใจมาจากประสบการณ์ต่างๆในสมัยเด็กเช่น การชมภาพยนตร์ การ์ตูน วิดีโอเกมส์ ของตัวข้าพเจ้าเป็นความคิดแรกเริ่ม มาสร้างสรรค์เป็นผลงานในชุด “จินตนาการภายใต้หลักคำสอน ชรามมะ และ อธรรม” มีความสอดคล้องกับหลักคำสอนที่ว่า ชรามมะ ย่อมชนะ อธรรม นำมาสร้างสรรค์เป็นเรื่องราวในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ โดยรูปแบบงานจะเป็นเรื่องราวการต่อสู้ของทั้งสองฝ่ายในรูปแบบของตัวข้าพเจ้าเอง โดยผลงานชิ้นที่1และ2 จะมีสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย จะเป็นการปั้นหุ่นปั้นของศาลาทางเข้าหอสวนมนต์ วัดประมุง อำเภอ บางปะหัน จังหวัด พระนครศรีอยุธยา



ภาพประกอบที่17 : หน้าจั่วศาลา วัดประมุง จ.อยุธยา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1

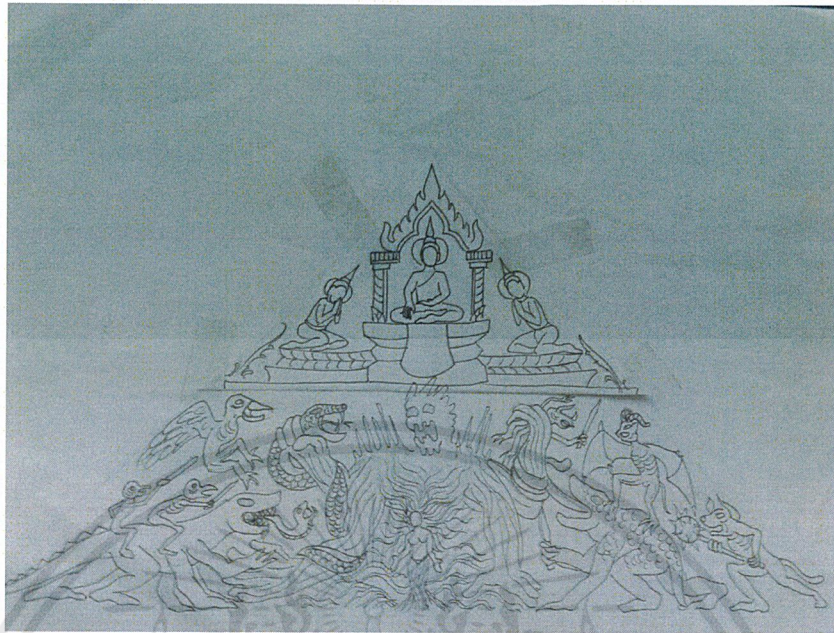


ภาพประกอบที่18 : ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่19 : ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 20 : ภาพร่างขึ้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 1

ผลงานชิ้นนี้เป็นส่วนของหน้าบันด้านหน้าของศาลาทางเข้าหอสมุดมณฑล เป็นเรื่องราวของความ สัมผัส วุ่นวาย คือใช้ลักษณะทางเข้ามาเกี่ยวในเนื้อหาด้วยว่าก่อนเข้าไปสวนมนต์จิตใจเรายังไม่สงบ

ภาพต้นแบบขึ้นที่ 1 เป็นเหตุการณ์ตอนที่พระพุทธเจ้าเสด็จลงจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ เรียก เหตุการณ์ตอนนี้ว่า พระพุทธเจ้าทรงเปิดโลก โลกที่เปิดในเหตุการณ์ครั้งนี้มี 3 โลก คือ เทวโลก มนุษยโลก ยมโลก

ภาพต้นแบบขึ้นที่ 2 เป็นเหตุการณ์ตอนที่พระพุทธเจ้ากำลังตรัสรู้ แต่เหล่ามารได้มาขัดขวาง โดยยกทัพเหล่าเสนามารทั้งหลายมาเข้าไปขู่ไว้ว่าจาลำทับ หวังจะให้พระมหาบุรุษลูกหนีไป พระ มหาบุรุษไม่มีที่พึ่งอื่นใด นอกจากระลึกบารมีที่ทรงบำเพ็ญมาทุกชาติหลายแสนกัปป์ และประทับ นั่งสงบนิ่งมิได้หวั่นไหว พยามารสั่งให้เหล่าเสนามารสาธตสรพฐะเข้าใส่ อาวุธเหล่านั้นกับ กลายเป็นดอกไม้ เครื่องสักการบูชา พยามารเห็นดังนั้นจึงกล่าวอ้างว่า บัลลังก์นั้นเป็นของตนโดยให้ เหล่าเสนามารทั้งหลายเป็นพยาน พระมหาบุรุษยืนยันว่าบัลลังก์นั้นเป็นของตนโดยอ้างพระธรรม เป็นพยาน พระธรรมจึงผุดขึ้นมาจากปฐพี ในรูปนารี กล่าวเป็นพยานพระมหาบุรุษพร้อมทั้งบิณฑบาต ออกมาจากมณฑล นั้นคือสิ่งที่เรียกว่า “ทักษิโณทก” อันได้แก่น้ำที่พระมหาบุรุษทรงกรวดทุกครั้ง ที่ ทรงบำเพ็ญบุญบารมีแต่ชาติปางก่อนเป็นลำดับมา ซึ่งพระธรรมเก็บไว้ที่มณฑล เมื่อนางบิณฑบาต หลั่งไหลออกมา เป็นต่อธารมหารมณพ นองท่วมไปในประเทศทั้งปวง ประดุจห้วงมหาสมุทร สมุทรหม่อมารเสนาทั้งหลายมีอาจดำรงกายอยู่ได้ ก็ลอยไปตามกระแสน้ำ ปลาสนาการไปสิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

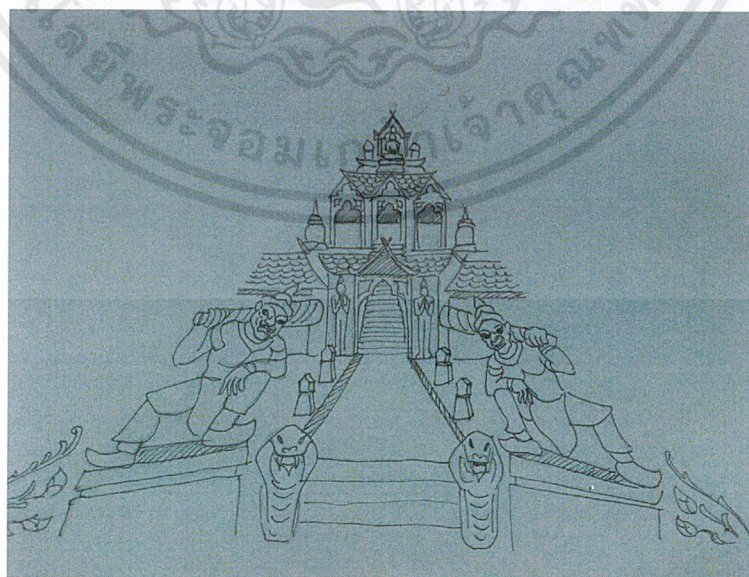
ภาพต้นแบบขั้นที่3 เหตุการณ์ตอนมารผจญเช่นเดียวกับภาพต้นแบบขั้นที่2 แต่ขั้นนี้ได้พัฒนาจากแบบเดิมเป็นแบบเฉพาะตัว โดยใส่ความเป็นแฟนตาซี เข้าไปในงานในแบบตัวข้าพเจ้าเอง

