

ภาพล้อความแรงของเด็กวัยรุ่น

THE CARICATURE OF A TEENAGER



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2561 – 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะกรรมการวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ประติมากรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

..... กิตติ แสงแก้ว..... (ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ แสงแก้ว)	กรรมการ	ประธานกรรมการ	กรรมการ
..... (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)	กรรมการ	..... (อาจารย์มงคล เกิดวัน)	กรรมการ
..... (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรชัย ดอนประศรี)	กรรมการ	..... (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)	กรรมการ
..... กฤษ งามสม..... (อาจารย์กฤษ งามสม)	กรรมการ	กรรมการ	กรรมการและเลขานุการ
..... (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชนดล ตีร์จิเจริญ)	กรรมการ	กรรมการและเลขานุการ	
..... กฤษ งามสม..... (อาจารย์กฤษ งามสม)	กรรมการ	อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ภาพล้อความแรงของเด็กวัยรุ่น  
ชื่อ นาย ไกรเลิศ พระมาลา  
รหัสนักศึกษา 58020439  
สาขาวิชา ประติมากรรม  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2561 – 2562  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ กฤษ งามสม

### บทคัดย่อ

คาร์บอนเคฟล่า หรือ “เส้นใยไฟเบอร์แบบสังเคราะห์” ถูกสร้างมาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพความแข็งแรงและทนทาน มักถูกนำไปใช้กับ สิ่งที่ต้องการความยืดหยุ่นสูง และทนทานความร้อน เช่น อากาศยาน โครงสร้างสะพาน ชุดเกราะกันกระสุน เป็นต้น ในปัจจุบันนิยมนำมาเป็นของแต่งรถยนต์ในส่วนที่ต้องการความยืดหยุ่น เช่น ฝากระโปรง เบาะ หรือเอามาทำเป็นเฟอร์นิเจอร์ได้เช่นกัน

ประติมากรรมชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากความชื่นชอบส่วนตัวของข้าพเจ้าในวัยเด็กคือการ์ตูนต่างๆ ที่เป็นที่นิยม สู่ปัจจุบันเป็นวัยรุ่นที่หลงใหลในความเร็วประกอบกับการแต่งรถด้วยผ้าคาร์บอนเคฟลาร์ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน ข้าพเจ้าชื่นชอบในสีสันและลวดลายของผ้าคาร์บอนเคฟล่า และรูปร่างท่าทางของการ์ตูนที่มีความสนุก จึงนำวัสดุมาสร้างเป็นการ์ตูนที่มีความสนุกและมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว

ผลงานประติมากรรมชุดนี้สร้างความรู้สึกร่วมกันต่อผู้ชม แสดงออกถึงความสวยงามของผ้าคาร์บอนเคฟล่า และคาร์แลคเตอร์ของการ์ตูนที่มีท่าทางสนุกสนาน ให้ความรู้สึกร่วมกันกับผู้ชม กล่าวถึงเทคโนโลยีที่พัฒนาควบคู่กับจินตนาการในแต่ละช่วงอายุของข้าพเจ้า

# กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์สำเร็จล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก อาจารย์ กฤษ งามสม ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ที่ได้ให้คำแนะนำ ดิชมเพื่อพัฒนาตลอดจนอาจารย์ภาควิชาประติมากรรมทุกท่านที่ให้คำแนะนำทางเลือก การทำศิลปนิพนธ์ชุดนี้ให้สำเร็จล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุน ทั้งด้านทุนทรัพย์ ให้การศึกษาในเรื่องต่างๆ และเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

ขอบคุณเพื่อนๆ ภาควิชาประติมากรรมที่ให้คำแนะนำด้านข้อมูล ช่วยเสนอวิธีการแก้ไขปัญหา การสร้างผลงาน และเอื้อเฟื้ออุปกรณ์การทำงานต่าง ๆ ด้วยดีเสมอมา



# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ชื่อโครงการ	1
1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์	1
1.4 การตั้งสมมติฐาน จินตภาพ	1
1.5 ขอบเขตโครงการ	2
1.6 แผนงานในการดำเนินงาน	2
1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
<b>บทที่ 2 พื้นฐานความคิดสร้างสรรค์</b>	<b>3</b>
2.1 ศิลปะและศิลปินที่มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน	8
2.1.1 Yoram Wolberger	8
2.1.2 Jeff Koons	10
2.1.3 Michael Young	12

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.1.4 Alastair Gibson	14
2.1.5 Neil Dawson	19
<b>บทที่ 3 การสร้างสรรค์</b>	<b>22</b>
3.1. การสร้างสรรค์ผลงานในอดีต	22
3.1.1 ผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2560	22
3.1.2 ผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2561	27
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงาน</b>	<b>35</b>
การพัฒนาทางด้านความคิด	35
การพัฒนาทางด้านรูปแบบ	38
แนวคิดและการพัฒนาผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์	39
<b>บทที่ 5 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์</b>	<b>59</b>
<b>บทที่ 6 สรุปผลงานสร้างสรรค์</b>	<b>68</b>
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>69</b>
<b>ประวัติผู้เขียน</b>	<b>71</b>

# สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 การตัดแปลงยานพาหนะด้วยวัสดุคาร์บอนเคฟลาร์	3
ภาพที่ 2.2 ผ้าคาร์บอนเตฟล่า	4
ภาพที่ 2.3 สิ่งของเครื่องใช้ที่ผลิตด้วยวัสดุคาร์บอนเคฟล่า	5
ภาพที่ 2.4 สิ่งของเครื่องใช้ที่ผลิตด้วยวัสดุคาร์บอนเคฟล่า	5
ภาพที่ 2.5 เฟอร์นิเจอร์ที่ชื่อ Kedo K-6 Carbon Fiber Coffee Table	6
ภาพที่ 2.6 เฟอร์นิเจอร์ที่ชื่อ Kedo K-3 Carbon Fiber Coffee Table	6
ภาพที่ 2.7 ท่าทางของตัวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าสนใจ	7
ภาพที่ 2.8 ศิลปินที่ชื่อ Yoram Wolberger	8
ภาพที่ 2.9 ผลงานที่ชื่อ Red Indian Chief	9
ภาพที่ 2.10 ศิลปินที่ชื่อ Jeff Koons	10
ภาพที่ 2.11 ชื่อผลงาน Lobster, 2003	11
ภาพที่ 2.12 ศิลปินที่ชื่อ Michael Young	12
ภาพที่ 2.13 ผลงานที่ชื่อ LessThanFive Chair	13
ภาพที่ 2.14 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ LessThanFive Chair	14
ภาพที่ 2.15 ศิลปินที่ชื่อ Alastair Gibson	14
ภาพที่ 2.16 ผลงานที่ชื่อ “engineered emotion	15
ภาพที่ 2.17 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ engineered emotion	15
ภาพที่ 2.18 ผลงานที่ชื่อ Carbon Humboldt	16
ภาพที่ 2.19 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ Carbon Humboldt	16
ภาพที่ 2.20 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ Carbon Humboldt	17

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.21 ผลงานที่ชื่อ Carbon Longhorn	17
ภาพที่ 2.22 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ Carbon Longhorn	18
ภาพที่ 2.23 ศิลปินที่ชื่อ Neil Dawson	19
ภาพที่ 2.24 ผลงานที่ชื่อ Horizons	19
ภาพที่ 2.25 ผลงานที่ชื่อ Horizons	20
ภาพที่ 2.26 ผลงานที่ชื่อ Horizons	21
ภาพที่ 2.27 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ Horizons	21
ภาพที่ 3.1 ผลงานที่ชื่อ Throw this in the trash	22
ภาพที่ 3.2 แสดงการนำสิ่งของที่นำมาหุ้มผ้าคาร์บอนเคลฟล่า	23
ภาพที่ 3.3 แสดงการติดตั้งผลงาน Throw this in the trash	23
ภาพที่ 3.4 ผลงานที่ชื่อ Throw this in the trash	24
ภาพที่ 3.5 ผลงานที่ชื่อ Throw this in the trash	25
ภาพที่ 3.6 ผลงานที่ชื่อ เสียงอันศักดิ์สิทธิ์	26
ภาพที่ 3.7 ผลงานที่ชื่อ Move	27
ภาพที่ 3.8 แสดงขบวนการสร้างสรรค์การติดตั้งผลงาน	28
ภาพที่ 3.9 ผลงานที่ชื่อ Header	29
ภาพที่ 3.10 ผลงานชุดที่ชื่อ speed character	30
ภาพที่ 3.11 แสดงการติดตั้งผลงาน	31
ภาพที่ 3.12 ผลงานชุดที่ชื่อ speed character	32
ภาพที่ 3.13 แสดงผลงาน	33

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.14 แสดงมุมมองผลงาน	33
ภาพที่ 3.15 แสดงรายละเอียดผลงาน	34
ภาพที่ 4.1 การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุผ้าคาร์บอนเคลือบ	35
ภาพที่ 4.2 แสดงการจัดวางผลงาน	36
ภาพที่ 4.3 แสดงการจัดวางผลงาน	36
ภาพที่ 4.4 ผลงานประติมากรรมคาร์บอน	37
ภาพที่ 4.5 ชิ้นส่วนรถยนต์ที่เข้าใจสนใจ	37
ภาพที่ 4.6 การพัฒนาของผลงาน	38
ภาพที่ 4.7 แสดงกลไกและรูปแบบของไฟ LED	38
ภาพที่ 4.8 อนุสาวรีย์ที่ใช้แสดงงานศิลปะในกรุงลอนดอน	39
ภาพที่ 4.9 รูปร่างของเครื่องรถยนต์	40
ภาพที่ 4.10 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 1	40
ภาพที่ 4.11 แสดงขบวนการสร้างผลงาน	41
ภาพที่ 4.12 แสดงผลงานที่หล่อเสร็จสมบูรณ์	41
ภาพที่ 4.13 แสดงขบวนการสร้างผลงาน	42
ภาพที่ 4.14 แสดงการหุ้มผ้าคาร์บอนเคลือบ	42
ภาพที่ 4.15 แสงไฟ LED ด้านในเครื่อง	43
ภาพที่ 4.16 แสงไฟ LED ที่ดวงตา	43
ภาพที่ 4.17 แสดงการค้นหาวัดดู	44
ภาพที่ 4.18 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 2	44

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.19 แสดงขบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	45
ภาพที่ 4.20 ขบวนการสร้างผลงาน	45
ภาพที่ 4.21 ขบวนการสร้างผลงาน	46
ภาพที่ 4.22 แสดงรูปทรงคว้นไอพ่นที่พุ่งขึ้น	46
ภาพที่ 4.23 ขบวนการสร้างผลงาน	47
ภาพที่ 4.24 ขบวนการสร้างผลงาน	47
ภาพที่ 4.25 ขบวนการสร้างผลงาน	48
ภาพที่ 4.26 แสดงโครงสร้างฐาน	49
ภาพที่ 4.27 แสดงฐานวางผลงาน	49
ภาพที่ 4.28 แสดงเครื่องกลไก	50
ภาพที่ 4.29 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 3	50
ภาพที่ 4.30 แสดงการติดตั้งมอเตอร์	51
ภาพที่ 4.31 แสดงการประกอบหัวรถไฟ	52
ภาพที่ 4.32 แสดงขบวนการสร้างงาน	53
ภาพที่ 4.33 แสดงขบวนการสร้างงาน	54
ภาพที่ 4.34 แสดงการทดลองระบบไฟ	55
ภาพที่ 4.35 แสดงการหุ้มผ้าคาร์บอน	56
ภาพที่ 4.36 ขบวนการทาเรซินชิ้นที่ 1	56
ภาพที่ 4.37 แสดงการจัดผลงาน	57
ภาพที่ 4.38 แสดงผลงานที่เคลือบผิวแล้ว	57

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่

หน้า

ภาพที่ 4.39 ขบวนการสร้างฐานติดตั้งงาน

59

ภาพที่ 4.40 แสดงการทาสีฐาน

59



ณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ชื่อโครงการ ภาพลักษณ์ความแข็งแรงของเด็กวัยรุ่น

### 1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

พฤติกรรมกรรมการบริโภควัตถุดิบได้ฝังรากลึกลงในวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมไทย ถ้าใครไม่ใช้ก็ถือว่าตกยุค ไม่ทันสมัย ซึ่งรูปแบบของสินค้าที่ผลิตคิดค้นขึ้นมาได้สร้างความพึงพอใจอย่างสูงสุด โดยสามารถจะต้องสัมผัสได้ถึงควมมีตัวตน และทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหรา ชีวิตที่ภูมิฐาน และสร้างความภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของได้อย่างลงตัว จนไม่อาจจะปฏิเสธว่าไม่มีความต้องการจะบริโภคสินค้านั้น ทั้งกลุ่มคนที่มีอำนาจซื้อ และไม่มี ส่งผลให้ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่องบนพื้นฐานความอ่อนแอทางจิตใจของผู้บริโภค เกิดเป็นรสนิยมในความหลากหลายของชนชั้นและวัยวุฒิในสังคม

ผลงานชุดนี้นำวัสดุที่เป็นค่านิยมฟุ่มเฟือยของข้าพเจ้าในปัจจุบัน ประกอบกับค่านิยมความชื่นชอบตัวละครการ์ตูนในวัยเด็ก เพื่อเสนอการเปลี่ยนแปลงรสนิยมของคนในปัจจุบันที่ได้รับกระแสจากสังคมโลกาภิวัตน์อย่างต่อเนื่อง ความพึงพอใจในสังคมมีมากขึ้นตามความต้องการของคนในสังคม

### 1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์

- สะท้อนกระแสค่านิยมในปัจจุบัน
- เพื่อเสนอความสวยงามของผ้าคาร์บอนเคฟลาร์ และความสนุกสนานของท่าทางตัวละครการ์ตูน
- เสนอมุมมองใหม่ด้านเทคนิคของผ้าคาร์บอนเคฟลาร์

### 1.4 การตั้งสมมติฐาน จินตภาพ

รสนิยมความชอบของผู้คนรอบตัวย่อมเป็นสิ่งแวดล้อมที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อความสนใจความชอบ สิ่งเหล่านี้ย่อมมีผลต่อข้าพเจ้า การรับรู้และศึกษาบริบทสิ่งต่าง ๆ รอบตัวล้วนสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างให้แก่ข้าพเจ้า

### 1.5 ขอบเขตของโครงการ

สร้างผลงานศิลปะจากคาแรกเตอร์ในจินตนาการ อ้างอิงรสนิยมความชื่นชอบการ์ตูนและวัสดุคาร์บอนเคฟล่า ร่วมกับการใช้กลไกการเคลื่อนไหวเพื่อสร้างฉากจินตนาการ และรูปทรงของผลงานที่มีการเคลื่อนไหว สร้างความสอดคล้องให้แก่นัก

### 1.6 แผนงานในการดำเนินงาน

- รวบรวมข้อมูลและสำรวจเครื่องยนต์ที่มีรูปแบบน่าสนใจและเหมาะสมต่อการนำมาสร้างผลงาน
  - ออกแบบคาแรกเตอร์การ์ตูนที่เหมาะสมกับอะไหล่เครื่องยนต์ รวมทั้งออกแบบฐานเพื่อการติดตั้งที่เหมาะสมกับขนาดผลงาน
  - วางแผนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อรองรับการติดตั้งกลไก
- ผลที่คาดว่าจะได้รับ**
- ตระหนักถึงค่านิยมฟุ้งเฟ้อในปัจจุบัน
  - ได้รับเทคนิคและวิธีการทำงานแบบใหม่
  - สร้างผลงานประติมากรรมที่มีการเคลื่อนไหว

