

มายาคติจากเทพนิยายสู่โลกอนาคตที่สูญสลาย
Myths From Fairy Tales To The Lost Future World



นาย เกียรติวงศ์ เอ่งฉ้วน

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง


ปีการศึกษา 2560-2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
ประติมากรรม

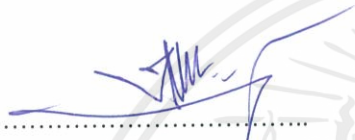
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


.....คิตติ ภัคคิณี

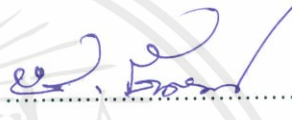
ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ แสงแก้ว)


.....

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)


.....

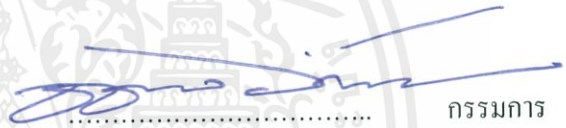
กรรมการ

(อาจารย์มงคล เกิดวัน)


.....

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี)


.....

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)


.....

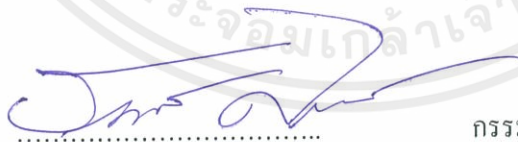
กรรมการ

(อาจารย์กฤษ งามสม)


.....

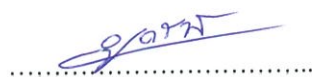
กรรมการ

(อาจารย์อคราส พรขจรกิจกุล)


.....

กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนดล ดิรุจิเจริญ)


.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์อคราส พรขจรกิจกุล)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้องานศิลปนิพนธ์

มายาคติจากเทพนิยายสู่โลกอนาคตที่สูญสลาย

Myths From Fairy Tales To The Lost Future World

ชื่อ

นาย เกียรติวงศ์ เอ่งฉ้วน

รหัสนักศึกษา

59020437

สาขาวิชา

ประติมากรรม ภาควิชาวิจิตรศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2562 - 2563

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ อคราส พรขจรกิจกุล

บทคัดย่อ

ผลงานศิลปนิพนธ์หัวข้อเรื่อง “มายาคติจากเทพนิยายสู่โลกอนาคตที่สูญสลาย” เริ่มต้นจากความสนใจในเทพนิยาย และวรรณกรรมในโลกอนาคต ผู้ศึกษาได้นำสองเรื่องมาผสมผสานเรื่องราวใหม่ให้อยู่ในมุมมองที่เหนือความเป็นจริงและมีเรื่องราวที่ดูน่าสนใจ โดยใช้วิธีการตัดปะแบบประติมากรรม (Collage Sculpture)

ข้าพเจ้าใคร่รู้ถึงประวัติของมนุษยชาติและโลกในอนาคต หากวันข้างหน้าโลกถึงกาลล่มสลายในวันนั้นจะมีอะไรเกิดขึ้นบ้าง ระเบิดบอณาธิปไตยจะเกิดขึ้นจริงหรือเปล่าระเบิดที่ซึ่งไร้ผู้นำเหมือนในมายาคติเรื่อง Utopians หรือ Dystopians และความศรัทธาของมนุษย์ที่มีต่อเทพเจ้าหรือศาสนาจะสูญหายไป และอาจทำให้เกิดศรัทธาใหม่ ทฤษฎีเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ผู้คนขบคิดมาหลายชั่วอายุคน แต่ข้าพเจ้าจะมาสร้างเรื่องราวในรูปของเทพเจ้าที่เคยตกหล่นจากมนุษย์กาลก่อน ที่พบความจริงว่าคือเรื่องหลอกลวงไว้ควบคุมคนกลุ่มมาก ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จะบอกเล่าถึงโลกที่ล่มสลายในอนาคตและเรื่องราวของมนุษย์ที่แต่งเรื่องราวเทพเจ้าให้เป็นเรื่องของตัวเอง ประกอบกับความเป็นวิทยาศาสตร์ที่มนุษย์สร้างขึ้นเช่นกัน

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา จากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ อคราส พรขจรกิจกุล ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณ คณะอาจารย์และข้อมูลจากเพื่อนจากสื่อ หลายๆท่านที่ให้คำแนะนำ ให้การสนับสนุนการทำศิลปนิพนธ์นี้

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดาซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีมาโดยตลอดให้แก่ข้าพเจ้า

ผู้จัดทำ

นาย เกียรติวงศ์ เอ่งฉ้วน

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	2
1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	2
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 ที่มา.....	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับ.....	6
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	12
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	15
3.1 การดำเนิน ผลงานขั้นที่1.....	15
3.2 การดำเนิน ผลงานขั้นที่2.....	26
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
4.1 การวิเคราะห์ ผลงานขั้นที่ 1.....	37
4.2 การวิเคราะห์ ผลงานขั้นที่ 2.....	39
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	42
บรรณานุกรม.....	43
ภาพผลงานศิลปะ.....	44
ประวัติผู้เขียน.....	47

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 Big Brother is watching you	6
ภาพที่ 2 Blade Runner	7
ภาพที่ 3 ANACHIST HERE WE COME	9
ภาพที่ 4 BIOSHOCK INFINITE	10
ภาพที่ 5 HOMOSAPIENS, HOMODEUS	11
ภาพที่ 6 Sexy Robot	12
ภาพที่ 7 Billelis , xbox	13
ภาพที่ 8 Westland	14
ภาพที่ 9 ผลงานชุดเก่า “no god only human”	16
ภาพที่ 10 ภาพประกอบจากนิทรรศการแห่งหนึ่ง	16
ภาพที่ 11 ภาพสมบูรณ์ของงานชิ้นเก่า No God Only Human	17
ภาพที่ 12 ภาพร่างผลงานศิลปะชิ้นที่ 1	18
ภาพที่ 13 ภาพต้นแบบตัวผลงานชิ้นที่ 1	19
ภาพที่ 14 การขนแบบจากโรงพิมพ์	19
ภาพที่ 15 แบบพิมพ์	20
ภาพที่ 16 ภาพอุปกรณ์ชิ้นที่ 1 ยางซิลิโคน	21
ภาพที่ 17 ภาพอุปกรณ์ชิ้นที่ 1 เรซินและผงเบ้า	22
ภาพที่ 18 หลังจากลงเรซินครบ3ชั้นและวางแกนเหล็กเป็นโครง	22
ภาพที่ 19 ร้านไฟLED	23
ภาพที่ 20 ตัวกล่องแปรงไฟ	23
ภาพที่ 21 ถอดพิมพ์ด้วยไฟเบอร์กลาส	24
ภาพที่ 22 ติดไฟและประกอบงาน	24
ภาพที่ 23 หลังจากประกอบไฟและขัดเก็บรายละเอียด	25
ภาพที่ 24 รูปภาพผลงานชิ้นที่1 ขั้นตอนการลงไฟ	25

ภาพที่ 25 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 1	26
ภาพที่ 26 ผลงานที่เคยทำปี 2561	27
ภาพที่ 27 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2.....	28
ภาพที่ 28 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2.....	29
ภาพที่ 29 โรงขยะรีไซเคิล	30
ภาพที่ 30 ร้านแสงตะวันมอเตอร์	30
ภาพที่ 31 พิมพ์ต้นแบบ.....	31
ภาพที่ 32 หล่อเสร็จสมบูรณ์	31
ภาพที่ 33 ติดปีกเข้ากับหุ่น.....	32
ภาพที่ 34 เก็บรายละเอียด.....	32
ภาพที่ 35 ติดตั้งมอเตอร์ในหัวของหุ่น.....	33
ภาพที่ 36 หลังจากประกอบไฟ	33
ภาพที่ 37 แขนกลของตัวหุ่น.....	34
ภาพที่ 38 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2	35
ภาพที่ 39 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2	35
ภาพที่ 40 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2	35
ภาพที่ 41 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2	36
ภาพที่ 42 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2	36
ภาพที่ 43 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 1	38
ภาพที่ 44 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2	40
ภาพที่ 45 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1	45
ภาพที่ 46 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	46

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

บุคลาธิษฐาน คือ การตั้งสมมุติฐานถึงสิ่งที่ไม่มีความคิดหรือนามธรรม เปรียบเสมือนมนุษย์ที่มีอารมณ์ นึกคิด บทบาท ดังตำนานเรื่องเล่านิทาน ที่มีกมีตัวละครที่ทรงพลังและภูมิปัญญา เป็นการสร้างเรื่องราวให้กับสิ่งนั้นให้มีความหมาย

มายาคติ หมายถึง การสื่อความหมายคติความเชื่อทางสังคม วัฒนธรรม ที่ทำให้รับรู้เสมือนว่าเกิดจากธรรมชาติ หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นกระบวนการของการหลงอย่างหนึ่งที่มีมนุษย์ไม่ตั้งใจกระทำ แต่มายาคติที่ไม่เป็นการโกหกหลอกลวงแบบปั้นน้ำเป็นตัวหรือโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง มายาคติจะไม่เกิดขึ้นเอง แต่จะถูกสร้างจากบริบทการกลบเกลื่อนของความขัดแย้งและเปลี่ยนเส้นทางความจริงไปสู่คติแบบใหม่

ปกรณัม หมายถึง เรื่องเล่าปรัมปรา อาจจะเป็นความเชื่อยุคโบราณที่มนุษย์เคยศรัทธาและอยู่ในกรอบตามเรื่องเล่า เนื้อหาปกรณัมจะกล่าวถึงเรื่องราวของการกำเนิดของโลก มนุษย์ เทพ ปิศาจ สวรรค์ นรก และวีรกรรมที่สอดแทรกข้อคิดรวมไปถึงผิดชอบชั่วดีที่สอนคนเหมือนนิทานในยุคสมัยใหม่

โลกอนาคตที่สูญสลาย จากการกระทำของมนุษย์เรามักจะให้เห็นแล้วในปัจจุบัน สิ่งที่เราเรียกว่าเทคโนโลยีได้สูงขึ้นตามลำดับแต่บางกลุ่มคนหรือผู้คนที่เสื่อมถอยลงไม่ว่าจะศาสนาที่กำลังตกหล่นและมนุษยนิยมที่มีบทบาทมากขึ้นกับผู้คนในสมัยนี้ ข้าพเจ้าสนใจในโลกอนาคตอันไกลตัวสิ่งที่เราจินตนาการไปไม่ถึง ไปในทางโลกอุดมคติที่เลวร้ายทุกวันนี้ความเชื่อเริ่มตกหล่นขึ้นทุกวันไม่ว่าจะเรื่องศาสนาหรือความเชื่อจากยุคสู่ยุคที่ผู้คนเริ่มลืมเลือน โดยตัวงานข้าพเจ้าจะเล่าเรื่องมนุษย์หรือบางสิ่งที่เป็นจุดศูนย์กลางแม้แต่พระเจ้าในเรื่องเล่ายังไม่ใกล้เคียง

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อนำเสนอภาพแทนจากจินตนาการความน่าจะเป็นในโลกอนาคตฉบับของข้าพเจ้า อ้างอิงความเป็นไปได้ สร้างทั้งความรู้สึกด้านดี ด้านลบ และการรู้สึกถึงความล่มสลายให้แก่ผู้ชมผลงาน
2. เพื่อนำเสนอความงามของแสงสีและการเคลื่อนไหวในตัวงานประติมากรรมภายใต้การตีความจากเรื่องราวของเทพเจ้าในนิยาย ปรัมปรา สู่ความเป็นไปได้ของโลกในอนาคต ให้ผู้รับชมได้มีจินตนาการร่วม ที่ต้องการสื่อให้เห็นถึงความโหดร้ายของมนุษย์
3. เพื่อนำเสนอเรื่องราวในอนาคตและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างสรรค์

1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

หากอนาคตมนุษย์เป็นดังเทพเจ้า สามารถบันดาลให้ตัวเองมีพลังอำนาจอยู่บนโลกที่ล่มสลายเต็มไปด้วยความรุนแรง และ กิเลส แต่ในทางตรงข้ามเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนจะสามารถยกตนเองให้เป็ดังเทพเจ้าได้หากไม่มีอำนาจบาปมี มองย้อนกลับไปมนุษย์นั้นเชื่อในเรื่องเล่าตำนานและ เกรงกลัวต่ออำนาจเทพเจ้า

เมื่อพูดถึงตามตำนานเทพในมุมมองข้าพเจ้า เทพในนิยายนั้นมีความเอาแต่ใจ ซี้โมโห เมื่อขลาดเขลาหวาดกลัวมักใช้ความรุนแรงสาปแช่งในการแก้ไขปัญหานั้นคือสิ่งที่ผู้คนสมัยก่อนเปรียบเปรยไว้เพื่อสะท้อนถึงมนุษย์ว่าหากทำบาปจะถูกลงโทษ แต่ที่สำคัญคือไว้รวบรวมคนจำนวนมากให้อยู่ในกฎระเบียบหรือปัจจุบันอาจจะหมายถึงศาสนา จนเวลาล่วงเลยไปวิทยาศาสตร์ได้กำเนิดขึ้น สิ่งที่พิสูจน์ได้มีมากมายความเชื่อจึงถูกลดบทบาทลง จนเริ่มมี¹ลัทธิมนุษยนิยมผู้คนเริ่มเข้าใจว่ามนุษย์คือจุดศูนย์กลางที่แท้จริงไม่ต้องกลัวบาปบุญความเชื่อในตำนานจนกลายเป็นเรื่องเล่าหรือนิทานหลอกเด็กเรียกว่า “ ปกรณัม ” และยังมีอีกหลายตำนานถูกลืมเลือนไป

¹ มนุษย์นิยมมีวิวัฒนาการมาจากทฤษฎีกลุ่มที่เน้นการพัฒนาตามธรรมชาติ แต่จะมีความเป็นวิทยาศาสตร์มากยิ่งขึ้นคือเป็นกระบวนการมากยิ่งขึ้น