ภาพต้นแบบขั้นที่3 ได้ถูกเลือกมาเป็นผลงานชิ้นแรกและได้ดำเนินการขยายตามขั้นตอนเทคนิค สาเหตุที่ได้เลือกผลงานขั้นที่3 มาขยายเป็นผลงานจริงคือ มีความเป็นตัวของตัวเองใส่ลงไปด้วยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว องค์ประกอบสวยงามดูสนุกสนาน ซึ่งต่างจากขั้นที่1และ2ที่ยังเป็นแบบไทยประเพณีเกินไป

ภาพร่างชุดที่ 2

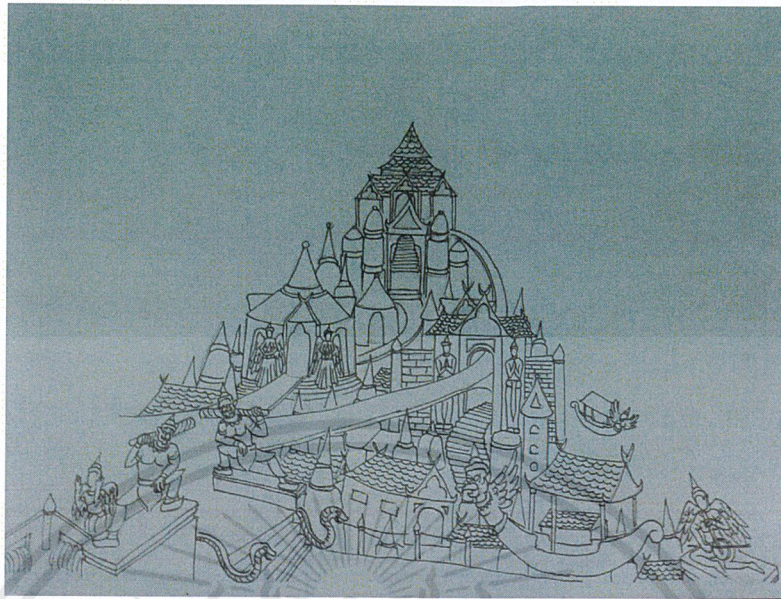


ภาพประกอบที่21 : ภาพร่างขั้นที่ 1



ภาพประกอบที่22 : ภาพร่างขั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่23 : ภาพร่างขึ้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 2

ผลงานในส่วนของชุดที่สองนี้เป็นส่วนของหน้าบ้านด้านหลังของศาลาทางเข้าหอสวนมนต์ เป็นเรื่องของความสุข ความสงบ หลุดพ้น โดยมีเนื้อหาของทางออกเข้ามาเกี่ยวข้องกับเช่นกันว่าหลังจากสวนมนต์แล้วได้อะไรรู้สึกอย่างไร

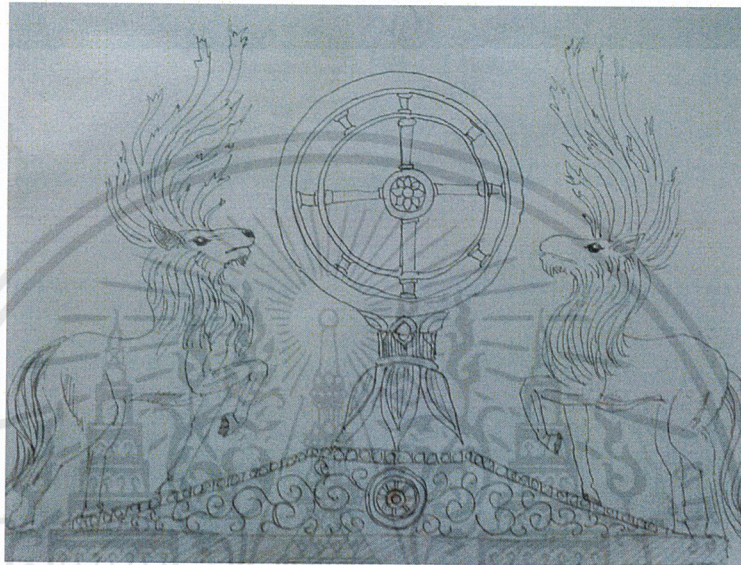
ภาพต้นแบบขึ้นที่1 เป็นภาพเมืองที่มีแต่ความสงบสุข คนและสัตว์อยู่ด้วยกันได้ เป็นดินแดนที่มีความสุข อยู่ร่วมกัน ไม่แบ่งแยก

ภาพต้นแบบขึ้นที่2 เป็นภาพทางเข้าดินแดนสวรรค์ โดยมีเทวสุวรรณ อยู่ด้านหน้าทางเข้า ประตูคอยเฝ้ามิให้สิ่งชั่วร้ายหลุดรอดเข้าไปได้ เป็นดินแดนที่คนที่มิจิตใจบริสุทธิ์เท่านั้นถึงเข้าไปได้

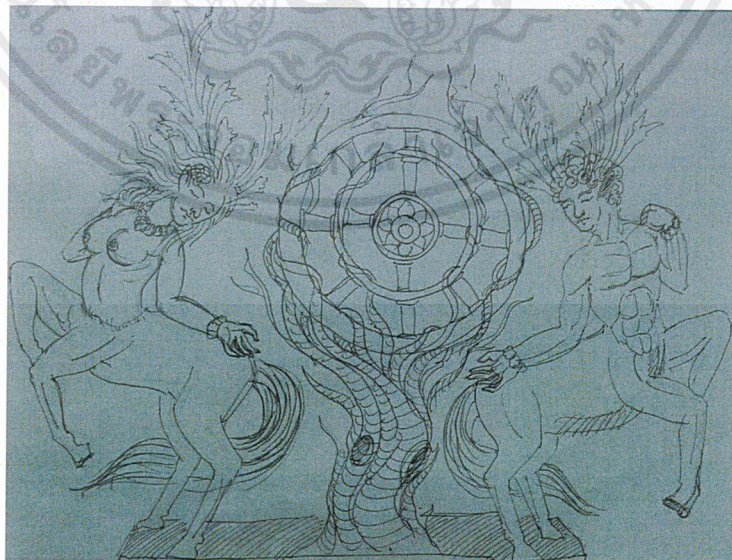
ภาพต้นแบบขึ้นที่3 เป็นภาพของสวรรค์ทั้ง6ชั้น เป็นที่อยู่ของเทวดา นางฟ้า มีรูปกายงดงามตลอดเวลา จนกว่าจะถึงเวลาจุติ ไม่มีความแก่บึ้งเกิดขึ้นเหมือนในเมืองมนุษย์วิมานปราสาทคือที่อยู่อาศัยของเทวดา ล้วนมีความวิจิตรงดงาม มีขนาดแตกต่างกัน มี ความเป็นอยู่สะดวกสบาย มีอาหารทิพย์บังเกิด ขึ้น มีบริวารคอยรับใช้ใกล้ชิด เสื้อผ้าเป็นทิพย์ วิจิตรงดงาม บังเกิดขึ้นให้สวมใส่ กิจกรรมแต่ละวันก็มีการเที่ยวเพลิดเพลินบันเทิงอยู่กับการชมสวน การสังสรรค์กันระหว่างทวยเทพทั้งหลาย ส่วนจะอุบัติขึ้น ณ สวรรค์ชั้นไหน เป็น เทวดาประเภทใด และอยู่ในฐานะอะไรนั้น ก็ขึ้นอยู่กับบุญที่ตัวเองสั่งสมมาเมื่อครั้งยังเป็นมนุษย์ สวรรค์ทั้ง6ชั้น ได้แก่ จาตุมาหาราชิกา ดาวดึงส์ มายา ดุสิต นิมมานรดี ปรนิมมิตวสวัตดี

ภาพต้นแบบชิ้นที่3 ได้ถูกเลือกนำมาขยายเป็นผลงานจริง เพราะมีรูปแบบที่น่าสนใจ องค์ประกอบที่มีมุมมองแบบ เปอร์สเปกทีฟ มีความละเอียดลงตัวใส่ความเป็นแฟนตาซีของเมืองลงไปด้วย ทำให้ดูน่าสนใจมากกว่าภาพต้นแบบชิ้นที่1และ2