## บทที่ 2

### พื้นฐานความคิดการสร้างสรรค์

กระแสและสื่อในสังคมมีผลโดยตรงต่อค่านิยมของคน ค่านิยมมักเปลี่ยนไปตามช่วงอายุ การสร้างแรงจูงใจด้วยสื่อที่เน้นความทันสมัยด้วยความฟุ่มเฟือย นั้นหมายถึงความต้องการในด้านวัตถุนิยมมีมากขึ้นตามลำดับการเติบโต เมื่ออย่างเข้าอีกวัยรุ่นสนิยมความชอบ ความพึงพอใจในสิ่งของอุปกรณ์ต่างๆ มีมากขึ้นตามลำดับเพื่อตอบสนองตนเอง ในปัจจุบันนี้สินค้าหรืออุปกรณ์ที่สร้างมาเพื่ออำนวยความสะดวกเข้ามามีบทบาทในชีวิตมากกว่าการเป็นสิ่งของเครื่องใช้เทคโนโลยีต่างๆ ที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองต่อผู้บริโภค ล้วนเป็นนัยยะแฝงถึงความมั่งมี ความน่าเคารพ สรรเสริญของคนในสังคม ทุกวันนี้ผู้คนในสังคมต่างยึดติดอยู่กับค่านิยมทางวัตถุ เกิดเป็นกระแสบริโภคนิยม กล่าวได้ว่าสิ่งนี้ถือเป็นวิกฤตทางใจของผู้คนในปัจจุบัน

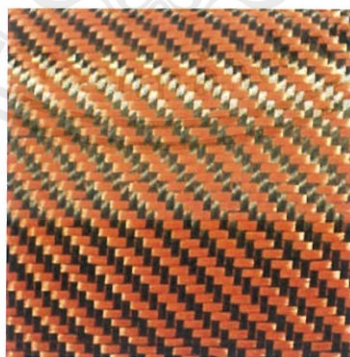
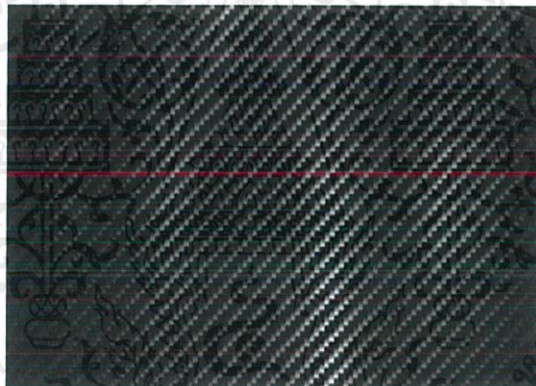
ข้าพเจ้าเริ่มต้นแนวคิดผลงานชุดนี้จากความชื่นชอบการตกแต่งดัดแปลงยานยนต์ด้วยวัสดุคาร์บอนเคฟลาร์ ซึ่งเป็นวัสดุทางอุตสาหกรรมยานยนต์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ด้วยความเงางาม และแข็งแรง และสามารถกล่าวถึงรสนิยมของผู้ที่นำมาใช้ได้อย่างดี



ภาพที่ 2.1 การดัดแปลงยานพาหนะด้วยวัสดุคาร์บอนเคฟลาร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คาร์บอนเคฟล่า (Carbon Kevlar) เป็นการนำเส้นใยคาร์บอน (Carbon fiber) มาทอรวมกับเคฟล่า (Kevlar) เพื่อดึงจุดเด่นของทั้งสองอย่างออกมาเป็นการนำแร่ผลึกคาร์บอนมาถักทอเป็นเส้นใยจำนวนมาก โดยเส้นใยคาร์บอนจะมีเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 5-10 ไมครอน ซึ่งมีขนาดเล็กมาก ดังนั้นเส้นใย 1 เส้นใหญ่ที่เราเห็นจึงประกอบไปด้วยเส้นใยคาร์บอนจำนวนหลายพัน หรือหลายหมื่นเส้นตามความแข็งแรงที่ต้องการ คาร์บอนไฟเบอร์มีคุณสมบัติหลายอย่าง เช่น มีความแข็งแรง มีน้ำหนักเบา ด้านทานต่อแรงดึงสูง และทนต่อความร้อนได้ดีโดยไม่ขยายตัวจนผิดรูปไป อีกทั้งยังคายความร้อนได้ดีเช่นกัน ส่วนเคฟล่าหรือ “para-aramid” เป็นเส้นใยสังเคราะห์อีกประเภทหนึ่งเรียกว่าเคฟล่าตามแบรนด์สินค้าของบริษัทดูปองท์ มีความแข็งแรงที่น้อยกว่าคาร์บอนไฟเบอร์ แต่เหนียวและมีความยืดหยุ่นดีกว่า โดยมีสีธรรมชาติคือสีเหลือง แต่ได้มีการนำมาย้อมสีอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความสวยงาม เช่น สีแดง เป็นต้น และเมื่อนำมาทอรวมกันคาร์บอนเคฟล่าจึงมีทั้งความแข็งแรงจากเส้นใยคาร์บอนและความเหนียวจากเคฟล่า และด้วยคุณสมบัติดังกล่าวมา คาร์บอนเคฟล่าจึงนิยมใช้ผลิตวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องการความเหนียว หรือความยืดหยุ่นเป็นพิเศษ เช่น เสื้อเกราะกันกระสุน ชิ้นส่วนยานยนต์ และชิ้นส่วนอากาศยานที่ต้องการมีการเสียดสีมาก ๆ



ภาพที่ 2.2 คาร์บอนเคฟล่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันคาร์บอนเคฟล่าได้ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมการผลิตเป็นสิ่งของเครื่องใช้อย่าง  
แพร่หลาย เช่น ของตกแต่งต่าง ๆ รวมทั้งเฟอร์นิเจอร์โต๊ะ เก้าอี้ ดังนี้

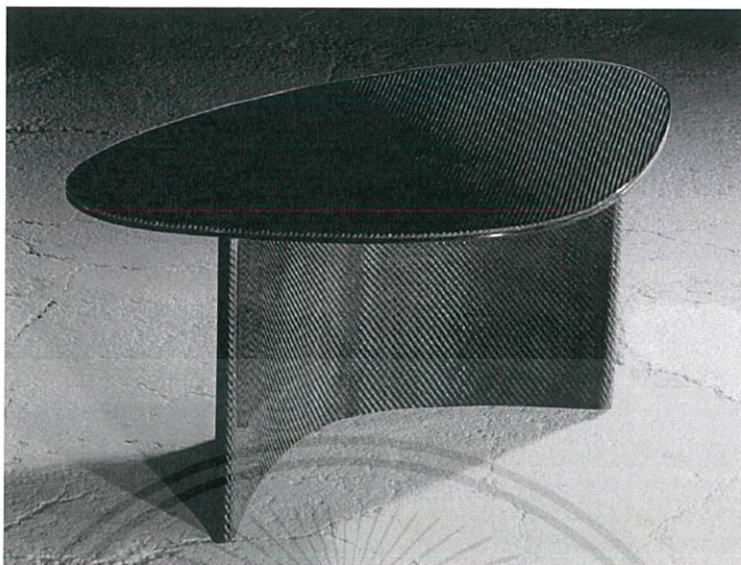


ภาพที่ 2.3 สิ่งของเครื่องใช้ที่ผลิตด้วยวัสดุคาร์บอนเคฟล่า



ภาพที่ 2.4 สิ่งของเครื่องใช้ที่ผลิตด้วยวัสดุคาร์บอนเคฟล่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 เฟอร์นิเจอร์ที่ชื่อ Kedo K-6 Carbon Fiber Coffee Table



ภาพที่ 2.6 เฟอร์นิเจอร์ที่ชื่อ Kedo K-3 Carbon Fiber Coffee Table

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้านำความชื่นชอบส่วนตัวในวัยเด็กโดยการหยิบยกตัวละครจากแอนิเมชั่น ตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบคือ หนู ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ขนาดตัวเล็ก แต่มีความเร็วที่ว่องไว ปราดเปรียว และเป็นสัตว์ที่พบได้ทั่วไป นำมาดัดแปลงสร้างเอกลักษณ์ให้เฉพาะในรูปแบบของข้าพเจ้า ด้วยรูปแบบงานประติมากรรมจากวัสดุผ้าคาร์บอนเคฟลาร์



ภาพที่ 2.7 ทำทางของตัวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าสนใจ

ข้าพเจ้าสร้างความแตกต่างด้วยลวดลายและสีสันของผ้าคาร์บอนเคฟลาร์เพื่อสร้างตัวการ์ตูนที่มี ทำทางการเคลื่อนไหวด้วยความเร็ว และสร้างบรรยากาศ ฉากให้การ์ตูนตัวการ์ตูนได้แสดงออกถึงความสนุกสนาน และความบันเทิงของตัวการ์ตูน จากบริบทที่พบได้ในชีวิตประจำวัน โดยอธิบายด้าน ทฤษฎีได้ดังนี้

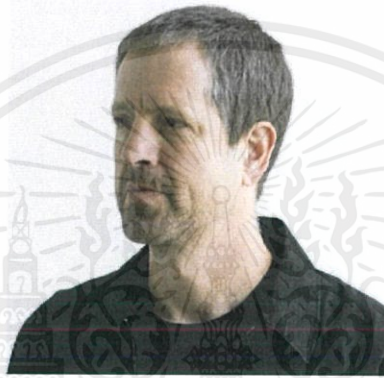
- การเปลี่ยนบริบท ( Change to Context )
- การใช้เรื่องเล่าประสบการณ์ ( Story Telling )
- จลน์ศิลป์ ( Kinetic Art )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1 โครงการศิลปินพจน์นี้ข้าพเจ้าเลือกศึกษารูปแบบศิลปะและศิลปินที่มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า ดังนี้

ผลงานชุดนี้เสนอความสวยงามของวัสดุและรูปทรงของสัตว์ผ่านความเป็นการ์ตูน ที่ให้ความรู้สึกถึงความเร็วแรง ภายใต้แนวความคิดคำนิยามของวัยรุ่นในปัจจุบัน และการเปลี่ยนแปลงรสนิยมความชอบปัจจุบันจากเด็กจนถึงวัยรุ่น โดยใช้ผ้าคาร์บอนเคฟลาร์เป็นสื่อเพื่อเสนอกระแสในสังคม โดยมีศิลปินที่เกี่ยวข้องดังนี้

### 2.1.1 Yoram Wolberger



ภาพที่ 2.8 ศิลปินที่ชื่อ Yoram Wolberger

ศิลปินชาวอิสราเอล เกิด ในปีพ. ศ. 2506 ปัจจุบันเขาอาศัยและทำงานที่ซานฟรานซิสโก ตั้งแต่เริ่มแรกงานทั้งหมดของเขาถูกสร้างขึ้นมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544

ผลงาน “Red Indian Chief” เกิดจากแนวความคิดสังเกตุของเล่นในวัยเด็กและของใช้ในครัวเรือนเพื่อนำมาสร้างประติมากรรมขนาดใหญ่ที่ซ่อนสัญลักษณ์ของความเป็นวัฒนธรรมของสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมตะวันตก ด้วยการขยายขนาดให้มีขนาดเท่าคนจริง เน้นการบิดเบือนจากต้นฉบับของการผลิต ไม่ให้ภาพลวงตาที่ แท้จริงหรือแนวความคิดใดๆ มาบังคับคนดูให้ขบคิดเกี่ยวกับความหมายของพวกมัน เมื่อขยายเกินขอบเขต ความเป็นไปได้ เราจะเห็นว่า ทหารของเล่นได้สร้างเส้นระหว่าง พวกเราและพวกเขา คาวบอยพลาสติกและ ชาวอินเดีย เส้นขอบเขตและกฎตายตัวและอื่นๆ แม้แต่เค้กแต่งงาน รูปเจ้าบ่าวและเจ้าสาวก็ยังแสดง เกี่ยวกับบทบาททางเพศตามแบบที่เราคาดหวังไว้ ตัวกายภาพของงานของ Wolberger ครอบคลุม สิ่งของใน ชีวิตประจำวันหลายอย่าง ของเล่น โมเดล เครื่องใช้ เฟอร์นิเจอร์ วิธีการของ Wolberger คือจะทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนสามมิติจากนั้นงานนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลิตโดยเครื่องจักรและเสริมด้วยไฟเบอร์กลาส โดยชิ้นส่วนที่ถูกขยายจะเผยให้เห็นข้อบกพร่องเล็กๆ ทั้งหมด เป็นเอกลักษณ์ที่ละเอียดอ่อน ไม่ว่าจะรวมกันให้ใหญ่ขึ้น แยกส่วน หรือ ประกอบใหม่ เขาล้มบริบท ของมันลง เปิดเผยความสัมพันธ์ที่ปกติถูกปกปิดเอาไว้ด้วยความไปกันได้กับสภาพแวดล้อมของพวกเขา มัน ชิ้นงานของเขา ณ เวลานั้นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และอ่อนโยน



ภาพที่ 2.9 ผลงานที่ชื่อ “Red Indian Chief”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานเหล่านี้เป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจเกี่ยวกับความพึงใจเกี่ยวกับทุกอย่างที่เป็นพื้นเมือง ศิลปิน อิสราเอล Yoram Wolberger ได้เอาสัญลักษณ์สำคัญของชาวอเมริกา คาวบอยและชาวอินเดียสองอย่าง และ เปิดเผยถึงสิ่งที่มันเป็นภาพเสียดสีที่หยาบ บวม ไร้มติ Wolberger ได้นำของเล่นอินเดียตัวเล็ก มาขยายขนาด ขึ้นมาจนมีขนาดใหญ่ ทั้งร่องรอบของตะเข็บงานให้เหมือนกับของเล่นพลาสติกจริง โดย วัตถุประสงค์ของ ศิลปินเหมือนจะนำเราไปสู่อีกครั้งที่ในวัตถุที่คุ้นเคย ว่า โดยกระบวนการขยายตัวนี้ สูญเสียความไว้เคียงสา ของพวกเขาและกลายเป็นความเป็นจริงมากขึ้น ซึ่งทำให้นึกถึงการปะทะกัน ของชนเผ่าอินเดียแดงและคาวบอย

### 2.1.2 Jeff Koons



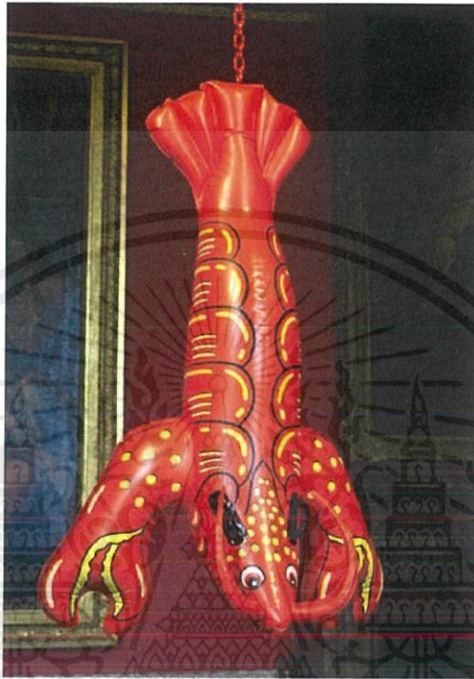
ภาพที่ 2.10 ศิลปินที่ชื่อ Jeff Koons

เป็นหนึ่งในศิลปินร่วมสมัยที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในอเมริกา ศูนย์ทฤษฎีศาสตร์ของ Neo-Pop และการจัดสรรสิ่งของผู้บริโภคมาสร้างสรรคเป็นงานศิลปะจากกระแสวัฒนธรรมป๊อป โดย koons เป็นที่รู้จักกันดีในฐานะปรติมากรที่สร้างสรรคงานปรติมากรรมที่มีขนาดใหญ่เพื่อเป็นของที่ระลึก ของสะสม ของเล่น และเครื่องประดับที่สดใสและเมงามดังที่เห็นในชุด ผลงานของเขาให้ความสำคัญกับ ทำทางและแสดงให้คนเห็นถึงศักยภาพของพวกเขาจริงๆ ไม่ใช่ เรื่องเกี่ยวกับวัตถุและไม่ใช่เรื่องเกี่ยวกับ ภาพมันเกี่ยวกับผู้ชมนั่นแหละคืองานศิลปะที่เกิดขึ้น