โดยตัวงานผมได้สมมติเทพเจ้าที่แสดงถึง ความชั่วร้าย ความรุนแรงที่ควบคุมไม่ได้ ประกอบกับเทคโนโลยีที่กึ่งทันสมัยมีความคิดและอารยธรรมรวมถึงอุปกรณ์เครื่องช่วยหายใจแสดงถึงโลกที่เต็มไปด้วยมลพิษ และเชื้อโรคที่แม้แต่สิ่งที่อยู่จุดสูงสุดบนห้วงโศกที่ไม่ใช่มนุษย์หรือเทพเจ้ายังกลัว ตั้งตำนาน Pandora's box ได้ถูกเปิดขึ้นสู่กาลปาวสานของโลกมนุษย์ โลกที่แม้กระทั่ง AI สิ่งที่มีมนุษย์ได้สร้างขึ้นจากความฉลาดยังต้องเอาชีวิตรอด หากแต่จุดหนึ่งที่มนุษย์ถึงกาลล่มสลาย AI เหล่านี้อาจเป็นผู้สร้างโลกใบใหม่ให้คนในยุคเริ่มต้นได้คร่ำคร่าว่านี่คือเทพเจ้า

1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

ข้าพเจ้ากำหนดรูปแบบและเนื้อหา ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอประสบการณ์การอ่าน ดู ฟัง และความสนใจของข้าพเจ้าที่ได้รับรู้จากสื่อสารสนเทศของโลกในปัจจุบัน ผนวกจินตนาการสู่โลกอนาคตอย่างมีขอบเขต

2. ขอบเขตด้านรูปแบบ ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานเป็นประติมากรรมสามมิติ ให้ตัวเทคนิคและผลงานออกมาในรูปแบบประติกรรมเทพกรีกโรมันผสมแสงสีและสร้างเรื่องราวในรูปแบบศิลปะตัดปะ

3. จำนวนผลงานมี 2 ชิ้น

ชิ้นที่ 1 ขนาด 180 x 70 x 50 เซนติเมตร

ชิ้นที่ 2 ขนาด 183 x 100 x 55 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลอ้างอิง

2.1 ที่มา

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากบิดาของข้าพเจ้า ที่ทำงานเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน และส่วนตัวข้าพเจ้าเอง ชอบสิ่งรอบตัวที่เหนือจริงเกี่ยวกับโลกอนาคต ข้าพเจ้าเฝ้าจินตนาการและตั้งสมมุติฐานว่า จะเกิดอะไรขึ้นบ้างในทางลบหรือแง่ร้าย ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในอนาคตที่ล่มสลายโดยจะแบ่งเป็นสองหัวข้อใหญ่ๆ

2.1.1 นิยายวิทยาศาสตร์ “ไซเบอร์พังค์” (Cyber Punk)

Cyber หมายถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัยรวมถึงอินเทอร์เน็ตการเชื่อมต่อของAIในโลกที่พัฒนา พังค์ (Punk) แปลตรงตัวคือกล่าวหาคนกลุ่มนั้นหรือคนนั้นว่าขยะหรือสวะ ส่วนใหญ่จะเชื่อในความอนาธิปไตยที่ต้องมีสิทธิเสรีภาพที่เท่าเทียมไม่มีกฎหมายควบคุม เปรียบกับกลุ่มคนที่ทำอะไรตามใจอยากแม้กระทั่งทำสิ่งที่ไม่ดีและผิดศีลธรรม นำสองคำมารวมกันจึงได้ความหมายที่ว่าเทคโนโลยีสูงคนต่ำ ยุคที่รัฐบาลไร้อำนาจ ยุคที่มีทุกอย่างที่ทันสมัยแต่สันดานคนดิ่งลงเหว เนื้อหาของยุคมีระบบทุนนิยมครอบงำมนุษย์ บริษัทที่มีบทบาทมากกว่าทหารหรือรัฐบาล ไซเบอร์พังค์ เกิดขึ้นโดย ¹Bruce Bethke ตีพิมพ์ในปี 1983 โดยมีเนื้อหาเรื่องราววิทยาศาสตร์ล้ำยุค อย่างเช่นเทคโนโลยีสารสนเทศ และวิทยาเกี่ยวกับการติดต่อและควบคุมของสัตว์และเครื่องจักร ซึ่งทั้งสองอย่างอยู่ในช่วงที่ล้มเหลวหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในสังคม เนื้อเรื่องของไซเบอร์พังค์ จะมุ่งเน้นไปที่ความขัดแย้งกันของเหล่าบรรดาแฮกเกอร์ ปัญญาประดิษฐ์ และ ²Megacorporation และมีแนวโน้มว่าเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ของโลกมนุษย์มากกว่าอนาคตอันไกลโพ้น ทักษณคดีที่เกี่ยวข้องจะพบในบทประพันธ์ อย่างเช่น

¹Bruce Bethke เป็นนักเขียนชาวอเมริกันมีชื่อเสียงด้านการเขียนนิยายวิทยาศาสตร์คนแรกเริ่ม

²Megacorporation เป็นที่แพร่หลายในวรรณคดี cyberpunk หมายถึง บริษัท ที่เป็นกลุ่มใหญ่ซึ่งถือครองการควบคุมแบบผูกขาดหรือใกล้ผูกขาด

¹สถาบันสถาปนา ของ ไอแซค อสิมอฟ และ ²ดูน ของ แฟรงค์ เฮอร์เบิร์ต โดยเกิดขึ้นในยุคหลังยุคอุตสาหกรรมดิสโทเปีย (โลกอนาคตที่ไม่พึงประสงค์) แต่มีแนวโน้มที่จะทำที่เกิดความอลหม่านทางวัฒนธรรมผิดธรรมดา และการใช้เทคโนโลยีในทางที่คาดการณ์ไม่ได้ของผู้สร้าง แนวทางบรรยากาศเช่นนี้ยังสะท้อนรูปแบบ Film Noir (ฟิล์มดำ) และผู้เขียนผลงานในประเภทนี้มักจะใช้เทคนิคการเขียนแบบสับสน

2.1.2 สมมุติฐานหลังเหตุการณ์โลกล่มสลาย (Post-apocalyptic)

Post-Apocalyptic คือวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกหลังภัยพิบัติหรือสงคราม เป็นเหตุการณ์หลัง Apocalypse วันสิ้นโลกในพันธสัญญาใหม่ของคัมภีร์ไบเบิล หรือหนังสือวิวรณ์ (The Book of Revelation) ซึ่งเป็นหนังสือเล่มสุดท้ายในคัมภีร์ไบเบิลภาคพันธสัญญาใหม่ (The New Testament) หนังสือเล่มนี้ระบุไว้ถึงวิวรณ์หรือนิมิตของสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเมื่อโลกถึงกาลอวสาน กล่าวถึงสิ่งที่มนุษย์ต้องเผชิญหากฝ่าฝืนกฎบัญญัติพระเจ้า โดยพระเจ้าจะสร้างผนึกแห่งหายนะไว้ 7 ชั้น (Seven Seals) ซึ่งหากผนึกถูกทำลายก็จะเกิดภัยพิบัติ สงคราม ความอดอยาก ความตาย หรือคัมภีร์ของศาสนาต่างๆ ก็จะมีพุดถึงวันพิพากษา (Judgment Day) วันน้ำท่วมโลก (เรื่อโนอาห์) แร็กนาร์็อกของชาวนอร์ส ฯลฯ ส่วนมากมักมีแก่นเรื่องที่ว่าการมีอยู่ของอารยธรรมก่อนเกิดความหายนะถูกลืมไป (หรือกลายเป็นตำนาน) เรื่องหลังพยายกรรมมักเกิดขึ้นในโลกอนาคตที่ดำรงชีวิตแบบเกษตรกรรม ไม่พึ่งเทคโนโลยี หรือโลกที่มีเพียงเทคโนโลยีที่กระจุกกระจายบางส่วนหลงเหลืออยู่เท่านั้น โลกล่มสลายมีหลายปัจจัย มนุษย์ที่ฆ่ากันล้างเผ่าพันธุ์ เหตุการณ์ทางธรรมชาติ ทั้งหมดทั้งหมดทำให้สิ่งมีชีวิตต้องเอาชีวิตรอด แต่ยังมีจุดเชื่อมโยงกับข้อแรก คืออนาธิปไตยนั้นคือไม่มีกฎหมายและคนควบคุม

เนื้อหาปรกณณ์ที่เอกเขาโอลิมปัสเปลี่ยนถ่ายอำนาจมาสามครั้ง เกิดการโค่นล้มของลูกที่ยึดสวรรค์จากบิดาหากเทียบกันแล้วก็ไม่ต่างอะไรกับการที่มนุษย์ที่ทำสงครามยึดดินแดน การก้าวข้ามคนรุ่นก่อนมาทุกพันปีหรือบางทีก็เรียกว่าธรรมชาติคัดสรร การถ่ายทอดเรื่องเล่าของโอลิมปัสสะท้อนมายา

¹สถาบันสถาปนา (อังกฤษ: *Foundation*) เป็นนิยายวิทยาศาสตร์เป็นเรื่องในช่วงเวลาที่มนุษยชาติได้กระจายอาศัยอยู่ทั่วไปในจักรวาล เนื้อเรื่องบอกเล่าถึงการล่มสลายของจักรวรรดิ และความพยายามของนักวิทยาศาสตร์กลุ่มหนึ่ง ที่ต้องการจะช่วยให้มนุษยชาติ

²ดูน (อังกฤษ: *Dune*) ดูนมีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกอนาคต กล่าวถึงการดำรงอยู่ของมนุษย์ วิวัฒนาการ สังคมวิทยา นิเวศวิทยา โดยอ้างอิงถึงเรื่องศาสนา การเมือง และอำนาจ ได้รับการยกย่องให้เป็นหนึ่งในสองวรรณกรรมวิทยาศาสตร์ที่ดีที่สุดในโลก

คติของมนุษย์ทุกช่วงเหตุการณ์ทั้งอารมณและกิเลส มนุษย์มักจะสร้างบุคลาธิษฐานมาคุมคนกลุ่มใหญ่ให้มีระเบียบความเชื่อมักจะเปลี่ยนแปลงหรือถูกกำหนดใหม่ ความเชื่อเก่าตกไปความเชื่อใหม่มาแทนตามชาติพันธุ์ของมนุษยชาติหากวันหนึ่งโลกที่ล่มสลายได้สร้างเรื่องราวขึ้นใหม่มนุษย์อาจจะไม่ใช่จุดสูงสุดแต่สิ่งมาแทนที่กลับเป็นผลผลิตที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น นั่นคือเทคโนโลยีเปรียบกับปัจจุบันที่ผู้คนจะถูกครอบงำด้วยเทคโนโลยีและความสะดวกสบายแม้จะยังไม่มีความคิดแต่มีแนวโน้มที่จะพัฒนาได้อีกตามหนังสือ Homodeus (Yuval Noah Harari : A Brief History of Tomorrow) ทฤษฎีสมคบคิดที่กล่าวว่า วิทยาศาสตร์จะพาเราไปไกลได้ขนาดไหน ความน่าจะเป็นที่มนุษย์ถึงกาลล่มสลาย ที่สำคัญสำหรับเนื้อหา ศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้า คือเรื่องของพระเจ้าที่ถูกปลุกสร้างและปลุกฝังมาทุกยุคทุกสมัย ผ่านการเปลี่ยนแปลงมาเป็นพันครั้ง

2.2 อิทธิพลจากสื่อ



ภาพที่ 1 Big Brother is watching you (1984)

ที่มา <https://images.app.goo.gl/u2QwCF7M8WwizdX37>

2.2.1 นวนิยาย “1984” (จอร์จ ออร์เวล, 1949)

วรรณกรรมการเมืองแห่งยุคได้เสนอมุมมองของดิสโทเปียที่ถูกครอบงำโดยชนชั้นนำที่มีจำนวนน้อย การให้ความเชื่อที่ผิดและครอบงำผู้คนชั้นกลางและล่างอย่างแยบยล ผ่านคำว่าสงคราม สงครามที่นำมาสู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สันติภาพที่ขัดกับโลกแห่งความจริงโดยสิ้นเชิงหนังสือถ่ายทอดถึงการหลอกลวงว่าสงครามยังคงอยู่แต่แท้จริงแล้วโลกใน 1984 นั้นไม่มีสงครามเป็นเพียงข้ออ้างของการคงอยู่แก่ผู้มีอำนาจ การที่ใครสักคนที่จะคิดต่างนั้นเป็นสิ่งที่ยากมาก เพราะคำว่า พี่เบิ้มจ้องมองคุณอยู่ เนื้อหาได้เน้นถึงสังคมที่ประชากรถูกทำให้เชื่อว่ามันดีแล้ว ปกครองกันแบบนี้แหละดีแล้ว ใช้ชีวิตกันแบบนี้แหละดีแล้ว ไม่มีใครเคยคิดนอกกรอบ ไม่มีใครเคยเห็นอะไรที่ดีกว่านี้ เหมือนโดนล้างสมองกันหมด และจะต้องมีตัวเอกเพียงคนเดียวที่นึกขึ้นได้ว่านี่มันไม่ถูกต้อง จนเป็นผลไปสู่ความเปลี่ยนแปลง



ภาพที่ 2 Blade Runner จำนวน 2 ภาค (ปีที่ออกฉาย 1982, 2017)

ที่มา <https://images.app.goo.gl/RRomWwWkkmDyhU9NA>

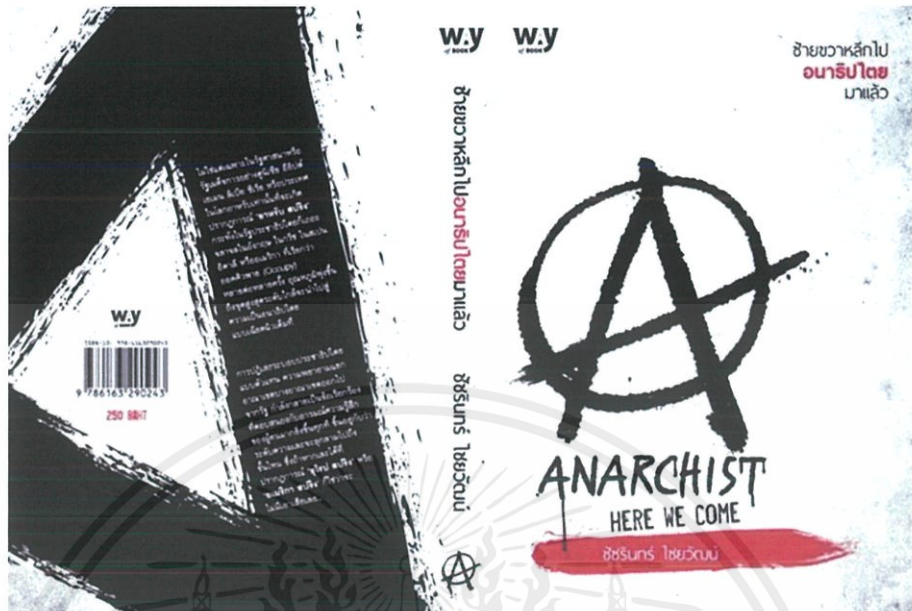
2.2.2 ภาพยนตร์ชุด Blade Runner (ผู้กำกับ-Ridley Scott)

ภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของไซเบอร์พังค์อย่างชัดเจน กล่าวถึงช่วงต้นศตวรรษ 21 โลกอนาคต นำโดยบริษัทขนาดใหญ่นาม “ไทเรล คอปเปอร์เรชั่น” ได้สร้างมนุษย์เทียมขึ้นเรียกว่า เรพลีแคนท์ ในรุ่นเน็กซ์ 6 แข็งแกร่ง ฉลาดเทียบเท่าวิศวกร ผู้สร้างเอาไว้ใช้เป็นแรงงานทาสบนดาวอาณานิคมนอกโลก แต่พวกมันไม่ได้รับอนุญาตให้กลับมาบนโลก ทั้งหมดจะถูกกวาดล้างเผ่าพันธุ์ แต่มีกลุ่ม เรพลีแคนท์ 4 คนสามารถหนีมาบนโลกได้ บนโลกจึงต้องให้ทีมตำรวจพิเศษเรียกว่า “เบลต รันเนอร์” ทำการเกษียณพวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มันโดยการฆ่าตายให้เกลี้ยงเตี้ยการ์ด ได้รับมอบหมายจับกุม 4 เรพลีแคนท์ที่จี้กระสวยอวกาศและบินมายังโลกเพื่อค้นหาวิธีทำให้ชีวิตพวกมันยืนยาวกว่าเดิม เพราะพวกมันถูกพัฒนาให้มีชีวิตอยู่ได้แค่ 4 ปีต่อตัวเท่านั้น เพราะถ้าให้อยู่นานจะสร้างอารมณ์เหมือนมนุษย์ขึ้นมาได้ แก่นของหนัง Blade Runner ภาคแรกว่าด้วยการสำรวจตรวจสอบความเป็นมนุษย์ หากจำกัดความว่ามนุษย์คืออะไร คนดูจะเห็นว่า ตลอดทั้งเรื่องมนุษย์กำลังจะไล่ล่าสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาให้เป็นทาส ทำงานยิ่งใหญ่ในโลก แต่ให้ค่าพวกมันเป็นแค่เครื่องจักรกลเท่านั้น พอหมดค่าก็กำจัดทิ้ง ดังเช่นเรพลีแคนท์แต่ละตน เราจะเห็นว่าเครื่องจักรเหล่านี้กลับมามีอารมณ์ที่ซับซ้อนไม่ต่างจากมนุษย์ ความเห็นอกเห็นใจระหว่างพวกพ้องเดียวกันหรือความรัก ให้ความสำคัญกับภาพถ่าย บทกวี การตั้งคำถามต่อการดำรงอยู่ของตัวเองและสุดท้ายคือการกลัวความตาย หนังได้เจาะลึกระหว่างสิทธิเสรีภาพที่ถูกบริบอบนไปของ AI ในภาคสองจะเป็นเรื่องราวของ เค เป็นเรพลีแคนท์ตนหนึ่งทำงานให้กับกรมตำรวจลออสแอนเจลิสในฐานะเบลตรันเนอร์ ผู้มีหน้าที่ตามล่าและ "ปลดเกษียณ" (สังหาร) เรพลีแคนท์ที่หลบหนี ระหว่างปฏิบัติการกิจ เคได้พบกับเรพลีแคนท์หลบหนีที่ซ่อนตัวอยู่ที่ฟาร์มผลิตโปรตีนแห่งหนึ่ง หลังจากปลดเกษียณแล้วเขาได้พบกล่องกล่องหนึ่งถูกฝังอยู่ใต้ซากต้นไม้ ซึ่งเมื่อได้ตรวจสอบแล้วพบว่าข้างในมีชิ้นส่วนของศพของเรพลีแคนท์เพศหญิงที่เสียชีวิตระหว่างการผ่าตัดคลอด ทางหน่วยจึงสรุปว่าเกิดความเป็นไปได้ที่เรพลีแคนท์จะสืบพันธุ์ด้วยการมีเพศสัมพันธ์เช่นมนุษย์ ซึ่งก่อนหน้านี้เคยเชื่อกันว่าเป็นไปไม่ได้ ผู้บังคับบัญชาของเคเกรงว่าหากข้อมูลนี้ถูกเผยแพร่ จะทำให้เกิดการสู้รบระหว่างมนุษย์กับเรพลีแคนท์จนอาจกลายเป็นสงครามใหญ่ เธอจึงสั่งให้เคตามหาและปลดเกษียณเด็กเรพลีแคนท์ที่คลอดออกมาตอนนี้ให้ได้ การสืบสวนของเคทำให้พบเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับตัวเองจนนำไปสู่ความจริงที่ว่าเคได้ถูกปลูกฝังความทรงจำของเด็กเรพลีแคนท์เพื่อให้เด็กรอดจากการถูกตามล่า ซึ่งทำให้เคต้องมารับชะตากรรมของความตายแทน แก่นของภาคนี้มีหลายเรื่องให้พูดไม่ว่าจะเป็นความรักของสิ่งที่มีความรู้สึกนึกคิดที่ไม่ใช่มนุษย์ เคมีแฟนสาวคนเดียวที่เขารักและเป็นที่พักใจคือปัญญาประดิษฐ์ชื่อ จอย (Joi) ในโลกที่มนุษย์เทียมเป็นจินตนาการของสังคม ความรักของเคกับจอยทำให้เรานึกถึงผู้คนในโลกจริงที่ตกหลุมรักกับ AI ในเกมคอมพิวเตอร์หรือตัวละครในอนิเมะ และสาระสำคัญที่สุดอะไรคือหลักการเป็นมนุษย์ สุดท้ายแล้วเราตัดสินกันที่อะไร ความทรงจำที่เป็นมนุษย์หรือร่างกายที่เป็นมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



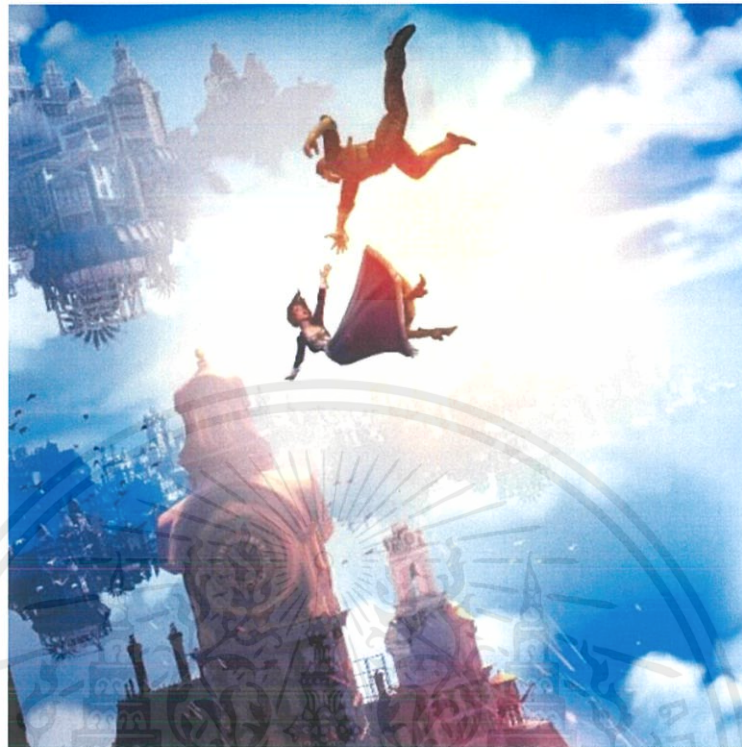
ภาพที่ 3 ANACHIST HERE WE COME (ตีพิมพ์ 2556)

ที่มา <https://waymagazine.org/anarchist-come/>

2.2.3 ชัชวาทย์ ไร้วัด (ชัชวาทย์ ไร้วัด)

หนังสือเล่มเล่าประวัติความเป็นมาของระบบนี้ ของกระบวนการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ หนังสือจะเล่าตั้งแต่ต้นจนรู้ว่าเป็นระบบที่ใช้ไม่ได้ของสัตว์ที่เรียกว่าสัตว์สังคม อนาธิปไตยเป็นระบบที่เรียกได้ว่าใกล้เคียงกับUtopianหรือโลกในอุดมคติที่ไม่มีทางเกิดขึ้นจริง มีเส้นกั้นระหว่างคอมมิวนิสต์เพียงเล็กน้อย หากใช้ระบบนี้จริงเราจะไม่ต่างกับสัตว์ป่าที่วิวัฒนาการถอยหลัง เมื่อผู้คนสูญเสียศรัทธาในการปกครองของรัฐ การแตกสลายของรัฐย่อมมาถึงในอีกไม่ช้าไม่นาน การกลับไปสู่จุดเริ่มต้นของมวลมนุษยชาติที่ไม่มีใครปกครองใครคงมีความเป็นไปได้ หนังสือเล่มนี้ไม่เพียงฉายภาพประวัติศาสตร์ของกลุ่มอนาร์คิสต์ตั้งแตยุคโบราณจวบจนยุคปัจจุบัน เราจะได้ทบทวนและเห็นถึงความโหดร้ายของอุดมการณ์ทางการเมืองของแต่ละกลุ่มแต่ละพวกซึ่งโดยมากมักลงเอยด้วยการนองเลือดแทบทั้งสิ้นและยังคงได้เห็นข้อเท็จจริงอีกอย่างเกี่ยวกับกลุ่มคนที่ไม่ให้ความสำคัญต่ออำนาจรัฐ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

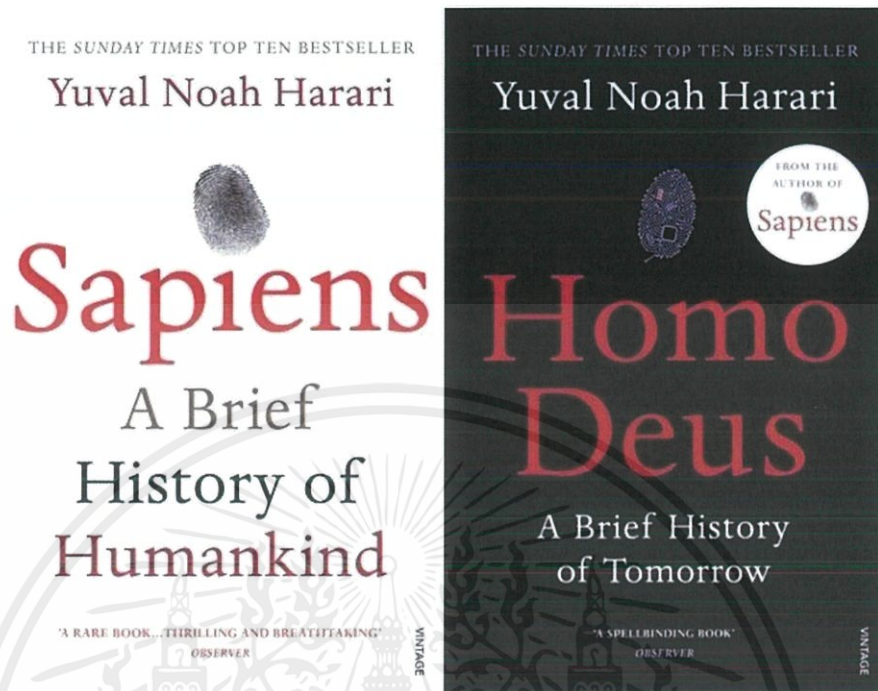


ภาพที่ 4 BIOSHOCK INFINITE (เปิดตัวครั้งแรก 26 มีนาคม 2556 จากค่าย Irrational Games)
ที่มา <https://2k.com/en-US/game/bioshock-infinite/>

2.2.4 BIOSHOCK INFINITE (วิดีโอเกมส์)

เนื้อเรื่องย่อเกิดขึ้นในปี 1912 อดีตทหารผ่านศึก ผู้ที่มีความทรงจำอันเลวร้าย นามว่า บ็ุกเกอร์ เดอวิทท์ (Booker Dewitt) ที่ได้รับงานออกตามหา อลิซาเบธ บนโคลัมเบียนครลอยฟ้าที่เหมือนสวรรค์ แต่แท้จริงกลับกลายเป็นนรกลอยฟ้าภารกิจเพื่อนำนางฟ้ากลับลงมาสู่พื้นโลกจึงเริ่มต้นขึ้น เนื้อหาจะกล่าวถึงการผจญภัยอันสุดตื่นเต้นและระทึกที่สุดในชีวิตของตัวเดอวิทท์ บนเมืองลอยฟ้าอันแสนวิเศษ (Utopia)แต่ที่แห่งนี้กลับแฝงไปด้วยความโสมมและความโลภ สาระสำคัญเนื้อหาภายในเกมส์คือการตีความและประชดประชันถึงUtopiaดินแดนแห่งเสรีภาพที่ไม่มีทางเป็นจริงโดยใช้ชื่อว่า โคลัมเบียนครลอยฟ้าที่เปรียบกับดินแดนพระเจ้า หรือพระเจ้ายกัหมายถึงผู้คนและผู้คนที่อยู่ดินแดนนี้ได้คือคนที่มีอำนาจและความร่ำรวยเท่านั้น โดยประโยคสำคัญที่เป็นแรงบันดาลใจของข้าพเจ้าคือ “ ไม่มีพระเจ้าและกษัตริย์มีแต่มนุษย์เท่านั้น ” (no god or kings. only man)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 HOMOSAPIENS, HOMODEUS(พิมพ์ครั้งที่ 1, 2562)

