

จินตนาการกลไกจากวัตถุในโลกความจริง  
(Fictitious Gimmick From Artifacts in Reality)



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562-2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ประติมากรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....*กิตติ แสงแก้ว*.....

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ แสงแก้ว)

.....*[Signature]*.....  
(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)

กรรมการ

.....*[Signature]*.....

กรรมการ

(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

.....*[Signature]*.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ คอนประศรี)

กรรมการ

.....*[Signature]*.....

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)

.....*[Signature]*.....  
(อาจารย์กฤษ งามสม)

กรรมการ

.....*[Signature]*.....

กรรมการ

(อาจารย์อัคราส พรขจรกิจกุล)

.....*[Signature]*.....

กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนศล ตีรุจิเจริญ)

.....*[Signature]*.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์กฤษ งามสม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การแสดงศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก อาจารย์กฤษ งามสม อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ที่ให้คำแนะนำ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆตลอดจนเสนอแนวทางจนศิลปนิพนธ์นี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาประติมากรรมทุกท่านที่ให้ความกรุณาแนะนำวิธีเพื่อพัฒนาแนวความคิดศิลปนิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และผู้ปกครอง ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ อาทิ กำลังใจ และทุนทรัพย์

สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆภาควิชาประติมากรรม ที่ให้คำแนะนำ รวมถึงความช่วยเหลือในด้านอุปกรณ์ และการติดตั้งผลงานศิลปะนิพนธ์ให้เรียบร้อยดี

สรวิศ ไตชัย

หัวข้อศิลปนิพนธ์	จินตนาการกลไกจากวัตถุในโลกความจริง
	Fictitious Gimmick From Artifact in Reality
ชื่อ	นายสรวิศ โดชัย
รหัสนักศึกษา	59020530
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562-2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ กฤษ งามสม

### บทคัดย่อ

การผลิตสินค้าจำนวนมาก(Mass production) คือ การผลิตสินค้าครั้งละจำนวนมากเพื่อใช้ข้อได้เปรียบในเรื่องของต้นทุนเฉลี่ยต่อหน่วยที่ต่ำกว่าการผลิต ข้าพเจ้าเสนอประติมากรรมชุดจาก Mass production ผ่านวัตถุและวัสดุที่มาจากกระบวนการผลิตสินค้าจำนวนมาก(Mass production) อ้างอิงถึงยานอวกาศ ดาวเทียม การปฏิวัติอุตสาหกรรม จุดเริ่มต้นการเปิดกว้างอุตสาหกรรม

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “จินตนาการกลไกจากวัตถุในโลกความจริง” นำวัตถุหรือวัสดุสำเร็จรูปในระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรม เพื่อทำลายหน้าที่เดิมของตัววัตถุ กระตุ้นความคิดของผู้ชมให้เกิดจินตนาการและความรู้สึกแบบใหม่

ข้าพเจ้านำเสนอประติมากรรมชุดที่แสดงความเป็นไปได้ใหม่ๆ เปลี่ยนบริบทของตัววัสดุหรือวัตถุที่ข้าพเจ้านำมาประกอบในงานนำไปสู่การศึกษาในเรื่องรูปแบบและความหมาย

# สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ชื่อโครงการ	1
1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์	1
1.4 ขอบเขตของโครงการ	1
1.5 แผนงานในการดำเนินงาน	1
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 พื้นฐานความคิดสร้างสรรค์	3
2.1 รูปแบบศิลปะ ทฤษฎีศิลปะและศิลปิน	7
2.1.1 การใช้วัสดุสำเร็จรูป (Readymade)	7
2.1.2 จลน์ศิลป์ (Kinetic art)	9
2.1.3 การเปลี่ยนบริบท (Change to context)	10
2.1.4 การจินตนาการโลกเหนือจริง (Hyperreality)	13
บทที่ 3 การสร้างสรรค์	15
3.1 การสร้างสรรค์ผลงานในอดีต	15
3.1.1 ผลงานในช่วงปี 2561-2562	15

	หน้า
บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงาน	28
4.1 การพัฒนาทางด้านความคิด	28
4.2 การพัฒนาทางด้านรูปแบบ	33
4.3 แนวคิดและการพัฒนาผลงานในโครงการทัศนศิลป์	35
4.3.1 ดาวเทียมอุตุนิยมวิทยา (Geostationary Meteorological Satellites)	35
4.3.2 ดาวเทียมสมุทรศาสตร์ (Ocean Surveillance Satellite)	36
4.3.3 ดาวเทียมสื่อสาร (Communications Satellite)	37
4.2 ขั้นตอนการประกอบสร้างผลงาน	43
บทที่ 5 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์	53
บทที่ 6 สรุปผลการสร้างสรรค์	50
บรรณานุกรม	51



## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพจากการ์ตูนเรื่องดราก้อนบอล (Dragonball)	3
2	ภาพจากการ์ตูนเรื่องดราก้อนบอล (Dragonball)	3
3	ภาพจากการ์ตูนเรื่องดราก้อนบอล (Dragonball)	4
4	ภาพตัวอย่างสินค้าประเภท Mass production	4
5	ภาพดาวเทียมสปุตนิก (Sputnik)	5
6	ภาพผลงาน Fountain (1917)	7
7	ภาพผลงาน Bicycle Wheel (1915)	8
8	ภาพผลงานของ Jean Tinguely	9
9	ภาพผลงาน The Gift, แมน เรย์	11
10	ภาพผลงาน Pablo Picasso, Tete de Taureau (Bulls head),1942	12
11	ภาพผลงาน The Persistence of Memory	13
12	ภาพผลงาน Lobster Telephone	14
13	ภาพผลงาน “Mini soldiers”	15
14	ภาพผลงาน “Mini cars”	19
15	ภาพผลงาน “Mechanical Dinosaur”	21
16	ภาพดาวเทียมอูตุนิยมวิทยา	36
17	ภาพดาวเทียมสมุทรศาสตร์	37
18	ภาพดาวเทียมสื่อสาร	38

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ชื่อโครงการ

จินตนาการกลไกจากวัตถุในโลกความจริง

### 1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ตั้งแต่จำความได้ “ของเล่น” อยู่ในทุกช่วงเวลารชีวิตของข้าพเจ้าตั้งแต่เด็กจนปัจจุบัน ข้าพเจ้ามีความคิดอยากสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่มีความชอบหรือเรื่องราวรอบตัวของข้าพเจ้าเกี่ยวข้องกับตัวก็คือของเล่น ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอรูปแบบของเล่นในบริบททางศิลปะ

ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบศิลปะที่มีบริบทความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและสังคม เพราะรู้สึกสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย ไม่มีความซับซ้อนมากนักและมีความเป็นประติมากรรมอยู่ในตัว

### 1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์

- สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมจากวัสดุหรือวัตถุจากระบบการผลิตในอุตสาหกรรม
- นำเสนอหน้าที่หรือบทบาทใหม่ให้กับชิ้นงาน
- เพื่อสร้าง Character ให้กับตัวผลงาน

### 1.4 ขอบเขตของโครงการ

การประกอบสร้างซึ่งตัววัตถุที่ใช้เป็นส่วนประกอบของชิ้นงานจะเป็นวัตถุที่มีกระบวนการผลิตมาจากระบบอุตสาหกรรมทั้งหมด ตัวผลงานเป็นประติมากรรมสื่อผสม

### 1.5 แผนงานในการดำเนินงาน

- ศึกษารูปแบบของดาวเทียม ยานอวกาศ เพื่อเกิดความคิด และจินตนาการ
- รวบรวมทฤษฎี บทความ ที่เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์ความหมายต่อวัตถุที่สนใจ
- รวบรวมข้อมูลจากประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- เกิดความเข้าใจในระบบวงจรมอเตอร์ที่ใช้ร่วมกับตัวชิ้นงาน
- เกิดผลงานศิลปะในรูปแบบสามมิติที่เคลื่อนไหวได้จากกลไกมอเตอร์
- เกิดความเข้าใจในระบบการทำงานที่เป็นประติมากรรมชุด



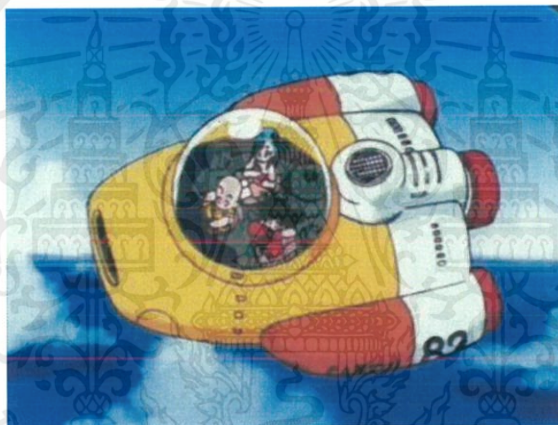
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### พื้นฐานความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามีความสนใจในของเล่นเป็นความชื่นชอบส่วนตัว ตั้งแต่วัยเด็กข้าพเจ้ามีความสนใจในของเล่นในรูปแบบต่างๆมากมายจนกลายเป็นความชอบและที่ข้าพเจ้าเลือกมาเป็นรูปแบบคือ ยานอวกาศ ดาวเทียม

ในวัยเด็กความสนใจเกี่ยวกับของเล่นของข้าพเจ้านั้น เริ่มต้นมาจากการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบและติดตามช่วงนั้น หนึ่งในนั้นก็ถือการ์ตูนอนิเมชันของญี่ปุ่น (Anime) เรื่อง “ดราโก้บอล (Dragonball)” เพราะเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องและฉากต่อสู้ที่น่าติดตาม รวมไปถึงรูปแบบยานอวกาศ ดาวเทียมในเรื่องที่มีความเป็นจินตนาการโลกเหนือจริง (Hyperreality) ประกอบอยู่ด้วยและเนื้อเรื่องในการ์ตูนก็ว่าด้วยเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโลกอนาคต



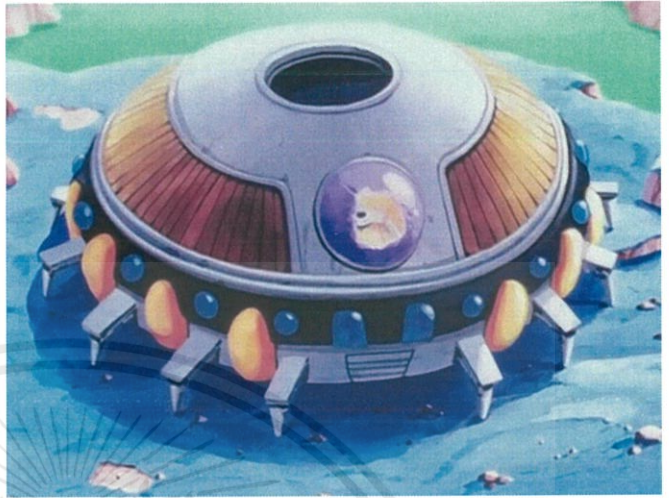
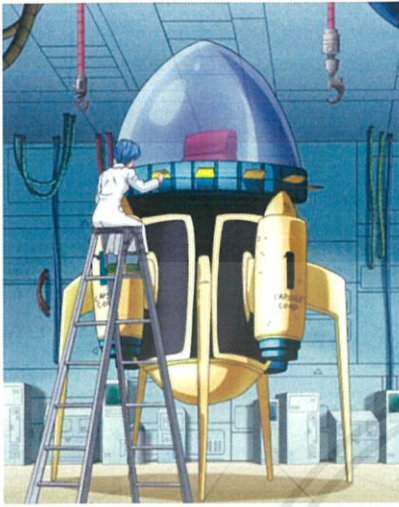
ภาพที่ 2.1 จากการ์ตูนเรื่องดราโก้บอล (Dragonball)



ภาพที่ 2.2 จากการ์ตูนเรื่องดราโก้บอล (Dragonball)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แท้จริงแล้วภาพจำแรกเกี่ยวกับรูปแบบยานอวกาศและดาวเทียมของข้าพเจ้านั้น เริ่มต้นมาจากการดูการ์ตูนเรื่องดราโก้บอล (Dragonball) จึงเกิดเป็นความชอบและสนใจเกี่ยวกับเรื่องยานอวกาศ ดาวเทียม และเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่เปิดโลกจินตนาการให้แก่ข้าพเจ้า



ภาพที่ 2.3 จากการ์ตูนเรื่องดราโก้บอล (Dragonball)

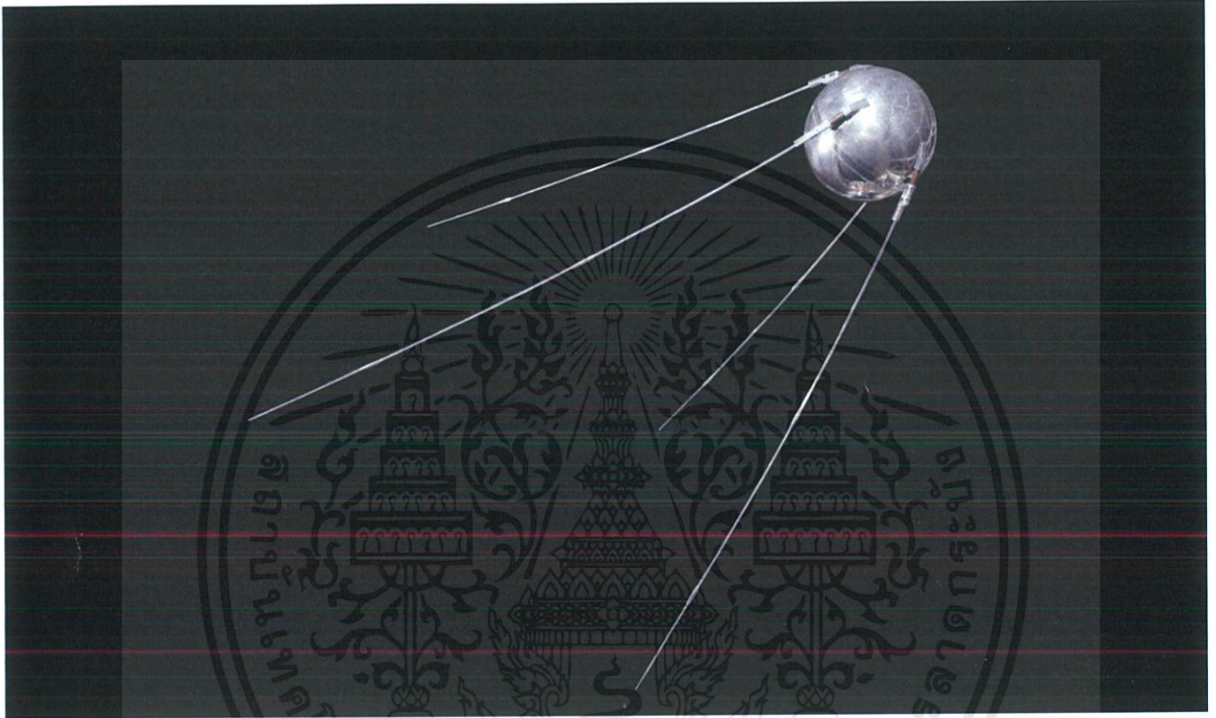
การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 2 ในช่วงปี 2413 ส่งผลให้เกิดการผลิตจำนวนมากอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ทำให้ประสิทธิภาพในการผลิตเพิ่มสูงขึ้นและต้นทุนการผลิตลดลง จึงเกิดเป็นยุคที่มีสินค้าเหมือนกันจำนวนมาก หรือที่เรียกกันว่า Mass Production ทำให้โรงงานที่มีขนาดใหญ่จะยิ่งได้เปรียบในการประหยัดต่อขนาด หรือ Economy of scale การผลิตแบบ Mass Production จะเหมาะกับสินค้าที่มีลูกค้าอยู่เป็นจำนวนมากหรือเป็นสินค้าที่มีความต้องการเป็นจำนวนมาก เนื่องจากจำเป็นเน้นขายให้ได้มากเพราะสินค้าในลักษณะ Mass Production เป็นสินค้าที่ไม่เน้นกำไรต่อหน่วย



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างสินค้าประเภท Mass production

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาในปี 2500 ดาวเทียมดวงแรกได้ถูกส่งขึ้นไปโคจรรอบโลกครั้งแรก ดาวเทียมดังกล่าวมีชื่อว่า “สปุตนิก (Sputnik)” โดยรัสเซียเป็นผู้ส่งขึ้นไป สปุตนิก (Sputnik) ทำหน้าที่ตรวจสอบการแผ่รังสีของชั้นบรรยากาศชั้นไอโอโนสเฟีย 1 ปีต่อมาสหรัฐอเมริกาได้ส่งดาวเทียมขึ้นไปโคจรมีชื่อว่า “Explorer” ทำให้รัสเซียและสหรัฐอเมริกาเป็น 2 ประเทศผู้นำทางด้านการศึกษาทางอวกาศ และการแข่งขันกันระหว่างทั้งคู่ได้เริ่มขึ้นในเวลาต่อมา



ภาพที่ 2.5 ดาวเทียมสปุตนิก (Sputnik)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าเริ่มต้นแนวคิดผลงานชุดนี้จากสิ่งของรอบตัว นั่นคือวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) นำมาเปลี่ยนบริบทสู่ความหมายใหม่ผ่านรูปแบบขานอวกาศ ดาวเทียมในช่วงหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 2 ซึ่งนับเป็นยุคของการพัฒนาและเปลี่ยนของทั้งเทคโนโลยี ระบบอุตสาหกรรม ลักษณะเด่นของการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 2 มีอยู่หลายด้านด้วยกัน นับจากการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ที่ได้นำพลังงานหลายอย่างมาใช้ นอกเหนือจากถ่านหินที่เป็นหลักในการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 1 แล้วพลังงานที่ใช้ในช่วงนี้มีทั้งไฟฟ้า แก๊ส น้ำมัน ซึ่งก่อให้เกิดสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ เช่น โทรศัพท์ โทรศัพท วิทยุ รถยนต์ เครื่องบิน จากข้างต้นข้าพเจ้านำบริบทใหม่จากวัสดุสำเร็จรูปในชีวิตประจำวันมาสร้างเป็นผลงานศิลปะที่มีกลไก เพื่อตอบสนองความคิดและเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับผลงาน โดยอธิบายด้านทฤษฎีได้ดังนี้

- การใช้วัสดุสำเร็จรูป (Readymade)
- จลน์ศิลป์ (Kinetic art)
- การเปลี่ยนบริบท (Change to Context)
- การจินตนาการ โลกเหนือจริง (Hyperreality)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1 ในโครงการศิลปะนิพนธ์ข้าพเจ้าเลือกศึกษารูปแบบศิลปะ ทฤษฎีศิลปะและศิลปิน ดังนี้

### 2.1.1 การใช้วัสดุสำเร็จรูป (Readymade)

ในปี 1915 ศิลปะแนวใหม่ที่เรียกว่า “Readymade” ซึ่งคือการนำเอาวัตถุและข้าวของที่เรพบเห็นในชีวิตประจำวันมาทำให้กลายเป็นศิลปะ ด้วยการหยิบเอาของสำเร็จรูปที่หาซื้อได้ตามร้านค้าทั่วไป อย่างเช่น พลาสติกหิมะ กรงนก ที่วางขวดไวน์ แก้วอี้ ล้อจักรยาน เครื่องพิมพ์ดีด มาวางตั้งบนฐานแล้วบอกว่ามันเป็นผลงานศิลปะโดยแทบจะไม่ได้ปรุงแต่งหรือเปลี่ยนแปลงอะไรเลยแม้แต่น้อย ซึ่งนับเป็นแนวคิดที่ทำทลายขนบของศิลปะและยังทำลายสถาบันศิลปะอันทรงเกียรติในสมัยนั้น โดยศิลปินที่มีชื่อว่า มาร์เซล ดูชองปี (Marcel Duchamp)

แนวคิด Readymade แสดงให้เห็นว่า สิ่งใดก็ตามที่ศิลปินเห็นว่ามีความค่าพอที่จะเป็นศิลปะ สิ่งนั้นก็ สามารถเป็นศิลปะได้ ไม่ว่าจะเป็สิ่งของค่าต้อยต้อยค่า หรือปกติธรรมดาแค่ไหน นั่นจึงหมายความว่าสิ่งที่สำคัญสำหรับการเป็นศิลปะไม่ใช่ตัววัตถุ หากแต่เป็นความคิดของศิลปินมากกว่า

