

สัตว์ประดับกับวัตถุนิยม

ANIMALS ADORNED WITH MATERIALISM



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557–2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

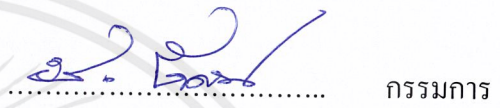
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

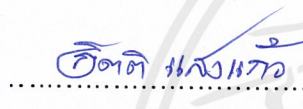
ประธานกรรมการ


.....
(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์)

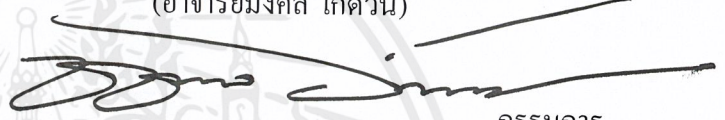
กรรมการ


.....
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

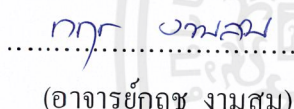
กรรมการ


.....
(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)


กรรมการ


.....
(อาจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)

กรรมการ


.....
(อาจารย์กฤษ งามสม)

กรรมการ


.....
(อาจารย์ชนชล ดิรุจิเจริญ)

กรรมการและเลขานุการ


.....
(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	สัตว์ประดับกับวัตถุนิยม
	ANIMALS ADORNED WITH MATERIALISM
ชื่อ	นางสาว กุณชฎิกา ช่อดอกกรัก
รหัสนักศึกษา	54020422
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557 - 2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันมนุษย์ได้ให้ความสำคัญกับโลกสังคมนั่งวัตถุเป็นอย่างมาก โดยการแสดงออกทางพฤติกรรมของผู้คนที่หลงใหลในสังคมนั่งวัตถุ ด้วยการอวดมั่งมี ผ่านวัตถุที่ได้ครอบครอง ซึ่งวัตถุนั้นๆ ได้มาจากการรุกรานจากสัตว์สิ่งมีชีวิต โดยนิยมนำเอาอวัยวะชิ้นส่วนของสัตว์มาแปรรูปเพื่อให้ได้มาซึ่งวัตถุสวยงามหรู เลอค่า บนความทุกข์ของสัตว์สิ่งมีชีวิต

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหา ตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

กฤษฏีกา ช่อดอกกรัก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	2
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	10
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	17
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	17
3.2 กระบวนการสร้างงาน	31
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	41
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	41
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	49
บทที่ 5 บทสรุป	54
เอกสารอ้างอิง	55
ภาพผลงานศิลปะ	56
ประวัติผู้เขียน	59

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพถลกหนังเสือดาว	6
2. ภาพหัวสัตว์ติดผนัง	6
3. ภาพถลกหนังงู	7
4. ภาพกระเป๋าน้ำงู	7
5. Tribal Pursuit	8
6. Tribal Pursuit	8
7. Tribal Pursuit	9
8. Tribal Pursuit	9
9. The Rhino Chair	11
10. The Walrus Chair	11
11. Octopus Chair	12
12. Toad Chair	12
13. Johns Deer	14
14. Raccoon	15
15. Bear Steel	15
16. Sitting Cat	16
17. ภาพร่างที่ 1 ชั้นที่ 1	17
18. ภาพร่างที่ 2 ชั้นที่ 1	18
19. ภาพร่างที่ 3 ชั้นที่ 1	18
20. ภาพร่างสามมิติที่ 1 ชั้นที่ 1	19
21. ภาพร่างสามมิติที่ 2 ชั้นที่ 1	19
22. ภาพร่างสามมิติที่ 3 ชั้นที่ 1	20
23. ภาพร่างสามมิติที่ 4 ชั้นที่ 1	20
24. ภาพร่างที่ 1 ชั้นที่ 2	21
25. ภาพร่างที่ 2 ชั้นที่ 2	22
26. ภาพร่างที่ 3 ชั้นที่ 2	22
27. ภาพร่างที่ 4 ชั้นที่ 2	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
28. ภาพร่างที่ 5 ชั้นที่ 2	23
29. ภาพร่างที่ 6 ชั้นที่ 2	24
30. ภาพร่างที่ 7 ชั้นที่ 2	24
31. ภาพร่างที่ 8 ชั้นที่ 2	25
32. ภาพร่างที่ 9 ชั้นที่ 2	25
33. ภาพร่างสามมิติที่ 1 ชั้นที่ 2	26
34. ภาพร่างสามมิติที่ 2 ชั้นที่ 2	26
35. ภาพร่างสามมิติที่ 3 ชั้นที่ 2	27
36. ภาพร่างสามมิติที่ 4 ชั้นที่ 2	27
37. ภาพร่างที่ 1 ชั้นที่ 3	28
38. ภาพร่างที่ 2 ชั้นที่ 3	29
39. ภาพร่างที่ 3 ชั้นที่ 3	29
40. ภาพร่างที่ 4 ชั้นที่ 3	30
41. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	32
42. ขั้นตอนการสร้างงานชุดที่ 1	35
43. ขั้นตอนการสร้างงานชุดที่ 2	37
44. ขั้นตอนการสร้างงานชุดที่ 3	39
45. วิเคราะห์รูปทรงผลงาน	42
46. วิเคราะห์พื้นผิวผลงาน	45
47. วิเคราะห์ที่ว่างผลงาน	47
48. วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชั้นที่ 1	49
49. วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชั้นที่ 2	51
50. วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชั้นที่ 3	52
51. ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 1	56
52. ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 2	57
53. ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 3	58

บทที่ 1

บทนำ

ทัศนคติแบบวัตถุนิยมจึงเกิดขึ้นควบคู่กับสังคมบริโภคนิยม อย่างไรก็ตามทัศนคติแบบวัตถุนิยมในสังคมบริโภคนิยมมีลักษณะพิเศษตรงที่เน้นหนักและแสดงออกด้วยการบริโภคเป็นด้านหลัก โดยถือว่าการครอบครองวัตถุนั้นยังไม่สำคัญเท่ากับการบริโภคให้ผู้อื่นได้เห็น หรือแสดงออกด้วยการอวดมั่งอวดมีให้เป็นที่ประจักษ์ ทั้งนี้เพราะการบริโภคนิยมไม่ได้มีจุดหมายเพียงเพื่อความสุขทางกายเท่านั้น หากยังมีจุดหมายเพื่อแสดงออกซึ่งตัวตน ทั้งเพื่อตอกย้ำแก่ตัวเอง และเพื่อให้ผู้อื่นรับรู้ นอกจากนี้สิ่งที่ผู้คนนิยมบริโภคก็มิได้จำกัดเฉพาะวัตถุที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยังรวมถึงบริการและประสบการณ์ต่าง ๆ (เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ท่องเที่ยว เล่นเกม หรือผจญภัย) อีกทั้งยังนิยมเสพสัญลักษณ์ต่าง ๆ (เช่น ยี่ห้อหรือโลโก้สินค้าชื่อดัง) ดังเห็นได้ว่าในหมู่ผู้มีฐานะจะให้ความสำคัญกับยี่ห้อหรือแบรนด์ของสินค้ามาก หากเป็นแบรนด์ดัง ไม่ว่าสินค้าจะมีที่รุ่มกึ่งแบบ ก็ต้องการซื้อหามาใช้ และแม้จะเอาแบรนด์นั้นไปประทับกับสินค้าชนิดใดก็ตาม ทั้ง ๆ ที่แตกต่างกันมาก เช่น น้ำหอม รองเท้า เสื้อยืด ปากกา ก็จะได้ยังได้รับความนิยมอยู่นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ปัญหาเกิดขึ้นเมื่อได้เสพอย่างเต็มที่จนถึงจุดหนึ่งก็จะเกิดความสับสนในตัวเองขึ้นมาว่า อะไรคือตัวตนที่แท้จริงของตน ดังได้กล่าวแล้วว่า การบริโภคของคนจำนวนไม่น้อยมีจุดมุ่งหมายก็เพื่อการสร้างตัวตนใหม่ หรือเปลี่ยนตัวตนให้เป็นที่ตามใจปรารถนา เช่น เป็นคนทันสมัย เป็นคนมีระดับ เป็นผู้ชนะ บางคนถึงกับผ่าตัดเปลี่ยนแปลงทรวดทรงของตน เพื่อให้เป็น “คนใหม่” ปัญหาก็คือผู้ผลิตซึ่งต้องการขายสินค้าของตน จะกระตุ้นผู้บริโภคให้มีความต้องการตัวตนใหม่ ๆ อยู่เสมอ หรือต้องการตัวตนหลายอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น เป็นคนไทยที่นิยมไทย เป็นคนมีบุคลิกมาดมั่น มีความเป็นผู้นำ ทันยุคโลกาภิวัตน์ ฯลฯ การเปลี่ยนตัวตนด้วยการบริโภคโดยนัยนี้จึงไม่ต่างจากการเปลี่ยนเสื้อผ้า แต่ยิ่งพยายามเปลี่ยนมากเท่าไร ในที่สุดก็ยิ่งไม่รู้ว่าตัวตนที่แท้จริงของตนคืออะไร อีกทั้งยังสับสนระหว่างสิ่งที่เรียกว่าตัวตนกับภาพลักษณ์ และระหว่างเนื้อหาที่ปรับเปลี่ยน สิ่งก็ตามมากก็คือความแปลกแยกกับตัวเอง ผลก็คือแม้รอบตัวจะเต็มไปด้วยทรัพย์สินสมบัติมากมาย แต่ภายในจิตใจกลับรู้สึกว่างเปล่าและเคืองคว้าง

1.1 ความสำคัญของโครงการ

พฤติกรรมการบริโภควัตถุนิยม (สินค้าฟุ่มเฟือย) ได้ฝังรากลึกลงในวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมไทย เสมือนหนึ่งเป็นปัจจัยที่ห้า ถ้าใครไม่ใช่ก็ถือว่าตกยุค ไม่ทันสมัย ซึ่งรูปแบบรูปทรงของสินค้าที่ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาได้สร้างความพึงพอใจอย่างสูงสุด โดยสามารถจะต้องสัมผัสได้ถึง ความมีตัวตน มีสีสัน โฉบเฉี่ยวดูทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหรา ชีวิตที่ภูมิฐาน และสร้าง ความภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของได้อย่างลงตัว จนไม่อาจจะปฏิเสธว่าไม่มีความต้องการจะบริโภคสินค้านั้น ทั้งกลุ่มคนที่มีอำนาจซื้อ และไม่มี ดังนั้น ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมจึงเจริญเติบโตอยู่บนพื้นฐาน ความอ่อนแอทางจิตใจของคนไทยผู้บริโภค

กระแสความคลั่งวัตถุนิยม การที่มนุษย์มีความคลั่งไคล้ในการแต่งกาย หรือ Fashion modern Hippy ที่กำลังเป็นที่นิยมในหมู่สังคมวัยรุ่นบ้านเรา หรือบางรายก็นิยมสินค้า แบรินด์เนมราคาแพง อาทิ เสื้อผ้า กระเป๋าเครื่องหนัง รองเท้า และเครื่องประดับ เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบริโภค วัตถุนิยม ที่มาจากการเบียดเบียนสัตว์สิ่งมีชีวิต ไม่ว่าจะเป็น กระเป๋า รองเท้า เสื้อผ้า เครื่องประดับ รวมไปถึงเฟอร์นิเจอร์ต่างๆ ก็ล้วนมาจากการทรมาน การฆ่า เพื่อให้ได้มาซึ่งสินค้าหนัง ที่สวยงาม เพื่อตอบสนองความต้องการ ที่จะอวดมั่งอวดมี อวดร่ำอวดรวย ของมนุษย์ในปัจจุบัน

