



ศิลปะรูปแบบผสม คุณค่าใหม่ของวัสดุเหลือใช้

โดย  
นางสาวรวงคณา ประเสริฐผล  
มหาวิทยาลัยศิลปากร สมานลิวสิทธิ์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ (สื่อผสม)  
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2560

ศิลปะรูปแบบผสม คุณค่าใหม่ของวัสดุเหลือใช้

โดย

นางสาวรวงกมล ประเสริฐผล

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ (สื่อผสม)

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560



คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรอนุมัติให้ศิลปินพันธ์ เรื่อง “ศิลปะ  
รูปแบบผสม คุณค่าใหม่ของวัสดุเหลือใช้” เสนอโดย นางสาวรวงคณา ประเสริฐผล เป็นส่วนหนึ่งของการ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกสื่อผสม

.....

(ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง)

คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

...../...../.....

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

อาจารย์นพไชย อังควัฒนะพงษ์

คณะกรรมการตรวจศิลปินพันธ์ .....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ทวิวิทย์ กิจธนสุนทร)

...../...../.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภามติ

(อาจารย์นพไชย อังควัฒนะพงษ์)

...../...../.....

.....กรรมการ

(อาจารย์สืบสกุล ศรีณพฤติ)

...../...../.....

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทนี ศรีพัฒนานันท์)

...../...../.....

.....กรรมการและเลขานุการ

(อาจารย์คงศักดิ์ กุลกลางดอน)

...../...../.....

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ศิลปะรูปแบบผสม คุณค่าใหม่ของวัสดุเหลือใช้
ชื่อนักศึกษา	นางสาววรางคณา ประเสริฐผล
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ (สื่อผสม)
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

ข้าพเจ้านำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบสื่อผสม โดยสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้เป็นหลัก แนวคิดนี้เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่ได้พบเจอสิ่งของเหลือใช้ที่มีอยู่อย่างหลากหลาย ผวนกับความสนใจในวิทยาศาสตร์สาขาชีววิทยา โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์วิธีการนำสิ่งของเหลือใช้เหล่านั้นกลับมาใช้ชีวิตใหม่อีกครั้งให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากหลักการของกลไกพื้นฐานในเชิงวิศวกรรมเพื่อดัดแปลงเลียนแบบการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตและนำมาประกอบกับสิ่งของเหลือใช้ เพื่อให้เกิดเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเคลื่อนที่และบังคับการเคลื่อนไหวได้ด้วยการเคลื่อนไหวของร่างกายผ่านการสร้างสรรค์ที่มีกระบวนการทางความคิดที่ละเอียดอ่อนในขั้นตอนของการออกแบบ การค้นหาความเชื่อมโยงในเชิงของความหมายจากความหลากหลายของวัสดุเหลือใช้และการใช้กระบวนการทางความคิดในเชิงตรรกะเพื่อทดลองหาความเป็นไปได้ในการประกอบวัสดุเหลือใช้เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความงาม ความละเอียดอ่อนและมีประสิทธิภาพในการใช้งานจริง

Thesis Title	Hybrid art form : A new value of wasted materials
Name	Miss Warangkana Prasertphon
Concentration	Visual Arts (Mixed media)
Academic Year	2017

### **Abstract**

I present my works in the term of mixed media art and created primarily from wasted materials. This concept is inspired by the experience of my daily life that has found many of the abundant objects in many forms . With interests in biological sciences. Especially the movement of life. It made me had an idea that I want to create a new way to reuse the wasted by using it in the term of creative materials. I had learned from the principles of basic mechanics to imitation of the movement. I bring them back to composition to create an invention efficiently that can move and control movement with the body's movement. Through creativity, with a delicate thought process at design. Finding the connection in the term of meaning from a diversity of wasted materials and use logical thinking processes to test the possibility of combining wasted materials together. Finally, It is an artwork that shows the delicate, beauty and effective in use.

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่เป็นผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในหลากหลายศาสตร์หลากหลายแขนง ประสบการณ์ต่างๆที่ข้าพเจ้าได้พบเจอเป็นจุดเริ่มต้นของการจุดประกายต่อยอดความคิดทั้งหลายให้เกิดขึ้น เป็นการเปิดโอกาสและคำแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงาน ขอขอบคุณอาจารย์นพไชย อังควัฒนะพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาและคณาจารย์ทุกท่าน ผู้คอยสนับสนุนทั้งคำปรึกษาและเวลา ดูแลเอาใจใส่ ให้ความรู้ ชัดเจนแนวความคิด ให้คำแนะนำอันเป็นส่วนสำคัญยิ่ง จนผลงานศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบคุณบิดา มารดา บุคคลสำคัญที่สุดในชีวิตเป็นผู้ให้ความรู้ แรงบันดาลใจ กำลังใจรวมถึงทุนสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานแก่ข้าพเจ้าตลอดมา

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

## คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นเอกสารประกอบการทำศิลปนิพนธ์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอก สื่อผสม ปีการศึกษา 2560 คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีวัตถุประสงค์ในการเขียนเพื่ออธิบายถึงขั้นตอนและกระบวนการในการศึกษาค้นคว้า การคิดวิเคราะห์ ตีความและสร้างสรรค์ผลงานชุดศิลปนิพนธ์ที่ดำเนินมาอย่างต่อเนื่องเป็นระบบภายใต้หัวข้อเรื่อง “ศิลปะรูปแบบผสม คุณค่าใหม่ของวัสดุเหลือใช้” (Hybrid art form : A new value of wasted materials) ที่นำเสนอให้เห็นถึงมุมมองใหม่ ในการใช้วัสดุที่มีที่มาจากสิ่งของเหลือใช้ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงระหว่างตรรกะและความรู้สึกที่แฝงอยู่ภายใต้ความบกพร่องและความไม่สมบูรณ์ของวัตถุ โดยใช้สื่อผสมเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแนวความคิดของข้าพเจ้าออกไปสู่ผู้ชม

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะสามารถสร้างประโยชน์ ทั้งในด้านสุนทรียภาพ การนำเสนอกระบวนการ คุณค่าทางด้านเนื้อหา ความคิด เป็นแรงบันดาลใจหรือต้นแบบในการศึกษาให้กับผู้อ่านต่อไป

มหาวิทยาลัยศิลปากร สว่างนลิขสิทธิ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
คำนำ .....	ช
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
แนวคิดในการสร้างสรรค์.....	2
ขอบเขตในการสร้างสรรค์ .....	3
วิธีการศึกษา.....	3
แหล่งข้อมูล .....	4
อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	4
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ .....	5
ความเป็นมาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์	
ผลงานที่เกิดจากสิ่งของเหลือใช้.....	5
แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ชีวิตสู่รูปแบบในการสร้างสรรค์ .....	6
ผลงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ ได้แก่ จิตรกรรม	
และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ ในเบื้องหลังของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ .....	7
ข้อมูลที่ได้จากศิลปินด้านรูปแบบและเนื้อหา.....	7
ข้อมูลที่ได้จากศิลปินด้านเทคนิคและรูปแบบ .....	12
ขั้นตอนการศึกษาจากข้อมูลจริง จากการสังเกตและ	
บันทึกลักษณะการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต ในรูปแบบต่างๆ.....	12
ขั้นตอนในการคิดและออกแบบกลไกให้เหมาะสม	
กับรูปแบบการเคลื่อนไหว .....	14

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน .....17
	ขั้นตอนการวิเคราะห์ประเด็นจากแรงบันดาลใจ .....17
	ขั้นตอนการเลือกเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์.....17
	ขั้นตอนประมวลความคิดสู่การใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์.....18
	ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์งาน ..... 19
	ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม.....20
4	การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน .....26
	ผลงานในช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์ .....26
	ผลงานในช่วงศิลปินนิพนธ์.....30
	ปัญหาและวิธีแก้ไข .....33
5	สรุป ..... 34
	บรรณานุกรม.....35
	รายชื่อศิลปินนิพนธ์.....36
	ประวัติผู้สร้างสรรค์.....37

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ผลงานจิตรกรรมของเทสซุยะ อิซิดะ.....	8
2 ผลงานจิตรกรรมของเทสซุยะ อิซิดะ.....	9
3 ผลงานจิตรกรรมของเทสซุยะ อิซิดะ.....	9
4 สแตนเลย์ วินส์ตันกับหุ่นเทอมิเนเตอร์ .....	11
5 เบื้องหลังการสร้างสรรค์ผลงานของบริษัท สแตนเลย์ วินส์ตัน .....	13
6 เบื้องหลังการสร้างสรรค์ผลงานของบริษัท สแตนเลย์ วินส์ตัน .....	13
7 แสดงการออกแบบกลไก ให้สอดคล้องกับลักษณะการเคลื่อนไหว.....	15
8 ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน .....	19
9 ตัวอย่างแบบร่างผลงาน.....	20
10 การคัดแยกประเภทของวัสดุเหลือใช้.....	21
11 กลไกในการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน .....	23
12 การติดตั้งเครื่องยนต์ .....	24
13 การติดตั้งกลไกการขับเคลื่อนล้อหลัง.....	24
14 การใช้สิ่งของเหลือใช้ ในการสร้างทัศนธาตุ.....	25
15 ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ .....	25
16 ผลงานระยะก่อนศิลปินิพนธ์ ชั้นที่ 1 .....	27
17 ผลงานระยะก่อนศิลปินิพนธ์ ชั้นที่ 2 .....	28
18 ผลงานระยะก่อนศิลปินิพนธ์ ชั้นที่ 3 .....	29
19 ผลงานช่วงศิลปินิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	31
20 ผลงานช่วงศิลปินิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	32

