

ประติมากรรมสื่อผสม อิทธิพลจากสื่อสู่จินตนาการโลกหลังมนุษยนิยม

Media Influence To The Imagination Of The Post-Humanism World



นายณัฐนนท์ ศรีเสาวลักษณ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562-2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
ประติมากรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....*วิศิตติ 11/รชอ 11/เกอ*.....

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ แสงแก้ว)

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

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)

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

กรรมการ

(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

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

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ คอนประศรี)

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

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)

.....*ค.ก. งามสม*.....

กรรมการ

(อาจารย์กฤษ งามสม)

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

กรรมการ

(อาจารย์อัคราส พรขจรกิจกุล)

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

กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนดล ศิริจิเจริญ)

.....*ค.ก. งามสม*.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์กฤษ งามสม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	อิทธิพลจากสื่อสู่จินตนาการ โลกหลังมนุษยนิยม Media Influence To The Imagination Of The Post-Humanism World
ชื่อ	นายณัฐนนท์ ศรีเสาวลักษณ์
รหัสนักศึกษา	58020456
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562-2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กฤษ งามสม

บทคัดย่อ

จากอดีตถึงปัจจุบัน โลกได้รับผลกระทบจากการดำรงชีวิตมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิของโลก อากาศเป็นพิษ ภาวะสิ่งอุปโภคบริโภคปนเปื้อนสารเคมี การสูญพันธุ์ของสัตว์ ทรัพยากรป่าที่ถูกทำลาย ดินที่ไม่สามารถทำการเกษตรได้ หรืออีกหลายอย่างที่ได้รับผลกระทบ ทางออกแก้ไขวิกฤตการณ์ของมนุษย์ที่จะสามารถดำรงชีวิตอยู่ต่อไปในอนาคตนั้นก็คือ “เทคโนโลยี” ข้าพเจ้านำเสนอถึงโลกอนาคตที่ได้จำลองเมืองและเครื่องจักร โดยแนวความเชื่อ “หลังมนุษยนิยม” เข้ามาอ้างอิงโดยมีขนาดที่ย่อสัดส่วนคล้ายการถ่ายทำภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ที่มีการจัดฉากประกอบขึ้นมา จากของเล่นและสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาประกอบเข้าด้วยกันโดยสร้างขึ้นจากจินตนาการที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจาก “สื่อ” แนวจินตนิมิตและนิยายวิทยาศาสตร์ การจำลองโลกในอนาคตนี้ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงความเจริญก้าวหน้าด้านการดำรงอยู่ของมนุษย์ด้วยเทคโนโลยีโลกอนาคต รวมถึงความน่ากลัวของมนุษย์หรือระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ครอบครองเทคโนโลยีที่สามารถควบคุมการดำรงอยู่ของมนุษย์ในอนาคตที่ซ่อนอยู่ภายใต้ความเจริญนี้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก อาจารย์กฤช งามสม อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำปรึกษาแนะนำ แนวคิด ความช่วยเหลือในด้านความรู้ในกระบวนการทำงานและในด้านอุปกรณ์ เครื่องมือ หลายสิ่งหลายอย่างจนสำเร็จไปได้ด้วยดี แก่ใจขอบกพร่อง ตลอดจนเสนอแนะทางจนศิลปนิพนธ์นี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาประติมากรรมทุกท่านที่ให้ความกรุณาแนะนำวิธีการเพื่อพัฒนาแนวความคิดสร้างสรรค์ของชิ้นงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้

ขอขอบคุณนักศึกษาสาขาวิชาประติมากรรม นักศึกษาในภาควิชา รวมถึงนักศึกษานอกภาควิชาที่ให้คำแนะนำ รวมถึงความช่วยเหลือในด้านอุปกรณ์ และการติดตั้งผลงานให้ผ่านไปได้โดยดี

และสุดท้ายขอขอบพระคุณเป็นพิเศษสำหรับความห่วงใย ความช่วยเหลือ ทุนทรัพย์และกำลังใจจากครอบครัวซึ่งเป็นแรงสนับสนุนในการศึกษาเพื่อความสำเร็จของข้าพเจ้า ทำให้งานชุดศิลปนิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ณัฐนนท์ ศรีเสาวลักษณ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ชื่อโครงการ	
1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	2
1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์	
1.4 การตั้งสมมติฐาน จินตภาพ	
1.5 ขอบเขตของโครงการ	
1.6 แผนงานในการดำเนินงาน	
1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 พื้นฐานความคิดการสร้างสรรค์	4
2.1 ที่มาในกการสร้างสรรค์	
2.2 อิทธิพลจากทฤษฎีศิลปะ	6
2.2.1 การใช้วัสดุสำเร็จรูป (Found object Art)	
2.2.2 จลนศิลป์ (Kinetic Art)	7
2.2.3 รูปแบบประติมากรรมที่ใช้แสงไฟ (Lighting sculpture)	8
2.2.4 การหยิบยืม (Appropriation Art)	9
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานและสื่อของศิลปิน	10
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากรูปแบบงานของศิลปิน	19

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 การสร้างสรรค์	21
3.1 การสร้างสรรค์ผลงานในอดีต	
3.1.1 ผลงานในช่วงต้นปี พ.ศ. 2562	
3.1.2 ผลงานในช่วงกลางปี พ.ศ. 2562	25
3.1.3 ผลงานในช่วงปลายปี พ.ศ. 2562	27
บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงาน	37
4.1 การพัฒนาทางด้านความคิด	
4.1.1 ชุดงาน Bring Me Back	
4.1.2 Sanctuary 21	38
4.1.3 ชุดงาน Sci-Fi Engines	39
4.2 การพัฒนาทางด้านรูปแบบ	41
4.2.1 ชุดงาน Bring Me Back	
4.2.2 Sanctuary 21	42
4.2.3 ชุดงาน Sci-Fi Engine	43
4.3 แนวคิดและการพัฒนาผลงานในโครงการ	45
4.3.1 แนวคิดและที่มาในงานชิ้นที่ 1	
4.3.2 การพัฒนาผลงานในงานชิ้นที่ 1	46
4.3.3 แนวคิดและที่มาในงานชิ้นที่ 2	49
4.3.4 การพัฒนาผลงานในงานชิ้นที่ 2	52
4.3.5 ขบวนการทำงานในศิลปนิพนธ์ชุดนี้	53
บทที่ 5 บทสรุป	60
บรรณานุกรม	61
ภาพผลงานศิลปะ	64
ประวัติผู้เขียน	100

สารบัญภาพประกอบ

รูปภาพที่		หน้า
รูปภาพที่ 2.1	ของเล่นมือสอง	5
รูปภาพที่ 2.2	Teenage Fan Club #50	6
รูปภาพที่ 2.3	Brick	7
รูปภาพที่ 2.4	Past Presence	8
รูปภาพที่ 2.5	TRON Legacy Vehicle Designs	9
รูปภาพที่ 2.6	Blade Runner concept art	11
รูปภาพที่ 2.7	ออฟ เวิร์ด (Off-World)	12
รูปภาพที่ 2.8	ออฟ เวิร์ด (Off-World)	12
รูปภาพที่ 2.9	Techniques for film production	13
รูปภาพที่ 2.10	Backlight Animation	13
รูปภาพที่ 2.11	ปกหนังสือการ์ตูน Dr.SLUMP	14
รูปภาพที่ 2.12	Pilaf Machine	15
รูปภาพที่ 2.13	โปสเตอร์ Star Wars ของ John Berkey	16
รูปภาพที่ 2.14	ZUCKERBEAST SIGHTING	17
รูปภาพที่ 2.15	Stray Baby Yoda Robot Dogs	18
รูปภาพที่ 2.16	DISNEY+	18
รูปภาพที่ 2.17	Intercontinental Ballistic Defiance Machine	19
รูปภาพที่ 2.18	Anglo-Parisian Barnstormer	20
รูปภาพที่ 2.19	Caravan Assault Apparatus	20
รูปภาพที่ 3.1	ตุ๊กตามือสองที่ใช้เป็นวัสดุ	21
รูปภาพที่ 3.2	ตัวอย่างหุ่นยนต์ในขบวนการซูเปอร์เซนไตที่ประกอบขึ้นจากสัตว์	22
รูปภาพที่ 3.3	ชุดผลงาน Bring Me Back 1	23

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปภาพที่		หน้า
รูปภาพที่ 3.4	ชุดผลงาน Bring Me Back 2	
รูปภาพที่ 3.5	ชุดผลงาน Bring Me Back 3	24
รูปภาพที่ 3.6	หุ่นจำลองตัวเองที่นั่งอยู่บนยาน	25
รูปภาพที่ 3.7	ชิ้นงานยาน Sanctuary 21	26
รูปภาพที่ 3.8	Astro Boy	27
รูปภาพที่ 3.9	Neo Toyko	28
รูปภาพที่ 3.10	Tokusatsu Heroes	29
รูปภาพที่ 3.11	ฉากบ้านเมืองขนาดย่อส่วนลงมาให้เล็กและสมจริง	30
รูปภาพที่ 3.12	ชิ้นงานที่ 1 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์เครื่องบิน	31
รูปภาพที่ 3.13	ชิ้นงานที่ 1 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์เครื่องบิน	32
รูปภาพที่ 3.14	ชิ้นงานที่ 2 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์รถถัง	33
รูปภาพที่ 3.15	ชิ้นงานที่ 2 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์รถถัง	34
รูปภาพที่ 3.16	ชิ้นงานที่ 3 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์เจ็ท	35
รูปภาพที่ 3.17	ชิ้นงานที่ 3 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์เจ็ท	36
รูปภาพที่ 4.1	ทำนองที่สื่อเดียวกับงานประติมากรรม The Thinker	37
รูปภาพที่ 4.2	The Thinker	
รูปภาพที่ 4.3	หน้าของตัวละคร	38
รูปภาพที่ 4.4	แถบไฟใต้งาน	
รูปภาพที่ 4.5	การเดินทางด้วยความเร็วแสงจากสื่อภาพยนตร์โทรทัศน์	39
รูปภาพที่ 4.6	เครื่องยนต์หลักของรถถัง	40
รูปภาพที่ 4.7	ชิ้นงานที่มีต้นแบบการสร้างสรรค้จากเครื่องยนต์รถถัง	
รูปภาพที่ 4.8	การหาความเป็นไปได้ของฐานและการติดตั้งงาน	41
รูปภาพที่ 4.9	การหาความเป็นไปได้ของฐานและการติดตั้งงาน	

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปภาพที่		หน้า
รูปภาพที่ 4.10	เมื่อนำของเล่นมาประกอบกันทำให้เห็นลายของจักรกล	42
รูปภาพที่ 4.11	ฉากในภาพยนตร์	43
รูปภาพที่ 4.12	การติดตั้งงานครั้งแรกเป็นแบบแขวน	44
รูปภาพที่ 4.13	การติดตั้งงานการปูด้วยทรายและกากเพชรทั้งห้อง	
รูปภาพที่ 4.14	กังหันไอน้ำ Aeolipile	45
รูปภาพที่ 4.15	ระบบไฟก่อนนำชิ้นส่วนของเล่นมาแปะติด	46
รูปภาพที่ 4.16	ระบบไฟที่นำชิ้นส่วนของเล่นมาแปะติด	47
รูปภาพที่ 4.17	ของเล่นที่นำมาใช้จะมีลายจักรกล	
รูปภาพที่ 4.18	ลูกบอลประจุพลาสมา	48
รูปภาพที่ 4.19	เมล็ดดินวิทยาศาสตร์ในลูกบอลทรงกลม	
รูปภาพที่ 4.20	ของเล่นส่วนใหญ่ที่ประกอบในงาน	49
รูปภาพที่ 4.21	Korin Tower	50
รูปภาพที่ 4.22	CLOUD CITY	51
รูปภาพที่ 4.23	The Grid	
รูปภาพที่ 4.24	การจำลองที่ก่อสร้างและเมืองใต้เครื่องจักรขนาดใหญ่	52
รูปภาพที่ 4.25	การจำลองที่ก่อสร้างและเมืองใต้เครื่องจักรขนาดใหญ่	
รูปภาพที่ 4.26	แบบร่างผลงานชิ้นที่ 1	53
รูปภาพที่ 4.27	แบบร่างผลงานชิ้นที่ 2	
รูปภาพที่ 4.28	แผ่นไม้อัดที่ใช้ประกอบสร้างงาน	54
รูปภาพที่ 4.29	แหล่งจ่ายกระแสไฟ (Power Supply 10A)	55
รูปภาพที่ 4.30	แผ่นไม้อัดที่ตัดตามแบบร่าง	56
รูปภาพที่ 4.31	แผ่นไม้อัดที่ประกอบเป็น โครงสร้าง	
รูปภาพที่ 4.32	โครงสร้างที่ผ่านการ ไป้วรอยต่อและพ่นสีรองพื้น	57

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปภาพที่		หน้า
รูปภาพที่ 4.33	ระบบไฟฟ้าและมอเตอร์ในงานชั้นที่ 1	
รูปภาพที่ 4.34	ระบบไฟฟ้าและมอเตอร์ในงานชั้นที่ 2	58
รูปภาพที่ 4.35	ของเล่นที่ถูกแปะและจัดเรียงบน โครงสร้าง	
รูปภาพที่ 4.36	ชิ้นงานที่พันสีรองพื้น เตรียมการพันสีจริง	59
รูปภาพที่ 4.37	ชิ้นงานที่พันสีจริงในตามแบบร่าง	



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อโครงการ อธิพิพลจากสื่อสู่จินตนาการโลกหลังมนุษย์นิยม

1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

จากอดีตมนุษย์ได้สร้างเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการความสะดวกสบายของการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการคมนาคม การล่าอาณานิคม สงคราม การย้ายถิ่นฐาน การเกษตร อุตสาหกรรม การทำเหมืองแร่ การขุดเจาะน้ำมัน การทดลองนิวเคลียร์ การใช้ทรัพยากรธรรมชาติ การกระทำเหล่านี้ที่สะสมมาจนถึงในปัจจุบันได้ส่งผลกระทบต่อทำให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก

ข้าพเจ้าได้ยกประเด็นเรื่องการใช้ทรัพยากรกับการดำรงอยู่ของมนุษย์คือการได้นำเทคโนโลยีมาทำให้ตัวของมนุษย์เองมีความเหนือขึ้นไปอีก จินตนาการถึงโลกในอนาคตที่ทรัพยากรพื้นฐานของโลกได้หมดไป ดินไม่สามารถทำการเกษตรได้ น้ำและอาหารที่มีสารเคมีปนเปื้อน อากาศที่เป็นพิษ การใช้เทคโนโลยีในการแสวงหาทรัพยากรจากโลกหรือการสังเคราะห์ทรัพยากรขึ้นมาใหม่โดยใช้วัตถุดิบจากเศษซากทรัพยากรที่ใกล้หมดไปในอดีต การสร้างเครื่องจักรที่เป็นเทคโนโลยีทางชีวภาพเหล่านี้จึงอาจถูกนำมาใช้เพื่อทำให้มนุษย์ที่เหมือนมนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ได้ การซื้อและการผลิตทรัพยากรหายากที่จำเป็นต้องใช้ในการดำรงชีวิตจึงเกิดขึ้น เป็นอัตลักษณ์สำคัญของ “โลกหลังมนุษย์นิยม” อธิพิพลจากสื่อเป็นส่วนสำคัญในช่วงการเจริญเติบโตของข้าพเจ้า จากวัยเด็กช่วงที่การ์ตูนแอนิเมชัน ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ของเล่นนินจาแนววิทยาศาสตร์จินตนิมิตกำลังเป็นที่นิยมในช่วงขณะนั้นทำให้ข้าพเจ้าเกิดชื่นชอบในการออกแบบและการจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานมาตลอดจนถึงปัจจุบัน ในชุดงานนี้ข้าพเจ้านำของเล่นและสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาประกอบเข้าด้วยกันโดยจำลองเครื่องจักรเทคโนโลยีทางชีวภาพนี้กลายเป็นเครื่องจักรแห่งอนาคตขนาดย่อส่วนสร้างสรรค์โลกหลังมนุษย์นิยมจากจินตนาการที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากสื่อแนววิทยาศาสตร์ และออกแบบในงานที่มีชิ้นส่วนจากต้นแบบเครื่องจักรไอน้ำ

1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์

- สร้างสรรค์งานประติมากรรมที่มาจากของเล่นมือสองประกอบเป็นชิ้นงานซึ่งจำลองโลกอนาคตโดยมีขนาดที่ถูกล่อลวง
- การแสดงถึงการกระทำของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่มีผลกระทบต่อโลก

1.4 การตั้งสมมติฐาน จินตภาพ

- การวิเคราะห์ข้อมูลในโลกจากอดีตถึงปัจจุบันโดยมีความเชื่อหลักร่วมกันในการอ้างอิงและใช้เนื้อหาสื่อแนวนิยายวิทยาศาสตร์นำไปสู่การจินตนาการถึงโลกของอนาคต
- การตั้งคำถามว่ามนุษย์จะใช้เทคโนโลยีพาโลกไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างไรในอนาคต

1.5 ขอบเขตของโครงการ

- กรรมวิธีเป็นประติมากรรม แนวทางการสร้างสรรค์เป็นการใช้วัสดุสำเร็จรูป จลนศิลป์ การใช้แสงไฟและการหยิบยืมรูปแบบการทำงาน ผลงานจากสื่อหรือศิลปิน
- จำนวนผลงานมี 2 ชิ้น
ขนาด 185 x 80 x 80 เซนติเมตร
ขนาด 125 x 80 x 100 เซนติเมตร

1.6 แผนงานในการดำเนินงาน

- ค้นหาข้อมูลของสื่อแนวนิยายวิทยาศาสตร์
- ค้นหาข้อมูลประวัติศาสตร์ของเครื่องจักรไอน้ำ
- หาสิ่งเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาของงานสู่การออกแบบชิ้นงาน
- ออกแบบชิ้นงานที่จินตนาการจากสื่อ
- รวบรวมของเล่นและวัสดุรูปร่างลักษณะผิวที่มีลักษณะเครื่องกลมาใช้ประกอบในชิ้นงาน
- สร้างสรรค์ชิ้นงาน
- สรุปเนื้อหาทั้งหมดของงาน

1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- การพัฒนาด้านแนวความคิดการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าในงานศิลปะ
- การพัฒนาด้านทักษะจลนศิลป์ของข้าพเจ้า
- ผู้ชมสามารถเข้าใจในแนวคิดชุดงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

พื้นฐานความคิดการสร้างสรรค์

2.1 ที่มาในการสร้างสรรค์

ในช่วงเวลาวัยเด็กนั้นข้าพเจ้าได้เติบโตมากับสื่อแอนิเมชันวิทยาศาสตร์ ซึ่งสื่อเหล่านี้ต้องเคยผ่านตาผู้ชายในวัยเด็กเกือบทุกคน ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบและหลงใหลในการออกแบบตัวละคร ยานพาหนะ ที่อยู่อาศัย ความสนุกและจินตนาการของโลกอนาคตหลังได้รับชมสื่อแต่ละเรื่องจนจบ อีกทั้งสื่อแอนิเมชันวิทยาศาสตร์บางเรื่องมีการผลิตของเล่นออกมาให้ซื้อและสะสมกัน เป็นของเล่นที่มีทั้งแบบจากตัวละคร พร้อมยานพาหนะ ยิ่งทำให้ความชื่นชอบในตัวข้าพเจ้าได้เพิ่มขึ้น ด้วยของเล่นที่มีขนาดย่อมาจากสื่อได้สร้างจินตนาการให้กับเด็กที่ได้เล่นของเล่นนั้น อย่างไรก็ตามด้วยราคาของเล่นที่ค่อนข้างสูง ทำให้ข้าพเจ้าในวัยเด็กนั้น ไม่ได้มีโอกาสในการซื้อหรือสะสมของเล่นมากนัก ในบางครั้งข้าพเจ้าจึงเอาวัสดุในบ้านมาจินตนาการเป็นตัวละครนั้นหรือการสร้างสรรค์ตัวละครใหม่มาเล่นกับของเล่นเก่าที่มีอยู่ ต่อมาพอข้าพเจ้าโตขึ้นความชื่นชอบยังคงอยู่ เริ่มมีการสะสมของเล่นที่ชอบตามกำลังทรัพย์ที่สามารถซื้อได้ รวมทั้งการซื้อของเล่นมือสองจากต่างประเทศที่มาขายในรูปแบบของร้าน โกดัง และโรงคัดแยกขยะ ข้าพเจ้าได้สังเกตว่าของเล่นมือสองมีทั้งสภาพที่สมบูรณ์และสภาพที่ไม่สมบูรณ์ รวมไปถึงสินค้าของเล่นที่ยังไม่ถูกใช้งานเนื่องจากการผลิตที่มากกว่าความต้องการของตลาดก็มาขายอยู่ในร้านมือสองด้วย แต่โดยส่วนใหญ่แล้วจะมีสภาพที่ไม่สมบูรณ์ แตกหัก หรือบางชิ้นจะเรียกได้ว่าเป็นแค่เศษขยะพลาสติก เสมือนว่าร้านค้าเหล่านี้ได้รับซื้อขยะของเก่าจากต่างประเทศนำเข้ามาขายในประเทศ หลังจากนั้นข้าพเจ้าได้เริ่มทำงานศิลปะโดยใช้ วัสดุที่พบเจอ (Found Object) ข้าพเจ้าเริ่มนำของเล่นที่แตกหักมาใช้ประกอบเป็นงาน ส่วนหนึ่งที่ใช้ของเล่นมือสองนี้ เพราะ ของเล่นนั้นทำมาจากพลาสติก ของเล่นมือสองส่วนใหญ่ที่ข้าพเจ้านำมาใช้ทำงานเป็นเศษของเล่น หากไม่ได้ถูกซื้อต่อจะกลายเป็นขยะพลาสติก ซึ่งปัจจุบันบางพื้นที่ที่ขยะพลาสติกมากกว่าครึ่งจะถูกกำจัดด้วยกระบวนการที่ยังไม่ถูกวิธีและก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ ปัญหาเศรษฐกิจ และปัญหาสิ่งแวดล้อมทั้งทางตรงและทางอ้อมที่ส่งผล ต่อมนุษย์และสิ่งแวดล้อม การเผาโดยไม่มีการควบคุมอย่างเป็นระบบทำให้สารพิษที่อยู่ในพลาสติก กระจายในอากาศและปนเปื้อนในแหล่งน้ำ ดิน และอาหาร ทำให้ได้รับสารพิษจากการสูดดม ดื่มน้ำ และรับประทานอาหารที่มีสารปนเปื้อน แต่ถ้านำไปทิ้งไว้กลางแจ้ง เมื่อเวลาผ่านไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลาสติกที่ถูกแสงแดดจะแตกย่อยสลายออกเป็นชิ้นเล็กและบางส่วนไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า ทำให้สารเคมีที่เป็นสารพิษในเศษพลาสติกเหล่านั้นจะแทรกซึมลงไปในชั้นดินและแหล่งน้ำ พลาสติกหากนำไปฝังกลบจะใช้ระยะเวลาในการย่อยสลายนาน ประมาณ 450 ปี ประโยชน์ของการเปลี่ยนขยะพลาสติกให้กลายเป็นงานศิลปะคือการผลิตงานศิลปะโดยไม่ได้ใช้วัสดุที่สร้างใหม่และการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้คุ้มค่าที่สุด



รูปภาพที่ 2.1 ของเล่นมือสอง

สรุปว่าทั้งหมดที่กล่าวมาก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะตลอดปีการศึกษาของข้าพเจ้าได้เริ่มจากสิ่งใกล้ตัวที่ชอบและเชื่อมโยงถึงปัญหาปัจจุบันที่โลกกำลังเผชิญอยู่กับการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบจากการกระทำของมนุษย์ในอดีตถึงปัจจุบัน และสร้างผลงานที่แสดงถึงวิทยาการเครื่องจักรเทคโนโลยีชีวภาพเกี่ยวกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่เหนือมนุษย์ในอนาคตที่ข้าพเจ้าจินตนาการมาสร้างเป็นผลงานประติมากรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลจากทฤษฎีศิลปะ

2.2.1 การใช้วัสดุสำเร็จรูป (Found object Art)

ในงานตลอดปี 2562 รวมถึงงานชุดศิลปนิพนธ์นี้ข้าพเจ้าได้ใช้วัสดุของเล่นมือสองมาใช้ทำงาน โดยของเล่นที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ใช้นั้นจะมีที่มาจากสื่อแนวนิยายวิทยาศาสตร์ทั้งหมด ด้วยความที่ของเล่นเหล่านี้มีรูปร่างและลายเครื่องจักรกลที่แสดงถึงเทคโนโลยี การเลือกหาวัสดุเฉพาะมาใช้ในงานข้าพเจ้าได้รับอิทธิจากรูปแบบงานศิลปิน เทเปเป้ คานูจิ (Tepepei Kaneuji) ศิลปินได้สำรวจการบริโภคของวัฒนธรรมร่วมสมัยของญี่ปุ่นและเลือกวัสดุจากชีวิตประจำวันนั้นก็คือ ของเล่นจากตัวละครในการ์ตูนนำมาประกอบสร้างประติมากรรม เขาได้รวบรวมเศษซากของชิ้นส่วนของเล่นที่มีมากเกินไปมาสร้างประติมากรรมโดยใช้สีส้นเหมือนลูกกวาดและภาพพิมพ์ด้วยเส้นที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่น ผลงานของเขาเหล่านี้อยู่ในศูนย์รวมขององค์ประกอบที่แยกกันอยู่ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางร่างกายหรือจิตใจ คุณสมบัติเป็นชั้นมีเหตุผลและให้ชีวิตใหม่ผ่านการจัดการที่ซับซ้อน



รูปภาพที่ 2.2 Teenage Fan Club #50

Syd Mead. 2012. **Teenage Fan Club #50**. [Online]. Available :

<http://www.artnet.com/artists/tepepei-kaneuji/teenage-fan-club-50-hspiGxH94PmICYraQemkqA2>

Retrieved May 19, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 จลนศิลป์ (Kinetic Art)

ข้าพเจ้าเริ่มใช้การนำเสนอในแบบเครื่องจักรที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ซึ่งเป็นกลไกการหมุนแบบง่ายซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของศิลปิน นิค ราเมจ (Nik Ramage) ศิลปินได้สร้างเครื่องจักรเชิงประติมากรรมที่เบี่ยงเบนความสามารถของตัววัตถุและวัตถุที่สัมผัสจุดประสงค์ของพวกเขาไป การเคลื่อนไหวบางอย่างและอื่น ๆ เติบโตขึ้นจากการเคลื่อนไหว พวกเขาจะประกอบจากวัตถุที่พบเศษและเหล็ก การทำงานของแต่ละคนอาจจะโอ้อวดความขัดแย้งหรือความไร้สาระ แต่มีความสะดวกสบายกับนิสัยใจคอของตัวเองและทำงานกับตรรกะของตัวเอง



