

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

มิตรภาพต่างมิติ

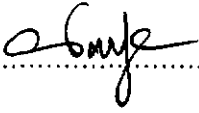
FRIENDSHIP WITH DIFFERENCE SPANCE – TIME



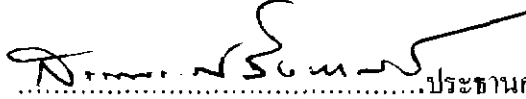
ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาประติมากรรม ภาควิชาวิจิตรศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี)

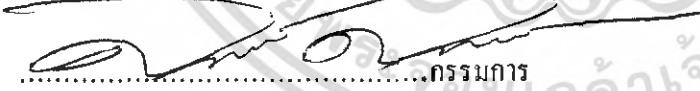
.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)
.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เดชา วราชน)

.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์วิริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

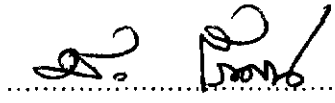
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์กัญจนา คำใสกิจ)
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ คชาชีวะ)
.....กรรมการ (อาจารย์วุฒิกร คงคา)

.....กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)
.....กรรมการ (อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

.....กรรมการ
(อาจารย์ศรีนิตย์ ศิริเจริญ)

.....กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา ชันฝิ่งเพชร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

มิตรภาพต่างมิติ

Friendship with difference space - time

ชื่อ

นางสาว ลลิตธร เพ็ญเจริญ

รหัสนักศึกษา

46020258

สาขาวิชา

ประติมากรรม

ภาควิชา

จิตรศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2549

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ มงคล เกิดวัน

บทคัดย่อ

ในสภาพสังคมที่วุ่นวายในสภาพแวดล้อมปัจจุบัน มนุษย์เริ่มได้มิตรภาพกันมากขึ้นทุกวัน ต้องดิ้นรนเพื่อความเป็นอยู่ของตนเป็นหลัก ด้วยวิถีใดๆก็ได้เพื่อให้ได้ซึ่งความอยู่รอดซึ่งเป็นผลนำไปสู่สถานะเปล่าเปลี่ยว ขาดที่พิงพิงทางใจ ความเหงาได้เคลื่อนกายมาสู่จิตใจได้สำนึก และได้เกิดขึ้นกับตัวข้าพเจ้าในปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้ามีความต้องการอยากได้มิตรภาพที่แท้จริง หรือทดแทนความเหงาส่วนที่ขาดหายไป เหมือนอย่างเช่น มิตรภาพที่เกิดขึ้นได้ระหว่างมนุษย์ผู้เป็นสัตว์ประเสริฐกับสัตว์เดรัจฉาน หรือเรียกสั้นๆได้ว่า “คนกับสัตว์” ที่คอยให้ความเพลิดเพลินและผ่อนคลายให้หายจากปัญหาต่าง ๆ นานา และความผูกพัน ความรักที่ไม่มีเงื่อนไข เป็นดังเพื่อนซึ่งคอยให้กำลังใจและอยู่เคียงข้างเราเสมอมา ข้าพเจ้าจึงนำเสนอผลงานประติมากรรมที่เปรียบเสมือนสิ่งทดแทน และเป็นดังเครื่องมือคอยบำบัดจิตใจ ให้ความรู้สึกเหล่านี้ได้ระเหิดหายไปจากจิตใจได้สำนึก และมอบความสุขให้แก่ข้าพเจ้า ด้วยมิตรภาพที่อาจเกิดขึ้นได้กับสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดและอาจอาศัยอยู่อีกมิติๆหนึ่ง ภายใต้ความเชื่อและจินตนาการ ที่ได้แรงบันดาลใจอยากให้มีอยู่จริงและอยู่ร่วมในวงโคจรชีวิตประจำวัน ในโลกแห่งความสนุกสนานของข้าพเจ้า ซึ่งไม่อาจหาได้ในโลกปัจจุบัน

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มีโอกาสติดตามมาพบเจอบนโลกที่ทั้งสวยงามและโหดร้ายนั้น ต้องขอกราบขอบพระคุณมารดาผู้ให้กำเนิด และคอยให้กำลังใจในการเผชิญโลกแห่งความเป็นจริง และการอยู่ร่วมกันในสังคมมนุษย์เสมอมา โอกาสทางการศึกษาและได้ดำเนินชีวิตที่งดงามก็ด้วยบิดาผู้คอยเกื้อหนุน เลี้ยงดู และไม่ทอดทิ้งตลอดเวลาที่ผ่านมา ถึงแม้ข้าพเจ้าและบิดามีโอกาสพบกันเพียงน้อยครั้งเท่านั้น ข้าพเจ้าขออน้อมรำลึกบุญคุณทั้งสองอย่างสุดซึ้ง ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ คุณ ฉลอง บุญจันทิก ผู้เป็นคนที่ทางเดินชีวิตให้เลือกเดินและรู้จักในเส้นทางสายศิลปะนี้ ผู้คอยอบรมสั่งสอนให้ข้าพเจ้าสามารถดำเนินชีวิตได้ด้วยตนเองในภายภาคหน้า และให้คำปรึกษาและคำชี้แนะที่ดีในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ต้องขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์มงคล เกิดวัน ผู้ที่มีความหมายลึกซึ้งยิ่งกว่าคำว่าอาจารย์ ท่านเป็นดังคำว่าครูและเป็นครูที่แท้จริง และ อาจารย์ศิรินิศย์ ศิริจิเจริญ ที่สั่งสอนให้ข้าพเจ้าเป็นคนดีและผลักดันให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสแสดงงานศิลปะ และแนะนำเส้นทางในการดำรงชีวิตในเส้นทางสายนี้ ศิลปนิพนธ์ครั้งนี้จะดำเนินไปด้วยดีไม่ได้ถ้าไม่มี คุณ กำจร กรโทสง ผู้คอยช่วยเหลือทั้งทุนทรัพย์ แรงกาย แรงใจ และคอยเป็นกำลังใจเสมอมา ข้าพเจ้าขอกล่าวขอบพระคุณ และน้อมรำลึกทุกท่านทั้งที่กล่าวถึงและไม่ได้กล่าวถึงไว้ ณ ที่นี้ ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1 - 4
ความสำคัญของโครงการ	4
วัตถุประสงค์ของโครงการ	4 - 5
ขอบเขตของโครงการ	5
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	6
ที่มา	6
อิทธิพลที่ได้รับหรืองานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	7 - 22
แนวความคิดสร้างสรรค์	23
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	24
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	24 - 29
กระบวนการสร้างงานประติมากรรม	30 - 35
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	36
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	36 - 51
วิเคราะห์องค์ประกอบ	52 - 53
บทที่ 5 บทสรุป	54 - 55
บรรณานุกรม	56 - 59
ผลงานศิลปะ	60 - 62
ภาคผนวก	63 - 71
ประวัติผู้เขียน	72 - 73

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพที่มาจากสื่อภาพยนตร์ต่างๆ	7 - 9
ภาพอิทธิพลที่ได้รับจากสวนสนุก	10 - 12
ภาพอิทธิพลจากศิลปิน	17 - 23
ภาพร่างชุดที่ 1	25 - 26
ภาพร่างชุดที่ 2	28
ภาพแสดงอุปกรณ์ของขั้นตอนที่ 1	30
ภาพการขึ้นโครงสร้างของผลงาน	31
ภาพอุปกรณ์ของขั้นตอนที่ 2	32
ภาพวิธีการของขั้นตอนที่ 2	33
ภาพกรรมวิธีผสมปูน	34
ภาพอุปกรณ์ของขั้นตอนที่ 3	35
ภาพวิเคราะห์ทัศนธาตุ (เส้น)	37
ภาพวิเคราะห์ทัศนธาตุ (รูปทรง)	38 - 45
ภาพวิเคราะห์ทัศนธาตุ (ลักษณะผิว)	46 - 48
ภาพวิเคราะห์ทัศนธาตุ (มิติของสีขาว)	49 - 51
ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ	52 - 53
ภาพผลงานศิลปะ	61 - 62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

มนุษย์เรานั้นต่างย่อมมีปัญหาของแต่ละคน ปัญหาเรื่องของตนเอง ปัญหาของ การอยู่ร่วมกันในสังคม ความสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์และอื่นๆอีกมากมาย ในปัจจุบัน มนุษย์มีความต้องการปัจจัยหลายๆอย่างในการดำเนินชีวิต ต้องทำงานหาเงินเพื่อเลี้ยงตนเองและ ครอบครัว มนุษย์ต้องการที่จะตอบสนองความต้องการของตนเองที่ต้องแลกมาด้วยการคืนรน ความเห็นแก่ตัว การเอารัดเอาเปรียบ เพื่อความอยู่รอดของตนโดยที่อาจไม่ได้นึกถึงผู้อื่นรอบข้างเลย มนุษย์ปัจจุบันมักลืมนิยามความสัมพันธ์ระหว่างกันไปเสียแล้ว ดังจะเห็นได้จาก สงครามในครั้งที่ผ่านๆมา เป็นสาเหตุใหญ่และสำคัญที่สุดที่จะสร้างความหายนะให้กับมนุษยชาติ เป็นสาเหตุที่เกิดจากความก้าวหน้าในการพัฒนาอาวุธของเราเอง การที่มนุษย์เราสามารถไต่เต้า ความป่าเถื่อนขึ้นมาสู่อารยธรรม และสั่งสมความรู้ที่ละเอียดที่ละน้อยจนสามารถใช้พลังงานจาก ปริมาณของสสารได้นั้น อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้อารยธรรมของพวกเราต้องสิ้นสุดลง เพราะการ ที่มนุษย์ใช้พลังงานปริมาณเป็นอาวุธประหัตประหารกันเองเสียแล้ว!

เมื่อมนุษย์เริ่มไว้มิตรภาพกันมากขึ้นต่างคนต่างต้องพึ่งพาอาศัยตัวเอง ไม่มีการ พบปะสังสรรค์ในยุคเร่ร่อนอีกต่อไปอย่างในอดีต เป็นผลทำให้มนุษย์ขาดที่พึ่งพิงทางใจ และ เกิดความเหงา ต้องการกำลังใจ ความอบอุ่น ต้องการมิตรภาพหรือเพื่อนคอยแก้เหงามากขึ้น กว่าแต่ก่อน มนุษย์จึงหันมาหาเครื่องทดแทนให้แก่ตนตั้งแต่ในระดับวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ยกตัวอย่างเช่น สัตว์ หรือ สัตว์เลี้ยงต่างๆ เช่น สุนัข แมว นก ปลา หนู กระต่าย กระรอก ฯลฯ รวมทั้งสัตว์ป่าหายาก หรือ ของที่เทคโนโลยีสมัยใหม่จะสร้างขึ้นเลียนแบบสิ่งมีชีวิตได้ มนุษย์ก็จะหามาครอบครองไว้ เป็นเพื่อนคอยแก้เหงา ความสวยงาม และค่านิยมในสังคม

ดังนั้นมนุษย์จึงเพิ่งเริ่มให้ความสนใจที่จะหวงแหนรักษา และให้ความสำคัญกับ สัตว์เหล่านั้นไว้มานาน แต่ความเป็นจริงแล้ว มนุษย์มีความผูกพันกับสัตว์มาอย่างช้านาน ดังจะเห็นได้จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ยกตัวอย่างเช่น จากการจารึกบนผนังถ้ำ หรือ ฝาผนัง ภาพจิตรกรรมและประติมากรรมรูปเคารพต่างๆของมนุษย์ในสมัยโบราณ บรรพบุรุษใน อดีตกาลของเราเชื่อว่ามนุษย์สืบเชื้อสายมาจากสัตว์ เช่น ในสมัยอียิปโบราณมีความเชื่อว่าสัตว์ เป็นผู้สร้างโลก หรือ เทพเจ้าอวตารลงมาเป็นสัตว์ครึ่งจัน ไม่ว่าจะเป็นนกสร้างโลก แมลง ทับ หรือ ตัวเสกคริบ (scarab) วัว จระเข้ หมี ลิง แมว ฯลฯ หรือความเชื่อที่ว่า เทพเจ้า

¹ ภิรมย์ พุทธิรัตน์. “ดินแดนอาถรรพ์ (The Bermuda triangle)”. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไต้โร) ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่จุดนี้มาบังเกิดบนโลกผิดกับมนุษย์และสัตว์เครื่องจางาน จึงเกิดความคิดทำเทวรูปตัวเป็นกนหน้า เป็นสัตว์ต่างๆ อย่างเช่น สฟิงซ์* เป็นต้น¹ แม้กระทั่งยุคกรีกโรมันก็มีตำนานความเชื่อเช่นนี้ เหมือนกัน นอกจากชาติดังกล่าวแล้วก็ยังมีจีนอีกชาติหนึ่ง ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์เช่น กิเลน หงส์ เต่า มังกร จีนมีความเชื่อที่ว่ามังกรเป็นเทพเจ้าที่อยู่บนสรวงสวรรค์ และเป็น สัญลักษณ์ของความเป็นมงคล จะนำมาซึ่งอายุยืนยาว ความเจริญรุ่งเรือง โชคลาภวาสนา รวมถึงเป็นสัญลักษณ์ของจักรพรรดิ (ซึ่งเป็นสมมติเทพ) และอำนาจอันยิ่งใหญ่ของฮ่องเต้²

เมื่อมนุษย์มีวิชาการและสติปัญญามากขึ้น มนุษย์จึงไม่มีใครบูชาสัตว์อีกต่อไป แล้ว แต่หันมาเริ่มสร้างตำนานพื้นบ้าน นิทาน หรือ เทพนิยายต่างๆ เช่น สัตว์ประหลาดลึกลับ ในมหาสมุทร และเชื่อว่าทะเลและมหาสมุทรเป็นที่อาศัยอยู่ของสัตว์ประหลาดเหล่านั้น ตั้ง ตำนานของ คราเคน* (Kraken) และพญางูทะเล* (sea serpent) เป็นต้น³

ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาด หรือ เรียกสั้นๆ ได้ว่า “ สัตว์ประหลาด ” หรือ สัตว์ลึกลับที่ค้นพบแล้วและยังไม่มีผู้ค้นพบ มีเพียงแต่หลักฐานของซากดึกดำบรรพ์ที่ใกล้เคียง ถึงแม้สัตว์เหล่านั้นจะไม่มีจริงในโลก ตามที่นักวิทยาศาสตร์ให้คำตอบไว้ และโยนให้เป็นเพียงนิทานหรือตำนาน แต่ก็ยังมีผู้ที่เคยพบเห็นสัตว์ประหลาดต่างๆ เหมือนกัน และยังมีอีกหลายคนทีทุ่มเทในการศึกษาสัตว์เหล่านั้นอย่างเป็นทางการเป็นจัง ซึ่งมีทั้งผู้โต้แย้งและผู้เห็นด้วย ถึงแม้คำตอบและจุดมุ่งหมายนั้นจะห่างไกลก็ตาม คนกลุ่มนั้นได้บรรยัดศาสตร์ขึ้นมาใหม่แต่ก็ไม่ใหม่เสียทีเดียว ศาสตร์นั้นคือ **Cryptozoology*** ซึ่งมีความหมายว่า การศึกษาเกี่ยวกับสัตว์ที่ลึกลับ รวมทั้งสัตว์ซึ่งคิดว่าสูญพันธุ์แล้ว พวกเขามักจะได้ข้อมูลจากตำนานนิทานพื้นบ้าน คำบอกเล่าของคนท้องถิ่น หรือ ประสบการณ์ของผู้ที่เคยพบเห็น เช่น พวกเขาจะแบ่งการศึกษาที่สนใจอยู่ออกเป็นหลักใหญ่ๆ คือ เนสซี เยติ ซาสควอตซ์ และ โมก-เลอบมเบอ* สัตว์ปริศนา 4 จำพวกที่บุคคลกลุ่มหนึ่งกำลังเฝ้าค้นหา⁴

* คำหรือข้อความที่มีเครื่องหมาย* ให้ดูคำอธิบาย ใน ภาคผนวก

¹ ยูริ คมิตริเยฟ. “มนุษย์กับสัตว์ (Man and Animals)”. แปลโดย ทองสุก เกตุโรจน์ (กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ)

² วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “มังกร” หมวดหมู่ : สัตว์ในตำนาน, <http://th.wikipedia.org>

³ เรื่องเดียวกันกับ ¹

⁴ ประหยัด โภกจิติกุล. “สืบรอยสัตว์ลึกลับ” วารสารมติพิเศษ # 4 (2533) นั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และข้าพเจ้าก็มีความเชื่อเช่นนี้เหมือนกันว่า สัตว์ประหลาดอาจมีอยู่จริงได้จากความน่าจะเป็น ดังนี้

ทฤษฎีของ ชาร์ลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) สิ่งมีชีวิตจะมีรูปร่างลักษณะและรูปแบบของการดำเนินชีวิตอย่างไรขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมการเปลี่ยนแปลงและการปรับตัวจะเกิดขึ้นเป็นประจำอย่างซ้ำๆให้เข้ากับสภาพแวดล้อมปัจจุบัน หรือเรียกได้ว่า วิวัฒนาการร่วม (Co-evolution) และที่สำคัญอย่างยิ่งก็คือ สิ่งมีชีวิตต้องต่อสู้เพื่อความอยู่รอด สิ่งที่แข็งแรงกว่าฉลาดกว่า เท่านั้นที่จะดำรงเผ่าพันธุ์อยู่ได้ คือ การคัดเลือกทางธรรมชาติ (Evolution by natural selection)⁵ เพราะเหตุนี้จึงมีความเป็นไปได้ที่สัตว์ประหลาด หรือ สัตว์ลึกลับอาจมีอยู่จริง

อีกเหตุผลที่น่าเชื่อถือได้ คือ การบิดเบือนของห้วงเวลาอวกาศ (Time-space warps) ตามกฎแห่งทฤษฎีสัมพันธภาพ (Law of relativity) ของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein) ได้กล่าวไว้ว่าทุกสิ่งทุกอย่างในเอกภพ ต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะสสารพลังงาน อวกาศ หรือ กาลเวลา และในทางคำนวณสามารถที่จะพิสูจน์ได้ว่าอย่างน้อย อวกาศมี 3 มิติ แต่เนื่องจากกาลเวลาเป็นมิติที่ 4 ตามทฤษฎีของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ดังนั้นห้วงเวลาอวกาศและทุกสิ่งทุกอย่างในเอกภพ จึงต้องมีอย่างน้อยที่สุด 4 มิติ นั่นคือ กาลเวลา ดังนั้นการบิดเบือนของห้วงเวลาอวกาศ ก็คือการเปลี่ยนแปลงกาลเวลาให้แตกต่างออกไปจากที่เป็นอยู่ในขณะนั้น และวัตถุใดๆที่ถูกกระทำเช่นนี้ จะอันตรายหายไปสู่อวกาศที่กำหนด และจะกลับคืนสู่รูปร่างเดิมเมื่อครบกำหนดเวลานั้น⁶ ดังนั้นจึงมีโอกาสที่เราจะสามารถพบเห็นสัตว์ประหลาดลึกลับได้ในช่วงเวลาๆหนึ่ง เหมือนกับผู้ที่มิประสพการณ์ที่สามเหลี่ยมเบอร์มิวดาร์ หรือ ผู้ที่เคยสัมผัสกับเหตุการณ์มิติคู่ขนานและการซ้อนเหลื่อมของเวลา

ความเป็นไปได้ที่จะสามารถสื่อสารกับสัตว์ต่างๆไปหรือสัตว์ประหลาด โดยวิธีที่มนุษย์ก็ค้นพบสัมผัสที่ 6 ตามความน่าจะเป็นไปได้จากสิ่งใกล้ตัวเช่น สัตว์ที่ธรรมชาติสร้างมาสามารถบอกได้ถึงเหตุการณ์ของภัยธรรมชาติได้ล่วงหน้า และสามารถทาบใจของมนุษย์ได้ด้วย ดร. คาร์ลิส โอซิส (Karlis Osis) ให้ความเห็นที่ 6 ของสัตว์ในแง่ของการสัมผัสจิตใจหรือความนึกคิดของคนนั้น น่าจะเกิดกับสัตว์เลี้ยง เช่น พวกแมวหรือสุนัข ซึ่งมีความสัมพันธ์ที่เรียกว่า “ Friendly Relations ”⁷ จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่มนุษย์มีความผูกพัน