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

“ I always find beauty in things that are odd and imperfect, They are much more interesting.” ข้อความที่กล่าวถึงนี้อ้างอิงจากคำพูดหนึ่งของมาร์ก เจคอป นักออกแบบแฟชั่นชาวอเมริกัน<sup>1</sup> เป็นประโยคที่สามารถอธิบายได้ถึงความรู้สึกของข้าพเจ้า ความสนใจที่เกิดจากการพิจารณาสิ่งของ เหลือใช้รอบๆตัวที่ถูกลมองข้ามคุณประโยชน์ ความงามและความน่าสนใจจากร่องรอยและความไม่สมบูรณ์ที่สิ่งเหล่านั้นมีอยู่ เมื่อสังเกตภายในบริเวณบ้าน รอบๆบ้าน ถึงขณะสถานที่คัดแยกขยะ และอื่นๆอีกมากมาย ความงามที่เกิดขึ้นท่ามกลางความไม่สมบูรณ์และความหลากหลายนั้นมีความน่าสนใจในความเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไป เป็นความงามที่ต้องอาศัยกาลเวลา ตัวอย่างเช่น ฝุ่น รอยสนิม การผุกร่อน ความแตกหัก เป็นต้น ซึ่งร่องรอยความเสียหายเหล่านั้นยังสามารถสื่อให้เห็นถึงเรื่องราวความสัมพันธ์บางอย่างที่เคยเกิดขึ้นในอดีต อีกทั้งเมื่อพิจารณาให้เห็นถึงคุณค่าของความเป็นวัสดุในแต่ละชนิดที่ปะปนกันอยู่ก็จะพบว่าสิ่งของเหลือใช้เหล่านั้นยังมีคุณสมบัติในเรื่องของความแข็งแรง ความยืดหยุ่น ความคงทน ยังกงไว้ซึ่งความสามารถหรือประสิทธิภาพบางอย่าง ประกอบกับความสนใจของข้าพเจ้าในองค์ความรู้เชิงวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะเรื่องการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตในสาขาชีววิทยา ทำให้ข้าพเจ้าเล็งเห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำองค์ความรู้ในเชิงวิทยาศาสตร์มาผนวกเข้ากับองค์ความรู้ในเชิงศิลปะ จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้กับแนวความคิดการสร้างสรรค์ให้เกิดหนทางรูปแบบใหม่ในการนำสิ่งของเหลือใช้กลับมาสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์

ซึ่งในการสร้างสรรค์นั้น จำเป็นต้องอาศัยทั้งความปราณีตและความละเอียดอ่อนในกระบวนการทางความคิด การจินตนาการถึงความเชื่อมโยงของหรือวัสดุต่างๆ เพื่อการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนในเรื่องของกระบวนการเชิงปฏิบัตินั้นจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้ในเชิงช่าง ความสามารถในการประดิษฐ์ การประกอบและการแก้ปัญหาที่เกิดจากวัสดุที่แตกต่างกัน

---

<sup>1</sup> BrainyQuote, Marc Jacobs, (ออนไลน์), เข้าถึงเมื่อ 27 พฤษภาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

ต้องอาศัยความแข็งแรง ความอดทนของร่างกายในการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพในการใช้งาน เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความงามและคุณค่าในรูปแบบของผลงานศิลปะ

### จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงแนวความคิดและแนวทางในการสร้างสรรค์คุณค่าและประโยชน์จากสิ่งของเหลือใช้ในรูปแบบใหม่ จากการใช้องค์ความรู้ในเชิงวิศวกรรมพื้นฐานมาผนวกเข้ากับ ความงามทางด้านศิลปะ โดยอ้างอิงหลักการของชีววิทยาในการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อแสดงให้เห็นถึงกระบวนการทำงานของระบบทางความคิดที่รอบคอบ ละเอียดอ่อน และการแสดงให้เห็นถึงความรู้ความสามารถในเชิงช่าง โดยอ้างอิงหลักการทำงานของกลไกจาก สิ่งของเครื่องใช้ประเภทต่างๆในชีวิตประจำวันในการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพจาก สิ่งของเหลือใช้

เพื่อพัฒนารูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีแนวความคิดในเรื่องของความงามที่ แตกต่างไปจากขนบธรรมเนียม โดยทั่วไปอย่างงานจิตรกรรม ภาพพิมพ์หรือประติมากรรมเป็นการ สร้างสรรค์ที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ผลงานเกิดประสิทธิภาพในการใช้งานและสามารถเคลื่อนไหวได้

จริง  
มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

### แนวคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบสื่อผสม จากแนวความคิดของการนำคุณสมบัติ เฉพาะตัวของสิ่งของเหลือใช้ต่างๆที่หลงเหลืออยู่มาสร้างสรรค์ร่วมกัน โดยอาศัยหลักการของกลไก พื้นฐานทางการเคลื่อนไหวในเชิงของวิศวกรรมมาผนวกเข้ากับ ความงามทางด้านศิลปะ โดยอ้างอิง หลักการของชีววิทยา มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อประยุกต์ใช้กับหลักการออกแบบและประกอบ สร้างสิ่งของเหลือใช้ โดยใช้แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นหลักเกณฑ์ในการ คัดเลือก การใช้ความรู้สึกรวมถึงจินตนาการในการต่อยอดสร้างสรรค์ ประกอบกับการแสดงออก ทางฝีมือในเชิงช่าง ทำให้ผลงานนั้นมีความละเอียดอ่อน ความรู้สึก และจินตนาการ ผสานความ แข็งแรง ความอดทน ความพยายามในการสร้างสรรค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ คุณค่าและ ความงาม ทั้งในรูปแบบของสิ่งประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพในการใช้งาน ได้จริงและผลงานที่มีความ งามในรูปแบบของศิลปะ

### ขอบเขตในการสร้างสรรค์

เพื่อความชัดเจนและเป็นไปตามเป้าหมายของการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าจึงกำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 3 ด้าน ดังนี้

**ขอบเขตทางความคิดและเนื้อหา** ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานจากแนวความคิดในการนำสิ่งของเหลือใช้มาสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ในรูปแบบของสิ่งประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพในการเคลื่อนไหวและการใช้งานจริงและการนำเสนอความงามในความหลากหลายที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของสิ่งของเหลือใช้ผ่านกระบวนการการสร้างสรรค์ ด้วยหลักการของกลไกพื้นฐานทางการเคลื่อนไหวในเชิงของวิศวกรรม มาผนวกเข้ากับความงามทางด้านศิลปะโดยอ้างอิงหลักการของชีววิทยา

**ขอบเขตทางรูปแบบ ศิลปะสื่อผสมและใช้วิธีการสร้างฟอร์มใหม่** ให้เกิดขึ้นจากการประกอบสร้างของสิ่งของเหลือใช้ร่วมกับกลไก ผลลัพธ์นั้นเป็นผลงานที่มีความงามในรูปแบบของศิลปะและมีประสิทธิภาพในการใช้งานได้จริง

**ขอบเขตทางเทคนิควิธีการ** เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากสิ่งของเหลือใช้เป็นหลัก โดยการนำมาผ่านกระบวนการในการแยกชิ้นส่วนประกอบเพื่อให้กลายมาเป็นวัสดุเพื่อการสร้างสรรค์ ประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นรูปทรงใหม่โดยอาศัยหลักการและองค์ความรู้ของกลไกพื้นฐานทางการเคลื่อนไหวในเชิงของวิศวกรรมผนวกเข้ากับ ความงามทางด้านศิลปะ โดยอ้างอิงหลักการของชีววิทยา

### วิธีการศึกษา

1. ลงพื้นที่จริงเพื่อเก็บข้อมูล หาสิ่งของวัตถุ วัสดุต่างๆ โดยคัดเลือกจากการวิเคราะห์จากหลักการของการทำงานของกลไกจากสิ่งของเครื่องใช้ประเภทต่างๆและในหลักเกณฑ์จากองค์ความรู้ในเรื่องของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง และพื้นผิว
2. นำสิ่งของเหลือใช้เหล่านั้นมาผ่านกระบวนการในการแยกชิ้นส่วนประกอบ กลายมาเป็นวัสดุเพื่อการสร้างสรรค์ ออกแบบ ทดลอง และหาความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ลงมือสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการจัดการทางทัศนศิลป์
4. ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขและติดตั้งผลงานทัศนศิลป์สื่อผสม

### แหล่งข้อมูล

1. เอกสาร บทความ หนังสือ สื่ออินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องทั้งด้านข้อมูลสนับสนุนในเรื่องของแนวคิดและในเชิงของเทคนิค วิธีการ
2. ข้อมูลที่มาจากประสบการณ์การดำเนินชีวิต การสังเกต การวิเคราะห์และสังเคราะห์ เหตุการณ์ อุปกรณ์หรือสิ่งของที่พบเจออยู่ในชีวิตประจำวัน
3. ข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ เช่น จิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพยนตร์ สารคดี เป็นต้น

### อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เช่น อุปกรณ์วาดเขียน กระดาษ กล้องถ่ายรูป
2. อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ผสม ได้แก่ อุปกรณ์สำหรับการตัด การเชื่อมติด ประกอบตามแต่ละชนิดต่างๆของวัสดุ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

## บทที่ 2

### ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ผลงานทางทัศนศิลป์ คือผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกทางสุนทรียะ ตามทัศนะของศิลปินต่อสรรพสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นบนโลก ทุกกระบวนการสร้างสรรค์ในผลงานล้วนแฝงความคิด ความรู้สึกของตัวศิลปิน เริ่มตั้งแต่กระบวนการพิจารณาสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวอย่างละเอียด จนสามารถวิเคราะห์และปรับความรู้ที่ได้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจนเป็นผลสำเร็จ ความสำคัญของงานทัศนศิลป์จึงไม่ได้อยู่ในตัวผลงานสำเร็จเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่กระบวนการที่ก่อให้เกิดงานเป็นผลงาน ทัศนศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์โครงการนี้ ข้าพเจ้าจึงได้รวบรวมข้อมูลต่างๆ จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แรงผลักดันภายใน ซึ่งเป็นที่มาของแนวคิด กระบวนการในการออกแบบรูปแบบของผลงาน การวิเคราะห์รูปแบบของผลงานในเชิงกายภาพที่เกิดจากกระบวนการทำงาน เทคนิคในการสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นแรงบันดาลใจและเป็นอิทธิพลทางความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สามารถจำแนกออกเป็น 3 หัวข้อหลักๆ ได้แก่

1. ความเป็นมาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากสิ่งของเหลือใช้
2. แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ชีวิตสู่รูปแบบในการสร้างสรรค์
3. ผลงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ ได้แก่ จิตรกรรมและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ในเบื้องหลังของอุตสาหกรรมภาพยนตร์

#### 1. ความเป็นมาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากสิ่งของเหลือใช้

จากการดำเนินชีวิตประจำวันข้าพเจ้าได้พบเจอกับสิ่งของเหลือใช้อยู่มากมาย สิ่งของเหล่านั้นเคยเป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวกให้กับการใช้ชีวิตของเรา สิ่งของบางอย่างอาจเคยเป็นตัวแทนของความรู้สึก เป็นสิ่งเตือนใจให้เราระลึกบุคคลหรือเหตุการณ์สำคัญในอดีต แต่เนื่องจากความบกพร่องของสภาพหลังการใช้งานหรือความเสียหายจากกาลเวลา ทำให้สิ่งของต่างๆเหล่านั้นถูกทิ้งและไม่ได้ถูกให้ความสำคัญอย่างที่เคยเป็นมา เป็นเพียงสิ่งของหรือวัสดุที่มีคุณค่าจากคุณสมบัติตามแต่ละชนิดของวัสดุในเชิงของปริมาณเพื่อรอการแปรรูป แต่เมื่อข้าพเจ้าพิจารณาลงไปในสิ่งของเหลือใช้ที่ปะปนกันอยู่อย่างหลากหลาย พบว่าสิ่งของในแต่ละชิ้นนั้นมีความน่า

หลงใหลและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวจากร่องรอยที่สามารถสื่อให้ถึงการเคยมีอยู่ของชีวิตท่ามกลางความหลากหลายเหล่านั้น จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้กับการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าโดยมีแนวคิดที่ต้องการจะนำสิ่งของเหลือใช้เหล่านั้นกลับมาสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ในรูปแบบของสิ่งประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพและมีความงาม ความรู้สึก เป็นการให้คุณค่ากับสิ่งของเหลือใช้มุมมองใหม่ด้วยกระบวนการทางศิลปะ

## 2. แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ชีวิตสู่รูปแบบในการสร้างสรรค์

สำหรับแรงบันดาลใจในเรื่องของเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์นั้น เกิดขึ้นจากการที่ข้าพเจ้ามีความรู้สึกหลงใหลและชื่นชอบในความเป็นเหตุเป็นผลของแนวคิดในเชิงของหลักการทางวิทยาศาสตร์ องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากคำถาม สมมติฐาน การทดลอง ความผิดพลาด และการสังเกตสาขาของวิทยาศาสตร์ที่ข้าพเจ้าชอบมากที่สุดคือชีววิทยา ว่าด้วยเรื่องของสิ่งมีชีวิตทั้งหลาย มนุษย์ สัตว์ พืช ความเป็นเหตุเป็นผลของการประกอบสร้างใดๆ ให้สิ่งมีชีวิตต่างๆเหล่านั้น ดำเนินไปในวัฏจักร ความมหัศจรรย์ของวิวัฒนาการและความสัมพันธ์ โดยเฉพาะความสนใจในเรื่องของการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต หลักการทางวิทยาศาสตร์สามารถอธิบายและทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจได้ว่า การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆเกิดขึ้นได้เพราะเหตุใด ข้าพเจ้าเห็นถึงหลักการทางความคิดในเชิงของวิทยาศาสตร์ ต่อมาเมื่อข้าพเจ้าเข้าสู่มหาวิทยาลัยจึงมีโอกาสดูพบกับแรงบันดาลใจสำคัญที่ทำให้ทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์กับศิลปะให้เกิดขึ้นในรูปแบบงานของตนเอง สิ่งที่ข้าพเจ้าได้พบเจอเป็นองค์ความรู้ใหม่ เป็นศาสตร์ของการนำหลักการของกลไกพื้นฐานทางการเคลื่อนไหวในเชิงของวิศวกรรมมาผนวกเข้ากับความงามทางด้านศิลปะโดยอ้างอิงหลักการของชีววิทยา ข้าพเจ้าได้พบองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นในเบื้องหลังของการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษของภาพยนตร์ จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการศึกษาค้นคว้าเทคนิคเพื่อนำมาดัดแปลงปรับปรุงเพื่อใช้ในงานศิลปะ เป็นการผสมผสานวัสดุจากสิ่งของเหลือใช้ที่เป็นสิ่งไม่มีชีวิตเข้าด้วยกันกับกลไกการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงถึงความมีชีวิตเพื่อให้เกิดผลงานที่มีแนวความคิดและรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นมา

### 3. ผลงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ ได้แก่ จิตรกรรม และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ ในเบื้องหลังของอุตสาหกรรมภาพยนตร์

สำหรับในหัวข้อนี้ข้าพเจ้าจะขอยกตัวอย่างผลงานของศิลปิน ที่เป็นต้นแบบให้กับความคิดแรงบันดาลใจ รวมถึงเป็นต้นแบบในการศึกษาวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยศิลปินที่ข้าพเจ้าเลือกที่จะนำมายกตัวอย่างนั้นมีอยู่ 2 ท่าน ได้แก่ เทสซุยะ อิชิดะ จิตรกรชาวญี่ปุ่น และสแตนเลย์ วินส์ตัน ผู้ก่อตั้ง สแตนวินส์ตัน สตูดิโอ บุคคลสำคัญในการริเริ่มการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษในวงการอุตสาหกรรมการถ่ายทำภาพยนตร์

ศิลปินคนแรก คือ เทสซุยะ อิชิดะ ศิลปินชาวญี่ปุ่น เกิดในปีค.ศ.1973 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย มูซาชิโน อาร์ต ยูนิเวอร์ซิตี (Musashino Art University) ในสาขาเอกวิชา วิชา คอมมูนิเคชั่น ดีไซน์ (Visual Communication Design)<sup>2</sup>

เทสซุยะ อิชิดะ เป็นศิลปินที่ให้แรงบันดาลใจในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าในเรื่องของการใช้วัสดุที่มีความเป็นเอกลักษณ์จากสิ่งของเหลือใช้ ที่มีสถานะของความเก่า ความผุพัง อันจะให้เห็นจากภาพตัวอย่างผลงานของศิลปินที่ข้าพเจ้ากำลังจะนำเสนอต่อไป ซึ่งสิ่งของต่างๆ ที่ศิลปินใช้เป็นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของเขานั้น สามารถแสดงให้เห็นถึงสถานะอารมณ์ที่ชัดเจน และแฝงไว้ด้วยความหมายโดยนัยของการประกอบสร้างของสิ่งของที่เคยถูกใช้ในการทำหน้าที่ต่างๆ ซึ่งข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ไว้ในเนื้อหาที่ข้าพเจ้าจะนำเสนอต่อไป

#### ข้อมูลที่ได้จากศิลปินด้านรูปแบบและเนื้อหา

ลักษณะโดยรวมในผลงานของเทสซุยะ อิชิดะนั้น ศิลปินมักจะใช้การวาดภาพแทนใบหน้าของกลุ่มคนในภาพจิตรกรรมของเขาให้คล้ายกับใบหน้าของตนเอง ซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายของเพศสภาพ อาชีพและบุคลิก เช่น เด็กชายวัยเรียน หนุ่มนักธุรกิจ คนวัยหนุ่มสาว กลุ่มคนในชนชั้นแรงงาน กลุ่มคนในอาชีพต่างๆ เช่น หมอ พยาบาล พนักงานโรงงาน เป็นต้น ซึ่งลักษณะที่โดดเด่นภายในผลงานจิตรกรรมของเขาคือการวาดภาพตนเองให้กลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับวัตถุสิ่งของ สถานที่ หรือสิ่งประดิษฐ์ ในรูปแบบต่างๆ เช่น ถูพลาสติก แก้ว พัดลม ที่วีรดิชั่น เครื่องเล่น ห่วงยาง รถยนต์ รถไฟ ตึก อาคาร เป็นต้น

<sup>2</sup> Wikipedia, the free encyclopedia. **Tetsuya Ishida**. เข้าถึงเมื่อ 27 พฤศจิกายน 2560. เข้าถึงได้จาก [https://en.wikipedia.org/wiki/Tetsuya\\_Ishida](https://en.wikipedia.org/wiki/Tetsuya_Ishida)

การสร้างสรรค์บุคคลต่างๆในผลงานจิตรกรรมของศิลปินนั้น สามารถแสดงให้เห็นถึงบุคลิกที่ดูแปลกแยกและโดดเดี่ยว ไร้ซึ่งชีวิตหรืออารมณ์ที่มีความสุข เต็มไปด้วยความวิตกกังวล ความสงสัยและความกลัว



ภาพที่ 1 ผลงานจิตรกรรมของเทสซุยะ อิชิดะ

ที่มา : <http://www.tetsuyaishida.jp/71843/?lang=en>

ภาพจิตรกรรมส่วนใหญ่จะพบว่าศิลปินมักจะวาดให้บุคคลในภาพมีกริยาอาการที่ประกอบกันกับวัตถุหรือสิ่งของบางอย่างอยู่เสมอ เช่น การเปลี่ยนแขนของคนให้กลายเป็นสายพานเคลื่อนที่สินค้าเปลี่ยนตัวของคนให้กลายเป็นถุงพลาสติกจากร้านสะดวกซื้อ เอาตัวของคนใส่เข้าไปในเครื่องเล่นสวนสนุก การแยกชิ้นส่วนของร่างกายให้ออกจากกันตั้งหุ่นยนต์ประกอบเพื่อบรรจุลงในกล่องสินค้า การขยายขนาดของร่างกายให้ใหญ่และถูกยัดลงไปใต้เก้าอี้ ร่างกายที่กลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อม มีต้นไม้และหญ้าขึ้นตามตัว เป็นต้น



ภาพที่ 2 ผลงานจิตรกรรมของเทสซุยะ อิชิดะ

ที่มา : <http://www.tetsuyaishida.jp/71843/?lang=en>

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามวลีขสิทธิ์



ภาพที่ 3 ผลงานจิตรกรรมของเทสซุยะ อิชิดะ

ที่มา : <http://www.tetsuyaishida.jp/71843/?lang=en>

เมื่อพิจารณาในบริบทของวัตถุ สิ่งของหรือยานพาหนะต่างๆที่ศิลปินหยิบยกมาใส่ในผลงาน มักจะประกอบไปด้วยคุณสมบัติ ลักษณะหรือความสามารถในการเคลื่อนที่อยู่เสมอแต่ศิลปินจะวาดออกมาให้มีสภาวะกลับกันอย่างเป็นนัย เช่น โถปีศาจที่มีคนจับกำลังลอยอยู่ โถส้วมที่มีคนนั่งอยู่ภายในขณะกำลังเคลื่อนที่อยู่บนท่อน้ำ โครงเสาเหล็กที่หมุนคนให้ปลิวได้ แขนของคนที่กลายเป็นสายพานเคลื่อนที่สินค้า กล่าวได้ว่าศิลปินสร้างสรรค์ให้สิ่งของเครื่องใช้เหล่านั้นมีความเป็นอยู่ที่ผิดแปลกไปจากการใช้งานเดิม โดยทำให้สิ่งของที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้จริง สามารถเคลื่อนที่ได้โดยการติดล้อลงไปหรืออาการที่กำลังปลิวจากการถูกหมุนหรือการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าและศิลปินมักใช้ยานพาหนะ ในบริบทที่ไม่สามารถเคลื่อนที่หรือใช้งานได้จริง เช่น ซากรถพัง รถถัง รถไฟที่ประกอบกับตัวคน เรือและเครื่องบินที่กลายเป็นของเล่นเก่าในสวนสนุกติดอยู่กับกลไกไม่สามารถขับเคลื่อนได้

