การเดินทางของชีวิต

นาย อรรถพล ซังปาน

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรี
สาขาประติมากรรม ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2563

การเดินทางของชีวิต

นาย อรรถพล ซังปาน

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรี
สาขาประติมากรรม ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2563

On The Road

Athaphon Sangpan

The Visual Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the

Requirement for the Degree Bachelor of Fine Art

Major in Sculpture

Department of Visual Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Academic Year 2021

Copyringht

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การเดินทางของชีวิต
ชื่อผู้สร้างสรรค์	นาย อรรถพล ซังปาน
ปริญญา	ศิลปบัณฑิต
สาขาวิชา	ประติมากรรม
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

ในบางครั้งเรานึกว่าเราเดินทางมาไกลแล้ว นี่คือเส้นทางชีวิตที่คุณตั้งเป้าหมายไว้ แต่ก็พบว่านี่เป็นแค่เพียงจุด ๆ หนึ่งของการเดินทางเท่านั้น เพราะเวลายังคงเดินพาคุณไปเรื่อย ๆ ไม่มีวันหยุด นั่นทำให้หลายคนที่ชีวิตพลิกผันและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ในบางครั้งยามที่เรามีความสุข พอเพียงข้ามวันเราก็อาจจะร้องไห้ เสียใจ ในบางวันที่เราทุกข์ใจพออีกวันหนึ่งเราอาจยิ้มก็ได้

Art thesis Title	On The Road
Name	AUTTHAPOL SANGPRAN
Degree	Bachelor of Fine Arts
Major in	Sculpture
Academic Year	2020

Abstract

Sometimes we think that we have traveled a long way. This is the path of life you have set. But found that this was just one point of the journey Because time continues to lead you, never stops, that makes many people whose lives are constantly turning and changing. Sometimes when we are happy Sufficient over the day, we may cry and sorrow on some days we are unhappy, another day we may smile

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำศิลปนิพนธ์ทางทัศนศิลป์ภายใต้หัวข้อ “การเดินทางของชีวิต” เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกด้วยความเคารพและกตัญญูอย่างสูงต่อพระคุณบิดา มารดาผู้ให้กำเนิดทั้งคำสอน วงศาคณาญาติ ที่ให้การสนับสนุนกำลังทรัพย์ ได้มอบโอกาสในการศึกษาหาความรู้อันมีคุณค่า ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทั้งหลายที่ให้กำลังใจตลอดมา

เนื่องจากการที่ได้รับข้อคิดเห็น ความอนุเคราะห์ในเรื่องข้อมูลความรู้เกิดคุณค่าในผลงานทั้งในด้านเนื้อหาสาระต่างๆมากมาย ขอขอบคุณบุคคลดังต่อไปนี้

ผู้ช่วยศาสตร์ ดร. ไชยพจน์ หวลมานพ

ผู้ช่วยศาสตร์ นันทวรรณ หวลมานพ

ผู้ช่วยศาสตร์ คมสัน คำสิงหา

ผู้ช่วยศาสตร์ นฤพนธ์ บูรณะบัญญัติ

อาจารย์ วรรษกร คงถาวร

อาจารย์ ดิษฐวัฒน์ อินนุพัฒน์

อรรถพล ซังปาน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญภาพ	ง
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	2
1.3 ขอบเขตของการสร้างสรรค์	2
1.4 ประโยชน์และคุณค่าที่คาดว่าจะได้รับจากการสร้างสรรค์	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ	4
2.2 ข้อมูลทางทฤษฎีศิลปะ	4
2.3 อิทธิพลทางทัศนธาตุ	5
2.4 การจัดองค์ประกอบศิลป์	12
2.5 อิทธิพลจากองค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ	16
2.6 อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน	18
2.7 อิทธิพลจากศิลปะลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism)	18
2.8 อิทธิพลจากศิลปิน	20
2.9 ผลงานของศิลปินที่ได้รับอิทธิพล	23