ผลงานที่โด่งดังที่สุดของดูชองปีก็คือ Fountain (1917) โถที่กระเบื้องเคลือบสีขาวหน้าตาธรรมดาที่วางหงายอยู่บนแท่นโซวี เป็นผลงานที่เขาส่งเข้าไปร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปะของสมาคมศิลปินอิสระ (Society of Independent Artist) ในนิวยอร์ก โดยใช้นามแฝงและเซ็นชื่อบนโถไว้ดังกล่าวว่า R.Mutt ภายหลังดูชองปีออกมาเฉลยว่าได้ชื่อนี้มาจาก J.L. Mott Iron Works ชื่อของบริษัทขายอุปกรณ์สาธารณูปโภค และสุขภัณฑ์ที่ดูชองปีไปซื้อโถี่มาแต่คำว่า “Mott” มันโจ่งแจ้งเกินไปเขาเลยเปลี่ยนเป็น “Mutt” ซึ่งหยิบยืมมาจากชื่อตัวละครของการ์ตูนในช่องหนังสือพิมพ์อเมริกันที่โด่งดังในยุคนั้นอย่าง Mutt and Jeff อีกทีหนึ่ง แล้วก็เติม R. ที่ย่อมาจากคำว่า Richard ซึ่งเป็นคำศัพท์แสลงของคำว่า “Moneybags” หรือ “ถุงใส่เงิน” ในภาษาฝรั่งเศส โดยเป็นการกระแทกเสียดสีเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ของศิลปะว่าแม้แต่ภาชนะรองรับสิ่งปฏิกูลอย่างโถี่ก็ยังสามารถกลายเป็นของมีค่าไปได้



ภาพที่ 2.6 ผลงาน Fountain (1917)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตาม การที่ดูของปีส่งเจ้าโถ่งไปนี้ไปแสดงในนิทรรศการซึ่งประกาศว่า “รับงานแบบไหนก็ได้ไม่จำกัด” นั้นถือเป็นการท้าทายกรรมการของสมาคม (ซึ่งดูของปีก็เป็นหนึ่งในคณะกรรมการ) อย่างเจ็บแสบ เพราะการที่พวกเขาบอกว่า “รับงานแบบไหนก็ได้ไม่จำกัด” นั้นย่อมหมายความว่าเจ้าโถ่งไปนี้สามารถแสดงในนิทรรศการในฐานะงานศิลปะชิ้นหนึ่งได้ด้วย แต่น่าเสียดายที่กรรมการคนอื่นไม่เห็นด้วย พวกเขาปฏิเสธที่จะแสดงงานชิ้นนี้ เหตุการณ์นี้จึงเป็นผลให้ดูของปีลาออกจากการเป็นคณะกรรมการเพื่อแสดงการประท้วง แต่กลับกลายเป็นว่า ผลงานศิลปะที่ถูกคัดทิ้งชิ้นนี้ได้รับความสนใจจากสาธารณชนมากกว่าตัวนิทรรศการเสียอีก เพราะ โถ่งมีความหมายที่ตอกหน้าวงการศิลปะอย่างแรง

โถ่งไปนี้กำลังสื่อสารว่า ศิลปินไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ที่ยิ่งใหญ่ และศิลปะไม่ใช่ของวิเศษล้ำค่าอะไร (ก็แค่ของโหลๆที่ใครก็หาซื้อได้จากร้านขายสุกัณฑ์) ที่สำคัญดูของปีไม่ได้หิบบจยอะไรก็ได้มาวางแบบส้มสีส้มห้า เพราะเขาเลือกโถ่งไปนี้มาเพื่อบอกเป็นนัยว่า ศิลปะก็เป็นแค่อะไรที่คุณจะปัสสาวะรดมันเท่านั้นแหละ อันที่จริงแล้วเขาเพียงแค่ต้องการปฏิเสธความงามทางสายตา ทำลายคุณค่า และลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของงานศิลปะให้กลายเป็นของสามัญธรรมดา ดูของปีพยายามกระตุ้นเร้าให้คนเลิกเทิดทูนบูชาศิลปะแต่หันมาครุ่นคิดหาความหมายของมันแทน

Duchamp, Bicycle Wheel ในงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงการนำเอาวัตถุที่เหลือใช้หรือที่ใครๆไม่คิดว่ามันจะเป็นศิลปะได้ มาคัดเลือกและจัดวางนำเสนอใหม่เรียกว่าเป็น Found object (ซึ่งสืบเนื่องมาจากหลักสุนทรียภาพของกลุ่มลัทธิดาดาด้วย) นอกจากนั้น ดูของปียังสนใจสร้างงานในลักษณะเคลื่อนไหว วัตถุเหลือใช้หรือการผสมผสานวัสดุต่างๆกับเทคโนโลยี จิตวิทยาการรับรู้โดยสัมผัสทางตา แสงและเสียง สำหรับดูของปีแล้วเราจึงไม่สามารถระบุได้ว่าเขาเป็นศิลปินในกลุ่มลัทธิใด หรือเป็นจิตรกรหรือประติมากร เพราะงานของเขาล้ำหน้าและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 2.7 ผลงาน Bicycle Wheel (1915)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

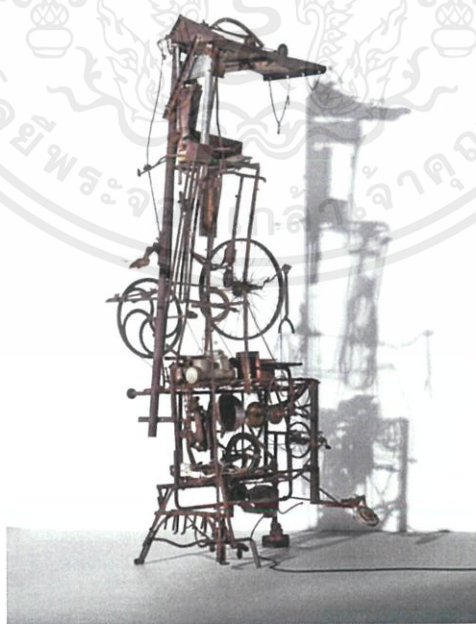
## 2.1.2 จลน์ศิลป์ (Kinetic art)

จลน์ศิลป์ คือ ผลงานศิลปะที่มีการเคลื่อนไหวเกิด หรือสร้างให้วัตถุเคลื่อนไหวด้วยแรงเหวี่ยง มอเตอร์ แรงลม แสงน้ำ หรือด้วยแรงคน ขึ้นในช่วงปี 1913

ศิลปะการเคลื่อนไหวที่ประกอบด้วยการเล่นไหวเหมือนจริงหรือการเล่นไหวที่รับรู้จากมุมมองหรือ บางส่วนของงาน คำนี้ยังขัดแย้งกับคำว่า “การเล่นไหวที่ชัดเจน” ซึ่งหลายคนใช้เมื่อก้าวถึงงานศิลปะที่ การเคลื่อนไหวถูกสร้างขึ้นโดยมอเตอร์เครื่องจักรหรือระบบขับเคลื่อนด้วยไฟฟ้า

ศิลปะการเคลื่อนไหวหรือจลน์ศิลป์ (Kinetic art) เป็นชื่อที่พัฒนามาจากหลายแหล่ง ซึ่งเดิมทีทดลอง ด้วยการเน้นการเล่นไหวของร่างกายมนุษย์บนผืนผ้าใบ ศิลปินบางคนก็พัฒนาขึ้นจนนำไปสู่การ เคลื่อนไหวแบบไดนามิก

Jean Tinguely เป็นศิลปินชาวสวิส เขาสร้างงานประติมากรรมจาก Found object โดยส่วนใหญ่จะเป็น เศษชิ้นส่วนของโลหะ (วัสดุ) Tinguely สร้างงานประติมากรรมเกี่ยวกับเรื่องการอภิปรายเกี่ยวกับผลกระทบ ของการใช้เครื่องจักรกลในสังคมสมัยใหม่และลักษณะที่นวัตกรรมทางอุตสาหกรรมส่งผลกระทบต่อสังคม ตัวศิลปินได้ติดตั้งมอเตอร์เข้ากับชิ้นส่วนวัสดุ Found object ที่เลือกมา Tinguely ใช้คำว่า “Metamechanics” เพื่ออธิบายวิธีที่เขาติดตั้งผลงานให้เคลื่อนที่ด้วยระบบมอเตอร์หรือระบบกลไกหลากหลายรูปแบบทั้ง เครื่องจักรและยานยนต์ ทำให้เกิดความสัมพันธ์แบบโต้ตอบระหว่างผู้ชมและตัวผลงาน



ภาพที่ 2.8 ผลงานของ Jean Tinguely

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.3 การเปลี่ยนบริบท (Change to Context)

การตีความหมายของภาษาที่ประกอบเป็นคำวาทนั้น สิ่งที่ต้องคำนึงถึงเสมอในการตีความ เพื่อให้ได้ความหมายที่ถูกต้องสมบูรณ์และมีคุณค่าที่สุดเท่าที่จะทำได้ ก็คือ ความเข้าใจ “บริบท” ของคำวาทที่ได้รับ การตีความนั้น ๆ ให้ได้มากที่สุด เพราะถ้าบริบทต่างกัน การตีความหมายย่อมต้องแตกต่างกันออกไป

บริบท (context) เป็นคำที่ใช้ในวิชาภาษาศาสตร์ (linguistics) หมายถึง วาทกรรมและสิ่งแวดล้อมวาทกรรมที่ช่วยให้เข้าใจความหมายของคำ ในการใช้ภาษา บางครั้งข้อความที่กล่าวจะไม่กระจ่างชัดเจน จึงต้องอาศัยข้อความข้างเคียง หรือในบางครั้งต้องอาศัยสถานการณ์แวดล้อม หรือความรู้เกี่ยวกับตัวผู้พูด ผู้ฟัง ซึ่งหมายรวมถึง ประวัติความเป็นมา สภาวะแวดล้อมของเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับคำวาทนั้น ๆ ภูมิหลัง ตลอดจนมโนคติของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ทำให้สามารถเข้าใจความหมายของคำวาทนั้น ๆ ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ คำหรือข้อความแวดล้อม รวมทั้งสถานการณ์แวดล้อมต่าง ๆ ดังกล่าว เหล่านี้ เรียกรวมกันว่า context หรือ context of situation

วิชา ความรู้แขนงต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นล้วนมีบริบทเฉพาะตน ทั้งด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา ขนบประเพณี ปรัชญา ความเชื่อ ตลอดจนมโนคติของผู้ศึกษาที่อาจมีต่าง ๆ กัน การตีความหมายของภาษาที่ใช้ในแต่ละสาขาวิชาความรู้จึงต้องตีความตามบริบทของสาขาวิชานั้น ๆ เอง ภาษาที่ใช้ในวรรณคดี ศาสนา ปรัชญา ประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ ย่อมใช้ภาษาที่มีบริบทที่ต่างกัน จึงไม่สามารถตีความแบบเหมารวม โดยใช้ภาษาใด ภาษาหนึ่งมาเป็นหลัก แล้วตีความแบบ เหมารวมไปทุกสาขาวิชาได้

การตีความตามบริบทของแต่ละสาขาวิชา ทำให้เข้าใจ เหตุ ผล ความเป็นมา ตลอดจนความจำเป็น และจุดมุ่งหมายที่อยู่เบื้องหลัง รู้ข้อดี ข้อเสีย และข้อจำกัดของแต่ละสาขาวิชา ตามความเป็นจริงว่าจะมีคุณค่าใด และใช้ประโยชน์ในบริบทใด ๆ ได้บ้าง อันนำไปสู่การประเมินค่าตามบริบทของผู้ตีความที่มีความสำคัญไม่แพ้กัน นั่นคือการตีความหมายแบบหนึ่ง อาจมีคุณค่าในบริบทหรือสถานการณ์หนึ่ง ๆ ที่เหมาะสม แต่อาจไม่มีคุณค่าใด ๆ เลยในอีกบริบทหรืออีกสถานการณ์หนึ่ง และถึงแม้จะพบว่ามีคุณค่าแล้ว บริบทต่าง ๆ ในชีวิตจริงก็ยังสามารถเปลี่ยนแปลงกลับไปกลับมาได้อีก ตามเหตุและปัจจัยที่ไม่คงที่และตายตัว การประเมินค่าตามบริบทจึงทำให้มีความคล่องตัวและอิสระในการเลือกแต่ข้อที่เห็นว่าดีมีคุณค่า เพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สนใจแต่ละคน แต่ละด้าน และในแต่ละบริบทได้อย่างเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แมน เรย์ (Man Ray) ชายหนุ่มจากเพนซิลเวเนียที่เติบโตในครอบครัวตัดเย็บเสื้อผ้า นั้นมีผลทำให้ผลงานของเขามีผสมผสานสิ่งเหล่านี้เข้าไปเสมอๆ ในวัยหนุ่มของเขาเริ่มต้นเลี้ยงชีพด้วยงานโฆษณาโดยเป็นผู้ผลิตชิ้นงาน illustration เพื่อประกอบโฆษณาต่าง เขาจึงเป็นศิลปินที่ผสมผสานศิลปะที่หลากหลายอยู่ในชิ้นงานตั้งแต่เริ่มต้น การเริ่มต้นชีวิตในบรูคลินนั้น ทำให้เขาได้เสพงานศิลปะร่วมสมัยชั้นนำจากทั่วโลกมากมาย ท่ามกลางเมืองหลวงแห่งศิลปะยุคใหม่อ่างนิวยอร์ก ช่วงกลางยุค 1910s เขาเริ่มค้นพบงานร่วมกับต้นน้ำแห่งศิลปะร่วมสมัยอย่าง มาร์เซล ดูชองปี (Marcel Duchamp) นำทิศทางผลงานของเขาไปสู่แนวทาง ลัทธิคาตา (Dadaism) ซึ่งถือได้ว่าเป็นแนวทางหัวรุนแรงแห่งวงการศิลปะ เพราะลัทธิคาตานั้นขบถต่อทุกสิ่งทุกอย่างในสังคม ณ เวลานั้น ประหนึ่งว่าสิ้นไร้ความอดทนต่อความเป็นคนในสังคมที่เต็มไปด้วยความรุนแรง แต่ตอบโต้ด้วยความรุนแรงทางศิลปะเสียเอง

จุดนี้ทำให้ผลงานของ แมน เรย์ นำพาผู้คนออกจากความจริงไปสู่จินตนาการของเขาด้วยวิธีการที่เรียกว่า Readymade (คือการหยิบจับเอาสิ่งของใดก็ได้รอบตัวเรา มีค่าหรือไม่ก็มีค่ามาทำให้เป็นงานศิลปะ) ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการแสดงความขบถต่อศิลปะดั้งเดิมทั้งหลายทั้งมวลที่พยายามสร้างงานศิลปะให้ทรงคุณค่าและยิ่งใหญ่



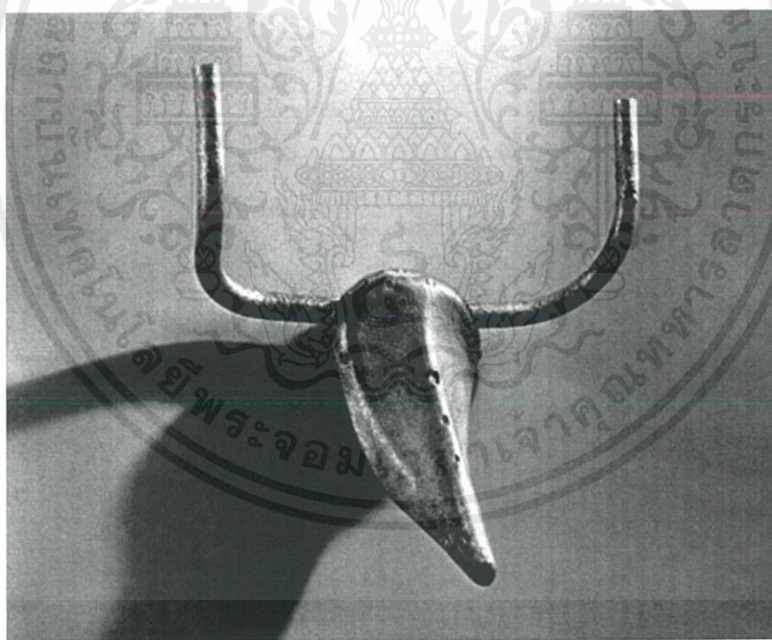
ภาพที่ 2.9 ผลงาน The Gift, แมน เรย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่บริบททางสังคมที่ก้าวหน้า หลากหลาย วุ่นวาย ขวักไขว่ของนิวยอร์กนั้น อาจจะเกินเลยไปกว่า การปฏิวัติศิลปะของเขา ซึ่งเขาเคยกล่าวเอาไว้ว่า “ลัทธิดาดา คงไม่สามารถเติบโตในนิวยอร์กได้ เพราะนิวยอร์กนั้นคือลัทธิดาดาเสียเอง มันก็เหมือนเสื้อสองตัวอยู่ถ้าเดียวกันไม่ได้มันแหละ” นิวยอร์ก..จึงเป็นเพียงแหล่งเพาะบ่มความคิดของเขา และสุดท้าย..เขาคงต้องหาผืนดินที่จะหว่านเมล็ดทางศิลปะของเขาลงไปอย่างพอเหมาะพอดี ซึ่งคงไม่มีที่ไหนดีไปกว่า...ปารีส

พร้อมกับการหย่าขาดกับภรรยาของเขา แมน เรย์ ออกเดินทางไปสู่ปารีสเมื่อปี 1921 เพื่อฝังรากเหง้าของลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ลงที่นี่ ลัทธิซึ่งแตกหน่อออกมาจากลัทธิดาดา เขายังคงมุ่งมั่นทำลายความโลภสวยของผู้คนต่อศิลปะต่อไป ที่สำคัญ..เขากำลังทดลองใช้อาวุธใหม่ที่น่าสนใจยิ่ง นั่นคือ “การถ่ายภาพ”

ปีกัสโซ (Picasso) ตั้งข้อสังเกตเพื่อให้ประติมากรรมทำงานได้อย่างแท้จริง ผู้ชมสามารถเห็นชิ้นส่วนของจักรยานและหัววัวในเวลาเดียวกัน นี่หมายความว่าบางทีปีกัสโซพยายามที่จะแสดงความอ่อนหวานของรูปทรงและการออกแบบในชีวิตประจำวันของเรา ยิ่งไปกว่านั้นชิ้นส่วนนี้ยังเตือนเราถึงความใกล้ชิดของเรากับธรรมชาติและสัตว์ ขอบเขตระหว่างความซับซ้อนที่ชัดเจนของเราในฐานะมนุษย์และการทารุณกรรมสัตว์



ภาพที่ 2.10 ผลงาน Pablo Picasso, Tete de Taureau (Bulls head),1942

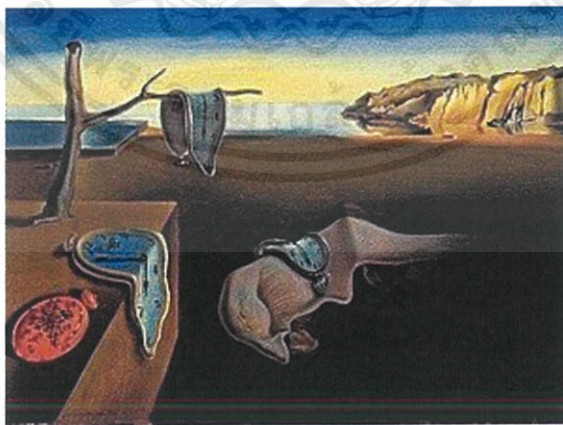
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.4 การจินตนาการโลกเหนือจริง (Hyperreality)

Hyperreality ในลัทธิสมัยใหม่คือการไร้ความสามารถในการแยกแยะความเป็นจริงจากการจำลองของความเป็นจริงโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมหลังสมัยใหม่ที่ทันสมัยทางเทคโนโลยี Hyperreality ถูกมองว่าในสิ่งที่จริงและสิ่งที่ป็นนิยายที่ผสมผสานกันอย่างลงตัว เพื่อให้ไม่มีความแตกต่างที่ชัดเจน ช่วยให้การผสมผสานของความเป็นจริงทางกายภาพกับความเป็นจริงเสมือนและความฉลาดของมนุษย์ด้วยปัญญาประดิษฐ์

Surrealism มีจุดมุ่งหมายเพื่อปฏิบัติประสบการณ์ของมนุษย์ ปฏิเสธวิสัยทัศน์ที่มีเหตุผลของชีวิตในความจริงที่ปรกติของคนที่ยืนยันคุณค่าของจิตใต้สำนึกและความฝัน กวีและศิลปินของกลุ่มลัทธิเหนือจริง (Surrealism) นำเสนอความงามที่แปลกประหลาดในสิ่งที่ไม่คาดฝันและที่ไม่เป็นที่รู้จัก ไม่สนใจและไม่เป็นทางการ ศิลปินเซอร์เรียลลิสต์หลายคนใช้การวาดภาพเพื่อปลดปล่อยความคิดและจิตใต้สำนึก พยายามที่จะอธิบายถึงโลกในความฝันหรือความตึงเครียดทางจิตใจ

ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) เป็นศิลปินแนวเหนือจริงชื่อก้องโลกเจ้าของผลงานแปลกแหวกแนวด้วยความคิดสร้างสรรค์ล้ำยุคและสไตล์การเขียนภาพในแบบฉบับของตัวเอง แต่ละภาพของเขาซ่อนความหมายให้ผู้ชมได้จินตนาการและตีความเองด้วยความรู้สึกแปลกใหม่ ภาพ The Persistence of Memory หรือภาพนาฬิกาหลอมเหลว เป็นหนึ่งในภาพที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักมากที่สุดในโลก ดาลีมีผลงานภาพเขียนชั้นยอดมากมาย และยังมีผลงานด้านอื่นๆ เช่น ประติมากรรม ภาพยนตร์ แฟชั่น สถาปัตยกรรม ฯลฯ ตลอดชีวิตเขาคงเอกลักษณ์ความแปลกพิลึกไม่เหมือนใครทั้งผลงานและชีวิตจริง ดาลีคือหนึ่งในศิลปินที่มีผลงานโดดเด่นและมีอิทธิพลต่อวงการศิลปะมากที่สุดในศตวรรษที่ 20



ภาพที่ 2.11 ผลงาน The Persistence of Memory

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คาลิเริ่มทำงานศิลปะแขนงอื่นนอกเหนือจากการเขียนภาพด้วยการเข้าไปช่วยเขียนบทของหนังสือสั้น แนวเหนือจริงเรื่อง An Andalusian Dog ในปี 1929 หลังจากนั้นเขาได้ทำงานศิลปะที่แตกต่างกันหลายอย่าง ได้แก่ งานออกแบบเครื่องประดับ เสื้อผ้า เฟอร์นิเจอร์ เวนทีละคร รวมทั้งออกแบบตกแต่งหน้าร้านค้า นอกจากนี้เขายังมีผลงานการจัดแสดงโชว์ศิลปะแบบสามมิติในงานอีเวนต์ใหญ่ๆ อย่างเช่นในงาน New York World's Fair เมื่อปี 1939 คาลิได้สร้างโลกเหนือจริงในฝันชื่อ Dream of Venus ที่ประกอบด้วยรูปปั้นที่แปลกประหลาดแต่สวยงามและน่าสนใจยิ่ง รวมทั้งมีโชว์นางแบบมีชีวิตเปลือยกายโพสท่าด้วยเครื่องแต่งกายที่ทำจากอาหารทะเลสด

ผลงานเด่นในงานออกแบบชิ้นงานของคาลิได้แก่ Lobster Telephone โทรศัพท์สุดเก๋ที่มีหูฟังเป็นกุ้งล็อบสเตอร์ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นตัวอย่างที่คลาสสิกของชิ้นงานแบบเหนือจริง อีกชิ้นหนึ่งคือ Mae West Lips Sofa โซฟาสุดเก๋รูปริมฝีปากสีแดงที่ออกแบบตามรูปปากของ Mae West นักแสดงสาวที่คาลิชื่นชอบ ไอเดียนี้ถูกนำมาใช้ลอกเลียนแบบกันอีกหลายครั้งในเวลาต่อมา รวมทั้งโซฟารุ่นดัง Marilyn Bocca Sofa ผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่ปัจจุบันนี้ยังคงเห็นตามร้านสะดวกซื้ออยู่ตลอดเพียงแต่อาจไม่ทราบว่ามันเป็นฝีมือการออกแบบของคาลิคือ โลโกของอมยิ้มยี่ห้อ Chupa Chups

ด้านภาพยนตร์เขาก็มีผลงานอยู่ไม่น้อย คาลิได้ร่วมงานกับผู้สร้างดังหลายคน เช่น Alfred Hitchcock และ Walt Disney รวมทั้งได้เป็นผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Impressions de la haute Mongolie (1975) ซึ่งเขาเป็นผู้แสดงนำเอง และเขายังได้ถ่ายโฆษณาทางโทรทัศน์แนวตลกขำขันของช็อกโกแลตยี่ห้อ Lanvin อีกด้วย นอกจากนี้คาลิยังได้ทำงานด้านแฟชั่น ออกแบบชุดเสื้อผ้าผู้หญิง หมวก เข็มขัด ลิงทอ รวมไปถึงออกแบบขวดน้ำหอมโดยมีโอกาสดูร่วมงานกับ Christian Dior ด้วย



ภาพที่ 2.12 ผลงาน Lobster Telephone

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การสร้างสรรค์

#### 3.1 การสร้างสรรค์ผลงานในอดีต

##### 3.1.1 ผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2561

ผลงานที่ชื่อ “Mini soldiers” เป็นผลงาน ข้าพเจ้าเสนอรูปแบบของ “ของเล่น” ผ่านวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) และรูปแบบที่ข้าพเจ้าเลือกก็คือ “ทหาร” โดยสร้างรูปแบบทหารในจินตนาการของข้าพเจ้าที่ต้องการสื่อถึงความรุนแรงและรูปแบบของทหารที่มีความเหนือจริง (Surrealism) มาเกี่ยวข้องด้วย



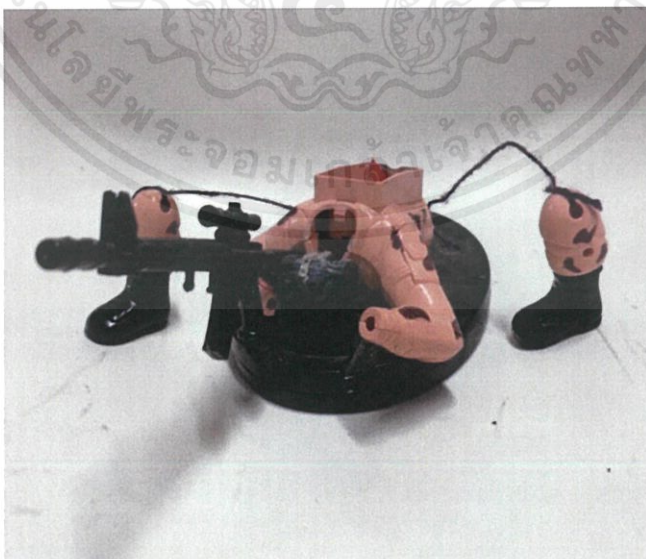
ภาพที่ 3.1 ผลงาน “Mini soldiers”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างงานประติมากรรมจากวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) ข้าพเจ้านำชิ้นส่วนระบบมอเตอร์จากของเล่นทหาร นำมาประกอบเข้ากับวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) ซึ่งมาจากขยะอิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องใช้ไฟฟ้า รวมไปถึงวัสดุในรูปแบบของ Found object เข้าไปด้วย ทำให้ผลงานชุดนี้เป็นประติมากรรมในรูปแบบ “จลน์ศิลป์ (Kinetic art)”

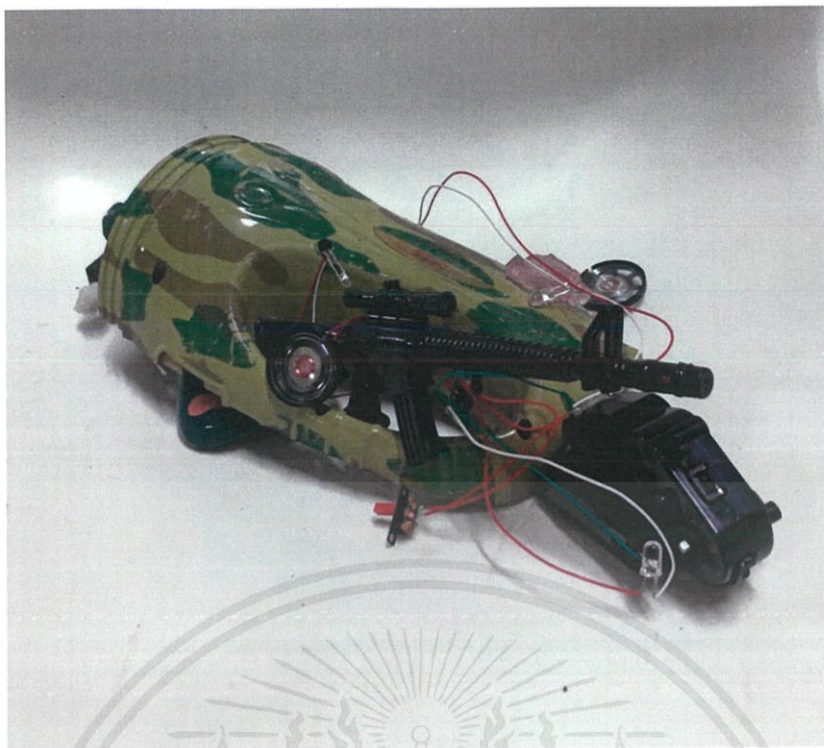


ภาพที่ 3.2 ผลงาน “Mini soldiers”



ภาพที่ 3.3 ผลงาน “Mini soldiers”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

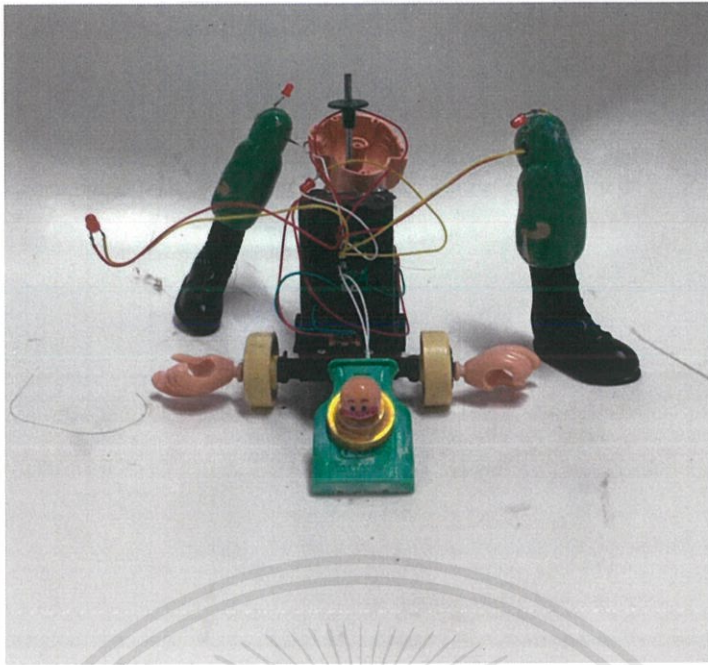


ภาพที่ 3.4 ผลงาน “Mini soldiers”



ภาพที่ 3.5 ผลงาน “Mini soldiers”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 ผลงาน “Mini soldiers”



ภาพที่ 3.7 ผลงาน “Mini soldiers”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.1 ผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2561

ต่อมาในผลงานชื่อ “Mini cars” ผมได้พัฒนารูปแบบจากผลงานประติมากรรมชุดที่แล้ว ก็คือการนำ การเคลื่อนไหวแบบรถของเล่นเข้ามาในรูปแบบผลงาน ส่งผลให้ผลงานประติมากรรมชุดนี้สามารถ เคลื่อนไหวได้เองไม่มีคนบังคับ โดยการใช้ระบบมอเตอร์จากของเล่นในรูปแบบที่มีการเคลื่อนไหวไปมา และเป็นวงกลม

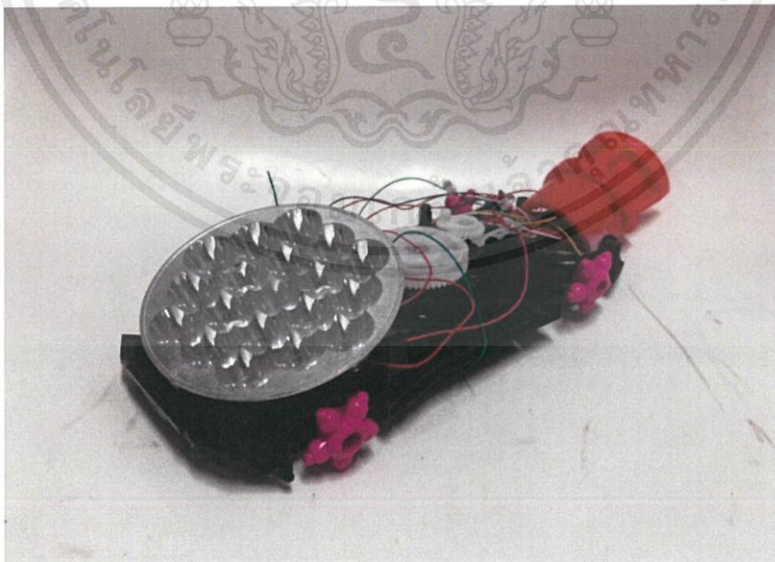


ภาพที่ 3.8 ผลงาน “Mini cars”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 ผลงาน “Mini cars”

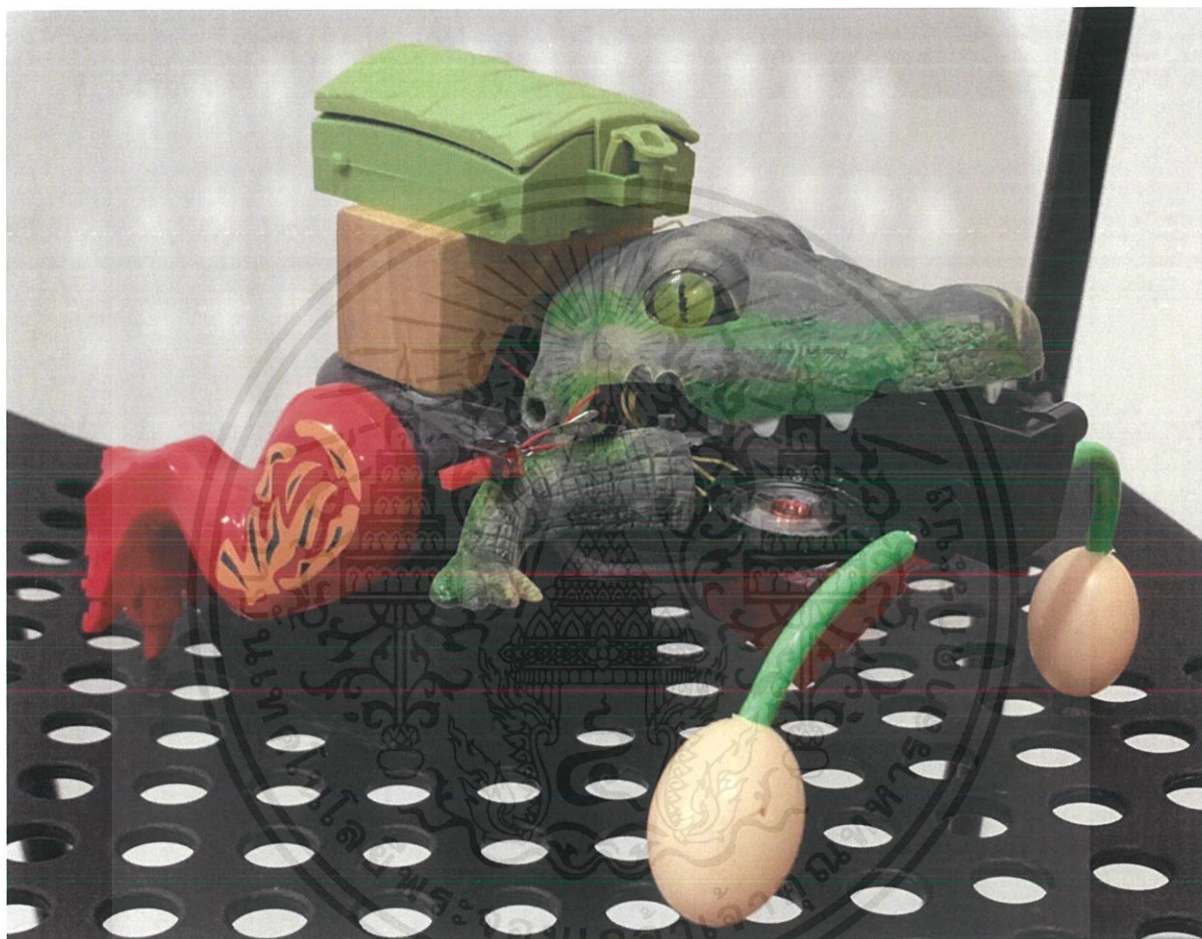


ภาพที่ 3.10 ผลงาน “Mini cars”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.1 ผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2562

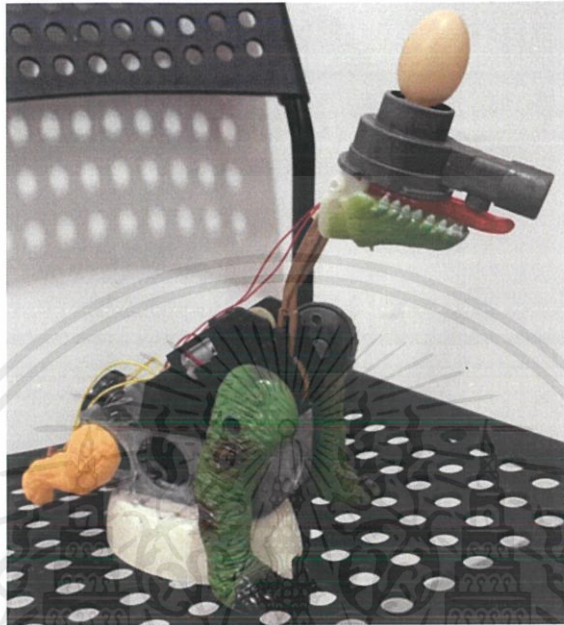
ผลงานที่ชื่อ “Mechanical Dinosaur” ข้าพเจ้านำเสนอ “การจินตนาการ โลกเหนือจริง (Hyperreality)” ผ่านรูปแบบของสัตว์ดึกดำบรรพ์หรือไดโนเสาร์ (Dinosaur) รวมกับจินตนาการของข้าพเจ้า โดยยังคงลักษณะของเล่นอยู่



ภาพที่ 3.11 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างสรรค์ผลงานโดยการนำชิ้นส่วนของเล่นประเภทไดโนเสาร์ (Dinosaur), สัตว์ประหลาด นำมา ประกอบสร้างร่วมกับวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) ส่งผลให้งานประติมากรรมชุดนี้มีการเคลื่อนไหวอยู่กับ ที่มีแสงและเสียงประกอบด้วย



ภาพที่ 3.12 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”



ภาพที่ 3.13 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

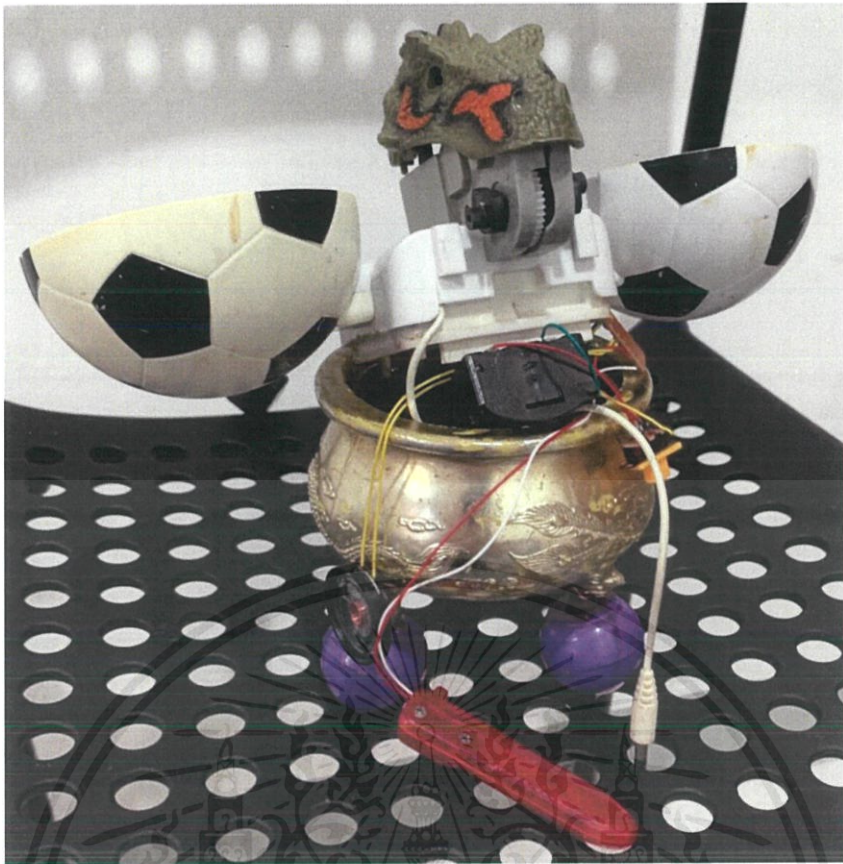


ภาพที่ 3.14 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”