รูปภาพที่ 2.3 Brick

Nik Ramage. 2019. **Brick**. [Online]. Available : <https://www.artsy.net/artwork/nik-ramage-brick>

Retrieved May 19, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 รูปแบบประติมากรรมที่ใช้แสงไฟ (Lighting sculpture)

ข้าพเจ้าใช้แสงไฟเพื่อทำให้ตัวงานสมบูรณ์มากขึ้นรวมถึงการจัดบรรยากาศแสงในงาน ผลงานของศิลปินที่ข้าพเจ้าสนใจ คีธ เลมลีย์ (Keith Lemley) ศิลปินสนใจงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันที่เชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ของจักรวาลผ่านเรขาคณิตพื้นฐาน ความคิดที่ว่ามีโครงสร้างแบบรวมที่รวมความคิดและสสารทั้งหมด ทั้งในอดีตและปัจจุบันเข้าด้วยกันเป็นสิ่งที่น่าสนใจ อิทธิพลของศิลปินมีตั้งแต่การออกแบบสมัยใหม่ สถาปัตยกรรมและอุตสาหกรรมจนถึงการเคลื่อนไหวของแสงในพื้นที่ การทำงานของศิลปินคือการตรวจสอบอุดมการณ์ของความหวังยูโทเปียและนวัตกรรมของมนุษย์ ความต้องการให้ผู้ชมคิดเกี่ยวกับวัสดุในชีวิตประจำวันและพบในรูปแบบใหม่



รูปภาพที่ 2.4 Past Presence

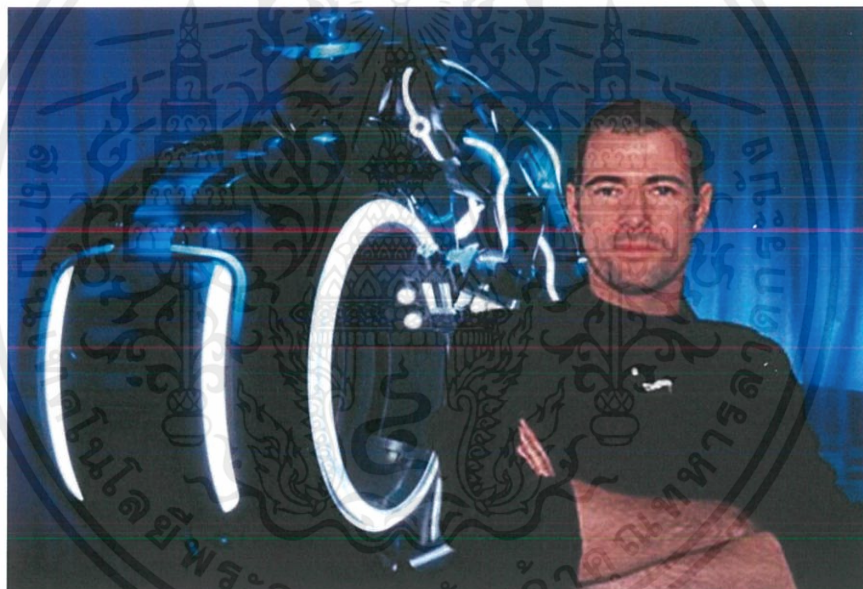
Keith Lemley. 2019. **Past Presence**. [Online]. Available :

<http://www.keithlemley.com/pastpresence.html> Retrieved May 19, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 การหยิบยืม (Appropriation Art)

ข้าพเจ้าหยิบยืมจุดเด่นของผลงานการออกแบบพาหนะที่เป็นรูปแบบของสื่อภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง “TRON Legacy” ในปี 2010 คือการใช้เส้นของแสงไฟมาใส่ในตัวงานให้แสดงถึงความเป็นโลกอนาคต กับสีของตัวงานที่เป็นสีเดียวเพื่อเน้นความโดดเด่นของสายเส้นของแสงไฟ ออกแบบโดยนักออกแบบแนวความคิดและศิลปินชาวเยอรมัน แดเนียล ไซมอน (Daniel Simon) เขาทำงานในอุตสาหกรรมยานยนต์ก่อนที่จะได้รับความสนใจจากหนังสือ Cosmic Motors จากการจัดแสดงสไตล์ที่ดึงดูดใจและมีเทคนิคสูงของเขาหนังสือเล่มนี้แสดงวิธีการในโลกแห่งความเป็นจริงในการออกแบบยานพาหนะแห่งอนาคต ซึ่งแดเนียลจะนำมาใช้ในการทำงานของเขาต่อ คือการออกแบบปรับปรุงพาหนะของ ซิด มีด (Syd Mead) ที่เป็นจุดเด่นการออกแบบของภาพยนตร์ TRON ในปี 1982



รูปภาพที่ 2.5 TRON Legacy Vehicle Designs

Daniel Simon. 2010. **TRON Legacy** Vehicle Designs. [Online]. Available :

<https://www.denofgeek.com/movies/tron-legacy-an-interview-with-vehicle-designer-daniel-simon/>

Retrieved May 19, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

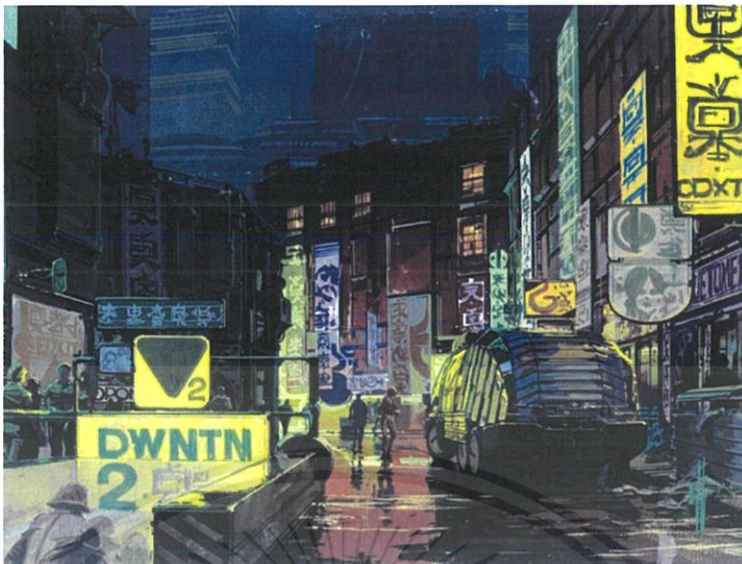
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานและสื่อของศิลปิน

ซิด มีด (Syd Mead)

ซิด มีดเป็นนักออกแบบอุตสาหกรรมชาวอเมริกันและ ศิลปินแนวความคิดอนาคตใหม่ (Neofuturistic Concept Artist) ที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง ซิด มีด อยู่เบื้องหลังการออกแบบสิ่งของ ฉาก หรือตัวละครของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์มากมาย ซึ่งภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลในชุดงานของข้าพเจ้า มี ดังนี้

Blade Runner 1982

เรื่องราวของโลกอนาคตที่มนุษย์ต้องย้ายไปอยู่กันอย่างแออัดในชุมชนที่เรียกว่า ออฟ เวิร์ด (Off-World) ซึ่งคือลอสแอนเจลิส (Los Angeles) ในปัจจุบัน ในขณะที่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนโลกนั้นอยู่ในกำมือของประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้ในอนาคตยังมีการสร้างหุ่นยนต์ที่มีลักษณะเหมือนกับมนุษย์ทุกประการ เบลด รันเนอร์ ผู้มีหน้าที่เป็นสายลับป้องกันไม่ให้หุ่นยนต์ละเมิดกฎในการเดินทางมายัง โลกมนุษย์ เพราะหุ่นยนต์ถูกกำหนดพื้นที่ในการทำงานให้อยู่เฉพาะบนดวงจันทร์เท่านั้น และยังมีหุ่นยนต์นักฆ่าอีก 3 ตัวเดินทางมายัง โลกมนุษย์เพื่อตามหา “ผู้สร้าง” ว่าพวกมันจะหมดอายุขัยเมื่อใด ส่งผลให้ เบลด รันเนอร์ ต้องสืบความจริงให้ได้ก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินแก้



รูปภาพที่ 2.6 Blade Runner concept art

Syd Mead. 1982. **The Blade Runner Partnership**. [Online]. Available :

<https://www.theverge.com/2017/9/24/16345612/syd-mead-art-design-book-blade-runner> Retrieved
May 1, 2020.

Blade Runner 1982 ยังเป็นภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ที่สร้างความตะลึงให้กับวงการภาพยนตร์ เพราะ ภาพบรรยากาศที่ดูสมจริง ทำให้หนังได้รับการจดจำและได้สร้างมาตรฐานบางอย่างเกี่ยวกับ “โลกอนาคตในหนังไซไฟ” เหตุผลหลักที่ทำให้ภาพยนตร์โดดเด่นไม่เหมือนใครนั่นคือ ลอสแอนเจลิสแห่งอนาคตมีความรู้สึกเหมือนเป็นสถานที่จริง จากยานพาหนะที่ใช้ประโยชน์ได้มากมาย บนถนนไปจนถึง ตึกขนาดสูงใหญ่ที่มองไม่เห็นเส้นขอบฟ้ามันเป็นเมืองที่มีทั้งวิสัยทัศน์แห่งอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.7 ออฟ เวิร์ด (Off-World)

Blade Runner. 1982. **Off-World**. [Online]. Available : <https://www.plotter.in.th/?p=2299>

Retrieved May 1, 2020.



รูปภาพที่ 2.8 ออฟ เวิร์ด (Off-World)

Blade Runner. 1982. **Off-World**. [Online]. Available : [http://www.lovedesigner.net/blade-runner-](http://www.lovedesigner.net/blade-runner-1982/blade-runner-1982-1/)

1982/blade-runner-1982-1/ Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TRON 1982

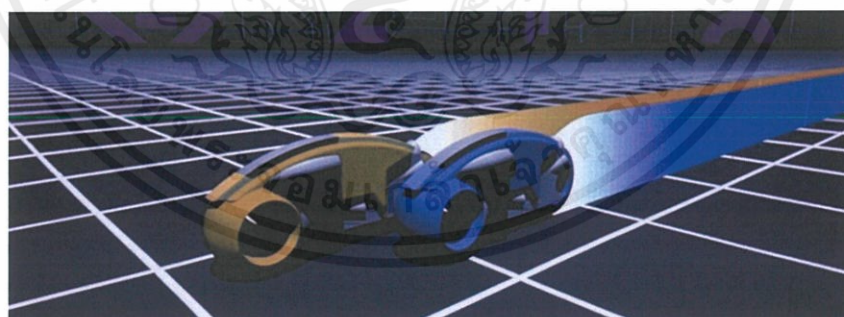
เรื่องราวเกี่ยวกับนักเขียน โปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ให้กับบริษัท วันหนึ่งโปรแกรมที่เขาเขียน ถูกขโมยโดยเพื่อนร่วมงาน เขาจึงลักลอบเจาะข้อมูลเข้าไปในระบบเมนเฟรมเพื่อหาหลักฐานว่าเขาถูก ใสร้าย เขาได้พลาดทำถูกระบบป้องกันของคอมพิวเตอร์ซึ่งมีปัญญาประดิษฐ์ ใช้เลเซอร์ยิงใส่ และแปลง ให้เขาอยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลในเกม



รูปภาพที่ 2.9 Techniques for film production

TRON. 1982. **Techniques for film production**. [Online]. Available :

<https://fronteffects.wordpress.com/2014/04/17/tron-1982-the-cult-movie-visual-effects-seen-through-interviews-with-harrison-ellenshaw-and-chris-casady/> Retrieved May 1, 2020.



รูปภาพที่ 2.10 Backlight Animation

TRON. 1982. **Backlight Animation**. [Online]. Available :

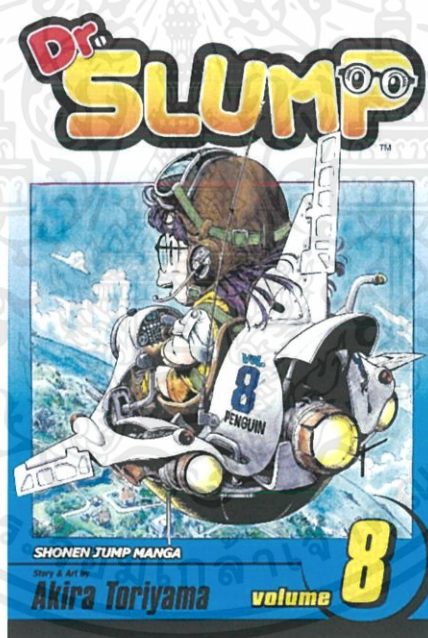
<https://fronteffects.wordpress.com/2014/04/17/tron-1982-the-cult-movie-visual-effects-seen-through-interviews-with-harrison-ellenshaw-and-chris-casady/> Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปแล้วผลงานการออกแบบของศิลปินทำให้ข้าพเจ้าชื่นชอบและได้รับอิทธิพลเรื่องการจัดบรรยากาศของชุดงานข้าพเจ้าให้เหมือนกับภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์รวมถึงการใช้แสงไฟที่จัดเป็นเส้นในตัวงานอีกด้วย

อาคิระ โทริยามะ (Akira Toriyama)

อาคิระ โทริยามะ จบสาขากราฟิกดีไซน์เนอร์ จาก โรงเรียนเพาะช่าง และเริ่มทำงานในบริษัทโฆษณา ก่อน ต่อมาก็ทำงานในวงการการ์ตูน ดร.สลัมป์กับหนูน้อยอาราเล่ ซึ่งตีพิมพ์ในปี ค.ศ.1978 ทำให้อาจารย์เริ่มมีชื่อเสียงในวงการการ์ตูน และจากนั้น 5 ปีการ์ตูนเรื่องนี้ก็ได้ถูกทำเป็นแอนิเมชัน



รูปภาพที่ 2.11 ปกหนังสือการ์ตูน Dr.SLUMP

Akira Toriyama. 1978. **Dr.SLUMP**. [Online]. Available :

<https://www.simonandschuster.co.uk/books/Dr-Slump-Vol-8/Akira-Toriyama/Dr-Slump/9781421506326> Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คราก่อนบอล

การ์ตูนต่อสู้ลูกผู้ชายถูกตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1984 มีจำนวนเล่มทั้งหมด 42 เล่ม และถูกนำไปทำเป็นแอนิเมชันในปี ค.ศ. 1995 และมียอดขายถึง 100 ล้านเล่มในปี 2538 ยังเรียกได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเหมือนความทรงจำที่ล้ำค่าสำหรับกลุ่มคนที่โตมาพร้อมกับยุคนั้น เพราะมันทำให้เหล่าเด็กผู้ชายในสมัยนั้นคลั่งไคล้



รูปภาพที่ 2.12 Pilaf Machine

Toei Animation. 1985-1985. **Dragon balls**. [Online]. Available :

https://dragonball.fandom.com/wiki/Pilaf_Machine Retrieved May 1, 2020.

ด้วยการออกแบบตัวละคร สถานที่ และยานพาหนะของศิลปินที่มีความเป็นโลกอนาคตแต่ยังคงเสน่ห์เอกลักษณ์ของความเป็นสิ่งประดิษฐ์วิทยาศาสตร์ในสงครามโลกอยู่ จึงเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าประทับใจในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จอห์น เบอร์กีย์ (John Berkey)

เบอร์กีย์ผลิตงานศิลปะแนวแฟนตาซีอวกาศ สร้างจากจินตนาการของยูโทเปียในอวกาศ ความโดดเด่นของเขาคือการทำงานแบบอิมเพรสชันนิสม์และนามธรรมให้ออกมาเสมือนจริง การออกแบบยานอวกาศของเขาแสดงถึงความสว่างงามของเทคโนโลยี



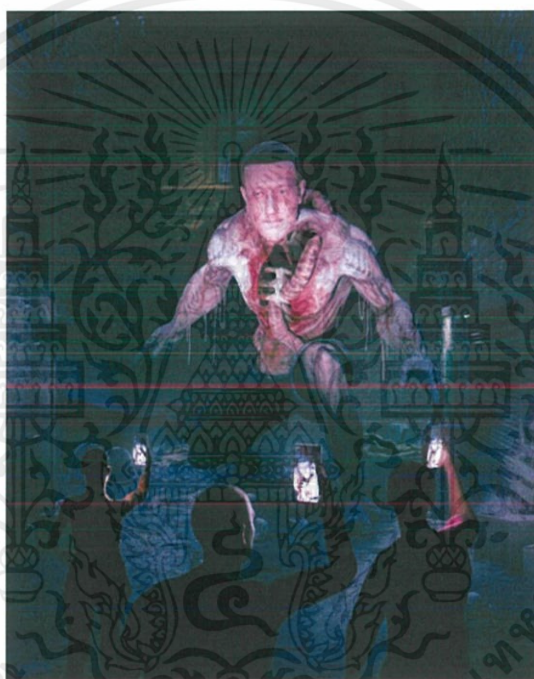
รูปภาพที่ 2.13 โปสเตอร์ Star Wars ของ John Berkey

John Berkey. 1976. **Star Wars**. [Online]. Available : <https://kajarp2.wordpress.com/2013/11/03/star-wars-john-berkey/> Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไมค์ วินเคิลแมนน์ (Mike Winkelmann)

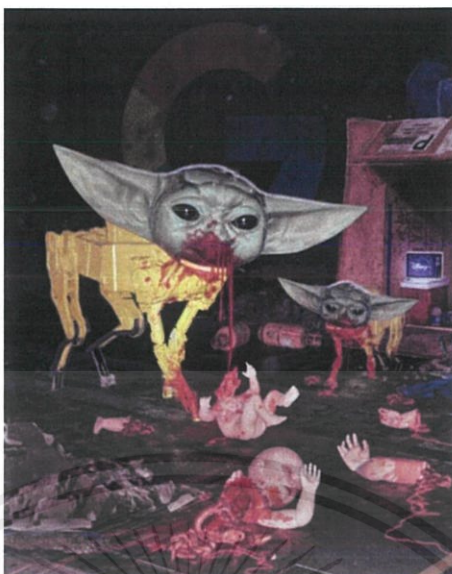
เป็นศิลปินดิจิทัลและนักออกแบบกราฟิกชาวอเมริกันที่รู้จักกันในชื่อ Beepie สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลหลากหลายประเภทรวมถึงภาพยนตร์สั้นกราฟิก 3 มิติโพสต์ในโลกออนไลน์มานานกว่าสิบปี ศิลปินทำงานลึกลับเกี่ยวกับเรื่องของการรับรู้ที่เปลี่ยนไป ทำให้ความจริงถูกสร้างขึ้นใหม่กลายเป็นความจริงเสมือน นำพาให้เราเข้าสู่สถานะที่เรียกว่า สถานะเกินจริง (Hyperreality) เป็นการอธิบายถึงสถานะที่มนุษย์เราไม่สามารถแยกแยะโลกความจริงกับโลกเสมือนหรือโลกแฟนตาซีได้ในโลกสมัยใหม่



รูปภาพที่ 2.14 ZUCKERBEAST SIGHTING

Beepie. 2019. **ZUCKERBEAST SIGHTING**. [Online]. Available :

https://everipedia.org/wiki/lang_en/mike-winkelmann Retrieved May 1, 2020.



รูปภาพที่ 2.15 Stray Baby Yoda Robot Dogs

Beplee. 2019. **Stray Baby Yoda Robot Dogs**. [Online]. Available :
https://everipedia.org/wiki/lang_en/mike-winkelmann Retrieved May 1, 2020.



รูปภาพที่ 2.16 DISNEY+

Beplee. 2020. **DISNEY+**. [Online]. Available : https://everipedia.org/wiki/lang_en/mike-winkelmann
 Retrieved May 1, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากรูปแบบงานของศิลปิน

คริส กุกซี (Kris Kuksi)

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากรูปแบบของการประกอบสร้างของศิลปินที่ใช้ของเล่นและวัสดุต่างๆ มาประกอบสร้างใหม่กับทำสีให้เป็นโทนเดียวกัน งานของศิลปินมีอิทธิพลมาจากยุคบาโรกและโรโคโค เขาอธิบายว่าเขารู้สึกอย่างไรกับการเป็นของโลกเก่ามากขึ้นและงานศิลปะของเขาเป็นปฏิกิริยาตอบสนองต่อการล่มสลายของสังคมสมัยใหม่ที่เสื่อมโทรมและเสื่อมศีลธรรม สถานที่ซึ่งการเริ่มต้นใหม่สงครามใหม่ปรัชญาใหม่ รูปแบบงานของเขาเป็นการตัดและปรับรูปร่างของเก่าของเล่นขนาดเล็กชิ้นส่วนเครื่องจักรกลและชิ้นส่วนอื่น ๆ รวมถึงการดัดแปลงให้เป็นงานศิลปะที่มีความคล้ายคลึงกับรูปลักษณ์ดั้งเดิมเล็กน้อย มีการใช้วัสดุหลากหลายประเภทรวมถึงชิ้นส่วนไม้และ ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ที่ผสมผสานโดยการจัดองค์ประกอบและความสมดุลของภาพ ซึ่งรวมภาพของศาสนาและสงคราม



รูปภาพที่ 2.17 Intercontinental Ballistic Defiance Machine

Kris Kuksi. 2008. **Intercontinental Ballistic Defiance Machine**. [Online]. Available :

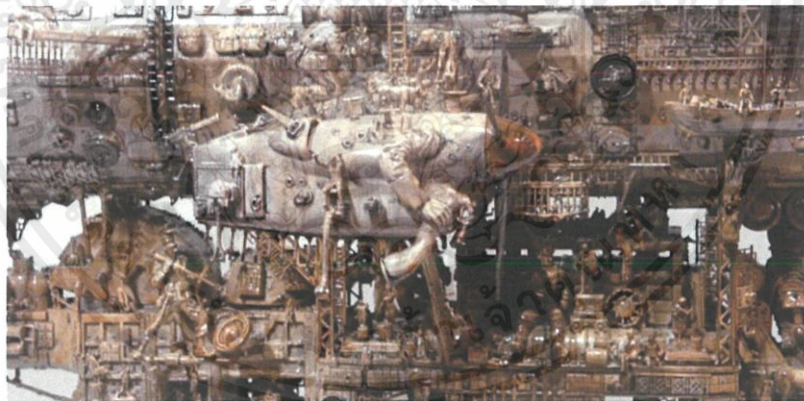
<http://www.fecalface.com/SF/index.php/component/content/article/105-opening-photos/1387-patrocha-a-kris-kuksi> Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.18 Anglo-Parisian Barnstormer

Kris Kuksi. 2009. **Anglo-Parisian Barnstormer**. [Online]. Available :
<https://www.kuksi.com/sculpture-2009?lightbox=i10kmy> Retrieved May 1, 2020.