⁵ เดวิด ความแมน. “ชาร์ลส์ ดาร์วิน” นิตยสารแนชั่นแนลจีโอกราฟฟิก (พฤษภาคม 2547)

⁶ เรื่องเดียวกันกับ ¹

⁷ รติมาลย์. “ประสาธสัมผัสที่ 6” วารสารมิติพิศวง # 2 เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กับสัตว์มาอย่างช้านาน มนุษย์นิยมเลี้ยงสัตว์เลี้ยงไม่ใช่แค่เหงาหรือการใช้งานเท่านั้น ยังจะรวมไปถึง การเฝ้าระวังภัย การช่วยเหลือคนตาบอด เพื่อเชื่อมโยงสัมพันธ์ไมตรีในครอบครัว ในทางการแพทย์มนุษย์เริ่มนำสัตว์เลี้ยงมาช่วยในการบำบัดจิตใจผู้ป่วย สุนัขยังสามารถรับรู้ถึงภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นได้ และสามารถเตือนภัยของอาการลมชักของผู้เลี้ยงล่วงหน้าได้อย่างแม่นยำอีกด้วย⁸ และน่าจะเกิดขึ้นได้กับสัตว์ประเภทเช่นเดียวกัน

ความสำคัญของโครงการ

มนุษย์ประหัดประหารกันเองอย่างตรงไปตรงมาหรืออย่างเงิบๆ โดยที่เราไม่รู้ตัว เป็นสิ่งที่โหดร้ายยิ่งกว่ามนุษยธรรม ของผู้ที่เรียกตัวเองว่าทรงปัญญาควรจะเป็นเสียอีก ทำให้มนุษย์ในปัจจุบันมีคุณภาพจิตใจที่แยลงมากขึ้น หันมาให้ความสนใจและเลือกที่จะคบหา หรือสร้างมิตรภาพขึ้นได้ด้วยตัวเองจากสัตว์เลี้ยงที่รัก และสื่อสัตย์มากกว่ามนุษย์ด้วยกันเองเสียอีก และข้าพเจ้ามีความเห็นสอดคล้องกับคำกล่าวของ ฮิวแมน ว่า “เราต่างหากที่เป็นสัตว์ประหลาดที่แท้จริง”⁹ กล่าวคือ สัตว์ประหลาดที่มนุษย์ทุกคนบริบทให้มันเป็นสัตว์ที่ดูร้ายน่ากลัว แต่แท้ที่จริงแล้วมันเป็นการดำรงชีวิตตามวัฏจักรทางธรรมชาติเท่านั้นเอง สิ่งเหล่านี้จึงทำให้ข้าพเจ้าเลือกที่จะหันไปหาเครื่องทดแทนจิตใจ คบหาสร้างมิตรภาพกับสัตว์ประหลาดยังดีเสียกว่ามีมิตรภาพจากมนุษย์ด้วยกันเอง จากความเชื่อต่างๆและทฤษฎีที่น่าจะเป็นไปได้ ภายใต้โลกจินตนาการของข้าพเจ้า

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเป็นการสร้างสิ่งทดแทนความรู้สึกภายใน เปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือคอยบำบัดจิตใจให้ความรู้สึกเหงา เปล่าเปลี่ยว ให้ระเหิดไปจากจิตใจได้สำนึก มอบความสุขให้แก่ข้าพเจ้า และเป็นดั่งกำลังใจให้ข้าพเจ้าเข้มแข็ง สามารถยืนอยู่ได้เมื่อในขณะที่ต้องเผชิญอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง

⁸ คนตาไฟ. “สัตว์ทำนายแผ่นดินไหวได้จริงหรือ” วารสารมติพิศวง # 4 (2533)

⁹ ประหัด โภคฐิติยกุล. “สี่บรอยสัตว์ลึกลับ” วารสารมติพิศวง # 4 (2533) นั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเรื่องที่ข้าพเจ้าได้ให้ความสนใจ และแนวทางสร้างสรรค์ที่มีรูปลักษณะเฉพาะตน อีกทั้งยังเป็นรากฐานของการวิจัยและค้นคว้าต่อในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น
3. เพื่อให้ผู้ที่กำลังแสวงงานศิลปะของข้าพเจ้า ได้รับรู้ถึงแนวคิดของตน หรือ ผู้ที่มีปัญหา และมีความคิดหวังในเรื่องเดียวกันกับข้าพเจ้า ที่บางคนไม่ถนัดในทางศิลปะ ได้เลือกที่จะแสวงงานตรงกับจิตใต้สำนึกของตน ให้หายจากความเหงา ความทุกข์ และปัญหาต่างๆ ไปด้วยวิธีสร้างสรรค์ศิลปกรรมของข้าพเจ้า

ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้ามีจุดมุ่งหมายที่จะนำเสนอเรื่องราวสนุกสนาน และมิตรภาพที่อาจเกิดขึ้นได้กับสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาด ภายใต้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเปรียบเสมือนโลกส่วนตัว โดยใช้รูปทรงที่นำมาคลี่คลาย และผสมผสานกับจินตนาการ
2. แนวทางสร้างสรรค์เป็นลักษณะ Fantasy Art
3. กรรมวิธีสร้างสรรค์เป็น ประติมากรรม เทคนิคปั้นปูนยิปซัมละเอียด
4. จำนวนผลงานทั้งหมด 2 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 2.50 x 3.30 x 1.90 เมตร
 - 4.2 ขนาด 4.10 x 5.00 x 1.80 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ในช่วงชีวิตของข้าพเจ้าส่วนใหญ่มักจะมีประสบการณ์ที่โหดร้าย เกี่ยวกับเรื่องมิตรภาพระหว่างมนุษย์ด้วยกันในสังคมอยู่เสมอมาโดยตลอด ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความผิดหวัง ไม่เชื่อใจและไม่ไว้ใจใครเหมือนแต่ก่อน ข้าพเจ้าจึงปิดกั้นตัวเอง และพยายามเข้าหาสังคมน้อยลง พยายามที่จะดำเนินชีวิตเพียงลำพัง แต่ในส่วนลึกๆของจิตใจสำนึกของข้าพเจ้าได้เกิดความเหงาม บางครั้งโดยไม่รู้ตัว จึงเป็นที่มาให้ข้าพเจ้าหันมาหาเครื่องทดแทน หรือ ที่พักพิงทางใจ และต้องการมิตรภาพที่แท้จริง เมื่อข้าพเจ้ามีความผิดหวัง ท้อแท้ เสียใจ หรือ มีความทุกข์ ข้าพเจ้ามีสุนัขที่คอยให้ความอบอุ่นและเป็นเพื่อนเสมอมา เปรียบเสมือนเป็นผู้ฟังที่ดี ถึงแม้ว่าเราจะสื่อสารกันได้ไม่เข้าใจนัก แต่เป็นสิ่งที่เรารับรู้ได้ (to perceive)¹ เมื่อเวลาข้าพเจ้าเสียใจหรือ ร้องไห้ สุนัขจะรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกได้ และจะคอยอยู่ใกล้ๆข้าพเจ้าโดยไม่ละสายตาห่างไปไหนเลย ทำให้ข้าพเจ้ามีความเชื่อเรื่องมิตรภาพระหว่างมนุษย์กับสัตว์นั้นเป็นเรื่องจริง

สิ่งที่สามารถทำให้ข้าพเจ้ามีความคิดเชื่อมั่นในมิตรภาพ ที่เกิดขึ้นระหว่างคนกับ สัตว์นั้น อาจมีสาเหตุมาจากความชื่นชอบในจินตนาการของสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ นิทาน เทพนิยาย นิยายวิทยาศาสตร์ เป็นต้น ภาพยนตร์เป็นสื่อในรูปแบบหนึ่งที่ทำให้เห็นถึงจินตนาการได้อย่างชัดเจนมากที่สุด ภาพยนตร์ที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องมิตรภาพระหว่างมนุษย์ กับสัตว์สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ประเภทที่หนึ่ง คือ สัตว์ที่มีอยู่จริงในโลกปัจจุบัน และประเภทที่สอง คือ สัตว์ประหลาด สัตว์ลึกลับ สัตว์จากต่างดาว ดังจะเห็นได้ดังนี้ ประเภท ที่หนึ่งอาทิเช่น Free Willy (1993) Simon Winer , Mighty joe yong (1998) โดย Ron Underwood , Benji (1974) โดย Joe Camp จะเป็นสัตว์ที่มีอยู่จริง ประเภทที่สองอาทิเช่น ภาพยนตร์เรื่อง E.T. The extra terrestrial (1982) โดย Steven Spielberg , Kingkong (1976) โดย John Guillermin , Star wars (1936) โดย George Lucas เป็นต้น²

¹ ดร.ชัยสิทธิ์ ทองบริสุทธิ. สุนทรียศาสตร์. (อีดีส์นา)

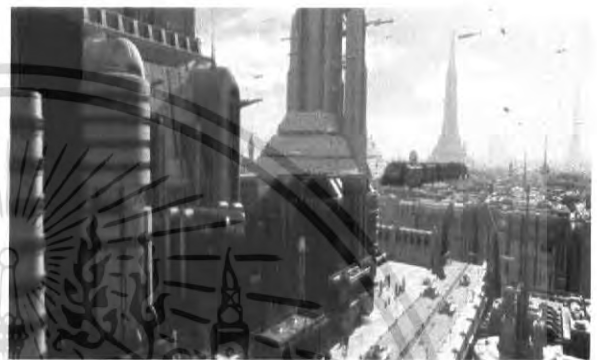
² ดร.ชัยวัฒน์ คุประตกุล. " มนุษย์ต่างดาวกับสัตว์ยักษ์ ". (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สารคดี) ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในเมื่อโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถเป็นไปได้ ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการที่จะสร้างโลกจินตนาการแห่งความฝันของตนเอง ดังคำกล่าวของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้อธิบายตามหลักจิตวิทยาไว้ว่า ความฝันเป็นจินตนาการชนิดหนึ่ง ซึ่งได้รับการกระตุ้นจากจิตใต้สำนึก มนุษย์ทุกคนต่างมีความคิดฝัน ซึ่งความฝันนั้นหลายๆครั้งไม่สามารถสมหวังได้ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่สำหรับศิลปินจะถ่ายทอดความฝันผ่านการแสดงออกทางศิลปะ โดยแปลความฝันเป็นรูปทรง หรือ สัญลักษณ์ ที่ไม่ใช่การแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ดังนั้นศิลปะจึงเป็นผลสืบเนื่องของความฝัน ซึ่งเป็นการแสดงออกของความปรารถนา อันถูกเก็บซ่อนไว้ภายในจิตใต้สำนึก (Art as wish-fulfillment)¹ ดังนั้นจึงเป็นแรงขับเคลื่อนและแรงบันดาลใจ ให้กับข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมและศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้

ภาพที่มาจากสื่อภาพยนตร์ต่างๆ



¹ ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. การวิจัยทางศิลปะ (ศิลปะวิจัย). กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2548 ารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อิทธิพลที่ได้รับจากสวนสนุก

โลกแห่งจินตนาการของข้าพเจ้านั้นมีที่มาจากเรื่องราวของสวนสนุก เครื่องเล่นในสวนสนุก เครื่องเล่นพินบอล (Pinball) และเครื่องกลไลต่างๆ โลกแห่งมิตรภาพระหว่างเพื่อนสัตว์ประหลาด ที่คอยเป็นเสมือนเครื่องทดแทนจิตใจ ในจินตนาการของข้าพเจ้าที่อยากให้มืออยู่จริงในโลกปัจจุบันนั้น เปรียบได้กับเรื่องราวของสวนสนุกที่มีทั้งอารมณ์ความรู้สึก ความบันเทิงใจ ความสนุกสนานพลัดพลัด ความสุข เสียงหัวเราะ ความสบายใจ ประสพการณ์ และมิตรภาพที่ได้จากสวนสนุก จึงให้อิทธิพลนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพอิทธิที่ได้รับจากสวนสนุก



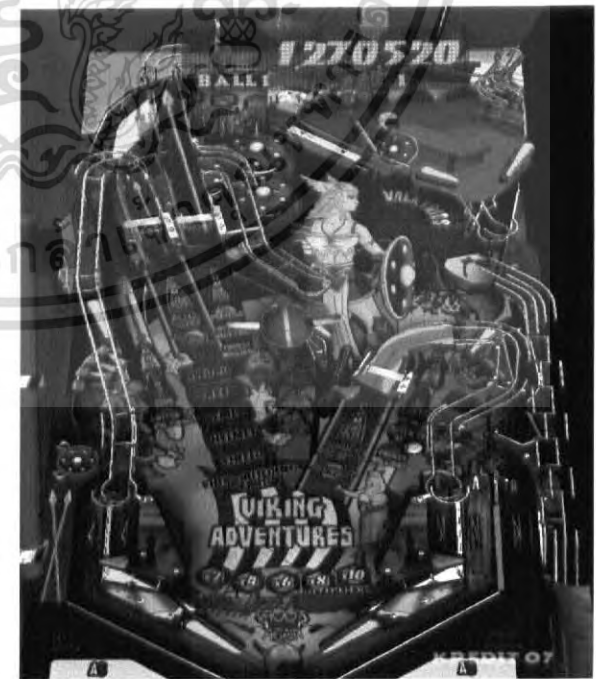
ภาพแผนผังของสวนสนุก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพเส้นทางของเครื่องเล่นรถไฟเหาะ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

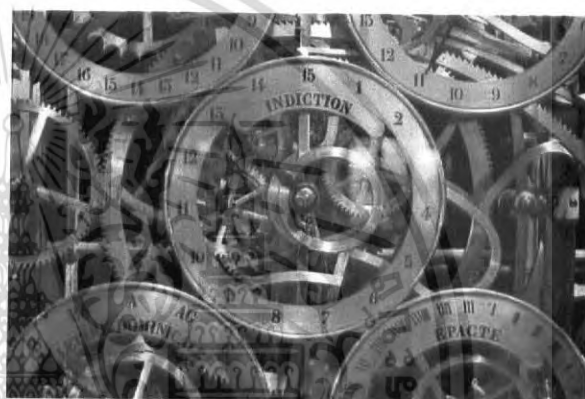
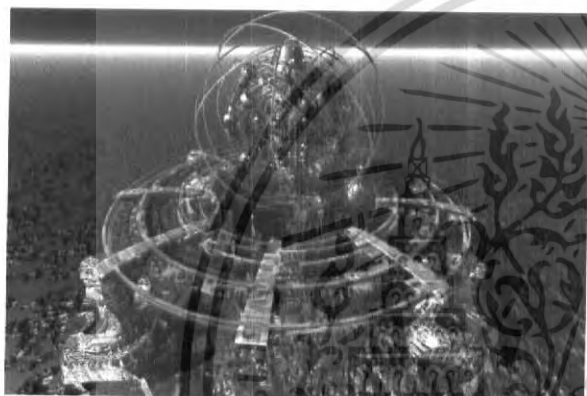
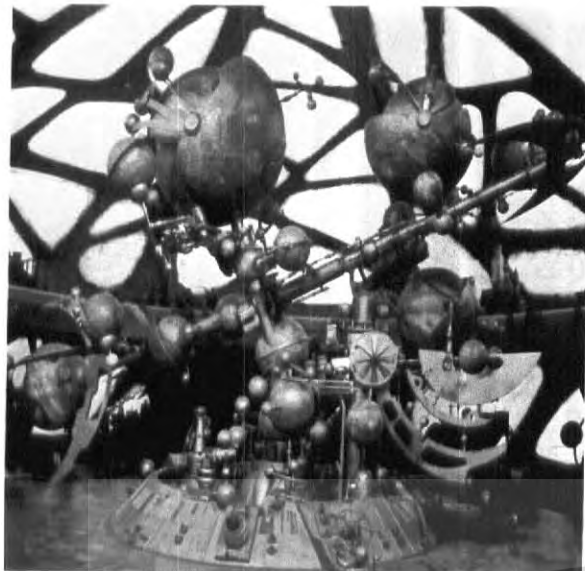


ภาพเครื่องเล่นแบบต่างๆในสวนสนุก



ภาพเครื่องเล่นพินบอล (Pinball)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพเครื่องยนต์กล ใกต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ศิลปินที่ข้าพเจ้าได้นำมาเป็นกำลังใจและแรงผลักดัน ให้กล้านำเสนอเรื่องราว และรูปแบบที่น่ารัก สดใส ของสัตว์ประหลาดนั้น มีทั้งหมด 4 คนดังนี้ ทากาชิ มูรากามิ (Takashi Murakami) , ไกโกะ มียาตะ (Keiko Miyata) , ศิลปินกลุ่ม ปิโกะ ปิโกะ (Pico Pico) และ ไกซึเกะ กิชิ (Keisuke Kishi) ซึ่งล้วนเป็นศิลปินเชื้อสายญี่ปุ่นทั้งสิ้น เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นมีคตินิยมเชื่อ ดำเนิน นิทานพื้นบ้านเรื่อง สัตว์ประหลาด ภูตผีปิศาจ และเทพเจ้าต่างๆ มากมาย รวมทั้งวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมที่ละเอียดอ่อน มุมมองแนวความคิดและรูปแบบวิธีการนำเสนอที่มีความคล้ายคลึงกัน มีทั้งหมดดังนี้

1. ทากาชิ มูรากามิ* (Takashi Murakami)

ทากาชิ มูรากามิ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในปัจจุบัน ในรูปแบบการ์ตูนสไตล์ โปกุ (Poku , Pop + Otaku) ที่ตัวการ์ตูนสามารถสร้างวัฒนธรรมใหม่ ในศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ของประเทศญี่ปุ่น ศิลปินได้กล่าวไว้ว่า “ การ์ตูนก็คือศิลปะอย่างหนึ่งเหมือนกัน ” ผลงานของเขาดีและกราฟฟิคจะเป็นลักษณะแบน ราบนาบแบบราบเรียบ สไตล์ของศิลปินเรียกว่า “ Superflat ” และมีความเป็น Post modern อยู่ ซึ่งได้รับมาจากสไตล์การเขียนการ์ตูน นำเสนอเรื่องราวกานิยมบริโภคในวัตถุ และสื่อเชิงรรมย์ทางเพศที่กำลังระบาคอยู่ในวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น รวมทั้งการ์ตูนอะนิเมชั่น(anime) และการ์ตูนลายเส้นแบบญี่ปุ่น (Manga) นำเสนอความเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (Pop culture) และวัฒนธรรมของคนสามัญชน (Low Culture) เหมือนอย่างแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ทำให้กลายเป็นศิลปะชนชั้นสูง (High Art) ความคิดนี้เทียบได้กับ คลาส์ โอคด์เคนเบิร์ก (Claes Oldenburg) เป็นบุคคลหนึ่งที่ขายผลงานศิลปะแบบสามัญชน (Low Art) เช่นกัน ผลงานมีทั้งประติมากรรมที่ทำมาจากไฟเบอร์กลาส บอลูน ภาพพิมพ์ และภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิค รวมทั้งงานรูป แบบสินค้า เช่น ภาพเขียนจิตรกรรม ประติมากรรม โมเดลขนาดเล็ก วีดีโอ เสื้อยืด พวงกุญแจ ที่รองเมาส์คอมพิวเตอร์ ตุ๊กตาส้มลูก ที่ห้อยโทรศัพท์มือถือ หากมองย้อนกลับไป แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) , รอย ลิกเคน สไตน์ (Roy Lichtenstein) , คลาส์ โอคด์เคนเบิร์ก (Claes Oldenburg) ที่ทำงานลักษณะเช่นนี้เหมือนกัน นับว่ามูรากามินำวัฒนธรรมตะวันออกมาวางสู่ตลาด ประสบผลสำเร็จอย่างมหาศาล และนำความสำเร็จกลับสู่ประเทศญี่ปุ่นด้วยผลงานของศิลปินเอง กลายเป็นผู้นำแนวหน้าด้านการ์ตูนศิลปะร่วมสมัยในประเทศญี่ปุ่น และให้อิทธิพลแก่คนรุ่นหลังต่อมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ไกโกะ มียาตะ* (Keiko Miyata)