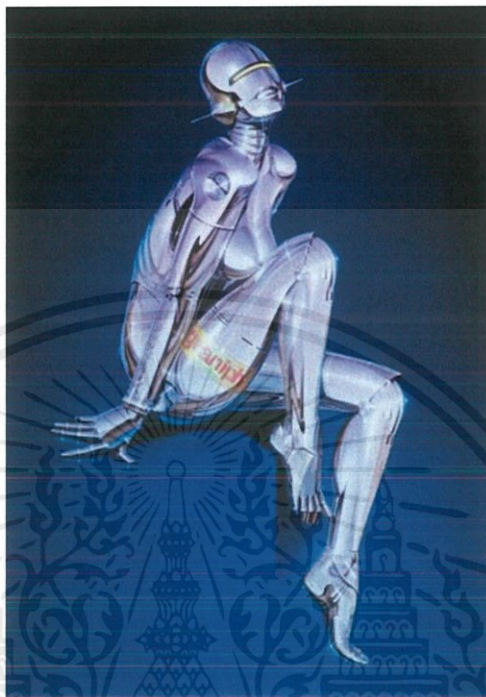
ที่มา <https://prachatai.com/journal/2019/09/84441>

2.2.5 ประวัติย่อมนุษยชาติ, ประวัติย่อของวันพรุ่งนี้ (Yuval Noah Harari)

หนังสือเล่มแรกบอกเล่าประวัติมนุษยชาติตั้งแต่เป็นเผ่าพันธุ์ที่เรียกว่า เซเปียน กว่าที่จะก้าวมาเป็นจุดสูงสุดบนห้วงโซ่ เซเปียนได้กำราบมาหลายเผ่าพันธุ์ ด้วยพลังที่อันตรายที่สุดคือความฉลาด การถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน และอนาคต ที่จะย้ำเตือนว่าสิ่งทีอันตรายที่สุดคือการวิวัฒนาการของมนุษย์ที่ไม่หยุดนิ่ง ในเล่มที่สองนำเสนอเรื่องราวของ “อนาคต” ของมนุษยชาติผ่านการศึกษาความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ของเผ่าพันธุ์เซเปียน ที่พัฒนาตนเองขึ้นจากการเป็น “สัตว์” อันไร้ซึ่งความสำคัญใดๆมาเป็น “เทพเจ้า” ผู้กำหนดชะตาชีวิตของทุกสรรพสิ่งและเซเปียนจะไม่ใช่สิ่งที่ครองโลกตลอดไปโดยมีการมาของ algorithm ที่มีสติปัญญาที่สูงกว่า ทฤษฎีในหนังสือเล่มนี้เป็นเพียงการพยากรณ์ที่อาศัยการศึกษาทางประวัติศาสตร์การทำความเข้าใจเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันเท่านั้น มนุษย์ในทุกวันนี้คงไม่มีทางมองเห็นและเข้าใจมนุษย์ในอีก 50 ปีข้างหน้าได้อย่างสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้จากศิลปิน



ภาพที่ 6 Sexy Robot , 1978

ที่มา <https://adaymagazine.com/sorayama-space-park-amkk/>

2.3.1 Sexy Robot (Hajime Sorayama)

ฮาจิเมะ โซรายามะ เกิดในปี 1947 ที่ทาคามัตสึ จังหวัดเอะฮิเมะ ทางตอนใต้ของประเทศญี่ปุ่น สำเร็จการศึกษาจากสถาบันวิจิตรศิลป์กลางไนโตเกียวในปี 1969 เขาใช้เวลาในช่วงวัยรุ่นกับการวาดภาพนางแบบเปลือยบอย อันเป็นแรงบันดาลใจหนึ่งของผลงานเขา สิ่งที่ส่งผลต่อพัฒนาการในการทำงานของโซรายามะที่สุด คือครั้งที่เขาเรียนจบจากมหาวิทยาลัยศิลปะ และเข้าทำงานในบริษัทเอเจนซีโฆษณา โดยเขาถูกว่าจ้างให้ออกแบบและวาดภาพคาแร็กเตอร์หุ่นยนต์ที่มีต้นแบบมาจากหุ่นยนต์ C - 3PO ในหนังเรื่อง Star Wars และมีข้อแม้ว่าต้องวาดให้ดูคล้ายต้นแบบ แต่ไม่เหมือนมากจนกลายเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานชิ้นนี้ทำให้โซรายามะค้นพบสไตล์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งก็คือ Sexy Robot

Sexy Robot เป็นคาแร็กเตอร์หุ่นยนต์เพศหญิงที่เขาได้รับแรงบันดาลใจจากเซ็กส์ซิมโบลของฮอลลีวูด ทั้งมาริลิน มอนโร (Marilyn Monroe) หรือเจน ฟอนดา (Jane Fonda) จากภาพยนตร์อีโรติกไซ - ไฟอย่าง Barbarella (1968) ภาพวาดชีวจักรกลล้ำจินตนาการที่หลอมรวมความลุ่มหลงในเรือนร่างอันวาบวามยั่ววนของสตรีเพศเข้ากับร่างจักรกลโลหะอันเย็นเยียบมันวาวซึ่งส่องประกายระยิบระยับจับตา กลายเป็นส่วนผสมของความลุ่มหลงไซเบอร์พังค์ ที่รวมเข้ากับศิลปะกามาวิจิตร ซึ่ง sexy robot เป็นชื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของหนังสือรวมผลงานภาพวาดอีโรติกไซเบอร์ก๊าสวของเขาที่ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1983 อีกด้วย โชรายามะได้ชื่อว่าเป็นศิลปินระดับปรมาจารย์ เรียกได้ว่าเป็นเจ้าพ่อศิลปะแนวไซเบอร์พังค์ผู้สร้างสรรค์ภาพอนาคตสุดล้ำ สไตล์การทำงานอันประณีตละเอียดคมของโชรายามะมีชื่อเรียกว่า ‘superrealism’ คือความเหมือนจริงเสียยิ่งกว่าความเป็นจริง เขาใช้ชีวิต และทำงานอยู่กรุงโตเกียว โชรายามะเป็นศิลปินที่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ผลงานของเขา เช่น แนวคิดการออกแบบหุ่นยนต์ เพื่อความบันเทิง "AIBO" (1999) ของบริษัท SONY ที่อยู่ในคอลเลกชันถาวรของ MoMA (Museum of Modern Art พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ที่นิวยอร์ก) ตั้งแต่ปี 2001 การออกแบบหน้าปกอัลบั้ม "Just Push Play" ของ Aerosmit ในปี 2001 และผลงาน "Dhyp. FUTURE MICKEY" (2003) ด้วยความร่วมมือกับ Disney และ TOMY



ภาพที่ 7 Billelis , xbox

ที่มา <https://www.billelis.com/about>

2.3.2 Billelis LTD (ศิลปินอิสระ)

Billelis นักกำกับอิสระ 3D Illustrator & Art Director และผู้กำกับศิลป์อิสระในสหราชอาณาจักรหลายคนจะรู้จักงาน 3D ของ Billy สไตล์แนวคิดและจินตนาการของเขาจะออกมาในรูปแบบการปั้นเทคนิคโนยิมสมประติมากรรมกรีก ใช้ความดิบที่ผสมผสานกับสีที่โดดเด่นเช่น สีทอง billy ได้ทำงานให้ค่ายมีชื่อเสียงมากมาย อาทิ เช่น xbox warnermusic apple และภาพประกอบภาพยนตร์ชื่อดังมากมาย Billelis เป็นผู้ ที่เชี่ยวชาญด้านการตกแต่ง เขาใช้เวลาหลายชั่วโมงในการทดลองเรียนรู้และขยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสามารถทางศิลปะของเขาเพื่อสร้างสไตล์ส่วนตัวที่สามารถอธิบายได้ดีที่สุดว่าเป็นพิวชนที่มีดี แต่สง่างามและโรแมนติก เขามีตาที่แหลมคมเพื่อดูรายละเอียดที่ซับซ้อนรวมถึงสีที่ตัดกันอย่างชัดเจนและผลงานของเขามักถูกอธิบายว่ามีความสมจริง เขามักใช้แนวคิดจินตนาการที่โหดเหี้ยมความรักที่น่าเกรงขามและความหิวโหย



ภาพที่ 8 Westland

ที่มา <https://www.catdumb.com/post-apocalyptic-toy-custom/>

2.3.3 Nakajima (ศิลปินอิสระ)

หรือในนาม Badland models เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นเขาสนุกสนานและมีชื่อเสียงกับการเปลี่ยนของเล่นให้กลายเป็นเวอร์ชันยุคหลังโลกสลาย (post-apocalypse) ตั้งแต่ดิสนี่ถึงอนิเมะชื่อดังมากมาย ลักษณะงานเป็นการตกแต่งและดัดแปลงในวิธีการทำของเล่น(Art-toy)โดยข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากเขาเป็นอย่างมากทั้งการดัดแปลงถึงสิ่งที่มีอยู่ให้เป็นอีกอย่างหนึ่งและยังคำนึงถึงเนื้อหาที่ต้องการจะให้ เป็นผลงานของเขามีความชัดเจนเรื่องเนื้อหาและยังรักษาฟอร์มเดิมของเล่นชิ้นนั้นให้ผู้ชมยังจำได้ว่าคืออะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ตัวผลงานเป็นรูปแบบงานประติมากรรม 3 มิติ รับรู้ในรูปแบบของงานประติมากรรม โดยตัวเทคนิคทางประติมากรรมของข้าพเจ้า ต้องการแสดงสื่อออกมาให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อสารออกไปด้วยรูปแบบ เทคนิค สัญญาที่ต้องการจะถ่ายทอดออกไปให้ผู้ชมผลงานรับรู้

1.การประมวลความคิด

1.1 คัดกรองประเด็นและตีความจากกรณีศึกษา ใช้กระบวนการที่ค้นจากทฤษฎีอ้างอิง วิเคราะห์เนื้อหาเพื่อถอดความหมายแฝง และสร้างทัศนคติต่อประเด็น

1.2 วัตถุประสงค์ในการแสดงออก สรุปความคิดที่ต้องการนำเสนอในตัวงานประติมากรรม เพื่อหาความเป็นไปได้ในการแสดงออกด้วยภาษาทางศิลปะ

2.การสร้างสรรค

2.1 ภาพร่างต้นแบบ ตรวจสอบแบบร่างเพื่อปรับความลงตัว ทบทวนความเป็นไปได้ ให้สามารถแสดงออกถึงแนวคิดได้ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด

2.2 ตัวสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ อธิบายเหตุผลที่มาจากแรงบันดาลใจในสื่อดังกล่าว

2.3 ขั้นตอนปฏิบัติการสร้างผลงาน แสดงขั้นตอนในกระบวนการสร้างสรรค์

3.1 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

3.1.1 การประมวลความคิด

ประเด็นหลัก โรคภัยและอุบัติเหตุเป็นสิ่งที่เลี่ยงไม่ได้และนับ เป็นจุดอ่อนของสิ่งมีชีวิต การดัดแปลงมนุษย์ในอนาคต เป็นสมมุติฐานที่มีความเป็นไปได้ เพราะทุกวันนี้เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ได้มีบทบาทต่อมนุษย์อย่างมาก ยกตัวอย่างปัจจุบันก็มีเขาเทียมแก่ผู้พิการ หรืออวัยวะเทียมอีกหลากหลาย แต่ในอนาคตผู้คนอาจมีจิตที่เปลี่ยนแปลงเพื่อความเท่าหรือแข็งแรงตามความต้องการของผู้บริโภคหรือใช้ประโยชน์ในหลายด้าน แต่เทคโนโลยีก็ไม่ได้ประดิษฐ์เพื่อมนุษย์เพียงอย่างเดียว

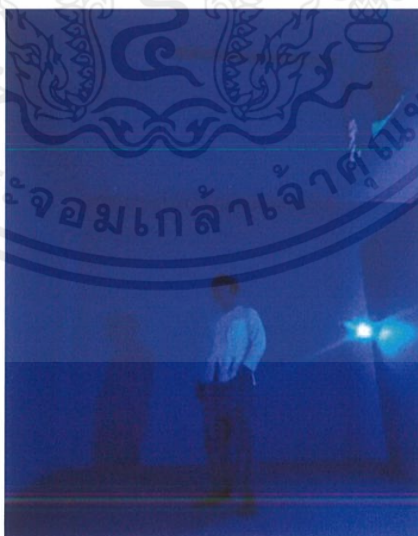
ประเด็นรอง การผูกพันเป็นสิ่งที่ต้องเกิดขึ้นกับทุกอย่างไม่ว่าจะมีชีวิตหรือไม่ แต่หากอนาคตสามารถหยุดสิ่งนี้ได้ไม่สลายไปหรือความหมายคือการซ่อมแซม ผู้ศึกษาได้พัฒนาความคิดและรูปแบบจากงานชุดเก่าที่เคยทำ การให้สีและแสงที่สื่อถึงความรู้สึกและท่าทางของหุ่นเพื่อให้เกิดงานประติมากรรมแสดงตัวตนผ่านวัสดุโดยแสดงเนื้อหาในมุมมองของข้าพเจ้า โดยจะอ้างอิงจากงานและแนวความคิดในผลงานชุดเก่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 ผลงานชุดเก่า “no god only human” (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้แสงblacklightที่อยู่ในตัวหุ่นสีฟ้าเพื่อต้องการให้สีออกมาดูสีฟ้าทะมึน ผลงานชิ้นข้าพเจ้าเล่นกับแสงและสีเป็นหลักไม่มีการกระพริบของไฟโดยเล่นไฟคู่ตรงข้ามของโทนสีคือสีแดงและสีฟ้าออกน้ำเงินเพื่อให้ความรู้สึกร่มเย็นแต่ระอุในเวลาเดียวกัน