รูปภาพที่ 2.19 Caravan Assault Apparatus

Kris Kuksi. 2008. **Caravan Assault Apparatus**. [Online]. Available :
<http://www.danteross.com/blogs/dante/2008/11/23/kris-kuksi-joshua-liner-gallery/>
 Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

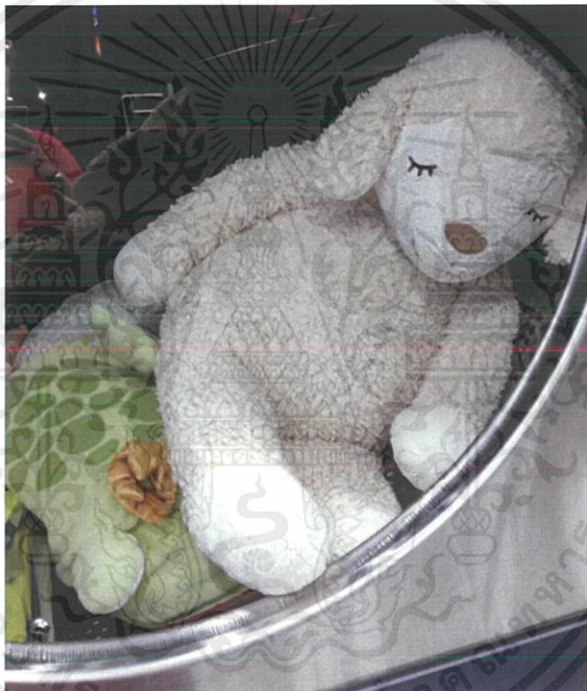
บทที่ 3

การสร้างสรรค์

3.1 การสร้างสรรค์ผลงานในอดีต

3.1.1 ผลงานในช่วงต้นปี พ.ศ. 2562

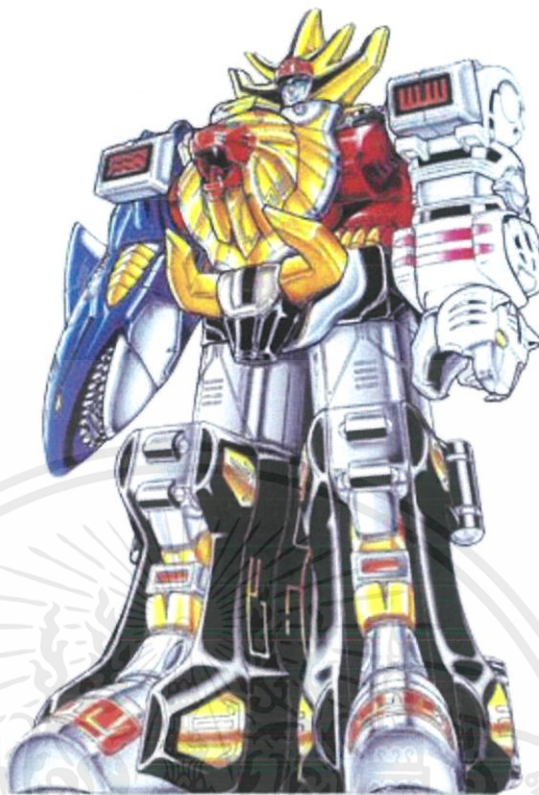
ชื่อชุดผลงานว่า “Bring Me Back” เป็นผลงานที่ข้าพเจ้าได้นำตุ๊กตามือสองมาใช้เป็นวัสดุหลักในการประกอบชิ้นเป็นงาน โดยวิธีการเย็บติดกัน



รูปภาพที่ 3.1 ตุ๊กตามือสองที่ใช้เป็นวัสดุ

วิธีการสร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากการเปลี่ยนแปลงร่างกายของสัตว์ต่างชนิดกลายเป็นชิ้นส่วนต่างๆและประกอบเข้าด้วยกันเป็นร่างของหุ่นยนต์ขนาดใหญ่ในซีรีส์ขบวนการซูเปอร์เซ็นไต (Super Sentai Series) ซึ่งเป็นชื่อละครโทรทัศน์ในประเทศญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



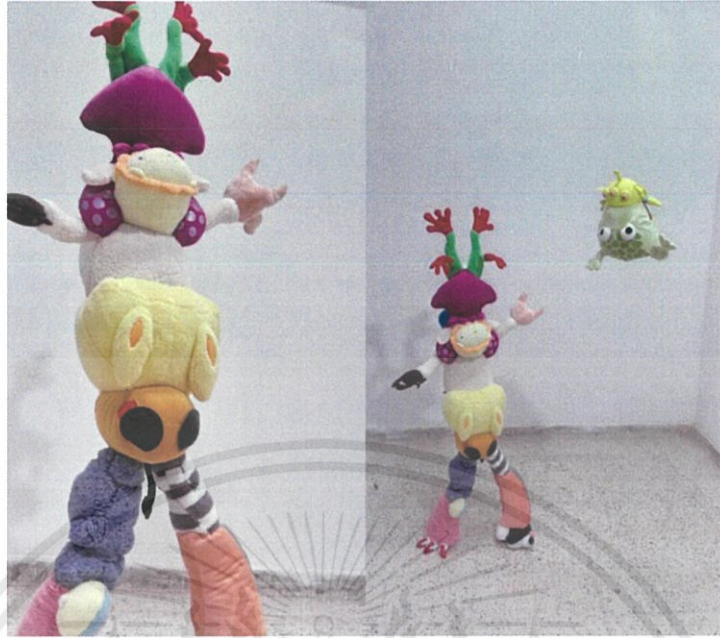
รูปภาพที่ 3.2 ตัวอย่างหุ่นยนต์ในขบวนการซูเปอร์เซนไตที่ประกอบขึ้นจากสัตว์

เฮียคจูเซนไต กาโอเรนเจอร์. 2001-2002. Gaoking. [Online]. Available :

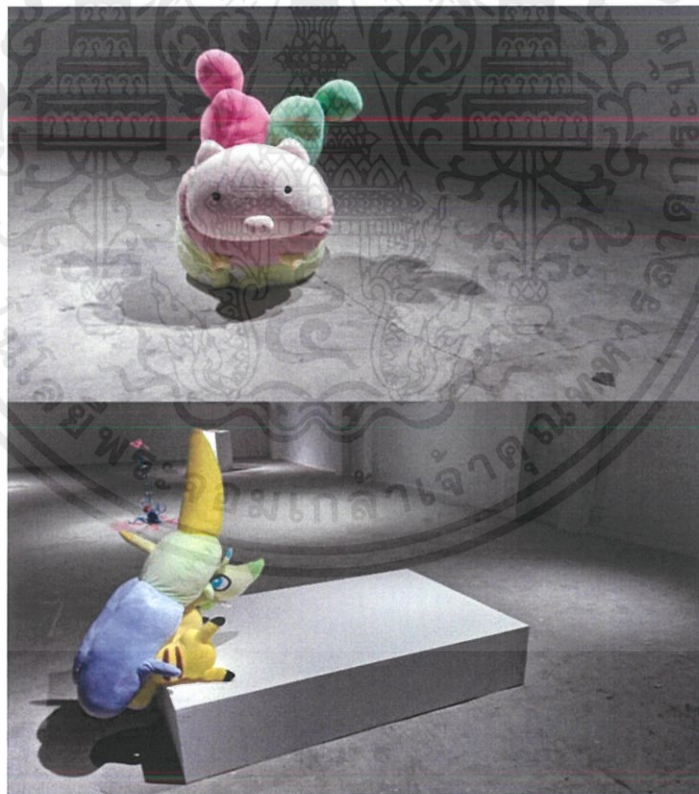
<http://kuruni.wikidot.com/gaoking> Retrieved May 1, 2020.

ซึ่งข้าพเจ้าได้นำเอาจุดเด่นของการประกอบร่างขึ้นมาใหม่นี้มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ชุดงานที่เป็นตัวละครใหม่ที่ทำมาจากตุ๊กตามือสอง โดยทำให้เหมือนพวกตุ๊กตามือสองเหล่านี้ได้กลับมามีชีวิตอีกครั้งและนำเสนอในท่าทางเสมือนว่าพวกมันกำลังมีชีวิตมีความรู้สึกจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

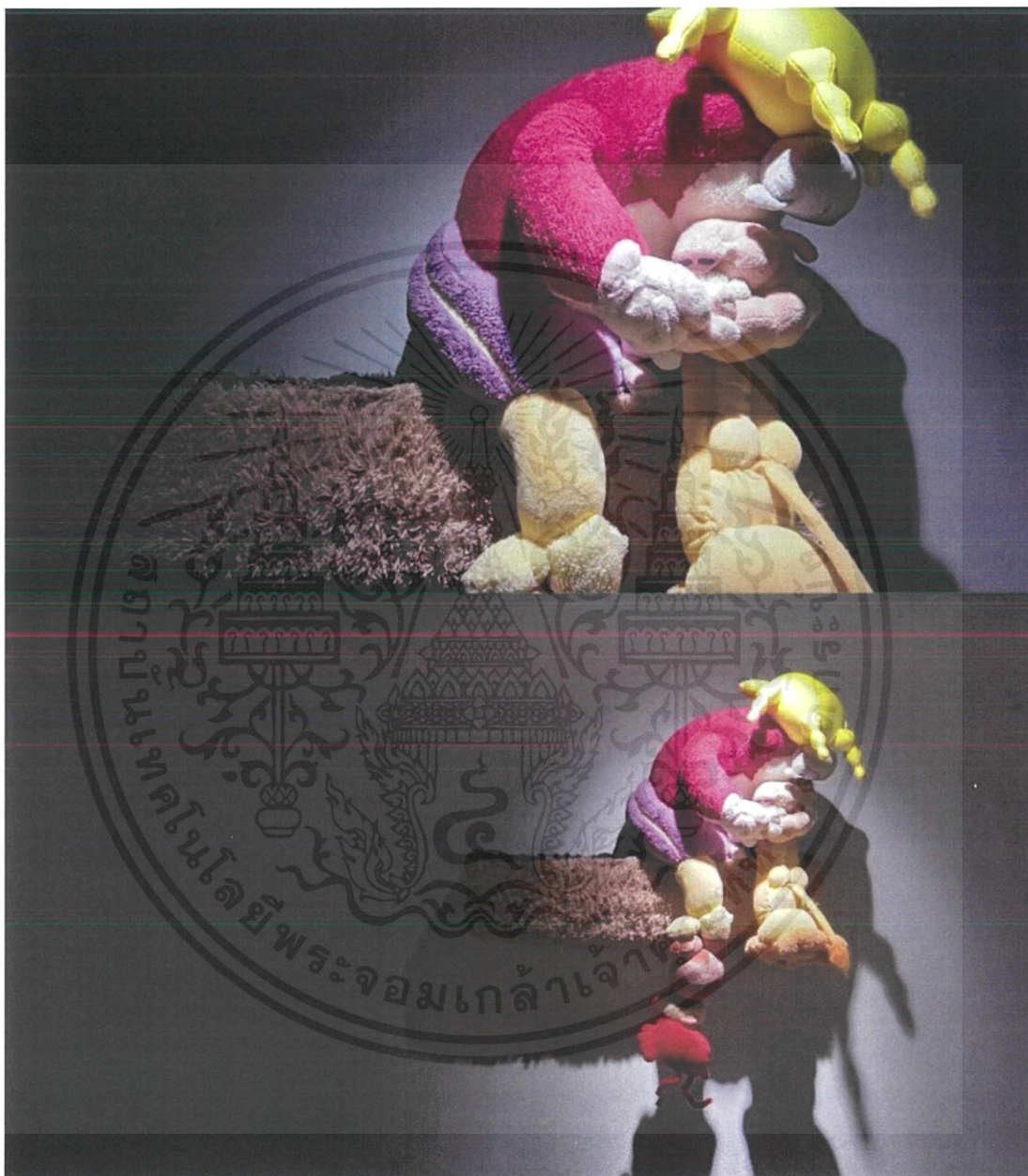


รูปภาพที่ 3.3 ชุดผลงาน Bring Me Back 1



รูปภาพที่ 3.4 ชุดผลงาน Bring Me Back 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.5 ชุดผลงาน Bring Me Back 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 ผลงานในช่วงกลางปี พ.ศ. 2562

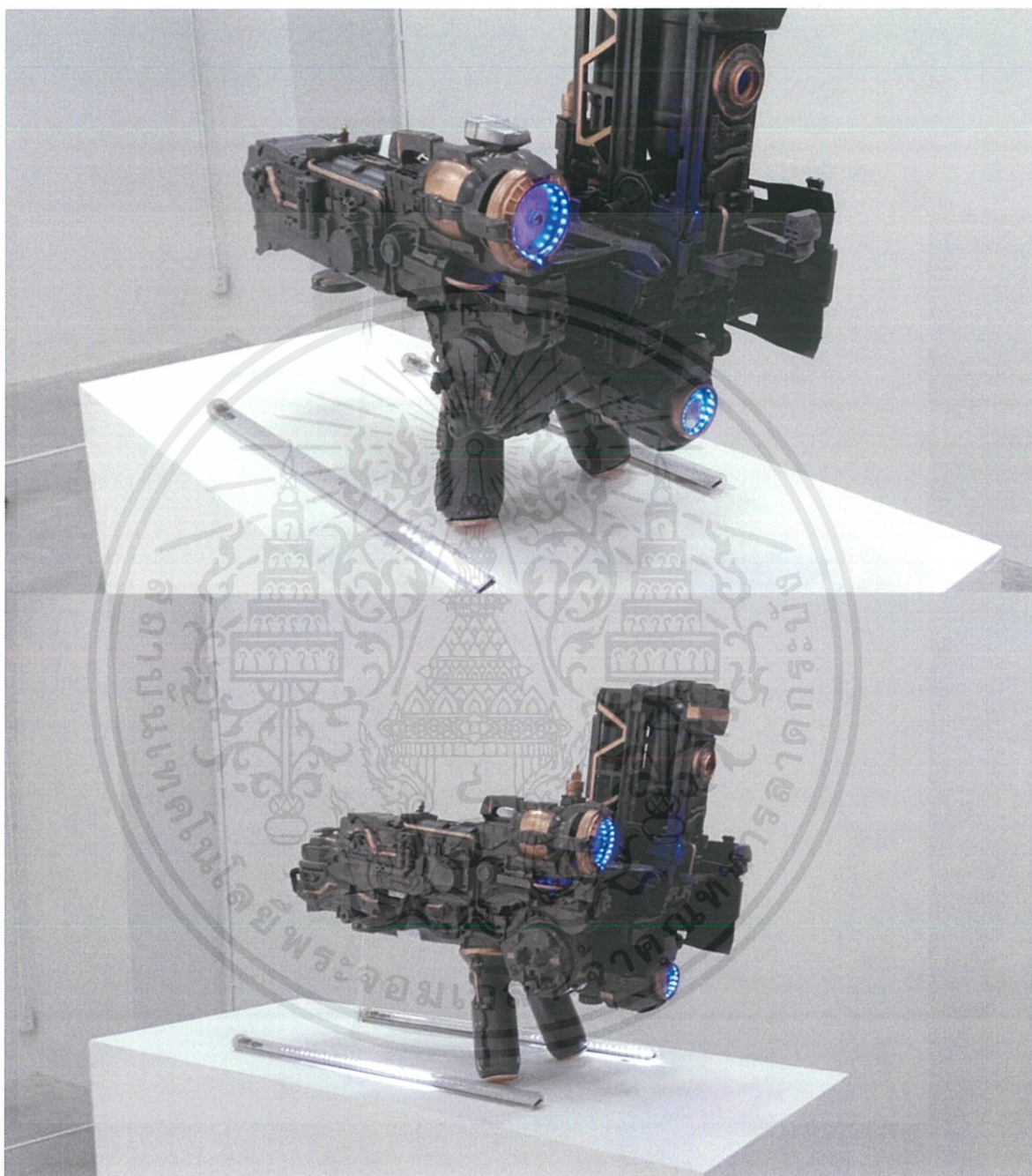
ชื่อผลงาน “Sanctuary 21” เป็นผลงานที่ข้าพเจ้านำเสนอสถานะจำลองยานอวกาศลำหนึ่งซึ่งมีขนาดโดยย่อลง กำลังเดินทางหาโลกใบใหม่หรือโลกในจินตนาการของข้าพเจ้า การสร้างตัวตนขึ้นมาในจินตนาการเพื่อหนีจากโลกความจริงของมนุษย์ที่มีแต่ความวุ่นวาย คำว่า Sanctuary ในงานของข้าพเจ้าหมายถึงที่ลี้ภัย เป็นการหนีมาอยู่กับการสร้างสรรค์งานศิลปะหรือตัวตนในโลกจินตนาการและความชอบในตัววัสดุที่นำมาประกอบนั้นก็คือของเล่นมือสองที่ถูกขายทิ้ง ซึ่งความสุขของข้าพเจ้าคือความทรงจำในวัยเด็กกับของเล่นที่ข้าพเจ้าเคยเล่นและชื่นชอบ แต่ไม่ได้มีโอกาสที่จะได้เล่นของเล่นประเภทนี้มากนัก พอช่วงเวลาที่เราเติบโตขึ้นความชื่นชอบในของเล่นยังไม่หายไปไหนแต่กลับเปลี่ยนกลายเป็นของรักและของสะสม การสร้างชิ้นงานนี้ขึ้นมาเหมือนทำให้ตัวของข้าพเจ้าได้ใช้ยานลำนี้กลับไปสู่ความทรงจำและความสุขเหล่านั้นได้อีกหรือคล้ายกับการเดินทางด้วยยานเพื่อย้อนเวลากลับไป

การประกอบสร้างที่ไม่มีแบบแผนว่าตัวตนจะออกมาเป็นรูปทรงแบบไหน เพียงแค่ให้จินตนาการและความทรงจำที่เคยผ่านมาจากอิทธิพลสื่อจากวัยเด็กถึงวัยที่ข้าพเจ้าอายุ 21 ปี ซึ่งก็เป็นเลขที่นำมาใส่ในชื่อผลงานเช่นกัน ในชิ้นงานข้าพเจ้าได้จำลองตัวเองไปนั่งอยู่บนยานและการใช้แสงไฟที่เคลื่อนไหวแบบไม่มีที่สิ้นสุดอยู่ใต้ชิ้นงานเสมือนการเดินทางในโลกแห่งนี้ของข้าพเจ้าจะไม่มีที่สิ้นสุด



รูปภาพที่ 3.6 หุ่นจำลองตัวเองที่นั่งอยู่บนยาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

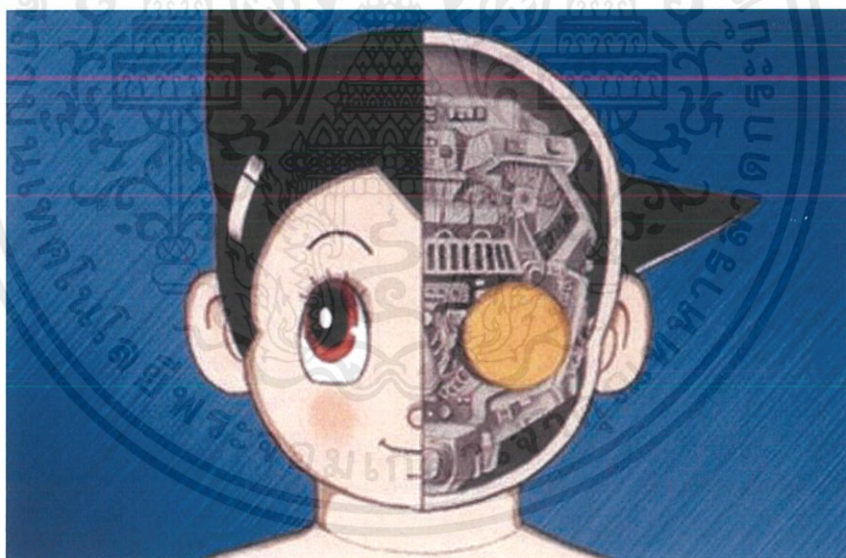


รูปภาพที่ 3.7 ชิ้นงานยาน Sanctuary 21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.3 ผลงานในช่วงปลายปี พ.ศ. 2562

ชื่อชุดผลงานว่า “Sci-Fi Engine” เป็นการสร้างชิ้นงาน โดยข้าพเจ้าได้พัฒนาแนวความคิดต่อจากงานชุดเก่าคือ “Sanctuary 21” โดยมีการค้นหาถึงอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) ที่มีผลต่อความชื่นชอบของตัวข้าพเจ้า ขยายที่มาจากนิยามของสื่อ ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนได้ถูกนำมาใช้ในการโฆษณาชวนเชื่อหรือณรงค์ รวมไปถึงปลุกระดมความรักชาติในช่วงยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ภายหลังจากจบช่วงสงครามบทบาทของการ์ตูนนั้นเริ่มมีความเป็นวิทยาศาสตร์และแฟนตาซี มีลักษณะการผจญภัยที่สมจริง แต่เรื่องของด้านเหตุและผลถูกลดลงให้เป็นในด้านรอง โดยมุ่งเน้นถึงความสนุกสนาน ตื่นเต้นตามจินตนาการของผู้สร้าง ต่อมามีการพัฒนาของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะเด่นและเป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ ในค.ศ. 1963 เกิดการ์ตูนชุดแอนิเมชันทางโทรทัศน์เรื่องแรกของญี่ปุ่นคือ Astro Boy เป็นเรื่องของซูเปอร์ฮีโร่คือเจ้าหนูหุ่นยนต์ที่คอยช่วยเหลือผู้คนและเพื่อนพ้องของเขา แต่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสงคราม แต่เน้นตัวละครเอกให้เป็นวีรบุรุษในหมู่ประชาชนมากกว่า

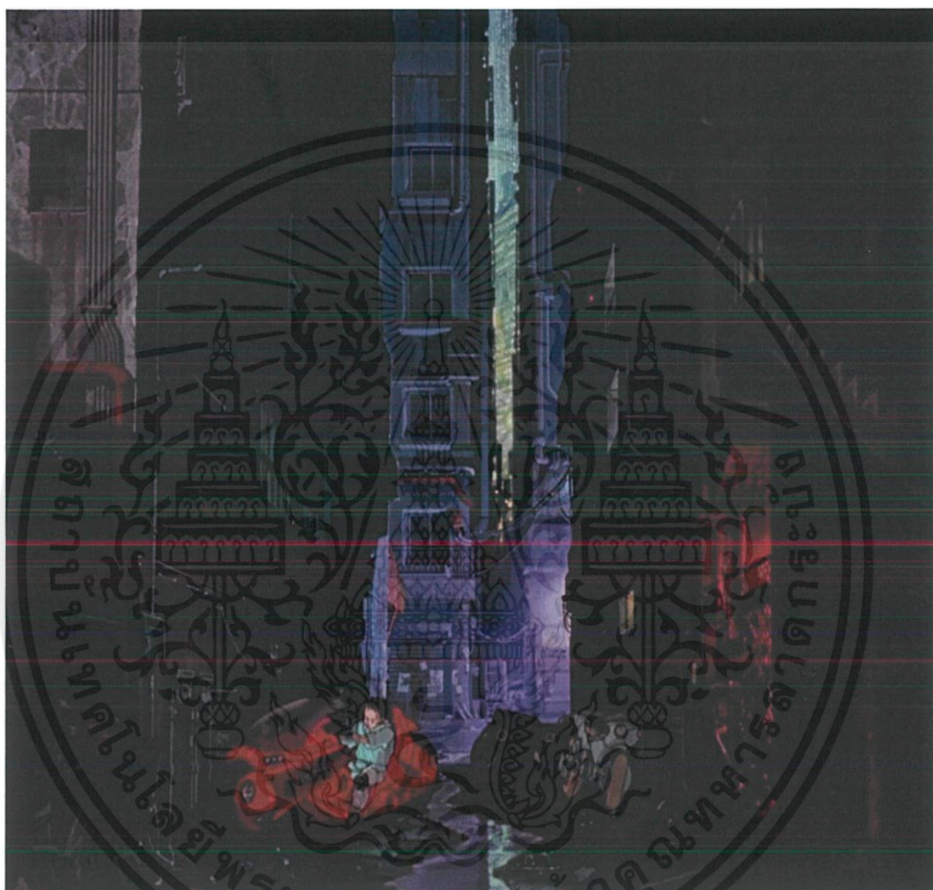


รูปภาพที่ 3.8 Astro Boy

Tezuka Osamu.1963. **Astro Boy**. [Online]. Available : <http://kuruni.wikidot.com/gaoking> Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปี ค.ศ. 1988 การ์ตูนเรื่องอาคิระ(Akira)เรื่องเกี่ยวกับแก๊งมอเตอร์ไซค์วัยรุ่นที่เข้าไปพัวพันกับโครงการของรัฐบาลชื่ออาคิระ ซึ่งมีพลังทำลายล้างเท่ากับระเบิดนิวเคลียร์หนึ่งพันลูก เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาและการใช้ภาพ แสดงออกถึงความรุนแรงมากในยุคนั้น ผู้เขียนพยายามจะบอกว่า นี่คือผลสะท้อนกลับและอิทธิพลจากสงครามที่เป็นจริงของชาวญี่ปุ่นกับสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่สะท้อนผ่านการ์ตูนแอนิเมชันให้คนทั้งโลกรับรู้



รูปภาพที่ 3.9 Neo Toyko

Katsuhiro Otomo.1988. **Akira**. [Online].

Available : <https://imgur.com/gallery/GCGdv/comment/536445825> Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากการ์ตูนแอนิเมชันแล้วยังมีสื่อละครโทรทัศน์ที่ใช้คนสวมชุดแสดง เด็กผู้ชายที่มีอายุประมาณ 20-40 ปีในตอนนี้อย่างมีชีวิตรวยเด็กช่วงหนึ่งที่เติบโตมากับละครโทรทัศน์ ซึ่งข้าพเจ้าก็เป็นหนึ่งในนั้นที่ได้รับอิทธิพลและความชื่นชอบของซูเปอร์ฮีโร่ ที่เรียกว่า “โทคุซัทสึ” (Tokusatsu) ถือเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วง 30 ปีของยุคเฮเซ (เป็นชื่อยุคและชื่อรัชศกของประเทศญี่ปุ่นเริ่มตั้งแต่วันที่ 8 มกราคม ค.ศ. 1989 ถึงวันที่ 30 เมษายน ค.ศ. 2019) โทคุซัทสึ คือศัพท์ที่ใช้เรียกภาพยนตร์หรือซีรีส์ที่ต้องถ่ายทำด้วยเทคนิคพิเศษ (Visual Effect) ซึ่งเทคนิคนี้ได้ช่วยทำให้เสมือนว่าเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้นจริง เนื้อเรื่องภาพยนตร์มีการอิงกับวิทยาศาสตร์และจินตนิมิต โดยเริ่มต้นใช้คำนี้เป็นทางการจากเรื่อง Gojira (1954) นอกจากนี้จุดเด่นสำคัญอีกหนึ่งสิ่งคือการสร้างฉากบ้านเมืองขนาดย่อส่วนลงมาให้เล็กและสมจริงให้มากที่สุดเพื่อใช้ในการถ่ายทำ พร้อมติดเอฟเฟกต์ระเบิด สะเทือนไฟ



รูปภาพที่ 3.10 Tokusatsu Heroes

Magazine Collection.1991. **Tokusatsu Heroes**. [Online].

Available : <https://tokusatsu.fandom.com/wiki/Tokusatsu> Retrieved May 1, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.11 ฉากบ้านเมืองขนาดย่อส่วนลงมาให้เล็กและสมจริง

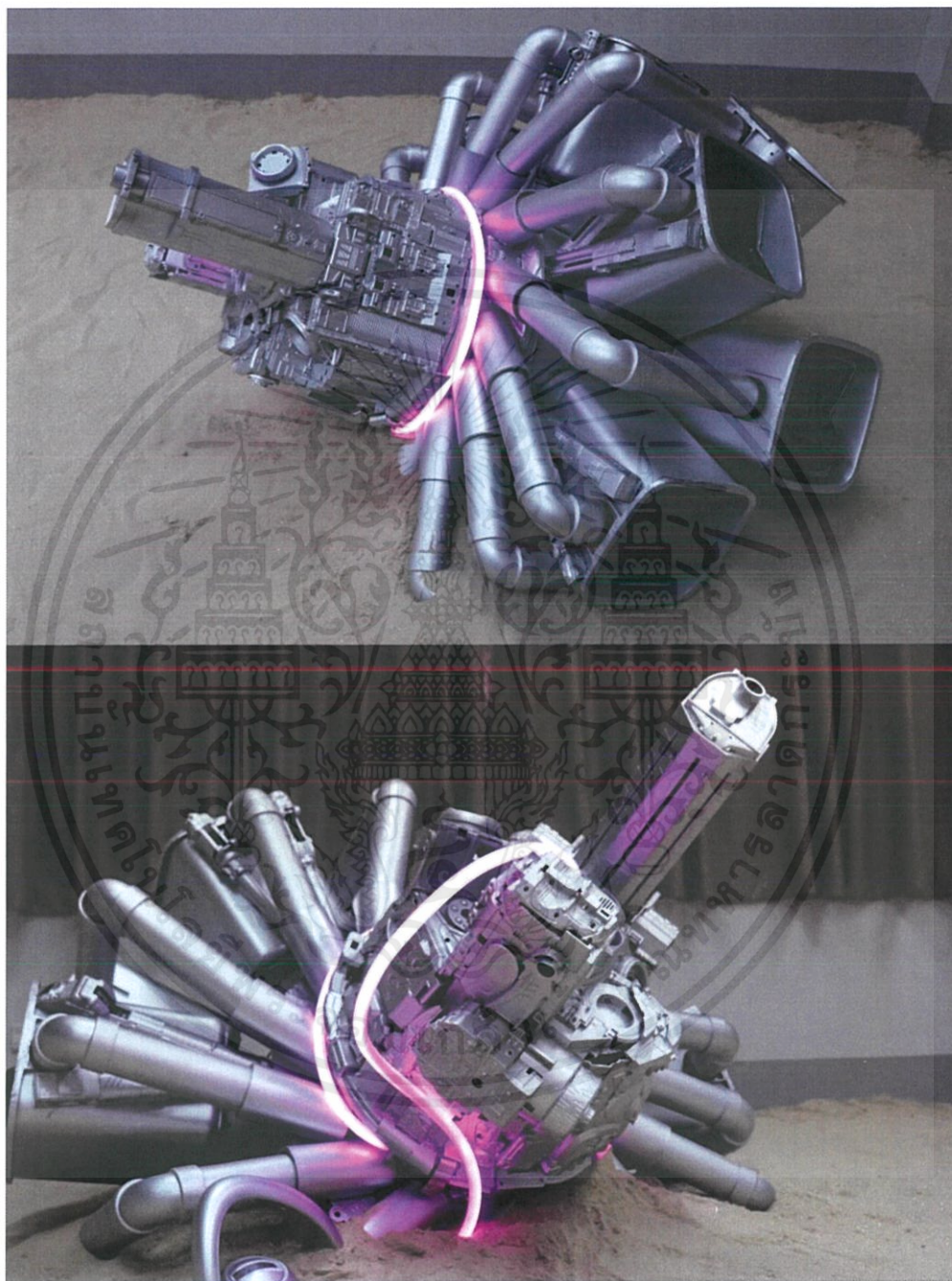
Ishiro Honda.1954. **Gojira**. [Online].