มียาตะ เป็นศิลปินหญิงผู้หนึ่งที่ทำผลงานศิลปะรูปแบบของเล่นมโนทัศน์ศิลป์ (Conceptual Toy Art) ในประเทศญี่ปุ่น ในรูปแบบประติมากรรมแบบอ่อน (Soft Sculpture) เนื่องจากศิลปินทำงานเป็นนักออกแบบตุ๊กตา และความชื่นชอบตั้งแต่วัยเด็ก ศิลปินกล่าวไว้ว่า “ ความอ่อนนุ่มเป็นพลังอำนาจที่น่าสนใจ ฉันให้ชื่อและหมายเลขเอาไว้ในตุ๊กตาแต่ละตัว แต่นั่นจะไม่ใส่อารมณ์ความรู้สึกลงไปต่อตุ๊กตามากนัก อย่างไรก็ตามฉันก็ยอมรับว่า ฉันรับรู้สัมผัสที่อ่อนนุ่ม สี สัน และรูปร่างนั้นมีผลต่อกับฉันมากที่สุด ”

ศิลปินมีความต้องการนำเสนอเรื่องราวทั้งหมด 2 เรื่อง แนวความคิดเกี่ยวกับสัตว์ที่ต้องอาศัยอยู่ในสวนสัตว์ในขนาดและขอบเขตที่จำกัด ศิลปินมองถึงสัตว์เหล่านั้นจะมีความรู้สึก และอาศัยอยู่ได้อย่างไรในสถานที่เช่นนั้น และความเชื่อเรื่องสัตว์ประหลาดจากฝันร้ายว่าอาจมีอยู่จริง โดยอาศัยรูปแบบนำเสนอวัตถุความน่ารัก แปลกประหลาด และแอบแฝงไปด้วยความเยือกเย็น ด้วยรูปทรงและสื่อที่เข้าใจง่าย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์วัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น เหมือนอย่างเช่น การ์ตูนโปเกมอน (Pokemon) และ สัตว์เลี้ยงคอมพิวเตอร์อย่าง ทามาก็อตจิ (Tamagotchi) ที่เป็นสัตว์พิเศษนำความโชคดีและความสุข มาเป็นแรงบันดาลใจให้กับคน แต่ผลงานของศิลปินให้ความน่าสนใจด้วย สัตว์ประหลาดขนาดใหญ่หิว และสี สัน รุนแรง ตามความชอบและแบบฉบับโลกส่วนตัวมาตั้งแต่ปี 1994 ศิลปินกล่าวไว้ว่า ได้ใช้วิธีปะติดวัสดุ (Collage) ในเวลาสร้างสรรค์บุคคลิกสัตว์แต่ละตัว จึงอาจทำให้ผลงานรู้สึกแปลกประหลาดและลึกซึ้งในสายตาของผู้ชมงาน ศิลปินมีแนวความคิดสืบเนื่องมาจากตุ๊กตาธรรมดา และตุ๊กตาเป็นสิ่งที่ทุกคนบริโภคและเป็นสื่อที่เข้าใจง่าย มาปรับเปลี่ยนให้น่าสนใจขึ้น ต้องการให้ผู้ชมงานสามารถเล่น สัมผัส และกอดกับผลงานได้ ไม่ทำหน้าที่แค่เป็นเพียงสิ่งจำลองเท่านั้น แต่ต้องการให้มีคุณค่าและความหมายมากกว่าตุ๊กตาทั่วไป

3. ศิลปินกลุ่ม ปิโกะ ปิโกะ* (Pico Pico)

ศิลปินชาย 2 คน ที่มีความต้องการสร้างผลงานร่วมกันในนามของ “ ปิโกะ ปิโกะ ” ได้แก่ โทมูระ อัทซึชิ (Tomura Atsushi) และ มิโยกิชิ ฮากาตะ (Miyokishi Hakata) เป็นศิลปินศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ในรูปแบบประติมากรรมแบบอ่อน (Soft Sculpture) ทั้งสองสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุคินเฮนิยว พลาสติก ผ้า และผ้าขนสัตว์ รวมทั้งการ์ตูนกราฟฟิคอะนิ-เมชัน (CG Animation) ด้วย และใช้รูปทรงสัญลักษณ์แบบวัฒนธรรมประชานิยม (Pop culture)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินมีความคิดริเริ่มต้องการนำเสนอจินตนาการการดำรงชีวิตของสัตว์ประหลาด หรือสิ่งมีชีวิตลึกลับที่แปลกประหลาดซึ่งไม่สามารถระบุชี้ชัดได้ บุคคลิกลักษณะสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในตามรอยแตก และหลุมดำของโลกแห่งความเป็นจริง ศิลปินค้นคว้าหาข้อมูล และจินตนาการนึกฝันบุคคลิกสัตว์ประหลาด ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและชื่นชอบได้ทุกเพศทุกวัย ซึ่งได้อิทธิพลรูปแบบมาจากศิลปะแบบดั้งเดิม (Primitive Art) และ ศิลปะเกี่ยวกับเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ (Ethnic Art) สัตว์ประหลาดของประเทศญี่ปุ่น และเทพเจ้าสมัยโบราณ

ผลงานศิลปินทั้งสองเป็นงานฝีมือทำด้วยวัสดุที่หลากหลาย เพื่อที่จะง่ายสำหรับการแขวน ไม่แตกง่าย ง่ายแก่การสวมใส่เวลานำเสนอในรูปแบบ Performance และพยายามที่จะคำนึงคุณสมบัติของวัสดุ ให้สอดคล้องกับรูปทรงและบุคลิกลักษณะของสัตว์ประหลาดที่ผสมผสานความน่ารัก น่ากลัว และแปลกประหลาด ด้วยอารมณ์ความรู้สึกลึกลับ ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานให้สัตว์ประหลาดมีชีวิต บุคลิกสนุกสนาน ร่าเริง มีชีวิตชีวา สร้างแรงบันดาลใจเหล่านั้นในแบบที่ศิลปินคิดไว้ ด้วยวัสดุหินเหนียว สีสนิมคุณภาพของวัสดุผ้า และพลาสติก พื้นผิวที่แตกต่างและลักษณะที่ยืดหยุ่นได้ ต้องการทำให้เหมือนการทดลองทางวิทยาศาสตร์ และคล้ายคลึงการเก็บรวบรวมของดิน แบบโบราณคดีการขุดพบของวัตถุโบราณที่สร้างขึ้นโดยอารยธรรมสมัยก่อน และซากฟอสซิลค้ำบรรพ์ของไดโนเสาร์ สัตว์ในอนาคตนวนิยายวิทยาศาสตร์ โดยจะขยายให้มีขนาดใหญ่ ขนาดเล็ก ใส่ไว้ในตู้กระจก และจะประกอบไปด้วยรายละเอียด ชื่อ การดำรงชีวิตของสัตว์ประหลาดสายพันธุ์นั้นๆ

4. ไคซึเกะ กิชิ (Keisuke Kishi)

เป็นศิลปินอีกผู้หนึ่งที่ทำงานศิลปะร่วมสมัย ในแบบรูปร่าง 3 มิติ และภาพประกอบคอมพิวเตอร์กราฟฟิค (Contemporary 3D Figures and Computer graphics designs.) ในรูปแบบอนาคต (futuristic) ผสมผสานประวัติศาสตร์สมัยเก่าของประเทศญี่ปุ่น ในยุคสมัยตอนต้นของศตวรรษที่ 17 ถึงยุคกลางของศตวรรษที่ 19 (Edo period) โดยแต่ละผลงานจะมีแนวคิดที่แตกต่างกัน เป็นโลกในจินตนาการที่ศิลปินอยากให้เป็น เช่น แนวความคิดเกี่ยวกับหุ่นยนต์สไตล์แบบสมัย 400 ปีก่อน มีหน้าที่คอยช่วยเหลือเด็กและชานาชาวไร่ จะเกิดอะไรขึ้นและจะเป็นอย่างไรถ้ามีอยู่จริงในโลกปัจจุบัน ที่สังคมมองข้ามเด็กและชาวไร่ชานา จินตนาการจากแมลงและสัตว์ทะเล เป็นต้น ศิลปินได้รับอิทธิพลมาจากส่วนประกอบของเรื่องราวในนิทานพี่น้องตระกูลกริมม์ (Grimm) ภาพยนตร์ 3D stop – motion animation ของสองพี่น้องคว (Quay) ศิลปินแมกซ์ เอินสต์ (Max Ernst) ,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิริ บาร์ตา (Jiri Barta) , ไคตะ อะเมมีย่า (Keita Amemiya) และนักเขียนภาพประกอบเกี่ยวกับพันธุ์สัตว์ ฮิโรชิ อะรามาทะ (Hiroshi Aramata) ผลงานมีขนาดแค่เพียง 10 ซม. จนถึง 110 ซม. ด้วยวัสดุหินสำหรับปั้นแบบโมเดล สีอะคริลิก และมอเตอร์ ทำให้ผู้ชมงานหลงเสน่ห์ในความปราณีต ความละเอียดแม่นยำของรูปร่างขนาดเล็กต่างๆ ที่มีขนาดสัดส่วนเหมือนจริง

ข้าพเจ้ามีความต้องการนำเสนอรูปแบบ และเรื่องราวชิ้นนี้เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ศิลปินเหล่านี้เป็นแค่อิทธิพลส่วนหนึ่ง ในการช่วยผลักดันและแรงใจให้กล้าที่จะสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบแฟนตาซี แนวคิดและความเชื่อของสัตว์ประหลาดในโลกแห่งจินตนาการ และรูปทรงที่คลี่คลายมาจากสิ่งมีชีวิต บุคคลิกลักษณะสนุกสนาน น่ารัก และสดใส ถึงแม้ผลงานที่ออกมาจะตรงกันข้ามกับแง่คิดในด้านลบ ก็สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ ซึ่งบางคนในแวดวงศิลปะบ้านเราอาจมองว่า ต้องทำผลงานให้ออกมารู้สึกตามแนวความคิด ศิลปินเหล่านี้ทำให้เห็นว่าไปจำเป็นเสมอไป เพราะในศิลปะในยุคปัจจุบันไม่ได้มองเพียงความงามของผลงานแต่อย่างเดียว แต่ยังรวมไปถึงแนวความคิดด้วย ข้าพเจ้ามีความเห็นว่า เราก็เป็นผู้หนึ่งที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้ผู้คนได้จรรโลง ชื่นชมในความสวยงาม และศาสตร์ของความเป็นศิลปะ ก็คือ การศึกษาเกี่ยวกับความงามและสุนทรีย์ เหตุใดจึงจำเป็นที่จะต้องสร้างสรรค์ผลงาน ให้คู่หูคู่ตามแนวความคิดเสมอไปด้วย ศิลปินทั้งหมดเหล่านี้ยังมีจินตนาการ และความเป็นโลกส่วนตัวที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะคนมานำเสนอ เช่นเดียวกับแนวความคิดของข้าพเจ้า

ภาพผลงานศิลปิน

Takashi Murakami



“Hiropon” , Fiber glass , 1997



“My Lonesome Cowboy” , Fiber glass , 1998



ผลงานชุด KaiKai Kiki ชื่อ “Reversed Double Helix” , Fiber Glass , 2003

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกข้อมูลนี้ 78167 และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“Blomps”, Balloon, 1997



“KaiKai Kiki”, Balloon, 1997

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Keiko Miyata



นิทรรศการ “In and Out” ชื่อผลงาน “Black Box” , 2002

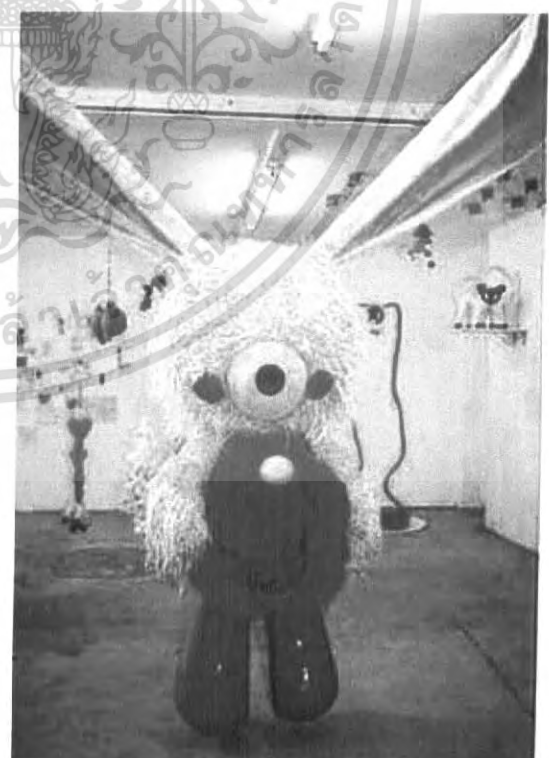


นิทรรศการ “Power Pop Room” ชื่อผลงาน “Pop Baby” , 2004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

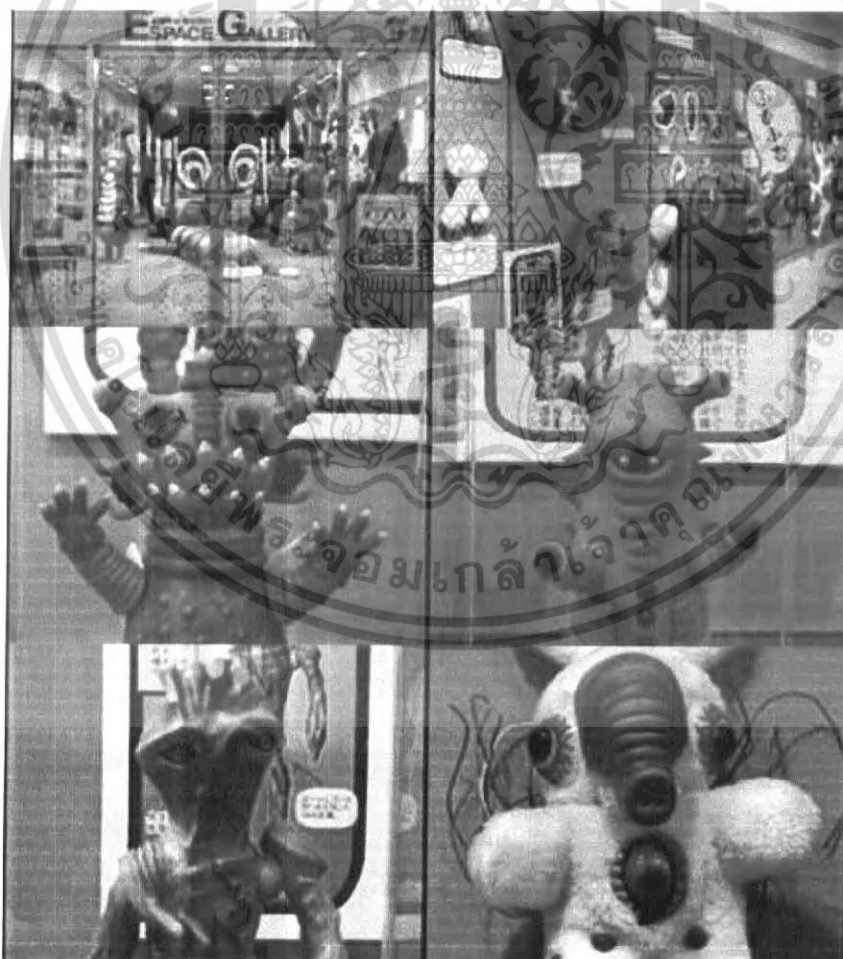


นิทรรศการ “Power Pop Room” 2004



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ “นิทรรศการ “Silence pop Violence””, 2000 อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Pico Pico



นิทรรศการ “Pico Pico , 2000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

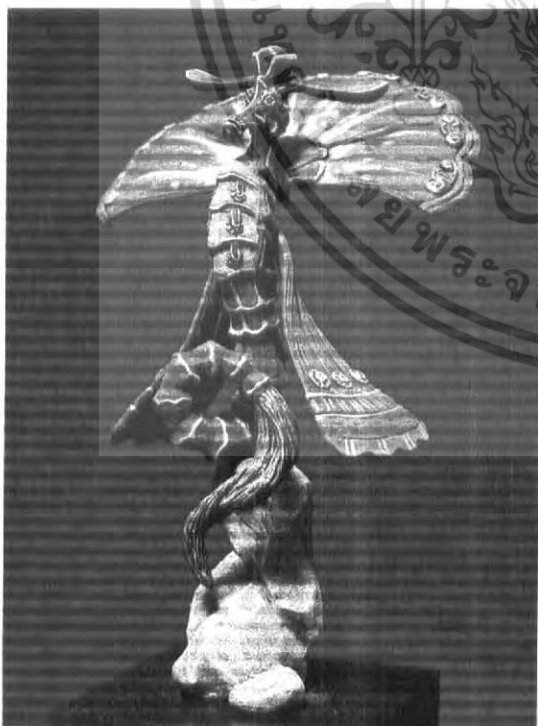
Keisuke Kishi



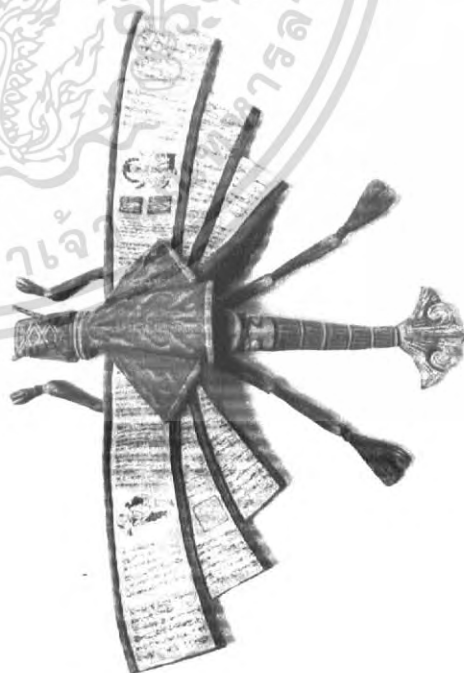
“Furin” - the wind-bell seller - , 1999
oven clay (Sculpey) and acrylic color



“Peron-tan” - the producer of engine - , 1998
oven clay (Sculpey) and acrylic color



“Hourai-koh” - the imperial sea horse - , 2002
oven clay (Sculpey) and acrylic color



“Insect of Scroll” , 2001

oven clay (Sculpey) and acrylic color

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด

ข้าพเจ้านำเสนอมิตรภาพ ความสนุกสนาน ความสุข ที่ได้จากโลกแห่งจินตนาการ เพื่อนที่เป็นสัตว์ประหลาดที่เชื่อว่ามียูจริง และมีมิตรไมตรีที่ดีกว่ามนุษย์ด้วยกันเองเสียอีก เป็นเรื่องราวกิจกรรมการละเล่นร่วมกันกับเพื่อนสัตว์ประหลาด ที่คอยทดแทนจิตใจให้คลายจากความเหงาได้ เปรียบเสมือนสวนสนุกที่มีทั้ง อารมณ์ความรู้สึก ความบันเทิงใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความสุข เสียงหัวเราะ ความสบายใจ ประสบการณ์ และมิตรภาพที่ได้จากสวนสนุก เช่นเดียวกับโลกแห่งจินตนาการที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้น ถ่ายทอดผ่านกระบวนการทางศิลปะในรูปแบบประติมากรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ได้มีการหาข้อมูลจากสื่อต่างๆ เช่น Internet ภาพสัตว์ประหลาดต่างๆ หนังสือ หนังสือการ์ตูน นิทาน เทพนิยาย ตำนาน และหนังสือต่างๆมากมาย ภาพยนตร์ต่างๆไป และเครื่องเล่นในสวนสนุก เป็นการหาข้อมูลขั้นต้น เพื่อสนับสนุนแนวความคิด และเป็นแนวทางการสร้างสรรค์รูปทรงสัตว์ประหลาด นำมาสร้างเป็นผลงานประติมากรรม แล้วจึงนำมาเรียบเรียงผสมผสานจินตนาการออกมาเป็นรูปแบบ 2 มิติ เมื่อได้รูปแบบที่สมบูรณ์ สุนทรีย์ทางรูปทรง ความเหมาะสมขององค์ประกอบ จังหวะ และการจัดวาง จึงนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบ 3 มิติในขั้นถัดไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่าง 2 มิติขั้นที่ 1