ภาพที่ 3.15 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

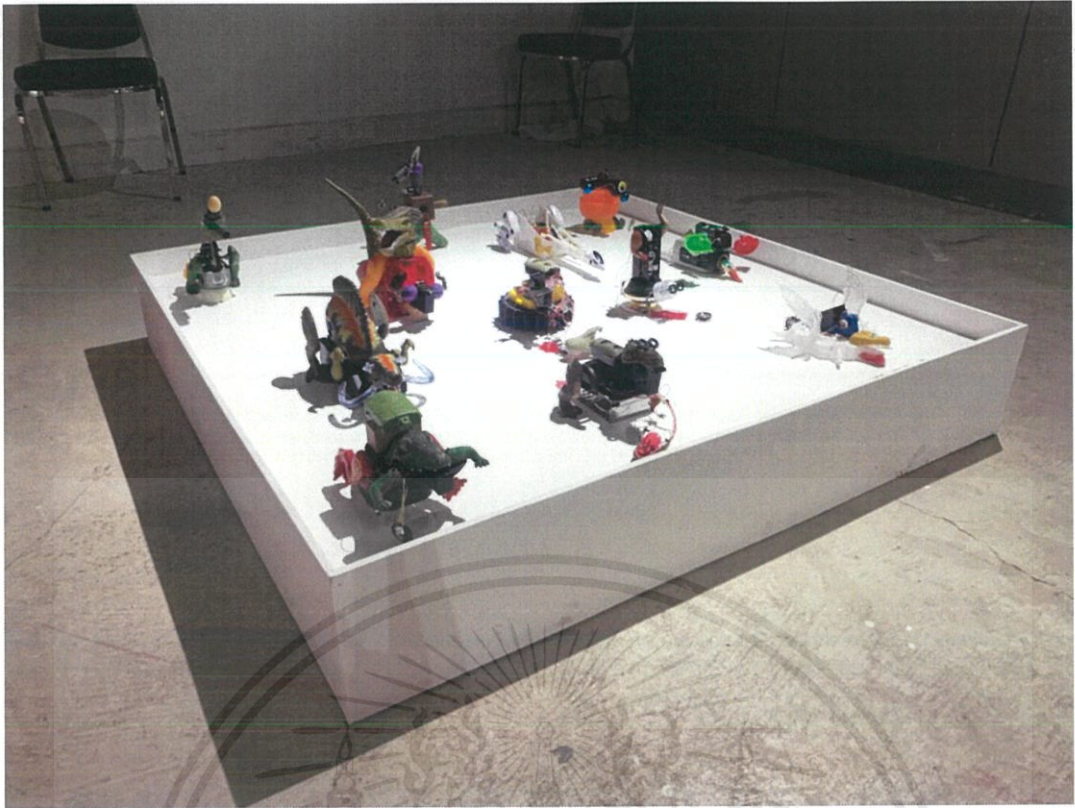


ภาพที่ 3.16 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”



ภาพที่ 3.17 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

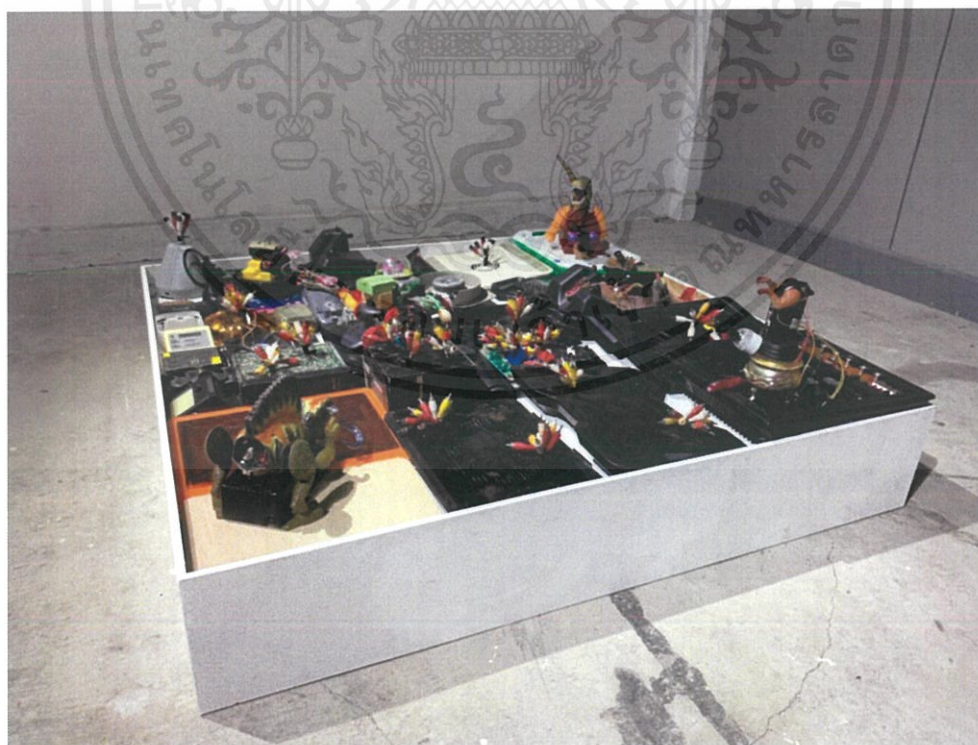


ภาพที่ 3.19 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

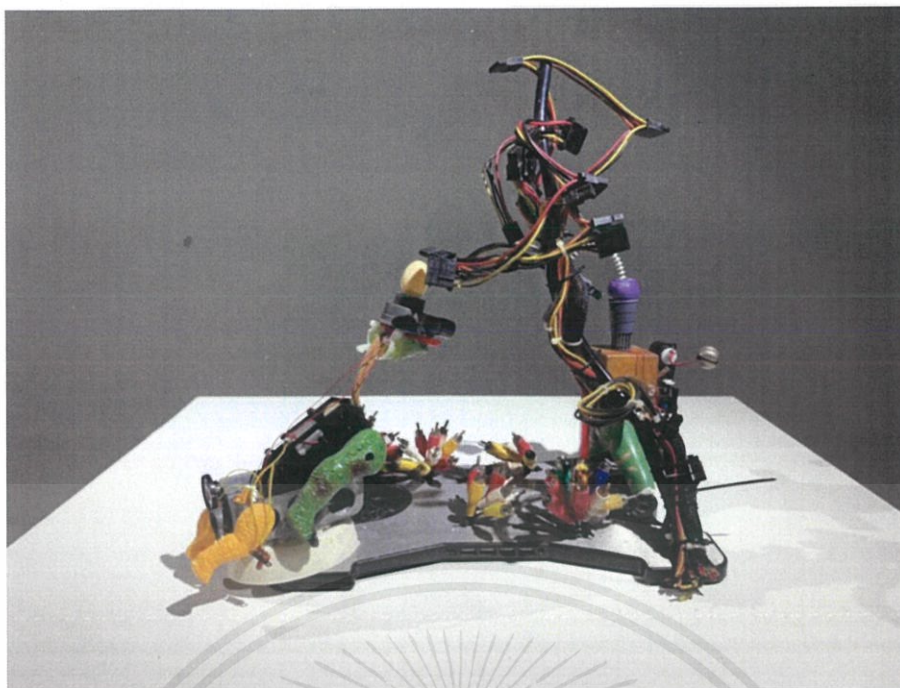


ภาพที่ 3.20 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”



ภาพที่ 3.21 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.22 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”



ภาพที่ 3.23 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ผลงาน

#### การพัฒนาทางด้านความคิด

ผลงานในช่วงปี 2561 ข้าพเจ้าใช้วัสดุสำเร็จรูป (Readymade) ร่วมกับชุดระบบกลไกมอเตอร์จากของเล่น มาสร้างผลงานเพื่อหาความเป็นไปได้ทางด้านจลน์ศิลป์ (Kinetic art) ของประติมากรรมชุดนั้น



ภาพที่ 4.1 ผลงาน “Mini soldiers”

รูปแบบเป็นประติมากรรมชุดที่มีกลไกการเคลื่อนไหวอยู่กับที่ มีเสียงจากระบบกลไกมอเตอร์ที่มาจากของเล่น ยังไม่ได้มุ่งเน้นถึงการสื่อสารกับผู้ชมมากนัก



ภาพที่ 4.2 ผลงาน “Mini soldiers”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



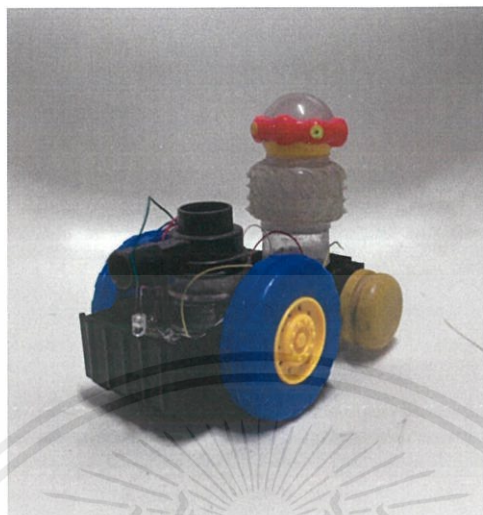
ภาพที่ 4.3 ผลงาน “Mini soldiers”



ภาพที่ 4.4 ผลงาน “Mini soldiers”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาข้าพเจ้ามุ่งเน้นในการสร้างการสื่อสารกับผู้ชม ผลงานในรูปแบบต่อมาจึงเป็นประติมากรรมที่สามารถเคลื่อนไหวได้ไปมาเป็นรอบและเคลื่อนที่เป็นวงกลม เป็นผลงานประติมากรรมรูปแบบจลน์ศิลป์ (Kinetic art)



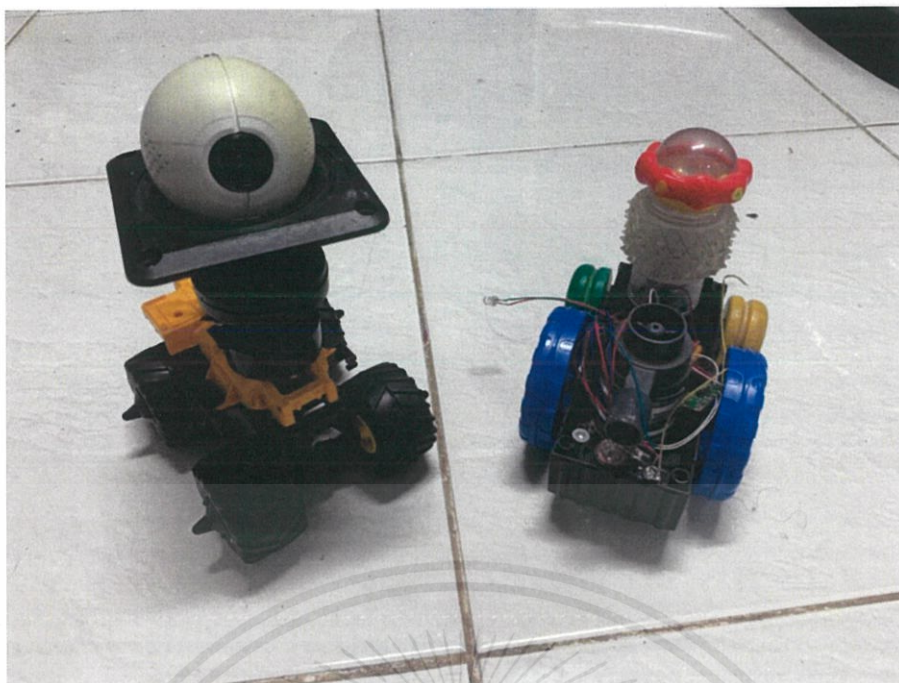
ภาพที่ 4.5 ผลงาน “Mini cars”

จากการเปลี่ยนรูปแบบกลไกมอเตอร์ของเล่นเป็นรูปแบบที่พัฒนาทางด้านจลน์ศิลป์มากขึ้น แต่ผลงานชุดนี้ในช่วงเวลานั้นข้าพเจ้าไม่ได้เน้นในรูปแบบ รูปทรงภายนอกของประติมากรรมมากนัก เป็นเพียงการเน้นในเรื่องกลไกการเคลื่อนไหวและการมุ่งหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ

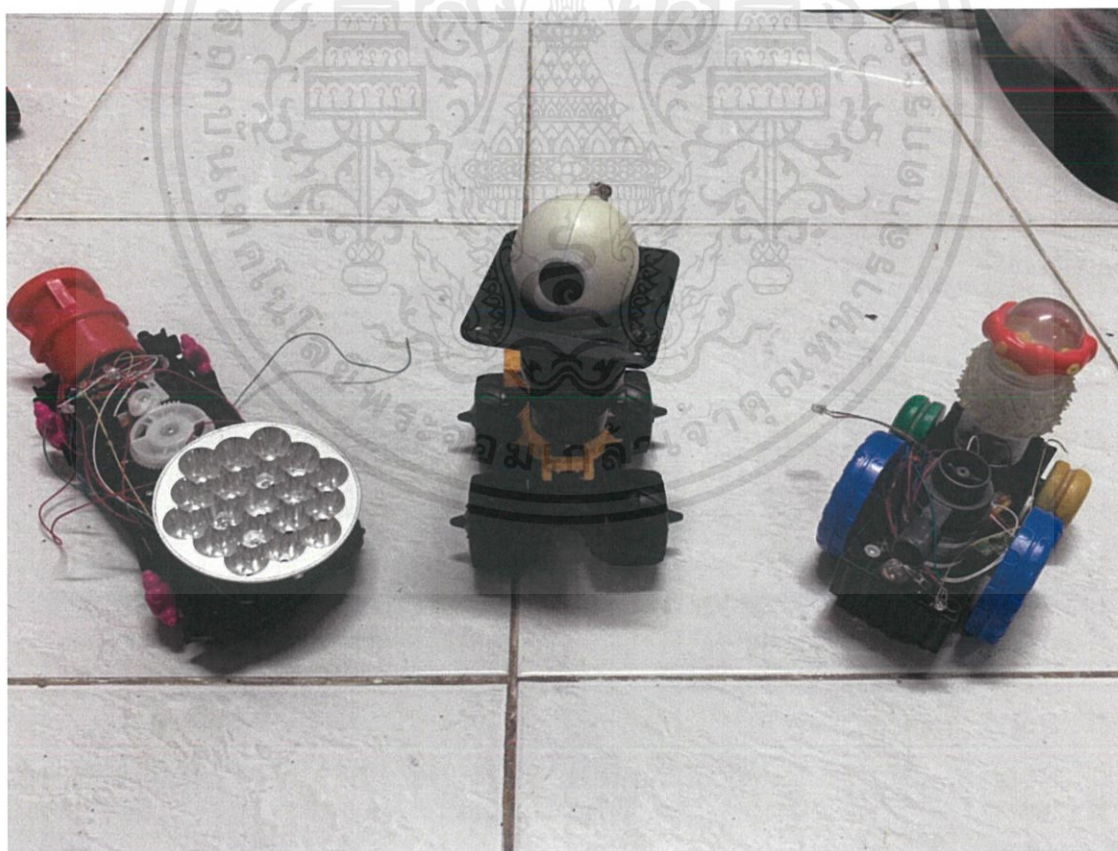


ภาพที่ 4.6 ผลงาน “Mini cars”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



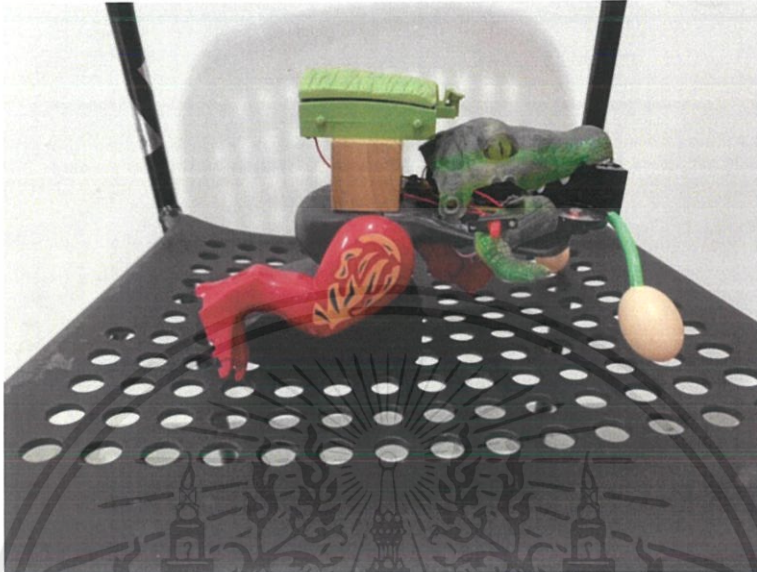
ภาพที่ 4.7 ผลงาน “Mini cars”



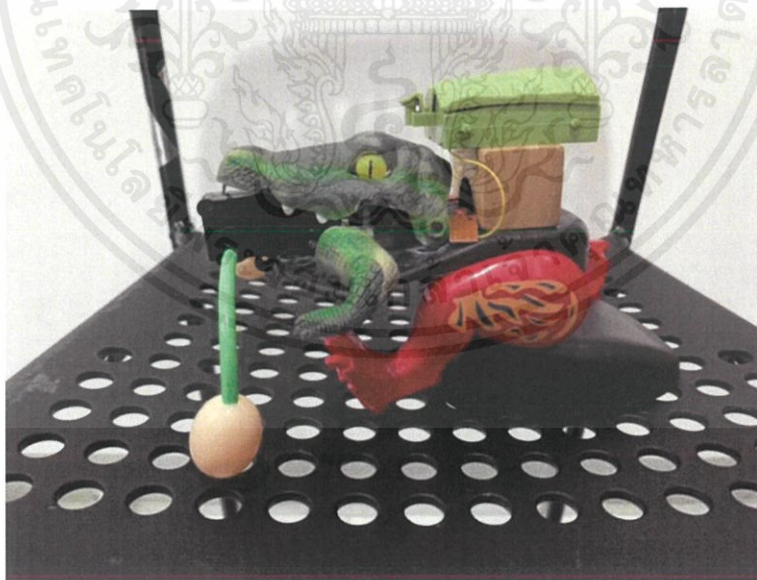
ภาพที่ 4.8 ผลงาน “Mini cars”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานในช่วงปี 2562 เป็นรูปแบบประติมากรรมชุดจากวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) จำลองแบบจากไดโนเสาร์ (Dinosaur), สัตว์ประหลาด โดยมีความเป็นจินตนาการโลกเหนือจริง (Hyperreality) ร่วมกับระบบกลไกมอเตอร์ที่มาจากของเล่นประเภทไดโนเสาร์ (Dinosaur) สัตว์ประหลาด ส่งผลให้ประติมากรรมชุดนี้มีทั้งการเคลื่อนไหวและเสียง



ภาพที่ 4.9 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”



ภาพที่ 4.10 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาทางด้านรูปแบบ

ผลงานที่ผ่านมาของข้าพเจ้า ส่วนใหญ่จะมาจากวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) ต่อมาข้าพเจ้าได้เพิ่มระบบกลไกเข้ากับตัวผลงาน ส่งผลให้ผลงานในช่วงปี 2561 นั้นข้าพเจ้าได้นำการนำเสนอในรูปแบบจลน์ศิลป์ (Kinetic art) เป็นครั้งแรกและพัฒนาเรื่อยมา



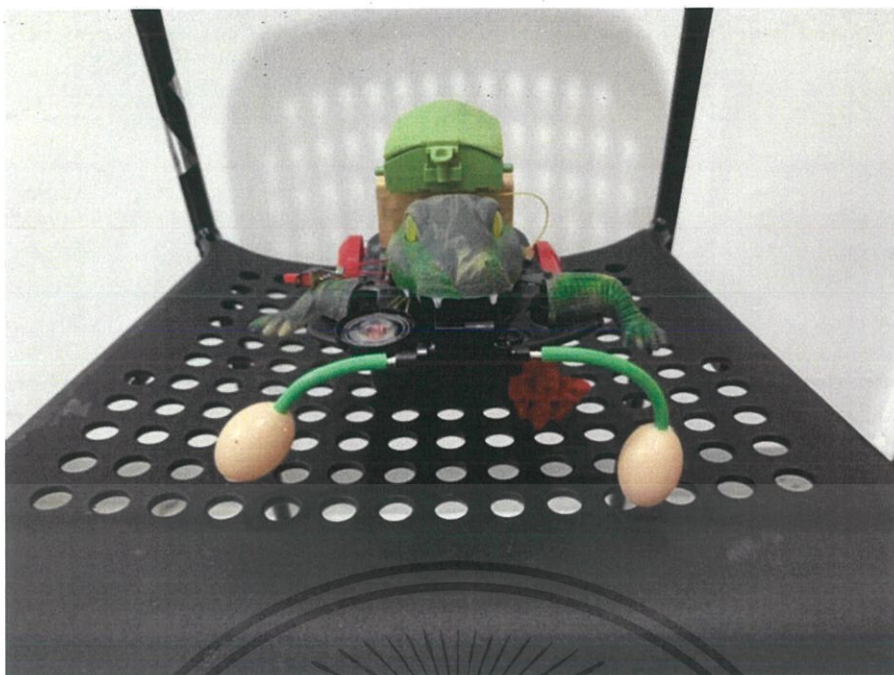
ภาพที่ 4.11 ผลงาน “Mini soldiers”