ในแต่ละปีมีสัตว์ที่ต้องสังเวยชีวิตเพื่อคำว่า ‘แฟชั่น’ ของมนุษย์กว่า 60 ล้านตัว ไม่ว่าจะเป็น กระต่าย สุนัขจิ้งจอก บีเวอร์ มิงค์ จระเข้ งู หรือแม้แต่สุนัข หรือ แมว ที่น่ารัก พวกมันต้อง ทรมานแก่ไหนที่โดนเลี้ยงอยู่ในกรงแคบๆ รอวันถลกหนังสดๆ โดยไม่มีแม่แต่ยาแก้ปวด แล้วถ้า สมมุติว่า วันหนึ่งมนุษย์กลายเป็นสัตว์ผู้ถูกขังเอาเนื้อหนังมาเป็นเครื่องนุ่งห่มของสัตว์บ้างละ คุณ จะรู้สึกยังไง ทั้งนี้เพื่อให้มนุษย์ตระหนักถึง คุณค่า และ ความสำคัญของศิลปะตกแต่งที่ถูกคุกคาม ของสิ่งมีชีวิต

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เข้าใจความต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงาน ในเรื่องของ สังคมการบริโภควัตถุนิยม ของ มนุษย์ในปัจจุบัน ซึ่งตัวผลงานที่ออกมาจะเป็นในรูปแบบของการ สะท้อนเสียดสีสังคม ในด้านวัตถุที่ตามกระแส
2. เพื่อต้องการนำเสนอมุมมอง และทัศนคติแบบวัตถุนิยมในสังคมบริโภค ออกมาใน รูปแบบสะท้อนค่านิยมหรูหรา อวดร่ำอวดรวย โดยการสร้างสรรค์ให้ออกมาในเชิงศิลปะที่ ถูกคุกคาม
3. ผลงานศิลปะที่ ทำคือเลียนขึ้นมาเพื่อเสียดสี สังคมวัตถุนิยมที่มาจาก การเบียดเบียน สิ่งมีชีวิต

4. ข้าพเจ้าต้องการนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปใช้ในการประกวดตามโครงการศิลปะต่างๆ หรือเพื่อจำหน่ายแก่ผู้ที่ชื่นชอบผลงานศิลปะของข้าพเจ้า

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าจะสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุ ซ้อนส้อมและอุปกรณ์เครื่องครัวต่างๆ ที่เป็น สแตนเลส (Stainless steel) ด้วยเทคนิคเชื่อมแก๊ส (Gas Welding) ด้วยลวดเชื่อมทองแดง ผ่าน กระบวนการสร้างสรรค์รูปทรงของวัตถุนิยม
2. แนวทางการสร้างสรรค์เป็นแนวทาง เซอร์เรียลลิซึม (Surrealism)
3. กรรมวิธี ประติมากรรม
4. จำนวนผลงานมี 3 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 1.60x1.50x40 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 1.50x1.10x80 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 1.20x1.00x30 เซนติเมตร

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากสังคมบริโภคนิยม ด้วยกระแสบริโภคนิยมและการวัดค่าของคน จากวัตถุของสังคมไทยในยุคปัจจุบันนี้ คงไม่แปลกที่สินค้ามีเยื่อหุ้ม ราคาแพงและได้รับความนิยมจากคนส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า หรืออุปกรณ์เพื่ออำนวยความสะดวก นั้น เข้ามามีบทบาทในชีวิตของใครหลายๆคนมากกว่าการเป็นสิ่งของเครื่องใช้ หากยังเป็นเครื่องวัดความมั่งมี วัดความดีงาม ความน่าเคารพ สรรเสริญของคนในสังคมสิ่งนี้ถือเป็นวิกฤติทางจิตใจที่ ต้องเร่งระงับและให้การแก้ไขโดยด่วน นั้นเพราะทุกวันนี้คนในสังคมต่างยึดติดอยู่กับค่านิยมทาง วัตถุ “มีเงินเขานับเป็นน้อง มีทองเขานับเป็นพี่” เลือกรองคนจากวัตถุมากกว่าจิตใจจึงเป็นเหตุให้ หลายๆ คนที่ขาดสติความยั้งคิด ดิ้นรนแสวงหาข้าวของเครื่องใช้ราคาแพงบ้าง ทำจากวัสดุชั้นดีบ้าง เพียงเพื่อความภาคภูมิใจในการได้ครอบครองได้โอ้อวด โดยไม่เลือกวิธีการในการแสวงหาสิ่ง เหล่านั้น ส่วนในครอบครัวที่มีฐานะการใช้จ่ายอย่างสุรุ่ยสุร่ายไปกับข้าวของที่เรียกว่าไม่ได้มี ความจำเป็นต่อปัจจัยในการดำรงชีวิตเหล่านี้จะยิ่งพอกพูนนิสัยแห่งความฟุ้งเฟ้อใช้เงินแลก ความสุข และมีของใช้ราคาแพงไว้โอ้อวดซึ่งกันและกันใครที่ไม่มีเมื่อเห็นคนอื่นมีแล้วหลงคิดไปว่า การมีบ้างถือเป็นสิ่งที่ดี ก็จะเป็นทุกข์ เป็นร้อน และเข้าสู่วังวนแห่งการกระทำความผิดเพียงเพื่อให้ ได้มาซึ่งสิ่งของที่เรียกกันว่า “แบรนค์เนม” ที่สมมติกันไปว่าเป็นของมีค่าเป็นเครื่องตีตราความดี งามของคนในสังคมได้

สังคมบริโภคนิยมนั้น เป็นธรรมชาติของมนุษย์ จะเห็นได้ว่าเงินและวัตถุสิ่งเสพมี ความสำคัญอย่างมากต่อวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมบริโภคนิยม และเมื่อมองให้ลึกกลงไป จะพบว่าสิ่งที่เป็นรากเหง้าของวิถีชีวิตดังกล่าวคือ ความเชื่อว่าความสุขนั้นจะได้มาก็ด้วยการบริโภคนิยม ยิ่งบริโภคน หรือมีวัตถุสิ่งเสพมากเท่าไร ก็ยิ่งมีความสุขมากเท่านั้น ด้วยเหตุนี้การแสวงหาเงินตราและ ครอบครองวัตถุสิ่งเสพให้ได้มากที่สุดจึงเป็นจุดหมายสูงสุดของผู้คนในสังคมบริโภคนิยม นอกจากนั้น สิ่งที่ผู้คนนิยมบริโภคนก็มีได้จำกัดเฉพาะวัตถุที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยังรวมถึงบริการและ ประสบการณ์ต่างๆ เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ท่องเที่ยว เล่นเกม อีกทั้งยังนิยมเสพสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น เยื่อหุ้มหรือโลโก้สินค้าชื่อดัง ดังเห็นได้ว่าในหมู่ที่มีฐานะจะให้ความสำคัญกับเยื่อหุ้มหรือแบรนค์ของ สินค้ามาก หากเป็นแบรนค์ดัง ไม่ว่าสินค้าจะมีที่รุนที่แบบ ก็ต้องการซื้อหามาใช้ และแม้จะเอา แบรนค์นั้นไปประทับกับสินค้าชนิดใดก็ตาม ทั้งๆที่แตกต่างกันมาก เช่น น้ำหอม รองเท้า เสื้อ อกปากกา ก็ยังจะได้รับความนิยมอยู่นั่นเอง เมื่อสังคมบริโภคนิยมพัฒนามาถึงจุดนี้เยื่อหุ้มหรือแบรนค์จะมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญต่อผู้คนมากกว่าคุณสมบัติทางกายภาพของสินค้าด้วยซ้ำ ทั้งนี้เพราะยี่ห้อหรือแบรนด์นั้นเป็นสัญลักษณ์หรือตัวแทนคุณสมบัติบางอย่างที่ผู้บริโภคปรารถนาจะมีไว้กับตัว ในยุคที่ผู้คนมีสิ่งเสพบริโภคมาปรนเปรอมากมาย ความต้องการผู้บริโภคจะไม่พอใจเพียงแค่ความสะดวกสบายทางกายหรือความเพลิดเพลินทางประสาททั้งห้าเท่านั้น หากยังต้องการมากกว่านั้น ซึ่งเป็นเรื่องของความสุขทางใจเป็นสำคัญ

อย่างไรก็ตาม ปัญหาเกิดขึ้นเมื่อได้เสพอย่างเต็มที่จนถึงจุดหนึ่งก็จะเกิดความสับสนในตัวเองขึ้นมาว่า อะไรคือตัวตนที่แท้จริงของตน ดังได้กล่าวแล้วว่า การบริโภคของคนจำนวนไม่น้อยมีจุดมุ่งหมายก็เพื่อการสร้างตัวตนใหม่ หรือการเปลี่ยนตัวตนให้กันไปตามใจปรารถนา

วัตถุนิยมเบียดเบียนสัตว์

การที่เราเป็นส่วนประกอบต่างๆของสัตว์มาทำเป็นของใช้หรือเครื่องประดับคิดว่าเป็นการฆ่าชีวิตสัตว์หรือไม่ ก่อนอื่นต้องแยกออกเป็น 2 ประเภท

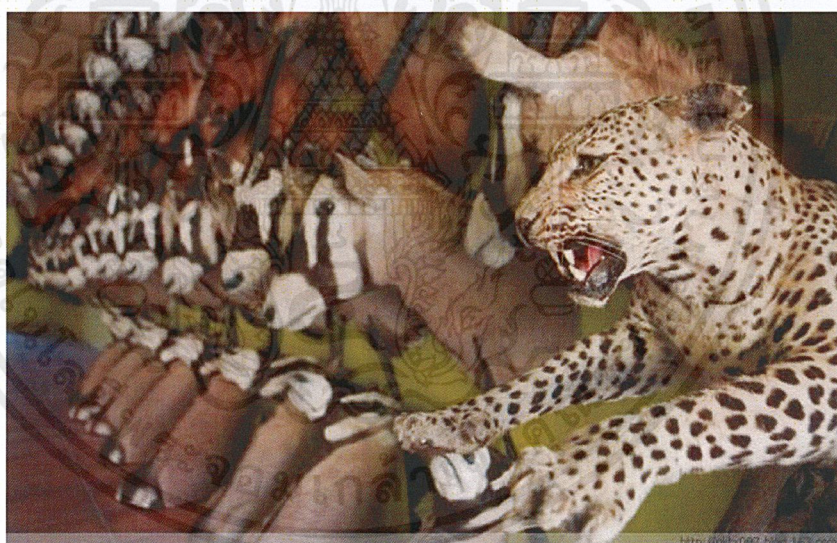
1. การฆ่าเพื่อนำส่วนประกอบต่างๆมา เช่น ฆ่าเพื่อเอาขน หนัง หรือหัวกะโหลกเอามาทำเครื่องประดับคือ ฆ่าให้ตายเพื่อให้ได้ชิ้นส่วนมา แบบนี้คือการฆ่าชีวิตสัตว์แน่นอน ไม่ว่าจะเป็นการทำธุรกิจอะไรก็ตาม ความรู้สึกก็คงแย่มากเมื่อได้รู้ว่ากว่าจะได้ของมาอย่างราคาแพงๆนั้น มันต้องแลกด้วยชีวิต

2. การนำเอาชิ้นส่วนมาแต่ไม่ได้ฆ่า เช่น ถ้าแก่นำขนแกะมาทำเสื้อขนสัตว์ ก็แค่ไปโกนเอาแต่ขนของมันมาเท่านั้น ไม่นานขนมันก็จะงอกขึ้นมาใหม่ เป็นการใช้ประโยชน์จากสัตว์ให้คุ้มค่า ไม่ได้ฆ่าชีวิตสัตว์ตัวนั้น หรือ สัตว์ที่ตายแล้ว โดยที่เราไม่ได้ฆ่ามัน จากนั้นเราก็นำเอาชิ้นส่วนต่างๆของมันมาใช้ประโยชน์ นำมาทำให้เกิดมูลค่า ดีกว่าเอาไปฝังดินหรือ เอาไปเผาทิ้งแบบนี้ก็ไม่ถือว่าเป็นการฆ่าชีวิตสัตว์เพื่อธุรกิจ