แต่เป็นที่สังเกตว่าการวาดสิ่งเคลื่อนไหวของศิลปินนั้นกลับดูไร้ซึ่งชีวิตและการเคลื่อนไหวที่แท้จริง สร้างสภาวะของความรู้สึกบางอย่างให้กับคนดูให้เกิดความสับสน ความอึดอัด เปรียบเปรยถึงสภาวะบางอย่างที่ถ้ำกลืน การถูกบังคับหรือถูกรังไว้ การขัดขวางและการถูกแทรกแซง ทำให้ความรู้สึกต่างๆหรือความเป็นไปนั้นหยุดชะงักลงไม่สามารถที่จะดำเนินต่อไปได้ เป็นการเปลี่ยนแปลงบริบทของสิ่งของให้กลับกันขึ้นมา เปลี่ยนแปลงซึ่งฟังก์ชันการใช้งาน การใช้ประสบการณ์ร่วมจากความคุ้นชินของคนโดยทั่วไป มาเปลี่ยนแปลงให้มีลักษณะหรือรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งมีนัยยะสำคัญถึงสภาวะความแปรผันและความสับสนระหว่างสภาวะของความเป็นจริงกับสภาวะของการถูกการประกอบสร้างขึ้นด้วยปัจจัยหลากหลายโดยรอบ สภาพทางสังคมและความเป็นอยู่ที่เปลี่ยนแปลงไป ความกดดัน การแข่งขันและความทะเยอทะยานเพื่อความอยู่รอดจนทำให้เกิดการหลงลืมความสำคัญของความรู้สึกที่แท้จริง

ศิลปินคนที่สอง ได้แก่ สแตนเลย์ วินส์ตัน ผู้ก่อตั้งสแตนวินส์ตัน สตูดิโอ เขาเป็นเมคอัพ อาร์ตทิสต์และเป็นผู้สร้างสรรค์เทคนิคพิเศษที่ใช้เพื่อถ่ายทำในรายการ โทรทัศน์และภาพยนตร์



ภาพที่ 4 สแตนเลย์ วินส์ตันกับหุ่นเทอมินเตอร์

สแตนเลย์ วินส์ตัน เป็นศิลปินชาวอเมริกัน เขาเป็นที่รู้จักจากผลงานการทำแมคอัพและออกแบบการใช้เทคนิคพิเศษต่างๆ ในภาพยนตร์เรื่องคนเหล็ก ภาพยนตร์จูราซิก ปาร์ค สามภาคแรก ภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยน ภาพยนตร์เรื่องฟรีเดเตอร์ สองภาคแรก ฯลฯ และได้รับรางวัลในสาขาเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์มากมาย เหตุผลที่ข้าพเจ้าเลือกศิลปินท่านนี้ก็เพราะว่า ข้าพเจ้ามีความสนใจด้านการออกแบบและเทคนิคการสร้างสรรค์กลไกเพื่อใช้ในการสร้างผลงานของศิลปิน ซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นกรณีศึกษาและประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมของชิ้นงาน

การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินมีหลากหลายรูปแบบทั้ง การทำแมคอัพ การทำอุปกรณ์ประกอบฉาก การสร้างหุ่นยนต์เพื่อใช้ประกอบฉาก การใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างตัวละครสมมติขึ้น ซึ่งอาจจะเลียนแบบจากสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่จริงๆ หรือสิ่งที่เกิดจากจินตนาการในการออกแบบและสร้างสรรค์ขึ้นมา ซึ่งสิ่งที่ข้าพเจ้านำมาเป็นกรณีศึกษานั้น ได้แก่ การสร้างสรรค์กลไกเพื่อการเลียนแบบสิ่งมีชีวิตในรูปแบบต่างๆ และการนำกลไกเหล่านั้นไปปรับใช้กับสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดที่เกิดจากการสร้างสรรค์ตามจินตนาการ

### ข้อมูลที่ได้จากศิลปินด้านเทคนิคและรูปแบบ

จากการศึกษาแนวคิด วิธีการและขั้นตอนในการทำงานของศิลปิน ข้าพเจ้าสามารถนำมาสรุปแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนได้ ดังนี้

1. ขั้นตอนในการศึกษาจากข้อมูลจริง จากการสังเกต และบันทึก ลักษณะการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตในรูปแบบต่างๆ
2. ขั้นตอนในการคิดและออกแบบกลไกให้เหมาะสมกับรูปแบบการเคลื่อนไหว
3. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

### 1. ขั้นตอนการศึกษาจากข้อมูลจริง จากการสังเกตและบันทึกลักษณะการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตในรูปแบบต่างๆ

ในเทคนิคของการสร้างสรรค์กลไกในเบื้องต้นนั้น ศิลปินจะรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการศึกษาและเรียนรู้การเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตจากการสังเกตการเคลื่อนไหวจากต้นแบบ ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตของจริงก่อนเป็นอันดับแรก เช่น ถ้าต้องการออกแบบการเคลื่อนไหวลักษณะการว่ายน้ำของจระเข้ ก็จะต้องศึกษาธรรมชาติในการเคลื่อนไหวของจระเข้อย่างถี่ถ้วน ตั้งแต่การขยับกล้ามเนื้อ ส่วนหาง ส่วนตัว ส่วนหัว ศึกษาว่ากล้ามเนื้อส่วนไหนทำงานบ้าง จังหวะของการเคลื่อนไหวนั้นมีรูปแบบอย่างไร การกระชากเหยื่อ การว่ายน้ำ หรือแม้กระทั่งเวลาที่จระเข้นั้น โกรธจะแสดงออกอย่างไร เพื่อให้ผลงานออกมามีความสมจริงและสมบูรณ์แบบที่สุด ซึ่งขั้นตอนในการศึกษาและเก็บข้อมูลนั้น มีตั้งแต่การเก็บเป็นภาพถ่าย วิดีโอ การวาดภาพ การทำแอนิเมชันหรือสตอรี่บอร์ดโดยย่อ ศิลปินเลือกที่จะให้ความสำคัญกับขั้นตอนนี้ เป็นอย่างมากเพื่อให้สามารถทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตให้ได้อย่างลึกซึ้ง รวมถึงการศึกษาโครงสร้างของร่างกาย สรีระของสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นด้วย เพื่อให้ขั้นตอนของการออกแบบกลไกนั้นมีความสมบูรณ์ ใกล้เคียง และให้ความรู้สึกเหมือนจริงมากที่สุด



ภาพที่ 5 เบื้องหลังการสร้างสรรคผลงานของบริษัท สแตนเลย์ วินส์ตัน



ภาพที่ 6 เบื้องหลังการสร้างสรรคผลงานของบริษัท สแตนเลย์ วินส์ตัน

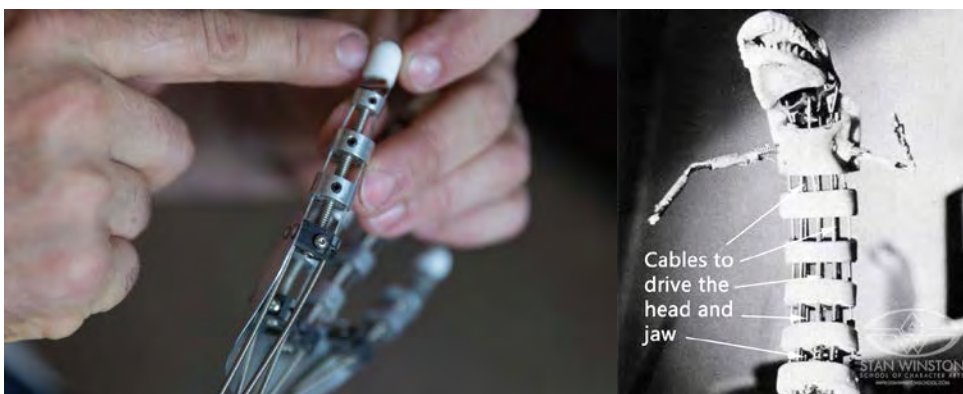
## 2. ขั้นตอนในการคิดและออกแบบกลไกให้เหมาะสมกับรูปแบบการเคลื่อนไหว

การออกแบบกลไกนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น ขนาดของชิ้นงานกับสภาพพื้นที่จริง ในการติดตั้งเมื่อต้องเกิดการถ่ายทำ รูปแบบและขอบเขตของการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน การบังคับกลไกที่เหมาะสมกับการติดตั้งบนพื้นที่ มุมมองของกล้องที่ใช้ในการถ่ายทำ ความซับซ้อนในระบบของกลไก เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น ถ้าต้องการหุ่นตัวหนึ่งที่มีขนาดไม่ใหญ่เกินไปเมื่อเทียบกับสัดส่วนของคน เคลื่อนที่ด้วยกลไกในลักษณะหนึ่งที่มีรูปแบบการเคลื่อนไหวอย่างเป็นอิสระ สามารถเคลื่อนที่ได้ในระยะไกลและมุมมองที่ใช้ในการถ่ายทำ เป็นมุมมองที่ทำให้เห็นหุ่นแบบเต็มตัว ดังนั้นการออกแบบกลไกจึงถูกออกแบบและสร้างออกมาในลักษณะของกลไกที่สามารถสวมใส่ลงบนร่างกายของคนได้ โดยให้คนเป็นผู้บังคับอยู่ภายในตัวหุ่นเพื่อการเคลื่อนไหวอย่างเป็นอิสระ ใช้กลไกที่เป็นแบบบังคับด้วยมือหรือการเคลื่อนไหวของร่างกาย อาจมีการใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าที่สามารถบังคับได้ด้วยวิทยุไร้สาย ทำให้จากมุมมองของกล้องจะไม่เห็นสิ่งอื่นเช่นคนบังคับหรืออุปกรณ์ที่ใช้บังคับ เป็นต้น

ในรูปแบบของกลไกการเคลื่อนไหวหนึ่งๆนั้น จะถูกประกอบไปด้วยรูปแบบกลไกการเคลื่อนไหวย่อยๆหลายๆกลไก โดยเราสามารถแยกรูปแบบในเชิงเทคนิคและวิธีการที่ศิลปินนำมาสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. ระบบแมนนวล (Manual System) ได้แก่ การชักกรอก การดึงผ่อนสายสลิง การหมุน การชักหุ่น การใช้เฟือง เป็นต้น
2. ระบบไฟฟ้า หรือระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electrical system or Electronics system) ได้แก่ การใช้มอเตอร์ วิทยุบังคับ ระเบิดทุบลมนิวเมติก การทำงานของมอเตอร์จากการทำงานของโปรแกรมบนที่รูปแบบการเคลื่อนไหว เป็นต้น