ภาพที่ 10 ภาพประกอบจากนิทรรศการแห่งหนึ่ง (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แรงบัลดาลใจของข้าพเจ้ารู้สึกว่าการให้โทษที่ห้องสามารถสร้างบรรยากาศและความรู้สึกต่อผู้ชมได้ไม่ว่าจะเป็นการฉายไฟหรือแสงที่ตกกระทบต่อวัตถุทั้งมีชีวิตและไม่มีชีวิต



ภาพที่ 11 ภาพสมบูรณ์ของงานชิ้นเก่า No God Only Human (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

การฉายไฟสร้างบรรยากาศไม่จำเป็นต้องฉายข้างนอก ถ้าตัวหุ่นมีความใสและไฟในหุ่นสว่างระดับนี้ก็จะสามารถสร้างบรรยากาศ ที่ไม่ได้เกิดจากไฟแต่เกิดจากตัวหุ่นที่สามารถเสริมเรื่องราวมากขึ้นได้และโทษที่ให้ความรู้สึกตามหลักทัศนธาตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1



ภาพที่ 12 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 1 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

แรงบันดาลใจของข้าพเจ้าคือการตัดแปลงหรือตัดแต่งและที่สำคัญคือเทพในกรีกโรมันที่เรามักพบเห็นได้ทั่วไปที่กลายเป็นของตกแต่งสถานที่หรือที่พักอาศัยผลงานข้าพเจ้าต้องการให้ออกมาในลักษณะของหินอ่อนสีขาวที่ผ่านกาลเวลาได้มากที่สุด ขั้นตอนต่อมาคือการหาแบบให้ลงตัวกับที่วางเอาไว้

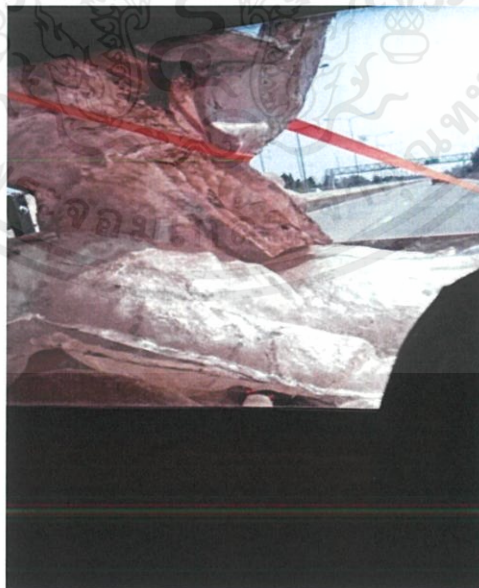
3.1.3 กระบวนการสร้างผลงาน

ขั้นตอนในสร้างสรรค์ผลงานเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างรูปทรงประติมากรรม เป็นการรวบรวมความคิด และ จินตนาการเพื่อให้เกิดการใช้สื่อสารเรื่องราว ประเด็นที่มีความสำคัญ มีความเป็นรูปธรรมเข้าใจง่าย กระบวนการในการทำผลงานชิ้นที่ 1 จะแบ่งเป็นสองขั้นตอนคือ การหาพิมพ์และอุปกรณ์ และ ขั้นตอนในการทำ



ภาพที่ 13 ภาพต้นแบบตัวผลงานชิ้นที่ 1 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

ขั้นตอนการหาพิมพ์ อาจารย์และข้าพเจ้าได้เดินทางไปบริษัท สยาม เพ้นท์ติ้ง อาร์ท แกลลอรี่ จำกัด เพื่อติดต่อการขอยืมพิมพ์ที่ไม่ใช้งานหรือพังแล้วนำมาใช้ซ้ำ เหตุผลที่ข้าพเจ้าใช้พิมพ์ข้างนอกนั้น เพราะเมื่อต้องการให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ว่าด้วยการใช้ของเหลือใช้มาประดิษฐ์ให้อยู่รอดตามโลกใน post-apocalypse



ภาพที่ 14 การชนแบบจากโรงพิมพ์ (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้พิมพ์เก่าที่ผู้พิมพ์ที่เขาไม่ใช้แล้วเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหาสำคัญเช่นกันพิมพ์เทพเหล่านี้ถูกลืมหลังจากถูกการใช้งานทั้งตากฝนตากแดดจนผู้พิมพ์เปรียบเหมือนเทพที่ถูกละเลยจนกลายเป็นแค่ของตกแต่งของคนมีเงิน การที่ข้าพเจ้าได้ใช้พิมพ์เหล่านี้เปรียบเหมือนการเติมเต็มและเติมเรื่องราวใหม่ให้หุ่นเหล่านี้ให้ถูกดัดแปลงให้มีชีวิตอีกครั้ง



ภาพที่ 15 แบบพิมพ์ (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

หลังจากได้พิมพ์มา ข้าพเจ้าจะต้องซ่อมในจุดที่สำคัญไล่รายละเอียดในพิมพ์เพิ่มเพื่อเตรียมการหล่อ เนื่องจากเป็นพิมพ์เก่าข้าพเจ้าจำเป็นต้องล้างคราบสกปรกและฝุ่นออกจะเว้นกับบางจุดที่เว้นเชื้อราไว้เพื่อหลังจากหล่อเสร็จจะได้รายละเอียดถึงความเก่าเพื่อสอดคล้องกับเนื้อหา

โดยอุปกรณ์ที่ข้าพเจ้าต้องเตรียมคือ

-ซิลิโคน

-เรซินใสและเบส

-ผ้าก๊อชปิดแผล

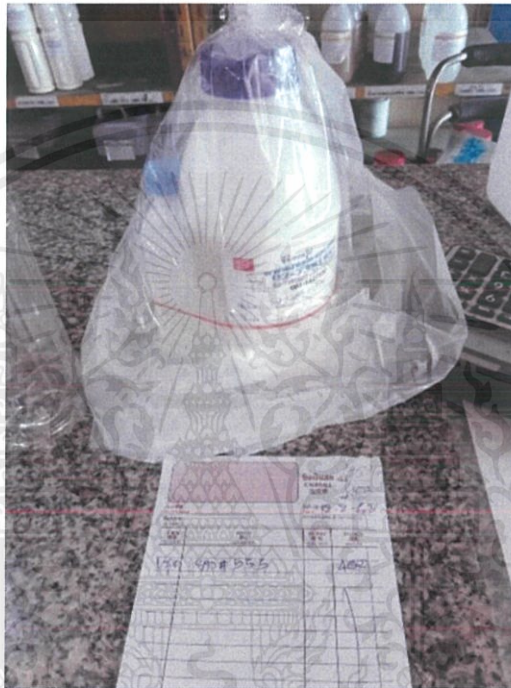
-ใยแก้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ทินเนอร์

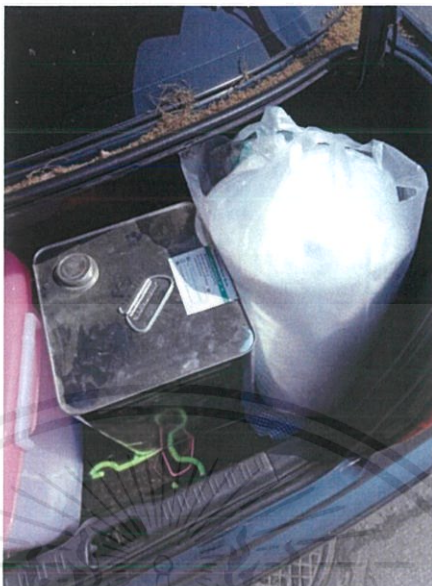
-สีผสมเรซินใส

-ถุงมือแพทย์



ภาพที่ 16 ภาพอุปกรณ์ชิ้นที่ 1 ยางซิลิโคน (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 ภาพอุปกรณ์ชิ้นที่1 เรซินและผงเบา (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

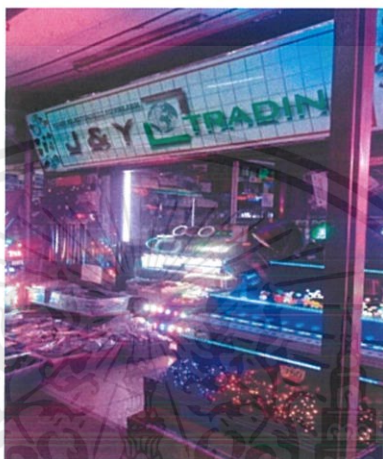
ขั้นตอนการหล่อ ข่าพเจ้าผสมเรซินใสกับผงเบาและชนให้เข้ากันทิ้งไว้ถึงใหญ่เพื่อที่จะใช้ได้หลายๆรอบ ในขั้นแรกของการลงเรซินข่าพเจ้าผสมสีขาวในอัตรา1ส่วน4และผสมเหลืองกับแดงเล็กน้อยในการผสมรอบแรก ในแต่ละชั้นการผสมสีจะไม่เท่ากันขั้นตอนการทำข่าพเจ้าจะสวมถุงมือเพื่อกันอาการแสบจากเรซิน ใช้มือควักเรซินทาที่ละชั้นจำนวนสามชั้นเพื่อต้องการให้น้ำหนักของงานเบาที่สุดท้ายจะวางเหล็กเส้นเป็นโครงและยึดด้วยใยแก้วเพื่อความแข็งแรง



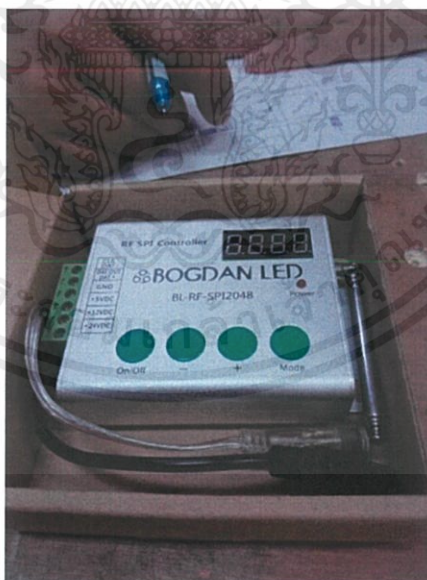
ภาพที่ 18 หลังจากลงเรซินครบ3ชั้นและวางแกนเหล็กเป็นโครง (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากข้าพเจ้ารอรเชินเซ็ดตัวในระดับข้าพเจ้าจึงกดบางจุดให้แตกเพื่อเสริมเนื้อหาของงานที่กล่าวถึงความผูกพันและปัดรอยร้าวด้วยเรซินสีที่ไม่ผสมสีเพื่อให้เกิดรายละเอียดระหว่างไฟที่เล็ดลอดออกมาขณะกระพริบ ข้าพเจ้าใช้เวลาในการไปบ้านหม้อเพื่อต้องการซื้อไฟที่สามารถควบคุมสีและจังหวะกระพริบได้ โดยมีร้านที่อาจารย์ข้าพเจ้าแนะนำคือร้าน J&Y TRADING



ภาพที่ 19 ร้านไฟLED (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)



ภาพที่ 20 ตัวกล่องแปลงไฟ (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



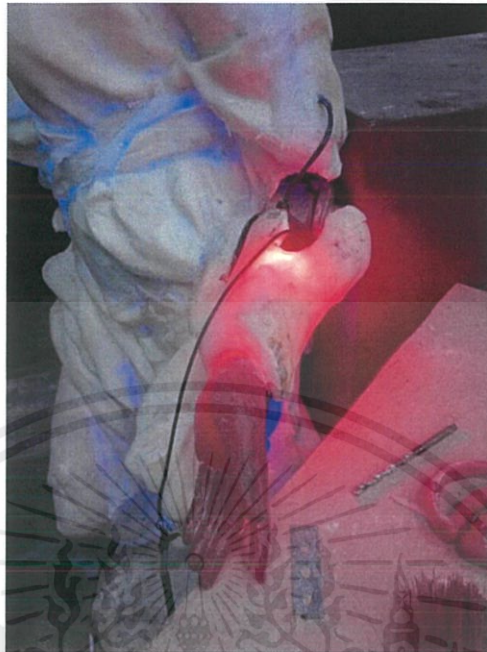
ภาพที่ 21 ถอดพิมพ์ด้วยไฟเบอร์กลาส (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

หลังจากถอดพิมพ์เสร็จ ข้าพเจ้าจึงขัดและตัดรายละเอียดบางส่วนพร้อมก็นำไฟLEDที่เตรียมไว้ ประกอบในตัวหุ่น โดยใส่ไฟให้เหมือนการไหลเวียนของเลือดที่ผ่านตามร่างกายและกลับไปหัวใจเฉกเช่น มนุษย์เรา

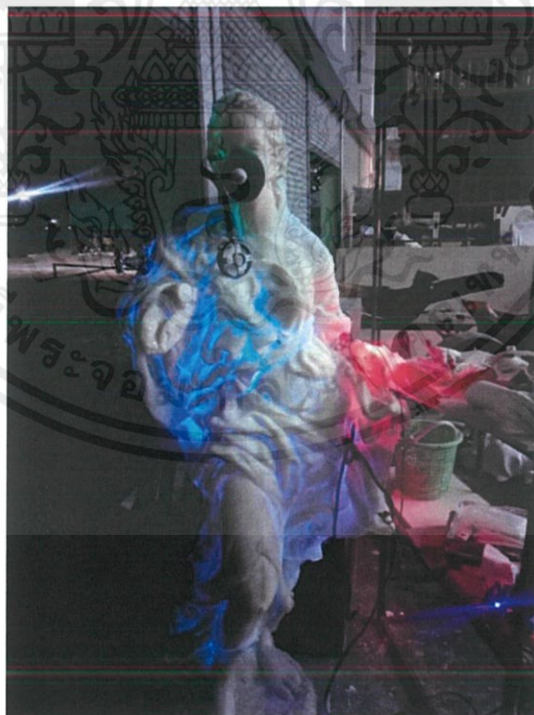


ภาพที่ 22 ตัดไฟและประกอบงาน (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