ภาพร่าง 2 มิติขั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่าง 3 มิติชิ้นที่ 1



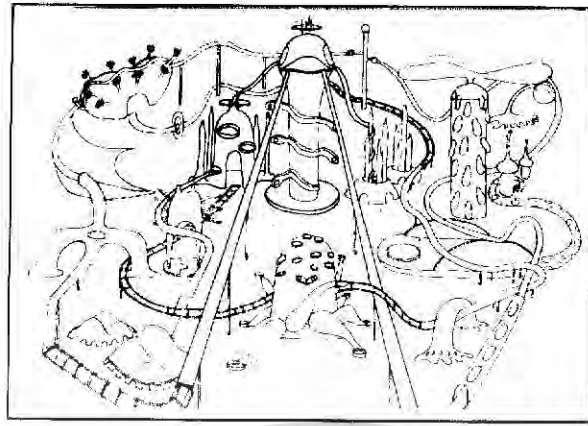
ภาพร่าง 3 มิติชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

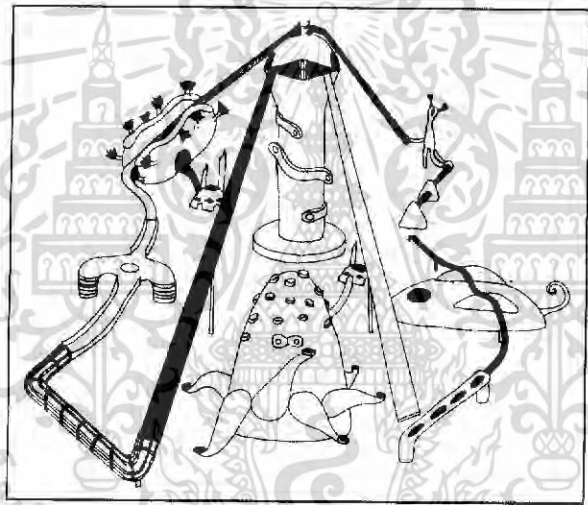
ภาพร่างชุดที่ 1

ข้าพเจ้าคำนึงถึงสวนสนุกเป็นหลัก โดยนำรูปทรงสัตว์ประหลาดที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นมานั้น นำมาผสมผสานกับคุณสมบัติของเครื่องเล่นในสวนสนุก เช่น รถไฟเหาะ สไลด์เดอร์ อุโมงค์ถ้ำ ซิงช้าสวรรค์ เกมสปีนฉีคน้ำยิงเป้า งานหมุน เป็นต้น แต่ใช้จินตนาการที่เกินความเป็นจริง ความสมบูรณ์ขององค์ประกอบ จังหวะการจัดวาง เส้น รูปทรง และสัดส่วน โดยเริ่มต้นที่การสร้างภาพร่าง 2 มิติขั้นที่ 1 มีขนาดของรูปทรงที่เท่ากันจนเกินไป ต่อมาจึงทำแบบร่างขั้นที่ 2 โดยมีการสร้างรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ เพื่อสร้างความเป็นเด่นให้เกิดขึ้นในผลงาน เกิดการเน้นที่ดูน่าสนใจขึ้น จึงนำมาสร้างเป็นภาพร่าง 3 มิติโดยภาพร่างขั้นที่ 1 ใช้ผ้าในการทำงาน ผลของวัสดุที่เป็นผ้าอาจจะมีปัญหาเมื่อนำมาพัฒนาเป็นผลงานจริง เพราะความหนักแน่นในตัววัสดุมีน้อย และขาดซึ่งความเข้มของแสง-เงา ในภาพร่าง 3 มิติขั้นที่ 2 ใช้ดินน้ำมันในการทำภาพร่าง ปรากฏว่าสามารถควบคุมรูปทรง ปริมาตร แสง-เงา ได้ดีกว่าภาพร่าง 3 มิติขั้นที่ 1 จึงเลือกภาพร่าง 3 มิติขั้นที่ 2 มาขยายเป็นผลงานจริง โดยแทนค่าดินน้ำมันเป็นการปั้นปูนขี้ผึ้ง อาจมีการนำผ้ามาใช้ด้วยในผลงานจริงเพื่อความเหมาะสม

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่าง 2 มิติชิ้นที่ 1



ภาพร่าง 2 มิติชิ้นที่ 2



ภาพร่าง 3 มิติชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 นี้ได้คำนึงถึงความเป็นจริงของเครื่องเล่นให้มากขึ้น ในส่วนที่เป็นสะพานที่เป็นเส้นเชื่อมต่อระหว่างรูปทรง และเพื่อให้ง่ายขึ้นแก่การคัดเหล็กเส้น เพราะเมื่อเวลาตัดให้โค้งในระดับหนึ่ง เหล็กเส้นขนาด 2 หุน หรือ เหล็กเพลลา จะสามารถคืนตัวไม่คงรูปกลับไปในสภาพเดิมได้ จากแบบร่าง 2 มิติชิ้นที่ 1 มีความต้องการทางรูปทรงที่มีจำนวนมาก แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของเวลา จึงไม่อาจทำให้บรรลุเป้าหมายในตัวผลงานได้ ในภาพร่างชิ้นที่ 2 จึงลดความต้องการลง คัดทอนรูปทรงให้เหลือแต่รูปทรงที่ดูน่าสนใจ และมองถึงความเป็นไปได้ในการสร้างผลงานจริง ข้าพจึงนำภาพร่าง 2 มิติชิ้นที่ 2 มาขยายเป็นผลงานจริง



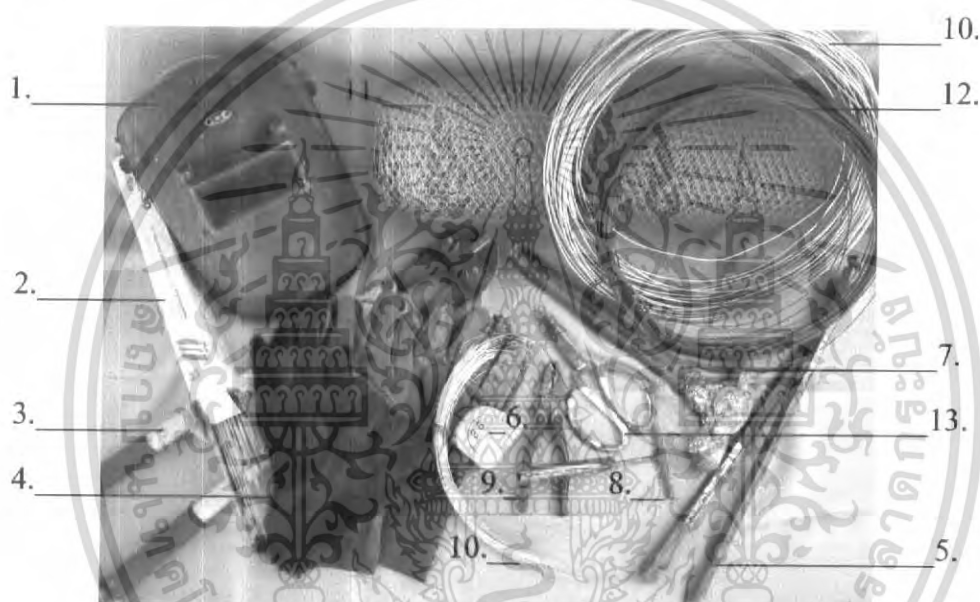
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างงาน

เมื่อได้ภาพร่างที่สมบูรณ์แล้ว นำภาพร่างมากำหนดขนาดและสัดส่วนที่ต้องการวางแผนงาน กำหนดลีสของวัสดุผ้าที่นำมาใช้เป็นอย่างใดก่อนสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง และเทคนิคสร้างสรรค์ผลงานเข้าพเข้าได้นำวัสดุ 2 อย่าง คือ ปูนยิปซั่ม เพื่อให้ได้ปริมาตรและเส้นรอบนอกที่ชัดเจน และผ้าชนิดต่างๆ เพื่อต้องการไม่ให้เกิดการแตกหักเมื่อมีการเคลื่อนย้ายผลงาน จึงสามารถแบ่งกระบวนการทำงานเป็นขั้นตอนได้ 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 โครงสร้าง ด้วยดัดและเชื่อมวัสดุเหล็กเส้นขนาด 2 – 3 หุน เหล็กเพลและลวดเส้นใหญ่ ให้เป็นรูปทรงตามขนาดที่ต้องการ มีวิธีการดำเนินงานและอุปกรณ์ ดังนี้

อุปกรณ์



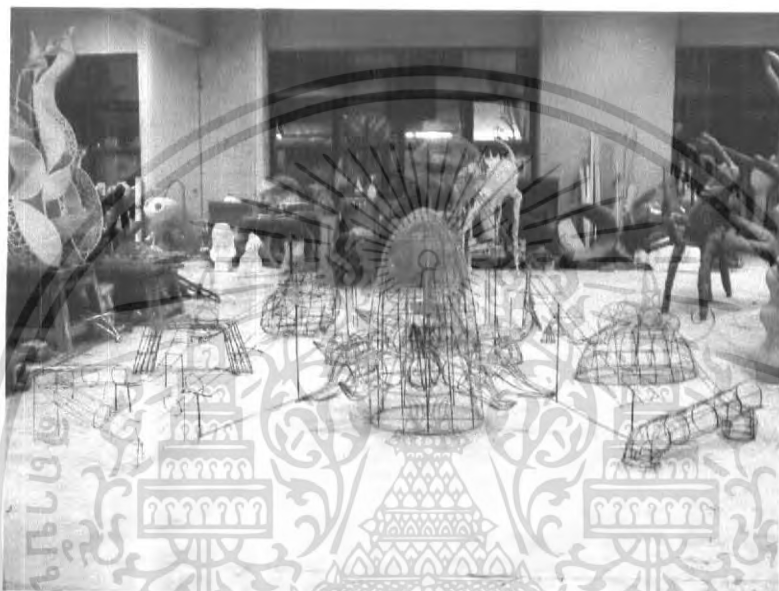
ภาพแสดงอุปกรณ์ของขั้นตอนที่ 1

- | | |
|------------------|----------------------------|
| 1. หน้ากาก | 8. ค้อนเล็ก |
| 2. รูปเชื่อม | 9. คีม |
| 3. คีมตัดเหล็ก | 10. ลวดขนาดเส้นใหญ่และเล็ก |
| 4. ถุงมือ | 11. ลวดตาข่าย |
| 5. ประแจตัดเหล็ก | 12. ลวดดำ |
| 6. ตลับเมตร | 13. กรรไกร |
| 7. ค้อนใหญ่ | |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการ

1. ตัดเหล็กขนาด 2 หุน หรือ 3 หุนตามขนาดที่ต้องการ แล้วนำมาเชื่อมติดกันเป็นรูปทรงด้วยรูปเชื่อม
2. เมื่อขึ้นเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงใช้ลวดตาข่ายจึงให้ตั้ง แล้วยึดให้แน่นด้วยลวดเส้นเล็ก และใช้ลวดดำในส่วนที่เป็นโครงเหล็กเส้นเดียว แต่ในส่วนที่เป็นผ้าไว้งยังไม่ต้องจึงลวดตาข่าย



ภาพการขึ้นโครงสร้างของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 2 **ปริมาตร** เป็นขั้นตอนการสร้างปริมาตรและพื้นผิว ด้วยวัสดุปูนยิปซัม ผสมปูนปลาสเตอร์และใยแก้ว หลังจากขั้นตอนที่ 1 เสร็จเรียบร้อยแล้ว

อุปกรณ์



ภาพอุปกรณ์ของขั้นตอนที่ 2

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1. กระบะ | 8. กระจาดทราย |
| 2. กะละมัง | 9. เกวียน |
| 3. ฟองน้ำ | 10. ถังมือยาง |
| 4. ตะไบเหล็ก | 11. ผ้าปิดจมูก |
| 5. เครื่องมือแต่งปูน | 12. กระบอกฉีดน้ำ |
| 6. หวีแปรง | 13. ปูนยิปซัม |
| 7. ใยแก้ว | 14. ปูนปลาสเตอร์ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการ



1.เตรียมน้ำไว้ในกะละมัง เท
ปูนยิปซัมและปูนปลาสเตอร์
อัตราส่วน 2 : 1 : 1



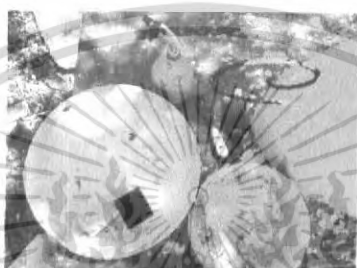
2.ผสมปูนให้เข้ากัน ให้มีเนื้อ
ปูนที่เหลว



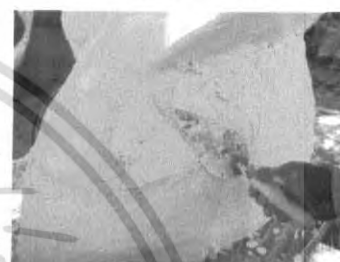
3.จุ่มใยแก้วลงในปูน แล้ว
วางลงบนลวดตาข่ายใน
เริ่มทำจากด้านในก่อน



4.รองนส่วนด้านในแห้ง
จึงทำส่วนด้านนอกทั้งหมด
เป็นพื้นผิวชั้นแรก



5.อุปกรณ์และปูนที่ผสมใน
อัตราส่วน 1 : 3 : 1 ให้ผสม
จนเหนียวละเอียด



6.พอกปูนลงบนพื้นผิวชั้น
แรก ตามปริมาตรที่ต้อง
การ



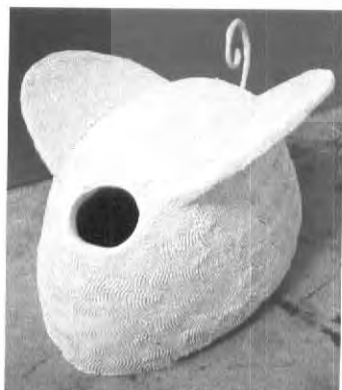
7.คอยฉีดน้ำตลอด ไม่ให้ปูน
แห้งเร็ว



8.ใช้ฟองน้ำจุ่มน้ำหมาดๆ
ปาดให้ปูนเรียบสนิทกัน



9.ตกแต่งรายละเอียด ใช้
วัสดุหรืออุปกรณ์ทำพื้นผิว



10.ชิ้นงานที่เสร็จแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรรมวิธีการผสมปูน ให้มีคุณสมบัติเหมาะสมในเวลาที่ต้องการทำส่วนรายละเอียด หรือ ปั้น เป็นรูปทรงสำเร็จ



1.เตรียมวัสดุและอุปกรณ์



2.โรยปูนยิปซัมและปูน



3.นวดปูนให้เข้ากัน

พลาสติกรองในกะละมังที่
เตรียมน้ำไว้แล้ว



4.เพิ่มปูนยิปซัมปริมาณมาก

ขึ้นให้มีความหนืดตามที่ต้อง

การ



5.นวดปูนให้เนื้อละเอียด

ผสมเข้ากันพอดี จนเนื้อปูน

ไม่เหนียวติดกะละมัง



6.ปูนที่ผสมสำเร็จแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 3 **เย็บผ้า** โดยใช้วัสดุผ้าชนิดต่างๆ และใยสังเคราะห์ (โยโพลีเอสเตอร์) ประกอบเข้าไปในโครงสร้างที่เว้นไว้ตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 เป็นขั้นตอนสุดท้าย

อุปกรณ์



ภาพอุปกรณ์ของขั้นตอนที่ 3

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. เข็มขนาดต่างๆ และเข็มเย็บจักร | 6. กรรไกรตัดผ้า และ กรรไกรตัดด้าย |
| 2. ใยสังเคราะห์ (โยโพลีเอสเตอร์) | 7. กระสวย |
| 3. ผ้าชนิดต่างๆ | 8. สายวัด และ ไม้บรรทัด |
| 4. ด้าย | 9. จักรเย็บผ้า |
| 5. ซออล์กเขียนผ้า | |

วิธีการ

1. เริ่มจากส่วนที่เป็นสะพานที่เป็นโครงสร้างที่เว้นไว้แล้ว นำมาจึงลวดตาข่าย
2. เย็บผ้าตามสีและชนิดของผ้า ในขนาดและรูปทรงที่ต้องการ โดยการร่างแบบลงบนผ้าด้วยซออล์กเขียนผ้า ตัดผ้าตามแบบร่างที่เขียนไว้ แล้วเย็บประกบกัน และเว้นช่องว่างไว้ใส่ใยสังเคราะห์
3. สวมผ้าเข้าไปในโครงสร้าง และใส่ใยสังเคราะห์เข้าไปข้างในจนเต็มตามปริมาณที่ต้องการ แล้วจึงเย็บปิดพร้อมทั้งเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ทั้ง 2 ชุดนี้ ผ่านกระบวนการเทคนิควิธีการปั้นปูนยิปซัม และการใช้ผ้าหลากสีสันมาผสมผสานกันในผลงาน โดยข้าพเจ้าจะใช้เรื่องของจำนวน ทิศทาง และการจัดวางมาเกี่ยวข้องในรูปแบบ Landscape ทั้งนี้ข้าพเจ้ายังคำนึงถึงหลักการใช้องค์ประกอบ ทักษะธาตุ เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานของตนทั้ง 2 ชุดในลักษณะแบบเดียวกัน

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุในผลงานประติมากรรมของข้าพเจ้าที่นำมาใช้สอดคล้องกับแนวความคิดของความเป็นสวนสนุก บุคลิกลักษณะความเป็นสัตว์ประหลาด ซึ่งประกอบไปด้วยเส้นที่เป็นสะพานทำด้วยวัสดุผ้าเป็นส่วนเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงต่างๆ รูปทรงและขนาดที่แตกต่างกันในหนึ่งผลงาน และพื้นผิวที่หลากหลายเกิดจากเทคนิคการปั้นวัสดุปูนยิปซัม โดยใช้หลักการทางทัศนธาตุทั้งสิ้น มิติของสีขาวจากเนื้อวัสดุและสีทั้ง 2 วรรณะจากวัสดุผ้าในผลงานทำให้เกิดความแตกต่างของสีและชนิดของสองวัสดุ จึงเกิดความขัดแย้งกันในผลงาน แต่สามารถผสมผสานลงตัวสอดคล้องกับแนวความคิด ด้วยเส้นที่นำมาใช้ให้เกิดความหมายใหม่ เกิดมิติของการใช้สีและเป็นจุดเด่นของผลงาน

เส้น (Lines)