ข้าพเจ้าเลือกที่จะศึกษาการออกแบบ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ระบบการทำงานต่างๆ ในระบบแบบแมนนวลเป็นหลัก ซึ่งเป็นส่วนที่ง่ายและมีความซับซ้อนในระดับที่สามารถใช้เวลาเพื่อทำความเข้าใจได้ จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจหลักให้กับการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า



ภาพที่ 7 แสดงการออกแบบกลไก ให้สอดคล้องกับลักษณะการเคลื่อนไหว

ดังที่กล่าวในเบื้องต้นไปแล้วว่า ในรูปแบบของกลไกการเคลื่อนไหวหนึ่งๆนั้นจะถูกประกอบไปด้วยรูปแบบกลไกการเคลื่อนไหวย่อยๆหลายกลไก ตัวอย่างเช่น ในการเคลื่อนไหวของกลไกที่ต้องการความโค้งงออย่างเป็นธรรมชาติและสามารถโค้งงอได้รอบทิศทาง กลไกนั้นจะถูกประกอบไปด้วย การทรงตัวให้ตั้งตรง การดึงให้โค้งงอและการติดตัวกลับ การออกแบบกลไกจึงต้องเลือกใช้วัสดุที่สามารถตอบโจทย์ของความเคลื่อนไหวรูปแบบเหล่านี้ได้ เช่น การเลือกใช้สายสลิงในการดึงกลไกให้โค้งงอ การใช้สปริงเพื่อใช้ในการติดตัวกลับ เป็นต้น ดังนั้นในกลไกของร่างกายของสิ่งมีชีวิตที่เชื่อมโยงระบบต่างๆเข้าด้วยกันจึงประกอบด้วยกลไกมากมาย การออกแบบกลไกเหล่านั้นจะต้องมีความเป็นธรรมชาติมากที่สุด การพิจารณาถึงปัจจัยต่างๆเพื่อหาความเหมาะสมของวัสดุและกระบวนการทำงานของกลไก ซึ่งรวมไปถึงการบังคับกลไกสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามข้อกำหนดต่างๆ เช่นว่า ขนาดของชิ้นงานว่ามีขนาดใหญ่หรือเล็กแค่ไหน เมื่อคำนวณสำหรับการติดตั้งชิ้นงานแล้วจะสามารถให้ค่าหนักสูงสุดได้อยู่ที่เท่าไร วัสดุประเภทไหนที่จะเหมาะสมหรือในประเภทของงานที่ต้องการการติดตั้งชิ้นงานลงบนร่างกายของคน ซึ่งกลไกและการบังคับเคลื่อนไหวต้องอยู่บนร่างกายของคนด้วย นั่นหมายความว่าเราต้องหาว่าวัสดุประเภทใดที่มีความแข็งแรงสูงพอสมควรแต่มิฉะนั้นหนักเบาเพื่อการติดตั้ง

ข้าพเจ้าจึงศึกษาหลักการของการทำงานของกลไกจากสิ่งของเครื่องใช้ประเภทต่างๆที่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เช่น รถจักรยาน มอเตอร์ไซค์ รถบังคับ รถเข็นคนพิการ แขนเทียม หุ่นยนต์ เป็นต้น เพื่อนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมระบบการทำงานในตัวชิ้นงาน นำหลักของการออกแบบ ตำแหน่งการวาง การติดตั้งกลไก การถ่วงดุลน้ำหนักของชิ้นงานมาใช้ให้เกิดประโยชน์ การศึกษาและออกแบบกลไกพื้นฐานทางการเคลื่อนไหวในเชิงของวิศวกรรม มาผนวกเข้ากับความงามทางด้านศิลปะ โดยอ้างอิงหลักการของชีววิทยา ใช้การผสมผสานวัสดุที่เป็น

สิ่งไม่มีชีวิตเข้าด้วยกันกับกลไกการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงถึงความเป็นชีวิต การจินตนาการต่อยอดจาก  
สิ่งของเหลือใช้ที่มีอยู่แล้วคิดว่าถ้าหากสิ่งของเหล่านั้นถูกรวบรวมลงบนร่างกาย จะให้สิ่งของต่างๆ  
เหล่านั้นอยู่ที่ส่วนไหนได้บ้าง โดยอาศัยหลักเกณฑ์จากองค์ความรู้ในเรื่องของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด  
เส้น สี น้ำหนัก รูปปร่าง รูปทรง และพื้นผิว

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

### บทที่ 3

#### ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

##### ขั้นตอนการวิเคราะห์ประเด็นจากแรงบันดาลใจ

ข้าพเจ้านำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบสื่อผสมโดยสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้เป็นหลัก แนวคิดนี้เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่ได้พบเจอสิ่งของเหลือใช้ที่มีอยู่อย่างหลากหลาย ผนวกกับความสนใจในวิทยาศาสตร์สาขาชีววิทยา โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์วิธีการนำสิ่งของเหลือใช้เหล่านั้นกลับมาใช้ชีวิตใหม่ให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากหลักการของกลไกพื้นฐานในเชิงวิศวกรรมเพื่อคัดแปลงเลียนแบบการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตและนำมาประกอบกับสิ่งของเหลือใช้ เพื่อให้เกิดเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเคลื่อนที่และบังคับการเคลื่อนไหวได้ด้วยการเคลื่อนไหวของร่างกาย ผ่านการสร้างสรรค์ที่มีกระบวนการทางความคิดที่ละเอียดอ่อนและรอบคอบในขั้นตอนของการแยกชิ้นส่วนประกอบ กลายมาเป็นวัสดุเพื่อการสร้างสรรค์ ประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่มีความหมายโดยนัยของการประกอบสร้างของสิ่งของต่างๆเคยถูกใช้ในการทำหน้าที่ต่างๆ การค้นหาความเชื่อมโยงในเชิงของความหมายจากความหลากหลายของวัสดุเหลือใช้

##### ขั้นตอนการเลือกเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์

เนื่องจากข้าพเจ้ามีความสนใจในเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของการประกอบ โครงสร้างที่มีวัสดุหลักมาจากสิ่งของเหลือใช้โดยการนำหลักการของกลไกพื้นฐานทางการเคลื่อนไหวในเชิงของวิศวกรรมมาผนวกเข้ากับความงามทางด้านศิลปะโดยอ้างอิงหลักการของชีววิทยา ข้าพเจ้าจึงได้ศึกษาวิธีการออกแบบและเรียนรู้ในเชิงของเทคนิค การสร้างสรรค์ โครงสร้างและการออกแบบกลไก ที่เกิดจากความประทับใจในการสร้างสรรค์ของนักเทคนิคพิเศษเบื้องหลังภาพยนตร์ที่สามารถออกแบบกลไกให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต ความเชื่อมโยงของทัศนธาตุในรูปแบบต่างๆ ทำให้ข้าพเจ้าสนใจที่จะศึกษาและประยุกต์ใช้เทคนิควิธีการเหล่านั้น กับหลักการของการทำงานของกลไกจากสิ่งของเครื่องใช้ประเภทต่างๆที่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันต่อยอดไปสู่แนวความคิด เทคนิคและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน

## ขั้นตอนประมวลความคิดสู่การใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์

จากการที่ข้าพเจ้าได้ทดลองเทคนิคการประกอบวัสดุในหลากหลายรูปแบบ ทำให้สังเกตเห็นถึงความหลากหลายของวัสดุประเภทต่างๆ หลักเกณฑ์หนึ่งๆ ที่ช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถจัดการกับวัสดุให้เกิดขึ้นภายในงานได้อย่างลงตัว คือหลักเกณฑ์จากองค์ความรู้ในเรื่องของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง และพื้นผิว การประกอบกันของทัศนธาตุนั้นเป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เมื่อบวกรวมกับแนวความคิดของศิลปินจึงทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยข้าพเจ้านำทัศนธาตุของ รูปทรง เส้นและที่ว่าง มาทำการวิเคราะห์ได้ดังนี้

### รูปทรง (Form)

ข้าพเจ้าใช้สิ่งของเหลือใช้ที่พบเจออยู่ในชีวิตประจำวันทั่วไป เช่น ตะหลิว กระจบวย ตะแกรงย่าง พัดลม เครื่องดูดฝุ่น รถเข็นคนพิการ ยางรถยนต์ เป็นต้น โดยสิ่งของเหลือใช้ส่วนใหญ่ผ่านกระบวนการในการแยกชิ้นส่วนประกอบกลายมาเป็นวัสดุเพื่อการสร้างสรรค์ ประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่มีความหมายโดยนัยของการประกอบสร้างของสิ่งของต่างๆ เคยถูกใช้ในการทำหน้าที่ต่างๆ เช่น อุปกรณ์การทำอาหาร อุปกรณ์ทำความสะอาด อุปกรณ์ช่วยเหลือในการเคลื่อนไหวและสิ่งอำนวยความสะดวกในรูปแบบอื่นๆ แสดงให้เห็นถึงภาระหน้าที่ที่มีผลต่อการใช้ชีวิตดำเนินไปข้างหน้าโดยสื่อออกมาผ่านการสร้างสรรค์รูปทรงและการแสดงออกของความพยายามในการเคลื่อนตัวด้วยสิ่งของต่างๆ ที่ปกคลุมร่างกายเอาไว้

### เส้น (Line)

ทัศนธาตุของเส้นที่เกิดขึ้นในชิ้นงานของข้าพเจ้านั้น เกิดจากการเชื่อมโยงของรูปทรงโดยรวมทั้งหมด เส้นที่เกิดขึ้นในงานนั้นช่วยให้ผลงานมีลักษณะของการเคลื่อนไหวในเชิงขององค์ประกอบศิลป์ องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดเส้นที่ขับเคลื่อนให้ผลงานเกิดการเคลื่อนไหวนั้นเป็นเส้นที่เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างกลไกกับร่างกายของผู้บังคับชิ้นงาน การเคลื่อนไหวของเส้นที่เกิดจากการประกอบกันระหว่างกลไกและร่างกายของผู้บังคับสวมใส่เข้าด้วยกัน ซึ่งมีความหมายโดยนัยในการแสดงถึงสภาวะของการดิ้นรน ความพยายามที่จะเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ความพยายาม ความดิ้นรน การใช้แรงกำลังที่มีในการต่อสู้กับอุปสรรค