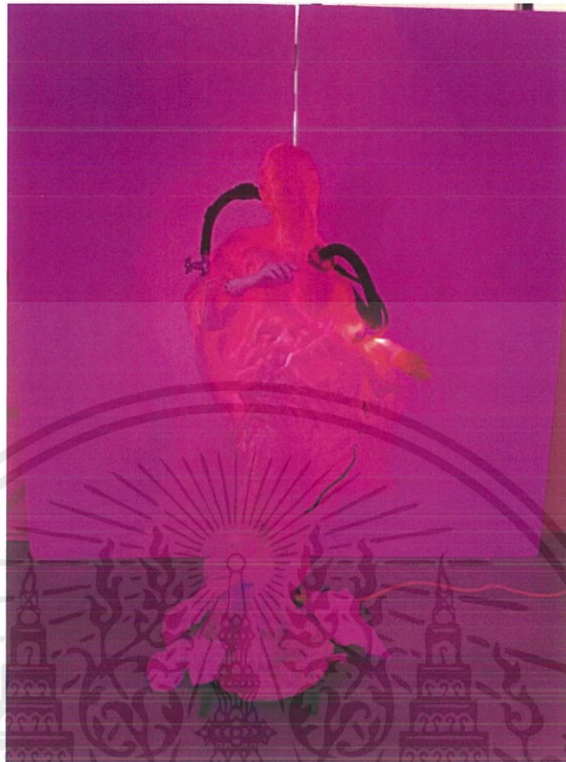


ภาพที่ 23 หลังจากประกอบไฟและขัดเก็บรายละเอียด (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)



ภาพที่ 24 รูปภาพผลงานชิ้นที่1 ขั้นตอนการลงไฟ (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 1 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

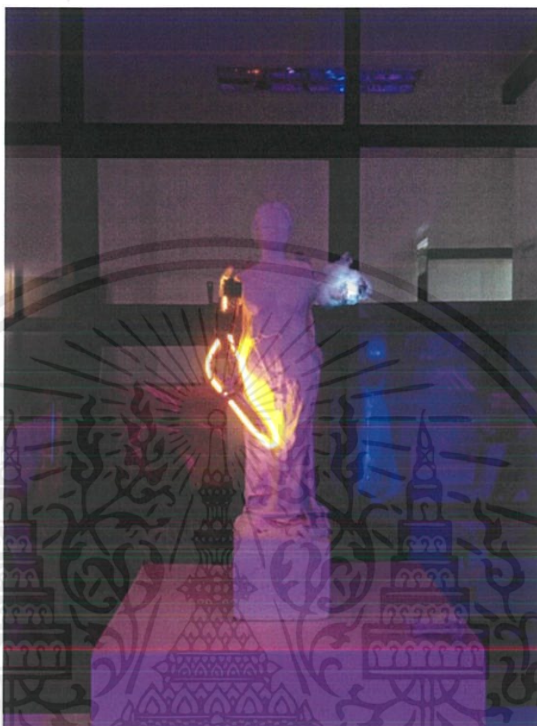
3.2 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

3.2.1 แนวความคิด

เนื้อหาหลัก โดยตัวงานผมได้สมมุติเทพเจ้าที่แสดงถึง ความชั่วร้าย ความรุนแรงที่ควบคุมไม่ได้ ประกอบกับเทคโนโลยีที่ก่อกำเนิดสมัยมีความคิดและอาวุธยุทโธปกรณ์รวมถึงอุปกรณ์เครื่องช่วยหายใจแสดงถึงโลกที่เต็มไปด้วยมลพิษ และเชื้อโรคที่แม้แต่สิ่งที่อยู่จุดสูงสุดบนห้วงไซเบอร์ที่ไม่ใช่มนุษย์หรือเทพเจ้ายังกลัวตั้งตำนาน Pandora's box ได้ถูกเปิดขึ้นสู่กาลปาวสานของโลกมนุษย์ โลกที่แม้กระทั่ง AI สิ่งที่มีมนุษย์ได้สร้างขึ้นจากความฉลาดยังต้องเอาชีวิตรอด หากแต่จุดนิ่งที่มนุษย์ถึงกาลล่มสลาย AI เหล่านี้อาจเป็นผู้สร้างโลกใบใหม่ให้คนในยุคเริ่มต้นได้คร่ำคร่าว่านี่คือเทพเจ้า

เนื้อหารอง ข้าพเจ้าต้องการให้งานดูสนุกที่สุด เหมือนงานชิ้นนี้คือส่วนหนึ่งของโลกสมมุติฐานนี้ การขยับการสายที่ต้องการบอกเล่าว่าไม่ใช่ประติมากรรมไร้ชีวิตแต่เป็นสิ่งหนึ่งที่มีความรู้สึกนึกคิดและมี

ความชั่วร้าย แสงสีที่ต้องการเสนอถึงสภาวะผลงาน เพื่อสอดคล้องกับความรู้สึกของผู้ชม โดยข้าพเจ้าจะอ้างอิงจากงานและแนวความคิดในผลงานชุดเก่า



ภาพที่ 26 ผลงานที่เคยทำปี 2561 THEMIS IS CYBER

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากThemisหรืออีกชื่อJudice (เทพเจ้าแห่งความยุติธรรม) เนื้อหาที่สอดแทรกคือการเล่าว่าในโลกอนาคตนั้นความยุติธรรมจะไม่มีเพราะในโลกอนาคตข้างหน้าหากไม่มีระบอบไหนควบคุมคนหรือโลกแห่งนั้นไร้กฎหมายไม่ต่างอะไรกับThemisที่ไร้ตราซึ่งที่มีสัญญาณถึงความเท่าเทียม แขนอีกข้างในรูปแบบเดิมคือดาบที่ชี้ลงพื้นเพื่อลงอาญาคนผิดแต่ในโลกสมมุติของข้าพเจ้าได้เปลี่ยนดาบให้กลายเป็นแขนกลที่ทำจากวัสดุเหลือใช้แทน(readymade)เพื่อนำเสนอเรื่องราวว่าหุ่นตัวนี้ได้อยู่ในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2



ภาพที่ 27 ภาพร่างแรก (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

ภาพร่างชุดนี้เป็นภาพร่างด้วยมือ โครงสร้างของงานข้าพเจ้าเป็นลักษณะท่าทางของหุ่นกรีกโรมัน โดยใส่อุปกรณ์ประดิษฐ์เพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาที่กำลังจะเล่า ในอุปกรณ์อำนวยความสะดวก มีหน้ากากที่บ่งบอกถึงมลพิษในโลกอนาคต ข้าพเจ้าได้ใช้รูปทรงเทพเสริมเรื่องราวมายาคติของปรภณัมโดยสะท้อนถึงตัวมนุษย์ที่ดุจดั่งเทพเจ้า เป็นจุดศูนย์กลางในโลกอนาคตที่ล่มสลายและยังผสมผสานเทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นการหยิบใช้ในสิ่งที่มีในห้วงเวลานั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 28 ภาพร่างที่สอง (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

ภาพร่างที่สองข้าพเจ้าใช้เป็นวิธีพันดั่ง โดยวาดจากอุปกรณ์ที่หามาได้ผสมเข้าตัวหุ่นที่ข้าพเจ้าสนใจ เพื่อหาความเป็นไปได้ที่ลงตัว สายตาของเทพที่กำลังสอดส่องแต่อยู่ในสภาวะที่ยังคงต้องเอาชีวิตรอดแม้ อยู่ในนามของเทพเจ้า

3.2.3 กระบวนการสร้างงาน

ข้าพเจ้านำวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จัดเตรียมไว้ให้พร้อม เพื่อไม่ให้เกิดปัญหา ตามหา หรือขาดหาย โดยตัวผลงานเป็นผลงานในรูปแบบ 3 มิติ อุปกรณ์ของข้าพเจ้าจึงมีเรซินและแสงไฟเป็นหลัก



ภาพที่ 29 โรงขยะรีไซเคิล (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

ข้าพเจ้าเริ่มตระเวนหาสิ่งของเครื่องใช้ที่พังแล้วมาประยุกต์ใช้ไม่ว่าจะเป็นของเล่นหรือเครื่องจักร เพื่อต้องการรายละเอียดเพิ่มเติมเนื้อหาให้ดีขึ้น ของรีไซเคิลที่ข้าพเจ้าได้จัดหาจะอยู่ในส่วนของอุปกรณ์ที่ติดในหุ่นไม่ว่าจะเป็นแขนกลหรือหน้ากาก ข้าพเจ้าจึงกลับมาที่บ้านหม้ออีกครั้งเพื่อซื้อไฟLEDและมอเตอร์สายเพื่อทำการเคลื่อนไหวในบางส่วนของตัวหุ่น



ภาพที่ 30 ร้านแสงตะวันมอเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 พิมพ์ต้นแบบ (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

ข้าพเจ้าที่ได้ไปเสาะหาพิมพ์สำเร็จที่เป็นเทพกรีกมาตั้งแตงานชิ้นแรก จึงได้เลือกหุ่นที่มีท่าทางที่น่าสนใจและสอดคล้องกับเรื่องราวในโลกที่ล่มสลายมากที่สุดหลังจากนั้นข้าพเจ้าจะต้องเตรียมพิมพ์ให้พร้อมหล่อโดยการซ่อมรอยร้าวรอยขาดและยึดน็อตใหม่ ทำความสะอาดคราบฝุ่นออกให้หมด



ภาพที่ 32 หล่อเสร็จสมบูรณ์ (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

กระบวนการหล่อข้าพเจ้าใช้วิธีหล่อที่ละชั้นโดยมีส่วนของผงเบาและใยแก้ว โดยตัวงานต้องมีความเบาและบางตัวงานต้องมีสีขาวเหมือนหินอ่อนที่สุด ขั้นตอนการหล่อข้าพเจ้าจะลงเรซิน3ชั้น ชั้นแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าจะใช้แปรงจุ่มเรซินและทาจุดลึกเพื่อเก็บรายละเอียดและชั้นสองและสามจะหนักไปทางผงบาโดยใช้มือตักแล้วเกลี่ยให้แต่ละระดับมีความหนาเท่ากันในชั้นสุดท้ายข้าพเจ้าจึงจะเสริมเหล็กเส้นเพื่อความแข็งแรงในระดับนี้พร้อมยึดด้วยใยแก้วทิ้งไว้



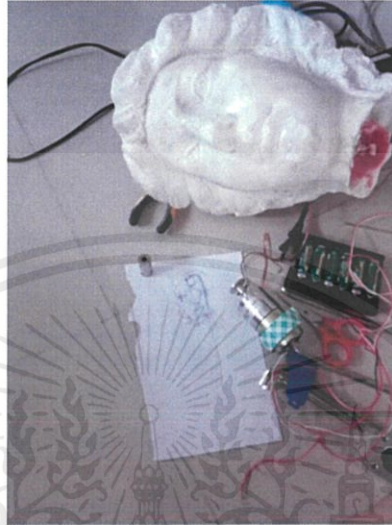
ภาพที่ 33 ติดปีกเข้ากับหุ่น (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)



ภาพที่ 34 เก็บรายละเอียด (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

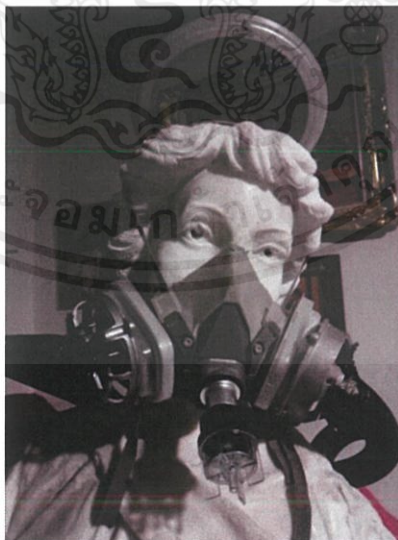
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนต่อมาคือการเก็บรายละเอียดในบางจุดที่สำคัญและเด่นที่ผู้ชมจะมอง ในบางจุดจะปล่อยเพื่อแสดงถึงความพึงหรือการประดิษฐ์ใหม่ที่ไม่สมบูรณ์ตามเนื้อหาที่วางไว้



ภาพที่ 35 ติดตั้งมอเตอร์ในหัวของหุ่น (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

ส่วนหัวของผลงานจะมีการขยับ ข้างพเจ้าได้ใช้มอเตอร์ช้อนไว้ด้านในหัวโดยใช้พลังงานจากถ่านไฟ AAA ส่วนของลูกกระต่าข้างพเจ้าทำการเจาะลูกตาและนำไฟเลียวมอเตอร์ไซด์ประกอบแทน



ภาพที่ 36 หลังจากประกอบไฟ (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

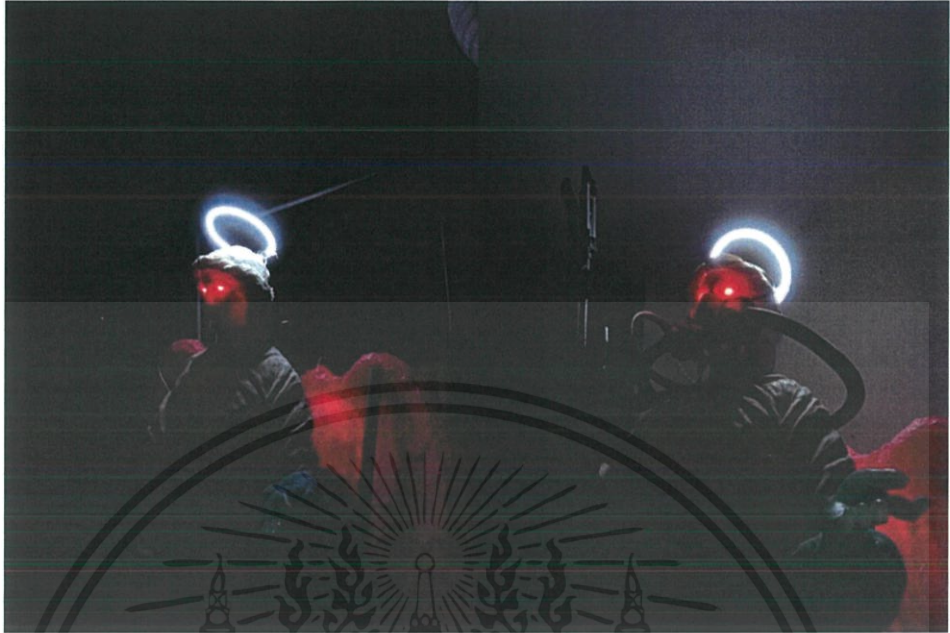
ขั้นตอนต่อมาคือใส่รายละเอียดผลงานด้วยอุปกรณ์หายใจที่การต้องสื่อนี้ยะถึงมลพิษในโลกอนาคต และมีไฟวงบนหัวที่แสดงถึงสัญญาณเทพเจ้า ส่วนขอที่มีการเคลื่อนไหวข้าพเจ้าต้องหามุมและยึดแกนให้หนึ่งเพื่อการเคลื่อนไหวส่วนหัวมีจังหวะ การหมุนของหัวจะเป็นสายหน้าไม่หมุนรอบด้าน หันซ้ายหันขวา ด้วยมอเตอร์ตีกลับ