เขาได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งที่อาจพบในการขายของเล่นพลาสติกแบบพองลมเครื่องดูดฝุ่น เครื่องตกแต่งลายครามและรายการอื่น ๆ โดยทั่วไปถือว่าไม่เหมาะกับงานศิลปะ เขาเป็นตัวอย่างของ pop-kitsch ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวของยุค 80 ที่มองไปยังศิลปินป๊อปก่อนหน้าโดยเฉพาะ Andy Warhol สำหรับแรงบันดาลใจหลักบอลลูนสุนัขของเขา รูปปั้นนี้อาจเป็นผลงานที่ดีที่สุดของเขาเปลี่ยนความทรงจำในวัยเด็กที่ไม่เอื้ออำนวยไปเป็นรูปแบบที่ยั่งยืน ผลงานของเขาดูมีราคาถูก แต่มีราคาแพงเป็นความ แยกขลของการใช้วัสดุ ระบบอุตสาหกรรมทางเศรษฐกิจที่เป็นพื้นฐานสำหรับความสำเร็จเชิงพาณิชย์ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำทิ้งของเขาแทนที่จะเป็นการกระทำผิดต่อศิลปะ Koons ได้ท้าทายนักสะสมชั้นยอดเพื่อทบทวนความคิดของพวกเขาเกี่ยวกับศิลปะ แบบไหน นี่เป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่ยอดเยี่ยม งานของเขามีราคาสูงสุดสำหรับศิลปินที่มีชีวิตตลาดการประมูล หลักฐานของจุดเปลี่ยนในประวัติศาสตร์ศิลป์ Koons เป็นอัจฉริยะแบบใหม่ในงาน ศิลปะ การละทิ้งความหมายอย่างมีนัยยะสำคัญจากแนวความคิดแบบสมัยใหม่



ภาพที่ 2.11 ชื่อผลงาน Lobster, 2003

ผลงานห้วงยางรูปกุ้งล็อบสเตอร์ที่มีลักษณะแบบของเล่นลอยน้ำตามสระว่ายน้ำ ผลงานเป็นสีแดงตัดเส้นลายคำเหลืองเขียนเป็นลายกุ้งล็อบสเตอร์ ที่ให้ความรู้สึกดูแล้วเบาเหมือนกับ ลูกโป่งสุดลมทั่วไปแต่ศิลปินใช้วัสดุที่เป็นสแตนเลสทำสี แขนวน โดยการ ใช้โซ่โลหะอยู่ในพิพิธภัณฑ์ แวร์ซาย ศิลปินมีการสร้างผลงานชิ้นนี้โดยมีต้นแบบจากลูกโป่งห้วงยางตัวกุ้งล็อบสเตอร์ ที่มีลวดลายการตัดทอนมาจากอุตสาหกรรมของเล่น ในรูปแบบการ์ตูนที่เข้าใจง่ายเพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการทำผลงาน การที่ศิลปินใช้วัสดุจากสแตนเลส ที่มีความแตกต่างจากวัสดุต้นแบบเดิมศิลปินได้มีการเก็บรายละเอียดจากต้นแบบให้เหมือนจริงมากที่สุด เช่น สีแดงที่ห้วงยาง รอยยับย่นตึงที่คล้ายคลึงกับห้วงยางของจริง มีการติดตั้งในลักษณะที่ห้อยลงมาจากเพดานพระราชวังแวร์ซาย ที่ห้อยหัวกุ้งลงมา โดยมีโซ่โลหะเชื่อมต่อกับเพดาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินมีการคิดตั้งงานในพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบที่ห้อยลงมาคู่กับ โคมไฟระย้าลงมาจากเพดาน กลางโถงพิพิธภัณฑ์และให้หัวกึ่งห้อยลงมาด้านล่าง มีลักษณะคล้ายกับนักกายกรรม ศิลปินได้จึงใจนำผลงานที่ทำจากกระบวนการอุตสาหกรรมแบบสมัยใหม่มาติดตั้งกลาง โถงเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกับผลงาน ภาพเขียนฝาผนังในพิพิธภัณฑ์ที่เป็นผลงานศิลปะแบบยุคกลางและตัวศิลปินเองได้มีการเขียน ลวดลายเพื่อ แฝงนัยยะบางอย่างบนตัวกึ่งเพื่อเปรียบเหมือน ไฟที่กำลังเผาใครบางคนที่ถูกลงโทษด้วยการเผาทั้งเป็นกลางสาธารณชน

ศิลปินเป็นการทำงานในลักษณะศิลปะแบบ POP&KITSCH บวกกับศิลปินเองได้ เลือกที่จะ แสดงงานในพิพิธภัณฑ์ จึงมีเสียงวิพากษ์วิจารณ์ในความไม่เหมาะสมกับสถานที่อันศักดิ์สิทธิ์และ เก่าแก่ด้านประวัติศาสตร์ศาสนาและวัฒนธรรมจึงเกิดการถกเถียงถึงตัวตนของศิลปินถึงความไม่ เหมาะสม คนบางกลุ่มมองว่าสถานที่แห่งนี้ควรจะเป็นสถานที่ที่แสดงถึงผลงานที่เป็นวัฒนธรรมของ สิ่งมีชีวิต ไม่ใช่ การล้อเล่นหรือสามารถนำสิ่งใดมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสนุกได้แต่อย่างใด และ ส่วนตัวศิลปินเองก็รับรู้ถึง ผลกระทบที่ตามมาแต่เขาก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงหรือกระตุ้นต่อผลกระทบนั้นๆ เลย

### 2.1.3 Michael Young



ภาพที่ 2.12 ศิลปินที่ชื่อ Michael Young

เกิดในปี 1966 ที่ซันเดอร์แลนด์เมืองอุตสาหกรรมเล็ก ๆ ทางตะวันออกเฉียงเหนือของอังกฤษ เขาสำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยคิงส์ตันในปี และก่อตั้ง Michael Young Studio โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้บริการการออกแบบที่มีคุณภาพและเป็นเลิศในตลาดมีความหลากหลายรูปแบบตั้งแต่การตกแต่ง ภายในไปจนถึงด้านเทคโนโลยี เขากลายเป็นหนึ่งในนักออกแบบรุ่นเยาว์ที่เป็นที่ต้องการตัวมากที่สุด ของสหราชอาณาจักรและเป็นที่เคารพนับถือของผู้ค้าปลีกและสถาบันต่างๆเขากลายเป็นที่รู้จักใน อุตสาหกรรมในฐานะที่เป็นมินิมัลลิสต์ที่ได้รับการยกย่องในด้านการออกแบบสุนทรีย์ที่สง่างามและ สง่างามซึ่งตรงข้ามกับสไตล์ที่ซับซ้อนซึ่งเป็นที่นิยมในลอนดอนขณะนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากทำงานมาเกือบสิบปีในสหราชอาณาจักรและไอซ์แลนด์ ไมเคิลรู้สึกหลงใหลในเอเชีย เพราะความหลงใหลในเทคโนโลยี ในปี 2006 เขาได้ก่อตั้งสตูดิโอในฮ่องกง วันนี้ Michael Young Studio คือสตูดิโอที่มีความเชี่ยวชาญในการสร้างการออกแบบที่ทันสมัยผ่านการสำรวจความเป็นไปได้ที่ไม่มีที่สิ้นสุดของความฉลาดทางเทคโนโลยีของเอเชียขับเคลื่อนด้วยแรงผลักดันที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือกับนักอุตสาหกรรมชาวจีนเป็นองค์กรที่มีความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งระหว่างอุตสาหกรรมในท้องถิ่นและการออกแบบและยกตัวอย่างทักษะของนวัตกรรมอุตสาหกรรมของเอเชีย

ผลงานเก้าอี้ “LessThanFive Chair” ซึ่งประกอบไปด้วยคาร์บอนไฟเบอร์ทั้งหมด คาร์บอนไฟเบอร์เป็นหนึ่งในวัสดุที่แข็งแกร่งและเบาที่สุดที่มีอยู่ในโลกของวิศวกรรมและการออกแบบในทุกวันนี้ จึงนำมาใช้ในการผลิตอุปกรณ์กีฬารถยนต์การบินการเดินทางเรือและเฟอร์นิเจอร์ในปัจจุบัน เก้าอี้นี้มีน้ำหนักน้อยกว่า 2.3kg และสามารถรองรับ 136kg จากวัสดุที่เป็นเอกลักษณ์ช่วยให้สามารถจัดเรียงสีและการใช้งานพื้นผิวตามความต้องการ ผสมผสานกับเทคโนโลยีเพื่อแสดงรูปแบบโครงสร้างและงานฝีมือจากศตวรรษที่ 21

เขากล่าวถึงผลงานชิ้นนี้ว่า เมื่อเริ่มต้นกระบวนการผลิตเขาตัดสินใจว่าไม่เพียงต้องการสร้างเก้าอี้คาร์บอนไฟเบอร์และไม่ต้องการสร้างเพื่อแสดงในแกลเลอรี แต่เขาต้องสร้างคำตอบเพื่อตอบสนองต่อระบบอุตสาหกรรม สสำรวจขอบเขตของการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยและวัสดุที่จะกำหนดฝีมือเพื่อเป็นมาตรฐานของการผลิตทั่วโลก



ภาพที่ 2.13 ผลงานที่ชื่อ “LessThanFive Chair”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ “LessThanFive Chair”

#### 2.1.4 Alastair Gibson



ภาพที่ 2.15 ศิลปินที่ชื่อ Alastair Gibson

Alastair เกิดเมื่อปี 1962 จบการศึกษาที่โรงเรียน King Edward VII ตามด้วยการรับใช้ชาติสองปีในกองทัพแอฟริกาใต้ การสัมผัสกับชีวิตทางทะเลในช่วงวันหยุดพักผ่อนประจำปีของครอบครัวบนชายฝั่งทะเลเป็นแรงบันดาลใจให้เขาศึกษาด้านประติมากรรมเพื่อค้นหาวิธีสร้างผลงานแสดงการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วของปลาในทะเล และด้วยความสนใจในการแข่งรถที่ได้รับอิทธิพลจากพ่อของเขาและการศึกษาด้านวิศวกรรมความสมดุลทำให้เขาได้ออกเดินทางไปยุโรปด้วยความมุ่งมั่นที่จะทำงานในอุตสาหกรรมยานยนต์ ได้รับหน้าที่เป็นช่างนำทีม Benetton F1 และเป็นหัวหน้าทีมแข่งขัน Honda Grand Prix

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากความคล้ายคลึงกันระหว่างวิศวกรรมมอเตอร์สปอร์ตที่ทันสมัยและความรักที่มีต่อโลกธรรมชาติ เขาใช้ทักษะด้านวิศวกรรมที่ได้รับมาพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมกับชิ้นส่วนรีไซเคิลรถยนต์ F1 เพื่อแสดงความหลงใหลในศิลปะผ่านสื่อคาร์บอนไฟเบอร์ ผลงานของเขาได้รับการจัดแสดงทั่วโลกและเป็นที่ยอมรับว่าเป็นผู้เบิกทางในผลงานประติมากรรมคาร์บอนไฟเบอร์



ภาพที่ 2.16 ผลงานที่ชื่อ “engineered emotion”

ผลงานที่ชื่อ “engineered emotion” เสนอผลงานผ่านอารมณ์ของมนุษย์ถูกตีความในสมองของเราแต่มาจากใจ ผ่านความรู้สึกที่มีอิทธิพลต่อชีวิตของเรา ศิลปินสร้างผลงานประติมากรรมเชิงวิศวกรรม รูปทรงหัวใจในร่างกายมนุษย์ประกอบด้วยชิ้นส่วนจากรถยนต์ที่ถูกทำสีให้สอดคล้องกับสีเส้นของผ้าคาร์บอนเคฟล่า



ภาพที่ 2.17 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ “engineered emotion”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานที่ชื่อ “Carbon Humboldt” ศิลปินสร้างผลงานนี้เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวที่สวยงามของปลาหมึก Humboldt ซึ่งเป็นหนึ่งในนักล่าชั้นนำในมหาสมุทรของโลก เขาออกแบบรูปทรงด้วยวิศวกรรมที่น่าทึ่ง



ภาพที่ 2.18 ผลงานที่ชื่อ “Carbon Humboldt”



ภาพที่ 2.19 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ “Carbon Humboldt”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.20 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ “Carbon Humboldt”

ผลงานที่ชื่อ “Carbon Longhorn” ศิลปินเสนอผ่านแนวคิดที่ว่า คาร์บอนเป็นองค์ประกอบสำคัญของชีวิต สัตว์ที่รู้จักทั้งหมดในโลกของเราล้วนประกอบด้วยคาร์บอน ด้วยการปกปิดกะโหลกศีรษะของหัวหน้าเผ่า Texas Longhorn ด้วยคาร์บอนไฟเบอร์ ศิลปินนำสัตว์ "กลับมามีชีวิต" ที่น่าอัศจรรย์อีกครั้ง ด้วยคาร์บอนไฟเบอร์และชิ้นส่วนของรถฟอร์มูล่าวันที่เขาเลือก



ภาพที่ 2.21 ผลงานที่ชื่อ “Carbon Longhorn”

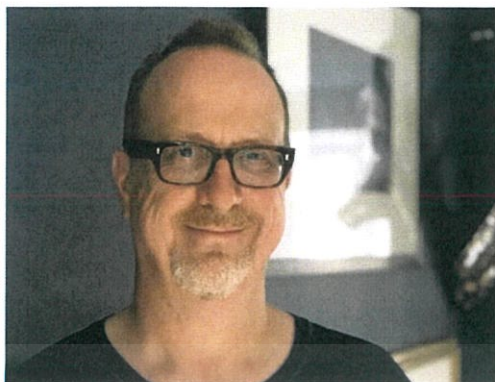
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.22 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ “Carbon Longhorn”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.5 Neil Dawson



ภาพที่ 2.23 ศิลปินที่ชื่อ Neil Dawson

Neil Dawson นักประติมากรรมชาวนิวซีแลนด์ เขาเป็นผู้นำในงานประติมากรรมร่วมสมัยมานานกว่า 30 ปี เป็นที่รู้จักในผลงานประติมากรรมสาธารณะขนาดใหญ่ แสดงผลงานในรูปแบบภาพลวงตา โดยมุ่งเน้นการใช้เส้นลวดลายและพื้นที่ที่วกกลับในรูปแบบของเขาเอง รวมทั้งการนำแสงและอากาศมาเป็นส่วนร่วมในผลงานของเขา ผลงานประติมากรรมของเขาเสนอในแง่ของความรู้สึกโปร่งสบาย และเลี่ยงการจัดแสดงบนฐานในห้องโถง



ภาพที่ 2.24 ผลงานที่ชื่อ “Horizons”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

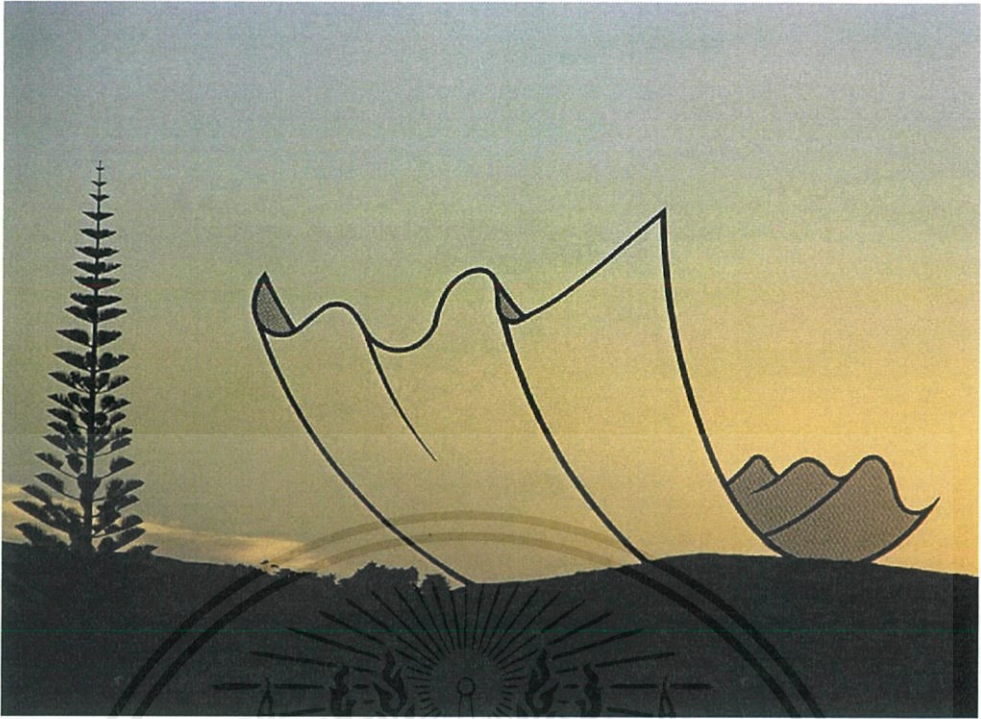
ผลงานประติมากรรมกลางแจ้ง “Horizons” เป็นหนึ่งในผลงานประติมากรรมที่เก่าแก่ที่ได้รับมอบหมายเพื่อสร้างสัญลักษณ์ให้แก่ฟาร์ม Gibbs ในประเทศนิวซีแลนด์ในปี 1994 ติดตั้งบนเนินเขาที่สูงที่สุดในฟาร์มนั้น เป็นผลงานเพียงไม่กี่ชิ้นที่สามารถมองเห็นได้จากถนน เป็นผลงานประติมากรรมเหล็กกลางแจ้งขนาดใหญ่ที่ให้ภาพลวงตาของแผ่นกระดาษยักษ์ที่วางอยู่บนยอดเขา