### ที่ว่าง (Space)

ที่ว่าง ที่เกิดขึ้นภายในผลงานของข้าพเจ้านั้น แบ่งออกเป็นสองอย่างด้วยกัน อย่างแรกคือเมื่อเกิดการประกอบรูปทรงโดยรวมทั้งหมดแล้ว บรรยากาศโดยรวมที่ผลงานนั้นไปจัดตั้งอยู่จะถือเป็นที่ว่างให้กับคนดูเป็นที่ว่างที่ทำให้ผลงานนั้นมีความสมบูรณ์มากขึ้นจากบรรยากาศโดยรอบด้วยความหมายที่เกิดขึ้นจากบริบทของสถานที่ การโต้ตอบจากสภาพแวดล้อมโดยรอบและที่ว่างอ

อย่างที่สอง คือที่ว่างทางความคิด เมื่อผลงานนั้นเกิดการเคลื่อนไหวหรือการประกอบกันกับร่างกายของข้าพเจ้า การกระทำและการแสดงออกทั้งหมดในการนำเสนอผลงานออกไปเป็นที่ว่างไว้ให้กับความคิดของคนดูในการพิจารณาถึงความหมายของผลงาน การกระทำของผู้บังคับ สภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ช่วงขณะหนึ่ง

### ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์งาน

#### อุปกรณ์การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

1. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เช่น อุปกรณ์วาดเขียน กระดาษ กล้องถ่ายรูป
2. อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานสื่อผสม ได้แก่ อุปกรณ์สำหรับการตัด การเชื่อม ติดประกอบตามแต่ละชนิดต่างๆของวัสดุ

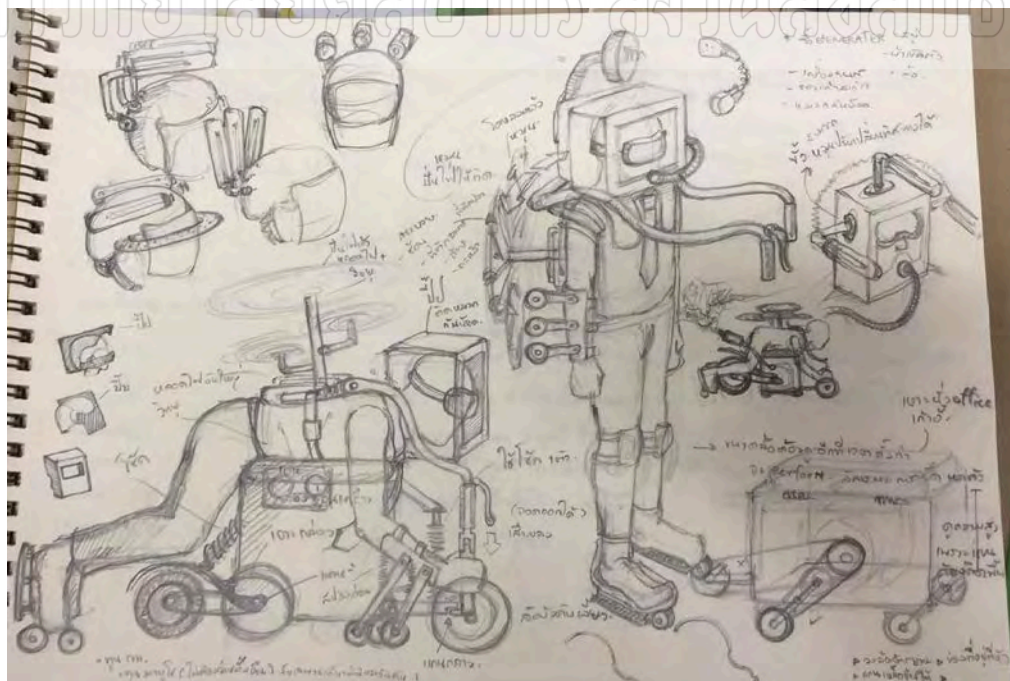


ภาพที่ 8 ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

## ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม

### 1. ออกแบบ

เริ่มต้นจากการออกแบบลักษณะของชิ้นงานในเบื้องต้น ตั้งแต่ลักษณะของชิ้นงานว่ามีลักษณะโดยรวมเป็นอย่างไร ลักษณะของการประกอบลงบนร่างกาย รูปแบบการเคลื่อนไหว เป็นอย่างไร สิ่งของเหล่านั้นจะทำงานร่วมกับร่างกายอย่างไร ด้วยวิธีอะไร และใช้กลไกอย่างไรบ้างจึงจะเหมาะสม ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วข้าพเจ้าจะจินตนาการต่อยอดจากสิ่งของเหลือใช้ที่มีอยู่ การสังเกตรูปแบบ ลักษณะเฉพาะและการทำงานของกลไกในสิ่งของเครื่องใช้ประเภทต่างๆที่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน แล้วคิดว่าถ้าหากสิ่งของเหล่านั้นถูกประกอบลงบนร่างกายจะทำให้สิ่งของต่างๆเหล่านั้นอยู่ที่ส่วนไหนได้บ้าง การออกแบบจะคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการสร้างรูปทรงและน้ำหนัก เป็นหลัก เนื่องจากผลสิ้นสุดของชิ้นงานนั้นคือการนำไปใช้บนท้องถนนและการสวมใส่ลงบนร่างกาย การจัดการแนวความคิดในเชิงของรูปแบบโดยอาศัยหลักเกณฑ์จากองค์ความรู้ในเรื่องของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง รูปทรง และพื้นผิว เพื่อเข้ามาเป็นหลักเกณฑ์ในการจัดการวัสดุต่างๆอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 9 ตัวอย่างแบบร่างผลงาน

## 2. จัดแยกประเภทของสิ่งของ

การจัดแยกประเภทของสิ่งของที่เป็นวัตถุดิบเพื่อให้ง่ายต่อการนำมาสร้างสรรค์ชิ้นงาน เนื่องจากวัสดุส่วนใหญ่ที่นำมาสร้างชิ้นงานเป็นของเหลือใช้เป็นส่วนใหญ่ จึงต้องแยกประเภท โดยแบ่งออกเป็น สิ่งของเหลือใช้ที่มีโครงสร้างแข็งแรงเหมาะสมสำหรับการเป็นโครงสร้างหลักของชิ้นงาน และสิ่งของเหลือใช้ที่มีความแข็งแรงน้อย แต่มีรูปร่าง รูปทรง ดี หรือลักษณะทางกายภาพอื่นๆที่น่าสนใจ เหมาะกับเป็นองค์ประกอบทางทัศนธาตุให้กับชิ้นงานเป็นส่วนประกอบสำคัญทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น



ภาพที่ 10 การคัดแยกประเภทของวัสดุเหลือใช้

### 3. ประกอบวัสดุ

ในขั้นตอนของการประกอบสิ่งของเหลือใช้ต่างๆเข้าด้วยกัน เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานหลักๆ ได้แก่ คีมหนีบจับ คัดและตัด รูปแบบต่างๆ ประแจขันน็อต ค้อน ไขควง คินสอ สว่าน เลื่อยไฟฟ้า เครื่องเจียร เครื่องเชื่อม และเครื่องตัดแบบปรับองศา เป็นต้น โดยสิ่งของแต่ละประเภทจะมีวิธีการที่เหมาะสมในการประกอบของวัสดุประเภทนั้นๆอยู่ เราสามารถจัดแบ่งประเภทของวัสดุหลักๆ ได้แก่ วัสดุประเภท ไม้ เหล็ก พลาสติก อลูมิเนียม ยาง เป็นต้น ซึ่งในที่นี้ข้าพเจ้าจะยกตัวอย่างวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการประกอบวัสดุประเภทต่างๆเข้าด้วยกันไว้เป็นตัวอย่าง ได้แก่

1. วัสดุประเภท ไม้ กับ ไม้ วิธีการประกอบที่เหมาะสมได้แก่ การใช้กาว การใช้เดือยไม้ การใช้ตะปู การใช้สกรู การใช้น็อต เป็นต้น

2. วัสดุประเภท ไม้ กับ เหล็ก วิธีการประกอบที่เหมาะสมได้แก่ การใช้สกรู การใช้น็อต การใช้ลวด เป็นต้น

3. วัสดุประเภท เหล็ก กับ เหล็ก วิธีการประกอบที่เหมาะสมได้แก่ วิธีการเชื่อมโลหะ (welding) การใช้สกรู การใช้น็อต การใช้ลวด การใช้สายสลิง เป็นต้น

3. วัสดุประเภท ยาง กับ ยาง วิธีการประกอบที่เหมาะสมได้แก่ การใช้น็อต การใช้ลวด หรือใช้วิธีการสานเข้าหากัน เป็นต้น

4. วัสดุประเภท พลาสติก กับ เหล็ก หรือ อลูมิเนียม วิธีการประกอบที่เหมาะสมได้แก่ การใช้น็อต การใช้สกรู การยิงลิเว็ต เป็นต้น

ทั้งนี้ การประกอบวัสดุต่าง ๆ นั้น นอกจากที่จะต้องคำนึงถึงคุณสมบัติตามวัสดุประเภทต่างๆ ของสิ่งของแล้ว เราจะต้องคำนึงถึงขนาด ความหนาบาง และความแข็งแรงของวัสดุเหล่านั้นด้วย เพื่อเลือกวิธีการในการประกอบให้มีความเหมาะสมมากที่สุด

### ขั้นตอนในการประกอบชิ้นงาน

ข้าพเจ้าจะแบ่งขั้นตอนในการประกอบชิ้นงานออกเป็น 3 ขั้นตอนหลักๆ ได้แก่

#### 1. โครงสร้างโดยรวม หรือ โครงสร้างหลักของชิ้นงาน

การใช้วัสดุในการสร้างสรรค์ส่วนที่หนึ่งนี้ วัสดุจะต้องมีความแข็งแรงมากเป็นพิเศษเพื่อเป็นแกนหลัก และเป็นส่วนที่รับน้ำหนักวัสดุอื่นๆที่จะต้องต่อเติมเสริมเข้ามาในชิ้นงาน

### 3. โครงสร้างของการเคลื่อนไหวน

เป็นโครงสร้างที่สามารถขยับได้ มีกลไกประกอบอยู่ด้วยและอาจมีการเชื่อมโยงให้เข้ากับร่างกาย ใน โครงสร้างส่วนนี้ต้องมีความระมัดระวังเป็นพิเศษจะต้องคำนวณน้ำหนัก รูปแบบและทิศทางในการเคลื่อนไหวนให้ถี่ถ้วนเพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหาเมื่อนำผลงานไปใช้งานจริง