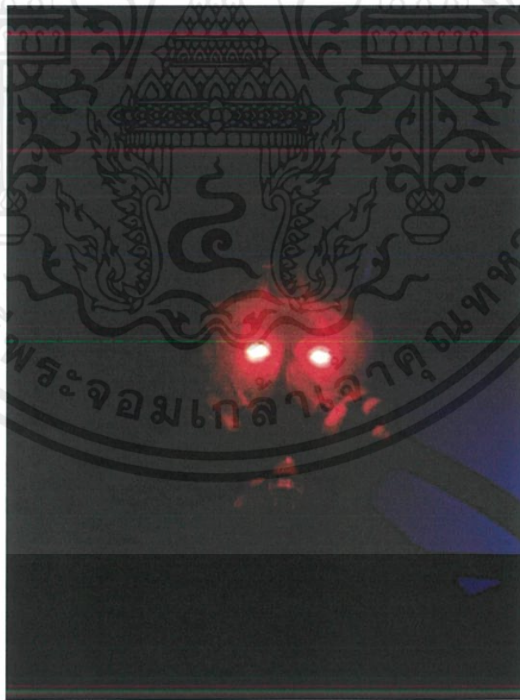
ภาพที่ 37 แขนกลของตัวหุ่น (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

ประกอบแขนกลที่มีการขยับที่ปลายปืน โดยใช้วัสดุจากของเล่นและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เหลือใช้ ด้านปลายปืนจะมีการเคลื่อนไหวเป็นการหมุนที่เกิดจากมอเตอร์ เก็บรายละเอียดเช็คไฟและมอเตอร์เพื่อผิดพลาดจากการต่อวงจรไฟ การติดตั้งข้าพเจ้าต้องการให้บรรยากาศรอบข้างไม่มีแสงและมีมืดที่สุดเพื่อที่ไฟLEDจะกลายเป็นจุดเด่นของผลงาน ให้ความรู้สึกถึง อันตราย สงคราม ความรุนแรง และการศรัทธาต่อเทพแห่งการทำลายล้างตนนี้มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

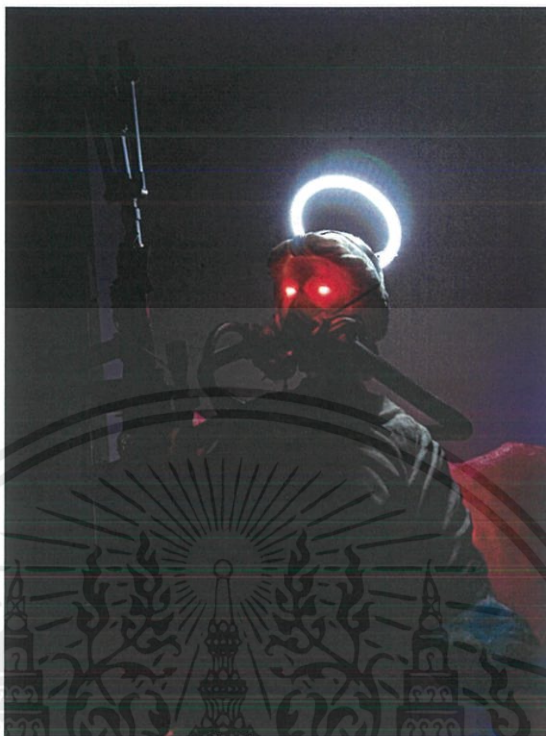


ภาพที่ 38 และ 39 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

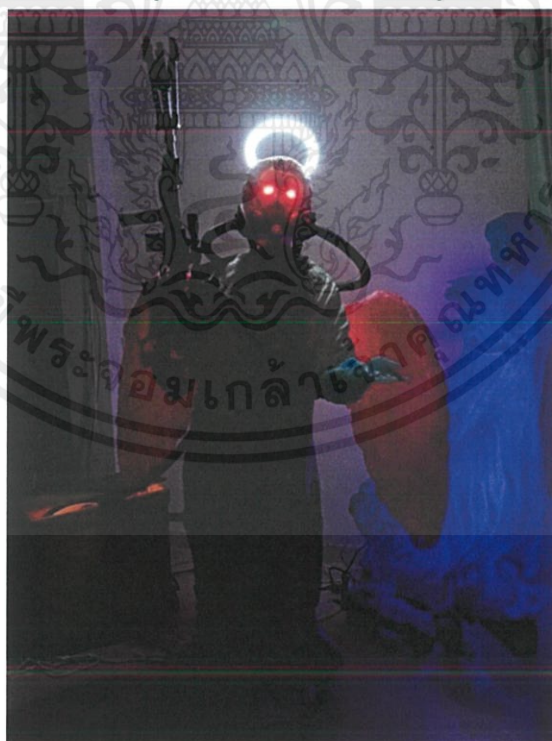


ภาพที่ 40 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 41 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)



ภาพที่ 42 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 2 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงาน เป็นการวิเคราะห์จากผู้ศึกษา โดยการปรับวิสัยทัศน์ของผู้ศึกษาให้อยู่ในสถานะเดียวกันกับผู้ชมผลงาน เพื่อการตรวจสอบผลสำเร็จของผลงานแต่ละชิ้น การวิเคราะห์ทั้งในเชิงองค์ประกอบทางกายภาพ

ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการศิลปนิพนธ์ “มายาคติจากเทพนิยายสู่โลกอนาคตที่สูญหาย” มีทั้งหมด 2 ชิ้น มีเนื้อหาต่างกันแต่อยู่ในรูปแบบเดียวกัน ชิ้นแรกจะมีความเป็นมนุษย์ทับกับเทพเจ้า เพื่อเสนอถึงมนุษย์ในอนาคตที่รับรู้ถึงมายาคติเทพเจ้าและเข้าใจว่าตัวเองคือจุดศูนย์กลาง ชิ้นที่สองตัวหุ่นจะมีการขยับและมองหาบางสิ่งบางอย่าง เพื่อให้ผู้ชมตอบสนองต่อผลงาน

4.1 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

4.1.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

เป็นสิ่งที่จะทำให้มีความเข้าใจในตัวตนมากขึ้นอีกทั้งยังเป็นการตรวจสอบงานของตัวเองว่าองค์ประกอบทัศนธาตุของงานแต่ละอย่างเป็นอย่างไรบ้าง โดยพิจารณาผ่านในมุมมองในฐานะของผู้ชม

รูปทรง (Forms)

เป็นผู้หญิงที่ร่างกายสูงใหญ่และมีสรีระที่งดงามเป็นเทพธิดาฝั่งยุโรปที่มีท่อนเอวระยงและข้อต่อที่เป็นจักรกล เพื่อสื่อถึงเทคโนโลยีในโลกอนาคตที่มีการดัดแปลงละใช้อุปกรณ์แปลกประหลาด

ลักษณะผิว (Textures)

ลักษณะพื้นผิวเป็นพื้นผิวเรียบใสและมีแสงที่ผ่านตัวงานออกมาเป็นจังหวะ การวิ่งของไฟและสีจะเปลี่ยนไปตลอดทุกรอบ

สี (Color)

ตัวหุ่นจะเป็นขาวมุกอมเหลืองที่เก่าแก่ และการให้ค่าสีช่วงแขนซ้ายให้ผลงานมีทั้งจุดเด่น และ จุดรอง และสีโทนบรรยากาศที่มืดทำให้สีออกมาโดดเด่น



ภาพที่ 43 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งชั้นที่ 1 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

4.1.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบผลงาน

การจัดองค์ประกอบในรูปแบบงานประติมากรรมนั้นข้าพเจ้าเลือกใช้องค์ประกอบในรูปแบบของงานศิลปะReadymade หรือลักษณะของงานที่เป็นสื่อผสมเพื่อต้องการให้การจัดวางงาน เข้ากับตัวและเนื้อหาที่ข้าพเจ้าคิดไว้ ทั้งเรื่องเทคนิค เรื่องการจัดการ

1.ความหลากหลาย (Varity)

มีความแตกต่างกันระหว่างแขนซ้ายของหุ่นและตัวหุ่น มีเงาจากแสงไฟที่สะท้อนลงฉากหลังเพื่อสร้างบรรยากาศจากแสงเงา รวมถึงใช้ไฟที่มีการวิ่งเป็นจังหวะทำให้งานดูไม่แข็งกระด้าง

2.ความสมดุล (Balance)

ความสมมาตรของหุ่นและท่วงท่าในการยืนของfiguresไม่ล้ม น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งจนเกินไป โดยสัดส่วนของมนุษย์ถือว่าเป็นสัดส่วนโดยธรรมชาติจะมีความงามที่เหมาะสมและสมส่วนอยู่แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของงานชิ้นนี้จะแบ่งเป็นเรื่องของตัวหุ่นและการเล่นไฟ หากดูจากการจัดวางของงานกับเงา มีความสมดุลกัน ผู้ชมจะรู้ถึงรูปแบบของงานทันทีในเรื่องของการซ่อนไฟในตัวหุ่น

4.ความเป็นเด่น (Dominance)

จุดเด่นจุดรองของงานกำหนดอยู่ที่ไฟLEDที่อยู่ในส่วนตัวและแขน รวมถึงเงาที่ตกกระทบตามหุ่นหรือฉากหลัง ไฟของงานในความมืดทำให้ตัวงานเด่นและน่าสนใจมีการขยับเคลื่อนไหวของแสงไฟตลอดเวลาและมีการเปลี่ยนรูปแบบการวิ่งของไฟและสีทุกนาที

5.การเคลื่อนไหว (Movement)

ท่าทางที่แสดงถึงความสง่า ความเริ่มต้นใหม่ ในท่าที่ที่ตื่นตัวดูเปิดรับและโอปอ้อมอารีของหุ่น เทพธิดาประกอบกับการเคลื่อนไหวของไฟที่ทำให้ดูมีชีวิตเหมือนการวิ่งของกระแสเลือดและกระแสจิต ทำให้หุ่นตัวนี้ดูมีชีวิตวิญญาณแม้จะดูแข็งกระด้างและไม่ได้เคลื่อนไหวก็ตาม

4.2 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

4.2.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

รูปทรง (Forms)

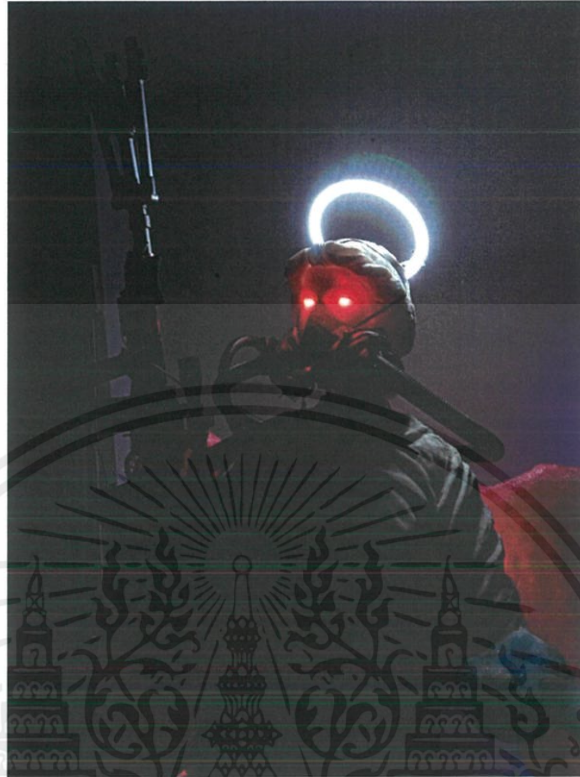
เป็นผู้หญิงที่ร่างกายสูงใหญ่และมีสรีระที่งดงามเป็นเทพธิดาฝั่งยุโรป ยืนในท่าตรงและยื่นมือที่เปรียบเหมือนการโปรด มีความเมตตา และดูช่วยเหลือ ปีกที่ให้สัญญาณถึงเทพเจ้า แขนกลที่ถือปืนสื่อถึงความรุนแรงและเทคโนโลยี

ลักษณะผิว (Textures)

ลักษณะพื้นผิวเป็นพื้นผิวเรียบและมีความทึบให้แสงนอกตัวงานได้ดำเนินเนื้อหาแทนในตัวหุ่นที่เป็นผลงานชิ้นแรกที่มีความโปร่งแสงกว่า รายละเอียดตัวงานจะมีทั้งรอยผ้าที่นูนห่มของหุ่น รายละเอียดของปีกที่เป็นขนนกและแขนกลที่เป็นรายละเอียดยิบย่อยของเครื่องจักร

สี (Color)

ตัวหุ่นจะเป็นขาวมุกอมสีน้ำเงิน ที่ดูทะมึนครึ้มและมีปีกสีแดงอยู่ด้านหลัง ตัวงานใช้แสงของวงแหวนสีขาวที่สื่อถึงเทพเจ้าส่องกระทบกับตัวหุ่นเป็นหลัก มีดวงตาสีแดงฉานเปรียบดั่งอสุรกาย



ภาพที่ 44 ภาพผลงานหลังถูกติดตั้งขึ้นที่ 2 (ภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2562)

4.2.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบผลงาน

การจัดองค์ประกอบในรูปแบบงานประติมากรรมนั้นข้าพเจ้าเลือกใช้องค์ประกอบในรูปแบบของงาน ศิลปะอาร์ตโนโว หรือลักษณะของงานที่เป็นสื่อผสมเพื่อต้องการให้การจัดวางงาน เข้ากับตัวแนวความคิดที่ข้าพเจ้าคิดไว้ ทั้งเรื่องเทคนิค เรื่องการจัดการ

1.ความหลากหลาย (Varity)