ด้วยเหตุนี้อิทธิพลที่ก่อให้เกิดผลงานนั้นมาจาก ความรู้สึกสะเทือนใจ ต่อสิ่งที่ได้พบเห็น ไม่ว่าจะเป็นสื่อต่างๆ ภาพถ่าย ข้อมูลข่าวสาร ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ผู้คนส่วนใหญ่รับรู้ เห็น แต่ไม่ได้ตระหนักถึงในสังขารมเลยว่าการฆ่าสัตว์เป็นการผิดศีลร้ายแรงเช่นกัน เพราะในปัจจุบันเรามองว่าธุรกิจนี้เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้มากกว่าเป็นการฆ่าสัตว์ เพราะนักธุรกิจส่วนใหญ่คิดอยู่เสมอว่ามันเป็นกรรมที่จริง แต่มันเป็นกรรมของสัตว์โลกที่เกิดมา เหมือนดังธุรกิจที่ว่าสัตว์โลกยอมเป็นไปตามกรรม



ภาพประกอบที่ 1 : ภาพถลกหนังเสือดาว (28-2-2014)
 (<http://world.kapook.com/pin/4fe954fe38217a1816000017>)



ภาพประกอบที่ 2 : ภาพหัวสัตว์ติดผนัง (28-2-2014)
 (<http://webboard.edtguide.com/forum.php?mod=viewthread&tid=22619>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3 : ภาพถลกหนังงู (12- 5- 2557)
 (<http://world.kapook.com/pin/53707f1738217ac35d000002>)



ภาพประกอบที่ 4 : ภาพกระเป๋านางู (12- 5- 2557)
 (<http://world.kapook.com/pin/53707f1738217ac35d000002>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 5 : Tribal Pursuit (Michel Haillard November 15, 2010)
 (<http://xaxor.com/design/19225-michel-haillards-weird-furniture.html>)
 เฟอร์นิเจอร์จากนักศิลปะชาวฝรั่งเศส Micheal Haillard วัสดุได้จากการนำไม้ทอง
 สัมฤทธิ์ (bronze) และเงิน มารวมเข้าด้วยกัน



ภาพประกอบที่ 6 : Tribal Pursuit (Michel Haillard November 15, 2010)
 (<http://xaxor.com/design/19225-michel-haillards-weird-furniture.html>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 7 : Tribal Pursuit (Michel Haillard November 15, 2010)
 (<http://xaxor.com/design/19225-michel-haillards-weird-furniture.html>)



ภาพประกอบที่ 8 : Tribal Pursuit (Michel Haillard November 15, 2010)
 (<http://xaxor.com/design/19225-michel-haillards-weird-furniture.html>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทัศนคติแบบวัตถุนิยม เกิดขึ้นควบคู่กับสังคมนิยม ใญ่ไรก็ตาม ทัศนคติแบบวัตถุนิยม ในสังคมนิยม นั้น มีลักษณะพิเศษตรงที่เน้นหนักไปด้านการบริโภคเป็นหลัก โดยถือว่าการครอบครองวัตถุนั้น ยังไม่เท่ากับบริโภคให้ผู้อื่นเห็น นั่นก็คือ การแสดงออกด้วยการอวดมั่งอวดมี อวดร่ำอวดรวย ผ่านวัตถุที่ได้ครอบครอง ก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในรูปแบบสะท้อนค่านิยมหรูหรา บนความทุกข์ของชีวิตสัตว์ โดยจะเป็นค่านิยมของความสวยงาม หลอกลวง โชว์ร่ำรวย บนความทุกข์ของชีวิตสัตว์หนึ่งชีวิต

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

1. Maximo Riera ศิลปินชาวสเปน เป็นผู้ที่มีพรสวรรค์ทั้งถ่ายภาพ วาดภาพ ปั้นงานศิลป์ หรือแม้กระทั่งแต่งบทกลอน แรงบันดาลใจซึ่งงานมาจากการเดินทางท่องเที่ยวไปทั่วยุโรป และทะเลคาริบเบียน ชีวิตอีกด้านของหนุ่มคนนี้ กลับเป็นสายงานผู้เชี่ยวชาญ ในอุตสาหกรรมการแพทย์ ดังนั้นเขาจึงอุทิศการแสดงงานศิลปะหลายครั้ง เพื่อรายได้มอบให้กับมูลนิธิการกุศลต่างๆ

Maximo Riera ได้สร้างผลงานศิลปะให้กับวงการเฟอร์นิเจอร์ เมื่อได้เริ่มเปิดตัวโซฟาและอาร์มแชร์ สีดำในคอนเซ็ปต์ “The Animal Chair collection” ในปี 2015 ซึ่งผลงานในชุดนี้ของเขา เป็นศิลปะเชิงอุตสาหกรรม ที่ผ่านมาแรงบันดาลใจเหล่านี้ เกิดขึ้นจากเหล่าสรรพสัตว์หลากหลายชนิด โดยสัตว์ชนิดแรกที่ได้รับการปล่อยออกมาสู่สายตาประชาชนนั้น ก็คือ ปลาหมึกก่อนจะตามมาด้วย แมวน้ำ แรด ช้าง ปลาวาฬ คางคก ฮิปโปโปเตมัส

ทั้งนี้สำหรับความสุดยอดของผลงานการออกแบบชิ้นนี้ นอกจากจะอยู่ที่ดีไซน์แล้ว ยังถือว่าเป็นผลงานที่มีความละเอียดอ่อน เพราะได้รับความใส่ใจจากเหล่าดีไซน์เนอร์ ที่ตั้งใจศึกษาข้อมูลทางด้านชีววิทยามาเป็นอย่างดี ส่งผลให้โซฟาสัตว์ป่าเหล่านี้มีอิริยาบถที่สมจริง และดูมีชีวิตอย่างน่าอัศจรรย์ใจ แม้กระทั่งเจ้าของโซฟาเหล่านั้น ยังพลอดคิดว่ามีชีวิตอยู่จริง เรียกได้ว่าเป็นอีกหนึ่งการออกแบบ ที่ทำให้วงการเฟอร์นิเจอร์คึกคัก



ภาพประกอบที่ 9 : Maximo Riera . 2015. **The Rhino Chair** . [Online]. Available :
<http://maximoriera.com/new-animal-chairs-collection/> Retrieved march 6, 2015.



ภาพประกอบที่ 10 : Maximo Riera . 2015. **The Walrus Chair** . [Online]. Available :
<http://maximoriera.com/new-animal-chairs-collection/> Retrieved march 6, 2015.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 11 : Maximo Riera . 2015. **Octopus Chair**. [Online]. Available : <http://maximoriera.com/new-animal-chairs-collection/> Retrieved march 6, 2015.



ภาพประกอบที่ 12 : Maximo Riera . 2015. **Toad Chair**. [Online]. Available : <http://maximoriera.com/new-animal-chairs-collection/> Retrieved march 6, 2015.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Maximo Riera ได้นำสรรพสัตว์มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบโซฟาและอาร์มแชร์สีดำที่เข้มขรึม แต่แปลกตาด้วยอิริยาบถของเหล่าสัตว์ที่ตีไซเนอร์ได้ใส่ใจในรายละเอียดด้วยการศึกษาข้อมูลทางด้านชีววิทยาเป็นอย่างดี เพื่อให้ได้เฟอร์นิเจอร์รูปสัตว์ที่เหมือนจริงและคู่มือชีวิตอย่างน่าอัศจรรย์ โดยมีปลาหมึกเป็นสัตว์ชนิดแรกที่ถูกสร้างสรรค์ออกมาเป็นของแต่งบ้าน และจากนั้นก็ยังมีเพื่อนสัตว์ ออกมาให้คนรักเฟอร์นิเจอร์ทั่วโลกได้ชื่นชม ทั้งแมวน้ำ แรด ช้าง ปลาฉลาม กางคก

2. โฮวีย์ (Gary Hovey) ศิลปะจากข้อสงสัยจากความคิดของแกรี โฮวีย์ (Gary Hovey) ศิลปินอเมริกันในรัฐโอไฮโอ ซึ่งนำข้อสงสัย และมีดโลหะ มาวางซ้อนกัน ประดิษฐ์ประติมากรรมรูปสัตว์นานาชนิดน่าตื่นตาตื่นใจ

โฮเวอร์ เป็นพ่อลูกสี่ที่ทนทุกข์ทรมานจากโรคพาร์คินสัน มีอาการเคลื่อนไหวร่างกายผิดปกติ นับตั้งแต่ได้รับการวินิจฉัยโรคเมื่อปี 2004 เขามองหาโอกาสดีๆ หันมาทำงานศิลปะเป็นเครื่องปลอบใจ เป็นส่วนหนึ่งที่เสริมพลังและทำหน้าที่เยียวยาความเจ็บป่วยกายใจอย่างเข้มแข็งในขั้นต้น เขาเรียนรู้วิธีการตัด การเชื่อมโลหะ และประกอบเครื่องใช้สแตนเลส เป็นรูปปั้นสัตว์ป่าในอิริยาบถที่สวยงามเหมือนจริง และสอดคล้องอารมณ์ได้อย่างแท้จริง ความมุ่งมั่นสร้างสรรค์ผลงานอย่างเต็มกำลัง ถ่ายทอดจินตนาการและอิสระทางความคิดผ่านผลงานอย่างเต็มที่ ทำให้ผลงานของโฮเวอร์ มีกระแสตอบรับอย่างดีเยี่ยม ผู้ชมเกิดความประทับใจเรื่องราวที่ปรากฏในชิ้นงาน และเรื่องราวความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคชีวิต งานประติมากรรมรวมความรักความชอบเป็นส่วนตัวของโฮเวอร์เข้าด้วยกัน ทั้งความรักธรรมชาติสรรพสัตว์น้อยใหญ่ อารมณ์ขัน และงานเชื่อมโลหะ เมื่อลองพิจารณาดูอย่างละเอียดแล้ว จุดเด่นสำคัญของประติมากรรมคือลักษณะรูปทรงของสัตว์ตามธรรมชาติ เห็นได้ชัดเจนว่าแนวทางการจัดวางข้อสงสัยเข้ากับรูปทรงแบบเหมือนจริงได้อย่างกลมกลืน กอริลลา นก ปลา หมู แมว และปลาฉลาม สร้างขึ้นโดยใช้สิ่งของที่มีในชีวิตประจำวัน เช่น ข้อสงสัย ขนนก และขนสัตว์ เพิ่มความโค้งมน และมีดเพิ่มพื้นผิวที่เรียบเงา โฮเวอร์เริ่มสร้างงานศิลปะตั้งแต่รู้ว่าป่วย เขากล่าวในเว็บไซต์ว่า การผลิตและการจัดแสดงผลงานเป็นศิลปะบำบัดความเจ็บปวดได้ดีทีเดียว แรงบันดาลใจแรกมาจากรูปปั้นที่ทำจากกันชนรถโครเมียมฝีมือจอห์น เดียร์นีย์ ที่เขาเห็นครั้งแรกเมื่อ 36 ปีก่อน จุดประกายให้เลือกข้อสงสัยสแตนเลสมาลองทำงานที่คล้ายกัน เขาเรียนรู้ทักษะงานโลหะในเมืองทัลซา รัฐโอคลาโฮมา โดยสมัครเข้าทำงานในร้านโลหะบรอนซ์ เพื่อฝึกประสบการณ์เป็นช่างเชื่อมและงานแปรรูปโลหะ เขากลายเป็นช่างโลหะฝีมือดี ผลิตผลงานประติมากรรมบรอนซ์ออกมาหลายรุ่น รวมทั้งประติมากรรมบรอนซ์ขนาดเท่าคนจริง การทำรูปปั้นโลหะจากสิ่งของใช้สอยในชีวิตประจำวันมีรูปแบบหลากหลาย และแตกต่างกัน เนื่องจากการปรับแต่งพื้นผิวและเอกลักษณ์เฉพาะตัวในแต่ละชิ้น ดูเหมือนศิลปินจะชื่นชอบสแตนเลสที่เพิ่มความเงาเป็นพิเศษ ผิวเงาสะท้อนภาพของสภาพแวดล้อม โดยรอบดูอบอุ่นน่าสบายใจ เกิดความเคลื่อนไหวและสร้างเรื่องราวในตัวศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันแกรีและครอบครัวอาศัยอยู่ในเมืองชนบทแถบนิวนอร์ซวอล์ค ในรัฐโอไฮโอ ลูกๆ ของเขาเดินตามรอยเท้าพ่อเป็นศิลปินกันทั้งหมด แม้ว่าอาการของโรคพาร์กินสันทำให้เคลื่อนไหวช้าและลำบากกว่าเดิมมาก แต่เขาคอนเทนต์กำลังใจสูง สร้างสรรค์สิ่งที่มีหัตถกรรมต่อไปตราบเท้าที่ยังเคลื่อนไหวได้แม้ต้องใช้เวลามาก โดยมีความช่วยเหลือจากครอบครัว และเพื่อนทุกคนให้การสนับสนุนเขาได้สร้างความภาคภูมิใจ