### 4. การต่อเติม ตกแต่ง

ในการทำงานของส่วนนี้จะอยู่ในขั้นตอนสุดท้ายของการประกอบชิ้นงาน วัสดุประเภทต่างๆที่เลือกใช้จะมีความเบาและมีลักษณะเฉพาะที่น่าสนใจหรือมีรูปทรงที่ชัดเจนเหมาะกับการเป็นทัศนธาตุ เช่น เศษเหล็ก หัวจุก กระจบอก ที่เมื่อเกิดมุมมองแบบต่างๆจะมีลักษณะเป็นทรงกลม เป็นทัศนธาตุของจุด สายยาง เส้นเหล็กที่เชื่อมโยงตรง โคนงอ บิดเบี้ยว เป็นทัศนธาตุของเส้น ความเป็นเอกลักษณ์ของสิ่งของประเภทต่างๆที่มีรูปทรงที่ชัดเจนเกิดเป็นทัศนธาตุของรูปร่างและรูปทรง ความเป็นมิติ จากการประกอบกันของวัสดุ สิ่งของ จึงทำให้เกิด ทัศนธาตุของน้ำหนัก สีสัมผัสที่จากสิ่งของที่แตกต่างกันถูกนำมาประกอบ ผสมผสาน จัดวาง จนเกิดเป็นทัศนธาตุของสีและทัศนธาตุของพื้นผิวที่เกิดจากประเภทของวัสดุที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 11 กลไกในการเคลื่อนไหวนของชิ้นงาน



มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์  
ภาพที่ 12 การติดตั้งเครื่องยนต์



ภาพที่ 13 การติดตั้งกลไกการขับเคลื่อนล้อหลัง



ภาพที่ 14 การใช้สิ่งของเหลือใช้ ในการสร้างทัศนธาตุ



ภาพที่ 15 ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

## บทที่ 4

### การสร้างสรรคและการพัฒนาผลงาน

ในกระบวนการการสร้างสรรคและการพัฒนาผลงาน เป็นการนำเสนอขั้นตอนการสร้างสรรคในการทำงานเชิงปฏิบัติ การสร้างความสัมพันธ์ทางด้านความคิด เทคนิควิธีการรวมถึงรูปแบบการนำเสนอทางสื่อ ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ ดังนั้นกระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค จึงเป็นข้อมูลความรู้ที่สำคัญ ข้าพเจ้าได้แบ่งข้อมูลออกอธิบายเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ผลงานในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

ผลงานในช่วงศิลปนิพนธ์

#### ผลงานในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

ช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ในช่วงภาคการศึกษาที่ 1 ข้าพเจ้าเลือกใช้สื่อผสมที่มีการสร้างระบบกลไกการเคลื่อนไหวเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรคผลงาน ข้าพเจ้าได้ทดลองผสมผสานการสร้างสรรคกลไกกับวัสดุเพื่อหาหลักการในการสร้างสรรคผลงานเพื่อควมมีเสถียรภาพมากขึ้น ความแข็งแรงของการเชื่อมต่อวัสดุซึ่งเป็นวัสดุเหลือใช้ที่มีขนาด พื้นผิว ชนิดของวัสดุที่แตกต่างกัน มีความเปราะบาง ความคงทนที่ไม่เท่ากันหรือการมีสภาพที่ผ่านการถูกใช้งาน ตกแตก ลม ฝน มาเป็นเวลานาน ทำให้ต้องใช้ทักษะฝีมือและความเชี่ยวชาญในการควบคุมเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค ในส่วนของการออกแบบและการประกอบวัสดุเข้าด้วยกัน การคัดเลือกวัสดุต่างๆจากสิ่งของเหลือใช้ ด้วยการอาศัยหลักเกณฑ์ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ การให้ความสำคัญในเรื่องขององค์ประกอบ ทางทัศนศิลป์ การใช้ความรู้สึก ความสนใจหลักการภายใต้ตรรกะเพื่อการคำนึงถึงความหมายแฝงภายใต้ความเป็นสิ่งของเหล่านั้นก่อนนำมาเข้าสู่กระบวนการในการสร้างสรรคและเพื่อให้ผลงานสามารถสื่อได้ถึงแนวความคิดตามอย่างที่ตนเองต้องการ ผลที่ได้จากการทดลองในระยะก่อนวิทยานิพนธ์นี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้สังเกตเห็นถึงความหลากหลายของคุณสมบัติเฉพาะของวัสดุในแต่ละชนิด ความน่าสนใจของวัสดุในเชิงของกายภาพ และในเชิงของความหมายแฝงของวัตถุในที่มาหรือบริบทต่างๆช่วงเวลาก่อนวิทยานิพนธ์เป็นช่วงเวลาที่ทำให้ข้าพเจ้าสามารถหาวิธีการต่างๆที่เหมาะสมในการจัดการกับวัสดุแต่ละชนิดและสามารถใช้ทักษะในการควบคุมเทคนิควิธีการเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม

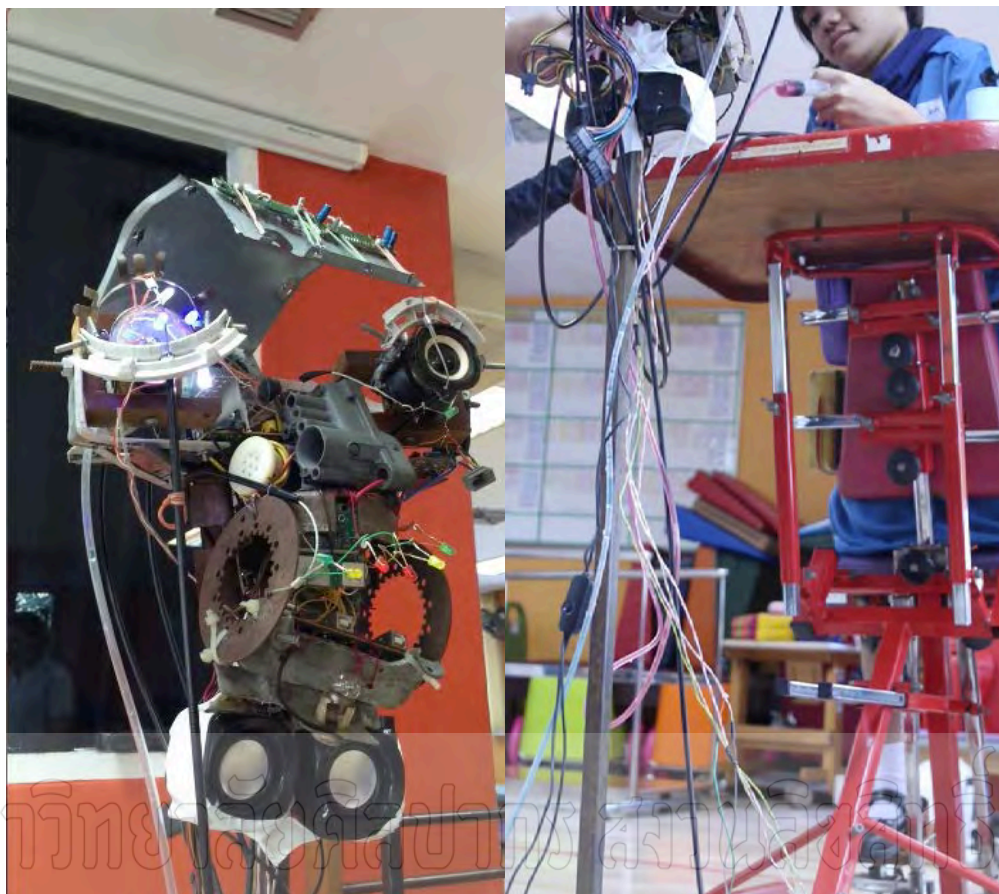


ภาพที่ 16 ผลงานระยะก่อนศิลปินิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน เครื่องออกกำลังภายในโครงการ ศิลปะกับชุมชน

เทคนิค ประกอบวัสดุ

ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพที่ 17 ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน ศิลปะกับชุมชน เครื่องถ่ายภาพสำหรับเด็กผู้พิการทางการเคลื่อนไหว 2

เทคนิค ประกอบวัสดุ เคลื่อนไหวได้ด้วยกลไก

ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพที่ 18 ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน Vehicle

เทคนิค ประกอบวัสดุ เคลื่อนไหวได้ด้วยกลไกและเครื่องยนต์

ขนาด 150 x 240 x 170 เซนติเมตร

## ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์

ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด มาทำการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ ความสัมพันธ์ในด้านต่างๆทางทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางแนวคิด เนื้อหา การแก้ปัญหาทางศิลปะทั้งความคิดและเทคนิควิธีการ รวมไปถึงวิธีการนำเสนอรูปแบบ เริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การใช้ชีวิต ด้วยความสนใจและความหลงใหลในหลักการความเป็นเหตุเป็นผลของกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความต้องการที่จะผสมผสานความเป็นเหตุผล ตรรกะเหล่านั้นให้เชื่อมโยงกับความงาม ความรู้สึกด้วยกระบวนการทางศิลปะ การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆของสิ่งมีชีวิตเป็นแรงบันดาลใจให้กับข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้การผสมผสานวัสดุที่เป็นสิ่งไม่มีชีวิตเข้าด้วยกันกับกลไกการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงถึงความมีชีวิต แสดงออกถึงความงามและความรู้สึก ภายใต้ความข้อนแย้งบางประการระหว่าง จินตนาการ ตรรกะ ความเป็นจริง ความรู้สึก การแสดงออกด้วยการใช้การเคลื่อนไหวร่างกายสัมพันธ์กับชิ้นงาน โดยมีวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลงานทางกายภาพเป็นสิ่งของเหลือใช้ประเภทต่างๆ

ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดจากภาพผลงานจิตรกรรมของเทสซูยะ อิชิดะมาต่อยอดให้กับแนวความคิดของข้าพเจ้า ทำให้เกิดมุมมองและหลักเกณฑ์ในการพิจารณาการหยิบยกสิ่งของต่างๆ ด้วยประเด็นที่ต้องการสื่อสารออกมาได้ตรงตามความต้องการของตนเองมากขึ้นด้วยรูปแบบในการแสดงออกของศิลปินที่เลือกใช้สิ่งของที่พบเจออยู่ในชีวิตประจำวันเป็นสัญลักษณ์รวมเข้ากับกริยาท่าทางการแสดงออกของร่างกาย การเคลื่อนไหว เคลื่อนที่ของสิ่งของในรูปแบบที่แปลกประหลาด การเชื่อมโยงองค์ประกอบต่างๆเหล่านั้นเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นสภาวะทางอารมณ์ที่แฝงความหมายลึกซึ้งลงไปและเป็นการต่อยอดให้กับความคิดในการออกแบบให้สิ่งของต่างๆมาประกอบอยู่บนร่างกาย การให้สิ่งของเหล่านั้นบังคับร่างกายด้วยการแสดงอริยาบทต่างๆ แปรผันไปตามลักษณะของสิ่งของที่ประกอบอยู่บนร่างกาย ความงามและความสัมพันธ์ เพื่อให้องค์ประกอบทุกส่วนนั้นแสดงออกมาในลักษณะรูปแบบของผลงานศิลปะได้อย่างสมบูรณ์