มีความแตกต่างกันระหว่างเทพเจ้าและสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์ในเรื่องความเป็นประติมากรรมที่เกิดจากมนุษย์และรูปลักษณ์ของเทพเจ้าตามตำนาน ทั้งเสริมเนื้อหาด้วยการเคลื่อนไหวในส่วนของปลายปืนที่มีการหมุนตลอดเวลา มีการติดขัดเล็กน้อยอย่างจงใจและส่วนหัวที่ส่ายไปมาให้ความรู้สึกถึงการมองหาบางอย่าง

2.ความสมดุล (Balance)

ความสมมาตรของหุ่นท่วงท่าในการยืนตรง การวางมือและปีกที่ไม่ได้ดูแสดงถึงความยิ่งใหญ่แต่ยังมีความโอ้อ้อมและอยู่ในลักษณะของเทพเจ้า ปืนที่ถือในลักษณะตั้งไม่ได้แย่งจุดเด่นของหุ่นที่เป็นองค์ประกอบหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.สัดส่วน (Proportion)

หากดูจากการจัดวางของงานกับเงามีความสมดุลผู้ชมจะรู้ถึงรูปแบบของงานทันที ทั้งไฟในแต่ละตำแหน่ง ดวงตา ปีก และวงแหวนไม้ได้แย่งองค์ประกอบกัน

4.ความเป็นเด่น (Dominance)

ไฟของงานในความมืดทำให้ตัวงานเด่นและน่าสนใจ มีเงาของแสงที่จะนำสายตาประกอบกับท่าทางของหุ่นที่ดูแสดงอำนาจตามฉบับของเทพเจ้า การขยับของส่วนหัวและป็นเหมือนจุดเด่นจุดรองให้ผู้ชมได้เข้ามาดูผลงานในระยะไกล

5.การเคลื่อนไหว (Movement)

ท่าทางที่แสดงถึงการไล่ล่า และมองหาลูกของส่วนหัวที่ทำให้หุ่นมีชีวิตแม้จะไม่ได้เดิน แต่สร้างอารมณ์ให้เหมือนว่าผลงานชิ้นนี้แรงผลักดันตามธรรมชาติ ปลายป็นที่หมุนทำงานตลอดและดูพร้อมใช้ตลอดเวลา ให้อารมณ์ถึงการถูกคุกคามและดูอันตรายจากอาวุธชิ้นนี้



บทที่ 5

บทสรุป

โลกอนาคตเป็นสิ่งที่น่าค้นหา ไม่ว่าจะสันติสุข(Utopia)หรือพินาศ(Dystopia) แต่ไม่ว่าทางไหน มนุษย์ก็ยังคงคือเจ้าสรรพสิ่งเป็นสิ่งที่ชีวิตที่คิดละวางกรอบเป็นสร้างเรื่องลงให้คนเชื่อ ต่อให้โลกอนาคตมีความเท่าเทียมเกิดขึ้นจริง ก็ย่อมจะมีคนคิดต่างและปฏิบัติต่อกฎเกณฑ์ สำหรับตัวข้าพเจ้าเองที่ได้รับรู้ถึงโลกในปัจจุบัน เรื่องสื่อ เรื่องของโลกที่วุ่นวาย ในไม่ช้ามนุษย์ที่เป็นศูนย์กลางอาจจะถึงกาลล่มสลายก็เป็นได้ และมีบางสิ่งที่จะเข้ามาแทนที่ ข้าพเจ้าจึงนำเสนอประติมากรรมผ่านเหล่าทวยเทพที่แทนมนุษย์ และสิ่งที่จะเกิดขึ้นในโลกอนาคตในอุดมคติของข้าพเจ้า

ศึกษามีความสนใจในโลกอนาคต และเรื่องของเทพนิยาย รวมถึงการตัดแปรง การแสดงออกของงานข้าพเจ้าจึงมาตามจินตนาการ มีความเป็นวิทยาศาสตร์ผสมผสานกัน ปัจจุบันอาจจะยังไม่ถึงยุคล่มสลายหรือวันพิพากษา แต่หากสักวันมีการเปลี่ยนแปลงขึ้นมาจริง ก็เป็นเรื่องที่น่าสนใจว่า อนาคตจะมาในรูปแบบไหนจะดีหรือจะร้ายแต่ ทำยที่สุดมนุษย์ยังคงไม่สูญพันธุ์แน่นอน

บรรณานุกรม

Mega Corporation และ cyberpunk

เข้าถึงได้จาก: <https://www.nextwider.com/cyberpunk/>

ศิลปินเปลี่ยนของเล่นให้มาอยู่ในยุค Post-Apocalyptic จงลิ้มความน่ารัก แล้วมาจับอาวุธเพื่ออยู่รอด

เข้าถึงได้จาก: <https://www.catdumb.com/post-apocalyptic-toy-custom/>

Blade Runner 2049: ความหมายของการมีชีวิต (รีวิว+วิเคราะห์+สปอยล์)

เข้าถึงได้จาก: <https://minimore.com/b/GM8bT/2>

ถ้าโลกเราจะล่มสลายรับศักราชใหม่: ศัพท์วันสิ้นโลก อธิพงษ์ อมรวงศ์ปิติ : ผู้แปล

เข้าถึงได้จาก: <https://themomentum.co/apocalypse-word-odyssey/>

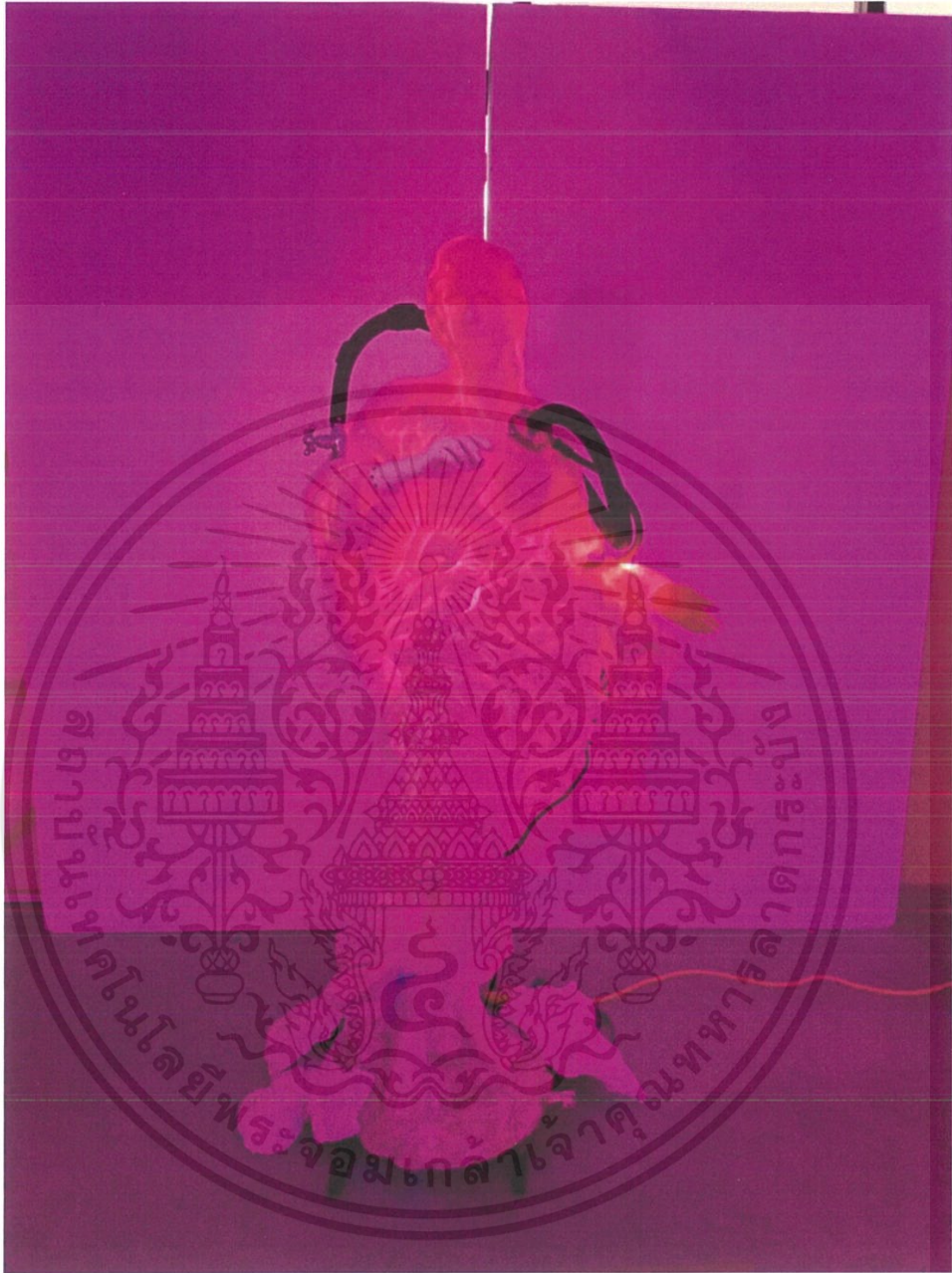
SHRUBUSH'S BLOG ซ้ายขวาพลิกไป อนาธิปไตยมาแล้ว – เมื่อถึงครารัฐล่มสลายด้วยน้ำมือของอนาร์

คิสต์: สิทธิวัฒน์ เรื่องพงศธร 13 มกราคม 2557

หนังสือ Homo Deus : A Brief History of Tomorrow

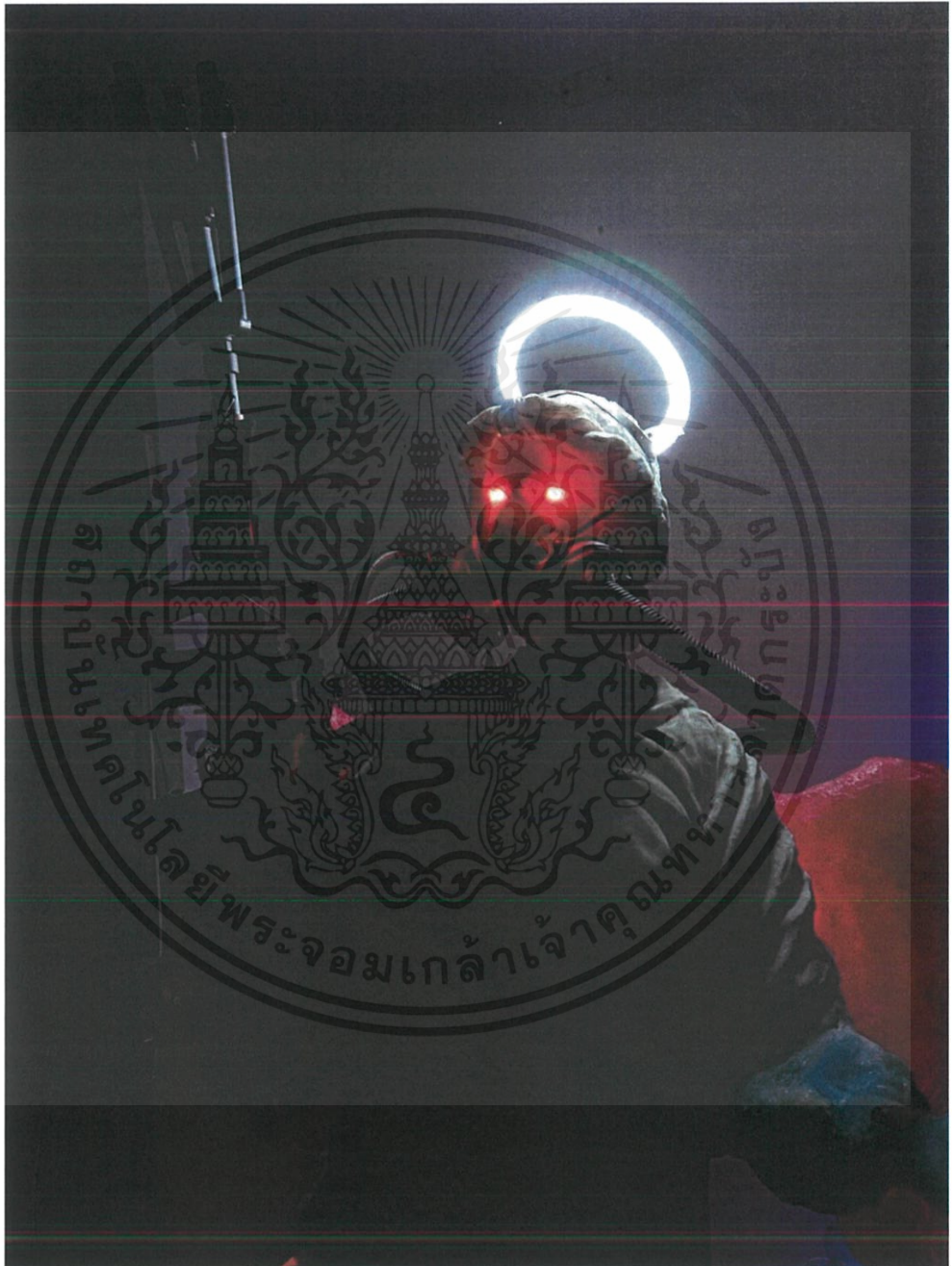


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย เกียรติวงศ์ เองฉ้วน
 วัน เดือน ปีเกิด 30 พฤษภาคม พ.ศ.2541
 ที่อยู่ 111/46 หมู่บ้านวิสตอม ซ.เพชรเกษม53 ถนนเพชรเกษม แขวงหลักสอง
 เขตบางแค กรุงเทพมหานคร 10160
 โทรศัพท์ 0620072828
 E-MAIL rey123@hotmail.co.th

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 โรงเรียนวัดพลับพลาชัย
 พ.ศ. 2558 โรงเรียนเทพศิรินทร์
 พ.ศ. 2562 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เกียรติประวัติ

พ.ศ.2560 ร่วมแสดงผลงานเขียนนวัตกรรม Live innovation Thailand Painting
 พ.ศ.2560 แสดงผลงานศิลปะกลุ่มนิทรรศการ Motivation curated by Raw-MAD
 Studio ที่ People Gallery BACC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้