ภาพร่างชุดที่ 3

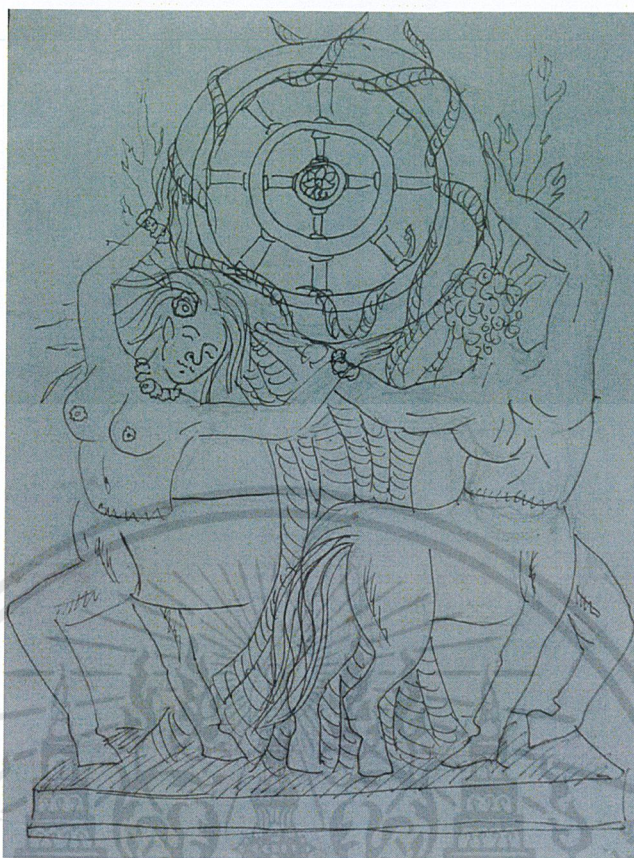


ภาพประกอบที่24 : ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่25 : ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่26 : ภาพร่างขึ้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 3

ผลงานในส่วนของชุดที่สามรูปแบบของงานจะเป็นสามมิติ เนื้อหาของผลงานขึ้นที่สามนี้เป็น กวางมอญคู่กับธรรมจักร ธรรมจักรเป็นสัญลักษณ์แห่งการ ตรัสรู้และการเผยแผ่พระพุทธศาสนา โดยมากธรรมจักรมักพบกวางมอญบริเวณใกล้เคียง ซึ่ง‘กวาง’นั้นหมายถึงสถานที่ที่พระพุทธเจ้า ทรงแสดงพระธรรมจักรกัปปวัตน์สูตร คือป่าอิสิปตนมฤคทายวัน (ป่ากวาง)

ภาพต้นแบบขึ้นที่1 เป็นภาพกวางที่กำลังเดินเข้าหาธรรมจักรทั้งสองฝั่ง ธรรมจักรอยู่ตรงกลาง เป็นจุดเด่น

ภาพต้นแบบขึ้นที่2 เปลี่ยนรูปแบบมาจากขึ้นที่หนึ่งซึ่งดูธรรมดาเกินไปจึงใส่ความเป็นแฟนตาซีเข้าไปให้กวางดูแตกต่างจากเดิมคือเป็นครึ่งคนครึ่งกวาง ประคบข้างแล้วเหลียวหลังเข้าหาธรรมจักร

ภาพต้นแบบขึ้นที่3 เป็นผลงานที่ได้รับเลือก พัฒนาต่อมาจากขึ้นที่สอง โดยจากเดิมกวางจะยืนเฉยๆ ขึ้นที่สามนี้จะมีส่วนร่วมด้วยกวางจะยื่นมือไปจับธรรมจักรเอาไว้ ส่วนขาหลังจะมอมลงให้เหมือนในลักษณะของกวางมอญ และก็ปรับองค์ประกอบให้กวางเดินวน เพื่อที่จะมองได้ทุกด้านไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

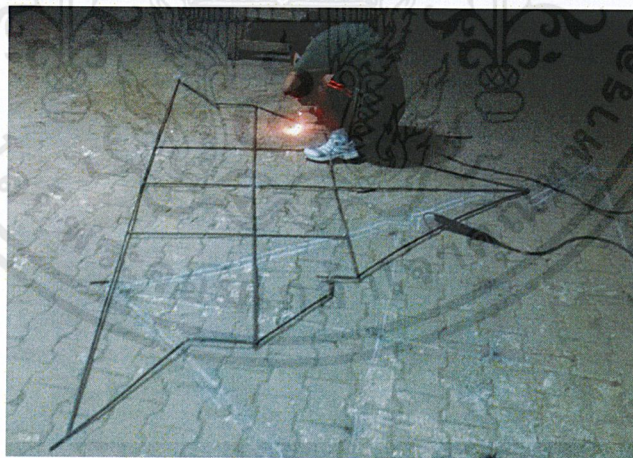
3.2 กระบวนการสร้างงาน

จากภาพต้นแบบชุดที่1-2 ภาพร่างขึ้นที่3 นำมาขยายด้วยวิธีการดังนี้



ภาพประกอบที่27 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 1

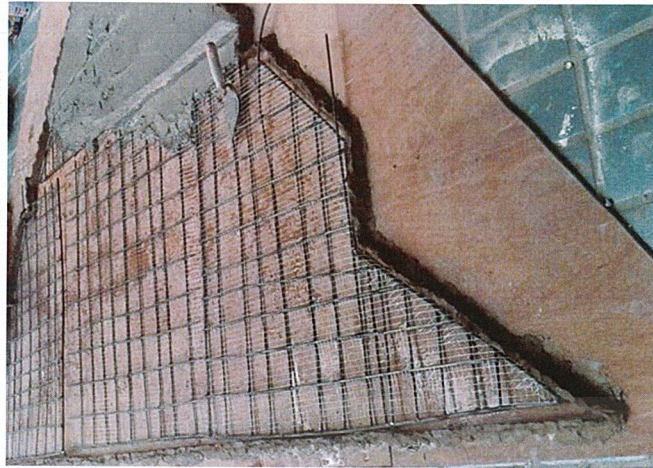
ขั้นตอนที่1 ขึ้นไปวัดขนาดจากสถานที่จริง เพื่อนำแบบร่างมาขยาย ขนาดจะได้ออกมาเท่าจริง จะได้ไม่เกิดปัญหาในตอนติดตั้ง



ภาพประกอบที่28 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่2 กำหนดขนาดของผลงานตามแบบร่างที่ได้วัดไว้ และทำโครงสร้างด้วยเหล็ก 2-3 หุนเป็นโครงสร้างหลักโดยใช้วิธีการนำโครงสร้างเหล็กเส้นมาวางसानแล้วเชื่อมติดกัน ตามขนาดที่ร่างไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและด้อย่างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่29 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 3

ขั้นตอนที่3 นำดินมาปั้นขอบงานตามเส้นที่ร่างไว้ให้เสมอกัน เพื่อเวลาเทปูนลงไปแล้วขอบงานจะได้เสมอกันทุกด้าน



ภาพประกอบที่30 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่4 เทปูนซีเมนต์ลงไปแบบที่ทำไว้แล้วฉาบให้เสมอกัน พอเสร็จแล้วจึงแบ่งออกเป็น 4 ส่วนเพื่อให้่ายต่อการขนย้าย