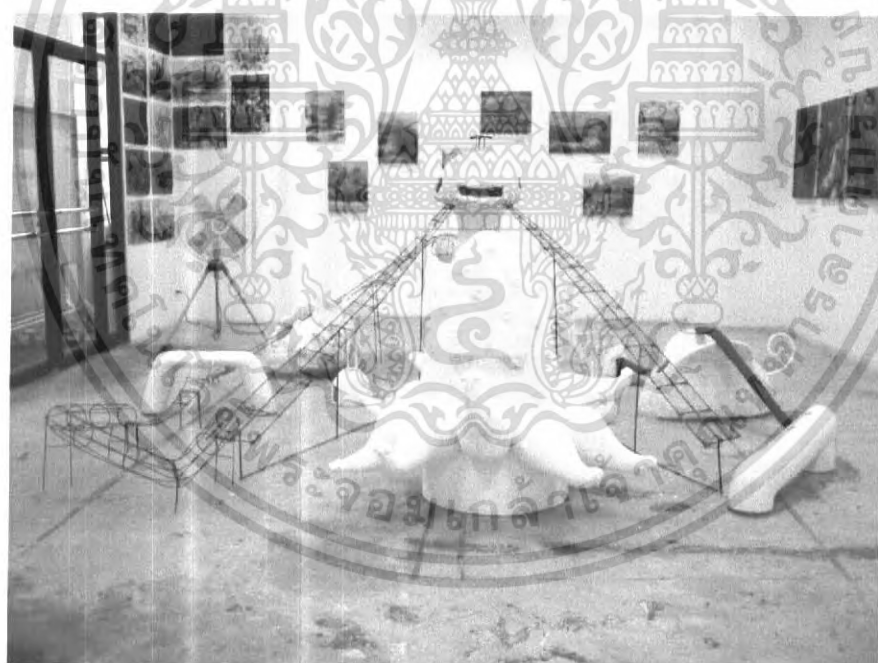
ก. เส้นเป็นจุดสำคัญที่ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมรูปทรงต่างๆเข้าด้วยกัน และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงให้เป็นหนึ่งผลงาน โดยใช้เส้นโค้งและเส้นตรงไหลเวียนอย่างเป็นทิศทางและกำหนดขอบเขตพื้นที่ว่างในตัวผลงาน แสดงถึงความกลมกลืน ความขัดแย้ง สอดคล้องกับรูปทรงและแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง (Forms)



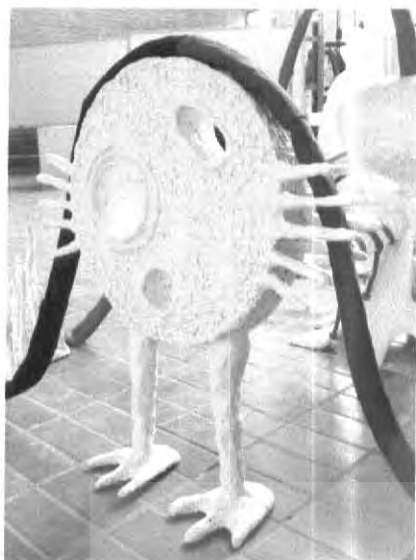
ภาพรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 1



ภาพรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 2

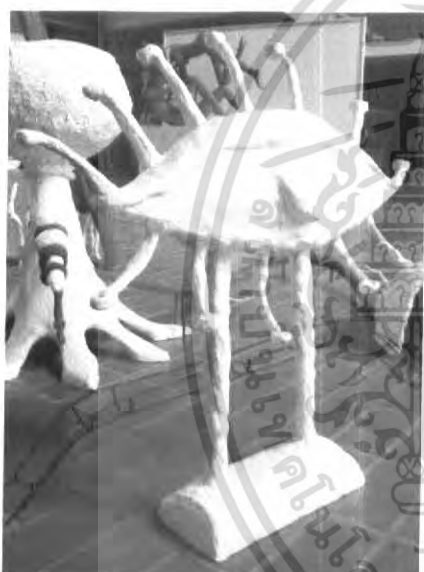
ก. ข้าพเจ้าได้นำรูปทรงอินทรีรูป คือ รูปทรงที่มีลักษณะคล้ายสิ่งมีชีวิตมาใช้ทั้ง 2 ผลงาน อาจมีที่มาจากรูปทรงของสัตว์ที่หลากหลายชนิด และรูปทรงอิสระที่คลี่คลายมาจากเครื่องเล่นในสวนสนุก มาผสมผสานกลมกลืนกัน เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงที่ 3

รูปทรงวงกลมและรูทะลุผ่านรูปทรงวงกลมนั้น คล้ายคลึงมาจากรูปทรงของเฟือง ผสมผสานกับรูปทรงที่คล้ายคลึงมาจากเท้าของกบ แทนค่าความหมายเป็นสัตว์ประหลาดที่ทำหน้าที่เหมือนเฟือง และวงล้อหมุนของทางรถไฟเหาะ



รูปทรงที่ 4

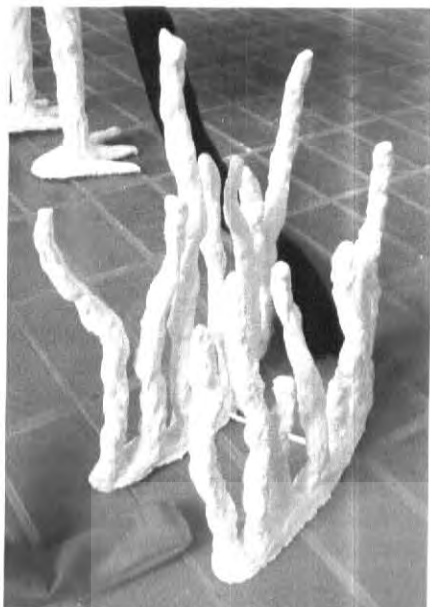
รูปทรงวงรีซึ่งคล้ายรูปทรงมาจากดวงตาของสัตว์ แทนค่าความหมายเป็นส่วนศีรษะของสัตว์ประหลาด และรูปทรงของครึ่งทรงกระบอกด้านล่างทำหน้าที่เป็นส่วนขาของสัตว์ประหลาด ผสมผสานกับรูปทรงเครื่องเล่นชิงช้าสวรรค์ เส้นและวงกลมบนเส้นแทนค่าความหมายเป็นที่นั่งสำหรับผู้เล่นเครื่องเล่น สัตว์ประหลาดที่ทำหน้าที่เป็นชิงช้าสวรรค์



รูปทรงที่ 5

เป็นรูปทรงอินทรีรูป มีที่มาจากรูปทรงของสัตว์ประหลาดในจินตนาการของข้าพเจ้า ผสมผสานกับเครื่องเล่นสำหรับไวยิปป์ในสวนสนุก แทนค่าความหมายเป็นสัตว์ประหลาดที่ทำหน้าที่เป็นทางเข้าของเครื่องเล่นรถไฟเหาะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงที่ 6

รูปทรงกระบอกลักษณะบิดไปมา คลีคลายรูปทรงมาจาก รูปทรงของประการัง แทนค่าความหมายเป็นตัวเชื่อม ระหว่างทางของรถไฟเหาะ



รูปทรงที่ 7

รูปทรงเส้นโค้งที่คลีคลายมาจากรูปทรงของหนอน แทนค่าความหมายเป็นสัตว์ประหลาด ที่ทำหน้าที่เป็นอุโมงค์ลอด ถ้ำของรถไฟเหาะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 2



รูปทรงที่ 1

รูปทรงเครื่องวงกลมส่วนบน มีที่มาจากปลากระโทงแทง และปลาปักเป้าเป็นส่วนของศรีษะ รูปทรงทรงกระบอกเป็นส่วนของลำตัว และวงกลมเป็นส่วนของฐาน แทนค่าความหมายเป็นสัตว์ประหลาด ที่ทำหน้าที่เป็นหอคอยในสวนสนุก เส้นที่อยู่รอบด้านของรูปทรงกระบอก มีความหมายเสมือนเป็นบันไดวนทางขึ้นลงของหอคอย



รูปทรงที่ 2

รูปทรงกรวยในลักษณะวางคว่ำและกลวง เป็นเสมือนลำตัวของสัตว์ประหลาด คล้ายรูปทรงมาจากรูปทรงของปลาหมึก ผสมผสานกับรูปทรงเครื่องเล่นม้าหมุน แทนค่าความหมายเป็นสัตว์ประหลาด ที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องเล่นม้าหมุนในสวนสนุก ผสมผสานกับรูปทรงเครื่องวงรีด้านหลังของลำตัว มีที่มาจากของเล่นไขลาน และรูปทรงวงรีที่อยู่บนหมวดของสัตว์ประหลาด แทนค่าความหมายเสมือนเป็นที่นั่งสำหรับผู้เล่นเครื่องเล่นม้าหมุน และรูด้านหน้าของรูปทรงกรวยเป็นรูปเครื่องวงรี นั้นแทนค่าความหมายเป็นจุดเริ่มต้นของสไลด์เดอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงที่ 3

รูปทรงกลวงของครึ่งวงกลมในลักษณะวงคว่ำ คล้ายคลึงมาจากรูปทรงของปลากระเบน แทนค่าความหมายสัตว์ประหลาดที่ทำหน้าที่เป็นอุโมงค์ และที่สำหรับพาดเส้นทางรถไฟเหาะ และมีรูวงกลมด้านหน้าซึ่งแทนค่าความหมายเป็นทางเข้าของอุโมงค์



รูปทรงที่ 4

รูปทรงวงกลมเป็นของส่วนศีรษะของสัตว์ประหลาด ผสมผสานกับรูปทรงอิสระเป็นส่วนของเท้า มีที่มาจากรูปทรงของอะมีบา (Ameba) แทนค่าความหมายเป็นสัตว์ประหลาดที่ทำหน้าที่เป็นส่วนลำตัวของรถไฟเหาะ



รูปทรงที่ 5

รูปทรงเส้นโค้ง คล้ายคลึงรูปทรงมาจากรูปทรงของหอยมือเสือ แทนค่าความหมายเป็นโรงแสดงละครสัตว์ ภายนอกและแสดงโชว์ต่างๆของสวนสนุก ด้านหน้ามีรูเป็นรูปทรงครึ่งวงกลมซึ่งแทนค่าความหมายเป็นทางเข้าของโรงแสดงโชว์ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นที่ให้บริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงที่ 6

รูปทรงกระบอก 3 ชั้นประกอบกันเป็นสัตว์ประหลาด ในจินตนาการของข้าพเจ้า มีที่มาจากรูปทรงของกิ่งก้านแทนค่าความหมายเป็นสัตว์ประหลาดที่ทำหน้าที่เป็นทางแยกของเส้นทางรถไฟเหาะ



รูปทรงที่ 7

เป็นรูปทรงกลวงของรูปทรงกระบอก และมีรูวงกลมด้านข้างของรูปทรง มีที่มาจากรางของเครื่องเล่นพินบอล (Pinball) แทนค่าความหมายเป็นช่องทางเดินของเส้นทางรถไฟเหาะ



รูปทรงที่ 8

รูปทรงอินทรีรูป มีที่มาจากจินตนาการมนุษย์ต่างดาวของข้าพเจ้า เส้นที่ยื่นออกจากข้างลำตัวแทนค่าความหมายเป็นแขนของสัตว์ประหลาด และมีรูปทรงกลวงของรูปทรงครึ่งวงกลมที่อยู่ข้างลำตัว แทนค่าความหมายเป็นสัตว์ประหลาดที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องสับเปลี่ยนรางรถไฟเหาะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงที่ 9

รูปทรงครึ่งวงกลมในลักษณะกลวงและวางคว่ำ มีที่มาจากอาคารในภาพยนตร์เรื่องสตาร์วอร์ส (Starwars) แทนค่าความหมายเป็นร้านของชำต่างๆในสวนสนุก เส้นตรงและรูปทรงวงกลมด้านบน แทนค่าความหมายเป็นเสารับสัญญาณ

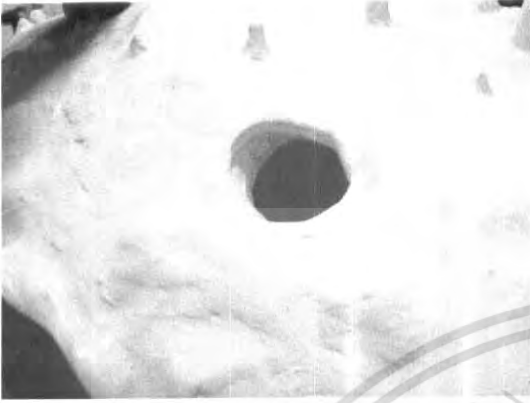


รูปทรงที่ 10

รูปทรงสามเหลี่ยม คล้ายรูปทรงมาจากภูเขา แทนค่าความหมายเป็นเส้นทางรถไฟที่บางครั้งต้องผ่านผาของภูเขา และเส้นที่เชื่อมต่อระหว่างรูปทรงสามเหลี่ยมทั้งสองนั้น แทนค่าความหมายเป็นเส้นทางของรถไฟเหาะ

ลักษณะผิว (Textures)

ก. ลักษณะผิวที่เกิดจากกรรมวิธีการปั้นปูนยิปซัมด้วยมือ



ก. ลักษณะพื้นผิวมันที่ทำด้วยมือปั้น อยู่ในรูปทรงวงรี แทนค่าความรู้สึกเป็นผิวหนังของสัตว์จำพวกครึ่งบกครึ่งน้ำบนลำตัวของสัตว์ประหลาด



ข. พื้นผิวหยาบที่เกิดจากรอยนิ้วมือ บนรูปทรงวงกลมแทนค่าความรู้สึกเป็นเสมือนสัตว์บนศีรษะของสัตว์ประหลาด



ค. พื้นผิวขรุขระที่เกิดจากรอยผงปูน ในขณะที่ปูนยิปซัมยังเปียกอยู่ แทนค่าความรู้สึกเป็นผิวหนังขรุขระที่อยู่บนลำตัวของสัตว์ประหลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. ลักษณะผิวที่เกิดจากวัสดุและอุปกรณ์



ก. พื้นผิวขรุขระเป็นจุดๆ เกิดจากปฏิกิริยาของวัสดุฟองน้ำที่ทำให้เกิดฟองอากาศ อยู่บนรูปทรงกระบอกที่บิดไปมา แทนค่าความรู้สึกเป็นพื้นผิวขรุขระของประการัง

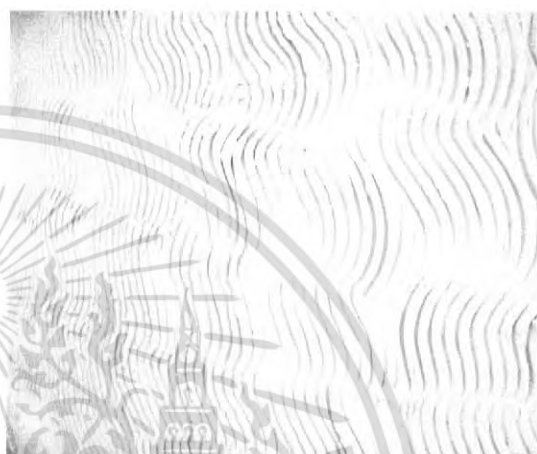
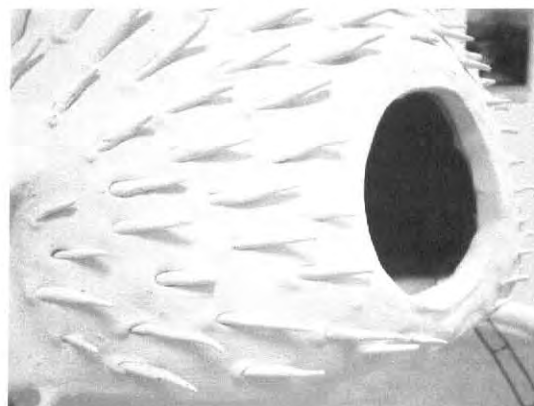
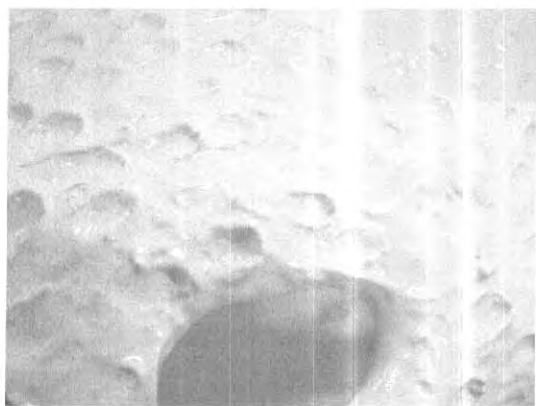


ข. พื้นผิวหยาบที่เกิดจากรอยที่ของวัสดุฟองน้ำ ในทิศทางของเส้นที่ไขว้ไปมา บนรูปทรงกรวยที่แทนค่าความหมายเป็นลำตัวของสัตว์ประหลาด ให้รูปทรงมีความรู้สึกเคลื่อนไหว



ค. พื้นผิวหยาบที่เกิดจากวัสดุใยแก้ว บนรูปทรงอินทรีรูป แทนค่าความรู้สึกเป็นเส้นขนที่อยู่บนลำตัวของสัตว์ประหลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

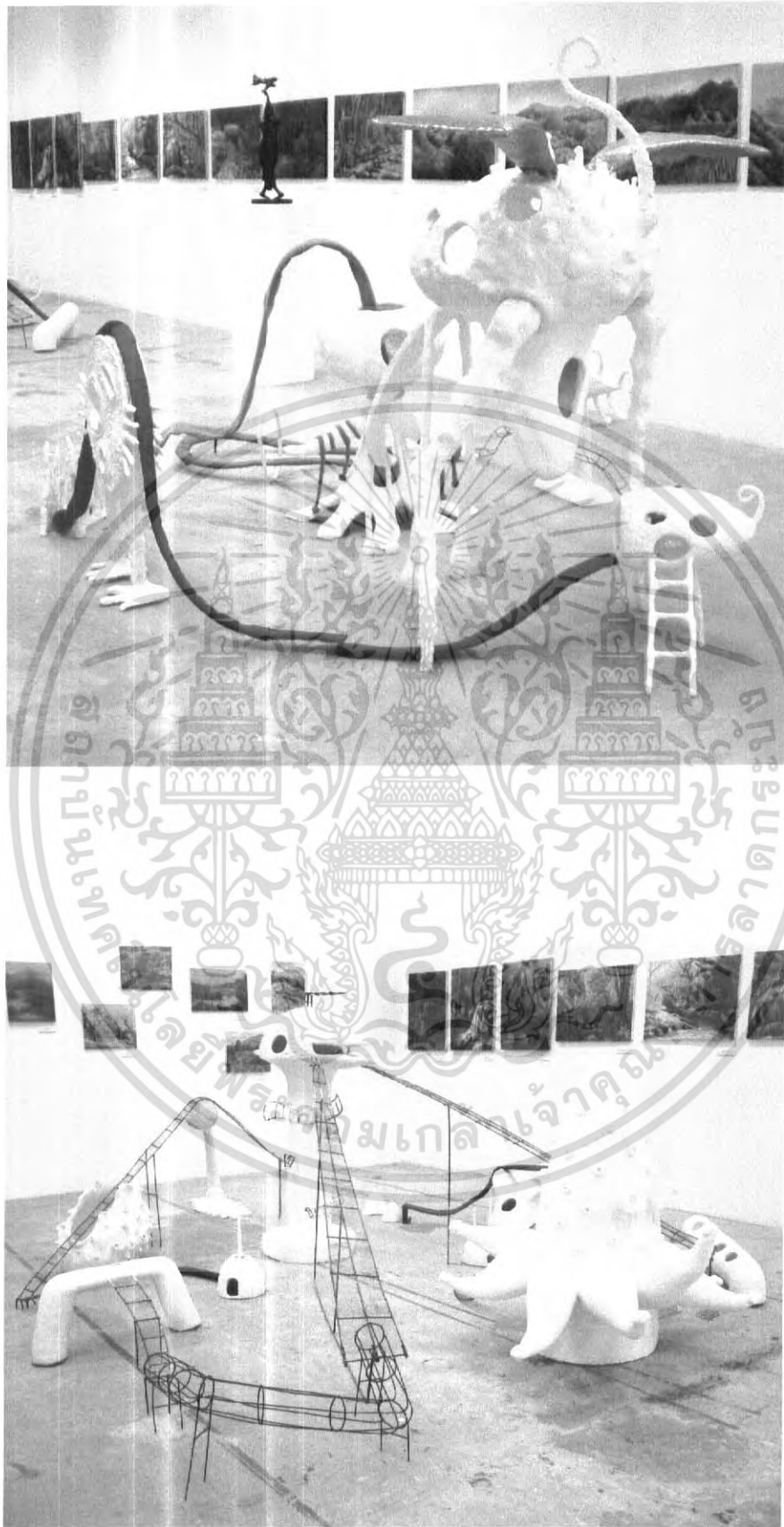


ค. นำเส้นและจุดมาใช้ในการสร้างพื้นผิว โดยกำหนดขอบเขต ทิศทาง จังหวะของเส้น และการซ้ำของจุด เพื่อให้เกิดความงามและความหลากหลายในระหว่างรูปทรง แทนค่าความหมายเป็นผิวหนังของสัตว์ชนิดต่างๆ เส้นขน หนาม และพืดของสัตว์อยู่ในรูปทรงของสัตว์