รูปแบบที่ข้าพเจ้าเลือกส่วนใหญ่มาจากของเล่นในชนิดต่างๆ เพื่อให้ระบบกลไกที่ติดมาจากตัวของเล่นแต่เดิมนั้นสอดคล้องกับตัวผลงานหรือรูปแบบประติมากรรมชุดของข้าพเจ้า ของเล่นหลายแบบมีกลไกการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์ ส่วนหนึ่งข้าพเจ้าก็เลือกนำมาเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน

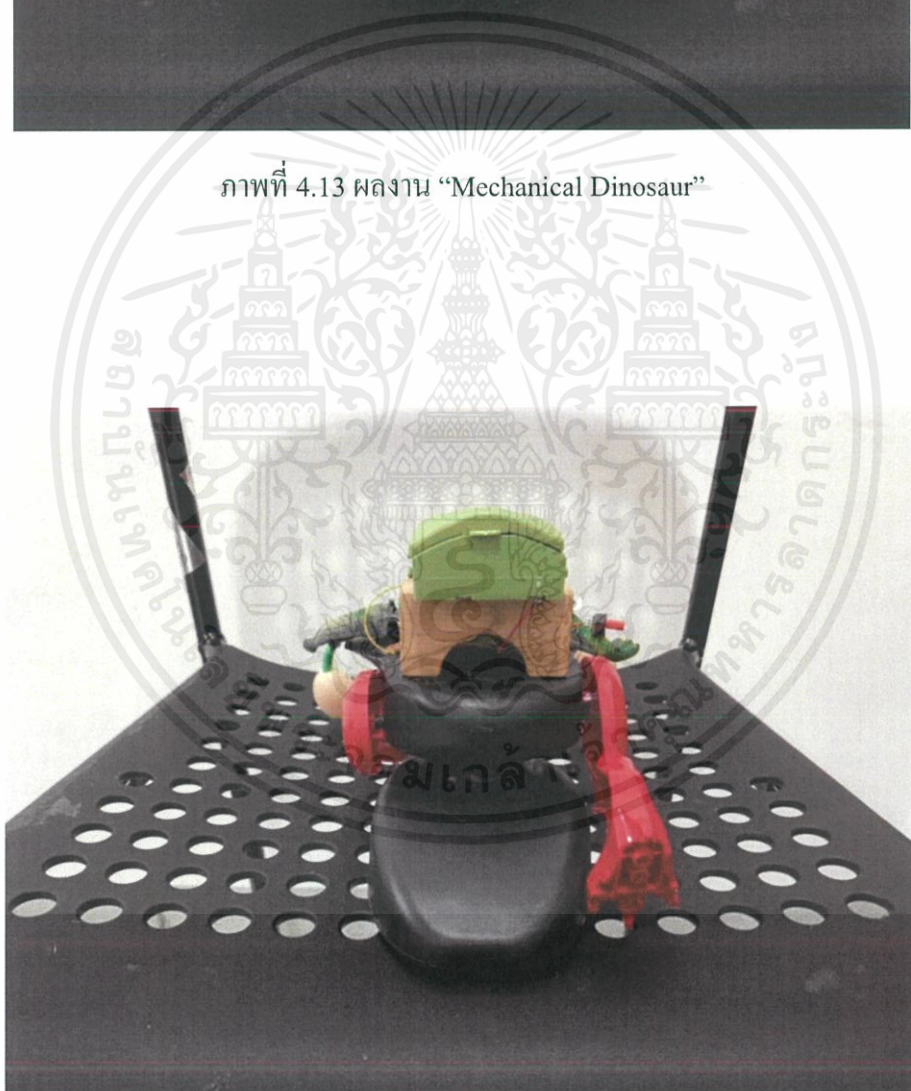


ภาพที่ 4.12 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”



ภาพที่ 4.14 ผลงาน “Mechanical Dinosaur”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวคิดและการพัฒนาผลงานในโครงการทัศนศิลป์

ผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์ที่ชื่อ “จินตนาการกลไกจากวัตถุในโลกความจริง” มีแนวคิดมาจากยุคหนึ่งของการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 2 ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม การกำเนิดของระบบการผลิตทางอุตสาหกรรม Mass production และวัสดุสำเร็จรูป (Readymade)

ยานอวกาศและดาวเทียม เป็นหนึ่งในผลของการเปลี่ยนแปลงทางอุตสาหกรรมของโลกในยุคนั้น รวมทั้งที่ข้าพเจ้าสนใจในรูปแบบและการทำงานของระบบกลไกมอเตอร์ รูปแบบลักษณะและจุดเด่นของยานอวกาศต่างๆ โดยมีผลงานประกอบด้วยดังนี้

### ดาวเทียมอุตุนิยมวิทยา (Geostationary Meteorological Satellites)

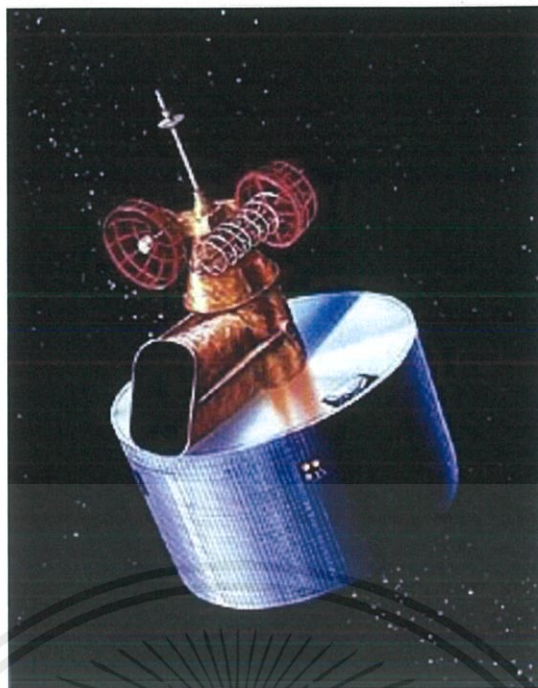
เป็นดาวเทียมค้างฟ้า เพื่อการสำรวจด้านอุตุนิยมวิทยาซึ่งดำเนินการโดยสำนักงานอุตุนิยมวิทยาญี่ปุ่น (JMA) สนับสนุนการพยากรณ์อากาศติดตามพายุหมุนเขตร้อนและการวิจัยทางอุตุนิยมวิทยา หน่วยงานส่วนใหญ่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้, เอเชียตะวันออก, เอเชียตะวันออกเฉียงใต้, ออสเตรเลียและนิวซีแลนด์ใช้ดาวเทียมสำหรับการตรวจสอบสภาพอากาศและการพยากรณ์อากาศ

ดาวเทียมอุตุนิยมวิทยา (GMS) มี 3 ดวง นับตั้งแต่เปิดตัวได้แก่

- GMS-1
- GMS MTSAT
- Himawari 8/9

ดาวเทียมบางดวงจะโคจรรอบโลกในอัตราเร็วเท่ากับการหมุนของโลกและอยู่ในแนวตะวันออกตะวันตกเสมอ เช่น ดาวเทียม GMS ซึ่งจะมีการบันทึกข้อมูลภูมิอากาศเกือบตลอดเวลา จึงเป็นประโยชน์มากในการพยากรณ์อากาศและการเตือนภัย ดาวเทียม GMS เป็นดาวเทียมค้างฟ้าพื้นที่สำรวจของดาวเทียมครอบคลุมพื้นที่ประมาณ 1 ใน 3 ของพื้นที่ผิวโลก ช่วยในกิจการอุตุนิยมวิทยาของหลายประเทศตั้งแต่ ออสเตรเลีย ไปจนถึงประเทศจีน ซึ่งรวมถึงประเทศญี่ปุ่น เมียนมาร์ อินโดนีเซีย เกาหลี ลาว มาเลเซีย มองโกเลีย นิวซีแลนด์ ฟิลิปปินส์ ใต้หวัน ไทย ทิเบต และเวียดนาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



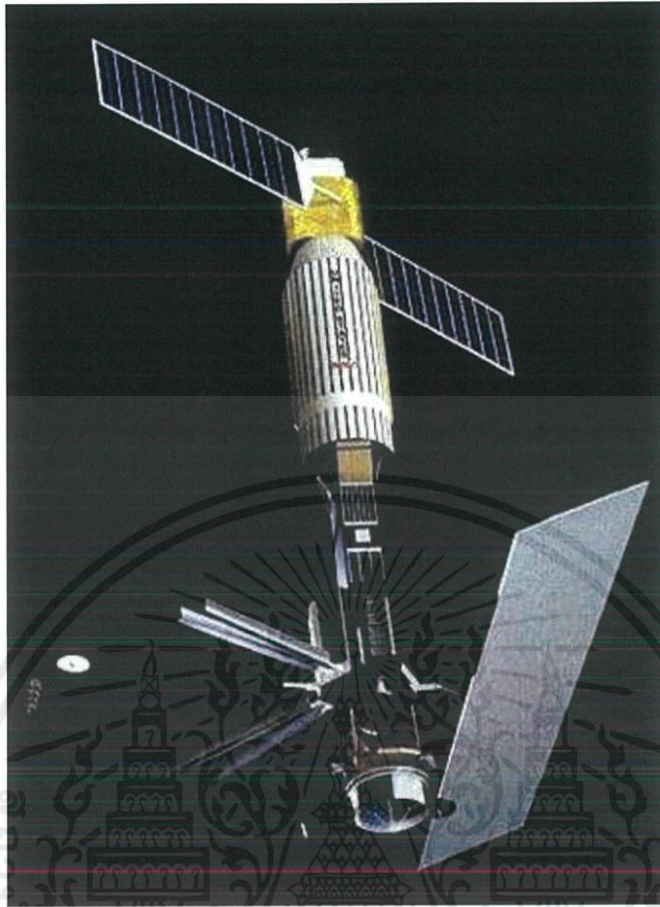
ภาพที่ 4.15 ดาวเทียมอุตุนิยมวิทยา

### ดาวเทียมสมุทรศาสตร์ (Ocean Surveillance Satellite)

SEASAT คือดาวเทียมเฝ้าระวังทางมหาสมุทรของสหรัฐอเมริกาที่เปิดตัวในวันที่ 26 มิถุนายน 2521 โดย NASA ในช่วงเวลา 99 วันของการทำงาน SEASAT โคจรรอบโลก 14 ครั้งต่อวัน เครื่องมือของยานอวกาศไร้คนขับได้รับการออกแบบมาเพื่อเจาะกลุ่มเมฆให้ข้อมูลเกี่ยวกับเงือนใจและคุณสมบัติทางสมุทรศาสตร์ที่หลากหลายรวมถึงความสูงของคลื่น อุณหภูมิ น้ำ กระแสลมและลักษณะทางภูเขา ชายฝั่ง

แม้ว่า SEASAT จะหยุดการส่งข้อมูลเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2521 แต่ก็บรรลุวัตถุประสงค์หลักของมันเพื่อแสดงให้เห็นว่าข้อมูลที่เป็นประโยชน์มากมายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางมหาสมุทรสามารถทำได้โดยการเฝ้าระวังด้วยดาวเทียม ข้อมูลที่โดย SEASAT นั้นมีให้สำหรับนักวิทยาศาสตร์ที่เป็นตัวแทนของรัฐบาลและองค์กรด้านวิชาการ 23 แห่ง ข้อมูลนี้ยังถูกใช้เพื่อช่วยเหลือลูกเรือของเรือข้ามมหาสมุทร ในปี 2556 ข้อมูลของ SEASAT ส่วนใหญ่ได้รับการประมวลผลแบบดิจิทัลเป็นครั้งแรกและคาดว่าจะประสบผลสำเร็จในการศึกษาและเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



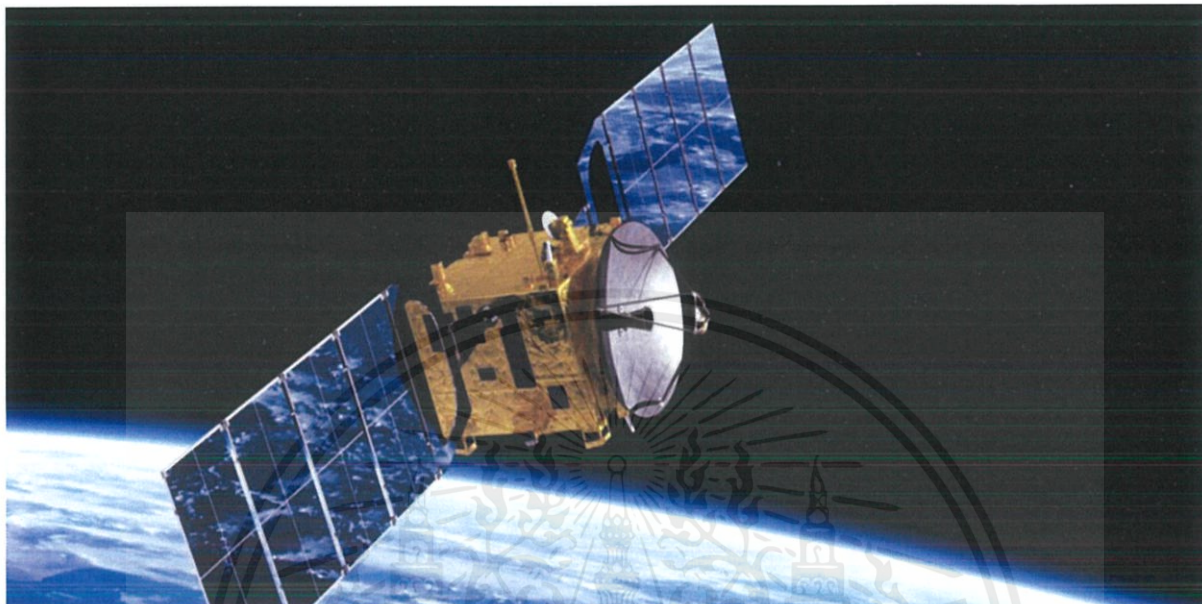
ภาพที่ 4.16 ดาวเทียมสมุทรศาสตร์

### ดาวเทียมสื่อสาร (Communications Satellite)

ดาวเทียมสื่อสารเป็นดาวเทียมประดิษฐ์ที่ถ่ายทอดและขยายสัญญาณ โทรคมนาคมผ่านดาวเทียม สร้างช่องทางการสื่อสารระหว่างเครื่องส่งสัญญาณต้นทางและเครื่องรับในสถานที่ต่างๆบนโลก ดาวเทียมสื่อสารใช้สำหรับ โทรศัพท์ โทรศัพท วิทยุ อินเทอร์เน็ตและทางทหาร มีดาวเทียมสื่อสารประมาณ 2,000 ดวง ในวงโคจรโลกซึ่งใช้โดยทั้งภาครัฐและเอกชน ส่วนใหญ่จะอยู่ในตำแหน่ง 22,236 ไมล์ (35,785 กม.) เหนือเส้นศูนย์สูตรเพื่อที่ว่าดาวเทียมจะปรากฏนิ่งที่จุดเดียวกันในท้องฟ้า ดังนั้นเสาอากาศงานดาวเทียมของสถานีพื้นดินสามารถเชื่อมต่อกันโดยถาวรในจุดนั้นและไม่ต้องเคลื่อนที่เพื่อติดตามคลื่นวิทยุความถี่สูงที่ใช้สำหรับการเชื่อมโยงการสื่อสาร โทรคมนาคมเดินทางตามแนวสายตาและถูกบังคับด้วยความกลมของโลก จุดประสงค์ของการถ่ายทอดสัญญาณรอบโลกก็เพื่อให้การสื่อสารระหว่างภูมิศาสตร์ที่อยู่คนละที่กันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดเรื่องดาวเทียมเพื่อการสื่อสารถูกเสนอครั้งแรกโดย Arthur C. Clarke พร้อมกับอาจารย์ Vahid K. Sanadi โดย Konstantin Tsiolkovsky ในเดือนตุลาคม ปี 2488 คลาร์กตีพิมพ์บทความเรื่อง “Extraterrestrial Relays” ในนิตยสารอังกฤษเกี่ยวกับโลกไร้สาย บทความอธิบายถึงพื้นฐานเบื้องต้นหลังการติดตั้งดาวเทียมในวงโคจรโลกเพื่อจุดประสงค์ในการถ่ายทอดสัญญาณวิทยุ

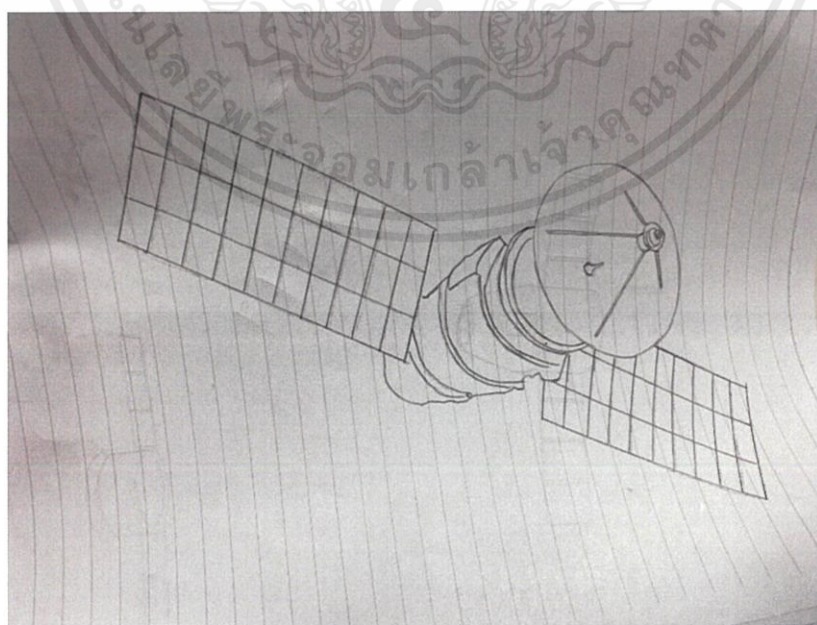
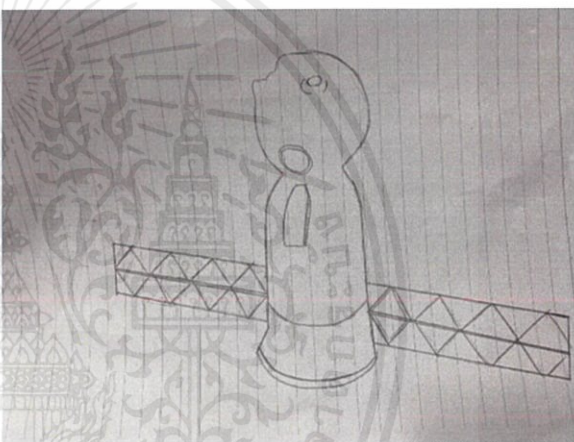
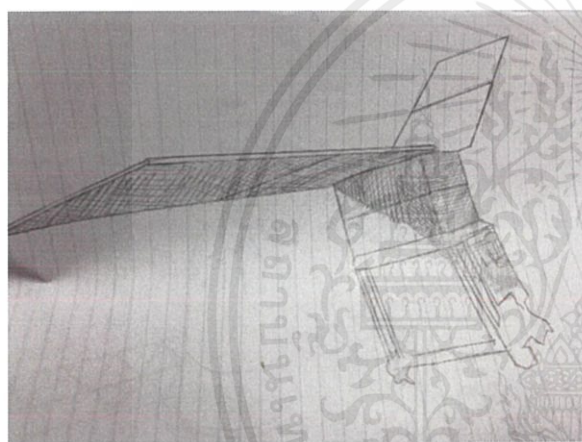
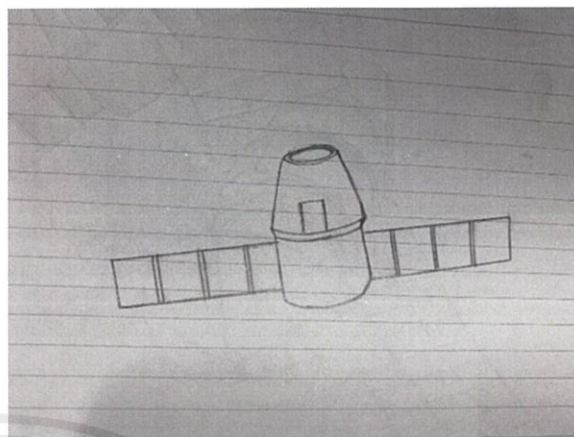
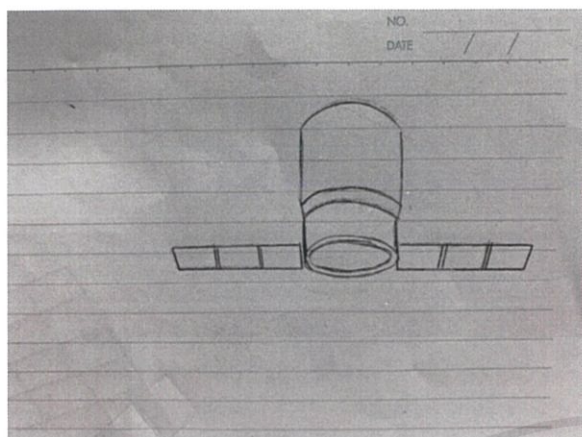