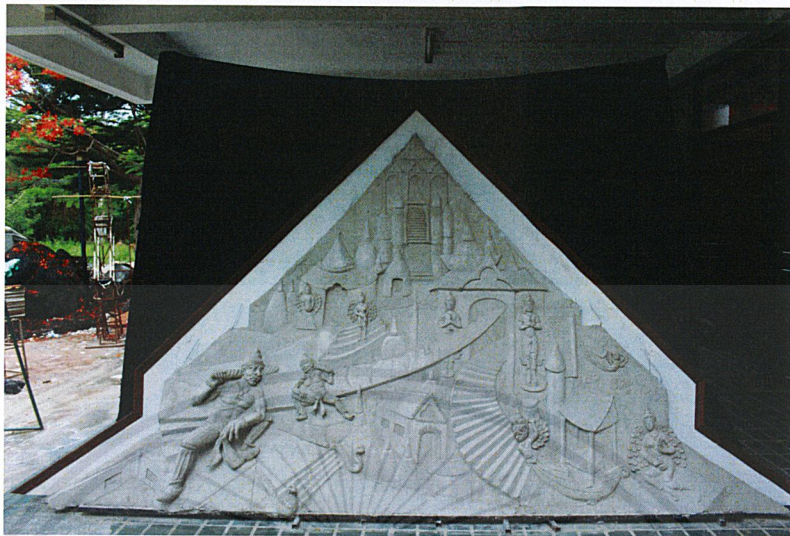
ภาพประกอบที่ 31 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 5

ขั้นตอนที่ 5 พอปูนแห้งสนิทแล้วค่อยแกะพิมพ์แล้วนำออกมาตั้งหรือหาที่พิงไว้เพื่อให้ง่ายต่อการปั้นโดยมีไม้ยึดลงไว้ด้านหลัง



ภาพประกอบที่ 32 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 6

ขั้นตอนที่ 6 ปั้นตัวละครตามโครงสร้างที่ขึ้นไว้ด้วยปูนซีเมนต์ก่อนเพื่อความแข็งแรง



ภาพประกอบที่33 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 7



ภาพประกอบที่34 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 7

ขั้นตอนที่7 พอแห้งแล้วปั้นทับด้วยปูนปั้นTPHเพื่อเก็บรายละเอียดในงาน



ภาพประกอบที่35 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 8



ภาพประกอบที่36 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 8

ขั้นตอนที่8 พอเก็บรายละเอียดเสร็จแล้ว ตัดแบ่งชิ้นงานเพื่อง่ายต่อการขนย้าย นำขึ้นรถจัดเรียง
ซ้อนกันตามความเหมาะสม เพื่อไปยังที่หมาย วัดประมุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและด้อย่างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่37 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 9



ภาพประกอบที่38 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 9

ขั้นตอนที่9 เมื่อถึงวัดประมุงแล้ว นำผลงานลงเรียงกันให้เป็นระเบียบเพื่อรอนำขึ้นไปติดตั้ง



ภาพประกอบที่39 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 10



ภาพประกอบที่40 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 10

ขั้นตอนที่10 ลอกสีพื้นเก่าออกแล้วทำพื้นผิวให้เป็นรอยเพื่อให้เกาะติดกับปูนขาวที่จะฉาบติดกับผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 41 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 11



ภาพประกอบที่ 42 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 11

ขั้นตอนที่ 11 นำผลงานขึ้นไปติดที่ตะขิ่นตามลำดับโดยใช้ลวดช่วยทุ่นแรงเพื่อง่ายต่อการนำขึ้น พอฉาบปูนกวาดติดกับผลงานแล้ว จึงนำส่วนมาเจาะเพื่อนำนอตใส่เข้าไปยึดกับผนังด้านหลังอีกที เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 43 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 12



ภาพประกอบที่ 44 : กระบวนการสร้างงาน ขั้นตอนที่ 12

ขั้นตอนที่ 12 พอนำผลงานขึ้นติดตั้งเสร็จตามลำดับแล้ว นำปูนซีเมนต์มาซ่อมผลงานตามรอยแตกรอยร้าว สิ่งที่ขาดหายไป เสร็จแล้วนำปูนปั้น TPI มาปั้นเก็บรายละเอียดส่วนที่หายไปอีกที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพต้นแบบชุดที่3 ภาพร่างชิ้นที่3 นำมาขยายด้วยวิธีการดังนี้

ขั้นตอนที่1 นำแผ่นกระดาษที่ขนาดใกล้เคียงกับงานมาเขียน เส้นรอบนอกของโครงสร้างเอาไว้ เพื่อที่จะได้คัดเหล็กตามเส้นร่างเพื่อความแน่นอนของโครงสร้าง

ขั้นตอนที่2 เมื่อคัดเหล็กได้ตามที่ร่างแบบไว้แล้วจึงนำมาเชื่อมติดกันเป็นรูปทรงตามที่ร่างแบบไว้ แล้วหุ้มด้วยตะแกรงลวด

ขั้นตอนที่3 นำปูนซีเมนต์มาปั้นขึ้นรูปโดยรวมไว้ในชั้นแรกเพื่อความแข็งแรงของชิ้นงาน

ขั้นตอนที่4 พอปูนเริ่มแห้งสนิทแล้วจึงปั้นทับด้วยปูนสด เป็นปูนที่จะใช้เก็บรายละเอียดผิวจริงของชิ้นงาน

ขั้นตอนที่5 เก็บรายละเอียดเก็บความเรียบร้อยเป็นอันเสร็จสมบูรณ์



บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้เป็นงานศิลปะปูนปั้นแบบสร้างสรรค์ที่ทำเพื่อสังคมโดยผลงานจะไปติดตั้งอยู่ที่วัด รูปแบบงานจะเป็นแบบเฉพาะของตัวข้าพเจ้าเองแต่เนื้อหาของงานก็ยังคงเป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาเกี่ยวกับ ความดี ความชั่ว โดยที่ตัวข้าพเจ้าเองนำมาสร้างสรรค์ใหม่

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานของข้าพเจ้าในชั้นที่1และ2นั้น จะเป็นลักษณะปูนสูงเพราะเป็นงานปั้นหน้าบันในรูปทรงสามเหลี่ยม ให้เข้ากับหน้าจั่วของศาลา ส่วนชั้นที่วจะเป็นรูปแบบลอยตัว ผลงานแต่ละชั้นสร้างสรรค์ด้วยวิธีการปั้นปูนในแบบเฉพาะตัวของข้าพเจ้าเอง

ผลงานชั้นที่ 1 เส้น (Line)



ภาพประกอบที่ 45 : วิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 1

จากภาพ เส้นที่เป็นรูปทรงภายนอกของผลงานมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยม พุ่งขึ้นไปประจบกันด้านบนซึ่งนำสายตาไปหาจุดเด่นของชิ้นงาน เส้นที่เกิดจากรูปทรงภายใน คือเส้นรอบนอกของตัวละครแต่ละตัวด้านล่าง ไปวิ่งไปมา ต่อเนื่องกัน เกิดเป็นความ สับสน วุ่นวาย ยุ่งเหยิง ส่วนด้านบนเป็นเส้นบางๆมีเส้นไม่มากนัก เป็นส่วนของพระพุทธเจ้า ดูสงบ นิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 เส้น (Line)



ภาพประกอบที่ 46 : วิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 2

จากภาพ เส้นที่เป็นรูปทรงภายนอกของผลงานมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยม พุ่งขึ้นไปประจบกัน ด้านบน เส้นที่พุ่งไปด้านหลัง ซึ่งเป็นส่วนที่ไกลที่สุดของผลงาน ซึ่งนำสายตาไปทำให้รู้สึกว่าได้เข้าไป เส้นที่เกิดจากรูปทรงภายใน เป็นเส้นที่พุ่งเข้าไป เส้นที่เกิดจากการส่งต่อกันไปมา จากภายนอก เข้าไปภายในเช่นกัน เป็นแบบเปอสเปกทีฟ ทำให้งานดูลึกมีระยะ ตามหลักทัศนียวิทยา

ผลงานชิ้นที่ 3 เส้น (Line)



ภาพประกอบที่ 47 : วิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพ เส้นที่เป็นรูปทรงภายนอกของผลงาน จากด้านบนที่เป็นธรรมจักร มีลักษณะเป็นวงกลม เหมือนกรงล้อ ให้ความรู้สึกถึงความ เคลื่อนไหว วนเวียน ไม่จบสิ้น ส่วนด้านล่างเส้นที่เกิดจาก กว้างและรากไม้ที่พัวพันกันอยู่ด้านล่าง เป็นเส้นที่นำสายตาส่งต่อขึ้นไปหาจุดเด่นที่อยู่ด้านบน