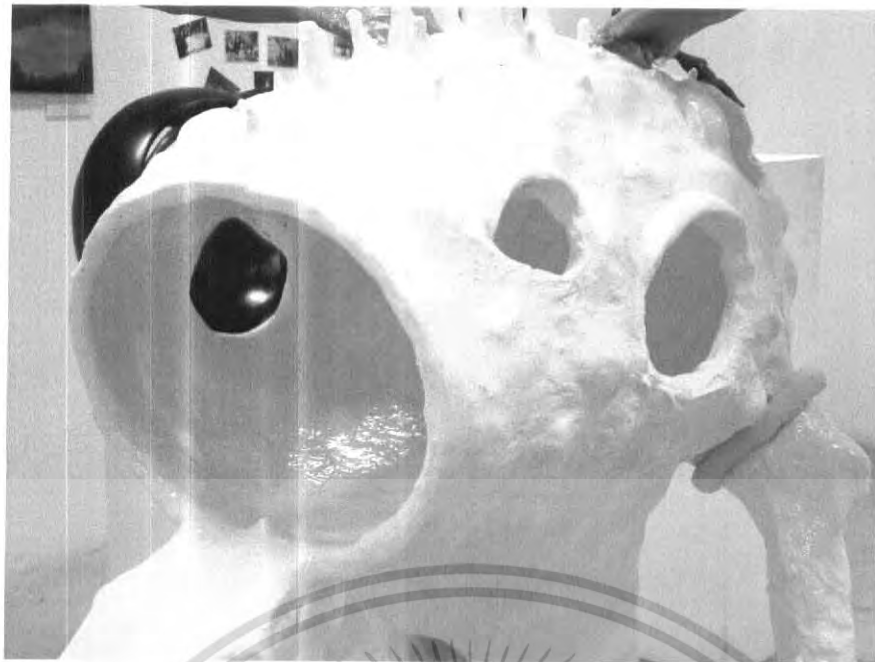
ประหลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มิตินงสึขาว

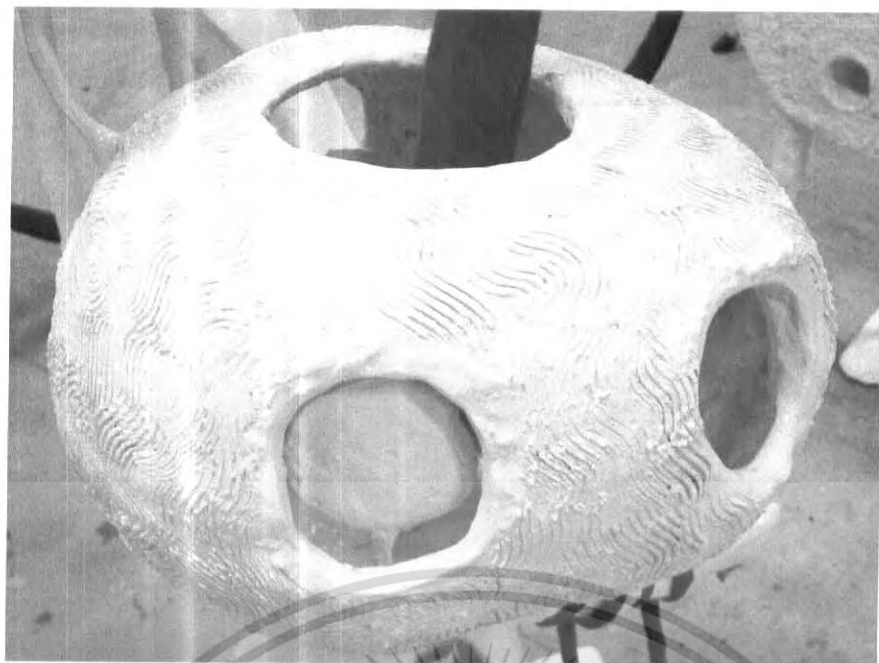


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ก. ในผลงานทั้ง 2 ชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้สีขาวเป็นสีเอกรงค์ (Monochrome) ทั้งหมดของรูปทรงสิ่งมีชีวิต เพราะต้องการนำเสนอสีจากตัววัสดุเอง รูปทรงและพื้นผิวสีขาวที่เกิดจาการปั้นให้มีมิติปริมาตร ความลึก และที่ว่างในรูปทรง เมื่อมีแสงและสีของแสงจากสภาพแวดล้อมมาตกกระทบ จะทำให้เกิดสีใหม่เป็นสีของน้ำหนักร้อนแก่หลายระดับเกิดขึ้นบนผลงาน และทำให้เกิดน้ำหนักของแสงเงาในรูปทรง จึงทำให้เห็นปริมาตร ความลึก และมิติของรูปทรงได้ชัดเจน

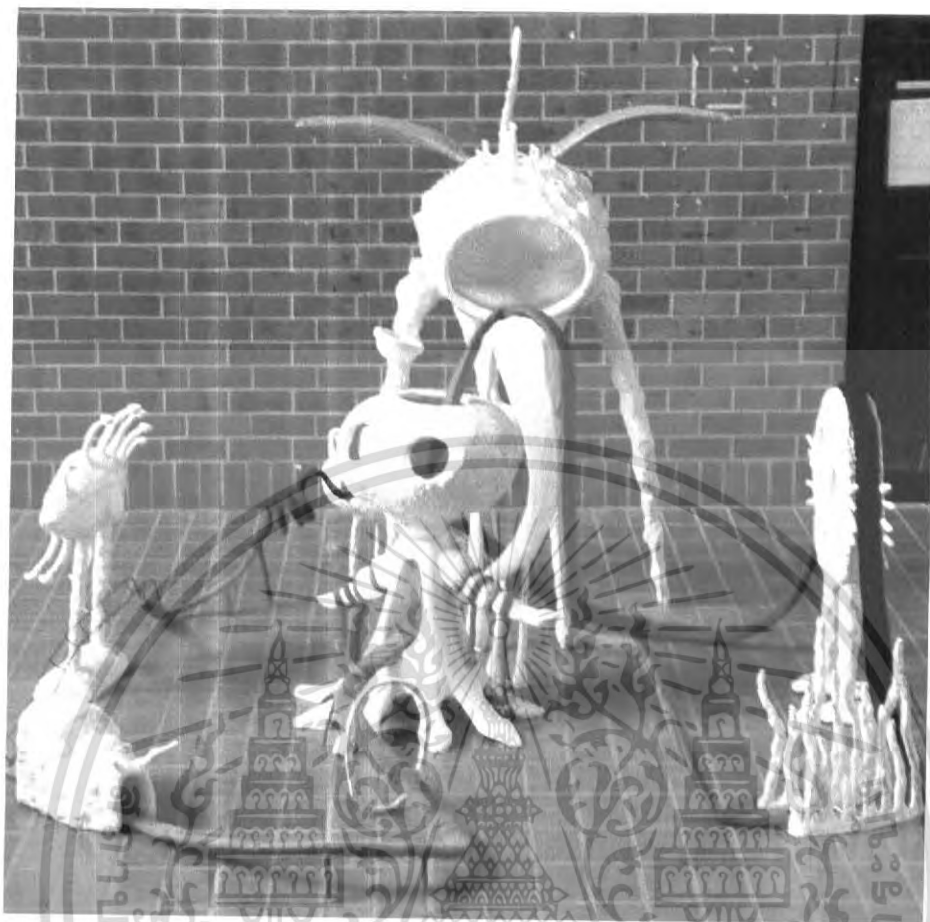
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข. สีของวัสดุผ้าเมื่ออยู่ร่วมกับสีขาวของวัสดุปูนยิปซัม ซึ่งสีขาวจะสะท้อนสีออกมาทุกสี สีจากวัสดุผ้าจึงสะท้อนและตกกระทบทำให้เกิดสีใหม่ขึ้นในสีขาว เปลี่ยนแปลงสีขาวเป็นสีอื่นๆได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ



ภาพผลงานชิ้นที่ 1

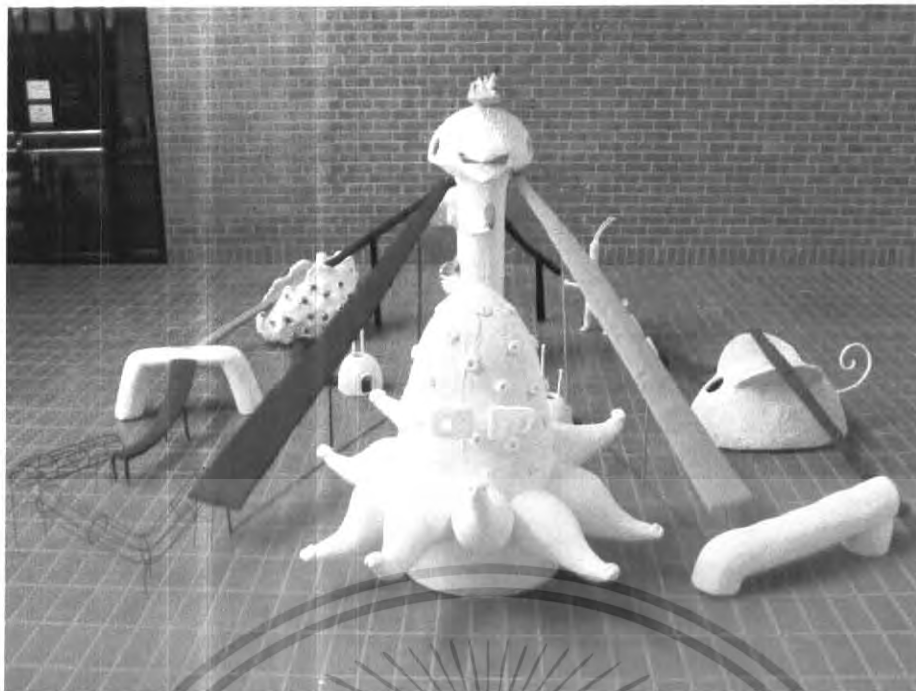
1. ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนเกิดจากการใช้สีของรูปทรงที่มีสีทิวเหมือนกันทั้งหมด รวมถึงเอกภาพการสร้างรูปทรงที่มีรูปแบบแนวคิดเดียวกัน คือ รูปทรงที่มาจากสิ่งมีชีวิต รวมถึงการใช้เส้นที่ไหลเวียนของเส้น โค้งเชื่อมระหว่างรูปทรง ทำให้รูปทรงที่แตกต่างเกิดความกลมกลืนกันและทำให้ดูเป็นผลงานหนึ่งชิ้น

2. ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน และจัดลำดับความสูงต่ำให้เกิดความสมดุลกับพื้นที่จัดวาง โดยการใช้วิธีการจัดวางรูปทรงประธานไว้มุมสุดของพื้นที่วงกลมเป็นหลักของพื้นที่และเป็นจุดเส้นแกนทางดิ่งนำสายตา ต่อมาจึงสร้างรูปทรงที่มีขนาดรองประธานลงมาไว้ตรงกลางและด้านข้าง จนถึงรูปทรงที่เล็กที่สุดวางอยู่รายล้อมในพื้นที่ เป็นจุดถ่วงดุลน้ำหนักในเส้นแกนทางราบและเส้นแกนทแยงมุมของพื้นที่วงกลม ทำให้เกิดความสมดุลในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานชิ้นที่ 2

1. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในผลงานชิ้นที่ 2 นี้ เกิดจากการวางรูปทรงประธานไว้บนสุดของพื้นที่สามเหลี่ยมเป็นหลักของพื้นที่และเป็นจุดเส้นแกนทางดิ่งนำสายตา ต่อมาจึงสร้างรูปทรงที่มีขนาดรองประธานลงมาไว้ตรงข้ามและด้านข้างกับรูปทรงประธาน จนถึงรูปทรงที่เล็กที่สุดวางอยู่รายล้อม เป็นจุดถ่วงดุลน้ำหนักในเส้นแกนแนวตั้งและเส้นแกนแนวราบของพื้นที่สามเหลี่ยมทำให้เกิดความสมดุลในผลงาน

2. ความหลากหลาย (Variety)

รูปทรง ขนาด และพื้นผิวที่แตกต่างกัน ซึ่งทำหน้าที่แตกต่างกันในระหว่างรูปทรงเส้นที่เกิดจากผ้าหลากสีสันที่ไหลเวียนอยู่ในผลงาน ยังมีทั้งวัสดุแข็งของปูนยิปซัม เหล็กเส้น และวัสดุอ่อนนุ่มของผ้า เมื่อวัสดุที่มีคุณสมบัติที่แตกต่างกันมาอยู่รวมกัน จึงเกิดความหลากหลายในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนาของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “ มิตรภาพต่างมิติ ” นี้ ยังคง อาศัยความเชื่อเป็นแรงบันดาลใจและจินตนาการอยู่ตลอด ผนวกกับรสนิยมส่วนตัว ผลงานที่ออกมาในรูปแบบสนุกสนานตามอิทธิพลที่ได้รับมา ได้สอดคล้องกับแนวความคิดและเนื้อหา และยังคงสามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะตนบางอย่าง ที่สามารถพบเห็นได้ในผลงานชุดนี้อย่างเห็นได้ชัดในระดับหนึ่ง การสร้างสรรค์งานศิลปะก็เปรียบเสมือน การบำเพ็ญเพียรไปสู่ปรินิพพาน ความขยันหมั่นเพียรของข้าพเจ้า ได้นำพาไปสู่การบรรลุเป้าหมายขั้นหนึ่งที่สำคัญ คือ การได้ค้นพบตัวตนของข้าพเจ้าในช่วงเวลาปัจจุบัน ความชื่นชอบสัตว์ประหลาด ตุ๊กตา ของเล่น สีสดใส ความน่ารักและความสนุกสนาน ที่ข้าพเจ้าชื่นชอบเสมอมาตั้งแต่วัยเด็ก สามารถที่จะนำไปพัฒนาต่อไปในระดับที่สูงขึ้น ข้าพเจ้าได้ปลดปล่อยอารมณ์ ความพอดีของความงามต่อผลของความรู้สึกในช่วงเวลาที่ปั่นป่วนยิบข้ม และซึมซับความเป็นสุนทรีย์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ยากแก่การจับต้อง ต้องประสพด้วยตนเองเท่านั้นจึงจะเข้าใจและรู้แจ้ง ในช่วงขณะการทำงานอยู่ร่วมกันในสังกัดที่ไร้มิตรภาพ การเอาจิตใจสมาธิอยู่ที่งานนั้น ทำให้ข้าพเจ้าสามารถลืมเรื่องราวที่เลวร้ายและความเหงาได้ เป็นคังเพื่อนซึ่งคอยเป็นกำลังใจ และที่พิศพิงทางใจ ตามแนวความคิดและจุดประสงค์ได้ในช่วงเวลานั้น แต่สุดท้ายความทรงจำก็ยังคงเป็นความทรงจำสืบไป ไม่มีทางที่เราจะลืม หรือ เปลี่ยนแปลงได้ ตราบคิที่เรายังมีหน่วยความจำในสมอง ถ้ามีสิ่งใดเข้ามาสะกิดแผลในใจของเราอีกครั้งสิ่งเหล่านั้นก็จะหวนกลับคืนมาให้ระลึกถึง เราทำได้แค่เพียงบรรเทา หรือ บำบัดให้ผ่านพ้นไป เหมือนคังเช่นผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้นั่นเอง

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์งานประติมากรรมด้วยเทคนิคปั้นปูนยิบข้ม ต้องรู้จักการใช้และจัดสรรเวลาให้กับปูนยิบข้ม ความอ่อนโยน ทะนุถนอม ใจเย็น เปรียบเสมือนการดูแลให้ความใส่ใจใส่แก่ผู้หญิง ขนาดผลงานที่ใหญ่ด้วยวัสดุปูนยิบข้มที่มีความหนักและง่ายแก่การชำรุด และเส้นที่เป็นส่วนของสะพานขนาดยาว หรือ โค้งงอ จะเป็นปัญหาและอุปสรรคแก่การเคลื่อนย้าย ควรมีการวางแผนให้มีการแยกเป็นชิ้นส่วนสามารถถอดประกอบได้ เพื่อที่ง่ายแก่การเคลื่อนย้ายและเก็บรักษาผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรับผิดชอบตรงต่อเวลา เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ในครั้งนี้ ต้องมาก่อนอารมณ์ ความรู้สึก ความงาม ที่ศิลปินต้องการจะถ่ายทอด เป็นบทเรียน ราคาแพง ข้าพเจ้าถูกฝึกสอนให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยตนเอง อารมณ์ความรู้สึกจากข้าง ในจิตใจมาโดยตลอดที่ศึกษามา สุดท้ายเราก็ต้องยอมรับแก่การตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบที่ จะต้องทำงานเสร็จลุ่งไปให้ได้ไม่ว่าวิธีใดก็ตาม เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดมากกว่าความรู้สึกเสีย แล้ว

ผลงานจะออกมาดีหรือไม่นั้นไม่สำคัญใน ณ ที่นี้ จึงอยากให้ผู้ที่กำลังศึกษานำ ข้อเสนอแนะมาไตร่ตรองให้ดีแก่การทำศิลปนิพนธ์ หรือจะพัฒนาให้บุคคลากรนักศึกษาศิลปะ ที่ศึกษาจบออกไปมีคุณภาพมากขึ้นแค่ไหน ซึ่งล้วนแล้วแต่จะพิจารณาตัดสินใจด้วยตนเอง ผลคะแนนที่ติดตอนสุดท้ายก็เชื่อว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก การขยันหมั่นเพียร ความขวนขวายเอาใจ ใส่แก่การศึกษานั้น ซึ่งจะขึ้นอยู่กับและได้อะไรกลับไปแก่ตัวของนักศึกษาเอง การจบการศึกษา จาก ณ ที่นี้ไป แต่ละคนจึงมีคุณภาพและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน การทุ่มเทสุขภาพร่างกาย และด้วยชีวิตแก่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ให้บรรลุตามความใฝ่ฝัน หรือ จินตนาการ และ ความรู้สึก ต้องคำนึงถึงร่างกายสุขภาพของตัวเองเป็นหลักด้วยเช่นกัน ขนาดงานที่ใหญ่ เพื่อให้เหมาะสมกับแนวความคิดต้องควรพึงระวัง สุดท้ายจะได้ค้นพบอะไรจากงานหรือไม่ หรือจะเป็นการศึกษาศิลปะที่เกินปัจจัย 4 ของสังคมในขณะนี้ จะเป็นเพียงแค่สร้างมลพิษ หรือ เศษขยะให้กับประเทศชาติหรือไม่ พึงตัดสินใจและเลือกดำเนินด้วยตนเอง

บรรณานุกรม

หนังสือข้อมูล

ดร.รัชวัฒน์ คุประตกุล. มนุษย์ต่างดาวกับสัตว์ยักษ์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สารคดี , 2548

ไชยประกาย ดวงธรรม. ผู้มาเยือนจากต่างดาว สัตว์ประหลาด และไ้ตตินโต. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์กำแก้ว , 2536

ทองใบ หงษ์เวียงจันทร์. สัมผัสที่6. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย , 2532

บรรยง บุญฤทธิ์. หายไปจากโลกอย่างลึกลับ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง , 2541

บัวแก้ว ไชยหลวงผา. ตำนานเรื่องสัตว์ประหลาด. กรุงเทพมหานคร : เอนิกมาสำนักพิมพ์ , 2535

แบรด สตีเกอร์ และ เซอร์รี แชนเซ่น สตีเกอร์. Animal Miracles (อัจฉริยะแห่งชีวิต ฉบับสัตว์เพื่อนชีวิต). แปลโดย ธนิตา ปุราคำ , กรุงเทพมหานคร : บริษัทสำนักพิมพ์แพทิแอนด์โฮม จำกัด , 2549

พลูหลวง. รหัสวิทยา พลังเร้นลับ (ที่มาของอาถรรพ์และอำนาจเร้นลับ). กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง , 2536

ภิรมย์ พุทธรัตน์. “ ดินแดนอาถรรพ์ ” (The Bermuda triangle). กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โทโร่ , 2521

เมททีวส์ รูเฟิร์ต และ ลอง เบอร์นาร์ด. Monster mysteries (ความลึกลับของสัตว์ประหลาด). แปลโดย พิษณุ สุวรรณะชญ , กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ผู้จัดการเด็ก , 2534

ยูริ คมิตริเยฟ. มนุษย์กับสัตว์ (Man and Animals). แปลโดย ทองสุก เกตุโรจน์ , กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ , 2534

วีรวัฒน์ กนกนุเคราะห์. พลิกปมเรื่องลึกลับ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน , 2540

สตีเฟน ฮอว์กิง. A briefer history of time (ประวัติย่อของ “ กาลเวลา ”). แปล โดย รอฮิมปรัมมาท , กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน , 2549

สมบัติ พลายน้อย. สัตว์หิมพานต์. กรุงเทพมหานคร : ดันอ้อ แกรมมี่ จำกัด , 2539

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำเร็จ สุวรรณपाल รวบรวม แปล เรียบเรียง. สัตว์ ๒ กาเล็กซ์ (มนุษย์แห่งบรรพการ)

Samremg's book. นนทบุรี : สรวิชญ์ พับลิเคชั่น

อาร์เทอร์ ซี คลาร์ก. โลกลับ. แปลโดย บัวแก้ว ไชยหลวงผา, กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์
เคลฟี , 2539

เอ.เจ. พรินท์สัน. เปิดตำนานโลกนิทานมหัศจรรย์. กรุงเทพมหานคร : อี.เมจิกคลับ , 2544

บทความวารสารและนิตยสารข้อมูล

คนตาไฟ. “ สัตว์ทำนายแผ่นดินไหวได้จริงหรือ ” วารสารมติพิศวง # 4 (2533) : 76 – 79

คาร์ล ซิมเมอร์. “ อสังกรย์แห่งวิวัฒนาการ ” นิตยสารแนชั่นแนลจีโอกราฟฟิก (พฤษภาคม
2549) : 80 – 105

เดวิด ความเม. “ ชาร์ลส์ ดาร์วิน ” นิตยสารแนชั่นแนลจีโอกราฟฟิก (พฤษภาคม 2547) :
90 – 121

ประหยัด โภคจิตติคุณต์. “ สืบรอยสัตว์ลึกลับ ” วารสารมติพิศวง # 4 (2533) : 70 – 75

พจน์ นิราศรพ. “ ห้องภาพสัตว์อนาคต ” วารสารมติพิศวง # 4 (2533) : 56 – 64.