ภาพที่ 4.17 ดาวเทียมสื่อสาร

จากข้างต้น ผลงานชุดนี้หยิบยกดาวเทียมหลายรูปแบบ ด้วยความต้องการที่จะเปลี่ยนบริบทจากที่ตัววัสดุกำหนดมาให้และใช้กลไกมอเตอร์ในการสร้างการเคลื่อนไหว แสงและเสียง เพิ่มฟังก์ชันบางอย่าง สร้างจินตนาการที่แตกต่างให้กับผู้รับชมผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

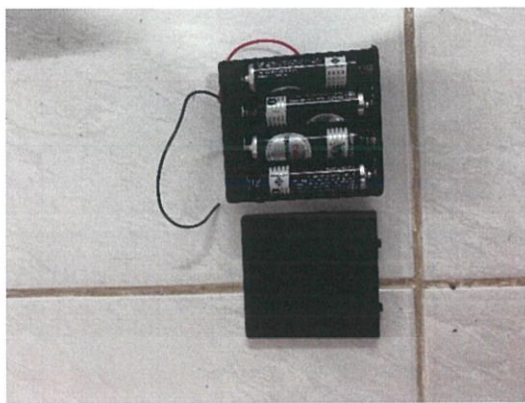
ในผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “จินตนาการกลไกจากวัตถุในโลกความจริง” ข้าพเจ้าเริ่มต้นจากการหาศึกษารูปแบบของยานอวกาศและดาวเทียมชนิดต่างๆ หลังจากนั้นก็นำมาร่างสเก็ตช์รูปร่างลงบนกระดาษ



ภาพที่ 4.18 สเก็ตผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้วางแผนการประกอบสร้างชิ้นงานจากวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) โดยผ่านวัสดุจำพวก Mass production นำมาประกอบกับตัวมอเตอร์สั่นกำลังไฟ 6 โวลท์และแผงถ่านเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 4.19 วัสดุในการประกอบสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.20 วัสดุในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

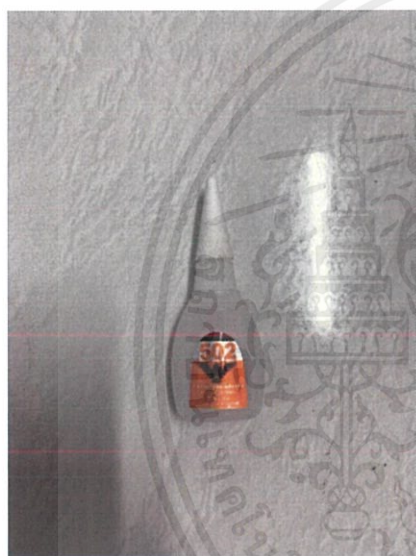
ในส่วนของเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบสร้างผลงานของข้าพเจ้ามีดังนี้



สว่านไร้สายขนาดพกพา



ชุดไขควง



การร็อน



ชุดหัวแร้งบัดกรี



เลื่อยฉลุ

ภาพที่ 4.21 เครื่องมือและอุปกรณ์ในการประกอบสร้างชิ้นงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่ข้าพเจ้าที่ใช้เครื่องมืออุปกรณ์ชุดหัวแรงบัคกรีเชื่อมวงจรมอเตอร์ต้นกำลังไฟ 6 โวลท์เข้ากับแผงถ่านแล้ว ข้าพเจ้าได้นำมาบรรจุอยู่ในลูกบอลอะคริลิกใสขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 เซนติเมตร สามารถเปิดปิดได้จำนวน 5-6 ลูก



ภาพที่ 4.21 ขั้นตอนระหว่างประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนการประกอบสร้างแต่ละชิ้นงานมีดังนี้

### Hyper Satellite-1

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่ทำขึ้นเป็นครั้งแรกในโครงการศิลปนิพนธ์นี้ ตัวโครงสร้างมาจากแก้วสแตนเลสนำมาตัดหูถือออกแล้วนำมาเจาะรูเพื่อดำน้ำได้ ในส่วนของขามมาจากประแจ 6 เหลี่ยมจำนวน 3 ขา และติดตั้งตัวมอเตอร์สั่นกับแผงถ่านเข้าไปในตัวแก้วสแตนเลส ตกแต่งด้วยชิ้นส่วนวัสดุสำเร็จรูปต่างๆ พร้อมด้วยตัวหลอดไฟไร้สายที่ติดตั้งอยู่ในตัวชิ้นงาน



ภาพที่ 4.22 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Hyper Satellite-2

ในผลงานชิ้นนี้ตัวโครงสร้างหลักมาจากวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) กระจ่างต้นไม้พลาสติกขนาดเล็ก นำมาเจาะรูด้านใต้แล้วต่อส่วนขาเข้าไปซึ่งมาจากไขววงขนาดเล็กนำมาสวมปลอกตะปูเข้าไป ตกแต่งด้วยตัวน็อต สาย RCA และหัวกรงก๊อกน้ำ ในส่วนหัวของชิ้นงานดัดแปลงมาจากกรวยกรงน้ำพลาสติก และติดตั้งตัวมอเตอร์สั่นและแผงถ่านในตัวกระจ่างต้นไม้พลาสติก



ภาพที่ 4.23 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### Hyper Satellite-3

ผลงานชิ้นนี้ตัวโครงสร้างมาจากแก้วพลาสติกใสนำมาทาสีเพิ่มลงไป ตัวขาของชิ้นงานมาจากอุปกรณ์จิปละร้าน 20 บาท นำมาตกแต่งด้วยชิ้นส่วนไบพัสเสลิกอปเตอร์ของเล่นและตัวโคมตกแต่งชิ้นงาน

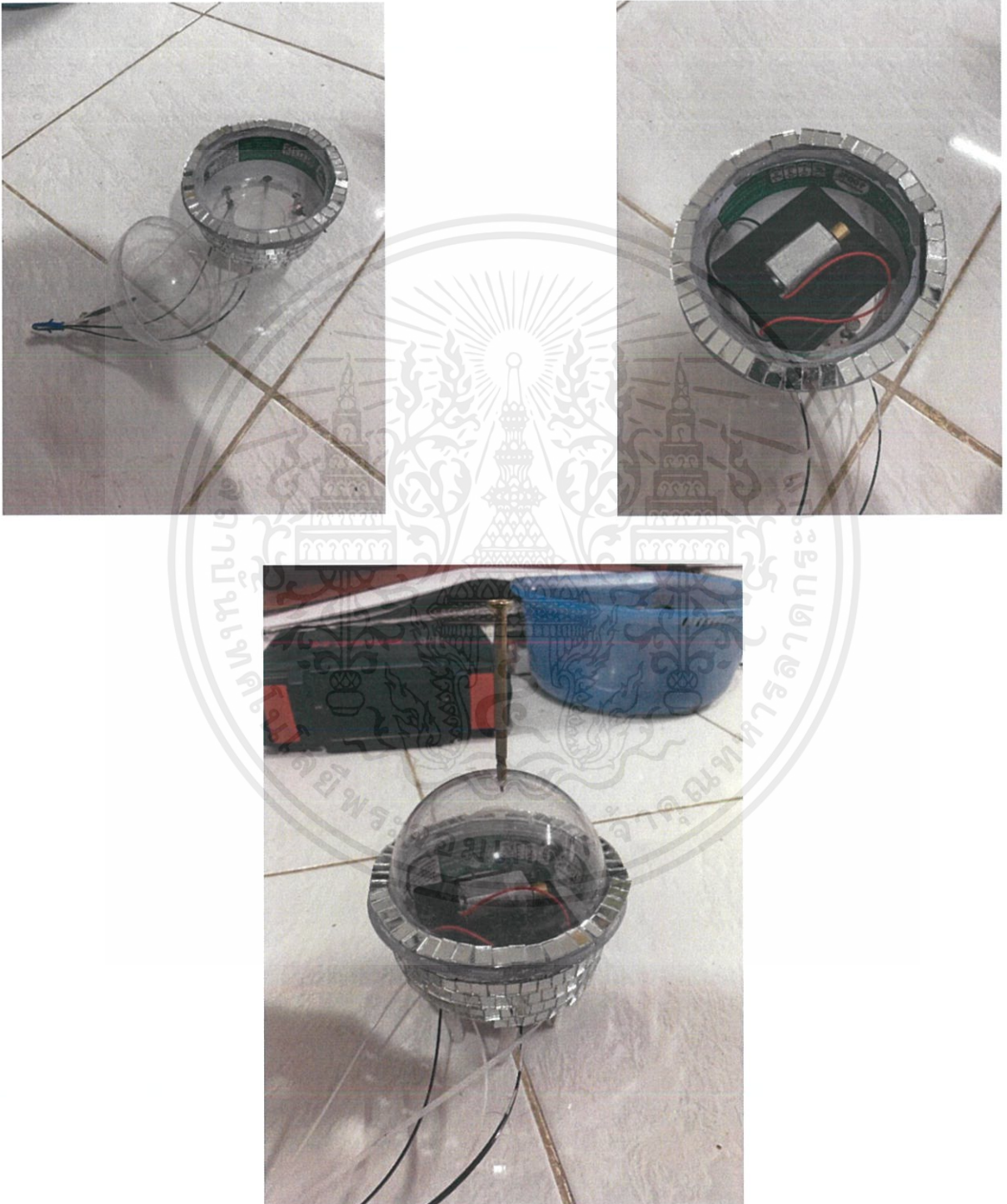


ภาพที่ 4.24 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Hyper Satellite-4

ตัวโครงสร้างหลักของชิ้นงานมาจากถ้วยพลาสติกใส ส่วนขาของชิ้นงานมาจากตะปูขนาดเล็ก นำมาทาสีและตกแต่งพื้นผิวผลงานจากลูกบอลดิสโก้ตกแต่ง ประกอบเข้ากับตัวมอเตอร์สันและแผงถ่าย ภายในตัวโครงสร้างหลัก



ภาพที่ 4.25 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Hyper Satellite-5

ในผลงานชิ้นนี้เป็นชิ้นแรกในจำนวนผลงานชุดทั้งหมด 10 ชิ้นที่ข้าพเจ้าที่เพิ่มส่วนที่เป็นปีกออกมาจากตัวชิ้นงานดัดแปลงทำมาจากไม้บรรทัดพลาสติกและพื้นผิวมาจากชิ้นส่วนผิวของลูกบอลดิสโก้ที่ตกแต่งส่วนขาของชิ้นดัดแปลงมาจากตะเกียบพลาสติก ตกแต่งด้วยอุปกรณ์จิปาะจากร้าน 20 บาท ตัวมอเตอร์และแผงถ่านยังคงติดตั้งอยู่ในส่วนตรงกลางของชิ้นงานเช่นเดิม

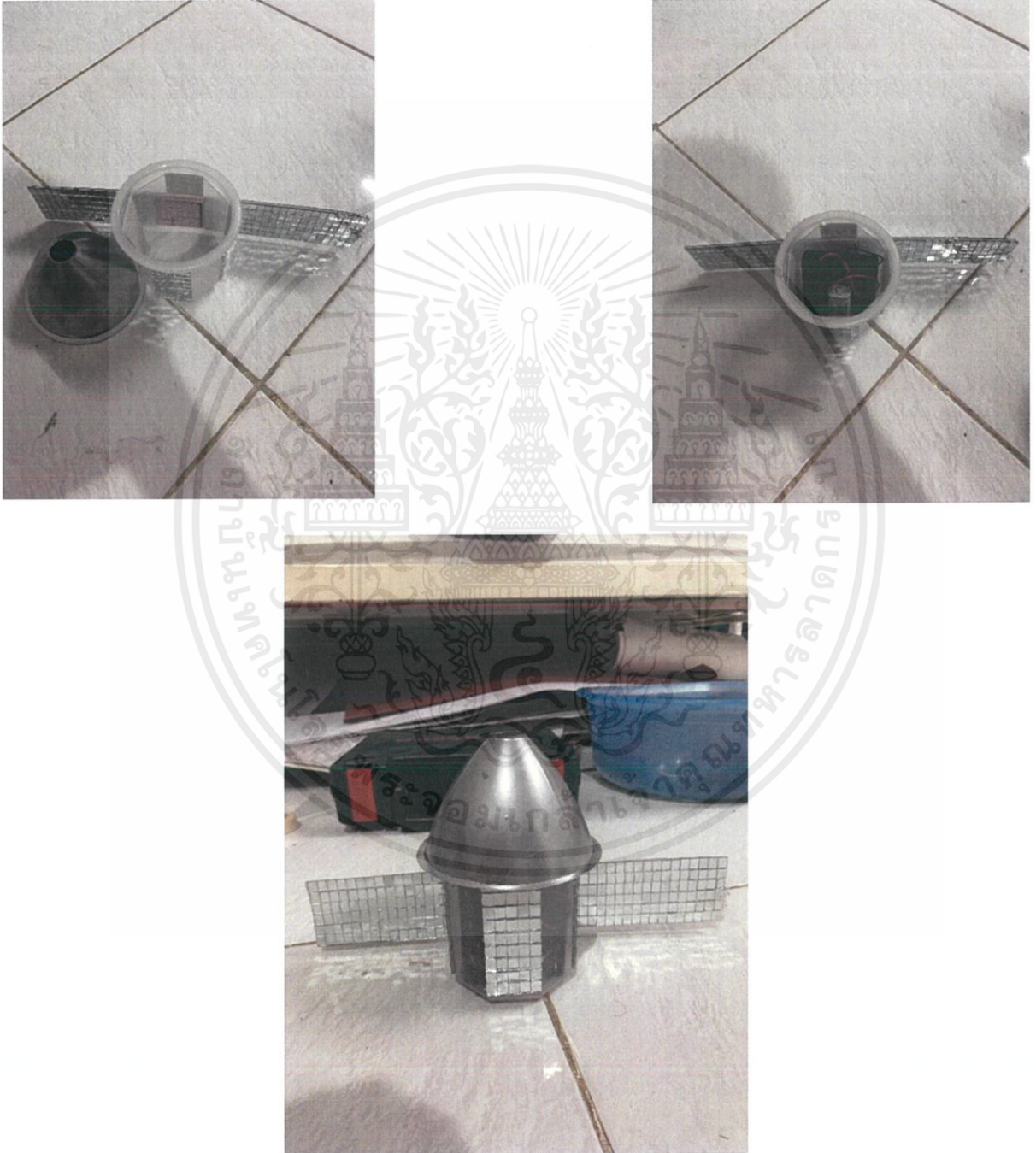


ภาพที่ 4.26 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Hyper Satellite-6

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้โครงสร้างหลักเป็นแก้วพลาสติกลักษณะ 8 เหลี่ยมแต่มีฐานข้างใต้เป็นวงกลม ประกอบเข้ากับตัวปีกที่มาจากไม้บรรทัดพลาสติก 2 อันและทำพื้นผิวจากชิ้นส่วนของลูกบอลดิสโก้ ตกแต่ง นำมอเตอร์และแผงถ่านใส่ไว้ในโครงสร้างหลัก ส่วนหัวของชิ้นงานทำจากกรวยกรองน้ำพลาสติก นำมาพันสีเทา

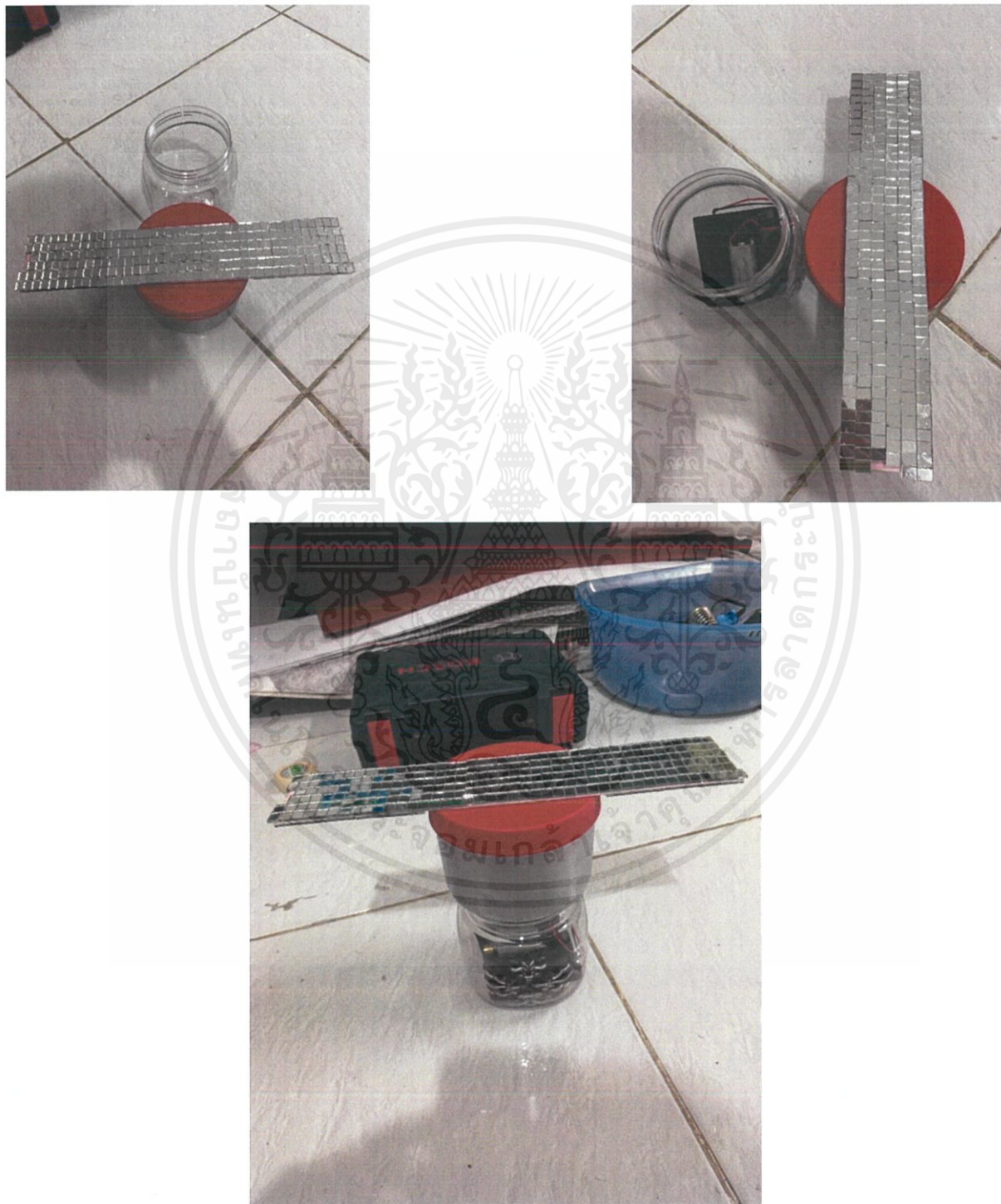


ภาพที่ 4.27 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Hyper Satellite-7

ผลงานชิ้นนี้สามารถแยกออกจากกันและประกอบเข้าด้วยกันได้เพื่อที่จะใส่ตัวมอเตอร์ต้นและแผงถ่ายเข้าไป ข้างเจ้าทำตัวโครงสร้างจากกล่องและกระปุกพลาสติกใสและนำมาพันสีเทาส่วนหนึ่ง ตัวปีกทำจากไม้บรรทัดสร้างพื้นผิวโดยชิ้นส่วนจากลูกบอลดิสโก้ตกแต่ง