ผลงานนี้เป็นที่กล่าวขานถึงการรับรู้ภาพลวงตาจากความเรียบง่ายที่ผสมผสานกันของผลงานและสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ผลงานที่เป็นเพื่อนที่วางเปล่าขนาดใหญ่ ศิลปินหลงใหลในผลงานประติมากรรมเชิงสถาปัตยกรรมและการมีส่วนร่วมกับสาธารณะผ่านสถานที่ที่สร้างผลงาน และแนวคิดสำคัญที่มีบทบาทกับผลงานคือ การใช้พื้นที่เชิงบวกและลบ การใช้พื้นที่ทางอากาศและภาพลวงตา ศิลปินสนใจและตั้งคำถามว่าภาพวาดสามารถทำงานในรูปแบบสามมิติได้อย่างไร และเขาต้องการให้ผลงานมีชีวิตชีวาโดยการเคลื่อนไหวของผู้ชมและสภาพอากาศและสภาพแสงที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จุดมุ่งหมายของเขาคือสร้างประสบการณ์ที่ไม่ซ้ำใครให้แก่ผู้ชมผลงาน



ภาพที่ 2.25 ผลงานที่ชื่อ “Horizons”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.26 ผลงานที่ชื่อ “Horizons”



ภาพที่ 2.27 แสดงรายละเอียดผลงานที่ชื่อ “Horizons”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 3

## การสร้างสรรค์

### 3.1 การสร้างสรรค์ผลงานในอดีต

#### 3.1.1 ผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2560

ผลงานที่ชื่อ “Throw this in the trash” ข้าพเจ้าคัดเลือกขยะที่มีรูปทรงที่สวยงาม เช่น ขวดน้ำอัดลมที่ถูกบิด นั่นคือเสนอให้ความสวยงามในมุมมองของข้าพเจ้า นำมาหุ้มกับวัสดุที่มีราคาแพง สร้างความรู้สึกตรงกันข้าม เพื่อสะท้อนถึงค่านิยมการบริโภคของคนในสังคมยุคปัจจุบัน



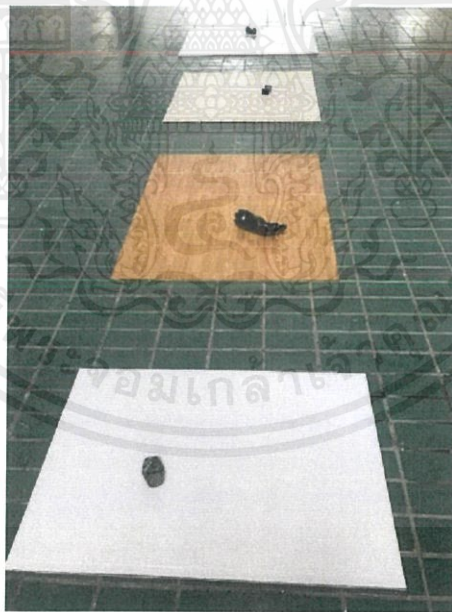
ภาพที่ 3.1 ผลงานที่ชื่อ “Throw this in the trash”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 แสดงการนำสิ่งของที่นำมาหุ้มผ้าคาร์บอนเคลือบ

กระบวนการติดตั้งผลงานนี้ ข้าพเจ้าสร้างฐานขึ้นใหม่ โดยการจำลองพื้นที่จากการปูกระเบื้องที่มีลวดลาย และสีที่สร้างบรรยากาศของพื้นที่ในบริเวณบ้านที่หลากหลาย เช่น ห้องครัว ห้องน้ำ เป็นต้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกการรับรู้ที่แปลกใหม่



ภาพที่ 3.3 แสดงการติดตั้งผลงาน “Throw this in the trash”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ผลงานที่ชื่อ “Throw this in the trash”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 ผลงานที่ชื่อ “Throw this in the trash”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานที่ชื่อ “เสียงอันศักดิ์สิทธิ์” ข้าพเจ้านำบริบททางศาสนา เสนอผ่านสิ่งแวดล้อมทางชุมชนอิสลามที่ข้าพเจ้าอาศัยอยู่ โดยการนำลำโพงที่ประกอบด้วยเสียงประกาศอาซาน บอกเวลาสำหรับการละหมาดของหลักศาสนาอิสลาม เสนอเป็นผลงานร่วมกับบริบทของชุมชนในชุมชนนั้นคือการตัดแปลงรดด้วยวัสดุผ้าคาร์บอนเฟลล่า แสดงความรู้สึกที่ทันสมัยและความกลมกลืนของสิ่งแวดล้อมทางสังคมรอบตัวข้าพเจ้า



ภาพที่ 3.6 ผลงานที่ชื่อ “เสียงอันศักดิ์สิทธิ์”

ข้าพเจ้าสร้างฐานสำหรับวางลำโพงโดยเฉพาะ ด้วยการเลือกวัสดุหลายกระเบื้องที่สามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างสอดคล้องเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางศาสนา ฐานที่มีขนาดใหญ่และผลงานที่สามารถส่งเสียงถึงบริบททางศาสนา เพื่อสร้างแรงบันดาลใจกับผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.2 ผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2561

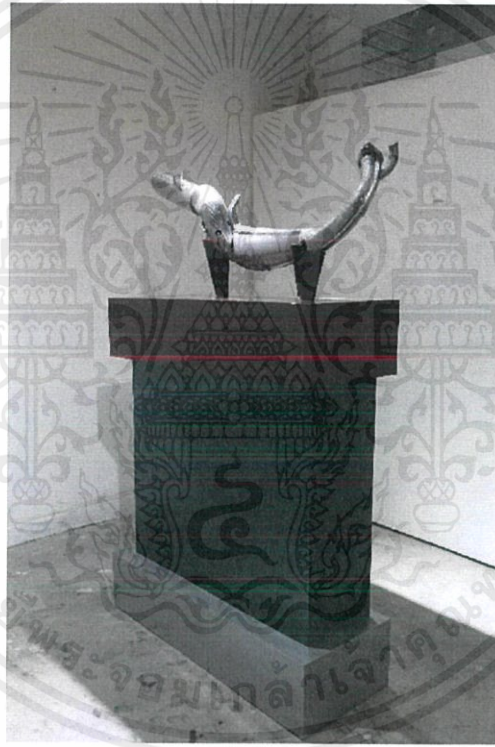
ผลงานที่ชื่อ “Move” ข้าพเจ้านำชิ้นส่วนท่อรถจักรยานต์ สร้างสรรค์ผลงานร่วมกับคาร์บอนเคฟล่า สะท้อนค่านิยมทางความชอบของวัยรุ่น ทั้งการดัดแปลงท่อให้มีเสียงดัง และการนิยมนำคาร์บอนเคฟลาร์มาประกอบการตกแต่งรถ ทั้งความสวยงามจากรูปทรงของท่อที่แสดงการเคลื่อนไหว ความเงางามและลวดลายของเส้นใยคาร์บอนที่หุ้มรอบท่อ สร้างจินตนาการและเปิดมุมมองใหม่ต่อวัตถุเดิมได้อย่างดี



ภาพที่ 3.7 ผลงานที่ชื่อ “Move”

ในขบวนการติดตั้งผลงาน ข้าพเจ้าสร้างฐานหลายชั้นวางทับซ้อนกัน โดยส่วนท่อนบนสุดถูกหุ้มด้วยผ้าคาร์บอนเคฟล่าเช่นเดียวกับผลงาน เพื่อให้ฐานและท่อสามารถกลมกลืนเป็นส่วนเดียวกัน ส่วนท่อนชั้นกลางและชั้นล่างถูกทำสีด้วยสีเฉพาเช่นเดียวกันสีรถยนต์ เพื่อสร้างความเงางาม เปรียบเสมือนส่วนประกอบทางรถยนต์ สร้างความรู้สึกจินตนาการต่อผู้ชมผลงาน

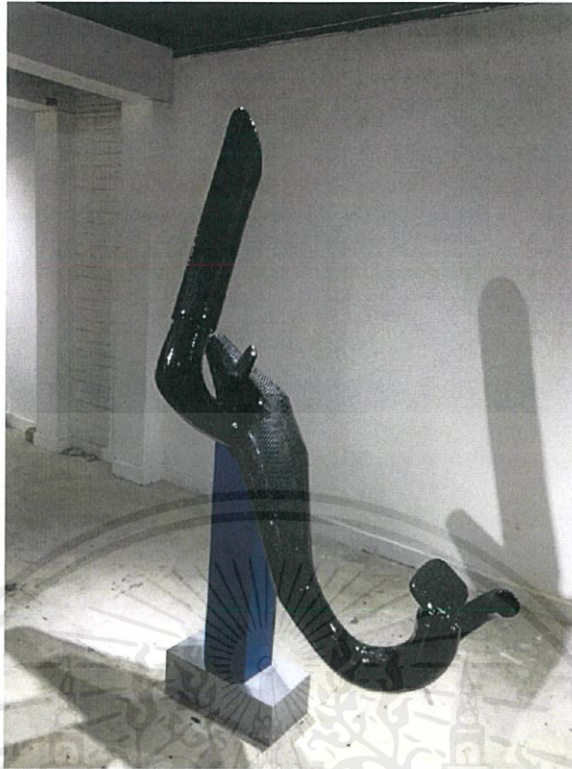
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 แสดงขบวนการสร้างสรรค์การติดตั้งผลงาน

ผลงานที่ชื่อ “Header” ข้าพเจ้าพัฒนาผลงานชิ้นนี้โดยสร้างทอรถจักรยานยนต์ที่มีขนาดใหญ่จากขนาดโดยปกติ เพื่อเปลี่ยนบริบทสร้างแรงปะทะ และตั้งคำถามต่อผู้ชมผลงานถึงความรู้สึกที่มีต่อผลงานชิ้นนี้หากทอที่มีขนาดและรูปทรงที่ผิดเพี้ยน

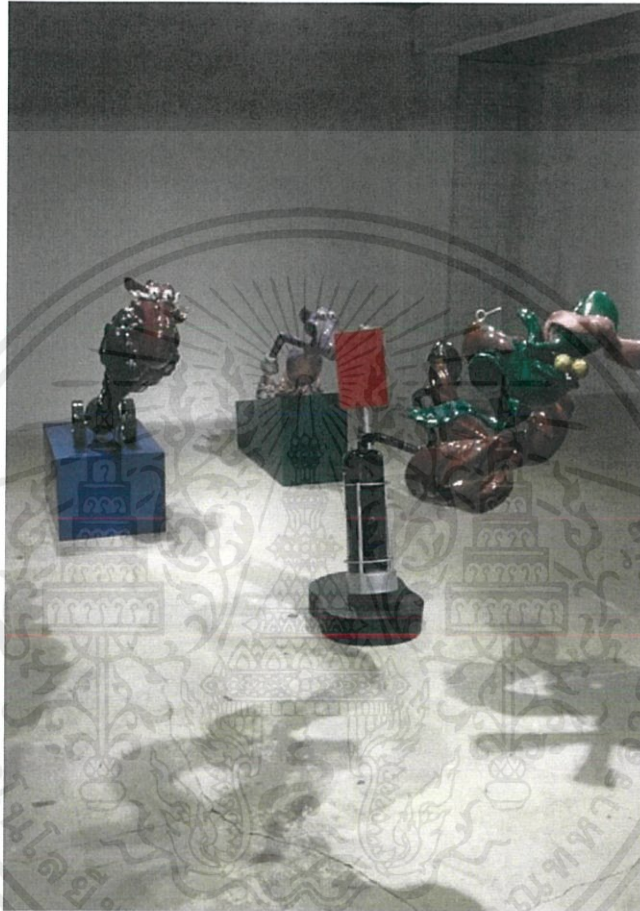
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 ผลงานที่ชื่อ “Header”

การติดตั้งผลงานนี้ ข้าพเจ้าออกแบบฐานให้มีขนาดเล็กและมีรูปทรงที่เหมาะสมกับการจัดวางผลงานเพื่อสร้างความโดดเด่นให้ผลงาน โดยฐานถูกจัดการด้วยการทำสีเฉพาะด้านเช่นเดียวกับสีของรถยนต์ สร้างความสอดคล้องกับความหมายของผลงาน ติดตั้งไฟเพื่อสะท้อนลวดลายของผ้าคาร์บอน เฟอร์ล่าและสร้างเงาของผลงานเพื่อให้เกิดแรงปะทะกับผู้ชมจากผลงานที่มีขนาดใหญ่มากยิ่งขึ้น

ผลงานชุดที่ชื่อ “speed character ” ผลงานชุดนี้เสนอคำนิยามที่เปลี่ยนผ่านของวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ของข้าพเจ้า ความชื่นชอบการการ์ตูนในวัยเด็ก และความชื่นชอบการตกแต่งรถยนต์ในวัยปัจจุบัน ข้าพเจ้าสร้างผลงานด้วยผ้าคาร์บอนเฟลล่าเสนอผ่านตัวการ์ตูนหนู จากการ์ตูนเรคเตอร์ที่มีความรวดเร็ว สร้างท่าทางการเคลื่อนไหว สร้างความรู้สึกสนุกสนาน



ภาพที่ 3.10 ผลงานชุดที่ชื่อ “speed character ”

ผลงานชุด“speed character” ข้าพเจ้าเสนอผลงานด้วยการติดตั้งผลงานในลักษณะของการแข่งขัน ผลงานแต่ละชิ้นมีปฏิสัมพันธ์กันจากการแข่งขันเพื่อเป็นผู้ชนะแห่งความเร็ว สร้างจินตนาการแก่ผู้ชมถึงฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันที่คุ้นเคยผ่านผลงานประติมากรรมที่แตกต่างของรูปแบบในแต่ละผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