มาร์ชา บาร์กูแซก. “ เอกภพของไอน์สไตน์ ” นิตยสารแนชั่นแนลจีโอกราฟฟิก (มิถุนายน 2548)
: 110 – 121

รติมาลย์. “ การซ่อนหล่อมแห่งเวลา ” วารสารมติพิศวง # 2 : 77 – 83

รติมาลย์. “ ประสาธต์สัตว์ที่ 6 ” วารสารมติพิศวง # 2 : 109 -113

ลุงดำ. “ ตะลุยป่าหาสัตว์ประหลาด ” นิตยสารด้วย’ตูนพิเศษ (พฤษภาคม 2549) : 96 - 100

เวอร์จิเนีย มอเรลล์. “ อสุรกายครองสมุทร ” นิตยสารแนชั่นแนลจีโอกราฟฟิก (ธันวาคม 2548)
: 50 – 75

หนังสือข้อมูลส่วนนิพนธ์

คณะอนุกรรมการบัญญัติศัพท์ศิลปะ. พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ – ไทย. กรุงเทพมหานคร :

ราชบัณฑิตยสถาน , 2541

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดร.ชัยสิทธิ์ ทองบริสุทธิ. สุนทรียศาสตร์. (อัดสำเนา)

ชลุค นิมเสมอ. องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพมหานคร : บริษัทสำนักพิมพ์ ไทยวัฒนาพานิช จำกัด ,
2542

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. การวิจัยทางศิลปะ (ศิลปะวิจัย). กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2548

รองศาสตราจารย์บุญธรรม กิจปริคาบบริสุทธิ. คู่มือการเขียนรายงาน การวิจัยและวิทยานิพนธ์.
กรุงเทพมหานคร , 2532

รองศาสตราจารย์ ดร. บุญยงค์ เกศเทศ. ภาษาวิทยานิพนธ์. กรุงเทพมหานคร : บริษัท คั่นอ้อ
จำกัด , 2534

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

กิตติพล อุดมเสธ. “ ทฤษฎีสี่ ” <http://www.prc.ac.th/newart/webart/index01.html>

ดวงเพ็ญ เจตน์พิพัฒนพงษ์. “ สามเหลี่ยมเบอร์มิวด้า การตั้งสมมติฐานของสาเหตุการสูญหายของ
เครื่องบินและเรือ ในเขตสามเหลี่ยมเบอร์มิวด้า ” www.dek-d.com

ดร. อรรถกฤต ฉัตรภูติ. “ เผยเรื่องจริง โลกคู่ขนาน และมีดี ที่ขดซ่อนตัว ” ผู้จัดการออนไลน์
<http://www.manager.co.th/Science/default.html>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “ จักรวาลวิทยา ” หมวดหมู่ : ดาราศาสตร์, <http://th.wikipedia.org>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “ จินตวิศวกรรมของคิสนีย์ ” หมวดหมู่ : สาขา บริษัท วอลท์ ดิสนีย์,
<http://th.wikipedia.org>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “ ทฤษฎีสัมพัทธภาพ ” หมวดหมู่ : ฟิสิกส์, <http://th.wikipedia.org>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “ เดจาวู ” หมวดหมู่ : จิตวิทยา, <http://th.wikipedia.org>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “ สัตว์ในตำนานของต่างประเทศ ” หมวดหมู่ : สัตว์ในตำนาน,
<http://th.wikipedia.org>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “ สัตว์หิมพานต์ ” หมวดหมู่ : สัตว์ในตำนาน, <http://th.wikipedia.org>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “ สัมผัสที่ 6 ” หมวดหมู่ : พลังเหนือธรรมชาติ, <http://th.wikipedia.org>

<http://www.geocities.jp/kekishi/english/index.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

www.h3.dion.ne.jp/~k-miyata/

<http://www.jaski.nl/Kunstenaars/TakashiMurakami/tabid/174/Default.aspx>

www.rachelleb.com/001085.html

www.shift.jp.org/070/keikomiyata/

www.shift.jp.org/namatokyo/picopico/

<http://www.yokeandzoom.com/newmachine.htm>

Wikipedia the free encyclopedia. “Amusement” Category : Entertainment,

<http://en.wikipedia.org/wiki/Amusement>

Wikipedia the free encyclopedia. “Amusement park” Category : Amusement park,

http://en.wikipedia.org/wiki/Amusement_park

Wikipedia the free encyclopedia. “Cryptozoology” Category : Cryptids,

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cryptozoology>

Wikipedia the free encyclopedia. “Monster” Category : Legendary Creatures,

<http://en.wikipedia.org/wiki/Monster>

Wikipedia the free encyclopedia. “Mythology” Category : Mythology,

<http://en.wikipedia.org/wiki/Mythology>

Wikipedia the free encyclopedia. “Scarabaeidae” Category : Beetles,

<http://en.wikipedia.org/wiki/Scarabaeidae>

Wikipedia the free encyclopedia. “Takashi Murakami” Category : Japanese artists,

http://en.wikipedia.org/wiki/Takashi_Murakami

Wikipedia the free encyclopedia. “Yeti” Category : Mysteries,

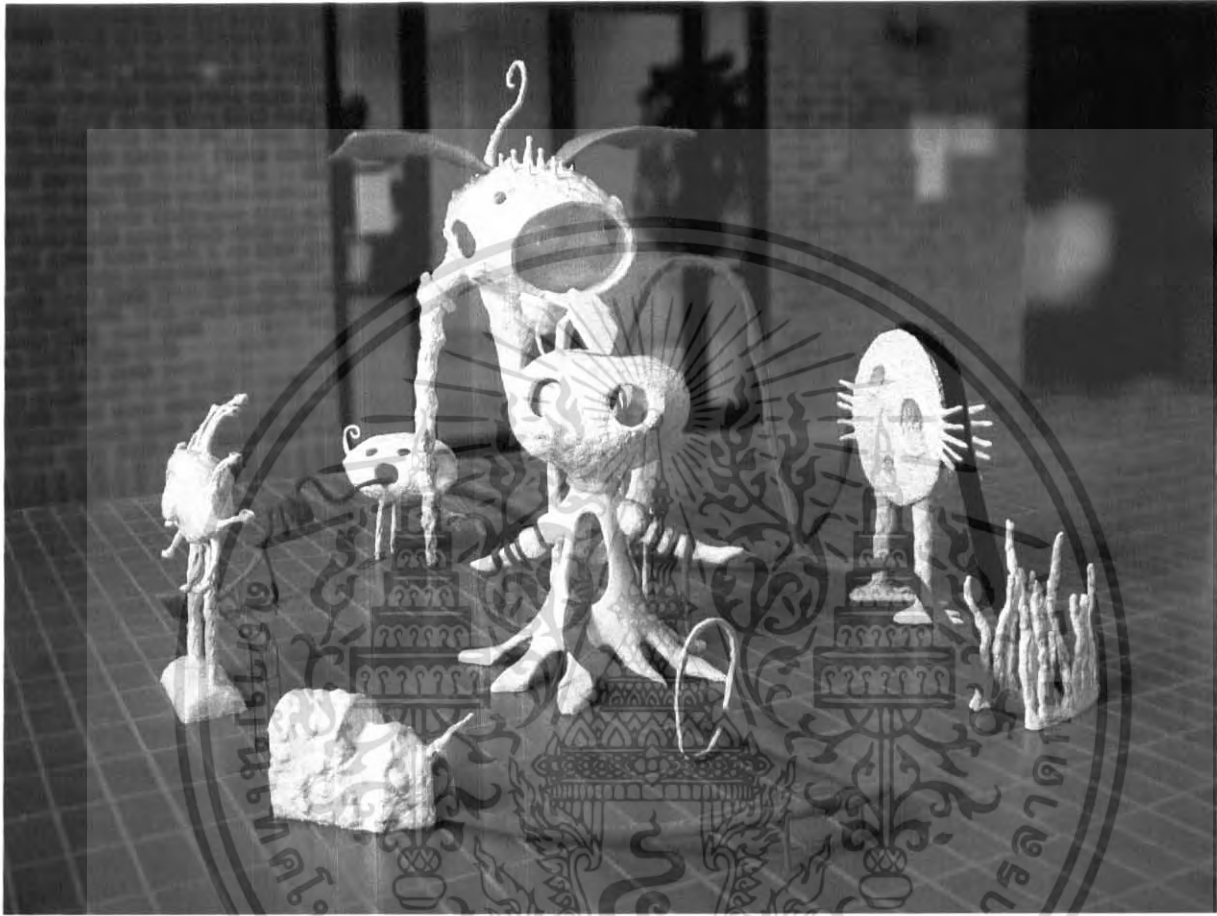
<http://en.wikipedia.org/wiki/Yeti>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน Singgirl's Land , No. 1

เทคนิค ปั้นปูนยิปซัม , เย็บผ้า

ขนาด 2.50 x 3.30 x 1.90 เมตร

ปี พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน Singgirl' s Land , No. 2

เทคนิค ปั้นปูนยิปซัม , เย็บผ้า

ขนาด 4.10 x 5.00 x 1.80 เมตร

ปี พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

คำหรือข้อความที่มีเครื่องหมายดอกจัน (*) กำกับไว้ในหนังสือศิลปนิพนธ์ มีคำอธิบายในภาคผนวกนี้และเรียงตามลำดับหน้า

แ斯卡ริบ (Scarab)



เป็นแมลงปีกแข็งชนิดหนึ่ง มีลักษณะคล้ายแมลงทับ มีทั้งหมดมากกว่า 30,000 สายพันธุ์ทั่วโลก มีขนาดตั้งแต่ 5 - 60 มิลลิเมตร ส่วนใหญ่จะมีสีเหมือนโลหะ ขาหน้ามีลักษณะหยาบไว้สำหรับขุด จะขุดอยู่ตามใต้ดินและซากปรักหักพัง ไม่ชอบอยู่ท่ามกลางแสงแดด และยัง

ชอบอยู่ตามมูลสัตว์อีกด้วย ในอียิปต์โบราณจะเป็นที่นับถือและเคารพบูชาทางความเชื่อเกี่ยวกับพระเจ้าหรือพระผู้สร้าง หรือการเกิดสิ่งใหม่ ชาวอียิปต์โบราณจะเชื่อว่า แมลงชนิดนี้มีเพียงเพศผู้เท่านั้น และเชื่อว่าเป็นเสมือนตัวแทนเทพเจ้าแห่งดวงอาทิตย์ และเป็นเครื่องหมายสัญลักษณ์ของแสงพระอาทิตย์ในยามเช้าวันใหม่อีกด้วย ในสุสานของพระเจ้ารามเสสได้กรุผนังพรรณนาไว้อย่างมโหฬาร หมายถึงความตายและการเกิดใหม่ จะถูกคูคกลืนชีวิตใหม่ของแสงดวงอาทิตย์โดยเทพเจ้าแห่งท้องฟ้า และจะหวนกลับปรากฏออกมาจากแหล่งกำเนิดของเทพเจ้าแห่งท้องฟ้าอีกครั้ง

สฟิงซ์ (Sphinx)



เป็นสัตว์ที่มีส่วนผสมของสัตว์หลายชนิดรวมอยู่ในตัวเดียวกัน ตามความเชื่อของคนแต่ละท้องถิ่น เพราะสฟิงซ์มีอยู่หลายเผ่าพันธุ์ต่างไปตามการแต่งเติมสีสัน ส่วนทางอียิปต์เป็นพันธุ์ที่เรียกว่า แอนโดรสฟิงซ์ (Andro - Sphinx) เป็นการผสมกันระหว่างมนุษย์กับสิงโตส่วนหัวที่เหมือนมนุษย์นั้นมีสัญลักษณ์ของฟาโรห์อียิปต์แสดง

ไว้ชัดเจน คือมีเคราที่กาง ตรงหน้าผากมีงูจางแผ่แม่เบี้ย และมีเครื่องประดับรัดเกล้าแบบ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กษัตริย์โดยรอบ ว่ากันว่า สฟิงซ์ คือ รูปเหมือนขนาดใหญ่กว่าร่างจริงสองเท่าของฮาร์มาซิส เทพแห่งรุ่งอรุณ เมื่อตอนที่แปลงร่างเป็นสิ่งโตมโหฬารเป็นฟาโรห์อียิปต์ หรือ “ sphingein ” แปลว่า “ การบีบรัด ” เป็นสัตว์ที่ได้ชื่อว่าฉลาด ซึ่งนั่นอาจเป็นเพราะมันจะเปิดเผยสิ่งที่มันรู้ยากมาก มันพอใจที่จะนอนฝั่งแคบอย่างมีความสุข ท่ามกลางการเคารพบูชาของผู้ที่เทิดทูนมัน นอกจากนี้ยังมีสฟิงซ์แบบอื่นๆ ซึ่งแตกต่างจากพวกอียิปต์อีกเช่นกัน เช่น ครีโอสฟิงซ์ (Crio - Spnix) ที่มีหัวเป็นแกะบึ้งหรือเป็นนกเหยี่ยวบ้างในเปอร์เซีย (Persia) , แอสซีเรีย (Assyria) , และฟีเนียเซีย (Phoenicia) มีสฟิงซ์ทั้งสองเพศ ตัวผู้จะมีหนวดและผมหยักศก ตัวเมียจะมีหน้าอกคล้ายผู้หญิง ท่อนล่างจะเป็นสิงโตและมีปีกแบบนกอินทรี แต่จะเป็นสฟิงซ์ของกรีก

คราเคน (Kraken)

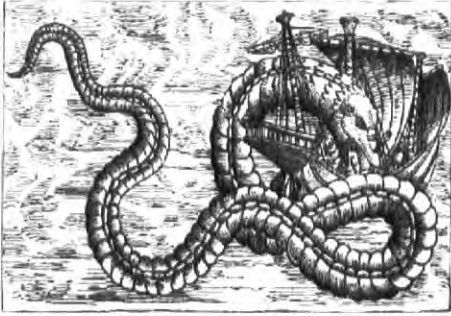


เป็นเจ้าของด้วยยักษ์ในตำนาน มีขนาดมหึมา มีหนวดใหญ่ บันทึกที่เป็นหลักฐานครั้งแรกมาจากนอร์เวย์ เป็นเรื่องราวที่อ้างถึงสิ่งมีชีวิตขนาดเท่าเกาะ ในหนังสือชื่อ “ The Natural History of Norway ” ที่เขียนโดยบิชอปแห่งเบอร์เก็น Erik Ludvigsen Pontoppidan ท่านได้บรรยายเกี่ยวกับคราเคนเอาไว้ว่า มันเปรียบเสมือนเกาะลอยน้ำ ขนาดย่อม ลำตัวยาวถึงครึ่งไมล์ แต่เรื่องราวในช่วงถัดมาเกี่ยวกับคราเคนก็ค่อยๆ ลดขนาดของมันลงเรื่อยๆ ไม่นานก็หายไปในอดีต ถึงกระนั้นก็ยังจัดเป็นสัตว์ไซส์ยักษ์อยู่ ในสายตาของนักชีววิทยาแล้ว มันคงเป็นสัตว์

ประเภทปลาหมึกยักษ์เสียมากกว่า ลักษณะของปลาหมึกชนิดนี้มักจะก้าวร้าวรุกราน และขึ้นมาหาเหยื่อเหนือผิวน้ำเมื่อแลเห็นมนุษย์ ขนาดของมันไม่ถึงกับยาวกว่าครึ่งไมล์ ตามบันทึกของท่านบิชอป ในปี 1930 มีรายงานการโจมตีเรือของเจ้าปลาหมึกชนิดดังกล่าว นักชีววิทยาและผู้ชำนาญการคาดว่า Kraken หรืออาจจะเป็นปลาหมึกยักษ์ (Giant Squid) นี้โจมตีเข้า เพราะเรือของมนุษย์เราเดินไปมีรูปร่างคล้ายปลาวาฬ อาหารหลักของเจ้าปลาหมึก จากรายงานของผู้ประสบเหตุปลาหมึกดังกล่าว มีขนาดมหึมาโดยเฉลี่ยมันจะยาวประมาณ 100 ฟุต น้ำหนักประมาณ 2 - 3 ตัน บริเวณที่เกิดเหตุส่วนมากจะเกิดกับเรือเดินทะเลที่ข้ามมหาสมุทรแอตแลนติกเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พญางูทะเล (sea serpent)



เป็นหนึ่งในตำนานสัตว์ประหลาด ในท้องทะเลชนิดหนึ่ง มีลักษณะคล้ายงูประหลาด *Scoliophis atlanticus* มีที่มาจากตำนานของนอร์เวย์ เป็นเรื่องราวจากลูกเรือที่เคยพบเห็นแล้วนำมาเล่าต่อกัน พญางูทะเลมักจะพบให้เห็นเป็นประจำในนิทาน หรือ คติความเชื่อพื้นบ้านชาวสแกนดิเนเวีย (Scandinavian) โดยเฉพาะอย่างยิ่งแถบประเทศนอร์เวย์ แต่ในปี 1817 ก็มีผู้เคยพบเห็นที่ นิวอิงแลนด์ (New England) และที่อื่นบ้างประปราย