Available : <https://the-artifice.com/gojira-1954-review-the-darker-side-of-godzilla/>

Retrieved May 1, 2020.

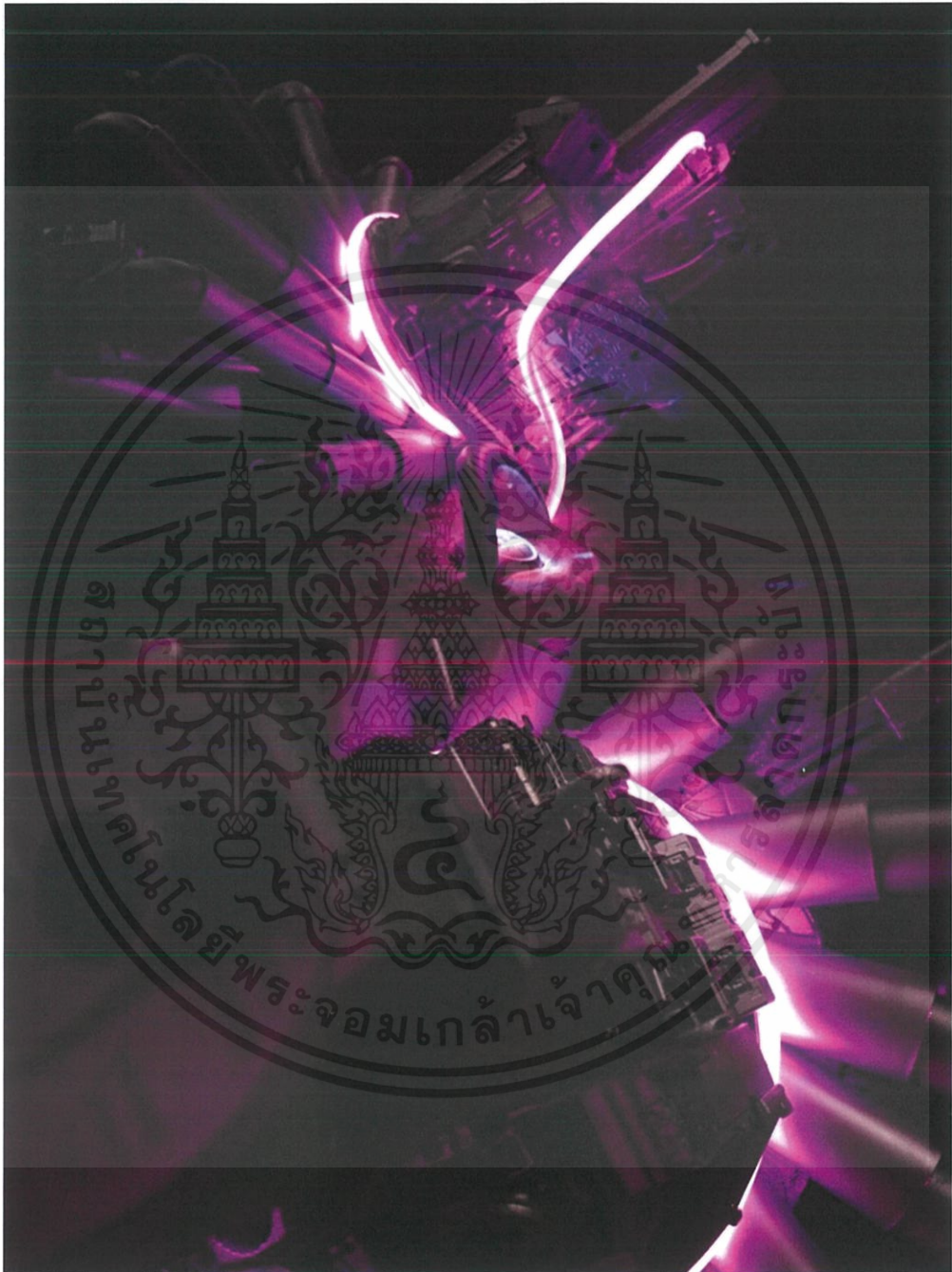
ข้าพเจ้าได้นำเรื่องราวของสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งได้เกิดการผลกระทบและเปลี่ยนแปลงไม่เว้นแต่สื่อการ์ตูน ภาพยนตร์ที่มีการเปลี่ยนไปในทิศทางแนววิทยาศาสตร์และจินตนิมิตมากขึ้น ข้าพเจ้าจึงนำแบบของเครื่องยนต์ที่มาจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้แก่เครื่องยนต์ของรถถังญี่ปุ่นที่เคยมาประจำการที่ประเทศไทย เครื่องยนต์เครื่องบินของญี่ปุ่น เครื่องยนต์เจ็ทเครื่องแรกของญี่ปุ่น มาเป็นแบบของงานชุดนี้เพื่อสื่อถึงอิทธิพลจากสงครามที่มีส่วนต่อความชอบในการ์ตูน และภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ ข้าพเจ้ายังนำจุดเด่นของการสร้างภาพยนตร์มาใช้ในงาน คือ การจำลองสภาวะแวดล้อมล้อมชุดงานให้เหมือนกับเครื่องจักรขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่ในกลางทะเลทรายโดยเป็นขนาดย่อส่วนและเอฟเฟกต์ไฟกับสีเงินของชิ้นงานทำให้จินตนาการถึงโลกอนาคต วัสดุที่ข้าพเจ้านำมาใช้ประกอบขึ้นมาเป็นชิ้นงานนั้นคือของเล่นจากภาพยนตร์โทคุซัทสึและเปลี่ยนของใช้ในชีวิตประจำวันธรรมดาให้กลายเป็นหนึ่งในชิ้นส่วนเครื่องจักร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



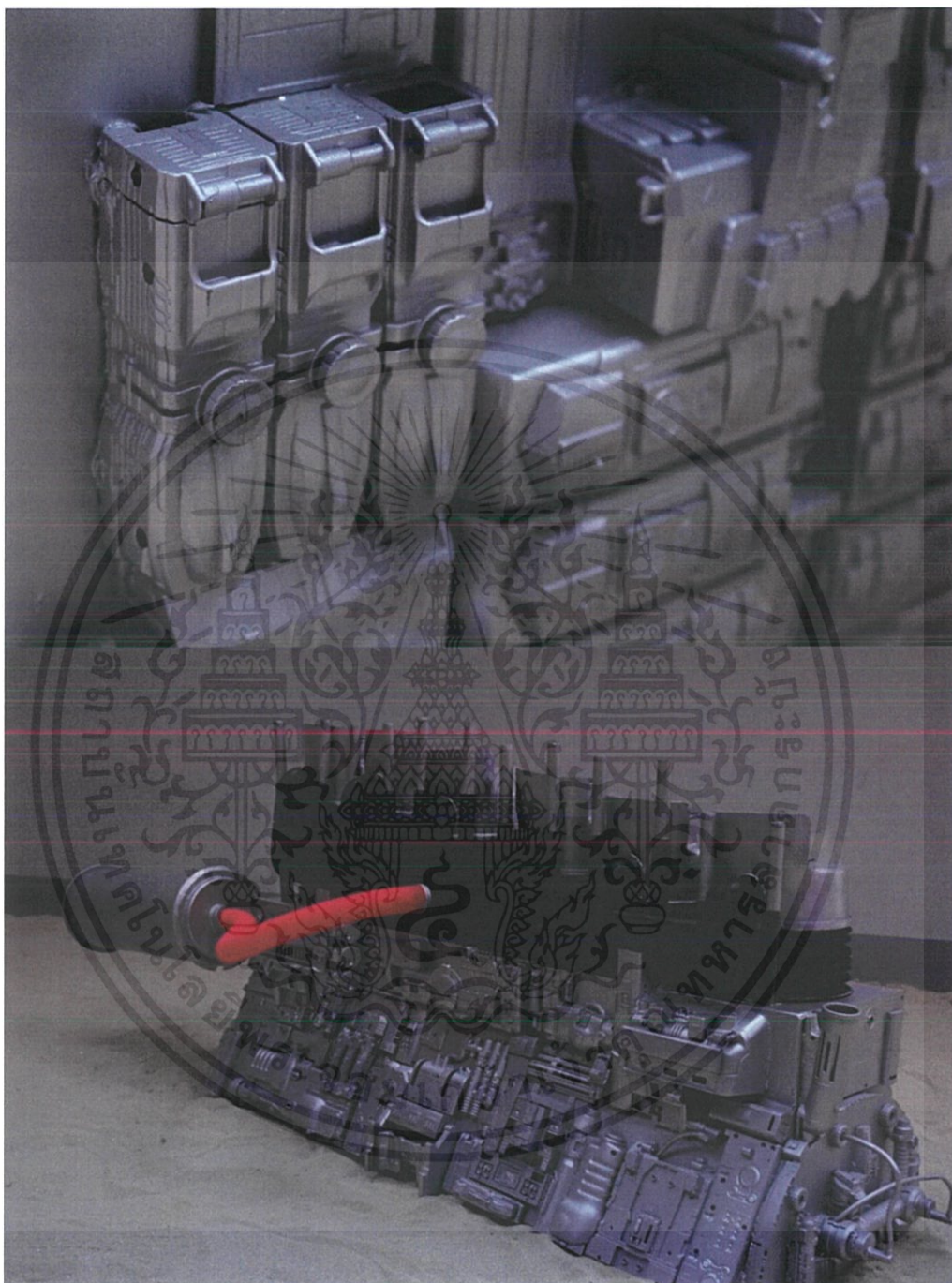
รูปภาพที่ 3.12 ชิ้นงานที่ 1 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์เครื่องบิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.13 ชิ้นงานที่ 1 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์เครื่องบิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.14 ชิ้นงานที่ 2 มีต้นแบบจากเครื่องยন্ত্র์รถถัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



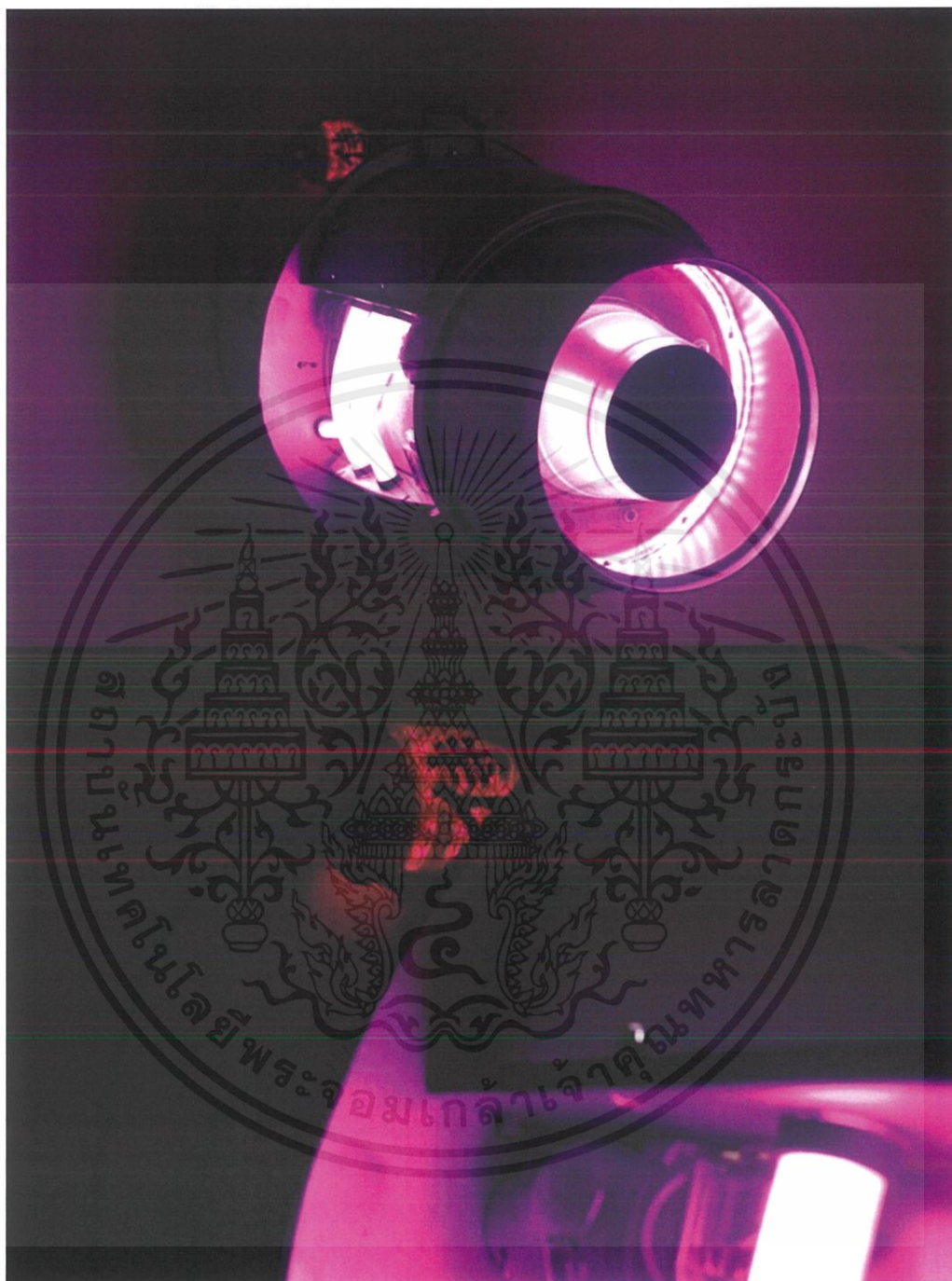
รูปภาพที่ 3.15 ชิ้นงานที่ 2 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์รถถัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.16 ชิ้นงานที่ 3 มีดินแบบจากเครื่องยนต์เจ็ท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.17 ชั้นงานที่ 3 มีต้นแบบจากเครื่องยนต์เจ็ท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

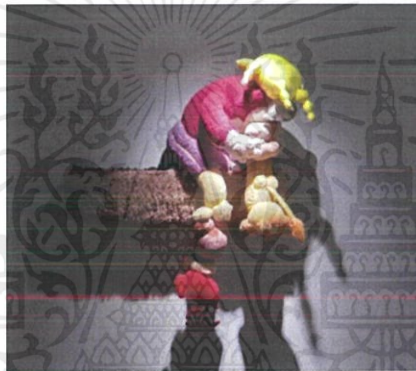
บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงาน

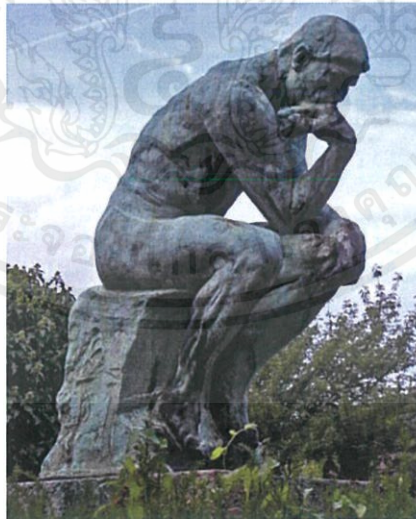
4.1 การพัฒนาทางด้านความคิด

4.1.1 ชุดงาน Bring Me Back

ในด้านความคิดนั้นยังไม่ได้มีความซับซ้อนอะไร ข้าพเจ้านั้นไปทางการนำเสนองานให้ออกมา รู้สึกว่าตุ๊กตานั้นมีชีวิตขึ้นมาอีกครั้ง ผ่านการออกแบบจากจินตนาการตัวละครและการสื่อเลียนในงาน ประติมากรรมอื่น



รูปภาพที่ 4.1 ทำหน้าที่สื่อเกี่ยวกับงานประติมากรรม The Thinker



รูปภาพที่ 4.2 The Thinker

Auguste Rodin.1904. **The Thinker**. [Online].

Available : <https://www.online-station.net/movie/view/64072> Retrieved May 5, 2020.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การล้อเลียนในการเปลี่ยนให้สิ่งของมีความรู้สึก หากนั่งคิดแบบนี้ทั้งวัน โดยห้ามขยับ ไปไหน คงมีการแอบหลับอย่างแน่นนอน ในการนำเสนอข่าวเข้าได้เลือกใช้ตุ๊กตาที่มีตาที่เล็กเสมือนว่ากำลังจะหลับทั้งที่ยังนั่งอยู่และมีการใส่ลำโพงไว้ในตุ๊กตาเป็นเสียงกรนอีกด้วย



รูปภาพที่ 4.3 หน้าของตัวละคร

4.1.2 Sanctuary 21

ในด้านความคตินั้นเน้นการใช้ความทรงจำหรือประสบการณ์ร่วมกับผู้ชมงานและการใช้เรื่องเล่าขนาดเล็ก (Small Narrative) ผ่านชิ้นงาน พูดถึงการเดินทางของยานที่ท่องไปทั่วอวกาศเพื่อหลบหนีความวุ่นวายในชีวิตจริงและกลับมาค้นหาโลกที่สงบสุขในจินตนาการ แถบไฟกระพริบจำลองการเดินทางที่ไม่มีที่สิ้นสุดด้วยความเร็วเหนือแสงจากสื่อภาพยนตร์นิยายแนววิทยาศาสตร์ แสงไฟที่กระทบกับชิ้นงานยังทำให้ยานดูเหมือนกำลังเคลื่อนที่อยู่



รูปภาพที่ 4.4 แถบไฟทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.5 การเดินทางด้วยความเร็วแสงจากสื่อภาพยนตร์โทรทัศน์

Star Trek The Motion Picture.1979. **Warp Speed**. [Online].

<https://sciencenews.com/space/1826-so-at-different-times-saw-a-future-of-interstellar-travel.html>

Retrieved May 5, 2020.

4.1.3 ชุดงาน Sci-Fi Engines

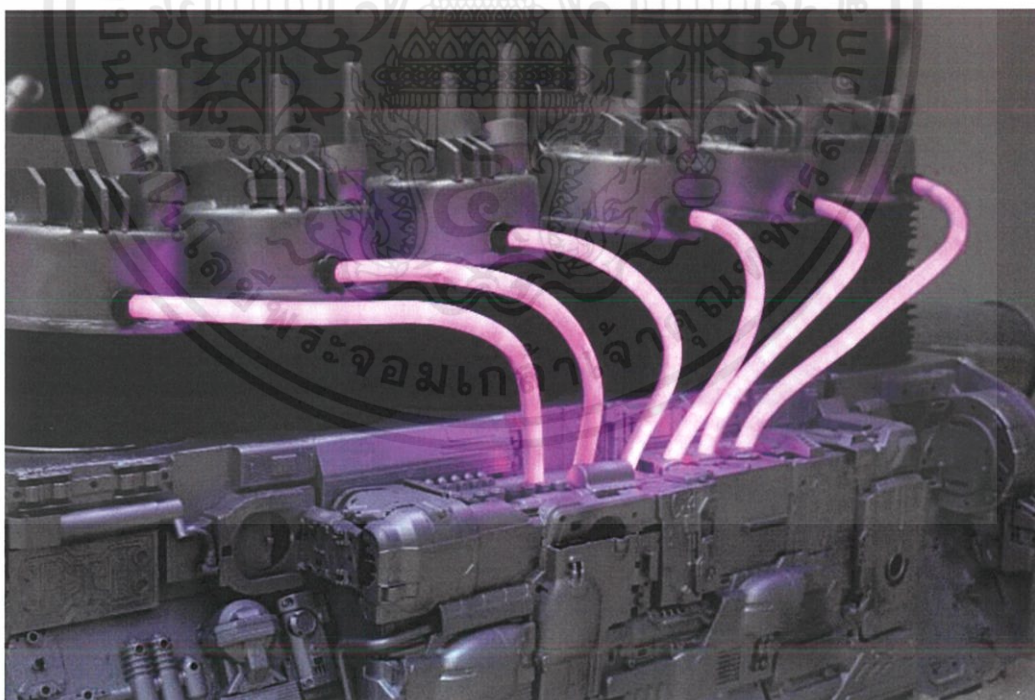
พัฒนาแนวความคิดต่อจากงาน Sanctuary 21 โดยมีการค้นหาลงถึงอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชันที่มีผลต่อความชื่นชอบของตัวข้าพเจ้า ขยายที่มาจากความนิยมซึ่งข้าพเจ้าได้ค้นหาเกี่ยวกับเรื่องอิทธิพลของสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นหนึ่งสาเหตุที่ทำให้เนื้อเรื่องรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันสื่อภาพยนตร์นิยายแนววิทยาศาสตร์มากขึ้น จนกลายเป็นความนิยมใหม่ขึ้นมาและส่งต่ออิทธิพลความนิยมเข้ามาในประเทศไทย ข้าพเจ้าจึงเชื่อมโยงเครื่องยนต์เครื่องบินและรถถังของประเทศญี่ปุ่นที่เคยมาทำการรบที่ไทยเข้ากับอิทธิพลความนิยมของการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ภายหลังช่วงสงครามเข้าด้วยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.6 เครื่องยนต์หลักของรถถัง

John Kemister. 2011. **Japanese Ha-Go tank conservation - Part two**. [Online].
<https://www.awm.gov.au/articles/blog/japanese-ha-go-tank-conservation-part-two>
 Retrieved May 5, 2020.