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ภาพประกอบที่ 48 : วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 1

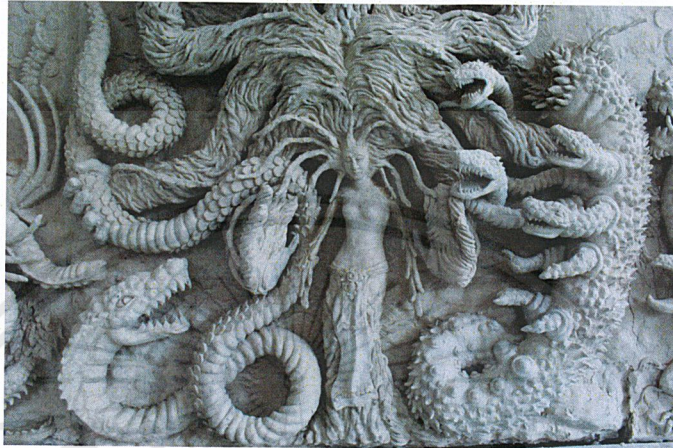
จากภาพ คือ รูปทรงภายนอกของผลงานจะมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยม เพราะว่าเป็นหน้าจั่วของ ศาลาวัดรูปทรงจึงเป็นไปตามขนาดของหน้าจั่ว รูปทรงภายในโดยรวมจะเป็นเรื่องราวตอน มาร ผจญ จะแบ่งเป็นรูปทรงของตัวละครต่างๆในงาน เช่น พระพุทธเจ้า เทวดา พระแม่ธรณี ช้าง งู จระเข้ วัว ค้างคาว สัตว์ประหลาดต่างๆ เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 49 : หน้าบันห้านบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพ คือ ส่วนบนของรูปทรง ตรงกลางเป็นรูปทรงของพระพุทธเจ้ากำลังนั่งอยู่บนพระยานาคในปางมารวิชัย ส่วนรูปทรงทางด้านซ้ายและขวาคือ เทวดาพระและนาง ลงมากราบไหว้พระพุทธเจ้าก่อนจะตรัสรู้



ภาพประกอบที่ 50 : หน้าบันด้านล่าง

จากภาพ คือ ส่วนล่างของรูปทรง ตรงกลางเป็นรูปทรงของพระแม่ธรณี โดยผมของพระแม่ธรณีบิดม้วนเป็นรูปทรงของอสุรมาสู่กับ ปีศาจงูและหนอน ซึ่งเป็นอีกสองรูปทรงที่อยู่ด้านข้างของพระแม่ธรณีทั้งสองฝั่ง



ภาพประกอบที่ 51 : หน้าบันส่วนล่างด้านซ้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 52 : หน้าบันส่วนล่างด้านขวา

จากภาพ คือ ส่วนฝั่งซ้ายและขวาของรูปทรง เริ่มจากด้านซ้ายดังภาพประกอบที่40 จะมีรูปทรงของช้าง จรเข้ ภูบิณ และปีศาจอีกสองตัวที่อยู่บนหลังช้าง และก็ทางด้านขวาดังภาพประกอบที่41 จะมีรูปทรงของ เต่า วัว ปลวก ค้างคาว และปีศาจอีกหนึ่งตนบนหลังเต่า รูปทรงเหล่านี้ล้วนแต่เป็นเหล่ามารที่กำลังเข้ามาผจญพระพุทธเจ้าไม่ให้ตรัสรู้ โดยมีพระแม่ธรณีคอยขัดขวางเอาไว้

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



ภาพประกอบที่ 53 วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพ คือ รูปทรงภายนอกของผลงานจะมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยม เพราะว่าเป็นหน้าจั่วของศาลาว่ารูปทรงจึงเป็นไปตามขนาดของหน้าจั่ว รูปทรงภายในจะเป็นภาพของสวรรค์รูปทรงภายในจะแบ่งเป็นสองส่วน คือ ส่วนของสิ่งก่อสร้างกับตัวละคร สิ่งก่อสร้างก็จะมี วัด โบสถ์ เจดีย์ สะพาน ฯลฯ ส่วนที่สองเป็นตัวละครคือ ท้าวเวศสุวรรณ เทพพนม นางฟ้า ครุฑ ฯลฯ

ผลงานชิ้นที่ 3 รูปทรง (Forms)

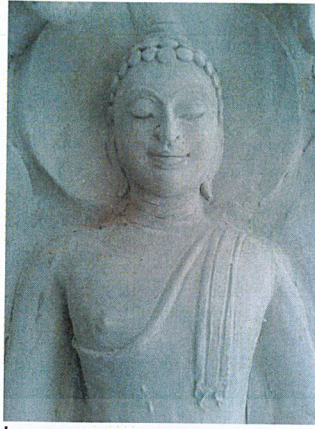


ภาพประกอบที่ 54 : วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 3

จากภาพ คือ เป็นภาพของกว้างมอกับธรรมจักร รูปทรงของผลงานชิ้นนี้จะแบ่งเป็นสองส่วน คือ ส่วนของกว้าง คือด้านล่างที่มีกว้างอยู่สองตัวและอีกส่วนคือด้านบน คือรูปทรงของธรรมจักร และอีกรูปทรงหนึ่งคือต้นไม้เป็นส่วนประกอบของชิ้นงานที่กำลังรับธรรมจักรอยู่

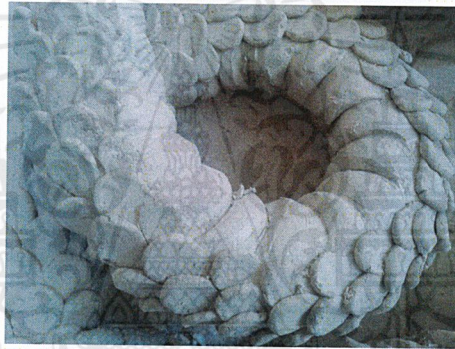
ผลงานชิ้นที่ 1 ลักษณะผิว (Textures)

ลักษณะพื้นผิวของของผลงานก็จะเป็นเนื้อปูน โดยธรรมชาติ จะแตกต่างตามตัวละครนั้นๆว่า ปูนผิวในลักษณะไหน



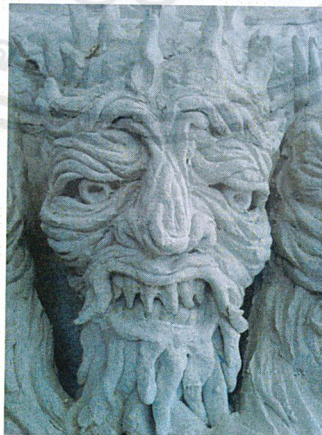
ภาพประกอบที่ 55 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้มีลักษณะเรียบ เพราะเป็นพื้นผิวของตัวพระ ทำให้ดู สงบ นิ่ง



ภาพประกอบที่ 56 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้มีลักษณะเป็นเกร็ด คือ ปีกาญจน์ มีพื้นผิวที่ทับซ้อนกัน หนา แข็งแกร่ง



ภาพประกอบที่ 57 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้มีลักษณะเป็นเส้นที่ทับซ้อนกันเป็นรากไม้ ดูเคลื่อนไหว หนักแน่น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 58 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้มีลักษณะ เป็นหนาม ซ้อนเรียงกัน ดูอันตราย น่ากลัว ไม่อยากเข้าใกล้



ภาพประกอบที่ 59 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้มีลักษณะ เป็นรอยยับรอยย่น มีน้ำหนักบางๆ เป็นผิวหนังของช้าง ดูหนาเหนียว พื้นทางไม่เข้า