Cryptozoology

ศาสตร์สาขาหนึ่งซึ่งถือว่าถูกบัญญัติขึ้นมาใหม่ ซึ่งที่จริงแล้วมันไม่ใช่ของใหม่ ศาสตร์นี้คือ cryptozoology คำว่า zoology แปลว่าสัตววิทยา คือการศึกษาเกี่ยวกับสัตว์ ส่วนคำว่า crypto มาจากภาษากรีกว่า kryptos แปลว่าซ่อนหรือลึกลับ ดังนั้น cryptozoology ก็คือการศึกษาเกี่ยวกับสัตว์ที่ลึกลับ พวกเขาพยายามหาสัตว์ที่ลึกลับซึ่งมีผู้เล่าขานกัน รวมทั้งสัตว์ซึ่งคิดว่ามันสูญพันธุ์ไปแล้วด้วย พวกเขาไพรเมตที่คล้ายคน หรือ บางทีแม้แต่มนุษย์ นิแอนเดอร์ธัล ที่พวกเขาคิดกันว่ายังคงมีชีวิตอยู่ และอีกชนิดหนึ่งที่พวกเราคิดว่ามันสูญพันธุ์ไปเมื่อ 65 ล้านปีที่แล้วนั่นคือไดโนเสาร์ ซึ่งสัตว์เหล่านี้พวกเขาเชื่อว่ายังอาจมีชีวิตอยู่ พวกเขาได้ก่อตั้งสมาคมสัตว์ลึกลับแห่งนานาชาติขึ้น เพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสัตว์ลึกลับเหล่านี้

เนสซี (Nessie)



สิ่งมีชีวิตลึกลับชนิดหนึ่งที่เชื่อว่า อาศัยอยู่ในทะเลสาบ ล็อกเนส แคว้นสกอตแลนด์ เชื่อว่ามีรูปร่างคล้ายเพลสิโอซอรัส (Plesiosaur) หรือ อีลาสโมซอรัส (Elasmosaurus) สัตว์เลื้อยคลานที่อาศัยในทะเลยุคเดียวกับไดโนเสาร์ มีผู้อ้างว่าเคยพบเห็นและมีรูปถ่ายมากมาย โดยเอกสารแรกสุดที่กล่าวถึงเนสซี คือ บันทึกของบาทหลวงผู้หนึ่งเมื่อ

การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
แปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ราว 1,000 ปี ที่แล้ว กล่าวถึงมังกรที่อาศัยอยู่ในทะเลสาบแห่งนี้ และท่านเองก็เคยทำพิธีขับไล่ มังกรตัวนี้ด้วย ในปี พ.ศ. 2476 (ค.ศ. 1933) ได้มีการตัดถนนผ่านทะเลสาบลีอกเนส จึงมี ผู้พบเห็นเนสซี่มากขึ้น โดยมีผู้อ้างว่าขณะเขาขับจี้รถมอเตอร์ไซด์นั้น เห็นเนสซี่ขึ้นมาบนบก ไผ่จากหน้ารถที่ส่องไปถูกตัว ทำให้เห็นว่าเนสซี่มีรูปร่างคล้ายเพลสิโอซอรัส และต่อมาก็ได้มี ผู้ถ่ายรูปไว้ได้มากมายทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว แต่ทั้งหมดนี้ก็เป็นเพียงเงาตะกุ่ม ๆ หรือ คลื่นน้ำที่เคลื่อนไหวบนผิวน้ำเท่านั้น ต่อมาทางมหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮมได้ทำการค้นคว้า เรื่องนี้อย่างจริงจัง โดยใช้เรือติดสัญญาณโซนาร์หลายลำแล่นไปบนผิวน้ำ โดยเรียกว่า “ปฏิบัติการดีพสแกน” (Deepscan Operation) ผลปรากฏว่า โซนาร์ได้สะท้อนถึงเงาของ วัตถุบางอย่างขนาดใหญ่ที่กำลังเคลื่อนตัวใต้น้ำ แต่บางคนคิดว่าอาจเป็นเพียงฝูงปลาธรรมดา ๆ เรื่องราวเกี่ยวกับเนสซี่มีทั้งผู้ที่เชื่อและผู้ที่ไม่เชื่อ โดยผู้ที่เชื่อเชื่อว่าเนสซี่อาจเป็นไดโนเสาร์ที่ยัง หลงเหลืออยู่ โดยสภาพทางภูมิศาสตร์ของทะเลสาบลีอกเนส ในยุคโบราณนั้นเคยเป็นทะเลมาก่อน ไดโนเสาร์ในสมัยนั้นอาจเข้ามาอยู่อาศัยจนสภาพของพื้นที่เปลี่ยนไป กลายเป็นพื้นที่ปิด และปราศจากสิ่งรบกวน สัตว์ที่อาศัยอยู่ในนี้จึงยังหลงเหลืออยู่ และมีสภาพไม่เปลี่ยนแปลง จากครั้งแรกที่เข้ามาอาศัย ไม่เพียงเท่านั้นแหล่งน้ำ หรือ ทะเลสาบที่มีลักษณะใกล้เคียงกับ ลีอกเนส ที่อื่น ๆ และบริเวณใกล้เคียงกันก็มีรายงานของสิ่งประหลาดที่คล้ายกับ เนสซี่ด้วย

เยติ (Yeti)



ในบรรดาเรื่องราวของมนุษย์วานรทั้งหมด ของชาวภูเข อโบมิเนเบิล สโนว์แมน หรือที่ชาวเซอร์ปาร์เรียกว่า เยติ มีประวัติอันยาวนานมากที่สุดในบรรดา เรื่องราวของ มนุษย์วานรทั้งหมดของชาวภูเขา คนที่เคยเห็นมันเป็น บุคคลที่เชื่อถือได้ มูลของมันถูกนำมาวิเคราะห์หรือขี้เท้าถูก บันทึกรูปภาพไว้ และทำการตรวจสอบข้อเท็จจริง มันถูกจัด

ให้เป็นตำนานโดยนักบุกเบิกในปลายยุค 1950 และ 1960 แต่ตอนนี้หลักฐานการดำรงอยู่ของมัน ดูเหมือนจะหนักแน่นขึ้นทุกวัน นักเดินทางคนหนึ่งที่จะไปยังกาฏมันฑูต้องเข้าไปพัวพันอยู่ใน ธุรกิจของเยติ ก่อนที่เขาจะไปถึงเนปาลเสียอีก สายการบินแห่งชาติเนปาลบินเลียคไปบนเขต ภูเขาที่ต่ำที่สุด ผ่านหมู่บ้านที่ตั้งกันอยู่อย่างปะปะบนยอดเขา จากนั้นแนวของยอดสูงสุดของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทือกเขาหิมาลัย ก็ปรากฏแก่สายตาเป็นสีขาวหยุก ส่วนที่เหลือถูกกันออกไปโดยเมฆ อันเป็น
 แสงกริลา หรือ แคนสุขาวดี หมู่บ้านลึกลับชนเผ่าที่ไม่มีใครรู้จัก เขต ทั้งหมดจะเป็นเรื่องที่เป็น
 ไปได้ ในช่องที่ติดอยู่กับที่นั่งในเครื่องบิน มีเมนูสำหรับสายการบิน เขตแอร์ไลน์ และ
 โรงแรมใหม่ที่ คุณจะ ได้เข้าพักสร้างโดย เวิร์ลด์แบงก์ มีชื่อว่า แยกแอนด์เขต (Yak and Yeti ,
 Yak หมายถึง จามรี) เขตเป็นตำนานที่มีค่าทางพาณิชย์มาก บางที่ยังอาจเป็นรายได้หลักของ
 ประเทศเนปาลที่ได้จากชาวต่างชาติ เรื่องราวของเขตซึ่งเป็นอสูรกายที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของเทือกเขา
 หิมาลัย เป็นตำนานในหมู่ของชาวเนปาล โดยเฉพาะชาวเซอร์ปาผู้ที่อาศัยอยู่บนภูเขาสูง

ซาสควอทช์ (Sasquatch) หรือ บิ๊กฟุต (Big Foot)



หรือชื่อที่แปลตรงตัวว่า “ไอ้ตีนโต” เป็นสัตว์ลึกลับที่
 เชื่อว่ามีรูปร่างคล้ายมนุษย์ พบในสหรัฐอเมริกาและทวีป
 อเมริกาเหนือ โดยชื่อที่เรียกมีที่มาจากรอยเท้าที่มีลักษณะ
 คล้ายมนุษย์แต่ใหญ่โตกว่ามากโดยที่ในแคนาดา เรียกว่า
 “ซาสควอทช์” (Sasquatch) และมีสัตว์ลักษณะคล้าย
 เคียงกันพบที่เทือกเขาหิมาลัยในเนปาล เรียกเป็นภาษา
 พื้นเมืองว่า “เขต” (Yeti) หรือ มนุษย์หิมะ ที่ออสเตรเลีย -
 เลียก็มีสัตว์ลักษณะคล้ายคลึงกันนี้ เรียกว่า “โยวี”
 (Yowie) เป็นต้น สัตว์ชนิดนี้มีผู้กล่าวอ้างว่าพบเห็นมาก

มายทั่วทุกมุมโลกดังที่ได้กล่าวมา มีลักษณะรูปร่างใหญ่โตขนสีน้ำตาล มีรูปร่างและการเคลื่อนไหว
 ไหวคล้ายมนุษย์ มีน้ำหนักมากแต่มีความว่องไวรวดเร็ว เมื่อผู้ที่เชื่อสันนิษฐานว่า บิ๊กฟุตเป็น
 มนุษย์โบราณที่เรียกว่า นีแอนเทอร์ทัล ที่ยังหลงเหลือมาจนปัจจุบัน

โมเกลอบมเบอ

สัตว์ตัวใหญ่นกช้าง เชื่อว่ามันเป็นไดโนเสาร์ประเภทครึ่งบกครึ่งน้ำ ซึ่งอาศัย
 อยู่ในแถบแอฟริกากลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติศิลปิน

ทากาชิ มูรากามิ (Takashi Murakami)



เกิดที่กรุงโตเกียว ในปี ค.ศ. 1963 และจบการศึกษาระดับ BFA , MFA และ PHD จาก Tokyo National University of Fine Arts and Music เมื่อไม่นานมานี้ในปี 2003 ศิลปินได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวที่ Marianne Boesky Gallery นครนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา , Fondation Cartier pour l'art contemporain ณ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ในปี 2002 , Museum of Contemporary Art กรุงโตเกียว

ประเทศญี่ปุ่น ในปี 2001 , Museum of Fine Arts ที่เมืองบอสตัน สหรัฐอเมริกา ในปี 2001 และ Galerie Emmanuel Perrotin ประเทศฝรั่งเศส มูรากามิได้ถูกเชื้อเชิญจาก มาร์ค จาร์คอบ (Marc Jacobs) ให้มาออกแบบกระเป๋าและสินค้าภายใต้แบรนด์เนมชื่อดัง หลุยส์ วิตตอง (Louis Vuitton) อีกด้วย มูรากามิเป็นที่ยอมรับจากพิพิธภัณฑ์ทั่วโลก รวมทั้ง Tokyo Metropolitan Museum of Art , Museum of Fine Arts Boston และยังได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวย้อนหลังอีกครั้งที่ Bard College Museum of Art มูรากามิได้ใช้ความเป็นตัวของตัวเองกับตะวันตก และอดีตกับปัจจุบัน ศิลปะชั้นสูงและวัฒนธรรมชนชั้นสามัญชน ในอารมณ์ขบขันรูปแบบการ์ตูนร่วมสมัยของญี่ปุ่น

ไคโกะ มียาตะ (Keiko Miyata)



จบการศึกษาทางด้านจิตรกรรมที่วิทยาลัยเล็กๆแห่งหนึ่งในกรุงโตเกียว เดิมทีไคโกะใช้เวลาเพียงไม่กี่ปีประกอบอาชีพเป็นนักออกแบบตุ๊กตา และเริ่มหันมาประกอบอาชีพอิสระตั้งแต่ปี 1994 แต่ยังคงออกแบบตุ๊กตาเกี่ยวกับสัตว์ ในสไตล์น่ารักแต่น่ารักแทน และนำมาถ่ายภาพผลงานออกแบบที่ทำไว้กับสถานที่ต่างๆ มาจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และมีแนวความคิดเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย จากตุ๊กตาธรรมดาจึงกลายมา เป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย ศิลปินได้แสดงนิทรรศการต่างๆมากมายที่ประเทศญี่ปุ่น เช่น นิทรรศการ “Tokyo Pop” ที่ Hiratsuka Museum of Art , นิทรรศการ “A Muse Land” ที่ Hokkaido Museum of Art และนิทรรศการ “In & Out” ที่ Soso Café ในประเทศญี่ปุ่น และนิทรรศการกลุ่มที่นคร นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา

ศิลปินกลุ่ม ปิโกะ ปิโกะ (Pico Pico)



เริ่มตั้งแต่ปี 1996 ได้แสดงนิทรรศการและ Performance ต่างๆมากมาย เช่น ที่ Pap Factory , Art Space , 6% Doki Doki , Yellow and Plus Minus ที่ Gallery Stripe House Museum 21st และเมื่อไม่นานมานี้ได้รับรางวัลชนะเลิศ Grand Prize ในนิทรรศการ Century Doll Exhibition ที่ West East Gallery ณ เมืองนาโกย่า ได้

มิโยกิชิ ฮากาตะ เกิดในปี 1973

ออกอากาศรายการทางโทรทัศน์ของประเทศญี่ปุ่นชื่อ Fuji TV ภายใต้ชื่อว่าชื่อ “ Yoikochi and Henachoko Punch ”



โทมูระ อัทซึชิ เกิดในปี 1968

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไคซึเกะ กิชิ (Keisuke Kishi)



เกิดที่เมืองโยโกฮาม่า ประเทศญี่ปุ่นในปี 1975 ซึ่งเป็นที่ทำงานและพำนักอาศัยอยู่ จบการศึกษาทางด้านกฎหมายที่มหาวิทยาลัย Keiko University ผลงานของเขาได้รับรางวัลและแสดงนิทรรศการมากมายทั้งในประเทศ และต่างประเทศ เช่น ในปี 1999 รางวัล Grand Prize “ The Diverting History of Mecanical Fellows ” Winner of

3rd Media Media Art Award from The Agency of Cultural Affairs กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ในปีเดียวกัน และในปี 2004 The cultural prize of Kanagawa prefecture “ Future Prize ” จังหวัดคานากาวา ประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น แสดงนิทรรศการเดี่ยว เช่น ครั้งแรกในปี 1997 The New World Art Center นครนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา และล่าสุดในปี 2005 The World of Keisuke Kishi กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

นางสาว ลลิตนธร เพ็ญเจริญ

เกิดวันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2527

ที่อยู่ 10/64 หมู่ 11 หมู่บ้าน เพชรวิลล่า ซ.บ้านนายเหรียญ ถ.บางบอน 3 แขวงบางบอน
เขตบางบอน กทม. 10150

โทรศัพท์ 089-699-3469

E – Mail pankwinroxy@yahoo.com

ประวัติการศึกษา

- โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์
- โรงเรียนศึกษานารี
- วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร กรุงเทพฯ
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์

ประวัติผลงาน

- 2547 - ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะ “ 10 ปี วิจิตรศิลป์ : ศิลปะเคียงคู่เทคโนโลยี ” โดยคณาจารย์และนักศึกษา ภาควิชาวิจิตรศิลป์ สจล. ณ อาคาร เดอะ สีสลมเกลเดอเรีย
- ร่วมแสดงการประกวดประติมากรรมติดตั้ง ณ อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- 2548 - นิทรรศการประติมากรรมขนาดเล็ก “ Mini Sculpture ” ครั้งที่ 1 โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาควิชาวิจิตรศิลป์ สจล. ณ บริเวณชั้น 1 ศูนย์การค้า อัมรินทร์พลาซ่า
- นิทรรศการ 6 + 1 + 1 การแสดงศิลปกรรมระหว่างประติมากรรม จากประเทศไทย สเปน และอิตาลี ณ หอศิลป์ศิลปากร
- 2549 - ร่วมแสดงนิทรรศการประติมากรรมขนาดเล็ก “ Mini Sculpture ” ครั้งที่ 2 โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาควิชาวิจิตรศิลป์ สจล. ณ อาคารอร่ามทาวเวอร์

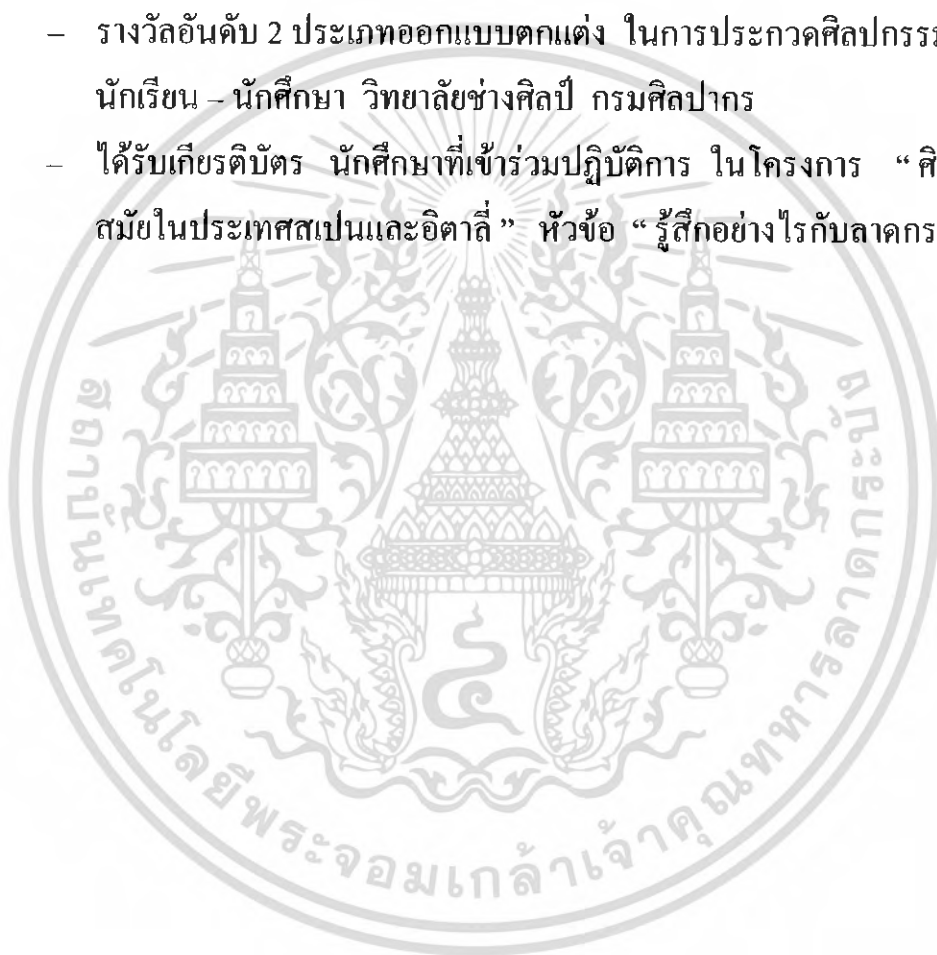
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ร่วมแสดงนิทรรศการ “ Experimental Video Art 3 Exhibition Thai ” - การค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

European Friendship” ณ สจล. , สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ,
มหาวิทยาลัยบูรพา , มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- ร่วมแสดงผลงานวาดเส้น นิทรรศการ “ Center Cultural La Merce ”
ณ เมืองจิโรนา ประเทศสเปน
- ร่วมแสดงงานศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 23
- 2550 - นิทรรศการ “ Divine Sculpture ” ณ โรงแรมสุโขทัย กรุงเทพฯ

เกียรติประวัติ

- 2545 – รางวัลอันดับ 2 ประเภทออกแบบตกแต่ง ในการประกวดศิลปกรรม
นักเรียน – นักศึกษา วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร
- 2548 – ได้รับเกียรติบัตร นักศึกษาที่เข้าร่วมปฏิบัติการ ในโครงการ “ ศิลปะร่วม
สมัยในประเทศไทยและอิตาลี ” หัวข้อ “ รู้สึกอย่างไรกับลาดกระบัง ”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้