ในเรื่องของเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์กลไกนั้นข้าพเจ้าได้ศึกษาการเคลื่อนไหวจากผู้สร้างสรรค์เทคนิคพิเศษเบื้องหลังภาพยนตร์โดยการศึกษา จดบันทึก และทดลองทำตาม การสร้างสรรค์กลไกเพื่อเลียนแบบการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตในรูปแบบต่างๆ อย่างเช่น การเคลื่อนไหวของลูกตา การอ้าปาก การเอียงคอ การขยับของนิ้วมือ การเคลื่อนไหวของแขน เป็นต้น กลไกที่ข้าพเจ้าสนใจและเจาะจงในการศึกษาเพื่อนำมาดัดแปลงใช้ในงานเป็นพิเศษนั้นเป็นกลไกพื้นฐานอย่างง่าย ทำให้ข้าพเจ้าสามารถทำความเข้าใจได้ด้วยตนเองและใช้การตั้งสมมติฐานในการทำให้กลไกต่างๆที่ได้ศึกษามานั้นเป็นจริงขึ้นมา การทดลอง ทดสอบ และแก้ไขด้วยข้อจำกัด

ของวัสดุที่แตกต่างจากต้นแบบในการศึกษา ทำให้ข้าพเจ้าได้วิธีการสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ๆ เมื่อเกิดความชำนาญจากการศึกษาและทดลองด้วยตนเองแล้วจึงสามารถเกิดการออกแบบและดัดแปลงเพื่อให้สามารถนำมาใช้ในงานของตนเองได้อย่างเหมาะสมต่อไป เพื่อให้สามารถหาวิธีการที่เหมาะสมที่สุดในการจัดการและออกแบบให้สิ่งของต่างๆเหล่านั้นเชื่อมโยงเข้าหากัน และสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างที่ตนเองต้องการ



ภาพที่ 19 ผลงานช่วงศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน Revival

เทคนิค ประกอบวัสดุ เคลื่อนไหวได้ด้วยกลไกและเครื่องยนต์

ขนาด 120 x 220 x 150 เซนติเมตร



ภาพที่ 20 ผลงานช่วงศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2  
ชื่อผลงาน Transform

เทคนิค ประกอบวัสดุ เคลื่อนไหวได้ด้วยกลไกและเครื่องยนต์

ขนาด 170 x 220 x 180 เซนติเมตร

### ปัญหาและวิธีแก้ไข

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์“ศิลปะรูปแบบผสม คุณค่าใหม่ของวัสดุเหลือใช้”เกิดจากการพัฒนาต่อยอดความคิด การสร้างสรรค์มาจากผลงานในระยะก่อนศิลปนิพนธ์ ซึ่งข้าพเจ้าได้รวบรวมปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการพัฒนารูปแบบ เทคนิควิธีการไว้ดังนี้

ปัญหาที่เกิดจากรูปแบบที่ยังไม่เป็นไปตามความคิด เนื่องจากไม่สามารถควบคุมเทคนิคที่เหมาะสมในการประกอบวัสดุหรือยังไม่มีการใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกวัสดุ ทำให้ไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ออกมาอย่างที่ตั้งใจไว้ ไม่สามารถจัดการกับเวลาหรือการจัดการในเป้าหมายของการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อแนวความคิดให้ออกมาได้ดีพอ ดังนั้นการแก้ปัญหาจึงเกิดจากการ ตั้งข้อสังเกตหาความเป็นไปได้ในการจัดการกับวัสดุ โดยอาศัยหลักการจากการศึกษาความรู้จากศาสตร์ในแขนงอื่นๆเพื่อประกอบกับองค์ความรู้การจัดการทางศิลปะและการออกแบบ การเก็บข้อมูล จดบันทึกจากความผิดพลาด การลองผิดลองถูกและฝึกฝนในการใช้อุปกรณ์ประเภทต่างๆ จนเกิดความชำนาญจนทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างที่ตั้งใจไว้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

## บทที่ 5

### สรุป

ข้าพเจ้านำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบสื่อผสม โดยสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้เป็นหลัก แนวคิดนี้เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่ได้พบเจอสิ่งของเหลือใช้ที่มีอยู่อย่างหลากหลายผนวกกับความสนใจในวิทยาศาสตร์สาขาชีววิทยาโดยเฉพาะการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์วิธีการนำสิ่งของเหลือใช้เหล่านั้นกลับมาใช้ชีวิตใหม่อีกครั้งให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากหลักการของกลไกพื้นฐานในเชิงวิศวกรรมเพื่อคัดแปลงเลียนแบบการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตและนำมาประกอบกับสิ่งของเหลือใช้เพื่อให้เกิดเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเคลื่อนที่และบังคับการเคลื่อนไหวได้ด้วยการเคลื่อนไหวของร่างกาย ผ่านการสร้างสรรค์ที่มีกระบวนการทางความคิดที่ละเอียดอ่อนในขั้นตอนของการออกแบบ การค้นหาความเชื่อมโยงในเชิงของความหมายจากความหลากหลายของวัสดุเหลือใช้ และการใช้กระบวนการทางความคิดในเชิงตรรกะเพื่อทดลองหาความเป็นไปได้ในการประกอบวัสดุเหลือใช้เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความงาม ความละเอียดอ่อนและมีประสิทธิภาพในการใช้งานจริง และในขั้นตอนของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์นั้น ทำให้ข้าพเจ้าสามารถเรียงลำดับการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ทำให้สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นการสะท้อนที่ทำให้เห็นถึงพัฒนาการการเรียนรู้ในด้านต่างๆของตนเอง การสร้างสรรค์ที่เกิดจากการวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ซึ่งนำไปสู่การแสดงผลออกที่ชัดเจนทั้งในด้านความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ การสื่อความหมาย อารมณ์ความรู้สึก และทำให้ผลงานนั้นบรรลุซึ่ง วัตถุประสงค์ เป็นดั่งบันไดที่นำไปสู่โอกาสในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

## บรรณานุกรม

### ระบบออนไลน์

BrainyQuote. **Marc Jacobs**. เข้าถึงเมื่อ 27 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

[https://www.brainyquote.com/quotes/marc\\_jacobs\\_466463](https://www.brainyquote.com/quotes/marc_jacobs_466463)

Stan Winston Studio . **Stan Winston School of Character Arts**. เข้าถึงเมื่อ 16 สิงหาคม 2560.

เข้าถึงได้จาก <https://www.stanwinstonschool.com/>

Tetsuya Ishida. **Painting illustration Gallery**. เข้าถึงเมื่อ 24 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://www.tetsuyaishida.jp/71843/?lang=en>

Wikipedia, the free encyclopedia. **Tetsuya Ishida**. เข้าถึงเมื่อ 27 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tetsuya\\_Ishida](https://en.wikipedia.org/wiki/Tetsuya_Ishida)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

## รายชื่อผลงานระยะก่อนศิลปนิพนธ์

### ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน	เครื่องออกกำลังภายในโครงการ ศิลปะกับชุมชน
เทคนิค	ประกอบวัสดุ
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่

### ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน	ศิลปะกับชุมชนเครื่องทำกายภาพสำหรับเด็กผู้พิการทางการเคลื่อนไหว 2
เทคนิค	ประกอบวัสดุ เคลื่อนไหวได้ด้วยกลไก
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่

### ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน	Vehicle
เทคนิค	ประกอบวัสดุ เคลื่อนไหวได้ด้วยกลไกและเครื่องยนต์
ขนาด	150 x 240 x 170 เซนติเมตร

### ผลงานช่วงศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน	Revival
เทคนิค	ประกอบวัสดุ เคลื่อนไหวได้ด้วยกลไกและเครื่องยนต์
ขนาด	120 x 220 x 150 เซนติเมตร

### ผลงานช่วงศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน	Transform
เทคนิค	ประกอบวัสดุ เคลื่อนไหวได้ด้วยกลไกและเครื่องยนต์
ขนาด	170 x 220 x 180 เซนติเมตร

### ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ	นางสาววรางคณา ประเสริฐผล
เกิด	23 ธันวาคม พ.ศ.2537
ที่อยู่	20/83 หมู่ 10 ต.บางแม่นาง อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี 11140
อีเมล	Most01560067@gmail.com
โทรศัพท์มือถือ	087-4878837
การศึกษา	
2543 – 2549	- ประถมศึกษา โรงเรียนพระแม่สกลสงเคราะห์ นนทบุรี
2549 – 2555	- มัธยมศึกษา โรงเรียนเขมะสิริอนุสสรณ์ กรุงเทพมหานคร
2555 – ปัจจุบัน	- กำลังศึกษาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

### นิทรรศการกลุ่ม

2556	- นิทรรศการ โอเพ่นเฮาส์ 2013 ของนักศึกษา ณ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2557	- นิทรรศการประชาธิปไตยที่รักของนักศึกษาชั้นปี 2 ณ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2557	- ไลน์อเพอฟอร์มเมสโปรดัก ผลงานสรุปลัทธิศึกษาวิชาศิลปะการแสดงสด (Performance art) ณ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2558	- ศิลปะการแสดงสด Performance art) ร่วมกับนักศึกษาคณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2558	- นิทรรศการ โคโรเน็ต สี แสงเทียน ณ พิพิธภัณฑ์ธนาคารไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ ถนนรัชดาภิเษก เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร
2560	- ร่วมแสดงผลงาน นิทรรศการ “We don’t know what art is but , we make ร่วมแสดงผลงาน ในนิทรรศการ “Interactive Art : The relationship of humans and technology” ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

**รางวัลและเกียรติประวัติ**

- 2560 - ได้รับทุนการศึกษา จากโครงการกองทุนส่งเสริมการศึกษาศิลปะการสร้างสรรค์  
ศิลปะ มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์
- 2561 - ได้รับทุนการศึกษาคูงานศิลปะ โครงการพัฒนาศักยภาพศิลปินรุ่นใหม่  
ประจำปี 2561 (Young Artist Talent 4.0) ครั้งที่ 9 ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์