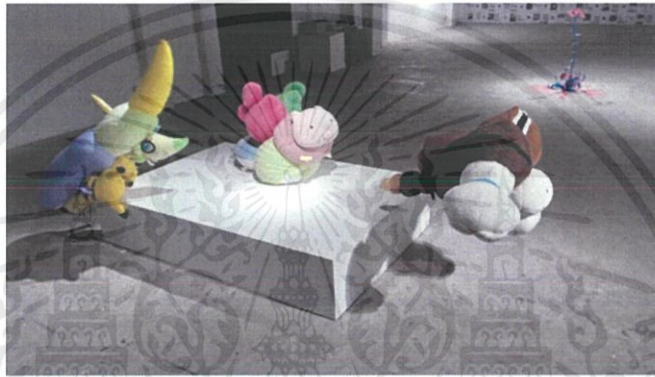
รูปภาพที่ 4.7 ชิ้นงานที่มีต้นแบบการสร้างสรรค์จากเครื่องยนต์รถถัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การพัฒนาทางด้านรูปแบบ

4.2.1 ชุดงาน Bring Me Back

ใช้รูปแบบงานประติมากรรมนุ่ม (Soft Sculpture) คือ ประติมากรรมที่สร้างรูปทรง ด้วยวัสดุเนื้ออ่อนนุ่ม เช่น ผ้า เชือก พลาสติก หรือรูปทรงที่บรรจุด้วยวัสดุอ่อนนุ่ม การพัฒนาของชุดงานเริ่มจากเทคนิคการเย็บตุ๊กตาเข้าด้วยกัน การสร้างสรรค์ตัวละคร การสร้างงานที่มีขนาดของงานที่ใหญ่ งานนี้เน้นไปที่การติดตั้งงานและหาความเป็นไปได้ของฐาน



รูปภาพที่ 4.8 การหาความเป็นไปได้ของฐานและการติดตั้งงาน

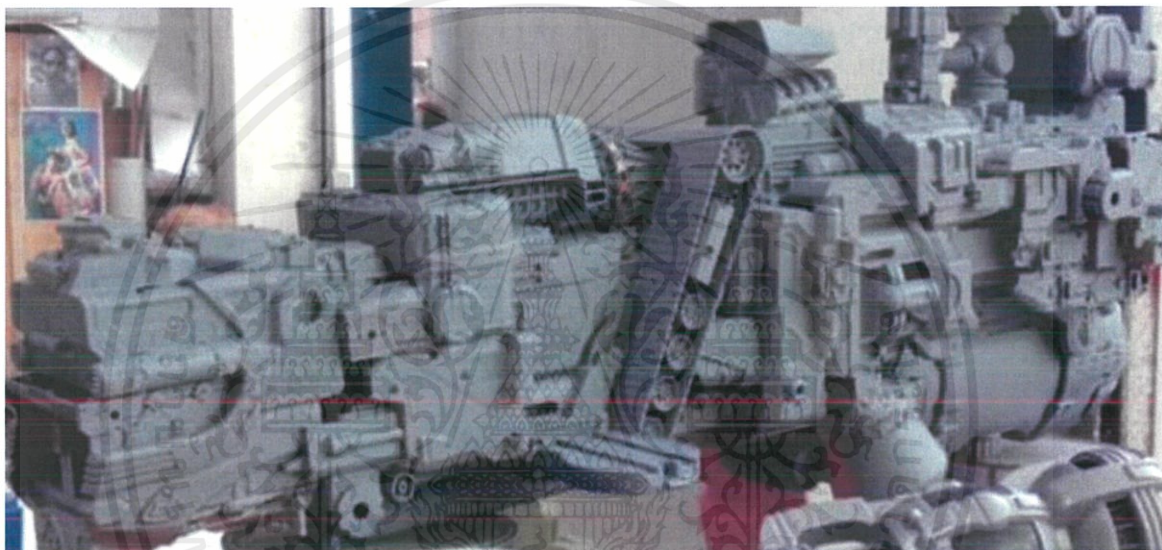


รูปภาพที่ 4.9 การหาความเป็นไปได้ของฐานและการติดตั้งงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 Sanctuary 21

ในการพัฒนารูปแบบของงานด้านวัสดุข้าพเจ้าได้มีการเปลี่ยนวัสดุจากตุ๊กตามือสองมาเป็นของเล่นพลาสติกมือสองและวัสดุของใช้ เริ่มมีการติดตั้งพร้อมกับแถบไฟกระพริบ ทำให้งานชิ้นนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาในขั้นต่อไปรวมถึงงานชุดศิลปนิพนธ์ ด้วยรูปแบบพื้นผิวที่มีลายเป็นจักรกลทำให้ชิ้นงานออกมามีความเป็นยานอวกาศขนาดย่อส่วน และข้าพเจ้าได้จินตนาการใส่ตัวเองในขนาดที่ย่อส่วนลงเช่นกัน

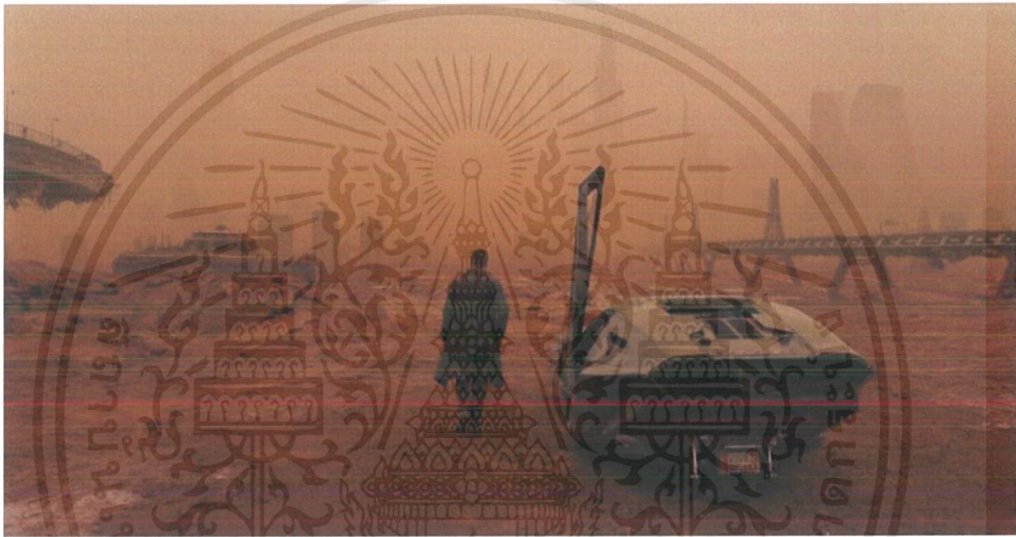


รูปภาพที่ 4.10 เมื่อนำของเล่นมาประกอบกันทำให้เห็นลายของจักรกล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 ชุดงาน Sci-Fi Engine

เป็นการต่อยอดพัฒนาจากชิ้นงานเก่าเป็นการสร้างสรรค์รูปทรงขึ้นมาเองโดยไม่ได้มีการเพิ่มเติมว่ารูปทรงนั้นมีที่มาจากอะไร และมีการพัฒนาในเรื่องของศิลปะจัดวาง(Installation art) โดยเปลี่ยนจากการติดตั้งธรรมดาให้เป็นการเพิ่มองค์ประกอบของงาน คือ การปูพื้นห้องด้วยทรายและกากเพชร ทำให้พื้นที่ของห้องสำหรับติดตั้งงานกลายเป็นส่วนหนึ่งของงาน หรือการสร้างพื้นที่ในจินตนาการขึ้นมาโดยมีอิทธิพลจากภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์เข้ามาเป็นแบบอย่าง



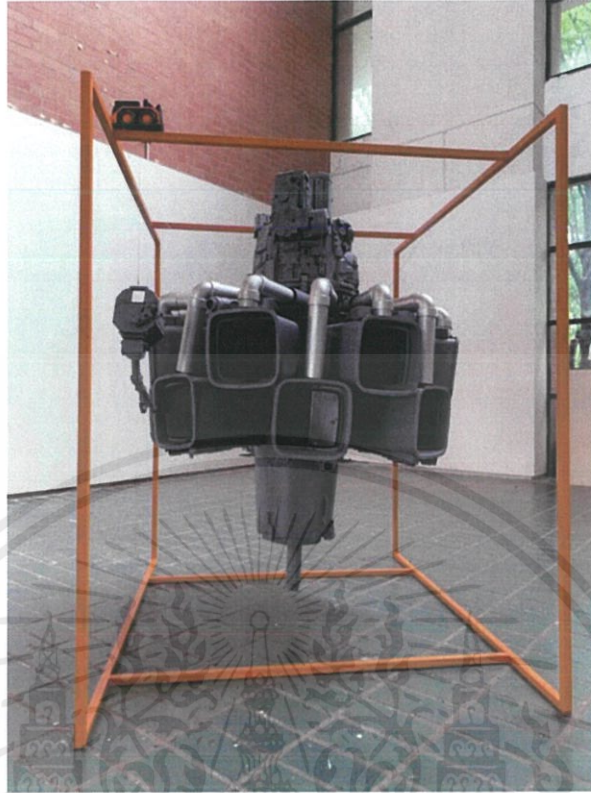
รูปภาพที่ 4.11 จากในภาพยนตร์

Blade Runner 2049. 2017. **Sandstorm in 2049 Las Vegas**. [Online].

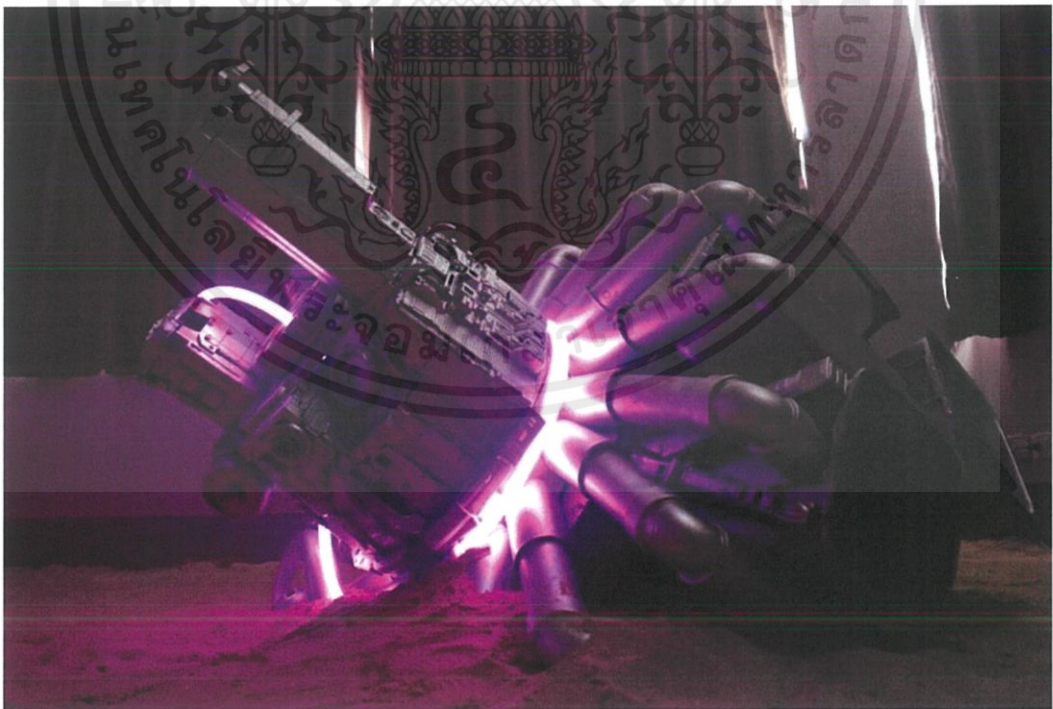
<https://www.majorcinplex.com/news/another-blade-runner> Retrieved May 5, 2020.

การเปลี่ยนพื้นที่ห้องให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชุดงานซึ่งส่งผลให้ไม่จำเป็นต้องใช้การย่อสัดส่วนของคนเพื่อจำลองขนาดที่ทำให้เสมือนว่าเป็นเครื่องยนต์ขนาดใหญ่มหึมา รวมทั้งยังมีการติดตั้งกับผนังเสมือนว่าชิ้นงานกำลังเคลื่อนทะลุออกมา ในงานชิ้นที่แล้วมีการใช้แถบสีที่ติดให้สะท้อนกับตัวพื้นผิวงาน การพัฒนาของงานชุดนี้คือ การใช้ไฟเส้นสีม่วง สะท้อนกับพื้นผิวของงานที่เป็นสีอะลูมิเนียมและกากเพชร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.12 การติดตั้งงานครั้งแรกเป็นแบบแขวน



รูปภาพที่ 4.13 การติดตั้งงานการปูด้วยทรายและกากเพชรทั้งห้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แนวคิดและการพัฒนาผลงานในโครงการ

4.3.1 แนวคิดและที่มาในงานชิ้นที่ 1

แนวคิดการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ต่อจากงานชุดงาน Sci-Fi Engine โดยย้อนกลับไปสู่ต้นแบบเทคโนโลยีเริ่มแรกของมนุษย์ที่ทำให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีขึ้น องค์ประกอบหลักของงานชิ้นแรกโดยส่วนใหญ่ของตัวชิ้นงานประกอบไปด้วยทรงกลมซึ่งนำมาจากกังหันไอน้ำตัวแรก หรือ เครื่องจักรไอน้ำเครื่องแรกที่มีการบันทึกไว้คือ Aeolipile คนที่ประดิษฐ์คือวิศวกรและนักฟิสิกส์ชาวกรีก ในช่วงศตวรรษที่ 1 แต่ครั้งนั้นนำมาใช้เป็นของเล่น ต่อมาได้ออกแบบและนำไปใช้เป็นประโยชน์ในการป้อนน้ำ



รูปภาพที่ 4.14 กังหันไอน้ำ Aeolipile

Heron of Alexandria. **Aeolipile**. [Online].

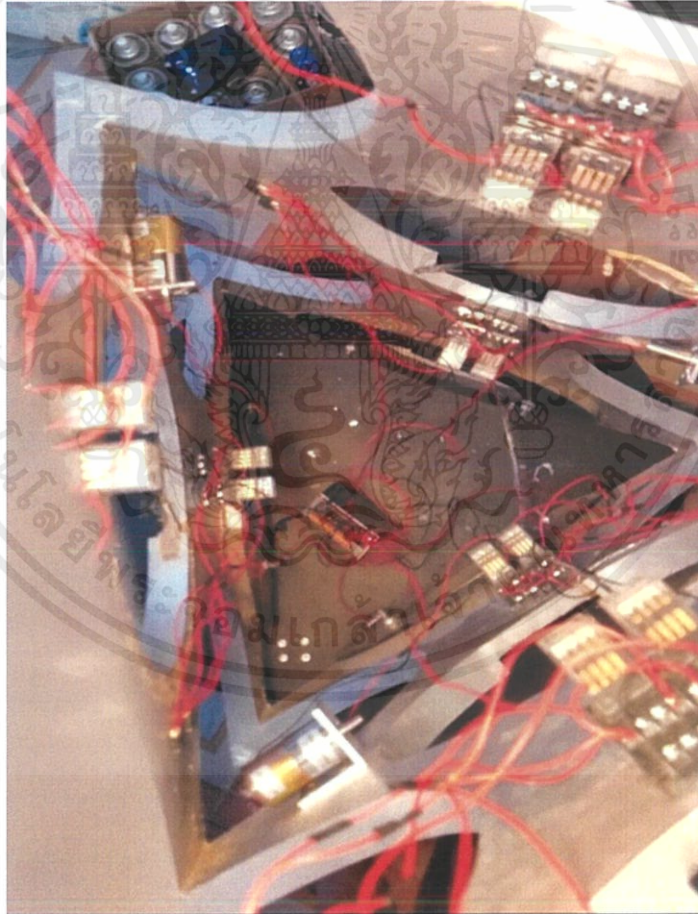
<https://www.liberaldictionary.com/aeolipile/> Retrieved May 5, 2020.

โดยเทคโนโลยีที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในงานนี้ถือเป็นเทคโนโลยีที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตมากขึ้น นั่นคือเครื่องมือช่วยในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ และก่อนที่จะพัฒนาเป็นต้นแบบของเครื่องจักรไอน้ำ กังหันไอน้ำนี้เคยเป็นของเล่นเช่นเดียวกับวัสดุที่ข้าพเจ้านำมาประกอบเข้าด้วยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

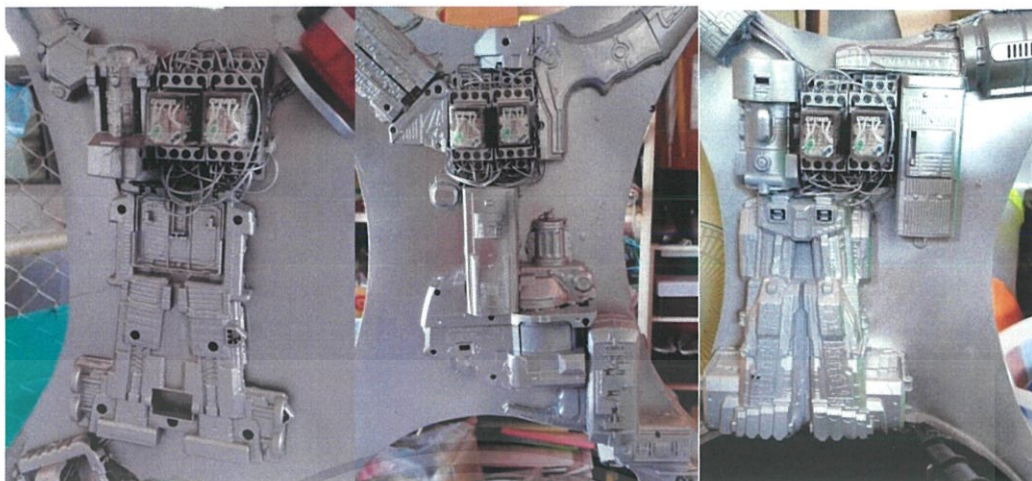
4.3.2 การพัฒนาผลงานในงานชิ้นที่ 1

ในเรื่องของรูปทรงงานชุดเก่าจะมีพื้นฐานรูปร่างหลักมาจากเครื่องยंत्रรถถังและเครื่องบินในขนาดสัดส่วนเท่ากับของจริง ในงานชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าไม่ได้นำทุกอย่างของต้นแบบมาใช้ในงานทั้งหมด ข้าพเจ้าเลือกที่จะนำจุดเด่นของกังหันไอน้ำ นั่นคือลูกทรงกลมที่สามารถหมุนได้ เข้ามาใช้ประกอบและออกแบบขึ้นมาใหม่ให้มีรูปทรงที่แปลกตาเพื่อสร้างความน่าสนใจในงานชิ้นงานข้าพเจ้าได้นำระบบการหมุนไฟฟ้าที่หมุนเข้ามาเพิ่มในงาน โดยติดกับของเล่นที่มีลายจักรกลให้เหมือนเป็นแผงระบบของเครื่องจักรในอนาคต เสมือนว่าเครื่องจักรกำลังทำงานอยู่ต่างกับงานชุดเก่าที่มีแค่แสงไฟ การหมุนไปหมุนกลับเหมือนกับว่าเครื่องจักรที่มีลูกบอลทรงกลมนี้กำลังอยู่ในกระบวนการสังเคราะห์ทรัพยากรของโลกอนาคต

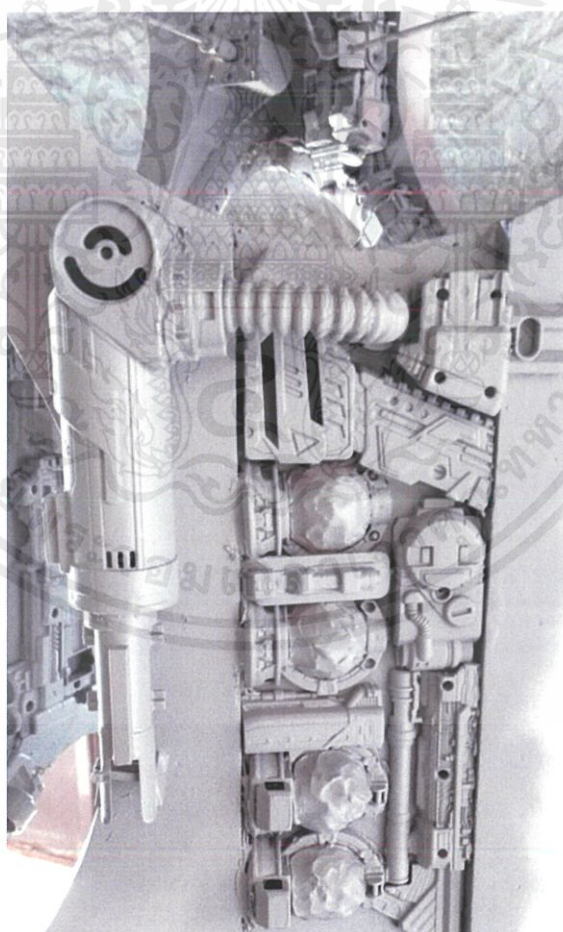


รูปภาพที่ 4.15 ระบบไฟก่อนนำชิ้นส่วนของเล่นมาปะติด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.16 ระบบไฟที่นำชิ้นส่วนของเล่นมาแปะติด



รูปภาพที่ 4.17 ของเล่นที่นำมาใช้จะมีลายจักรกล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนจากเครื่องปั้มน้ำให้กลายเป็นลูกบอลประจุพลาสมาซึ่งให้ความรู้สึกลงโลก อนาคตมากกว่า สุดท้ายข้าพเจ้าเปลี่ยนน้ำที่ต้องใส่ในลูกบอลทรงกลมมาเป็นเม็ดดินวิทยาศาสตร์เพื่อให้งานดูมีความน่าสนใจขึ้น และด้วยความที่ดินวิทยาศาสตร์สามารถแสดงถึงการสร้างทรัพยากรทดแทนด้วยเทคโนโลยีของมนุษย์ จินตนาการถึงเครื่องจักรนี้ในโลกอนาคตที่จะสามารถสร้างทรัพยากรทดแทนที่ใช้ในชีวิตของมนุษย์ที่มีความเหนือมนุษย์



รูปภาพที่ 4.18 ลูกบอลประจุพลาสมา



รูปภาพที่ 4.19 เม็ดดินวิทยาศาสตร์ในลูกบอลทรงกลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 แนวคิดและที่มาในงานชิ้นที่ 2

หนึ่งในองค์ประกอบหลักของงานชิ้นที่ 2 จุดเด่นที่ข้าพเจ้านำมาใช้สร้างสรรค์คือ ลูกสูบ ของเครื่องยนต์ไอพ่น ถือได้ว่าเป็นเครื่องจักรแบบลูกสูบนั่นเป็นแบบที่ใช้พัฒนาต่อในหลายด้านไม่ว่าจะเป็นการผลิตไฟฟ้า รถจักรไอพ่น เรือกลไฟ การที่จะทำให้เครื่องจักรเหล่านี้ทำงานจำเป็นต้องแลกมากับทรัพยากรจากธรรมชาติ จนนำไปสู่ยุคแห่งการปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีเริ่มแรกของมนุษย์ที่ทำให้การดำรงชีวิตของมนุษย์ การคมนาคม การล่าอาณานิคม สงคราม การย้ายถิ่นฐาน การเกษตร อุตสาหกรรม การทำเหมืองแร่ การขุดเจาะน้ำมัน การทดลองนิวเคลียร์ การใช้ทรัพยากรธรรมชาติ การกระทำจากอดีตสู่ปัจจุบันสร้างผลกระทบต่อโลกทั้งระบบทำให้เกิดยุคแอนโทรโปซีน (Anthropocene) หรือจะเรียกได้ว่ายุคที่มนุษย์ทิ้งอะไรไว้ข้างหลังเสมอ ชิ้นส่วนส่วนใหญ่ของงานชิ้นนี้ประกอบไปด้วยของเล่นแบบรถไฟซึ่งเป็นตัวแทนความก้าวหน้าหนึ่งของมนุษย์ในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม



รูปภาพที่ 4.20 ของเล่นส่วนใหญ่ที่ประกอบในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มาของรูปทรงชิ้นงานที่ 2 มาจากสื่อแอนิเมชันการ์ตูนดรากอนบอล คือหอคอยคาริน ซึ่งผู้เขียนดรากอนบอลก็ได้อิทธิพลมาจากภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์ส เช่นกัน และ The Grid ในภาพยนตร์เรื่อง TRON Legacy ในปี 2010



รูปภาพที่ 4.21 Karin Tower

Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back.1987. **Karin Tower**. [Online].

https://dragonball.fandom.com/wiki/Korin_Tower Retrieved May 5, 2020.

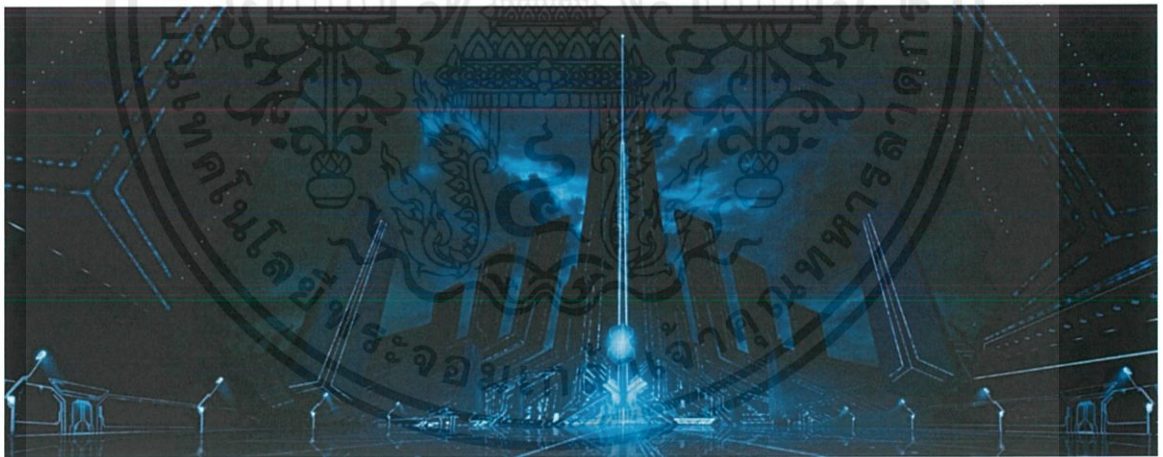
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.22 CLOUD CITY

Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back.1980. **CLOUD CITY**. [Online].

<https://www.starwars.com/databank/cloud-city> Retrieved May 5, 2020.



รูปภาพที่ 4.23 The Grid

TRON Legacy. 2010. **The Grid**. [Online].