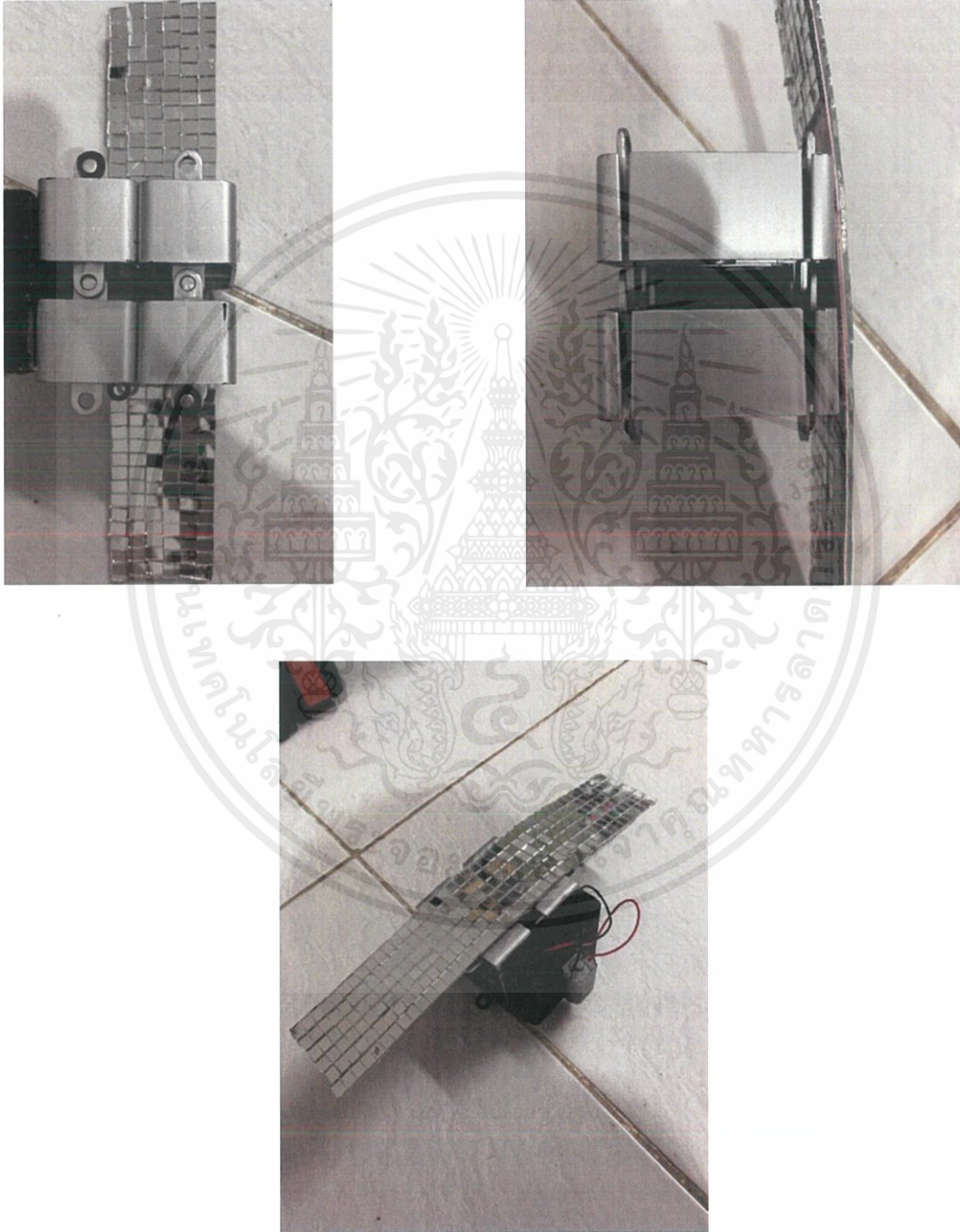


ภาพที่ 4.28 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Hyper Satellite-8

ในผลงานชิ้นนี้ตัวโครงสร้างดัดแปลงมาจากชิ้นส่วนข้อต่อพลาสติกจากระบบอุตสาหกรรมการนำมาแยกส่วนและประกอบเข้าไปใหม่ให้เป็นรูปทรงของสี่เหลี่ยม หลังจากนั้นข้าพเจ้าได้นำตัวมอเตอร์ต้นและแผงถ่านมายึดไว้กับตัวโครงสร้างหลัก ส่วนของปีกทำจากไม้บรรทัดพลาสติกเพิ่มพื้นผิวเข้าไปโดยชิ้นส่วนของลูกบอลดิสก็ดัดแปลง

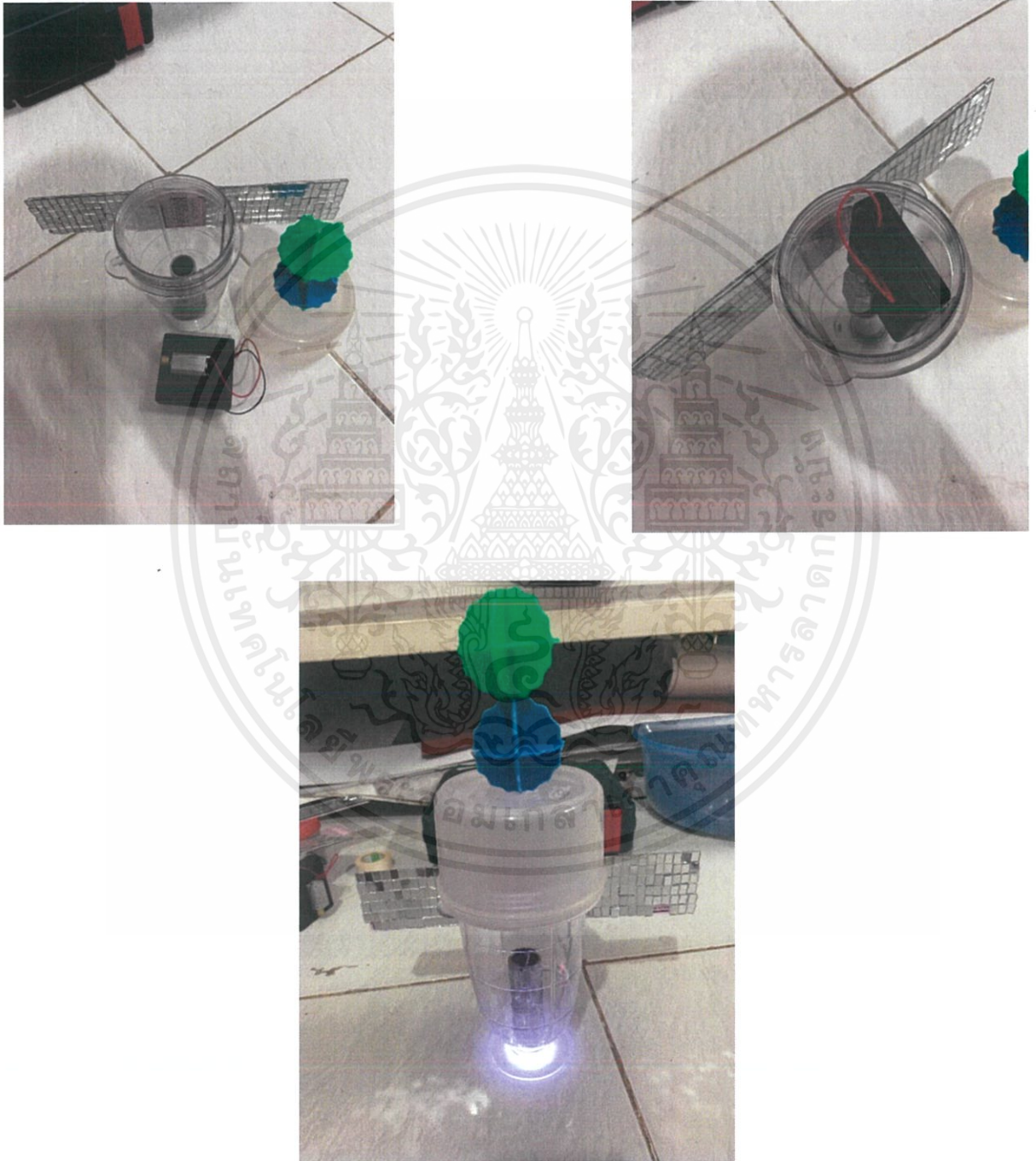


ภาพที่ 4.29 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Hyper Satellite-9

ผลงานชิ้นนี้ประกอบสร้างขึ้นจากวัสดุสำเร็จรูป (Readymade) คือชิ้นส่วนจากอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าในครัวและกระปุกพลาสติกขุ่น นำมาตกแต่งด้วยไฟฉายและอุปกรณ์จิปาดะต่างๆ ตัวมอเตอร์ ลั่นและแผงถ่านประกอบอยู่ในตัวโครงสร้างหลัก ส่วนของปีกทำจากไม้บรรทัดพลาสติก พื้นผิวมาจากชิ้นส่วนของลูกบอลดิสโก้ตกแต่ง



ภาพที่ 4.30 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Hyper Satellite-10

ผลงานชิ้นสุดท้ายของประติมากรรมชุดนี้ ตัวโครงสร้างหลักคือโพลีเอทิลีน นำมอเตอร์สันและแผงถ่านใส่เข้าไป ส่วนของหัวชิ้นงานนั้นประกอบด้วยชิ้นส่วนจากวัสดุสำเร็จรูปต่างๆรวมไปถึงลูกตาดกแต่งใส่เข้าไปเพื่อเพิ่มจุดเด่นให้กับชิ้นงาน ส่วนของปีกในชิ้นจะมาอยู่ในตำแหน่งล่างสุดคือใต้ฐานโครงสร้างหลักทำจากไม้บรรทัดพลาสติกและตกแต่งด้วยชิ้นส่วนจากลูกบอลดิสโก้ตกแต่ง

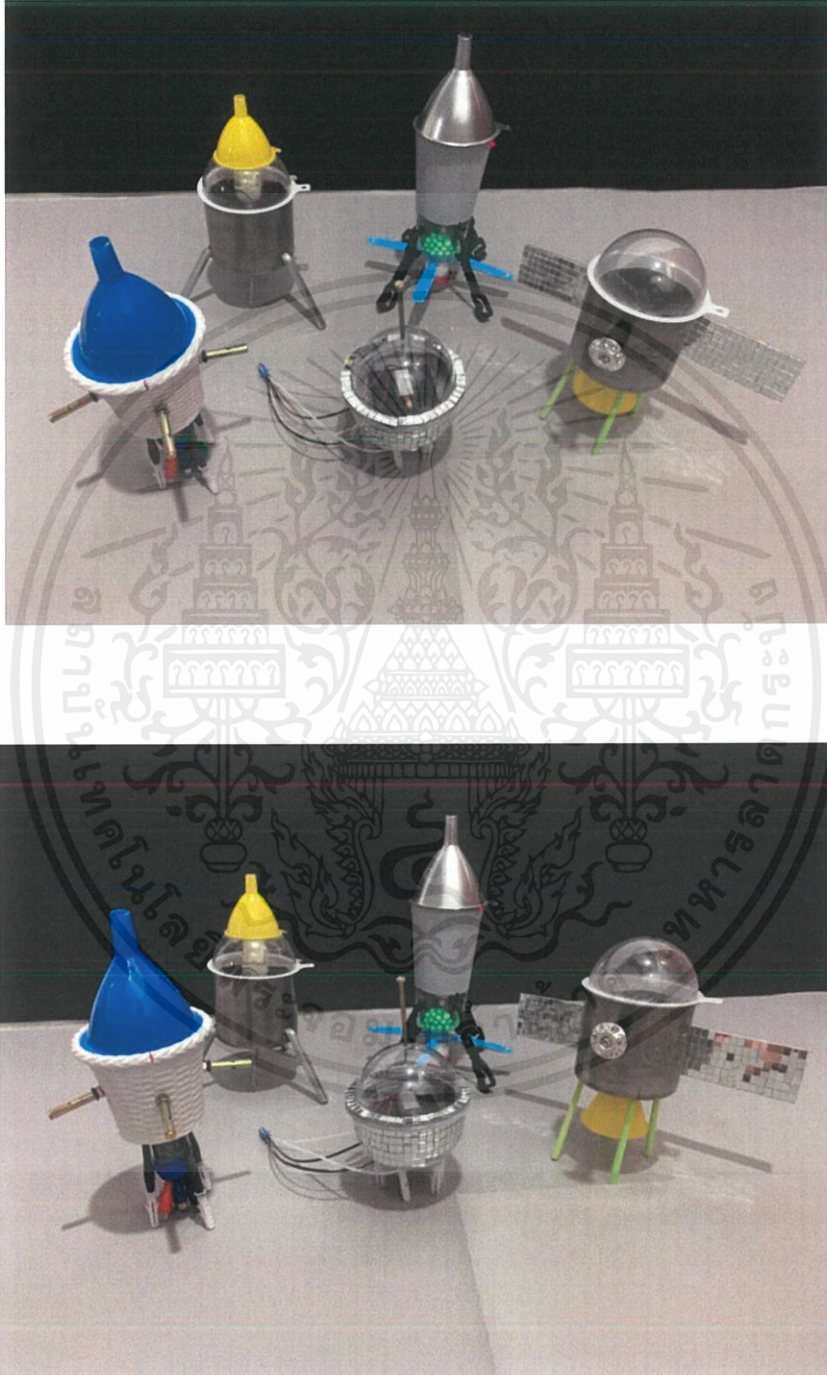


ภาพที่ 4.31 ขั้นตอนในการประกอบสร้างผลงาน

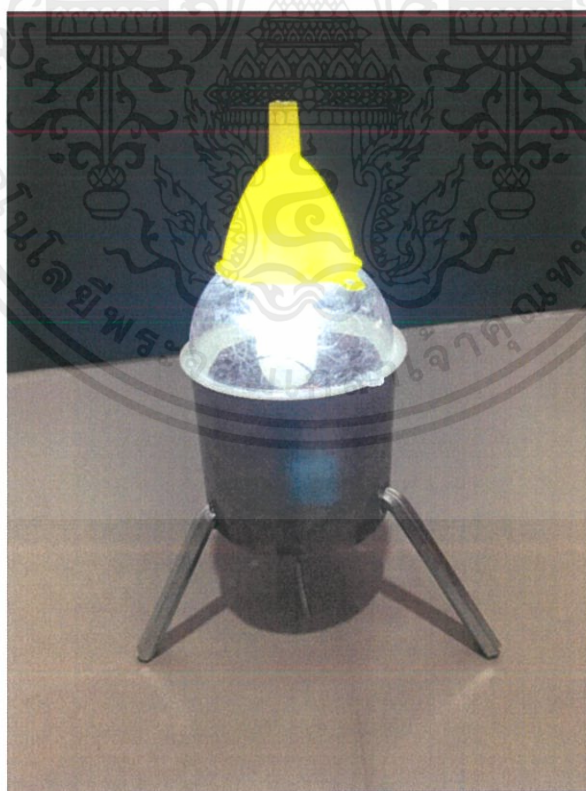
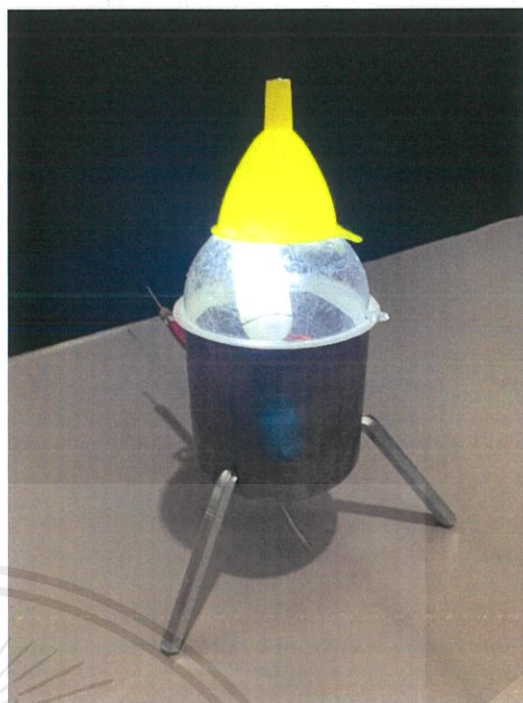
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



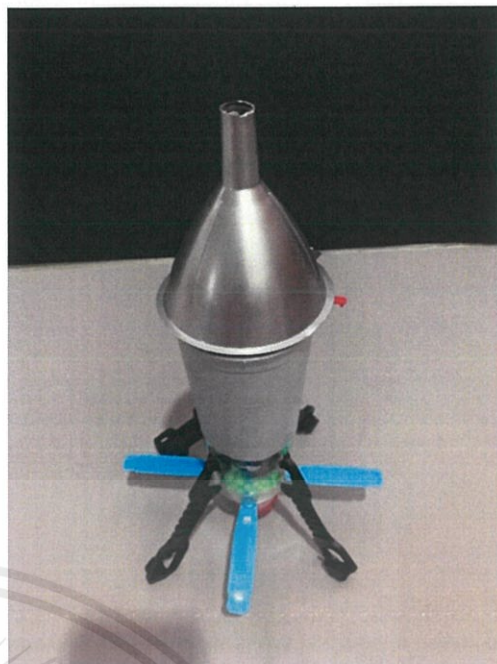
ขนาดผลงาน : 25x20 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ขนาดผลงาน : 29x16 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



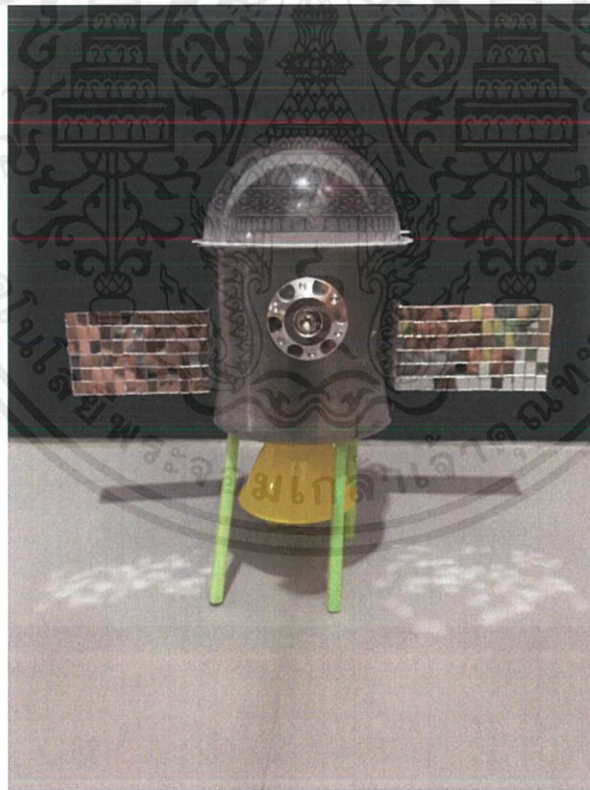
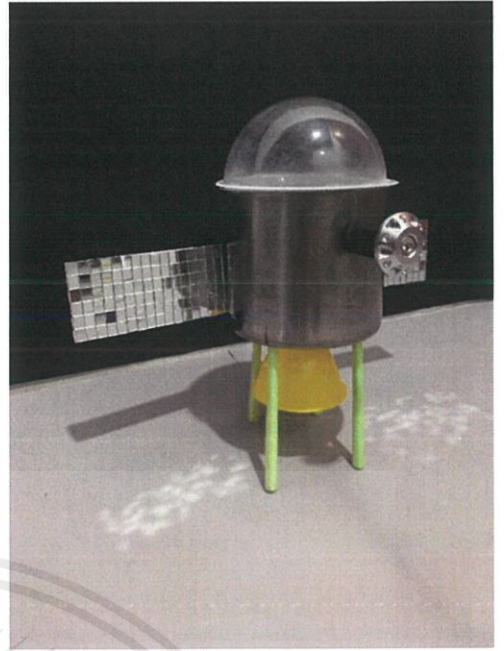
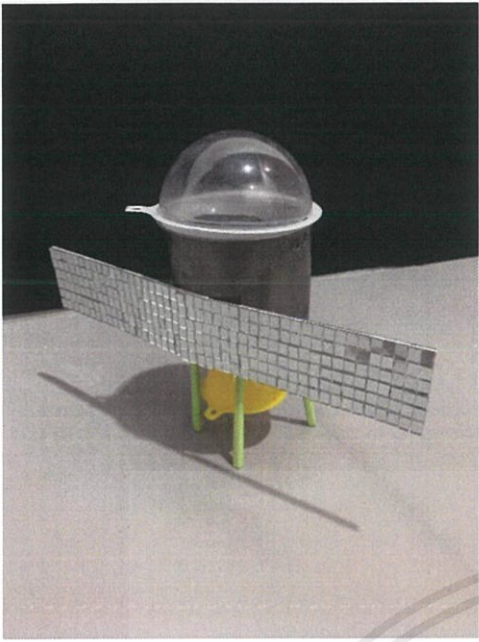
ขนาดผลงาน : 34x18 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