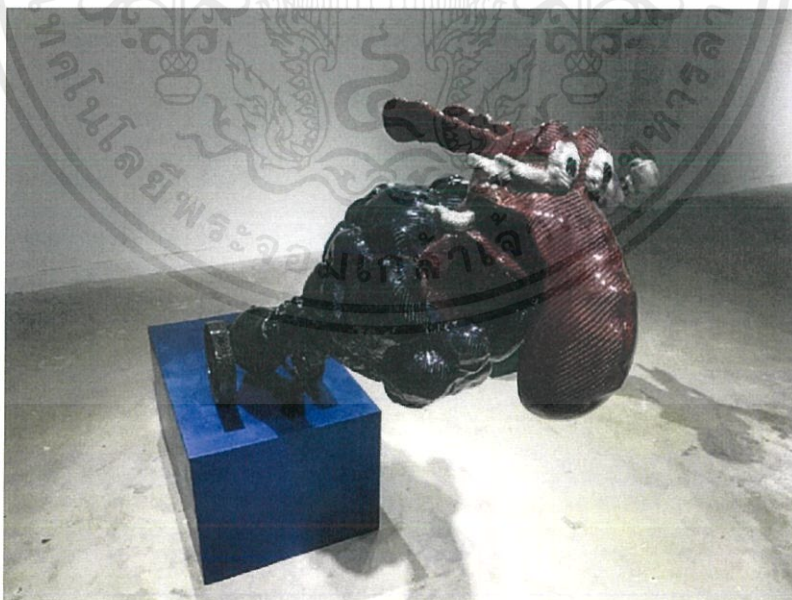
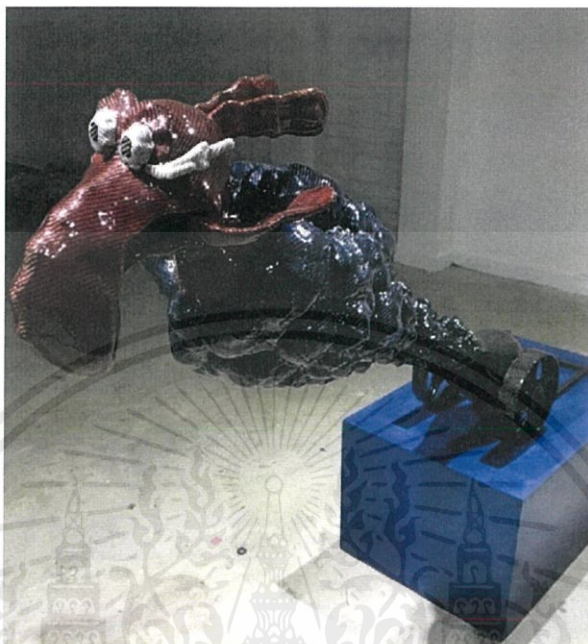
ผลงาน “speed character 1” ข้าพเจ้าสร้างฉากหนูตัวที่หนึ่ง ออกตัวจากกลุ่มควันด้วยความแรง ประกอบท่าทางของหนูที่เคลื่อนไหวร่างกายด้วยท่วง ล้อเลียนความเร็วด้วยลิ้นและใบหูของหนูที่มีทิศทางต้านทานความเร็วจากการวิ่ง ดวงตาที่ถลนออกเพื่อสร้างความสนุกสนาน



ภาพที่ 3.11 แสดงการติดตั้งผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน “speed character 2 ” ชำพเจ้าสร้างผลงานหนวดที่สอง ด้วยฉากหนูปุ้งออกตัวจากปืนใหญ่ที่มีขนาดเหล็กด้วยความเร็วสูงในรูปแบบ Perspective สร้างฉากสามมิติในรูปแบบผลงานประติมากรรม



ภาพที่ 3.12 ผลงานชุดที่ชื่อ “speed character ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน “speed character” ข้าพเจ้าสร้างผลงานหนูตัวที่สาม ด้วยการนำสิ่งของที่พบได้ทั่วไปอย่างถังดับเพลิง สร้างผลงานเป็นฉากหนูพุ่งออกตัวจากถังดับเพลิงด้วยลักษณะท่าทางชุกชอน มีรูปทรงที่บิดเบี้ยวจากความเคลื่อนไหวทั้งสิ้นและใบหูที่ให้ความรู้สึกพลิ้วจากความเร็ว สร้างจินตนาการด้วยสีจากผ้าคาร์บอนที่หลากหลาย เพื่อสร้างความใกล้เคียงด้านสีสันแบบภาพยนตร์แอนิเมชันมากขึ้น



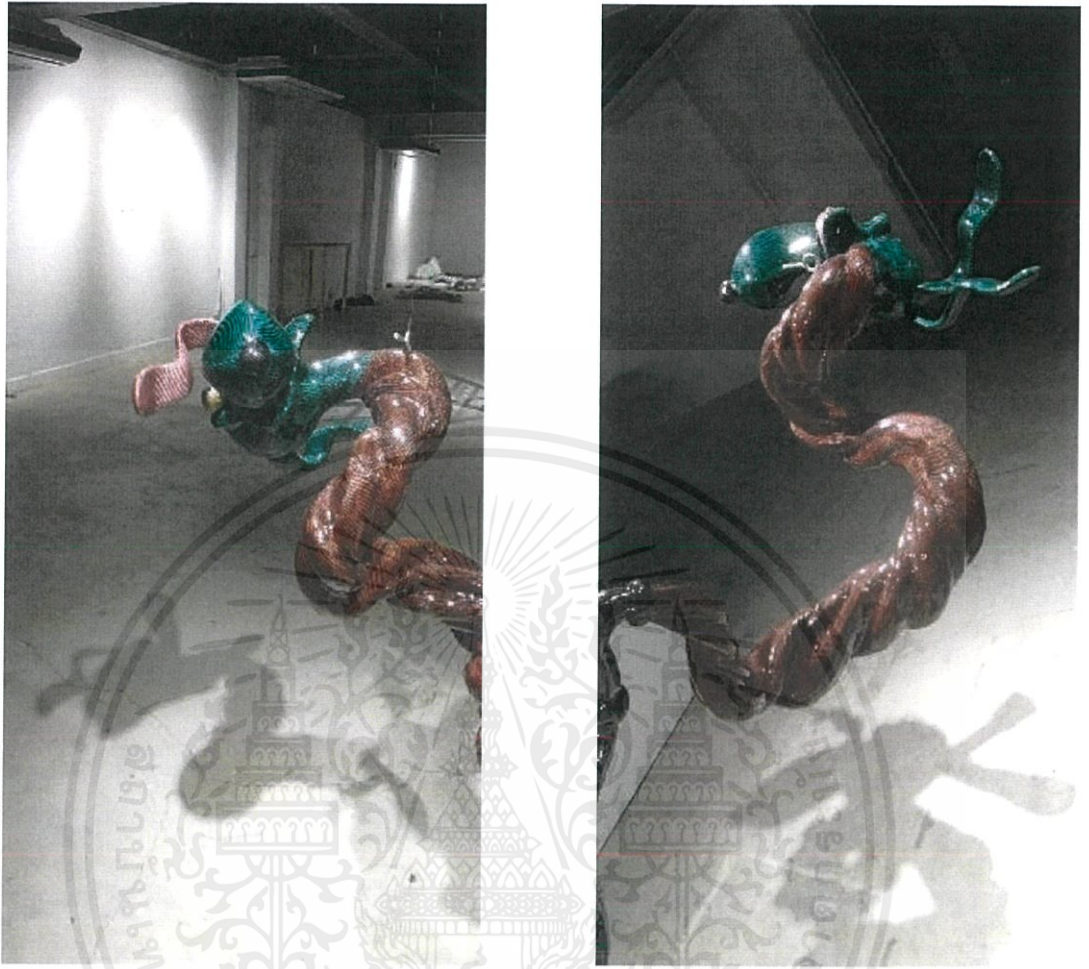
ภาพที่ 3.13 แสดงผลงาน

การติดตั้งผลงานที่สร้างความท้าทายจากการรับน้ำหนักของผลงาน สามารถสร้างความตื่นเต้นและการรับรู้ตามประสบการณ์ของผู้ชมผลงาน ได้อย่างดี



ภาพที่ 3.14 แสดงมุมมองผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.15 แสดงรายละเอียดผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ผลงาน

#### การพัฒนาทางด้านความคิด

ผลงานในช่วงปี 2560 ข้าพเจ้านำวัสดุผ้าคาร์บอนเคฟล่ามาหุ้มสิ่งของที่พบในชีวิตประจำวัน โดยเลือกจากวัตถุที่ถูกทิ้งเป็นขยะ เพื่อเปลี่ยนบริบทการรับรู้ของความหมายในสิ่งเดิม และเพื่อทดลอง เทคนิคของวิธีการหุ้มผ้าคาร์บอนเคฟล่า



ภาพที่ 4.1 การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุผ้าคาร์บอนเคฟล่า

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้มุ่งเน้นไปในทางขบวนการผลิตเพื่อให้ตัวงานมี ตำนานน้อยที่สุด และค้นหาผ้าคาร์บอนเคฟล่าที่มีสีสันลวดลายที่แตกต่างกัน เพื่อให้ผลงานชุดนี้มีความ หลากหลายทั้งรูปทรงและสีสันลวดลายที่น่าสนใจ

ข้าพเจ้าสร้างฐานกระเบื้องจำลองบรรยากาศสถานที่ในบ้านที่หลากหลายตามลวดลายกระเบื้อง โดยผลงานถูกจัดวางกระจัดกระจายบนฐานขนาดใหญ่เพื่อสร้างพื้นที่ให้กับผลงาน แสดงความรู้สึกต่อ ผลงานผ่านการจัดวางอย่างเป็นธรรมชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 แสดงการจัดวางผลงาน

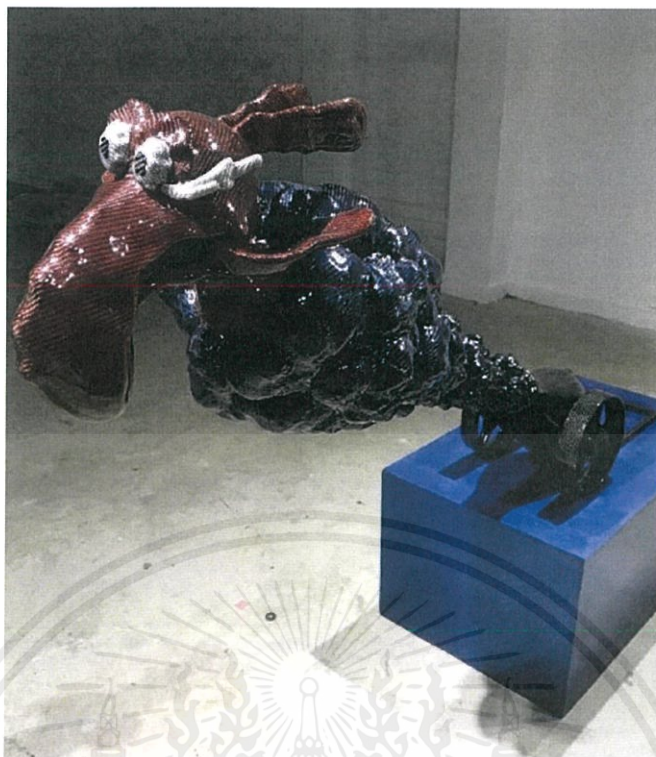
ในเวลาต่อมา ข้าพเจ้าเริ่มต้นสร้างผลงานการปั้นหล่อเรซินเพื่อนำมาหุ้มผ้าคาร์บอนเคฟล่าทดแทนการคั้นหาวัสดุของจริงจากผลงานที่ผ่านมา เพื่อตอบสนองความต้องการต่อพัฒนาผลงานที่มีข้อจำกัดเรื่องขนาดและรูปร่างมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.3 แสดงการจัดวางผลงาน

ข้าพเจ้าสนใจลวดลายและสีสันทันของผ้าคาร์บอนที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น สีแดง สีเขียว สีม่วง เป็นต้น ข้าพเจ้าได้นำผ้าคาร์บอนสีต่างๆมาสร้างเป็นผลงานประติมากรรม โดยการปั้นหล่อสร้างขึ้นจากจินตนาการทั้งหมด แตกต่างจากผลงานชุดแรกๆ ที่ข้าพเจ้านำวัสดุที่มีอยู่แล้วมาหุ้มผ้าคาร์บอนเคฟล่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ผลงานประติมากรรมคาร์บอน

ผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าเสนอคำนิยามการคิดแปลงพาหนะของวัยรุ่น และความชื่นชอบลักษณะการ์ตูน โดยการกันหาวัตถุดิบของเครื่องยนตร์รถยนต์ที่มีรูปแบบน่าสนใจ สร้างเป็นผลงานประติมากรรมในมุมมองที่แตกต่างเพื่อสร้างความสนุกสนานตามจินตนาการและความชื่นชอบ



ภาพที่ 4.5 ชิ้นส่วนรถยนต์ที่ข้าพเจ้าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาทางด้านรูปแบบ

ผลงานในช่วงปี 2561 จากผลงานที่ผ่านมาในด้านรูปแบบนั้นแต่เดิม ข้าพเจ้าค้นหาวัตถุที่มีรูปทรงประหลาด หรือบิดเบี้ยว และทดลองสร้างผลงานด้วยวิธีการปั้นหล่อ เพื่อหาความเป็นไปได้จากเทคนิคการหุ้มผ้าคาร์บอนเคฟล่า



ภาพที่ 4.6 การพัฒนาของผลงาน

ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าวางแผนการสร้างผลงานเพื่อสร้างความหลากหลายด้านเทคนิคจากการหุ้มผ้าคาร์บอนเคฟล่าบนวัสดุชิ้นส่วนรถยนต์ที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ติดตั้งไฟบางส่วนในผลงานเพื่อสร้างจุดเด่นด้านรายละเอียด และติดตั้งกลไกทางการเคลื่อนไหวแก่ผลงานเพื่อสร้างจินตนาการที่มากขึ้น



ภาพที่ 4.7 แสดงกลไกและรูปแบบของ เพ LED

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การติดตั้งผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์นี้ ข้าพเจ้าค้นหาข้อมูลอนุสาวรีย์ที่แสดงออกเชิงสัญลักษณ์นำรูปแบบมาสร้างเป็นฐานผลงาน เพื่อสร้างความสอดคล้องแก่ผลงานจากการเปลี่ยนบริบททางคำนิยม



ภาพที่ 4.8 อนุสาวรีย์ที่ใช้แสดงงานศิลปะในกรุงลอนดอน

### แนวคิดและการพัฒนาผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์

ผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์ที่ชื่อ “ภาพสื่อความแรงของเด็กวัยรุ่น” มีแนวคิดจากการสังเกตสภาพแวดล้อมรอบตัว ทั้งจากผู้คนและการรับค่านิยมต่างๆเข้ามาในชีวิตประจำวัน การคัดแปลงรถได้รับความนิยมน้อยลงเรื่อยๆในปัจจุบัน ด้วยการพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อผู้คนเพื่อปกป้องถึงรสนิยมและความชื่นชอบ

มุมมองของคนหรือสังคมที่มีต่อสิ่งของ ความคิด และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนามักได้รับการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา ข้าพเจ้าสังเกตและตั้งคำถามถึงความเปลี่ยนแปลงนั้น ความชื่นชอบและรสนิยมสามารถเกิดขึ้นได้จากประสบการณ์หรือวัฒนธรรมที่เติบโตมา

ในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าเสนอผลงานผ่านแนวคิดของการเปลี่ยนผ่านรสนิยม ความชอบส่วนตัวที่เปลี่ยนแปลงไปตามช่วงวัย

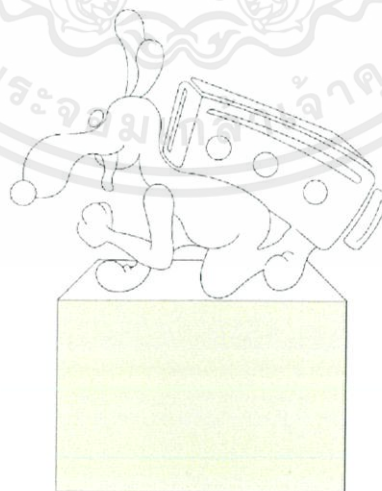
## ผลงานชิ้นที่ 1

เครื่องรถยนต์ที่ข้าพเจ้าสนใจในรูปแบบและรายละเอียดที่ซับซ้อน ซึ่งมีชิ้นส่วนชิ้นเล็กชิ้นน้อยหลายชิ้น เป็นกลไกที่ถูกสร้างมาจากโรงงานมีการขยับได้ในตัวมันเอง ข้าพเจ้าต้องไปค้นหาตามร้านขายของเก่าที่มีอะไหล่รถยนต์เป็นจำนวนมาก และต้องเลือกชิ้นที่น่าสนใจจริงๆ