<https://www.desktopbackground.org/wallpaper/jestingstock-com-tron-legacy-grid-wallpapers-587451>

Retrieved May 5, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 การพัฒนาผลงานในงานชิ้นที่ 2

มีการพัฒนาต่อจากชิ้นที่ 1 คือการเพิ่มเมืองและสิ่งก่อสร้างของมนุษย์ที่อยู่ข้างใต้เงาของเครื่องจักรนี้ แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของอุตสาหกรรมเทคโนโลยีในโลกอนาคตที่เป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์เหนือมนุษย์ซึ่งข้าพเจ้าได้จินตนาการสร้างสรรค์ขึ้นมา



รูปภาพที่ 4.24 การจำลองที่ก่อสร้างและเมืองใต้เครื่องจักรขนาดใหญ่

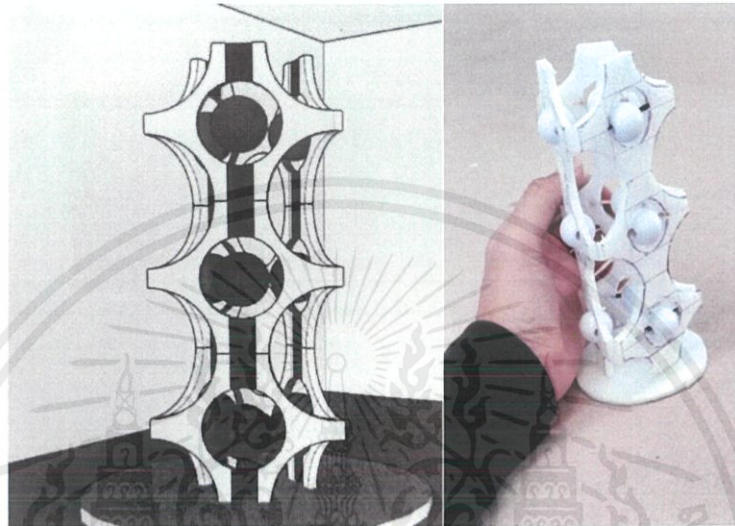


รูปภาพที่ 4.25 การจำลองที่ก่อสร้างและเมืองใต้เครื่องจักรขนาดใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.5 ขบวนการทำงานในศิลปนิพนธ์ชุดนี้

แบบร่างผลงานชิ้นที่ 1



รูปภาพที่ 4.26 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 1

แบบร่างผลงานชิ้นที่ 2



รูปภาพที่ 4.27 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุอุปกรณ์ในกระบวนการสร้างงาน

วัสดุอุปกรณ์การทำโครงสร้างชิ้นงาน

- แผ่นไม้อัด (สำหรับการทำโครงของชิ้นงานและฐาน)



รูปภาพที่ 4.28 แผ่นไม้อัดที่ใช้ประกอบสร้างงาน

- กาวติดไม้
- ตะปูลม
- เลื่อยไฟฟ้า
- สีโป้ว
- สีสเปรย์ (สีรองพื้น)
- ท่อพลาสติก
- เหล็กฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุอุปกรณ์ในการนำมาประกอบกับโครงสร้าง

- ของเล่นพลาสติกมือสองที่มีลายของเครื่องจักรกล (ส่วนใหญ่เป็นของเล่นที่มาจาก รถไฟ)
- ของใช้พลาสติก
- สีสเปรย์ (สีรองพื้นพลาสติก สีอะลูมิเนียม สีโครเมียม สีดำ สีทอง)
- ปืนกาว และ ไม้กาว
- ลูกบอลทรงลูกพลาสติกใส
- แผ่นอะคริลิก

อุปกรณ์ไฟฟ้า

- ไฟแอลอีดีเส้นสีม่วง
- ไฟเส้นแบบกระพริบ
- สายไฟ
- มอเตอร์ 12 v (ใช้มอเตอร์แบบ 2 หัว ในชิ้นงานที่ 2)
- วงจรสวิทช์ (ใช้สำหรับงานชิ้นที่ 1)
- ลูกบอลประจุพลาสติกมา (ใช้สำหรับงานชิ้นที่ 1)
- แหล่งจ่ายกระแสไฟ (Power Supply 10A)

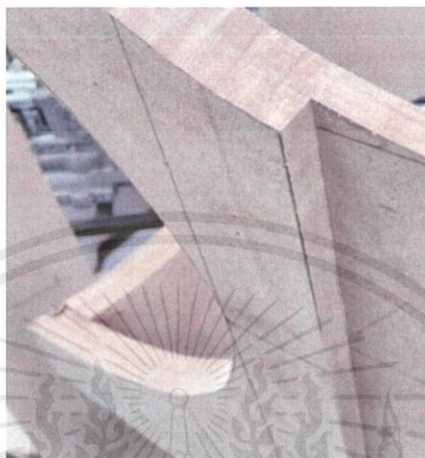


รูปภาพที่ 4.29 แหล่งจ่ายกระแสไฟ (Power Supply 10A)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

- วัดขนาดงานจากแบบร่างเพื่อตัดแผ่น ไม้อัด



รูปภาพที่ 4.30 แผ่น ไม้อัดที่ตัดตามแบบร่าง

- ประกอบโครงสร้างด้วยแผ่น ไม้อัดและท่อพลาสติกตามแบบร่าง



รูปภาพที่ 4.31 แผ่น ไม้อัดที่ประกอบเป็น โครงสร้าง

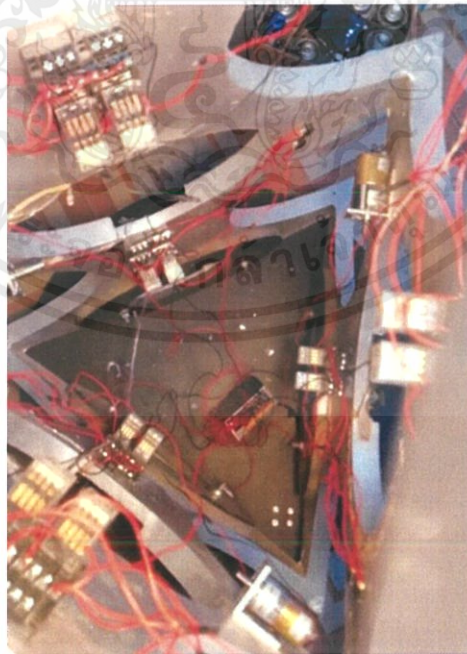
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โป้วรองต่อด้วยสีโป้ว
- พ่นสีรองพื้น



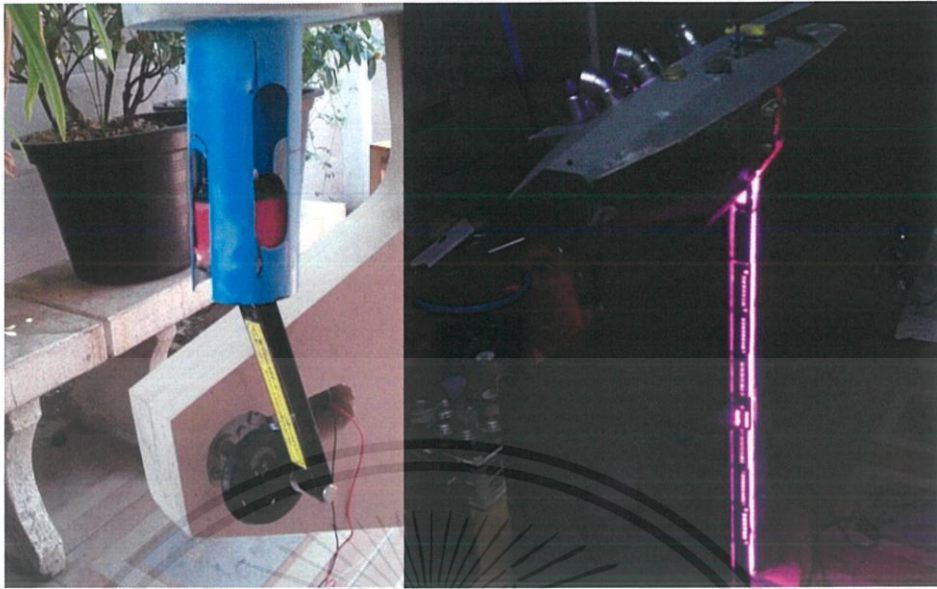
รูปภาพที่ 4.32 โครงสร้างที่ผ่านการโป้วรองต่อและพ่นสีรองพื้น

- ต่อระบบไฟฟ้าในงานขึ้นงาน



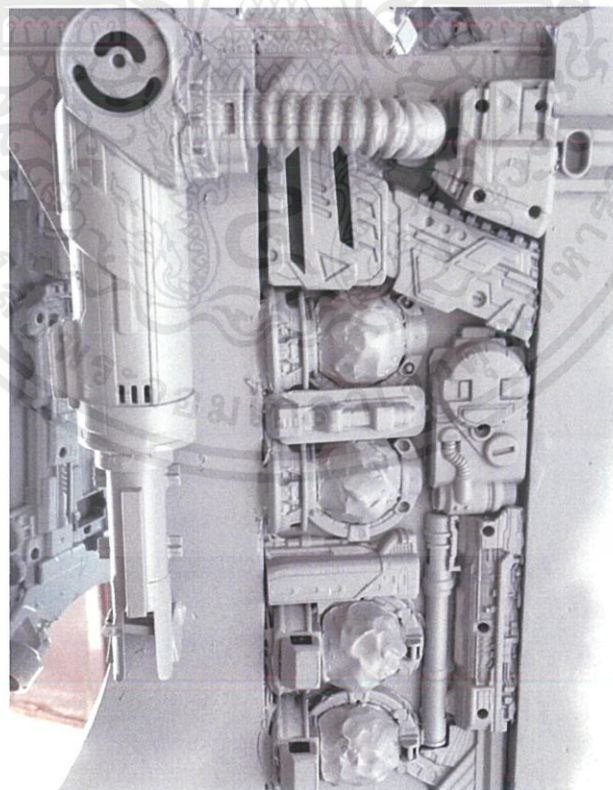
รูปภาพที่ 4.33 ระบบไฟฟ้าและมอเตอร์ในงานขึ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.34 ระบบไฟฟ้าและมอเตอร์ในงานชิ้นที่ 2

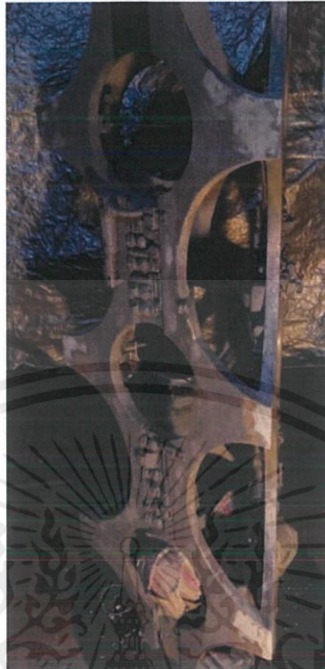
- แยกชิ้นส่วนของเล่นออกและเลือกใช้เฉพาะชิ้นส่วนที่ต้องการและเข้ากันได้
- เปะของเล่นลงส่วนที่โครงสร้างงาน



รูปภาพที่ 4.35 ของเล่นที่ถูกเปะและจัดเรียงบนโครงสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ฟันสีรองพื้นพลาสติกบนผิวงาน ตามด้วยสีรองพื้น



- รูปภาพที่ 4.36 ชิ้นงานที่ฟันสีรองพื้น เตรียมการฟันสีจริง
- ฟันสีแต่ชิ้นงานตามในแบบร่าง



รูปภาพที่ 4.37 ชิ้นงานที่ฟันสีจริงในตามแบบร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “อิทธิพลจากสื่อสู่จินตนาการ โลกหลังมนุษยนิยม” นี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจินตนาการของข้าพเจ้าจากอิทธิพลสื่อการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ แนวนวนิยายวิทยาศาสตร์ จิตนิมิต และการสร้างสรรค์โลกในอนาคต ที่ได้รับมาจากช่วงวัยเด็กทำให้ข้าพเจ้าชื่นชอบจนถึงปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้จินตนาการจำลองเมืองและเครื่องจักรของโลกในอนาคตโดยแนวความเชื่อหลังมนุษยนิยมเข้ามาอ้างอิง โดยมีขนาดที่ย่อสัดส่วนคล้ายการถ่ายทำ ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ที่มีจัดฉากประกอบขึ้นมา จากอดีตถึงปัจจุบัน โลกได้รับผลกระทบจากการดำรงชีวิตมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิของโลก อากาศเป็นพิษ ภาวะสิ่งอุปโภคบริโภคปนเปื้อนสารเคมี การสูญพันธุ์ของสัตว์ ทรัพยากรป่าที่ถูกทำลาย ดินที่ไม่สามารถทำการเกษตรได้ หรืออีกหลายอย่างที่ได้รับผลกระทบ ทางออกแก้ไขวิกฤตการณ์ของมนุษย์ที่จะสามารถดำรงชีวิตอยู่ต่อไป ในอนาคตนั้นก็คือ “เทคโนโลยี” ข้าพนำเสนอถึงโลกอนาคตของ “มนุษย์ที่เหนือมนุษย์” ซึ่งคำว่าเหนือมนุษย์นั้นในที่นี้มีความหมายว่ามนุษย์ในโลกอนาคตนั้นต้องการที่จะดำรงชีวิตอยู่บนโลกที่เสื่อมโทรมลงทุกวัน โดยการพัฒนาเทคโนโลยีกับการใช้ชีวิตของตนเองจนสามารถที่จะดำรงชีวิตอยู่ได้ แสดงถึงเครื่องจักรขนาดใหญ่ที่มีเทคโนโลยีซึ่งสามารถหาทรัพยากรหรือสังเคราะห์ทรัพยากรขึ้นมาใหม่ได้ และ ความใหญ่ของเครื่องจักรที่ปกคลุมสิ่งก่อสร้างที่อยู่อาศัยไว้อยู่ภายใต้เงาของเครื่องจักรนี้ ความใหญ่ของเครื่องจักรยังแสดงถึงความเจริญของโลกอนาคตและระบบทุนนิยมที่ตามมากับการซื้อขายทรัพยากรที่ใช้ในการดำรงชีวิต รวมถึงความน่ากลัวที่ซ่อนอยู่ภายใต้ความเจริญของโลกจำลองนี้โดยฝีมือมนุษย์ หรือระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ครอบครองเทคโนโลยีที่สามารถควบคุมการดำรงอยู่ของมนุษย์อีกด้วย ส่วนโลกในอนาคตจะกลายเป็นแบบที่ข้าพเจ้าได้จินตนาการและจำลองมันออกมา ขึ้นอยู่กับมนุษย์ในยุคปัจจุบันจะใช้เทคโนโลยีนำพาโลกไปทางด้านใด ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้เข้าถึงที่มาของความชอบในสื่อนวนิยายวิทยาศาสตร์สามารถนำผลงานไปเพิ่มแนวความคิดสร้างสรรค์และรูปแบบของงานศิลป์ได้เรียนรู้ทักษะด้านไฟฟ้าและการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะกระบวนการ ช่วยส่งเสริมให้เกิด พัฒนาการทำงานศิลปะที่ดีและเกิดประโยชน์สังคมต่อไปในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

อ้างอิงจากเว็บไซต์

Thanet Ratanakul. (2559). **ขอต้อนรับสู่ ‘ยุคแอนโทรโปซีน’ ยุคที่มนุษย์ทิ้งอะไรไว้ข้างหลังเสมอ.** สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2563,

จาก <https://thematter.co/science-tech/welcome-to-anthropocene/8781>

THE STANDARD. (2562). **กาเมนไรเตอร์ ซูเปอร์เซนไต และอูลตราแมน ย้อนอดีตยอดมนุษย์ยุคเอเช ที่ก้าวออกจากกรอบเดิมๆ เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่.** สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2563,

จาก <https://www.blockdit.com/posts/5ccabb606706202fc8c341c8?fbclid=IwAR0pGaxzBhkXoJzD0noPZoo7h3neY-n32Ve6Q7-MdchPixlG3alwtRXtcB8>

EVERIPEDIA BETA. (2020). **Mike Winkelmann (Beeple).** Retrieved April 20, 2020,

from https://everipedia.org/wiki/lang_en/mike-winkelmann

SANOOK. (2560). **เรื่องน่ารู้ก่อนดู BLADE RUNNER 2049.** สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2563,

จาก <https://www.sanook.com/movie/72383/>

ณิชชา บุรณสิงห์. (2562). **“ขยะพลาสติก” ปัญหาระดับโลกที่ต้องเร่งจัดการ.** สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2563,

จาก https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy/ewt_dl_link.

ชญาน์ทัต ศุภชลาศัย. (2560). **พัฒนาการความคิดเรื่องสิ่งไม่ใช่มนุษย์/หลังมนุษย์ ของสลาวย ชีเชค: ภาพยนตร์ เสรีภาพ ทุนนิยม.** สืบค้นเมื่อ 26 เมษายน 2563,

จาก <http://www.jssnu.socsci.nu.ac.th/uploads/journal/2017-132-121-133.pdf>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปวัฒนธรรม. (2562). **ฝ่าโลกอนิเมะญี่ปุ่น อิทธิพลจากงานยุคสงคราม ถึงยุคทองและการต่อสู้เพื่อพื้นที่ขึ้น**. สืบค้นเมื่อ 26 เมษายน 2563,

จาก https://www.silpa-mag.com/culture/article_35981

Elizabeth Palermo. (2014). **Who Invented the Steam Engine?**. Retrieved April 26, 2020,

from <https://www.livescience.com/44186-who-invented-the-steam-engine.html>

Tron Wiki. (2019). **Syd Mead**. Retrieved April 26, 2020,

from https://tron.fandom.com/wiki/Syd_Mead

Realbomb. (2561). **เจาะลึกที่มา TORIYAMA AKIRA นักวาดผู้ไม่ได้มาพร้อมพรสวรรค์**. สืบค้นเมื่อ 26 เมษายน 2563,

จาก <https://www.plotter.in.th/?p=10142>

DRAGONBALL WIKI. **Korin Tower**. Retrieved April 26, 2020,

from https://dragonball.fandom.com/wiki/Korin_Tower

John Berkey Art Ltd. **About- John Berkey**. Retrieved April 26, 2020,

from <http://johnberkey.com/about/>

Neal Barbour. (2020). **Biography**. Retrieved April 26, 2020,

from <https://www.kuksi.com/bio>

JANE LOMBARD GALLERY. (2015). **Teppei Kaneuji**. Retrieved May 19, 2020,

from <http://www.janelombardgallery.com/tepei-kaneuji>

Nik Ramage. (2016). **About**. Retrieved May 19, 2020,

from <https://nikramage.com/about/>

Keith Lemley. (2019). **About**. Retrieved May 19, 2020,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

from <http://www.keithlemley.com/about.html>

Ryan Lambie. (2010). **Tron: Legacy: An interview with vehicle designer Daniel Simon**. Retrieved May 19, 2020,

from <https://www.denofgeek.com/movies/tron-legacy-an-interview-with-vehicle-designer-daniel-simon/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



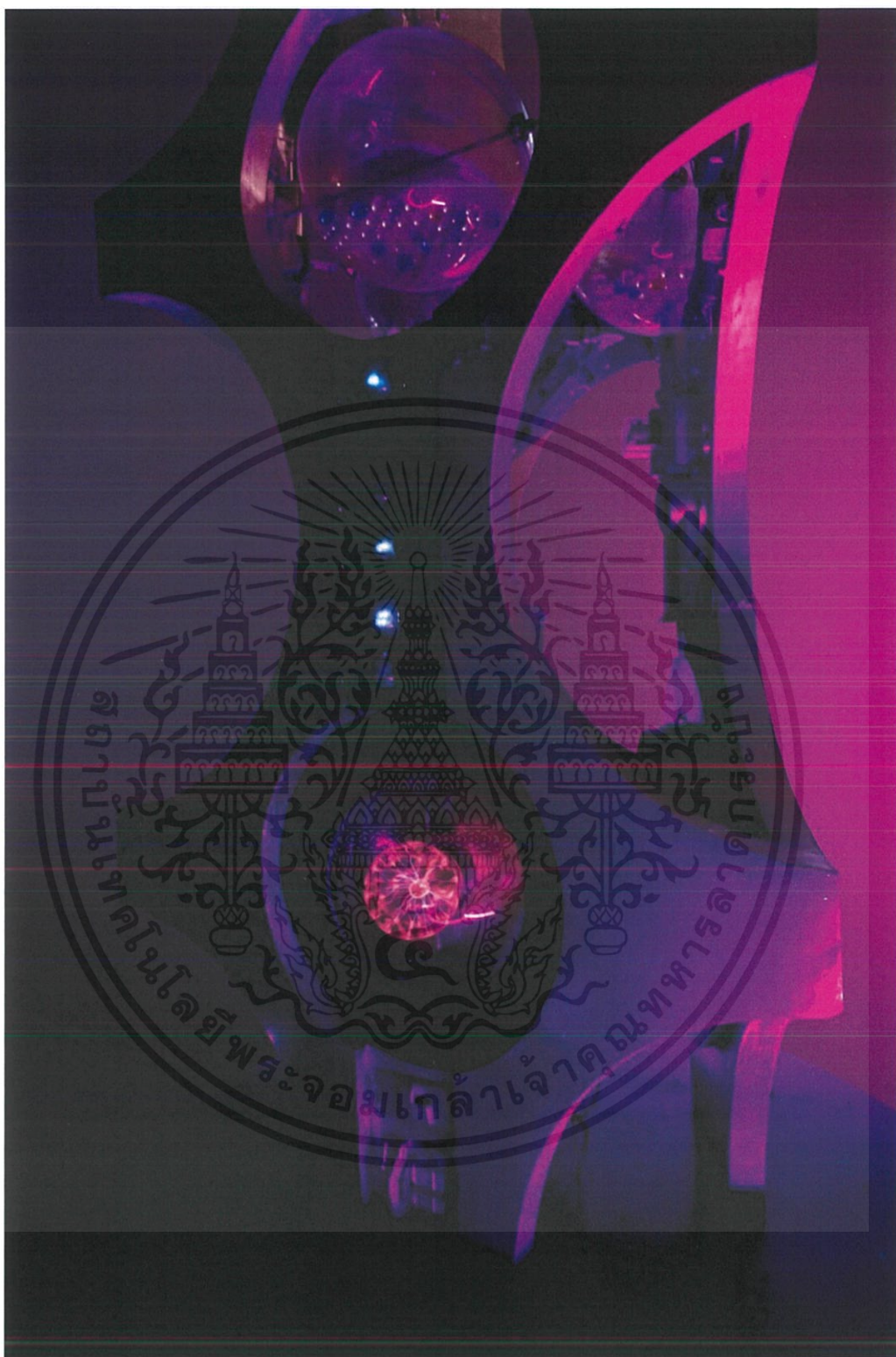
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

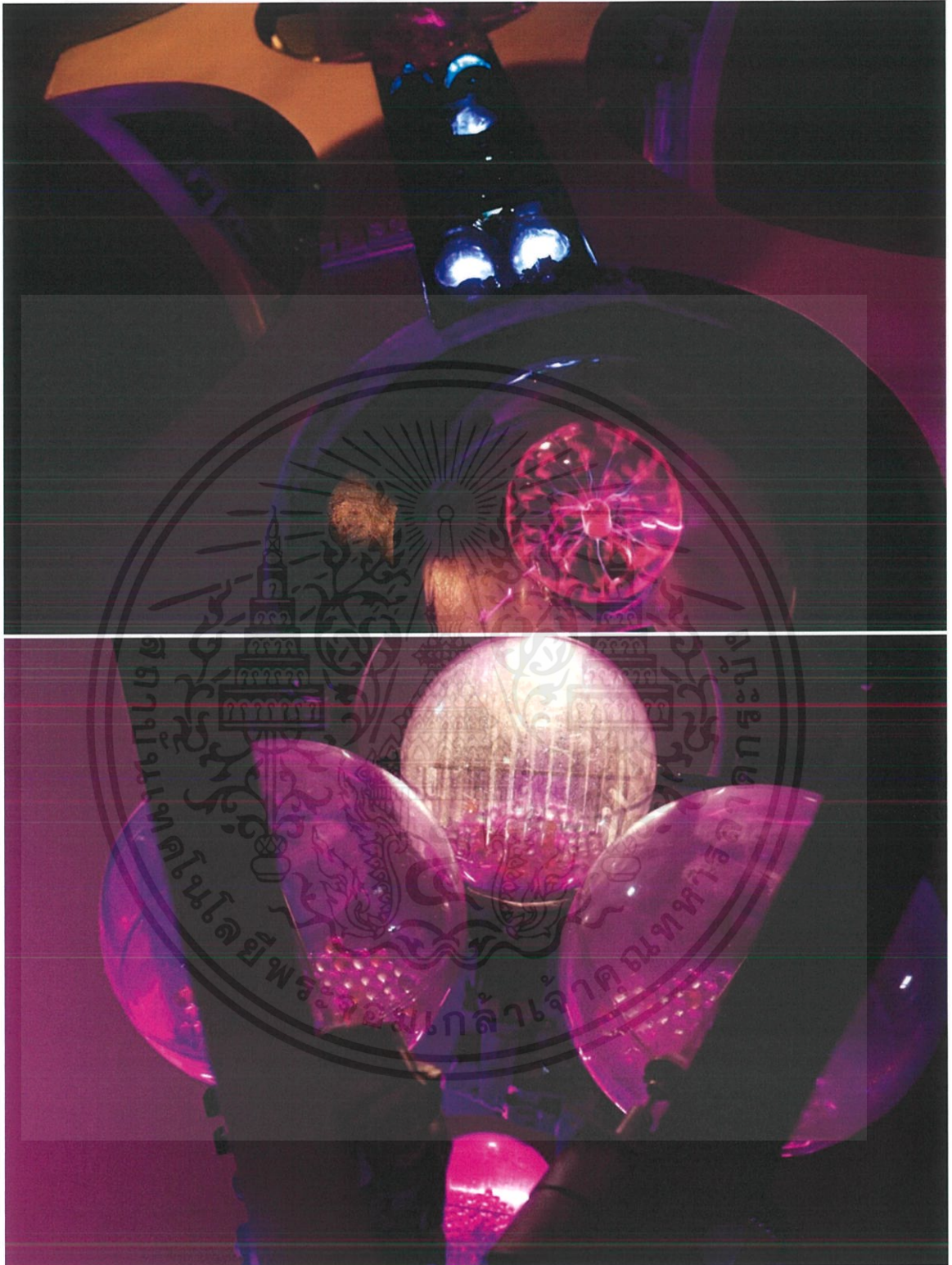
ผลงานชิ้นที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



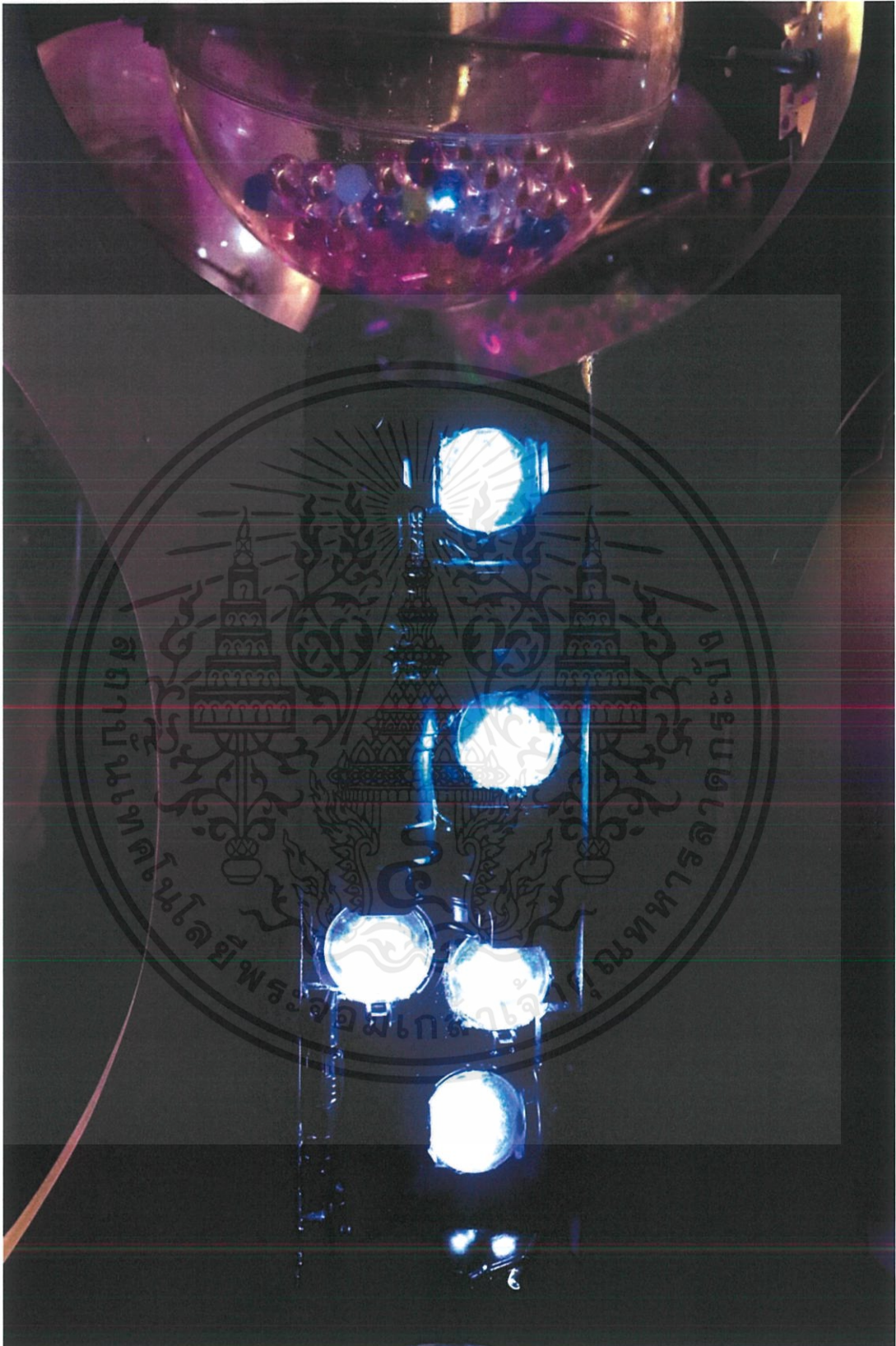
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