ภาพประกอบที่ 60 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1

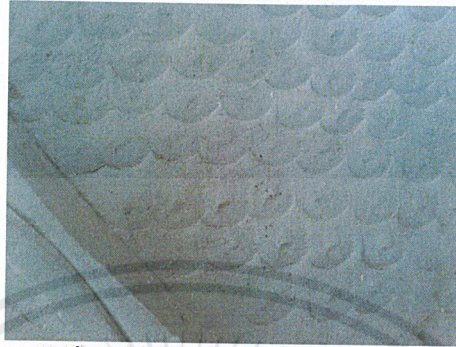
พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้มีลักษณะ เป็นปุ่มปม เป็นผิวของจระเข้ ดูแข็งแรง หนา น่ากลัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

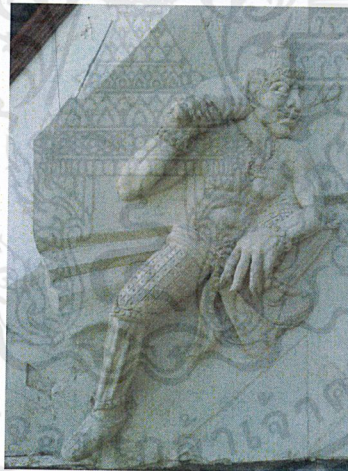
ผลงานชิ้นที่ 2 ลักษณะผิว (Textures)

ลักษณะพื้นผิวของของผลงานก็จะเป็นเนื้อปูน โดยธรรมชาติ จะแตกต่างตามตัวละครนั้นๆว่า ปั้นผิวในลักษณะไหน ดังนี้



ภาพประกอบที่ 61 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 2

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้เป็นลักษณะของหลังคาเป็นครึ่งวงกลมซ้อนกันทำให้รู้สึกเหมือนกระเบื้องบนหลังคา



ภาพประกอบที่ 62 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 2

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้ มีลักษณะเรียบของผิวหนังเพราะเป็นเทพผู้เฝ้าประตูทางเข้า ท้าเวศสุวรรณ ไม่ให้สิ่งชั่วร้ายเข้าไปในแดนสวรรค์ได้



ภาพประกอบที่ 63 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 2

ลักษณะพื้นผิวในส่วนนี้ มีเป็นลักษณะของเมฆ บางๆมีน้ำหนักเบา ทำให้รู้สึกนุ่มนวล ล่องลอย

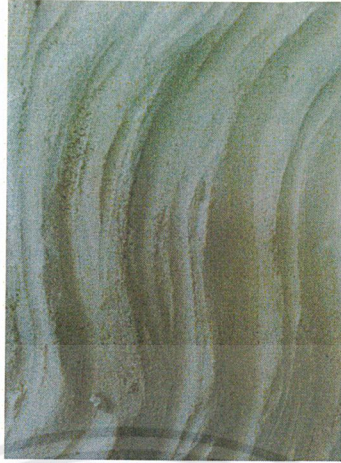
ผลงานชิ้นที่ 3 ลักษณะผิว (Textures)

ลักษณะพื้นผิวของของผลงานก็จะเป็นเนื้อปูนโดยปูนผลงานชิ้นที่สามจะเป็นปูนสดที่ตำขึ้นมาเอง ลักษณะผิวก็จะเป็นผิวปูนเดิม ผิวตามตัวทวารจะเรียบ ส่วนของธรรมจักรจะเป็นพื้นผิวของไม้



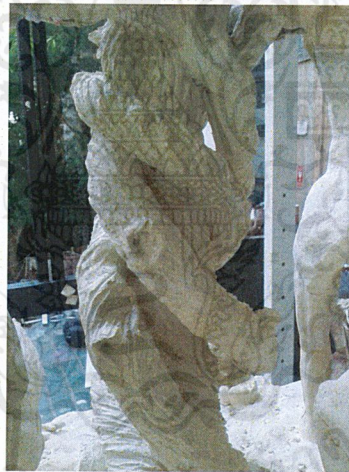
ภาพประกอบที่ 64 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 3

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้ มีลักษณะเรียบเพราะเป็นพื้นผิวของตัวทวาร ดูเรียบง่าย สงบนิ่ง



ภาพประกอบที่ 65 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 3

พื้นผิวของรูปทรงธรรมจักร เป็นลักษณะของผิวไม้ เป็นเส้นบางๆ ว่างวนไปรอบๆ มีการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจากเส้น



ภาพประกอบที่ 66 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 3

พื้นผิวของรูปทรงชิ้นนี้ มีลักษณะเป็นต้นไม้ที่เลื้อยขึ้นไปด้านบน ผิวเป็นเส้นเล็กๆ ซ้อนทับกัน เหมือนเปลือกไม้ ทำให้รู้สึก เคลื่อนไหว เลื้อยไปมา

ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Colour)

มีลักษณะเป็นสีขาวโดยรวมทั้งผลงานเป็นสีโทนเดียว เป็นสีเดิมของปูน เพราะว่าจะได้ข้บน้ำหนัก อ่อน กลาง เข้ม ของผลงานออกมาได้อย่างชัดเจน

ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Colour)

มีลักษณะเป็นสีขาวโดยรวมทั้งผลงานเป็นสีโทนเดียว เป็นสีเดิมของปูน เพราะว่าจะได้จับ น้ำหนัก อ่อน กลาง เข้ม ของผลงานออกมาได้อย่างชัดเจน

ผลงานชิ้นที่ 3 สี (Colour)

สีของผลงานชิ้นที่3สีจะแตกต่างจากชิ้นที่1-2 เพราะเป็นปูนสดที่ดำขึ้นมาเองจะมีลักษณะขาวอม เหลือง ต่างจากปูนสำเร็จรูปซึ่งเป็นสีขาว เป็นสีโทนเดียวทั้งผลงาน เป็นสีแท้ของปูน

ผลงานชิ้นที่ 1 น้ำหนัก (Volume)



ภาพประกอบที่ 67 : วิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 1

น้ำหนักของผลงานก็เป็นน้ำหนัก อ่อน กลาง เข้ม จะเป็นการปลักน้ำหนักในรูปแบบของการปั้น ในลักษณะนูนสูง จะให้น้ำหนักอ่อนก็ขึ้นบางๆ น้ำหนักกลางก็ออกมามากขึ้น น้ำหนักเข้มก็ให้ลอย ออกมา อย่างเช่นพระแม่ธรณีที่อยู่ตรงกลาง เน้นระยะให้ออกมามาก น้ำหนักจึงดูเด่นชัดมากกว่าจุดอื่น

ผลงานชิ้นที่ 2 น้าหนัก (Volume)



ภาพประกอบที่ 68 : วิเคราะห์น้าหนัก ผลงานชิ้นที่ 2

น้าหนักของผลงานก็เป็นน้าหนัก อ่อน กลาง เข้ม จะเป็นการปลักน้าหนักในรูปแบบของการปั้น ในลักษณะนูนต่ำ จะให้น้าหนักอ่อนก็ปั้นบางๆ น้าหนักกลางก็ออกมามากขึ้น น้าหนักเข้มก็ให้ลอยออกมา ดังเช่น เท้าเวศสุวรรณ ที่อยู่ระยะหน้าสุดของผลงาน ผลักระยะให้ออกมามาก น้าหนักจึงดูเด่นชัดกว่าจุดอื่น

ผลงานชิ้นที่ 3 น้าหนัก (Volume)



ภาพประกอบที่ 69 : วิเคราะห์น้าหนัก ผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนักของผลงานชิ้นนี้ จะแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ ตัวกว้างกับธรรมจักร กว้างจะมีน้ำหนักที่มากกว่าด้านบนของธรรมจักร เป็นการแบ่งน้ำหนักให้ช่วงล่างดูแน่นหนากว่าด้านบนดูสบายไม่แน่นจนเกินไป

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ส่วนต่างๆภายในงานตามหลักขององค์ประกอบศิลป์เพื่อให้เกิดความเข้าใจในด้านต่างๆ และเพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าต่อไป



ภาพประกอบที่ 70 : วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ ผลงานชิ้นที่ 1