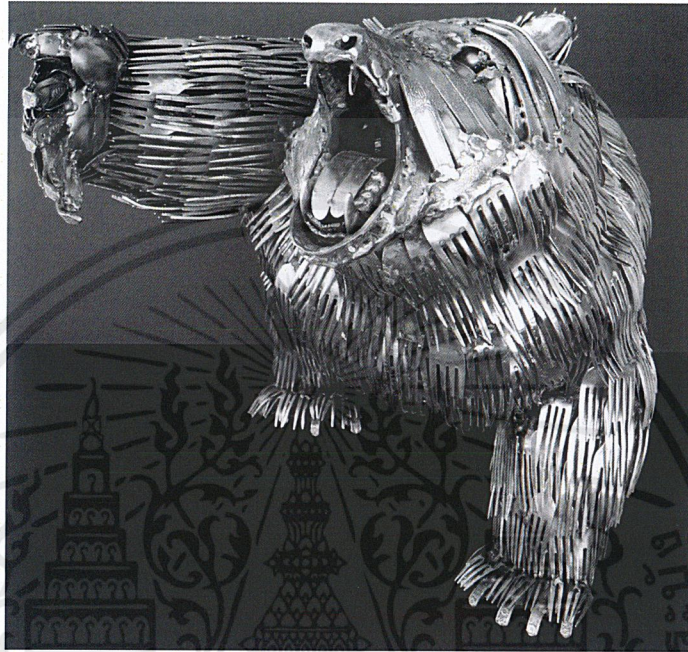


ภาพประกอบที่ 13 : Gary Hovey.2004. **Johns Deer**. [Online]. Available : <http://www.hoveyware.com/> Retrieved march 6, 2015.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 14 : Gary Hovey.2004. **Raccoon**. [Online]. Available :
<http://www.hoveyware.com/> Retrieved march 6, 2015.



ภาพประกอบที่ 15 : Gary Hovey.2004. **Bear Steel #2**. [Online]. Available :
<http://www.hoveyware.com/> Retrieved march 6, 2015.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 16 : Gary Hovey.2004. **Sitting Cat**. [Online]. Available :

<http://www.hoveyware.com/> Retrieved march 6, 2015.

ผลงานของ Gary Hovey เป็นผลงานศิลปะที่อาศัยความเหมือนจริง (realistic) ซึ่งแนวความคิดของศิลปินนั้น อาศัยความสวยงามของอิริยาบถที่เหมือนจริง และสอดคล้องอารมณ์ดีอย่างแท้จริง ของสัตว์สิ่งมีชีวิตที่อยู่ใกล้ตัว ศิลปินถ่ายทอดจินตนาการ และอิสระทางความคิดผ่านผลงาน แล้วจุดเด่นสำคัญของประติมากรรมคือลักษณะรูปทรงของสัตว์ตามธรรมชาติ เห็นได้ชัดเจนว่าแนวทางการจัดวางซ็อนส์้อมเข้ากับรูปทรงแบบเหมือนจริงได้อย่างกลมกลืน และน่าทึ่ง

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมผ่านรูปทรงของวัตถุที่ได้รับความนิยมจากมนุษย์ ผ่านเรื่องราวของวัตถุที่มาจากการคุกคามของสิ่งมีชีวิต ด้วยผู้คนในปัจจุบันนิยมนำเอาอวัยวะชิ้นส่วนต่างๆของสัตว์ มาเป็นเพียงแค่สิ่งตกแต่งความพึงพอใจหรือเพื่อไว้ประดับบารมี ข้าพเจ้าจึงได้นำรูปทรงของวัตถุ ที่ทำมาจากหนังสัตว์ มาสร้างเป็นผลงานสามมิติ ที่แสดงออกถึง ค่านิยมหรูหราของคนบนความทุกข์ของสัตว์ โดยนำให้คนรู้สึกถึงความคงอยู่ไว้ซึ่งชีวิตที่น่าขยะแขยง บนวัตถุนิยมเหล่านั้น

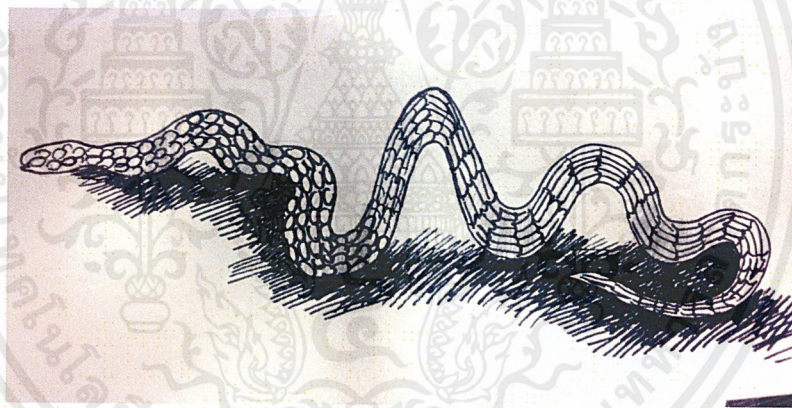
บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก กระแสวัฒนธรรมของผู้คนที่หลงใหลในสังคมแห่งวัตถุ ผ่านรูปทรงของวัตถุที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน โดยวัตถุนั้นๆ ได้นำเอาวิวัฒนาการชิ้นส่วนต่างๆของสิ่งมีชีวิตมาใช้ ข้าพเจ้าจึงหยิบนำเอารูปทรงต่างๆ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรม ให้มีรูปแบบที่แปลกและแตกต่างไปจากต้นฉบับเดิม แต่ยังคงไว้ซึ่งความมีชีวิตของสิ่งมีชีวิตนั้นไว้

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

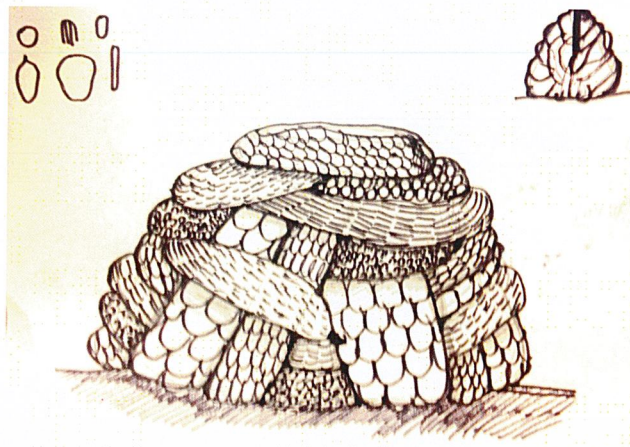
ภาพร่างชุดที่ 1



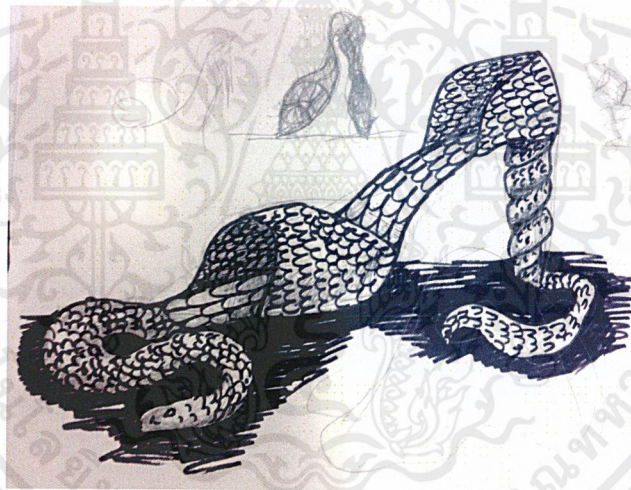
ภาพประกอบที่ 17:

ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 18 :
ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 19 :
ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชิ้นที่ 3 แบบ 3 มิติ



ภาพประกอบที่ 20 :
ภาพร่างชิ้นที่ 3 ถูกขยายเป็นสามมิติ



ภาพประกอบที่ 21 :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 22 :



ภาพประกอบที่ 23 :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 1

งานชุดนี้พูดถึงวัตถุที่ได้รับความนิยม คือ รองเท้า ที่ทำมาจากวัสดุหนัง ซึ่งผลงานชุดนี้สร้างสรรค์ออกมาให้มีลักษณะเสียดสีเชิงล้อเลียน ซึ่งหยิบนำเอารูปแบบของ งู ที่มีชีวิตมาผสมผสานรวมกันกับวัตถุ คือ รองเท้า ให้ผลงานออกมามีชีวิต รู้สึกน่าขะแขยง ผ่านวัสดุที่มีความคล้ายกับหนัง คือ ซ้อนขนาดต่างๆ มาประกอบสร้าง ซึ่งปัญหาในงานชุดนี้ จะเป็นการประกอบสร้างของตัวงานจริงว่าจะออกมาได้เหมือนกับภาพร่างหรือไม่

ภาพร่างที่นำเอาไปสร้างเป็นผลงานจริงคือ ภาพร่างชิ้นที่ 3 เพราะ ชิ้นที่ 3 มีรูปทรงที่ลงตัวตอบโจทย์กับแนวความคิดมากที่สุด รวมไปถึง รูปทรงรองเท้าที่มีความน่าสนใจและแปลกไปจากต้นฉบับของจริง จึงทำให้ชิ้นที่ 3 ได้ถูกนำไปสร้างเป็นผลงาน