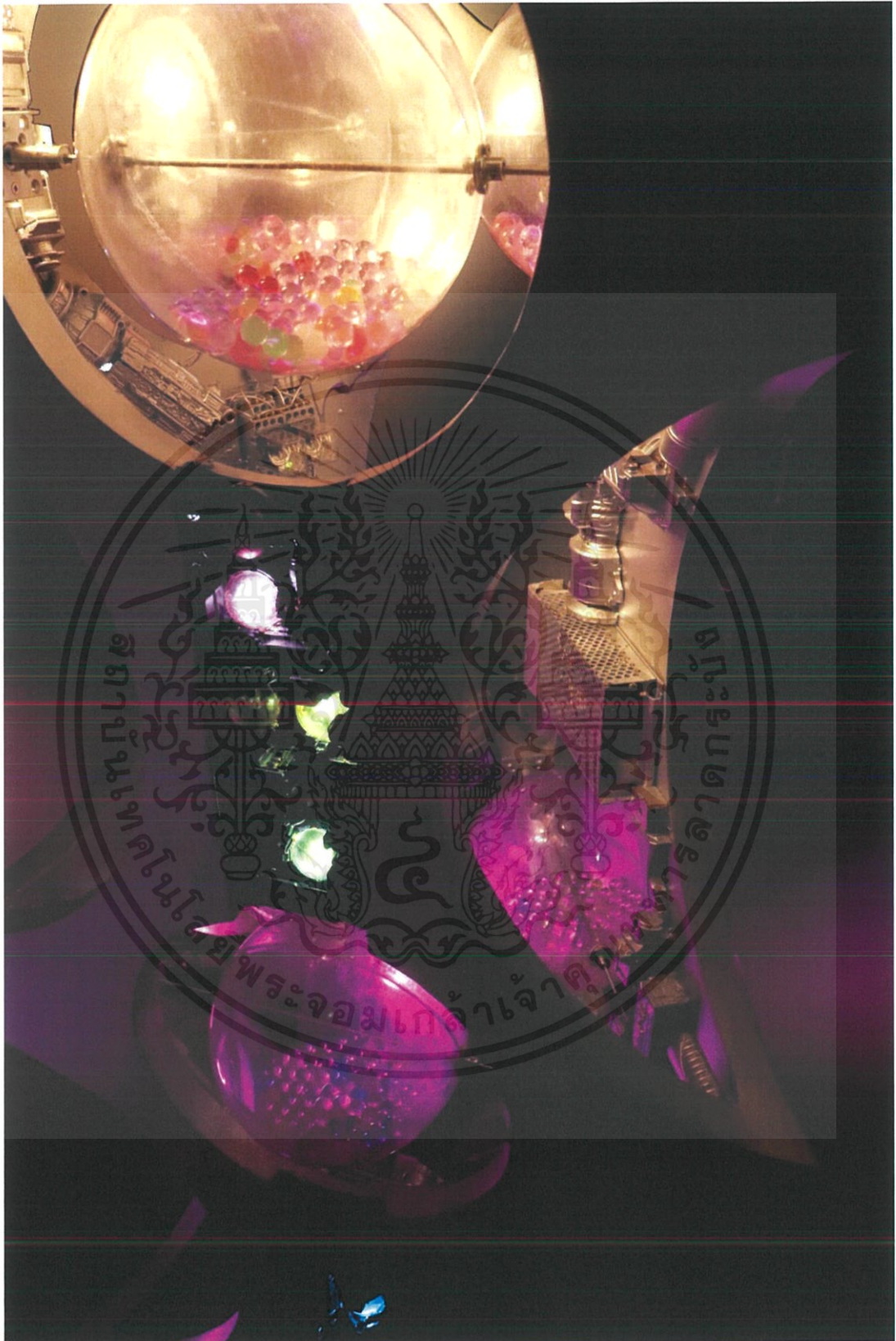
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



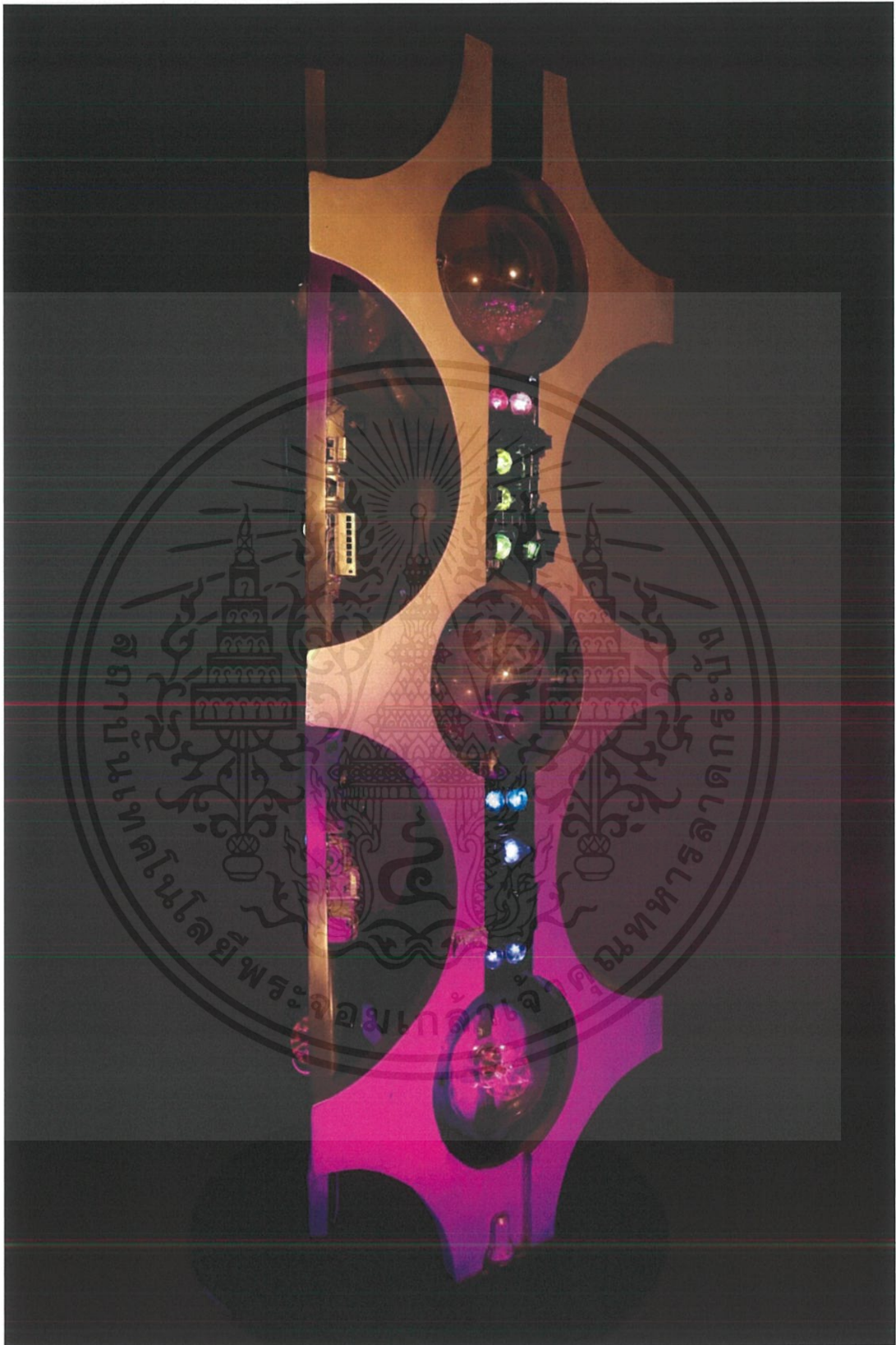
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



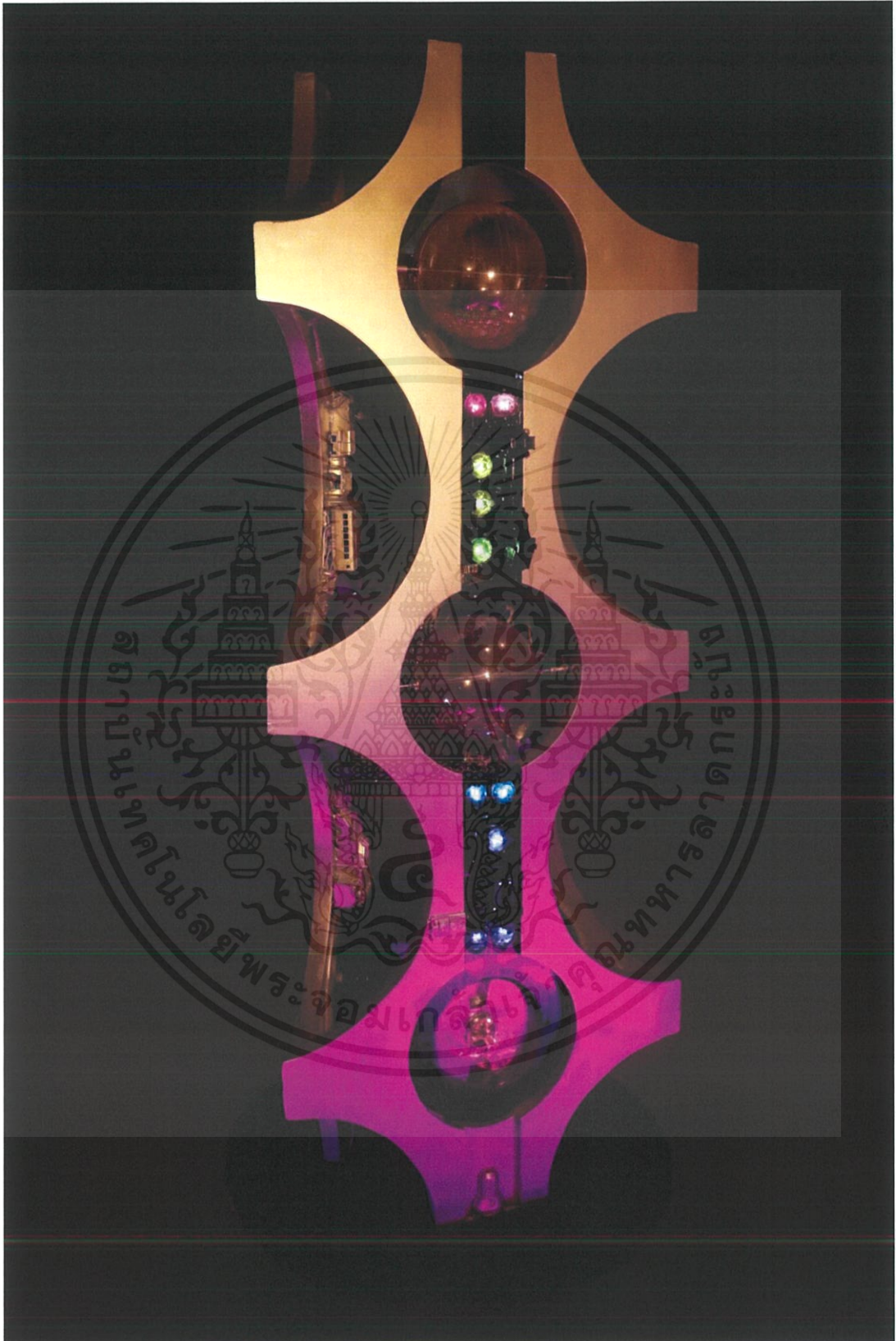
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



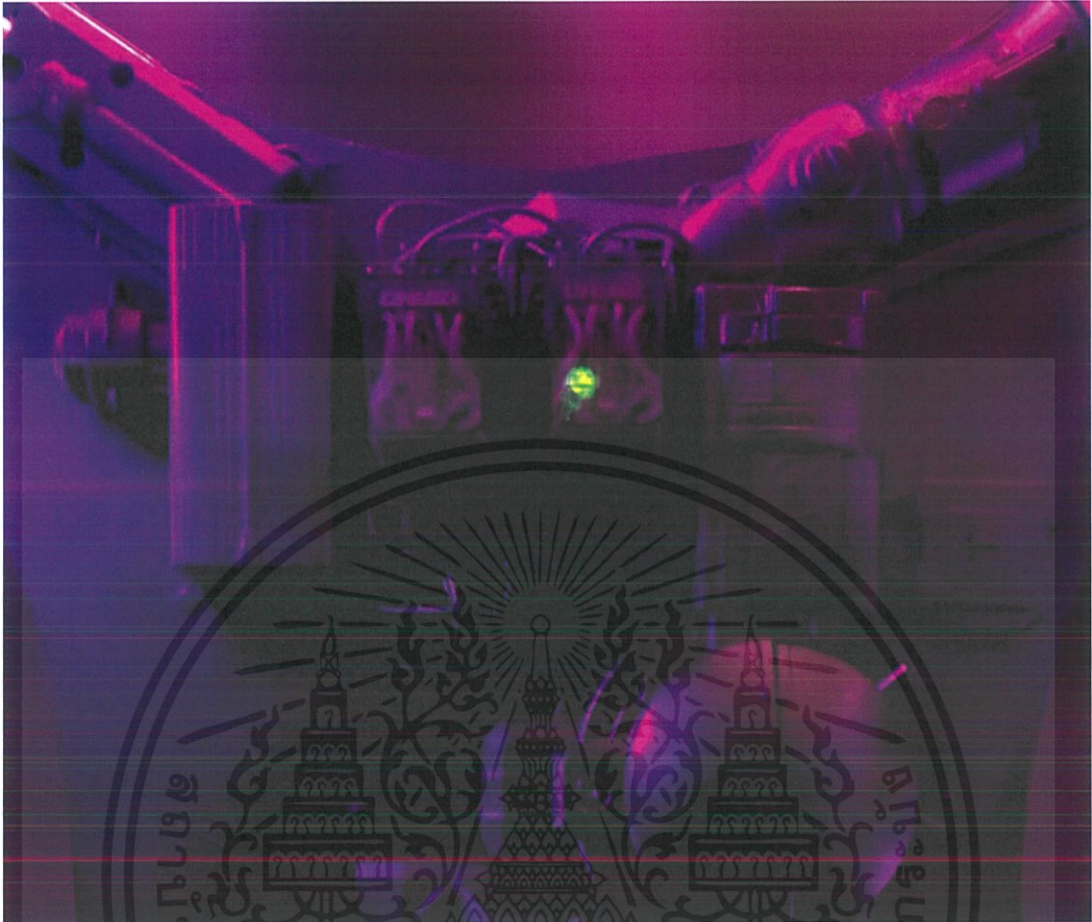
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



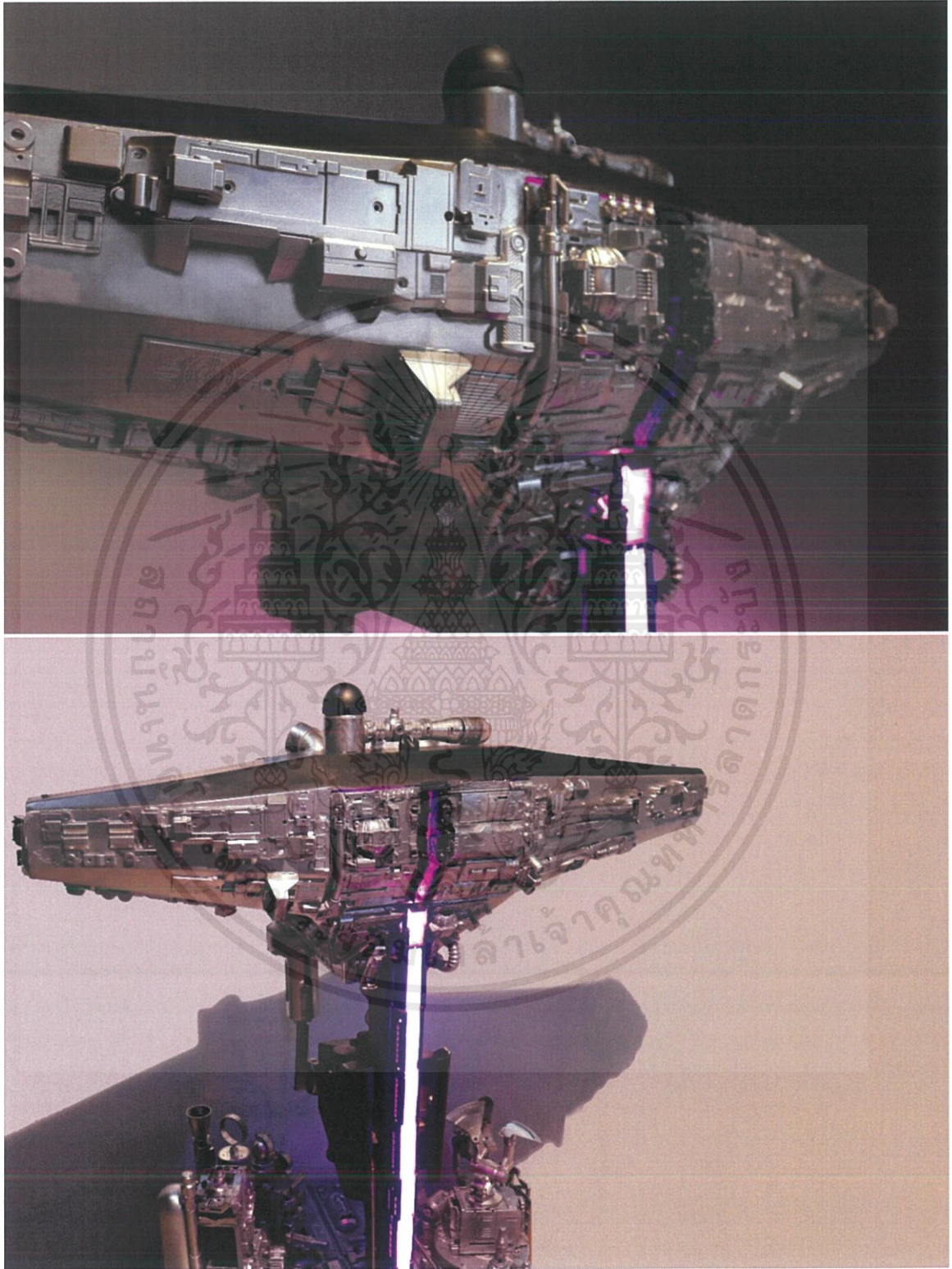
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



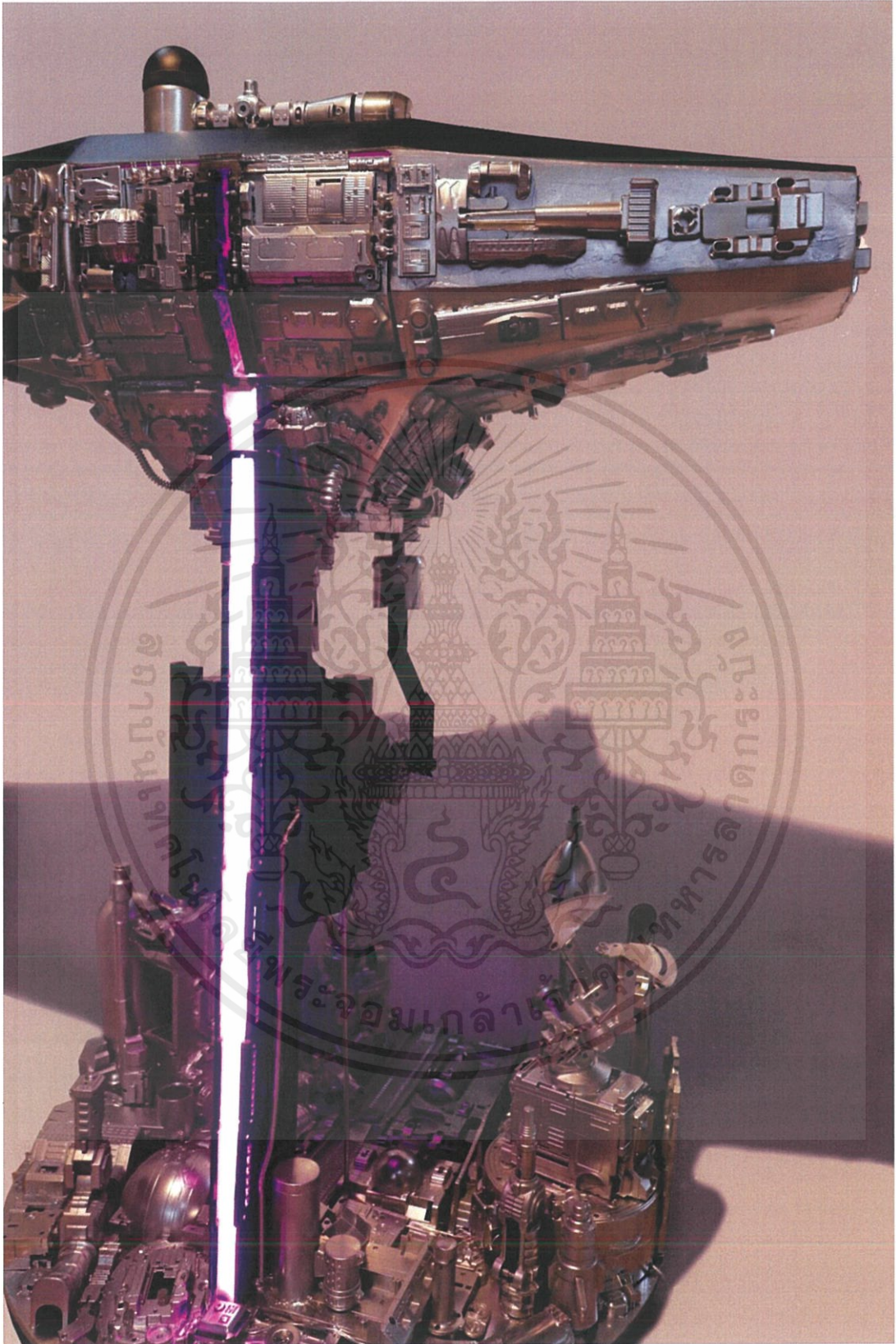
ชื่อผลงาน	SPHERE the resource pumps engine (พศ. 2563)
ขนาด	185 x 80 x 80 เซนติเมตร
วัสดุ	ของเล่นและของใช้พลาสติก,แผ่น ไม้อัด,ลูกบอลพลาสติกใส
เทคนิค	Found Object Sculpture, Kinetic Sculpture, Lighting Sculpture

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

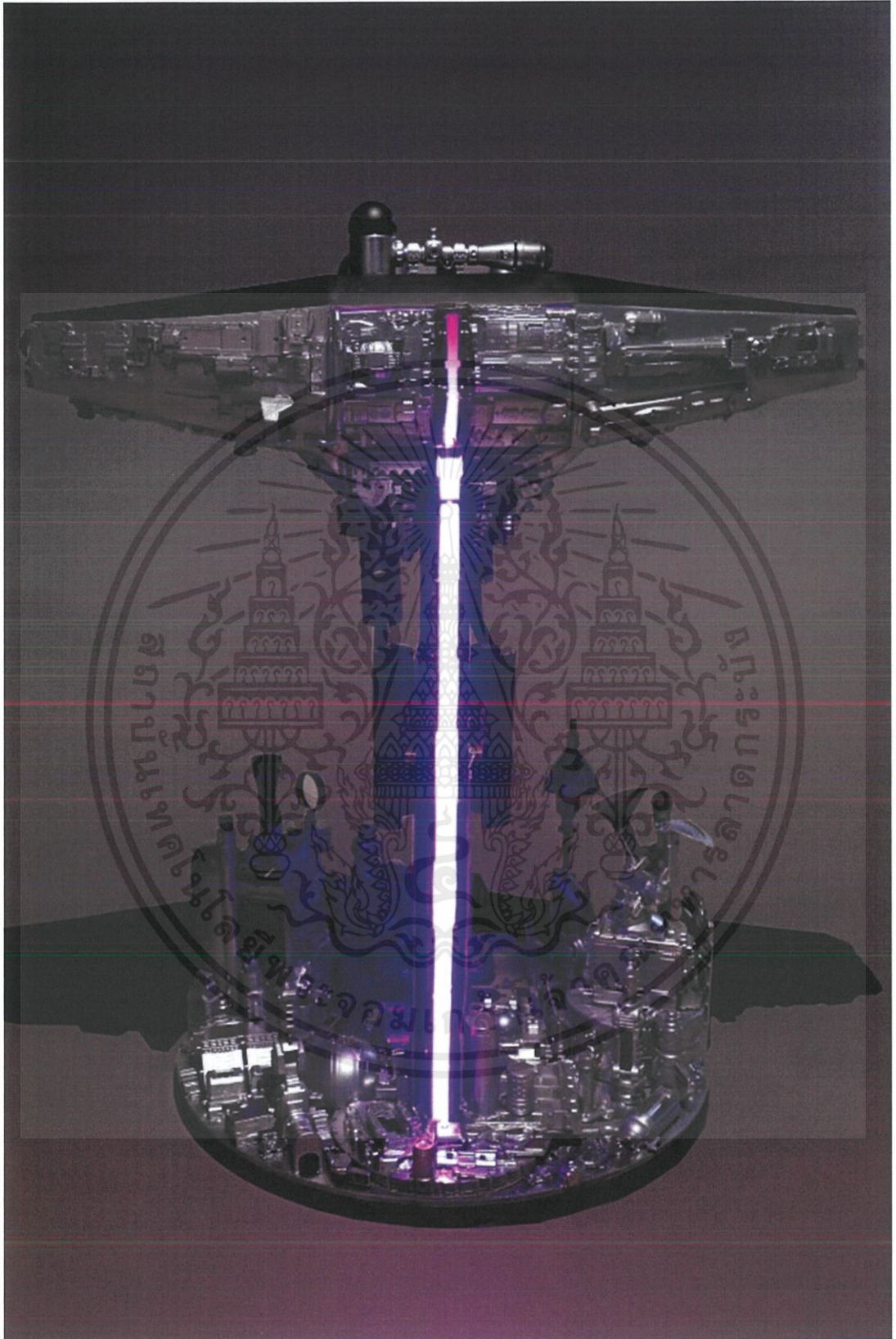
ผลงานชิ้นที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