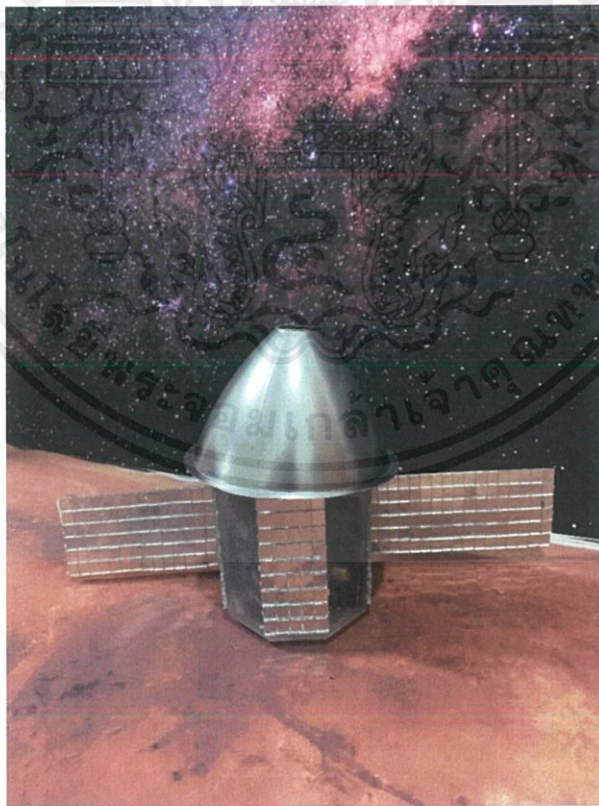
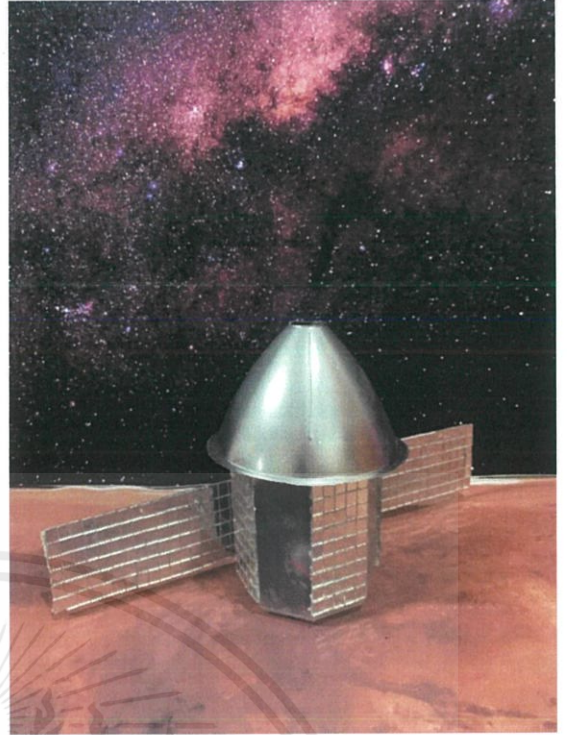
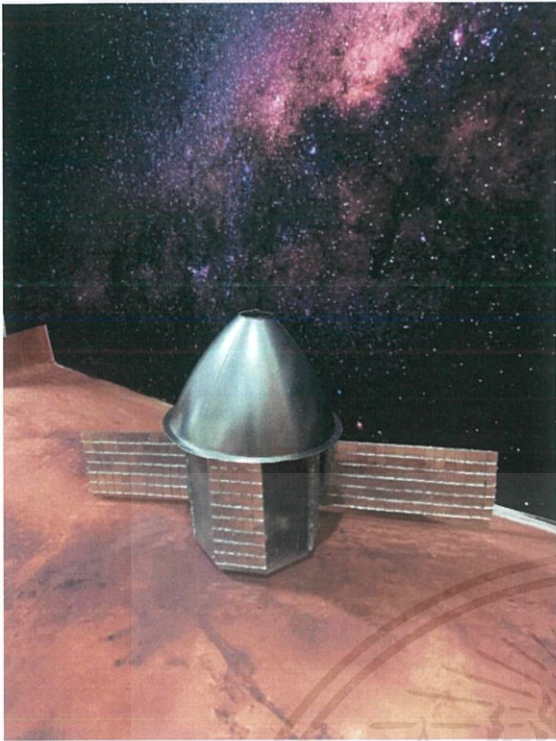
ขนาดผลงาน : 23x12 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



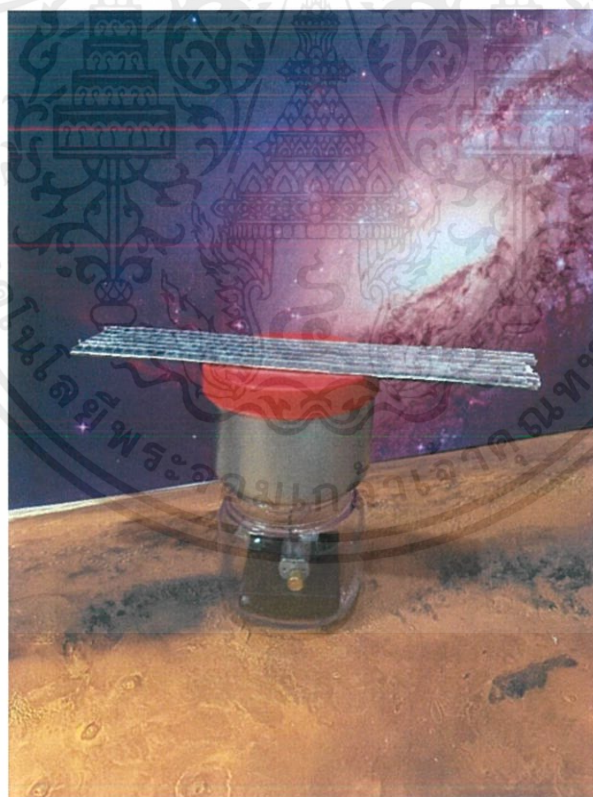
ขนาดผลงาน : 25x29 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



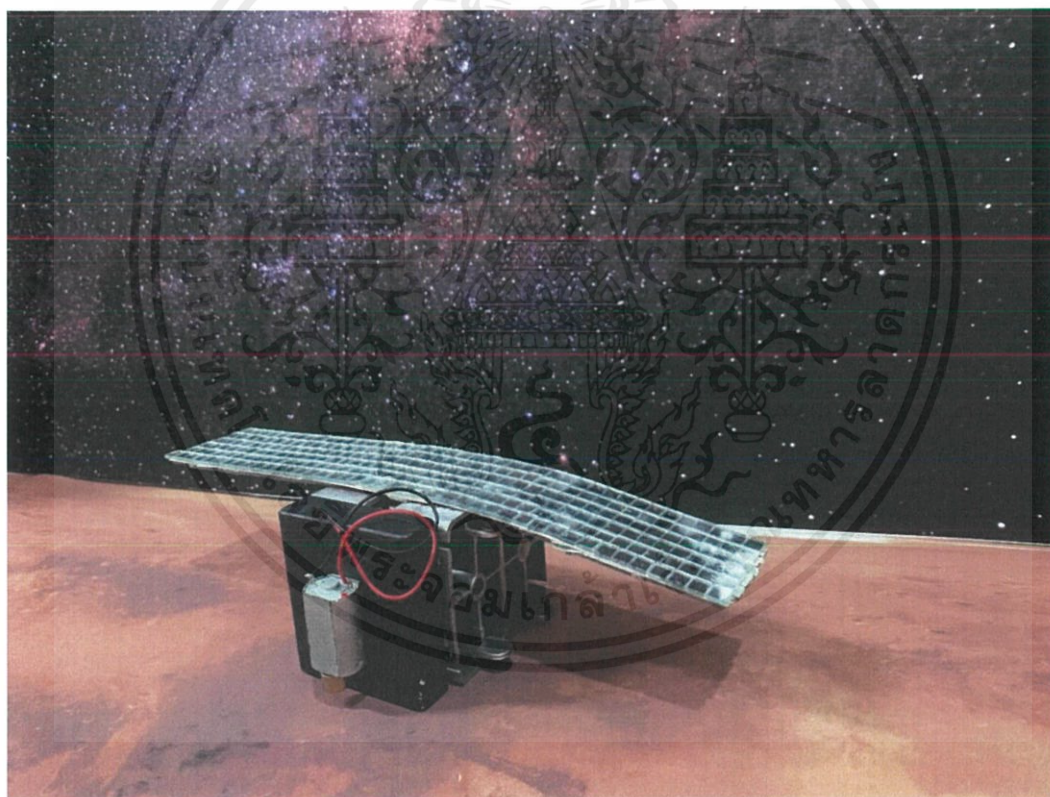
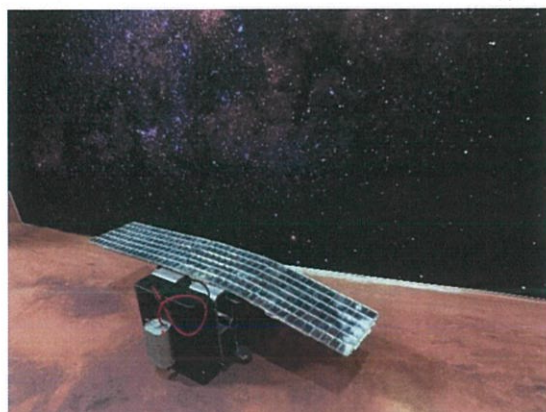
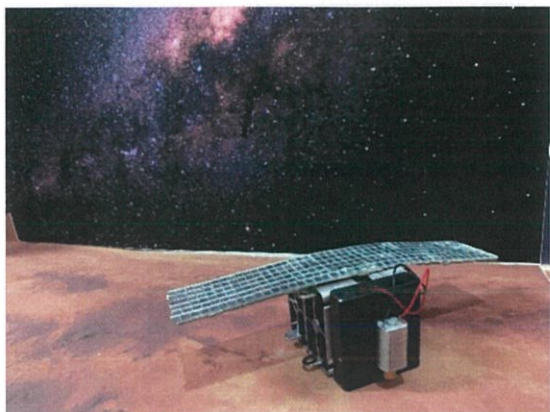
ขนาดผลงาน : 17x29 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



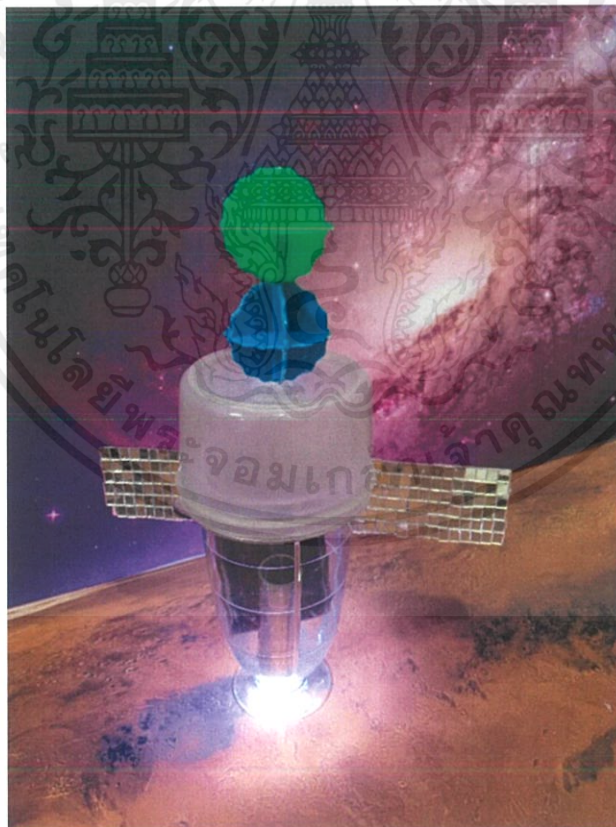
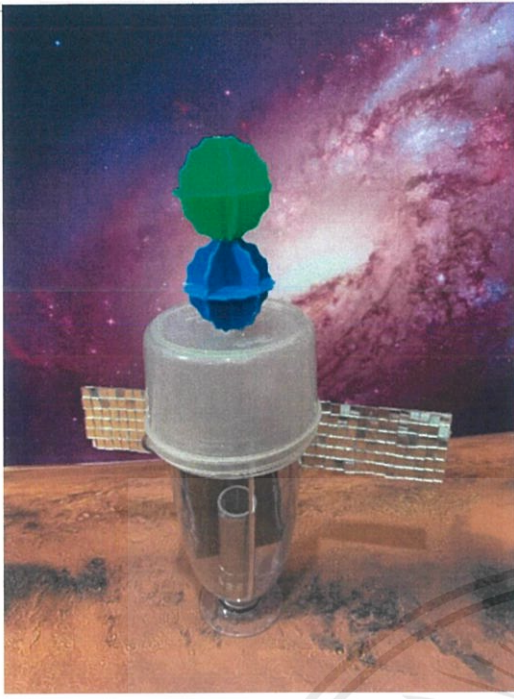
ขนาดผลงาน : 18x27 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



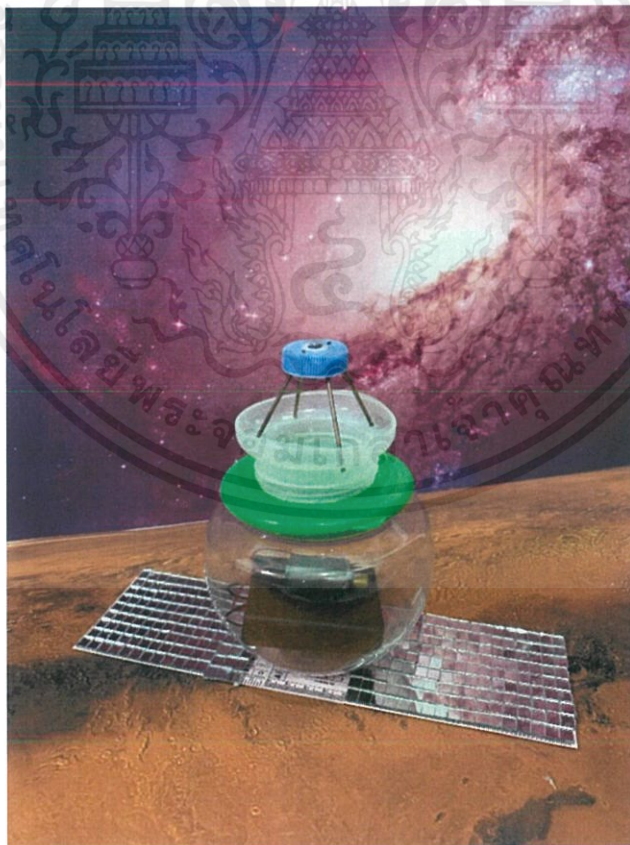
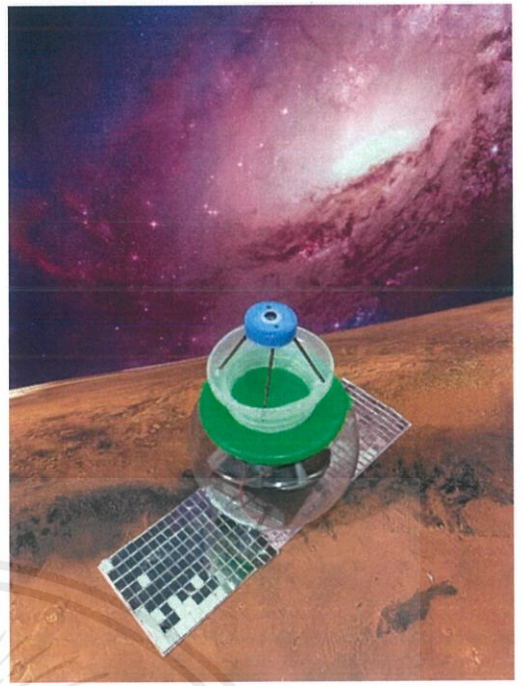
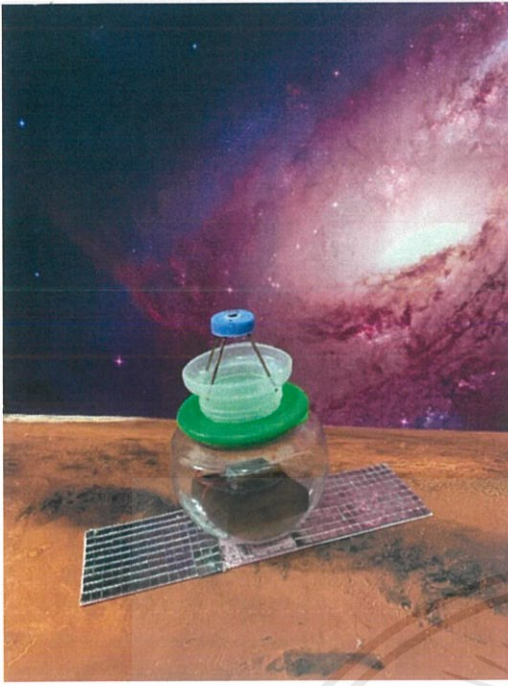
ขนาดผลงาน : 10x27 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ขนาดผลงาน : 38x25 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ขนาดผลงาน : 18x26 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์หัวข้อ “จินตนาการกลไกจากวัตถุในโลกความจริง” นี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับยานอวกาศ,ดาวเทียม ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของการผลิตหรือวัสดุแบบ Mass production และการเปลี่ยนบริบท (Change to context) ผู้ประติมากรรมรูปแบบจลน์ศิลป์ (Kinetic art) ซึ่งผลงานศิลปนิพนธ์ประติมากรรมนี้ได้สร้างประโยชน์ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ ส่งผลให้เกิดประโยชน์และคุณค่าต่อการเรียนรู้ในเรื่องประวัติศาสตร์มากขึ้น ทั้งต่อตนเอง ต่อสังคมหรือผู้ที่เข้าชมผลงาน นอกจากนี้การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ยังสร้างแรงผลักดันให้เกิดการต่อยอดและผลสัมฤทธิ์ใหม่ๆและเป็นอีกปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทำงานศิลปะที่ดีและเกิดประโยชน์ต่อสังคมต่อไปในอนาคต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

### อ้างอิงจากเว็บไซต์

#### Marcel Duchamp 1887-1968 by Terry Riggs October 1997

จาก <https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036>

#### Lobster Telephone 1936 by Terry Riggs March 1998

จาก <https://www.tate.org.uk/art/artworks/dali-lobster-telephone-t03257>

#### Surrealism

จาก <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/surrealism>

#### Top 10 Kinetic Art Artists and Pioneer

จาก <https://magazine.artland.com/top-ten-kinetic-art-artists-and-pioneers/>

#### Man Ray และลัทธิศิลปะเหนือจริง การทำลายล้างโลกสวยแห่งศิลปะ โดย อาทิตย์ เลิศรักษ์มงคล

จาก <https://siamstreetnerds.com/2019/05/08/man-ray->

[%e0%b9%81%e0%b8%a5%e0%b8%b0%e0%b8%a5%e0%b8%b1%e0%b8%97%e0%b8%98%e0%b8%b4%e0%b8%a8%e0%b8%b4%e0%b8%a5%e0%b8%9b%e0%b8%b0%e0%b9%80%e0%b8%ab%e0%b8%99%e0%b8%b7%e0%b8%ad%e0%b8%88%e0%b8%a3%e0%b8%b4/](https://siamstreetnerds.com/2019/05/08/man-ray-%e0%b9%81%e0%b8%a5%e0%b8%b0%e0%b8%a5%e0%b8%b1%e0%b8%97%e0%b8%98%e0%b8%b4%e0%b8%a8%e0%b8%b4%e0%b8%a5%e0%b8%9b%e0%b8%b0%e0%b9%80%e0%b8%ab%e0%b8%99%e0%b8%b7%e0%b8%ad%e0%b8%88%e0%b8%a3%e0%b8%b4/)

#### READYMADE

จาก <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/r/readymade>

#### 00: ดูของป๊อปทุกสถาบัน โดย ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์

จาก <https://minimore.com/b/art-is-art/2>

#### ชนิดของดาวเทียม โดย Kritchaphon47948

จาก <https://sites.google.com/site/kritchaphon47948/chnid-khxng-dawtheiym>

#### Satellite communication by Virgil Labrador

จาก <https://www.britannica.com/technology/satellite-communication>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ดาวเทียม GMS

จาก <http://www.sc.chula.ac.th/courseware/natsci/RSGMS.htm>

## Seasat by The Editors of Encyclopaedia Britannica

จาก <https://www.britannica.com/topic/Seasat>

## Readymade and The Found Object

จาก <https://www.theartstory.org/definition/readymade-and-found-object/artworks/>

## ความหมายกับบริบท โดย ศุภชัย ศรีศิริรุ่ง

จาก <https://philosophy-suansunandha.com/2014/07/08/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%9A%E0%B8%97/>

## Context

จาก <https://courses.lumenlearning.com/atd-sac-artappreciation/chapter/reading-context-is-part-of-when-and-where/>

## Mass Production คือ อะไร? การผลิตแบบ Mass Production โดย Greedisgoods

จาก <https://greedisgoods.com/mass-production-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD/>

## การปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ 4: เทคโนโลยีพลิกโลก โดย บันทึกลงทุน

จาก <https://www.finnomena.com/nuthjira/the-fourth-industrial-revolution/>

## Industrial Documentary : อังกฤษ อรุณรุ่งแห่งการปฏิวัติอุตสาหกรรม โดย Thos

จาก

<https://www.mmthailand.com/indoc%E0%B8%9B%E0%B8%8F%E0%B8%B4%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%AD%E0%B8%B8%E0%B8%95%E0%B8%AF%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%881/>

## ร้าน20บาทยันไม่กระทบของส่วนใหญ่ผลิตในไทย โดย กรุงเทพธุรกิจ

จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/768373>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อ้างอิงจากบทความ

ประติมากรรม : ศิลปะแห่งรูปทรง (Sculpture : The Plastic Art) โดย วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

ความเป็นมาของโลกสมัยใหม่ ตอนที่ 2 : การปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ 1 – ปัจจุบัน โดย นฤมล ชีรวัฒน์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายสรวิศ โตชัย
วัน เดือน ปีเกิด	23 เมษายน 2541 ที่กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่	51/8 ซอยเอกมัย 30 ถนนเอกมัย แขวงคลองตันเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ รหัสไปรษณีย์ 10110
ประวัติการศึกษา	โรงเรียนดลวิทยา, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง(ฝ่ายมัธยม)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้