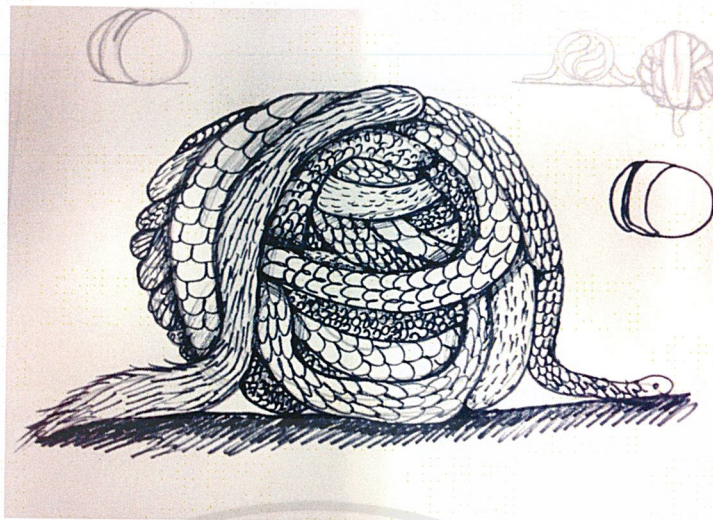
ภาพร่างชุดที่ 2



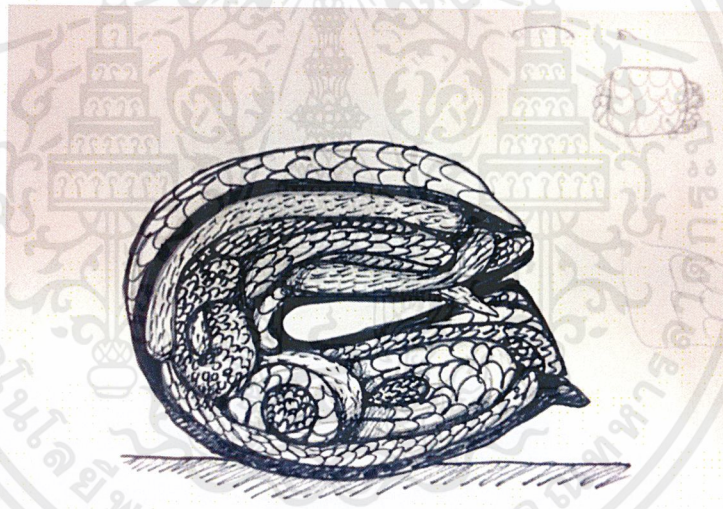
ภาพประกอบที่ 24 :

ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

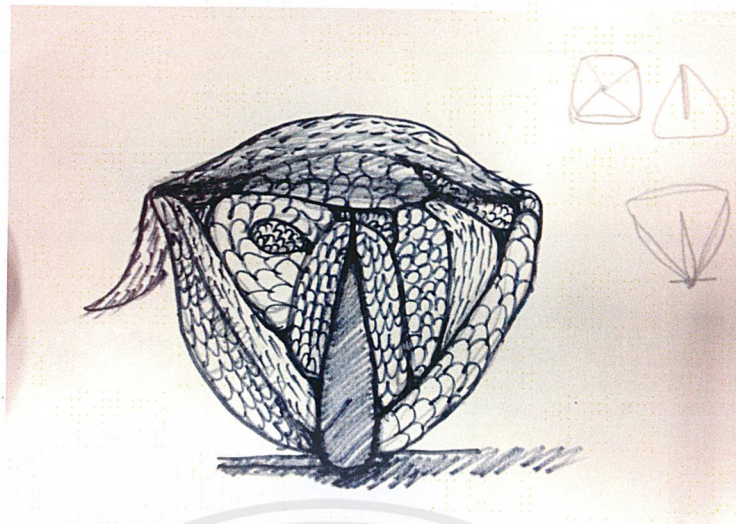


ภาพประกอบที่ 25 :
ภาพร่างชิ้นที่ 2

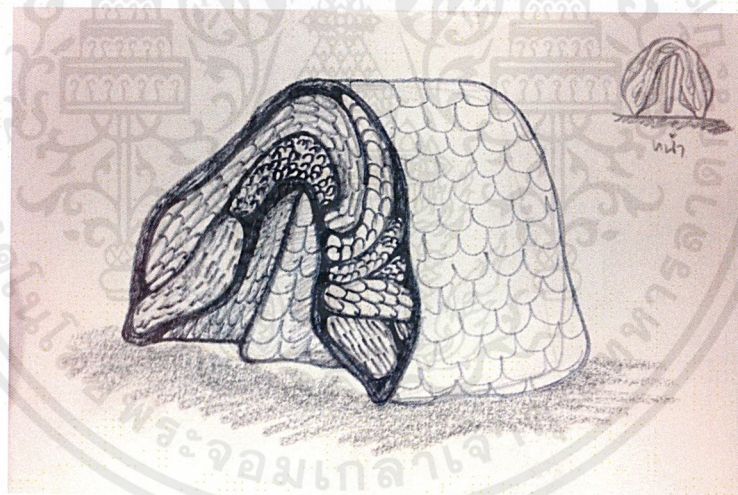


ภาพประกอบที่ 26 :
ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

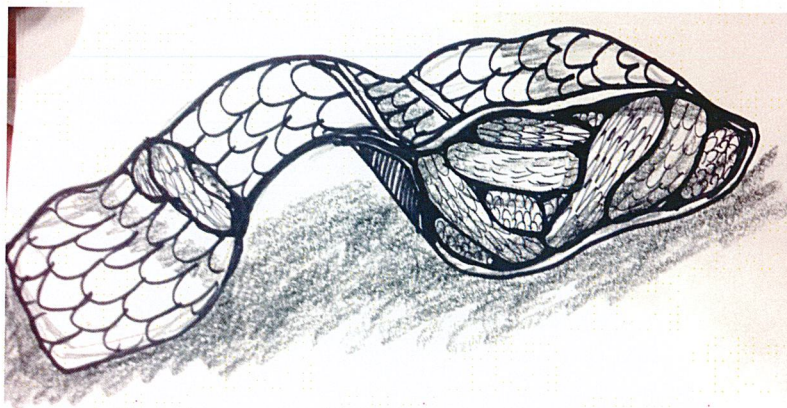


ภาพประกอบที่ 27 :
ภาพร่างชิ้นที่ 4

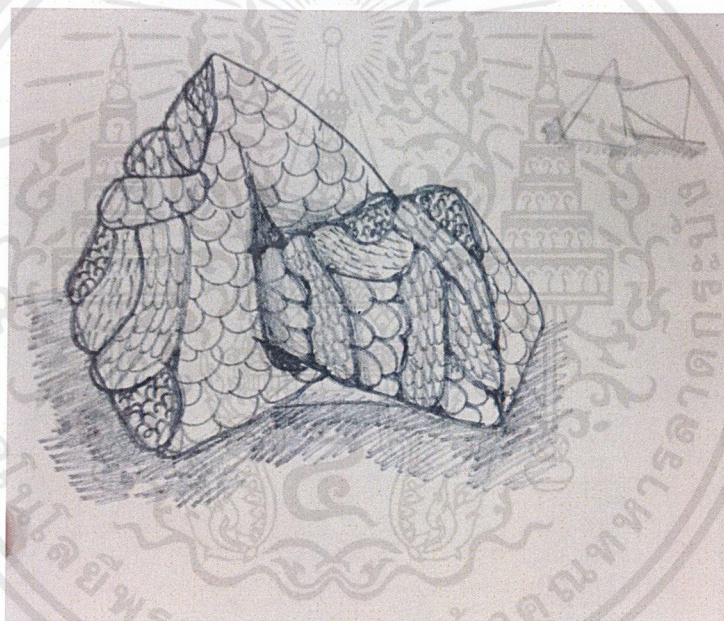


ภาพประกอบที่ 28 :
ภาพร่างชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 29 :
ภาพร่างชิ้นที่ 6

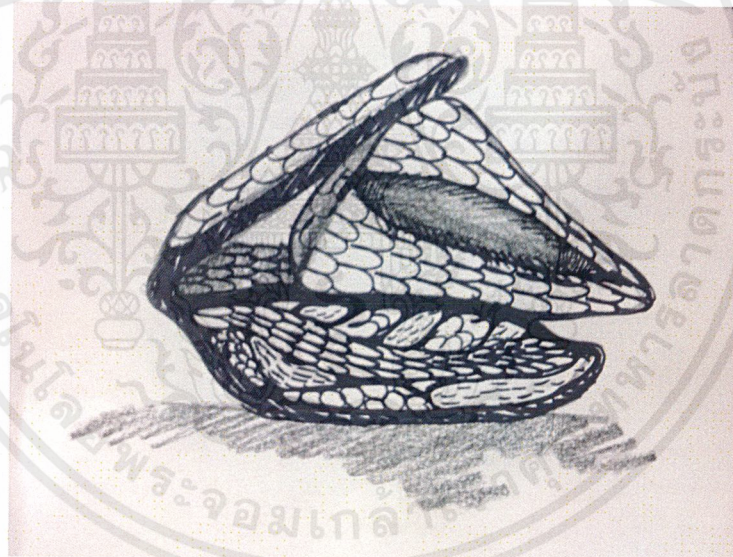


ภาพประกอบที่ 30 :
ภาพร่างชิ้นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 31 :
ภาพร่างชั้นที่ 8



ภาพประกอบที่ 32 :
ภาพร่างชั้นที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชิ้นที่ 9 แบบ 3 มิติ



ภาพประกอบที่ 33 :
เป็นภาพร่างชิ้นที่ 9 ที่ถูกนำมาขยายเป็น 3 มิติ



ภาพประกอบที่ 34 :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 35 :



ภาพประกอบที่ 36 :

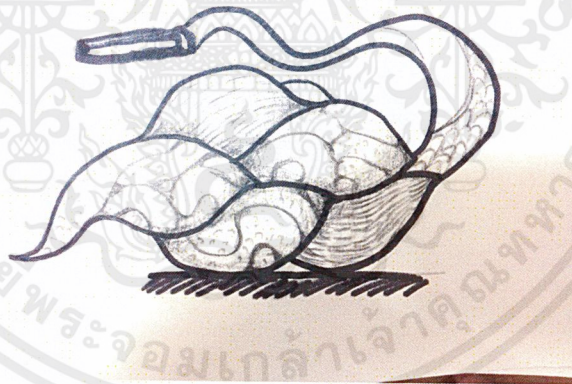
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2

งานชุดนี้พูดถึงวัตถุที่ได้รับความนิยม คือ กระเป๋าสตางค์ ซึ่งกระเป๋าสตางค์ที่หยิบมาใช้เป็นต้นแบบคือ กระเป๋าสตางค์ใส่ธนบัตร และ กระเป๋าสตางค์ใส่เหรียญ โดยรูปทรงของกระเป๋านั้นจะใช้รูปทรงกระเป๋าสตางค์ธรรมดา แต่จะจัดวาง พลิกเพลงรูปทรงให้แปลกออกไปจากของเดิม โดยข้าพเจ้าจะนำเอาทรงของกระเป๋าสตางค์ทั้ง 2 ใบ มารวมกัน ให้เกิดรูปทรงที่แปลกแต่ยังคงความน่าขะแขงของสัตว์ไว้เช่นเดิม ซึ่งงานชิ้นนี้จะมีปัญหาความยาก อยู่ตรงที่การจัดวาง หรือ การทรงตัวของตัวงานว่าจะทำให้งานตั้งอยู่ได้ตามภาพร่างได้อย่างไร

ภาพร่างที่ได้นำมาสร้างงานจริงคือ ภาพร่างชิ้นที่ 9 เพราะงานชิ้นที่ 9 มีความลงตัวมากที่สุด ระหว่างกระเป๋าสตางค์ทั้ง 2 ใบ ที่ถูกนำมาจัดวางรวมกัน เพราะงานมีพื้นที่ว่าง เส้น และรูปทรงที่น่าสนใจมากที่สุด จึงทำให้งานชิ้นนี้ออกมามีลักษณะแปลก และ แหวก ไปจากผลงานชิ้นแรก ซึ่งเป็นการคลี่คลายรูปทรงที่ลงตัวมากที่สุด

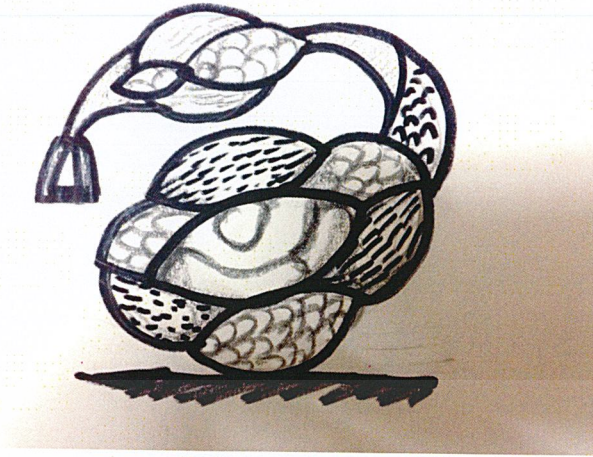
ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพประกอบที่ 37 :

ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

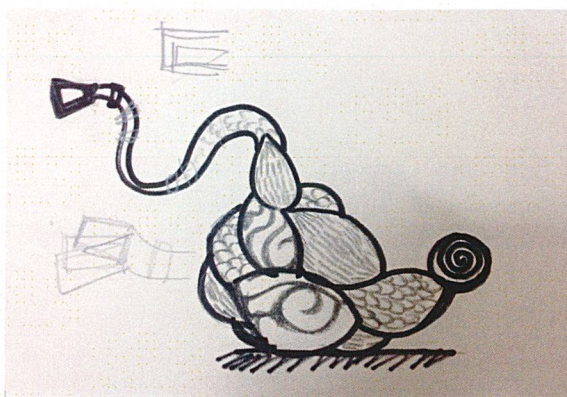


ภาพประกอบที่ 38 :
ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 39 :
ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

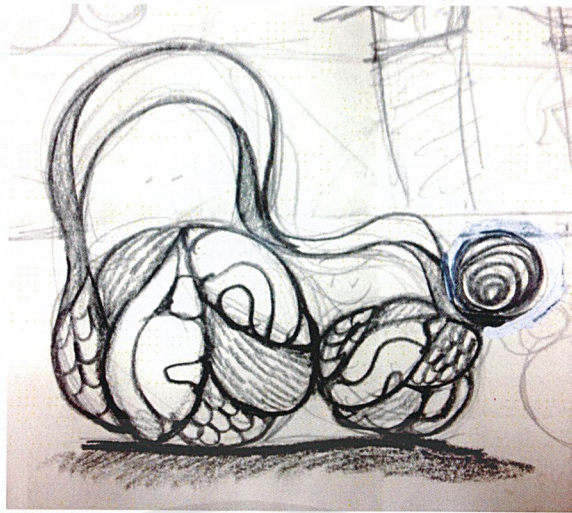


ภาพประกอบที่ 40 :
ภาพร่างชิ้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 41 :
ภาพร่างชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 42 :
ภาพร่างชิ้นที่ 6

ภาพร่างชุดที่ 3

งานชุดนี้พูดถึงวัตถุที่ได้รับความนิยม คือ เข็มขัดหนังงู รูปทรงนำมาจากมวลของเข็มขัดที่ขดพันกัน นำมาจัดวางองค์ประกอบให้สวยงาม โดยตัวงานจะยังคงแสดงถึงความขยะเขยงอยู่เช่นเดิม

ภาพร่างที่ได้นำมาสร้างงานจริงคือ ภาพร่างชิ้นที่ 6 เพราะภาพร่างชิ้นที่ 6 มีการจัดองค์ประกอบที่ลงตัวมากที่สุดทั้งพื้นที่ พื้นผิว รูปทรง และความน่าสนใจในภาพร่างทั้งหมด

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ข้าพเจ้าได้นำเอาภาพร่างชุดที่ 1 ของภาพภาพร่างชิ้นที่ 3 และ ภาพร่างชุดที่ 2 ของภาพร่างชิ้นที่ 9 มาขยายผลงาน โดยวิธีการขยายผลงานของข้าพเจ้านั้น จะเริ่มด้วยการขึ้นโครงสร้างก่อน

3.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน



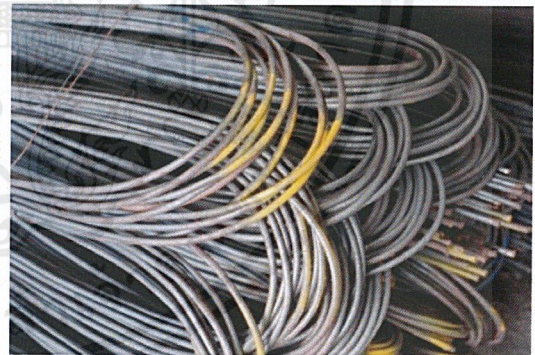
ชุดเชื่อมแก๊ส



ช้อนส้อมสแตนเลส



ท่อสแตนเลส



เหล็กเส้น

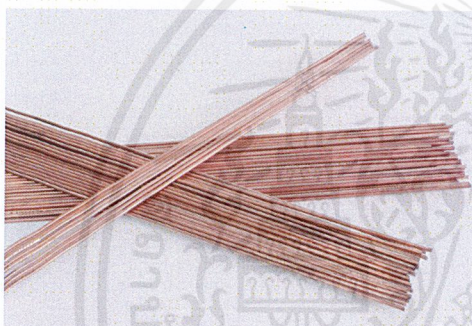
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



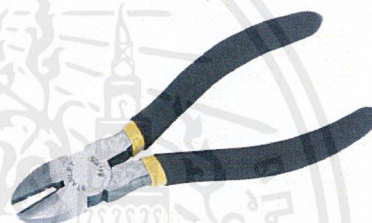
หน้ากาก 3M



ผงประสานเงิน



ลวดเชื่อมทองแดง



คีมตัดลวด

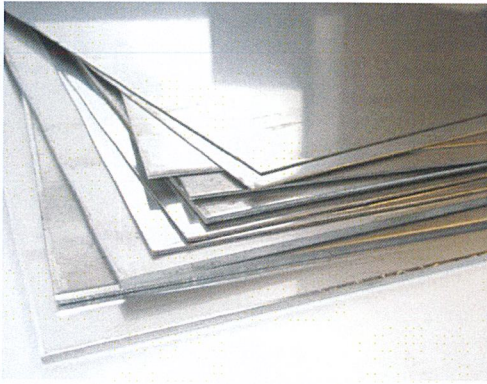


ดินเหนียว



เครื่องเจียรไฟฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผ่นสแตนเลส



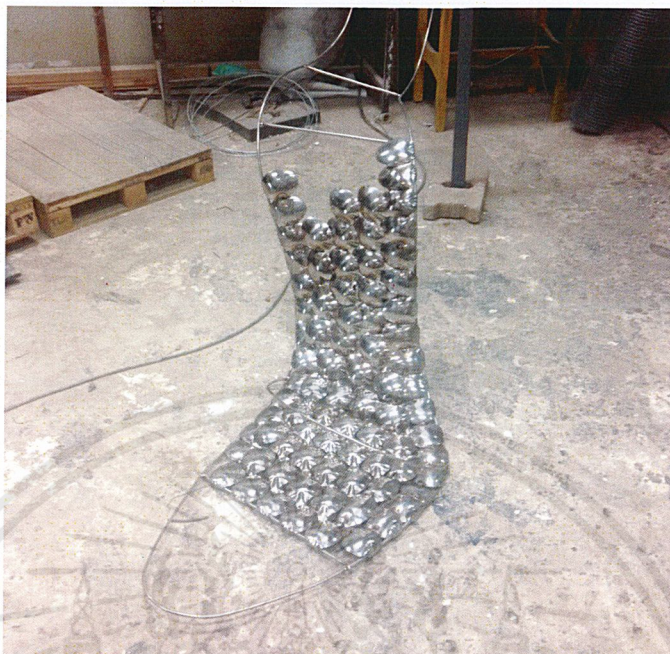
ทินเนอร์

ภาพประกอบที่ 43 :
อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการสร้างงาน งานชุดที่ 1



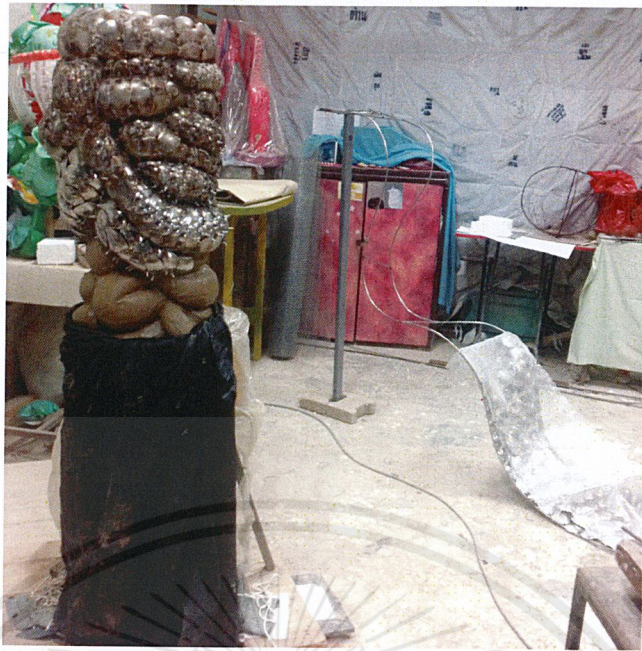
ภาพประกอบที่ 44 :
การขึ้น โครงสร้าง งานชุดที่ 1

ขึ้น โครงตามภาพร่างให้ได้สัดส่วนที่กำหนดไว้ ตามด้วยการแปะวัสดุ ลงไปบนตัวงาน



ภาพประกอบที่ 45 :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 46 :

การขึ้นโครงสร้างด้วยดิน ของงานชุดที่ 1
 เป็นการขึ้นโครงสร้างด้วยดิน ส่วนนี้เป็นส่วนของสันรองเท้า ที่มีลักษณะเป็นรูป ส่วนนี้เป็นส่วนที่
 ต้องใช้ปริมาตร จึงจำเป็นต้องขึ้นดินก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการสร้างงาน งานชุดที่ 2



ภาพประกอบที่ 47:



ภาพประกอบที่ 48:

การขึ้นโครงสร้างด้วยดิน ของงานชุดที่ 2

การขึ้นโครงสร้างตรงส่วนนี้ จำเป็นต้องขึ้นด้วยดิน เพราะต้องให้งานมีปริมาตรตามลักษณะของ รูปที่ ขดกันไปมา รัคแน่นอยู่ในกระเป๋

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 49 :

ซึ่งผลงานทั้ง 2 ชุด นี้จะมีเทคนิคเดียวกัน คือ เทคนิคการเชื่อมแก๊ส ด้วยลวดทองแดง ซึ่งเทคนิคนี้จะทำให้ตัวของ ซ้อนสแตนเลส นั้น ไม่ถูกทำลาย ไม่ขาด ซึ่งจะต่างกับการเชื่อมด้วยตู้เชื่อมไฟฟ้าธรรมดาที่จะทำให้ตัววัสดุขาด เสียหาย จึงเป็นเหตุผลที่เลือกใช้เทคนิคเชื่อมแก๊สมาทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการสร้างงาน งานชุดที่ 3



ภาพประกอบที่ 50 :

การขึ้นโครงสร้างด้วยสแตนเลส ตามแบบร่างชิ้นที่ 6



ภาพประกอบที่ 51 :

การปั้นดินเพื่อขึ้นโครง เพื่อนำวัสดุมาประกอบสร้างเป็นรูปงูที่ขดรัดกันอยู่ในมวลของเข็มขัด ซึ่งจะถอดประกอบ จัดวางใส่ในแต่ละช่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 52 :



ภาพประกอบที่ 53 :

ภาพหลังจากเชื่อมงานเสร็จ พร้อมประกอบเข้ากับโครงหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า หลังจากการสร้างภาพร่างแล้ว ข้าพเจ้าได้นำมาขยายเป็นผลงานจริง โดยใช้สแตนด์ในการขึ้นโครงสร้างหลัก และนำแผ่นสแตนด์สำเร็จรูปมารวมประกอบสร้างด้วย หลังจากนั้นจึงนำวัสดุที่เป็นชิ้น ส้อมสแตนด์มาประกอบสร้างทับโครงสร้างที่ขึ้นไว้ เมื่อได้ผลงานที่สมบูรณ์ ข้าพเจ้าจึงได้วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ตามหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ การวิเคราะห์ทัศนธาตุ กับการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ตามหลักทัศนธาตุต่างๆ ที่มีอยู่ในตัวงาน อันได้แก่ รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว ข้าพเจ้าได้แยกทัศนธาตุออกเป็นแต่ละชนิด เพื่อศึกษาลักษณะและหน้าที่เฉพาะตัวของแต่ละธาตุ รวมทั้งการประสานร่วมกันกับธาตุอื่นๆ