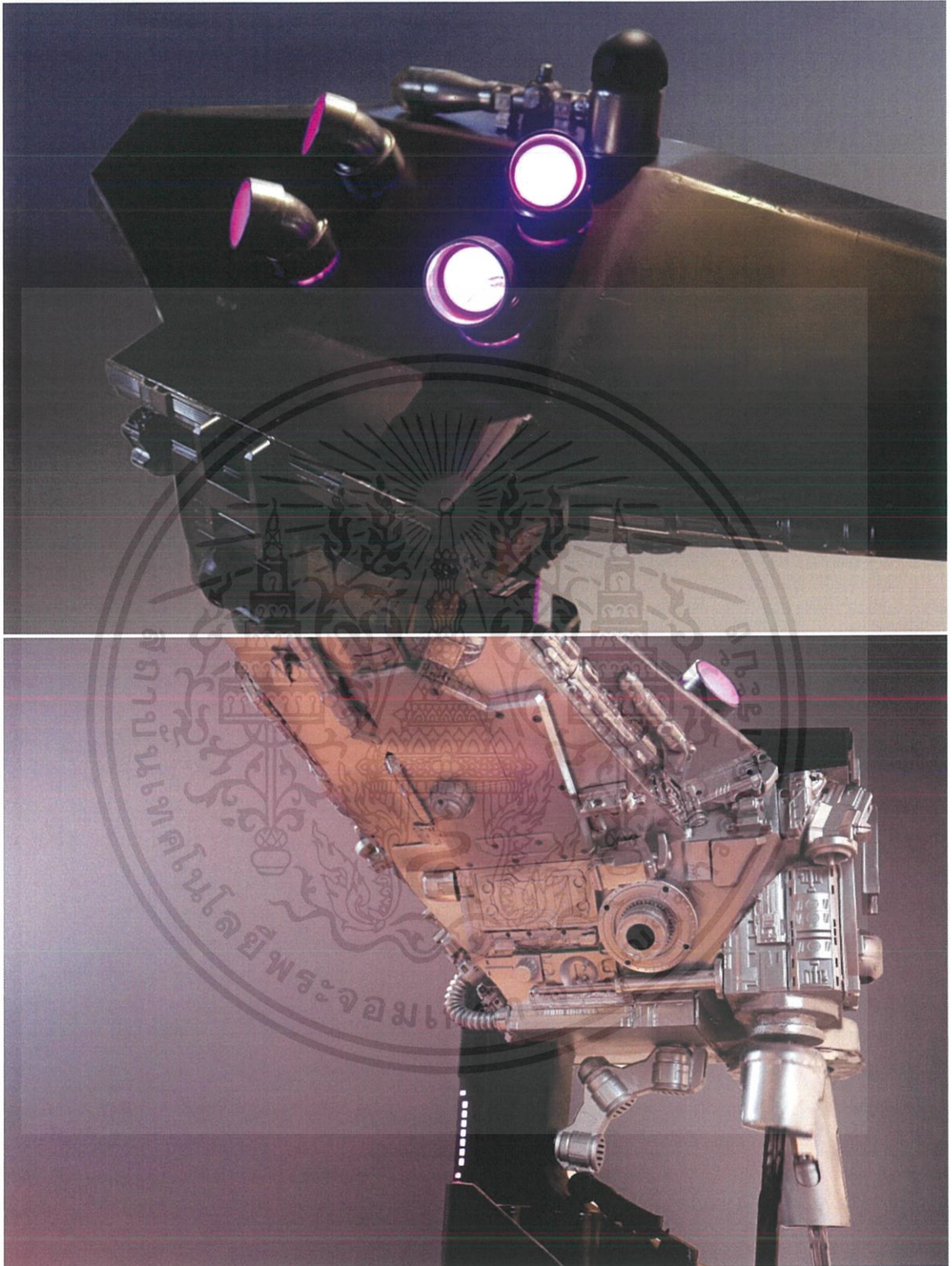
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



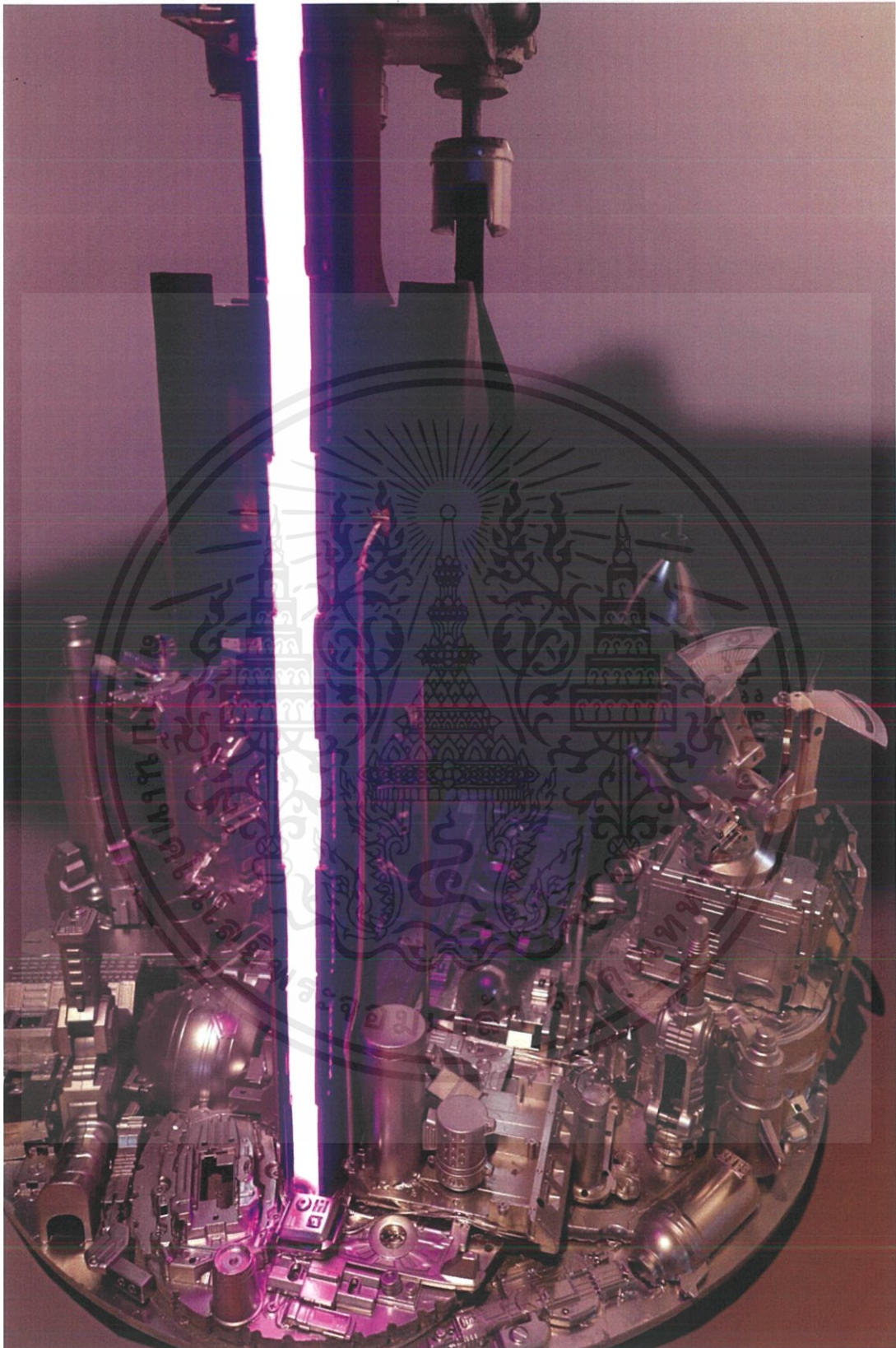
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



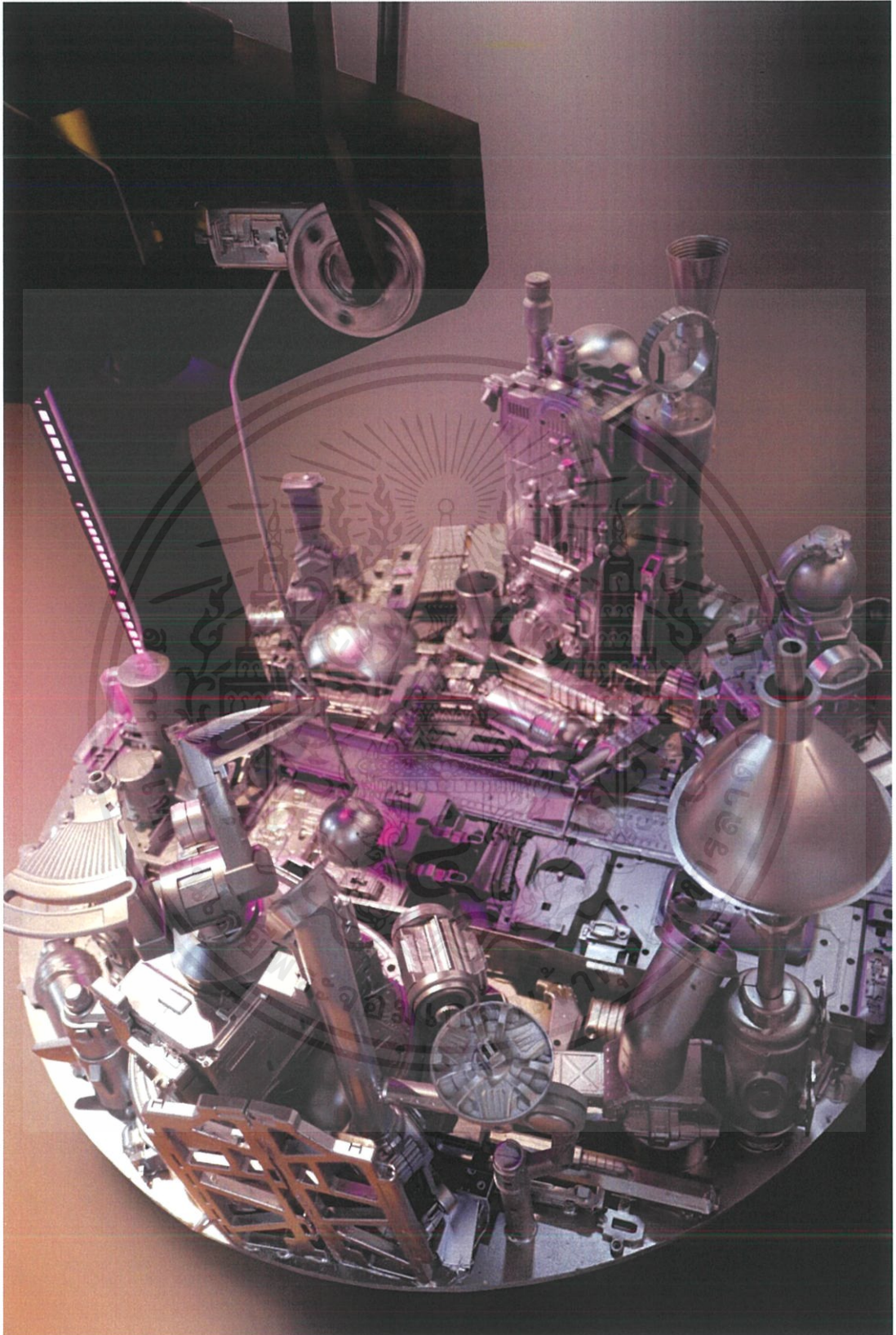
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



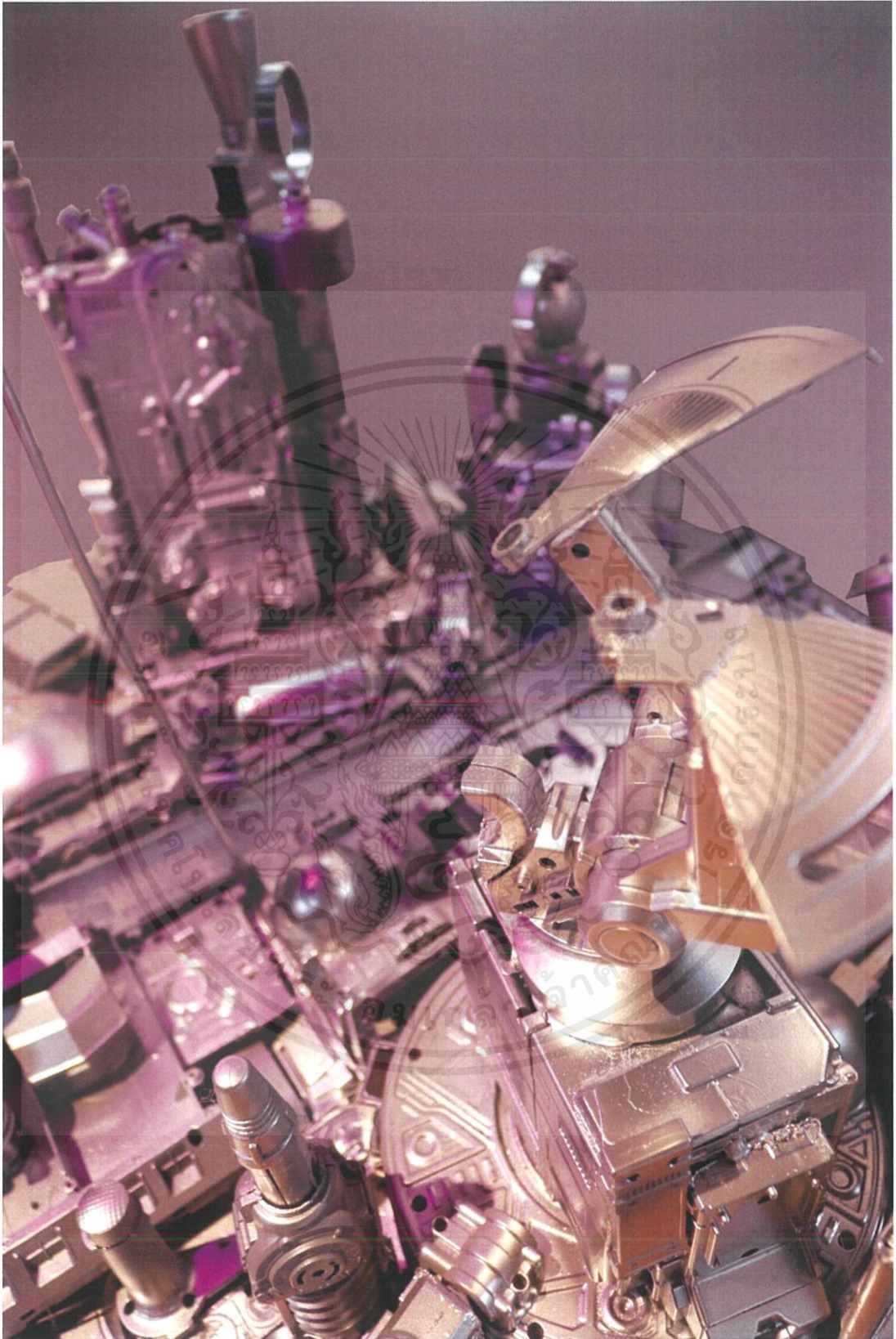
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



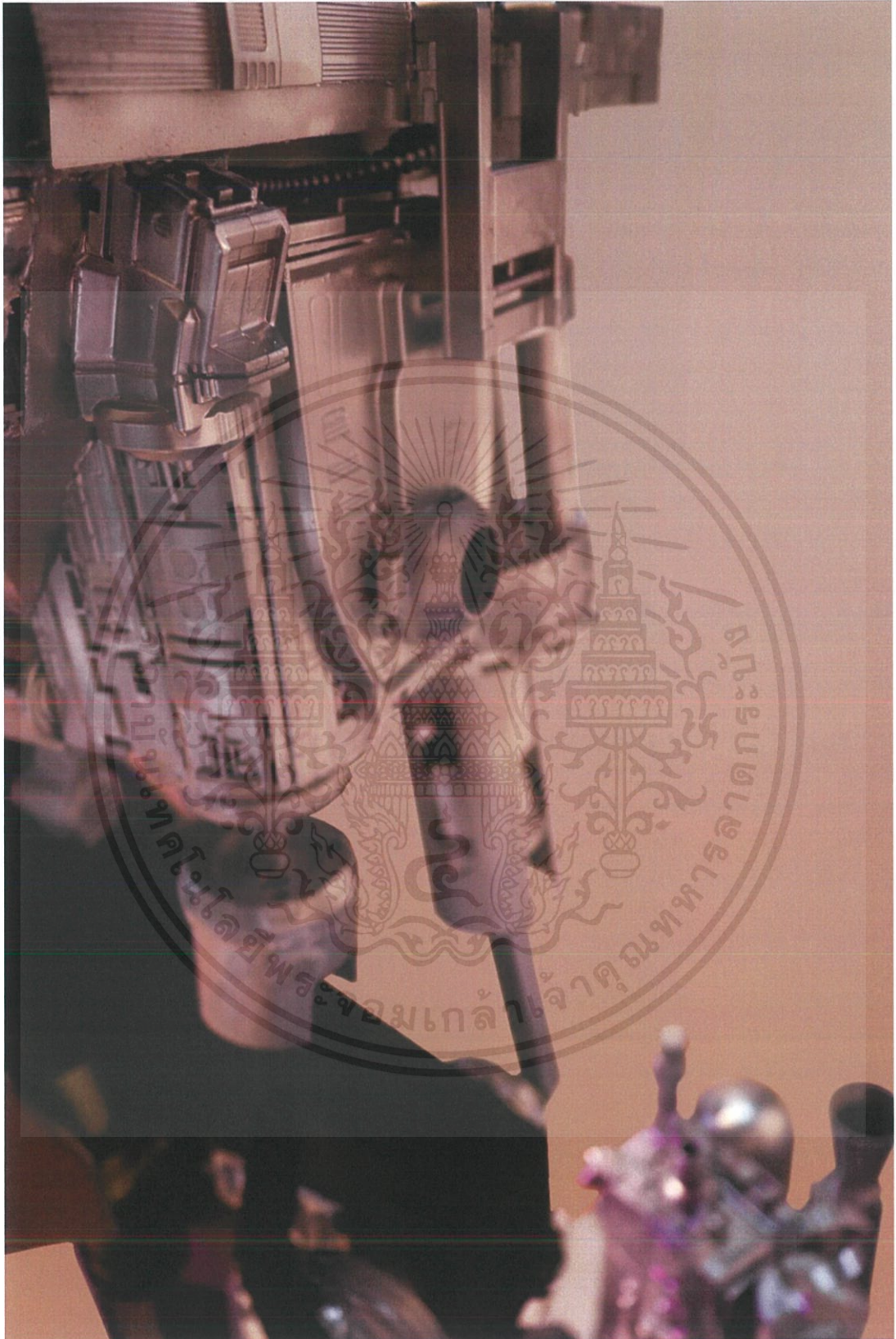
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



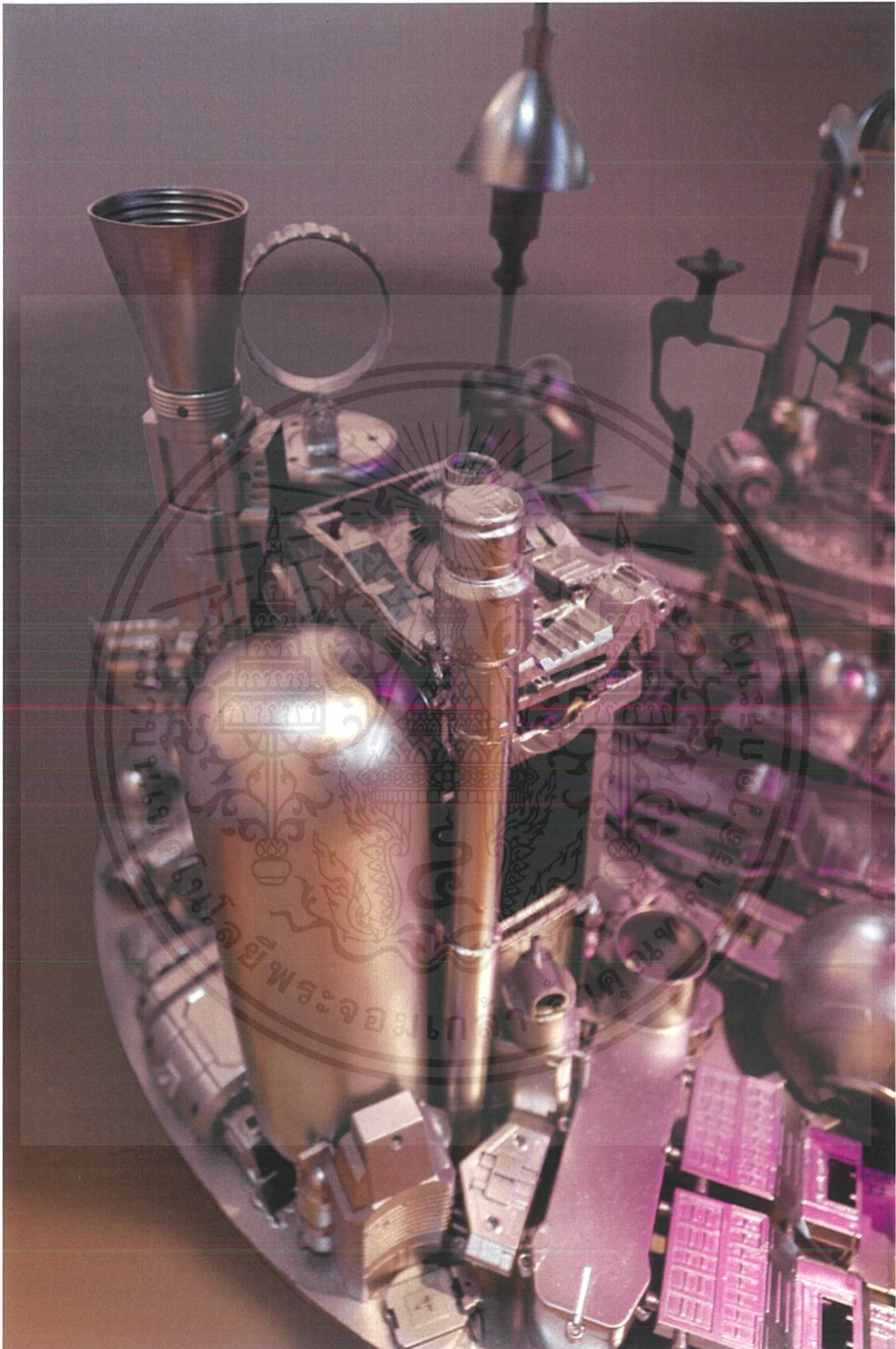
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



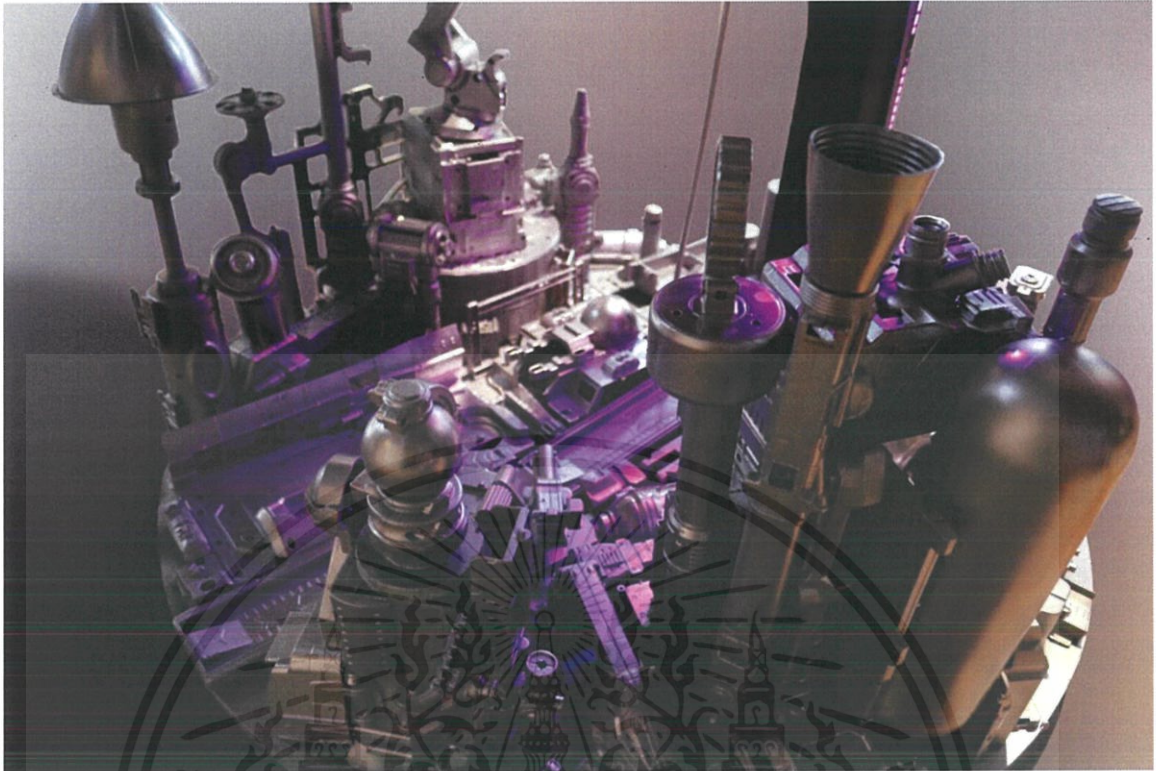
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน	NEOKARIN the cylinder engine (พ.ศ. 2563)
ขนาด	125 x 80 x 100 เซนติเมตร
วัสดุ	ของเล่นและของใช้พลาสติก , แผ่นไม้อัด
เทคนิค	Found Object Sculpture, Kinetic Sculpture, Lighting Sculpture

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายณัฐนนท์ ศรีเสาวลักษณ์
วัน เดือน ปีเกิด	22 มิถุนายน พ.ศ. 2541
ที่อยู่	75 หมู่บ้านสุธาวัลย์ ซอยรามอินทรา 8 แยก6-2 ถนน รามอินทรา กม.4 แขวงอนุสาวรีย์ เขต บางเขน 10220 กรุงเทพฯ
E-mail	alertrongureggu@gmail.com
เบอร์โทรศัพท์	0614100559
ประวัติการศึกษา	2551 โรงเรียนสุขฤทัย 2554 โรงเรียนสตรีวิทยา ๒ (มัธยมศึกษาตอนต้น) 2558 โรงเรียนสตรีวิทยา ๒ (มัธยมศึกษาตอนปลาย)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้