ภาพที่ 4.9 รูปร่างของเครื่องรถยนต์

ข้าพเจ้าได้นำเครื่องยนต์มาคิดค้นหาความเป็นไปได้ โดยการเขียนออกแบบเอกลักษณ์การ์ตูนรูปแบบหนูในท่าทางต่างๆ ซึ่งขนาดท่าทางสัดส่วนนั้นให้อยู่ในขอบเขตของเครื่องยนต์ที่หามาได้เป็นตัววัด



ภาพที่ 4.10 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบขบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ขึ้นโครงสร้างด้วยเหล็กแล้วนำดินเหนียวมาปั้นตาม  
รูปแบบที่คิดไว้ จากนั้นทำแม่พิมพ์ต่อด้วยการหล่อเรซินไฟเบอร์



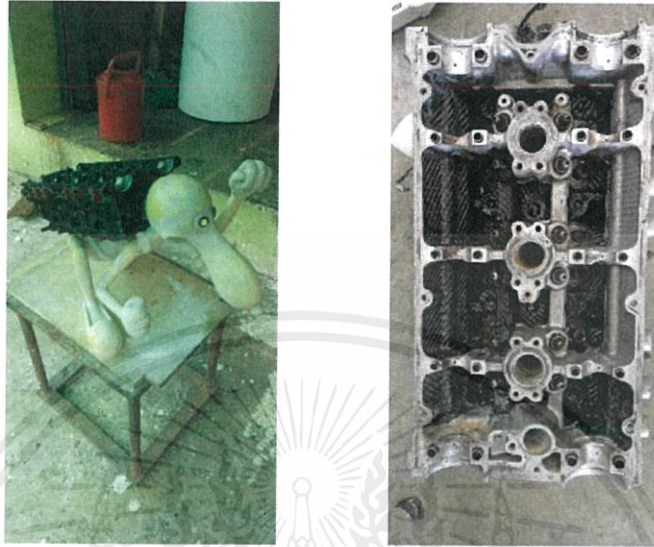
ภาพที่ 4.11 แสดงขบวนการสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.12 แสดงผลงานที่หล่อเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขบวนการขั้นต่อไปนำรูปแบบที่หล่อเสร็จแล้วมาประกอกกับเครื่องรถยนต์ว่าได้ตามที่ต้องการแล้ว จากนั้นเตรียมการหุ้มผ้าคาร์บอนเคลฟล่า แล้วทาเรซินเคลือบผ้าคาร์บอนประมาณ 4-5 ชั้น รอจนเรซินแห้งจึงจัดผลงานได้ในขั้นตอนนี้ต่อไป



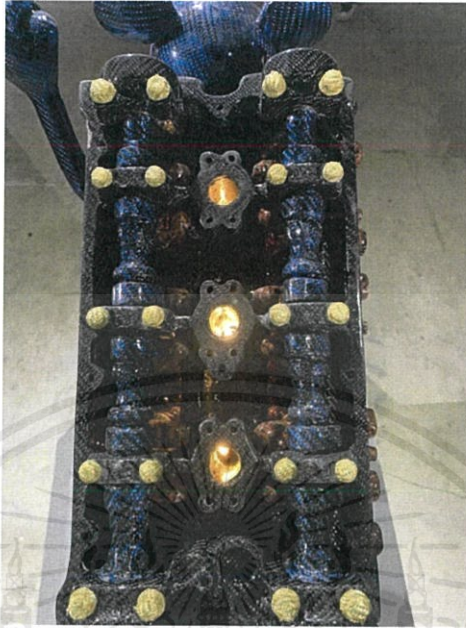
ภาพที่ 4.13 แสดงขบวนการสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.14 แสดงการหุ้มผ้าคาร์บอนเคลฟล่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานนี้มีการติดตั้งไฟ LED ที่ดวงตาและในเครื่องที่อยู่ด้านหลัง จึงต้องเดินสายไฟให้มีความมิดชิด เพื่อไม่ให้สายไฟนั้นรบกวนผลงาน



ภาพที่ 4.15 แสงไฟ LED ด้านในเครื่อง



ภาพที่ 4.16 แสงไฟ LED ที่ดวงตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

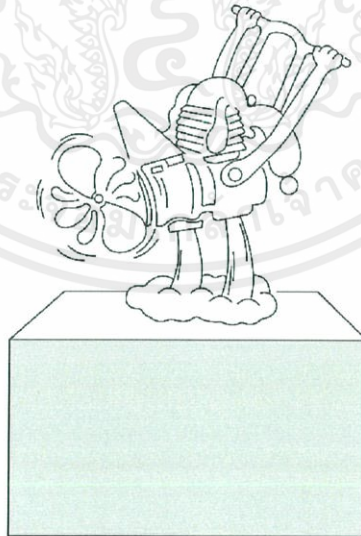
## ผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเริ่มจากการค้นหาวัสดุที่มีกลไกและรูปทรงที่น่าสนใจ เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการ ให้มีการพัฒนาทางด้านรูปแบบที่หลากหลาย ข้าพเจ้าต้องการสร้างผลงานชิ้นนี้ให้มีการเคลื่อนไหวได้จริง



ภาพที่ 4.17 แสดงการค้นหาวัสดุ

ข้าพเจ้านำเสนอผลงานในจินตนาการที่สอดคล้องกับวัตถุ โดยนำวัตถุมาสร้างจินตนาการเพิ่ม ด้วยการสร้างท่าทางการ์ตูนให้มีความคล้ายกับเครื่องบิน ผลงานนี้แตกต่างจากที่ผ่านมาเพราะมีการเคลื่อนไหวได้จริง



ภาพที่ 4.18 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการขึ้นแบบด้วยโฟมแล้วปั้นด้วยดินสังเคราะห์ (อีพ็อกซี่) จากนั้นปรับผิวด้วยการ โป้ขัดแต่งจนเรียบเนียน เทคนิคนี้แตกต่างจากการปั้นดินเหนียวแล้วหล่อไฟเบอร์ ทำให้เวลาการทำงานรวดเร็วมากขึ้น



ภาพที่ 4.19 แสดงขบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนการสร้างแขนที่จับพวงมาลัยให้มีความยืดหยุ่นทนผิเค้น ซึ่งพวงมาลัยนั้น ได้ออเคียมาจากรถหุ SUPERCAR ข้าพเจ้าสร้างแขนขึ้นจากโครงไม้แล้วปั้นอีพ็อกซี่ทับอีกที



ภาพที่ 4.20 ขบวนการสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขบวนการสร้างรูปทรงวันไอโฟน ด้วยการปั้นดินเหนียวแล้วหล่อไฟเบอร์กลาส รูปแบบที่ให้  
ถึงความรู้สึกถึงการลอยตัวของเครื่องบิน



ภาพที่ 4.21 ขบวนการสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.22 แสดงรูปทรงวันไอโฟนที่พุ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขบวนการหุ้มผ้าคาร์บอนเคลือบส่วนมอเตอร์กลไกที่เคลื่อนไหวได้และส่วนต่างๆ จากนั้นจะ  
 ดวงตาเพื่อใส่ไฟ LED จนถึงขั้นตอนการทาเรซิน ในส่วนของกลไกที่เคลื่อนไหวได้ต้องระวังไม่ให้เร-  
 ซินไหลไปติดกลไก



ภาพที่ 4.23 ขบวนการสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.24 ขบวนการสร้างผลงาน

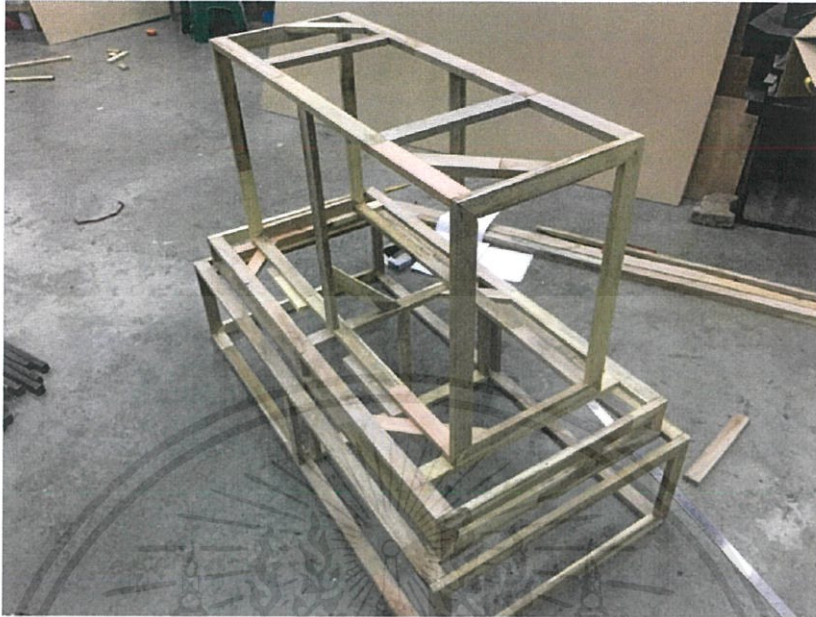
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.25 ขบวนการสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขบวนการติดตั้งผลงาน โดยสร้างฐานที่เลียนแบบอนุสาวรีย์ การขึ้นโครงด้วยวัสดุไม้ MDF ขนาด 3 มิลลิเมตร แล้วทำสีที่คล้ายกับพื้นผิวของปูน



ภาพที่ 4.26 แสดงโครงสร้างฐาน



ภาพที่ 4.27 แสดงฐานวางผลงาน

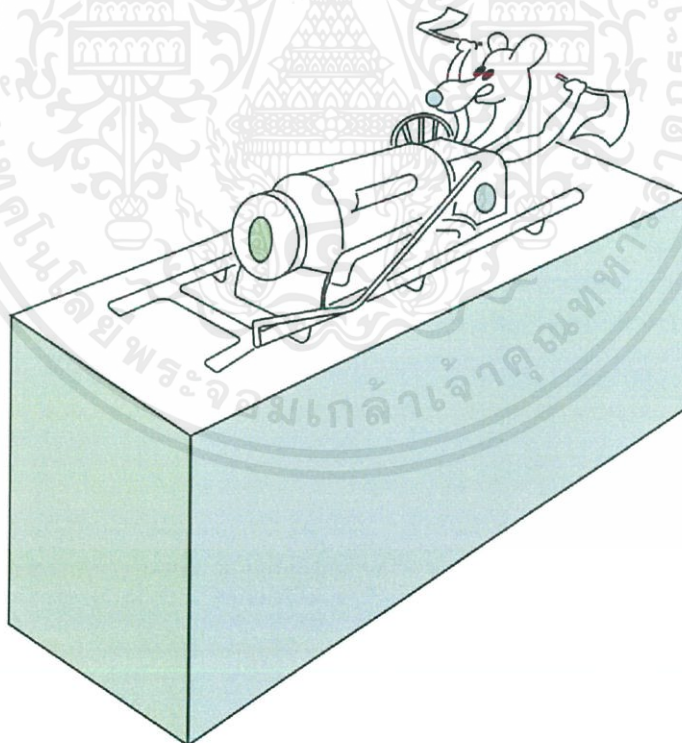
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ผลงานชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้าเริ่มต้นด้วยการค้นหาวัสดุที่มีกลไกที่ขยับได้มากกว่าเดิม ข้าพเจ้าได้ค้นพบวัสดุที่ข้าพเจ้าเห็นแล้วนึกถึงรถไฟ จึงเขียนภาพร่างโดยมีภาพในจินตนาการเป็นรถไฟ ผลงานชิ้นนี้ได้มีกลไกให้ขยับเคลื่อนไหวได้เหมือนกับรถไฟจริงๆ



ภาพที่ 4.28 แสดงเครื่องกลไก



ภาพที่ 4.29 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

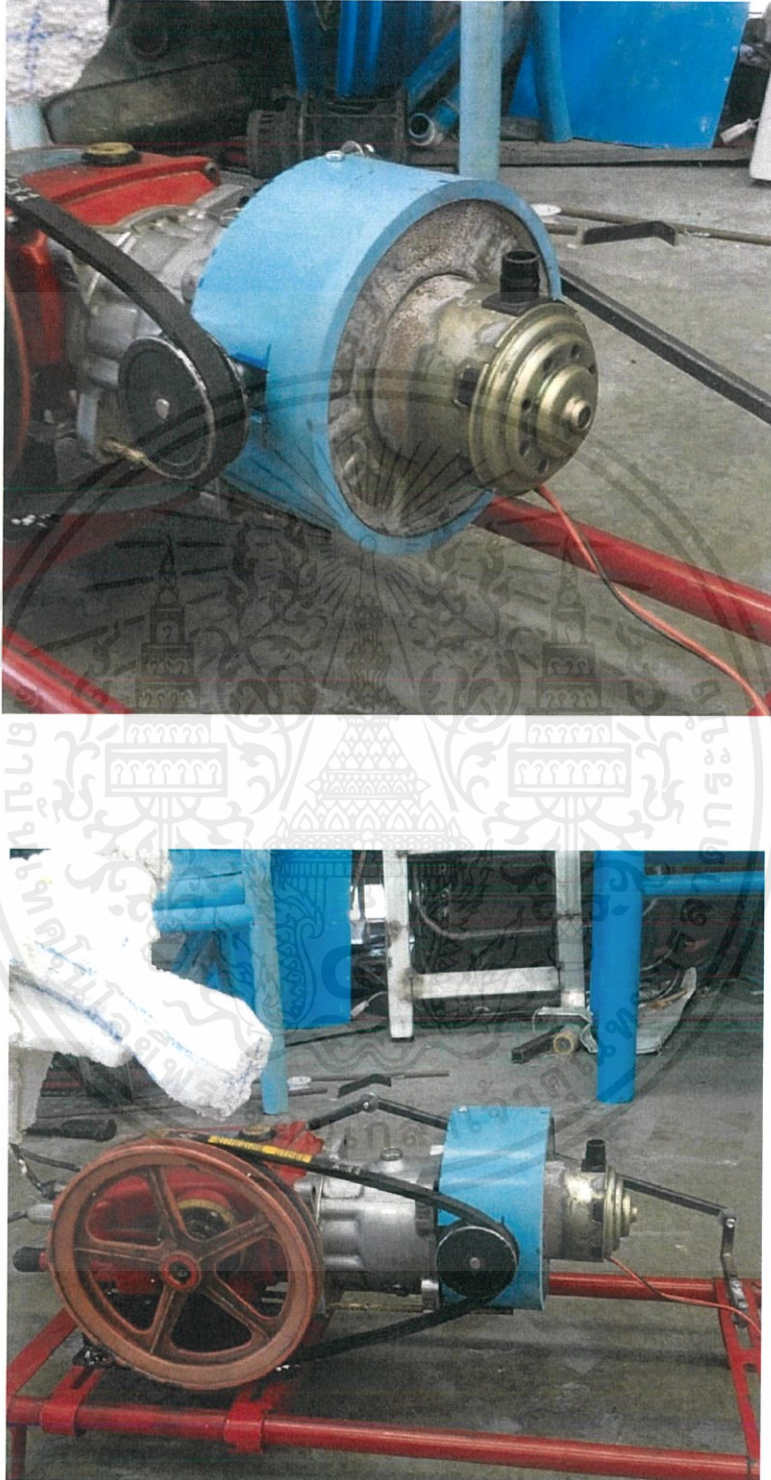
ขบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลงานชุดนี้ได้สร้างขึ้นในรูปแบบของรถไฟ และทำทางการต่อยอดรถไปมาเป็นเชิงสัญลักษณ์ทางการรถไฟ ข้าพเจ้าสร้างกลไกขึ้นมาด้วยการใช้มอเตอร์เป็นตัวขับเคลื่อน



ภาพที่ 4.30 แสดงการติดตั้งมอเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