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

การแสดงออกทางพฤติกรรมของผู้คนที่หลงใหลในสังคมแห่งวัตถุ ด้วยการอวดมั่งอวดมี อวดร่ำอวดรวย ผ่านวัตถุที่ได้ครอบครอง

4.1.2 เนื้อหา (Content)

สิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและได้รับแรงบันดาลใจ ในเนื้อหา หรือ เรื่องราวของสัตว์ประดับ หรือสัตว์ประดับตกแต่ง ศิลปะตกแต่งที่ถูกลูกคามาของสิ่งมีชีวิต ด้วยผู้คนในสมัยปัจจุบัน ได้นิยมและนำเอา อวัยวะ และ ชิ้นส่วนต่างๆ ของสิ่งมีชีวิต นำมาแปรรูปตกแต่งเป็นเพียงแค่ของประดับบารมี ซึ่งเป็นการแสดงออกด้วยการ อวดมั่งมีให้เป็นประจักษ์ ทั้งนี้เพราะการบริโภคนั้น ไม่ได้มีจุดหมายเพียงเพื่อความสุขทางกายเท่านั้น แต่ยังมีจุดหมายที่แสดงออกซึ่งตัวตน เพื่อตอกย้ำตนเอง และเพื่อให้คนอื่นรับรู้ ซึ่งนั่นเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาในรูปแบบ สะท้อนค่านิยมหรูหรา บนความทุกข์ของสิ่งมีชีวิตที่ยังหลงเหลือ ความเป็นชีวิต ของสิ่งมีชีวิตนั้นๆ

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกทาง ความรู้สึกที่สะท้อนค่านิยมหรูหรา อวดร่ำอวดรวย โดยการสร้างสรรค์ให้ออกมาในเชิงศิลปะที่ถูกลูกคามา

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ภาพประกอบที่ 54 : วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 1

จากภาพ คือ การสร้างรูปทรงจากวัสดุที่เป็นชิ้น ทับพีสแดนเลส เป็นรูปทรงที่มาจาก ร่องเท้าสันสูงของผู้หญิง และมีเทคนิคการประกอบสร้างของทัพพีที่คล้ายกับเกล็ดของ หนังกู โดยส่วนปลายส้นนั้น จะประกอบสร้างวัสดุให้มีลักษณะคล้ายงูขดพันกันไป ส่วนตัวรองเท้าที่เลื้อยลงมานั้น มีรูปทรงเป็นคลื่นโค้ง ให้มีความรู้สึกคล้ายลักษณะงูที่ขด ไปมา

แทนค่าความหมายถึง วัสดุที่มีความนิยมจำเป็นในสังคมปัจจุบัน ที่มาจากการ เบียดเบียนสัตว์สิ่งมีชีวิต

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



ภาพประกอบที่ 55 : วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 2

จากภาพ คือ การสร้างรูปทรงที่มีต้นแบบมาจาก กระเป๋าสตางค์ โดยมีทรงสามเหลี่ยมมาวางตรงกลางเพื่อให้งานมีลักษณะที่แปลก ของการจัดวาง ซึ่งทรงสามเหลี่ยม นั้น มีที่มาจากทรงของกระเป๋าสตางค์ใส่เหรียญ ซึ่งรูปทรงทั้งหมดนั้นมาจากการประกอบสร้างของชิ้นหลายขนาด มาประกอบกันเป็นผลงานชิ้นนี้

แทนค่าความรู้สึกถึง วัตถุที่ได้รับความนิยมในหมู่มนุษย์ ที่มาจากการเบียดเบียน สัตว์สิ่งมีชีวิต แสดงออกถึงความขยะขแย้งของที่มาของสัตว์นั้นๆ

ผลงานชิ้นที่ 3 รูปทรง (Forms)



ภาพประกอบที่ 56: วิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 3

จากภาพ คือ รูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก มวลของเข็มขัดที่ขัดพื่นกัน โดยใช้เส้นของเข็มขัดที่โค้งขึ้นมาเพื่อสร้างความอ่อนช้อย ลื่นไหลของเส้น สร้างความรู้สึกที่คล้ายงูที่เลื้อย

แทนค่าความรู้สึก สะท้อนค่านิยมของวัตถุที่มาจากสิ่งมีชีวิต

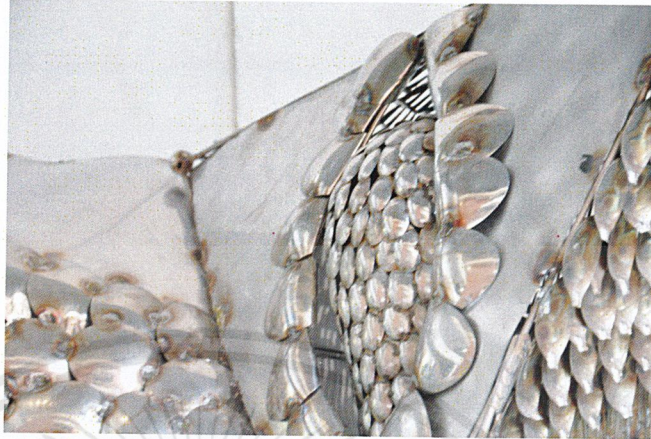
ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นผิว (Textures)



ภาพประกอบที่ 57 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 1

จากภาพ คือ ลักษณะของการทับซ้อน การเรียงตัวกันของ ซ้อนให้มีลักษณะเป็นเกล็ดดู
ขดพันกันไปมาเป็นรูปทรง
แทนค่าความรู้สึกถึง ความสวยงามที่มาจากความน่าขบขะแข็งของสัตว์มีชีวิตเพื่อ
สะท้อนค่านิยมหรูหรา

ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นผิว (Textures)



ภาพประกอบที่ 58 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 2

จากภาพ คือ การทับซ้อนกันของทัพพี และช้อนกาแฟ เพื่อแทนค่าความรู้สึกให้เหมือนหนังที่นำยะแยง

แทนค่าความรู้สึกถึง ความเป็นชีวิตของตู้ที่ยังคงไว้ซึ่งความมีชีวิตที่น่ายะแยง บน คำนิยมหรูหราในปัจจุบัน อยู่ในตัวของผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 3 พื้นผิว (Textures)



ภาพประกอบที่ 59 : วิเคราะห์ลักษณะผิว ผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพ คือ ลักษณะการแบ่งช่องของวัสดุที่มีหลากหลายขนาดที่แตกต่างกัน ออกไป มีทั้ง ขนาดของ ซ้อนกาแฟ ทัพพี เรียงระดับกันไป จึงสร้างพื้นผิวที่แตกต่าง แทนค่าความรู้สึก ถึงขดของเข็มขัดที่มีชีวิต โดยแทนค่าวัสดุให้มีความรู้สึก

ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นที่ว่าง (Space)



ภาพประกอบที่ 60 : วิเคราะห์ลักษณะพื้นที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 1

จากภาพ คือ สัดส่วนของพื้นที่ว่าง สามารถสร้างความรู้สึกที่ลื่นไหลได้ จากรูปทรงร่องเท้า ปกติจะเป็นเส้นตรง ข้าพเจ้าได้ปรับเป็นเส้น เป็นเส้นคลื่นโค้ง แสดงถึงความลื่นไหล คล้ายงู

แทนค่าความรู้สึก ให้ชิ้นงานมีพื้นที่ของเส้นที่ ลื่นไหล ไม่ทึบตัน

ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นที่ว่าง (Space)



ภาพประกอบที่ 61 : วิเคราะห์ลักษณะพื้นที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 2

จากภาพ คือ การนำรูปทรงสามเหลี่ยมมาวางตรงกลางเพื่อสร้างพื้นที่ใหม่ ให้ชิ้นงานมีลักษณะรูปทรงที่แปลก เพื่อดึงดูดผู้พบเห็น

ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นที่ว่าง (Space)



ภาพประกอบที่ 62 : วิเคราะห์ลักษณะพื้นที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพ คือ การใช้เส้น โค้งด้านบน สร้างความรู้สึกใหม่ และการนำเอาก่อนวงกลมทั้งสองขึ้น มาชนกันเพื่อให้มีพื้นที่ว่างด้านล่าง สร้างพื้นที่ที่ไม่ที่บตันจนเกินไป

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิด และเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถ อธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้า แยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวาง องค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่ง สิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้



ภาพประกอบที่ 63 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 1

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการใช้จุดและเส้นที่ทับซ้อนกัน เพื่อสร้าง พื้นที่ให้เกิดความแตกต่างกันด้วยการใช้สีที่มีหลายขนาดมาสร้างจังหวะที่มีแบบแผน สามารถ ควบคุมส่วนต่างๆที่รวมตัวกันอยู่ โดยเฉพาะเส้น โค้งที่เลื้อยลงมา เป็นการสร้างแบบให้เกิดความ ต่อเนื่องในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของเส้นที่มีความวิจิตรประณีต ความละเอียดในผลงานของข้าพเจ้าเป็นความหลากหลายทางการใช้รูปทรงลงตาแล้วยังเพิ่มความละเอียดของพื้นผิวด้วยเส้น น้ำหนัก โดยการซ้ำและการแปรเปลี่ยนของรูปทรงเดียวกัน พร้อมๆกับการใช้การแปรเปลี่ยนของค่าสี ทำให้เกิดความรู้สึกสั่นสะเทือนของสี และเกิดเป็นการประสานกันทั้งผลงาน

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ในงานชิ้นที่ 1 มีทั้งรูปทรงที่แตกต่างกัน เทคนิคในการวางวัสดุที่มีขนาดที่ต่างกัน มีสองแบบ คือ ซ้อน และทับพี น้ำหนักเล็กใหญ่สลับกันไปตามมุมมองของรูปทรงในแต่ละด้านต้องการแสดงความเคลื่อนไหวด้วยเส้น เพื่อผลลัพธ์ทางการสร้างมิติ

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า จะใช้พื้นที่ สัดส่วน สร้างความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น การสร้างความสมดุลในด้านรูปทรง ให้เส้นไม่ตรงจนเกินไป สร้างพื้นที่ว่าง ความโค้งของโครงสร้าง เล็กใหญ่สลับกันตามความเหมาะสม

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการทับซ้อนกันของวัสดุหลายขนาด ให้บทบาทสำคัญแก่จุด ซึ่งทำให้รูปแบบของผลงานสอดคล้องกับแนวความคิด และทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้า ได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น รูปทรง พื้นที่สร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหว และ ผลงานของข้าพเจ้าได้แสดงออกมาในด้านของเส้น โครงสร้างหลัก



ภาพประกอบที่ 64 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 2

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าสร้างผลงานให้สมดุลกันด้วยการจัดวางองค์ประกอบ ของทั้งสองชิ้น และการเลือกใช้เส้นโค้งของรูปทรงที่ไปในทิศทางเดียวกัน อย่างลงตัว

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานอยู่ที่ตัวรูปทรงที่เกิดขึ้น อีกทั้งทรงโค้งแบนและสามเหลี่ยมที่มีขนาดแตกต่างกัน จัดวางด้วยกัน การทับซ้อนกันของทั้งสองชิ้น และการใช้วัสดุขนาดที่ต่างกันเพื่อทำให้เกิดความหลากหลายในมุมมองขึ้น