1.ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รูปทรงอยู่ร่วมกันได้ ทิศทางของเส้นที่ตัวละครพุ่งเข้าไปในทิศทางเดียวกัน ส่วนด้านล่างจะเป็นการต่อสู้กันระหว่างมารกับพระแม่ธรณี ส่งต่อไปหาพระพุทธเจ้าด้วยเส้นรอบนอกที่นำสายตาขึ้นไปประจบกันด้านบน อยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องและเป็นระเบียบ แนวเรื่องไปในทางเดียวกัน เรื่องราวดู วนวนเวียน สนุกสนาน

2.ความหลากหลาย (Varity)

ความหลากหลายในงานชิ้นที่ 1 มีรูปทรงตัวละครที่แตกต่างกันหลากหลายชนิด เช่น ช้าง งู เต่า ค้างคาว วัว ปีกาต่างๆ แต่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างกลมกลืน น้ำหนักส่วนล่างเข้มดูวนวนเวียน ส่วนบนน้ำหนักอ่อนดูสงบ

3.ความสมดุล (Balance)

ข้าพเจ้าได้มีการสร้างความสมดุลให้สองด้านเท่ากัน ด้านซ้ายและขวาที่กึ่งพุ่งเข้ามา และมีพระแม่ธรณีรับอยู่ตรงกลาง ไม่มีด้านไหนมากน้อยไปกว่ากัน เส้นรอบนอกของรูปทรงพุ่งขึ้นไปนำสายตาไปหาพระพุทธรูปซึ่งเจ้าเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด

4.สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในงานของข้าพเจ้านั้น จะแบ่งออกเป็นสี่ส่วนหลักๆ ส่วนแรกด้านบนเป็นส่วนของพระ ตรงกลางด้านล่างเป็นส่วนของพระแม่ธรณี อีกสองส่วนคือด้านซ้ายและขวา เป็นส่วนของमारเมื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกัน โดยอาศัยจังหวะและองค์ประกอบ แล้วจะทำให้เกิดความสมดุลตามมา

5.ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นของงานข้าพเจ้า ส่วนที่เด่นที่สุด คือ ด้านบนส่วนของพระพุทธรูปซึ่งอยู่ด้านบนเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด รองลงมาคือส่วนล่างตรงกลางที่พระแม่ธรณีกำลังต่อสู้อยู่กับเหล่ามารมีน้ำหนักที่ชัดเจน ส่วนด้านข้างทั้งสองฝั่งเป็นส่วนประกอบมีความเด่นรองลงมาอีกที เป็นเหล่ามารที่กำลังมา ผจญ

6.การเคลื่อนไหว (Movement)

ผลงานของข้าพเจ้าได้แสดงออกมาในแบบเฟ้นดาชีตัวละครค่อนข้างแปลกตา ทิศทางของตัวละครที่กำลังพุ่งเข้ามา เส้นแต่ละเส้นที่รับส่งกัน ทำให้ดูเคลื่อนไหว ให้อารมณ์งานได้



ภาพประกอบที่ 71 : วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ ผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รูปทรงทึบ รูปแบบของงานจะเป็นเปอสเปกทีบ ทั้งหมด เส้นที่วิ่งไปมาเชื่อมโยงกัน ตัวละครอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมเป็นระเบียบ เป็นมุมมองที่เป็นอิสระตามแบบธรรมชาติ

2.ความหลากหลาย (Varity)

ความหลากหลายในงานชิ้นที่ 2 อยู่ที่มุมมองที่แปลกใหม่ที่เป็นเปอสเปกทีบ เส้นถนน สพาน ที่วิ่งไปมารับส่งกันตลอด ระยะการมองของงานมี ลึก ตื้น ไกล ใกล้ มุมมองที่ไม่เหมือนใคร มี จุดเชื่อมโยงกันได้อย่างลงตัว

3.ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในงานชิ้นนี้ อาจจะไม่ใช้สมดุลแบบเท่ากันในผลงานชิ้นที่1 ความสมดุลในชิ้นนี้จะ เป็นสมดุลแบบความกลมกลืนของเรื่องราวในภาพ ที่กระจายกันไปทั่วงาน ทำให้ไม่มีข้างใดข้าง หนึ่งหนักไปกว่ากัน ระยะการผลัดของเรื่องราวในภาพ ไล่น้ำหนักอ่อนจากด้านหลังมาเข้ม จนถึง ด้านหน้า ทำให้เกิดความสมดุลขององค์ประกอบ

4.สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในงานของข้าพเจ้าชิ้นนี้ จะเป็นสัดส่วนจากเล็กมาใหญ่ ไกลมาใกล้ อ่อนมาเข้ม ตาม หลักของเปอสเปกทีบ

5.ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นของงานชิ้นนี้ คือ ท้าวเวสสุวรรณ ซึ่งอยู่ด้านหน้าสุดของงาน จึงมีขนาดใหญ่ และน้ำหนักที่ชัดเจนกว่าจุดอื่นๆ มุมมองแบบเปอสเปกทีบ ทำให้งานดูลึก มีระยะ หลอกตาให้รู้สึก ว่าสามารถเดินเข้าไปได้

6.การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในตัวงาน แสดงออกถึงความอิสระในโครงสร้าง เส้นที่วิ่งไปมา ทำ ให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวของเส้นที่ มาเชื่อมโยงกันของถนน สพาน ตัวละคร เล็กใหญ่ ที่สลับกัน ไปมา ทำให้ภาพดูเคลื่อนไหวมีชีวิต



ภาพประกอบที่ 72 : วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ ผลงานชิ้นที่ 3

1.ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รูปทรงทั้งสองส่วนที่อยู่รวมกัน คือ ส่วนบนที่เป็น ธรรมจักรกับด้านล่างที่เป็นกวางมอบ อยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องและเป็นระเบียบ แนวเรื่องและ รูปทรงไปในทางเดียวกัน

2.ความหลากหลาย (Varity)

ความหลากหลายในงานชิ้นที่ 3 มีรูปทรงที่แตกต่างกันสองรูปทรงแต่สามารถอยู่รวมกันได้ ระหว่างธรรมจักรที่เป็นวงล้อกับกวางที่เป็นสัตว์

3.ความสมดุล (Balance)

ข้าพเจ้าได้มีการสร้างความสมดุลในด้านต่างๆ เช่น ธรรมจักรอยู่ด้านบนบนสุดโดยมีต้นไม้กิ่งก้านมารับนำสายตาลงไป ด้านล่างซึ่งเป็นกวางมอบกำลังเดินวนถือธรรมจักร

4.สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในงานของข้าพเจ้านั้น ข้าพเจ้าได้สร้างรูปทรงหลักในรูปแบบวงกลมคือธรรมจักรที่อยู่ด้านบนของงาน ส่วนรูปทรงนั้นคือกวางมอชที่อยู่ด้านล่าง เมื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกัน โดยอาศัยจังหวะและองค์ประกอบ แล้วจะทำให้เกิดความสมดุลตามมา

5.ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นของงานข้าพเจ้ามีอยู่สองส่วน คือ ส่วนด้านบนเป็นส่วนที่เด่นที่สุดคือธรรมจักรเพราะเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด มีลักษณะที่บิมีช่องว่างตรงกลางสามารถมองเห็นได้ อีกส่วนคือกวางที่กำลังเดินอยู่ด้านล่าง มีรูปแบบแตกต่างจากกวางทั่วไปเพราะมีความเป็นแฟนตาซีเข้ามาด้วยโดยมีการผสมผสานระหว่างกวางกับคนเข้าไป

6.การเคลื่อนไหว (Movement)

ผลงานของข้าพเจ้าสร้างขึ้นมาจากเส้นโค้งเป็นหลัก ทั้งรูปทรงวงกลมต้นไม้ที่กำลังงอกขึ้นมาผ่านธรรมจักร กวางที่กำลังเดินวน องค์ประกอบเหล่านี้ทำให้งานรู้สึกเคลื่อนไหวได้