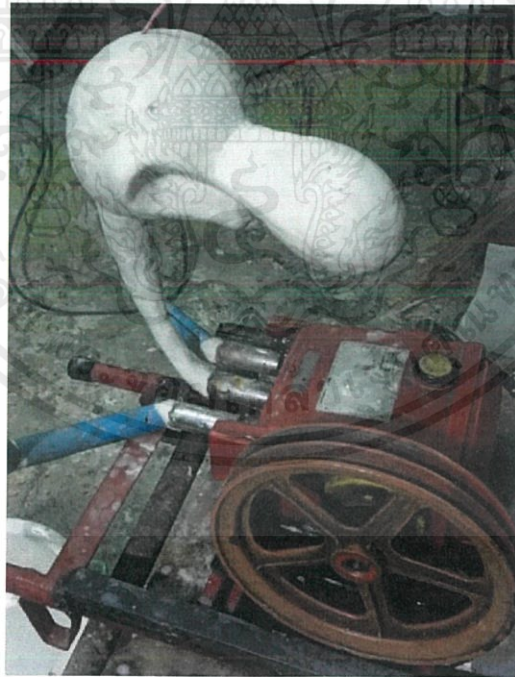
ข้าพเจ้าหาวัสดุที่มีความคล้ายกับลักษณะของหัวขบวนรถไฟ เพื่อมาประกอบสร้างในผลงาน และยังคงคิดค้นหาวิธีในการติดตั้งมอเตอร์ในผลงาน โดยไม่ให้เห็นมอเตอร์ขับเคลื่อน



ภาพที่ 4.31 แสดงการประกอบหัวรถไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขบวนการต่อมาขึ้นรูปทรงท่าทางการ์ตูน ด้วยการแกะโฟมแล้วปั้นด้วยอิพ็อกซี่



ภาพที่ 4.32 แสดงขบวนการสร้างงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.33 แสดงขบวนการสร้างงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทดสอบกลไก ไฟฟ้าให้ระบบทุกอย่างทำงานการเคลื่อนไหวย่างสมบูรณ์ และพร้อมที่จะ  
หุ้มผ้าคาร์บอนเคลฟล่า เพราะถ้าระบบการเคลื่อนไหวมมีปัญหาหรือขัดข้องจะแก้ไขไม่ได้



ภาพที่ 4.34 แสดงการทดลองระบบไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.35 แสดงการหุ้มผ้าคาร์บอน

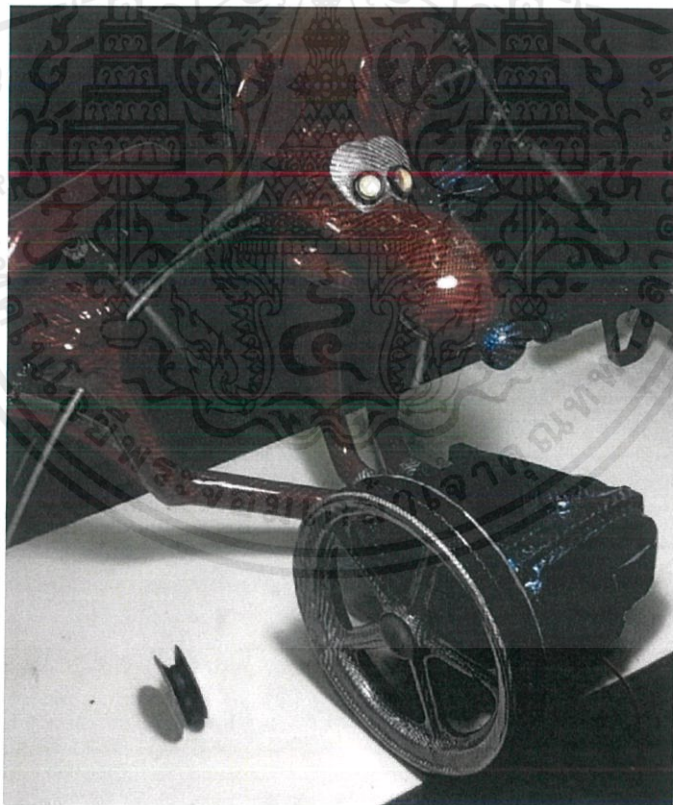


ภาพที่ 4.36 ขบวนการทาเรซินชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



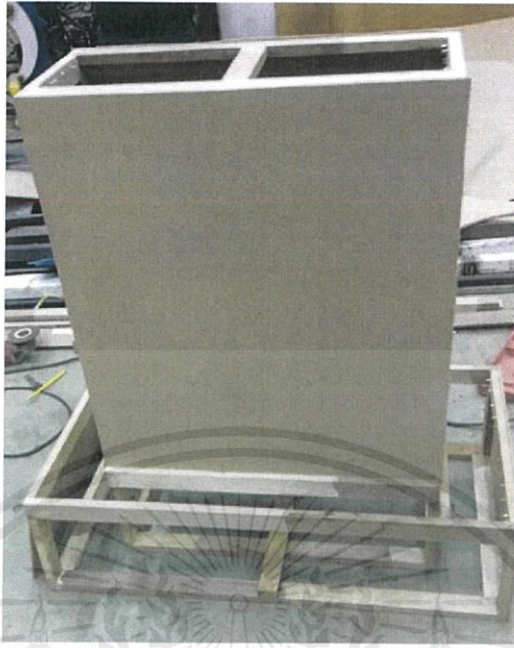
ภาพที่ 4.37 แสดงการขัดผลงาน



ภาพที่ 4.38 แสดงผลงานที่เคลือบผิวแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขบวนการติดตั้ง



ภาพที่ 4.39 ขบวนการสร้างฐานติดตั้งงาน

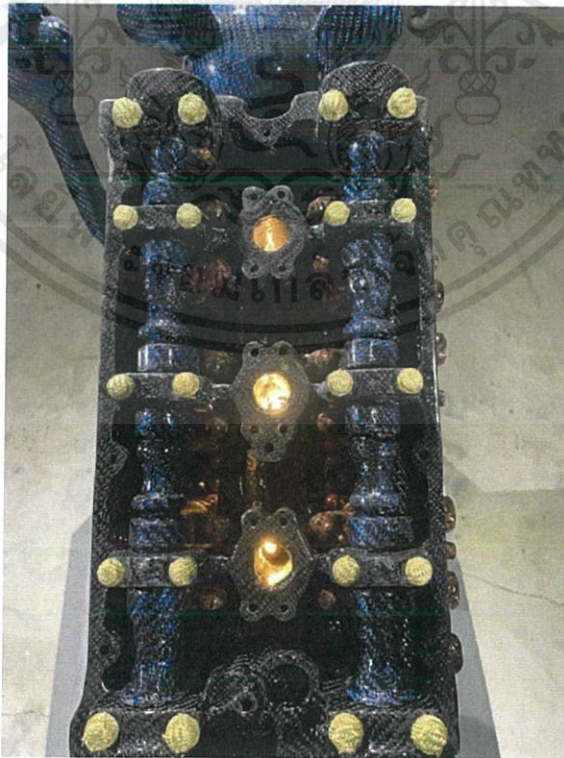


ภาพที่ 4.40 แสดงการทาสีฐาน

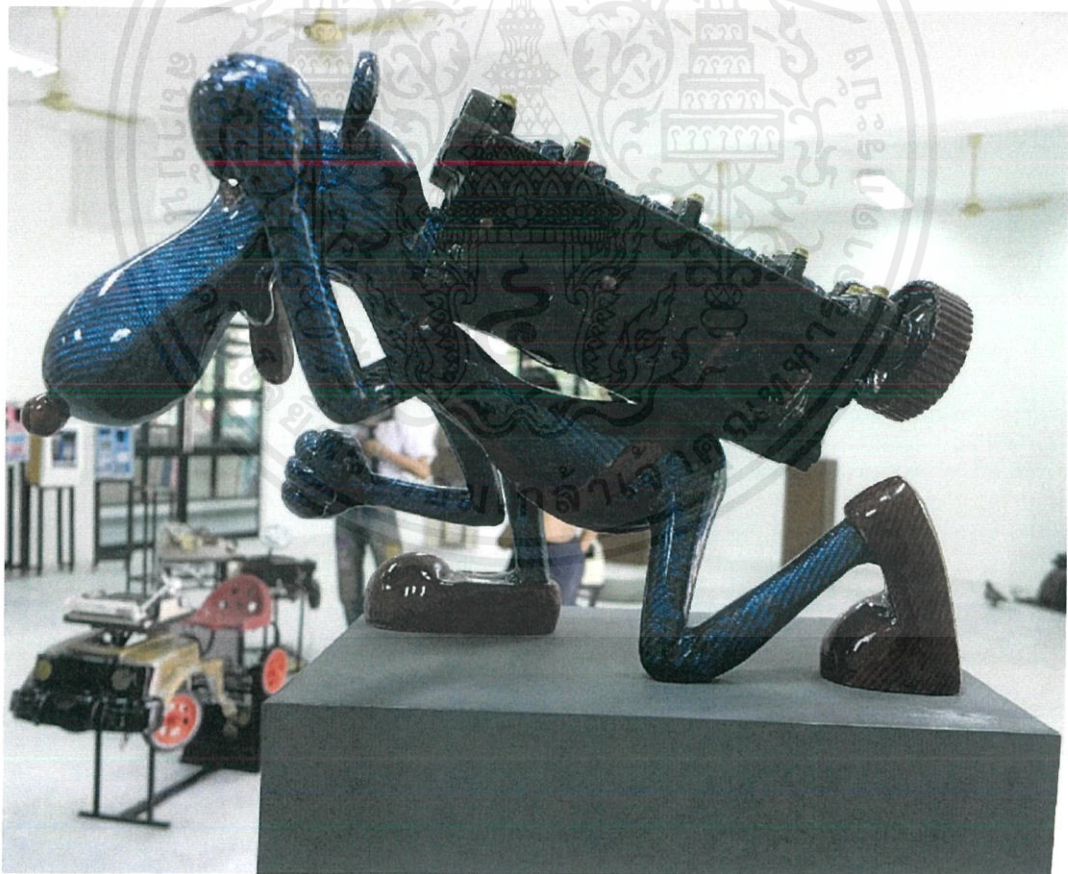
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

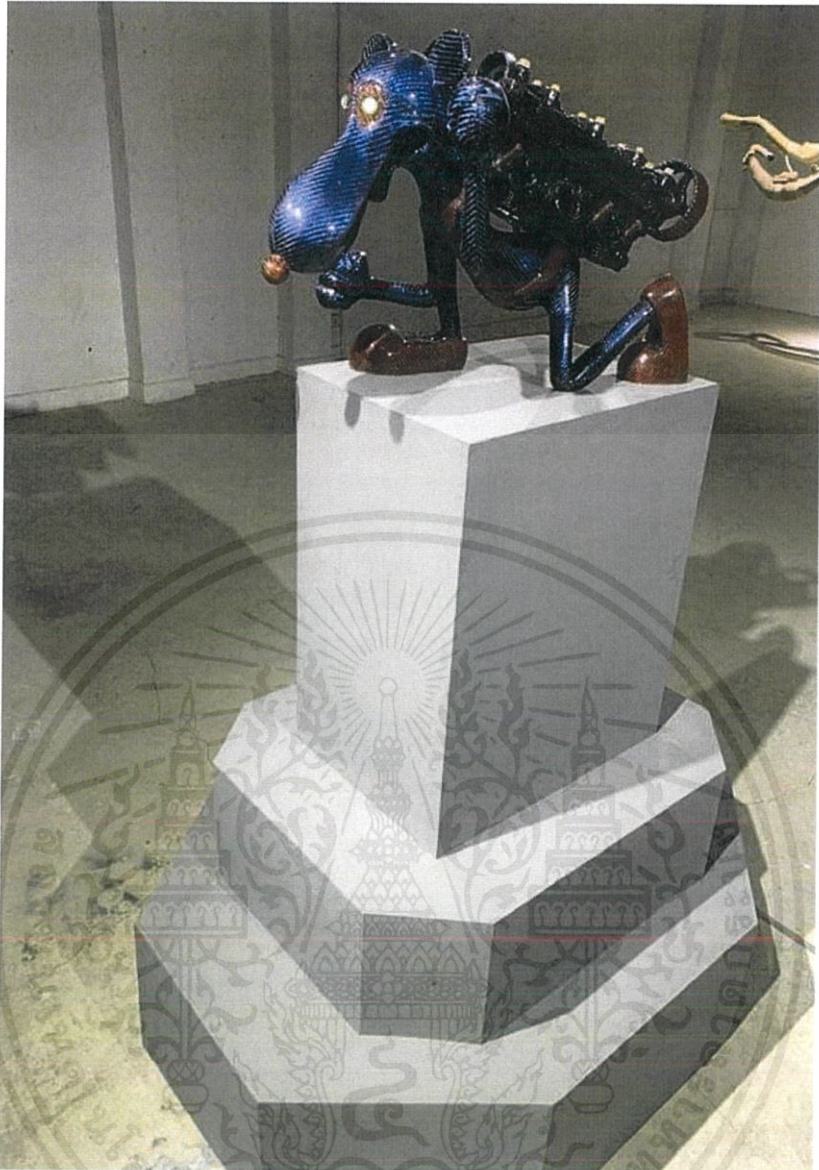
### ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

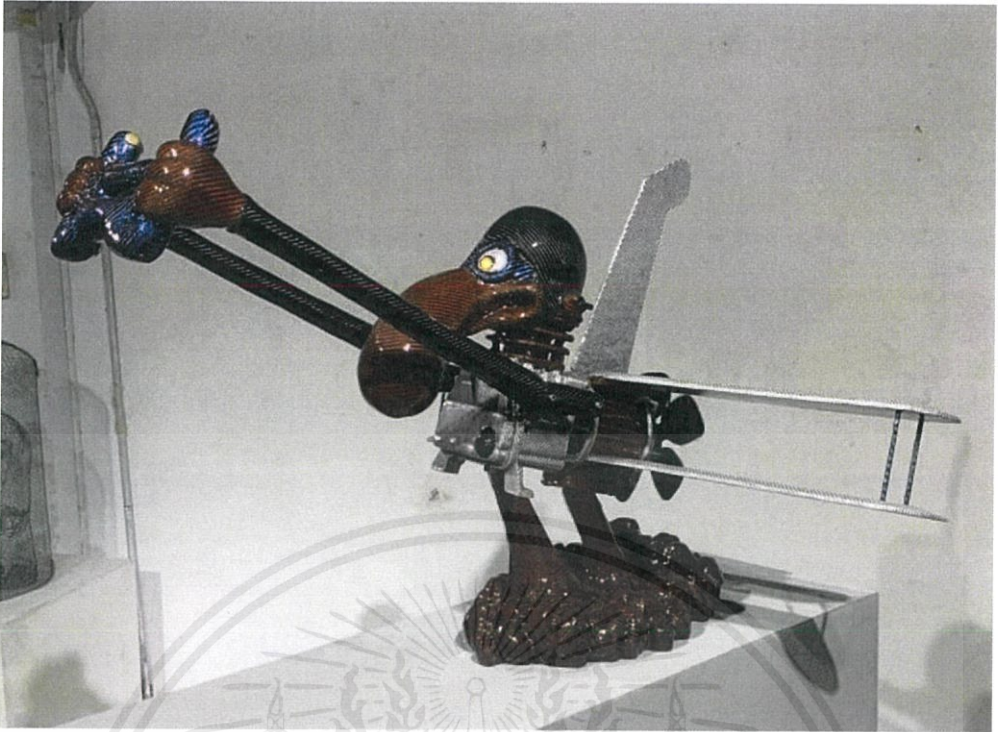


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

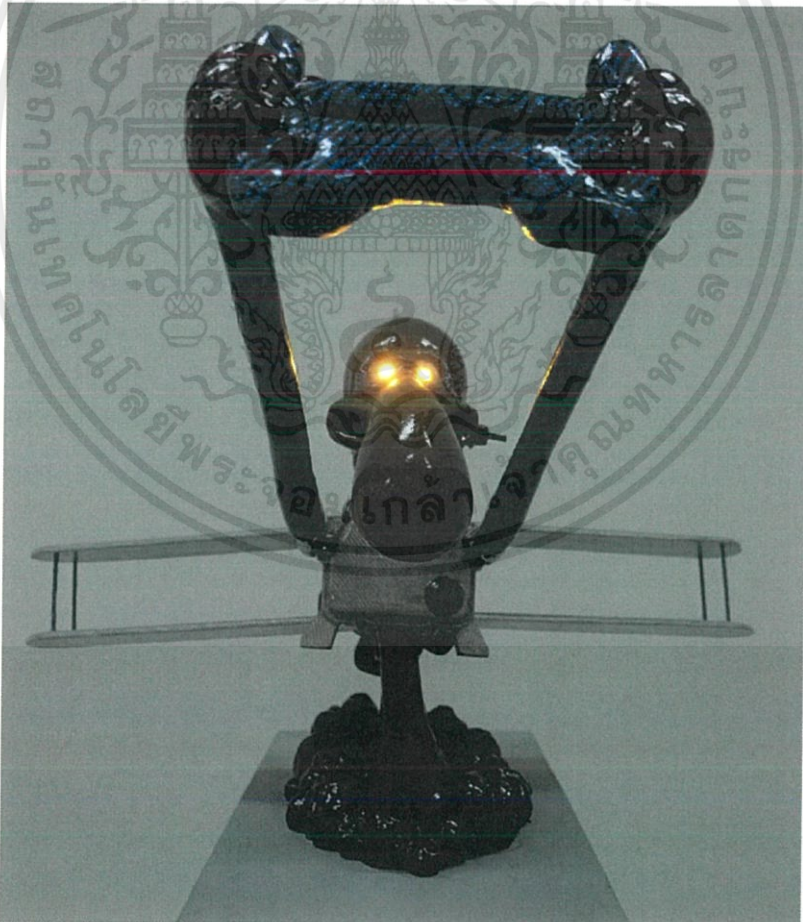


- ชื่อผลงาน : Carbon Car
- ปี : 2019
- ขนาด : 49 x 72 x 45 เซนติเมตร
- วัสดุ : ฝ้ายคาร์บอนเคลฟล่า , ไม้ , เครื่องยนต์ , ไฟเบอร์กลาส , LED
- เทคนิค : ประติมากรรมร่วมสมัย