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ภายในผลงานมีความสมดุลในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบของงานทั้งสองชิ้นที่มีขนาดของสัดส่วนรูปทรงที่ต่างกัน ถูกแบ่งตามสัดส่วนที่เท่าๆกัน ใช้การจัดวางเพื่อให้เกิดความสมดุลกัน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

ขนาดของสัดส่วน มีการจัดวางของรูปทรงทั้งสองชิ้นให้เกิดความลงตัว ที่แปลกด้วยสัดส่วน และการจัดวางที่แตกต่าง เพิ่มความแปลกใหม่และปะหลาดในรูปทรง หลุดจากโลกของความเป็นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้ จะอยู่ที่รูปทรงสามเหลี่ยมที่มีการจัดวางที่แปลกจะเด่นชัดกว่า รายละเอียดอย่างอื่นรวมถึงการใช้ทัศนธาตุที่มีความสนุกสนาน ยิ่งส่งผลให้ตัวผลงานดูแปลกตา และเด่นชัดมากยิ่งขึ้น

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ในผลงานของข้าพเจ้า เกิดจากการวางตัววัสดุที่หลากหลายขนาดเพื่อสร้างความเคลื่อนไหว



ภาพประกอบที่ 65 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 3

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของผลงานชิ้นนี้ จะเป็นความกลมกลืนของรูปทรงวงกลมทั้งสองชิ้น จัดวางให้ใกล้เคียงกัน โดยจะคำนึงถึงทัศนธาตุเป็นสำคัญ ในเรื่องของการใช้ ที่ว่าง และ รูปทรง ให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน โดยการใช้ความต่อเนื่องของเส้นทำให้เกิดบรรยากาศและพื้นผิวของวัสดุที่ใส่ลงไปทำให้เกิดความกลมกลืน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในส่วนนี้ จะมีการใช้วัสดุที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการใช้ทั้ง สีอม และตัวดำม เข้ามาในผลงานด้วย เพื่อให้ตัวผลงานดูไม่น่าเบื่อจนเกินไป อีกทั้งยังใช้ความเป็นแผ่น เพิ่มมิติให้กับ ตัวผลงานอีกด้วย

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของตัวภาพ เกิดจากการจัดวางของวงกลมทั้งสอง จนเกิดมิติทางรูปทรง ทำให้ผู้ชม รู้สึกได้ถึงความแปลกใหม่ของตัวผลงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

มีการลดทอนขนาดในองค์ประกอบ และขนาดของรูปทรง เพื่อให้เกิดทัศนียภาพทางการชม การใช้ขนาดของวัสดุที่สอดคล้องกลมกลืนกันระหว่างทัพพี ช้อนกาแฟ และช้อน ทำให้เกิดสัดส่วน ที่ลงตัวขึ้น

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

การใช้รูปทรงที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นมวลของเข็มขัด ส่งผลให้จุดสังเกตในตัวงานทำให้เกิดความลงตัวในผลงาน ซึ่งความชัดเจนในงานชิ้นนี้ จะอยู่ที่การใช้วัสดุที่หลากหลาย จัดวาง อย่างลงตัว

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในตัวงาน จะเกิดจากการใช้โครงสร้างของเส้นด้านบนเป็นตัวนำพาสายตา ให้ รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวและเลื้อย

บทที่ 5

บทสรุป

จากแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ในชุดสัตว์ประดับกับวัตถุนิยม ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงาน ในเรื่องของ สังคมการบริโภควัตถุนิยม ของมนุษย์ในปัจจุบัน ซึ่งตัวผลงานที่ออกมาจะเป็นในรูปแบบของการ สะท้อนเสียดสีสังคม ในด้าน วัตถุที่ตามกระแส และ ต้องการนำเสนอมุมมอง และทัศนคติแบบวัตถุนิยมในสังคมบริโภค ออกมาในรูปแบบสะท้อนค่านิยมหรูหรา อวดร่ำอวดรวย โดยการสร้างสรรค์ให้ออกมาในเชิงศิลปะ ที่ถูกคุกคาม เพราะด้วย สภาพสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยได้รับกระแส ของ วัฒนธรรมที่หลงใหลเข้ามาอย่างต่อเนื่อง เช่น มีการแสดงออกทางพฤติกรรมของผู้คนที่ หลงใหลในสังคมแห่งวัตถุ ด้วยการอวดมั่งอวดมี อวดร่ำอวดรวย ผ่านวัตถุที่ได้ครอบครอง ซึ่งสิ่ง ที่ข้าพเจ้าสนใจและได้รับแรงบันดาลใจ ในเนื้อหา หรือ เรื่องราวของสัตว์ประดับ หรือสัตว์ประดับ ตกแต่ง ศิลปะตกแต่งที่ถูกคุกคามของสิ่งมีชีวิต ด้วยผู้คนในสมัยปัจจุบัน ได้นิยม และนำเอา อวัยวะ และ ชิ้นส่วนต่างๆ ของสิ่งมีชีวิต นำมาแปรรูปตกแต่งเป็นเพียงแค่ของประดับบารมี ซึ่งเป็นการแสดงออกด้วยการ อวดมั่งมีให้เป็นประจักษ์ ทั้งนี้เพราะการบริโภคนั้น ไม่ได้มีจุดหมายเพียง เพื่อความสุขทางกายเท่านั้น แต่ยังมีจุดหมายที่แสดงออกซึ่งตัวตน เพื่อตอกย้ำตนเอง และเพื่อให้คนอื่นรับรู้ ซึ่งนั่นเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาในรูปแบบ สะท้อนค่านิยม หลูหรา บนความทุกข์ของสิ่งมีชีวิตที่ยังหลงเหลือ ความเป็นชีวิต ของสิ่งมีชีวิตนั้นๆ ด้วยแรงบันดาลใจทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ จึงเกิดเป็น ผลงานศิลปะที่ ทำล้อเลียนขึ้นมาเพื่อเสียดสี สังคมวัตถุนิยมที่มาจากการเบียดเบียนสิ่งมีชีวิต

ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าได้ดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการศึกษาและการ สร้างสรรค์ อีกทั้งยังได้บรรลุเป้าหมายตามความคาดหวัง โดยข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงาน ของข้าพเจ้าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในงานศิลปะ อีกทั้งยังมุ่งหวังที่จะพัฒนากระบวนการทาง ความคิดที่ต่อเนื่องจากนี้ไปสู่ผลงานชิ้นอื่นๆ อีกในภายหน้า

เอกสารอ้างอิง

ชะลูด นิ่มเสมอ. 2513. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

Tribal Pursuit (Michel Haillard November 15, 2010)

<http://xaxor.com/design/19225-michel-haillards-weird-furniture.html>

Maximo Riera . 2015. **The Rhino Chair** . [Online]. Available :

<http://maximoriera.com/new-animal-chairs-collection/> Retrieved march 6, 2015.

Maximo Riera . 2015. **The Walrus Chair**. [Online]. Available :

<http://maximoriera.com/new-animal-chairs-collection/> Retrieved march 6, 2015.

Maximo Riera . 2015. **Octopus Chair**. [Online]. Available :

<http://maximoriera.com/new-animal-chairs-collection/> Retrieved march 6, 2015.

Maximo Riera . 2015. **Toad Chair**. [Online]. Available :

<http://maximoriera.com/new-animal-chairs-collection/> Retrieved march 6, 2015.

Gary Hovey.2004. **Johns Deer**. [Online]. Available :

<http://www.hoveyware.com/> Retrieved march 6, 2015.

Gary Hovey.2004. **Raccoon**. [Online]. Available :

<http://www.hoveyware.com/> Retrieved march 6, 2015.

Gary Hovey.2004. **Bear Steel #2**. [Online]. Available :

<http://www.hoveyware.com/> Retrieved march 6, 2015.

Gary Hovey.2004. **Sitting Cat**. [Online]. Available :

<http://www.hoveyware.com/> Retrieved march 6, 2015.



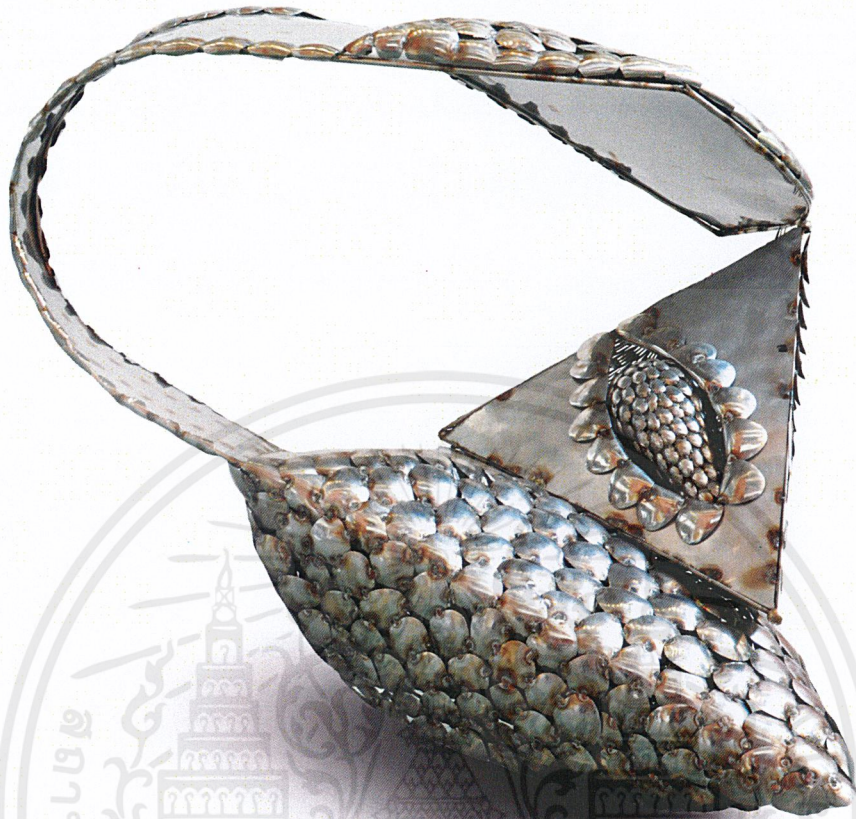
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน	งู
เทคนิค	ลวดประดับกับวัตุนิยม I
ขนาด	150x30x120 ซม.
ปี พ.ศ.	2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน สัตว์ประดับกับวัดอุนิยม II

เทคนิค สแตนเลส

ขนาด 130x60x120 ซม.

ปี พ.ศ. 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน	สัตว์ประดับกับวัดถุนิยม III
เทคนิค	สแตนเลส
ขนาด	100x15x120 ซม
ปี พ.ศ.	2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาว กุณฑิกา ช่อคอกรัก
วัน เดือน ปีเกิด	26 พฤศจิกายน 2535 ที่นครสวรรค์
ที่อยู่	142 หมู่ 3 ต.นครสวรรค์ตก อ.เมือง จ.นครสวรรค์ โทร.087-7331322
ประวัติการศึกษา	2554 โรงเรียนลาซาลโชติรวินนครสวรรค์ 2558 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาประติมากรรม
เบอร์โทรศัพท์	0877331322
ที่อยู่	142 หมู่ 3 ต.นครสวรรค์ตก อ.เมือง จ.นครสวรรค์ 60000
อีเมล	Pouy_chor@hotmail.com
รางวัลและเกียรติประวัติ	<p>2554 แสดงผลงานภาพถ่าย Photo Exhibition</p> <p>2555 แสดงผลงานประติมากรรมปั้นหล่อ Vintage winter</p> <p>2555 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 การประกวดเรือประดับไฟฟ้า การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย</p> <p>2555 เทศกาลเทียนนานาชาติ Ubon wax festival ได้ร่วมเป็นผู้ช่วยศิลปิน Personal Assistant</p> <p>2558 ได้รับทุนการศึกษามูลนิธิส่งเสริมการศึกษา พลเอกเปรม ติณสูลานนท์</p> <p>2558 ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 10</p>