บทที่ 5

บทสรุป

ข้าพเจ้าได้รับบทบาทในเรื่องราวการต่อสู้ต่างๆ ของฝ่ายดีและร้าย มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานในเชิงเปรียบเทียบระหว่างความดีและความชั่วร้าย ที่แฝงอยู่ใน การ์ตูน ภาพยนตร์หรือเกมส์ ที่ข้าพเจ้าได้รับมาจากสื่อเหล่านี้ไม่ว่ายังงที่สุดท้ายแล้วความดีก็ย่อมชนะความชั่วเสมอไป จึงเป็นเหตุที่ข้าพเจ้านำจุดนี้มาสร้างผลงาน ประติมากรรมกึ่งแฟนตาซี ในหัวข้อ “จินตนาการภายใต้หลักคำสอน ธรรมะ และ อธรรม ” ส่วนเทคนิคนั้นส่วนตัวข้าพเจ้าเองเป็นที่ชื่นชอบในเทคนิคปั้นอยู่แล้ว ที่เลือกเทคนิคปูนปั้นก็คือข้าพเจ้าชอบปั้นสด ปั้นแล้วจบเลยไม่ต้องไปทำอะไรกับผลงานอีก จึงเลือกเทคนิคนี้มาเป็นเทคนิคในงานของข้าพเจ้าเอง ในการทำเทคนิคนี้มาเรื่อยๆทำให้ตัวข้าพเจ้าเองนึกคิดว่าจะทำอะไรกับเทคนิคปั้นปูนดินในงานศิลปะนิพนธ์นี้ คิดว่าปูนทำอะไรได้บ้าง ก็คิดไปถึงวัด งานปูนปั้นก็มีอยู่ในวัดมานานแล้ว ข้าพเจ้าจึงคิดว่านำเทคนิคนี้ที่ข้าพเจ้าเองถนัดมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะนิพนธ์ในรูปแบบของข้าพเจ้าเอง แล้วนำไปติดตั้งในสถานที่จริง จึงดำเนินการหาวัด ในบริเวณใกล้เคียงจากบ้าน จึงได้มาพบที่ วัดประมุง ต.บ้านลี่ อ.บางพระ หัน จ.อยุธยา เป็นศาลาทางเข้าหอสวดมนต์ที่ทางวัดเพิ่งสร้าง ข้าพเจ้าเลยขออาสาปั้นเรื่องราวบนหน้าบันศาลาให้ โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายใดๆกับทางวัดแต่เป็นงานในแบบของข้าพเจ้าเอง จึงดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานมาตลอดระยะเวลา 1 เดือนนี้จนงานออกมาเสร็จสิ้นสมบูรณ์

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

สำหรับตัวข้าพเจ้าแล้วปัญหาในการทำงานที่พบที่เป็นปัญหามากที่สุดคือ น้ำหนักของงาน เป็นปัญหาในการเคลื่อนย้ายและติดตั้ง เพราะงานค่อนข้างจะมีน้ำหนักมากจึงต้องใช้คนจำนวนมากในการเคลื่อนย้าย

บรรณานุกรม

- งานช่างปั้นปูนสด. [Online]. Available : http://www.myfirstbrain.com/main_view.aspx?ID=63159
ชลุค นิ่มเสมอ 2531. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : บริษัทไทยวัฒนาพานิช.
ประทีป คชบัว 2550 .เพื่อเจ้า.
ประทีป คชบัว 2554 .เพื่อเจ้า2.
ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร.**Thai For Communication.** [Online]. Available :
<http://www.ipesp.ac.th/learning/thai/chapter1-1.html>
Advertising&Public relation technology. . [Online]. Available :<https://stopmean.wordpress.com>
Eliot Goldfinger.**Animal Anatomy For Artists.**China



ภาพผลงานศิลปะ



ผลงานศิลปะ



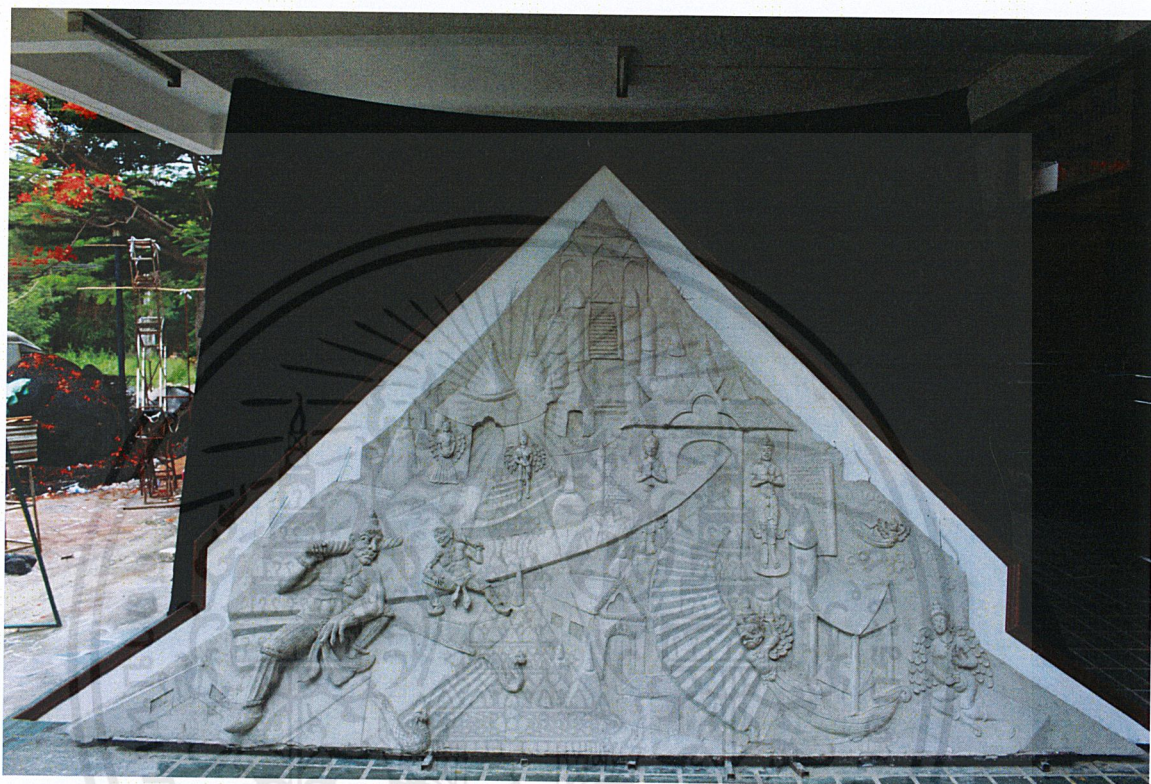
ภาพประกอบที่ 73

ชื่อผลงาน มารผจญ

เทคนิค ปูนปั้น

ขนาด 400x200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 74
ชื่อผลงาน สุวรรค์
เทคนิค ปูนปั้น
ขนาด 400x200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 75
ชื่อผลงาน กวางมอบ
เทคนิค ปูนสด
ขนาด 50x70x120 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นาย ภิญญวุฒิ บุอ่อน

วัน เดือน ปีเกิด

28 กรกฎาคม 2535

ที่อยู่

91/2 หมู่ 2 ตำบลบ้านลี่ อำเภอบางปะหัน จังหวัด

พระนครศรีอยุธยา โทร.08-7060-1071

ประวัติการศึกษา

2547 โรงเรียนวรมงคล กรุงเทพมหานคร

2553 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา กรุงเทพมหานคร

2558 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

2555 นิทรรศการ UBON WAXFESTIVAL

2555 นิทรรศการ VINTAGE WINTER

2555 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 การประกวดเรือประดับไฟฟ้า

เทศกาลลีลันแห่งสายน้ำมหกรรมลอยกระทง

2555 ร่วมแสดง นิทรรศการศิลปะปูนปั้นแห่งประเทศไทยครั้งที่13