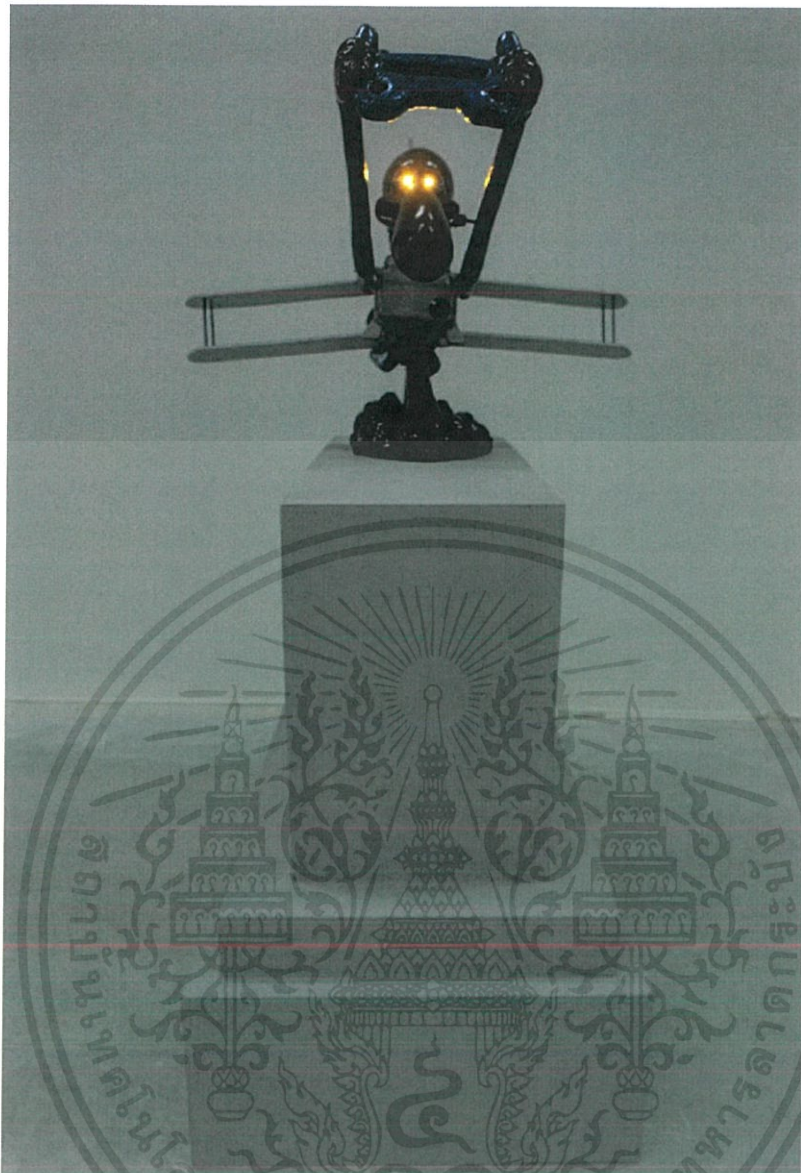
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

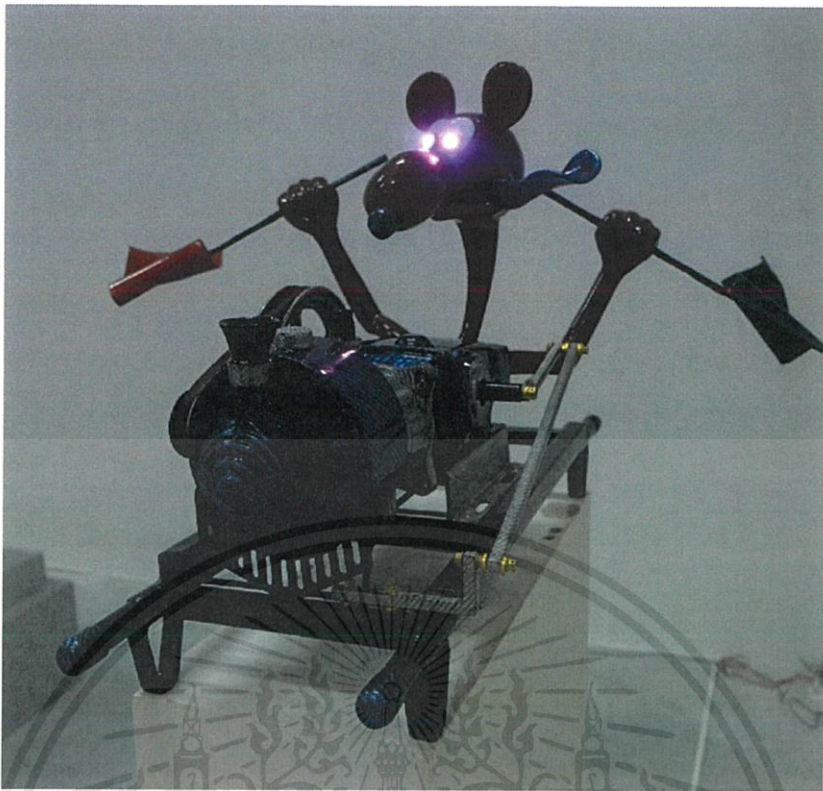


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

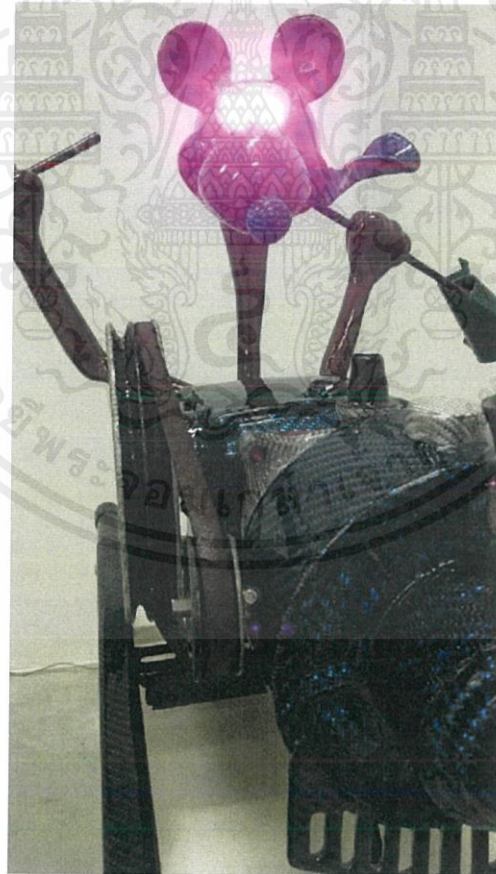
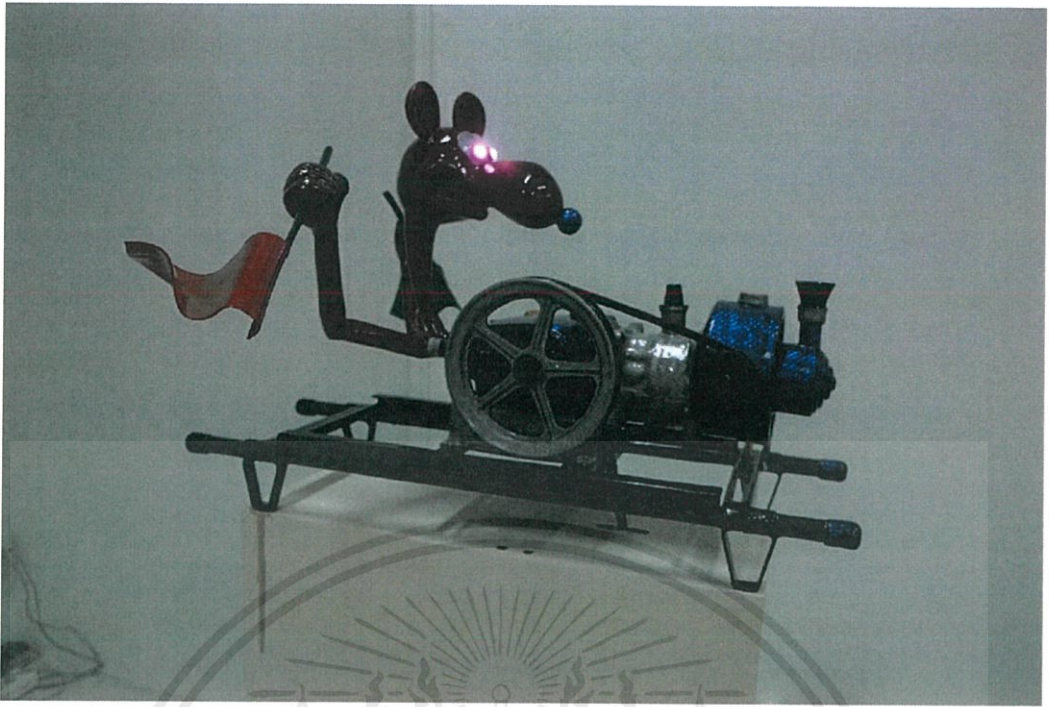


- ชื่อผลงาน : Air Force One Carbon
- ปี : 2019
- ขนาด : 95 x 85 x 67 เซนติเมตร
- วัสดุ : ฝ้ายคาร์บอนเคลือบ , ไฟเบอร์กลาส , อีพ็อกซี่ , LED , ไม้ , มอเตอร์
- เทคนิค : ประติมากรรมร่วมสมัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- ชื่อผลงาน : Carbon Character
- ปี : 2019
- ขนาด : 90 x 86 x 56 เซนติเมตร
- วัสดุ : ฝ้ายคาร์บอนเฟลล่า , มอเตอร์ , อีพ็อกซี่ , LED , โฟเบอร์กลาส
- เทคนิค : ประติมากรรมร่วมสมัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อ “ภาพสื่อความแรงของเด็กวัยรุ่น” นี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการตระหนักถึงค่านิยมของวัยเด็กกับวัยรุ่น เปลี่ยนบริบทด้วยคาแรคเตอร์การ์ตูน ร่วมกับวัสดุผ้าคาร์บอนแคฟล่าด้วยรูปแบบประติมากรรมหนู ในลักษณะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว โดยสร้างรูปทรงในลักษณะความเร็วและเป็นตนเอง การติดตั้งผลงานและการกำหนดแสงไฟในบริเวณตัวงานให้มีการสะท้อนกับตัวงาน เพื่อเล่นกับแสงให้ผลงานมีมิติมากขึ้น ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดการกับทั้งสองสิ่งนี้ให้มีความสอดคล้องกันเพื่อสามารถดึงดูดสายตาของผู้ชมที่เข้ามาชมผลงานในครั้งนี้ เกิดความสนใจและสงสัยในความงามของรูปทรงที่ผิดปกติกับผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้ามุ่งหวังว่าการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดนั้นส่งผลให้เกิดประโยชน์และคุณค่าต่อการเรียนรู้ในเรื่องค่านิยมของเด็กวัยรุ่นในปัจจุบันมากขึ้น ทั้งต่อตนเอง ต่อสังคม หรือผู้ชมที่เข้ามาชมผลงาน และเป็นอีกปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้เกิด พัฒนาการทำงานศิลปะที่ดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

### จากเว็บไซต์อ้างอิง

คาร์บอนไฟเบอร์คืออะไร แท้ ไม่แท้. (2560). สืบค้น 3 กรกฎาคม 2562 ,

จาก <https://www.grandprix.co.th/>

วัยรุ่นและสังคมไทยในปัจจุบัน. (2556). สืบค้น 2 กรกฎาคม 2562 ,

จาก <https://www.gotoknow.org/posts/517684>

Alastair Gibson. (2562). สืบค้น 30 มิถุนายน 2562 ,

จาก <https://thedranguallery.com/artists/alastair-gibson>

Boxza racing. (2562). สืบค้น 2 กรกฎาคม 2562 ,

จาก <http://car.boxzaracing.com/knowledge/2785>

Car Bon Longhorn. (2562). สืบค้น 30 มิถุนายน 2562 ,

จาก <https://carbonart45.com/artwork/carbon-longhorn/>

Car Bon Humboldt. (2562). สืบค้น 30 มิถุนายน ,

จาก <https://carbonart45.com/artwork/carbon-humboldt/>

Details & Cataloguing. (2556). สืบค้น 30 มิถุนายน 2562 ,

จาก <http://www.sothebys.com/en/auctions/contemporary-evening-n08991/lot.37.html>

Engineered Emotion. (2562). สืบค้น 30 มิถุนายน 2562 ,

จาก <https://carbonart45.com/artwork/engineered-emotion/>

Engineered Emotion. (2562). สืบค้น 30 มิถุนายน 2562 ,

จาก <https://carbonart45.com/artwork/engineered-emotion/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**JEFF KOONS.** (2562). สืบค้น 29 มิถุนายน 2562 ,

จาก <https://gagosian.com/artists/jeff-koons/>

**Michael Young's carbon-fibre chair for Coalesse weighs less than five pounds.** (2559).

สืบค้น 30 มิถุนายน 2562 ,

จาก <https://www.dezeen.com/2016/02/12/michael-young-coalesse-less-than-five-chair-carbon-fibre/>

**Market Reports.** (2561). สืบค้น 1 กรกฎาคม 2562 ,

จาก <https://consumerreportsreview.com>

**Mark moore fine art.** (2547). สืบค้น 29 มิถุนายน 2562 ,

จาก <http://www.markmoorefineart.com/artists/yoram-wolberger>

**Other works from One Place After Another: A Survey of Public Art Today.** (2561).

สืบค้น 29 -มิถุนายน 2562 ,

จาก <https://www.artsy.net/artwork/yoram-wolberger-red-indian-number-2-bowman>

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย ไกรเลิศ พระมาลา  
 วัน เดือน ปีเกิด 24 สิงหาคม พ.ศ. 2536  
 ที่อยู่ 3/21 หมู่ 3 ซอย ประชาสำราญ 3 ถนน ประชาสำราญ  
 เขต หนองจอก แขวง หนองจอก กทม. 10530

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2551-2553 มัธยมวัดหนองจอก  
 พ.ศ. 2554-2556 วิทยาลัยช่างศิลป์ ลาดกระบัง  
 พ.ศ. 2558-2562 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม สาขาประติมากรรม  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### การแสดงผลงาน

พ.ศ. 2560 นิทรรศการ MOTIVATION , People Gallery , Bacc

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้