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	**วิธีการสร้างสรรค์**	
	3.1 ขั้นตอนการเลือกใช้กระบวนการเทคนิคที่จะมาตอบโจทย์ในการสร้างสรรค์	26
	3.2 ความคิด	27
	3.3 รูปแบบ	27
	3.4 เนื้อหา	27
	3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ การเข้าสู่เนื้อหาและรูปแบบ	27
	3.6 วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน	28
	3.7 ภาพผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	33
	3.8 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	38
4	**วิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงาน**	
	4.1 โครงสร้างทัศนธาตุทางประติมากรรม	43
	4.2 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1	49
	4.3 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2	51
	4.4 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3	53
5	**สรุปผลการสร้างสรรค์**	56
	บรรณานุกรรม	57
	ภาคผนวก	58
	ประวัติผู้สร้างสรรค์	59

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	เส้น (Line)	6
2.2	พื้นผิว (Texture)	6
2.3	รูปร่าง (Shape)	7
2.4	รูปเรขาคณิต (Geometric Form)	8
2.5	รูปอินทรีย์ (Organic Form)	9
2.6	รูปอิสระ (Free Form)	10
2.7	จุด (point)	11
2.8	แสงและเงา (Light and Shadow)	11
2.9	รูปพื้นที่ว่าง	12
2.10	รูปเอกภาพ	13
2.11	รูปแบบสองข้างเท่ากัน	14
2.12	รูปแบบสองข้างไม่เท่ากัน	14
2.13	จุดเด่นและการเน้น	15
2.14	ความกลมกลืนและความขัดแย้ง	15
2.15	จังหวะ	16
2.16	ศิลปะนามธรรม	17
2.17	ศิลปะนามธรรม	17
2.18	Energy Machine in Hong Kong Science Museum	18
2.19	Horse and Rider or Red Rider	19
2.20	Unique Forms of Continuity in Space	20
2.21	Chris Burden	22
2.22	Metropolis II	24
2.23	Kinetic rolling ball sculptures designed	25
3.1	ภาพสเก็ต 2 มิติ	26
3.2	ตู้เชื่อม	29
3.3	ลวดสังกะสี	29
3.4	ถุงมือเชื่อมเหล็ก	30

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
3.5	คีมตัดเหล็ก	30
3.6	ธูปเชื่อม	31
3.7	หน้ากากเชื่อม	31
3.8	ลูกแก้ว 25 mm.	32
3.9	สีสเปรย์	32
3.10	ผลงานก่อนเข้าศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1	34
3.11	ผลงานก่อนเข้าศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2	35
3.12	ผลงานก่อนเข้าศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3	36
3.13	ผลงานก่อนเข้าศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 4	37
3.14	ตัดลวดสังกะสีเตรียมดัด	39
3.15	ดัดลวดเตรียมที่จะสร้างราง	39
3.16	สร้างรางรอประกอบ	40
3.17	ประกอบรางเข้ากับโครงสร้าง	40
3.18	เช็คส่วนประกอบ	41
3.19	สร้างกลไกและประกอบเข้ากอบชิ้นงาน	41
3.20	ทำสี	42
4.1	รูปทรง	44
4.2	เส้น	45
4.3	สีธรรมชาติของวัตถุ, สีสันที่นำเข้ามาสู่ชิ้นงานประติมากรรม	46
4.4	ภาพแสดงการเคลื่อนไหว	47
4.5	ภาพแสดงที่ว่าง	48
4.6	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	49
4.7	ภาพแสดงรายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	50
4.8	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	51
4.9	ภาพแสดงรายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	52
4.10	ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	53
4.11	ภาพแสดงรายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	54

บทที่ 1
บทนำ

ทุกสรรพสิ่งในโลกล้วนเป็นไปตามจังหวะของมัน ทั้งการดำเนินชีวิตที่จะต้องเป็นไปตามทิศทางที่ถูกต้องและไม่ถูกต้องบ้าง อย่างไหนควรรีบเพื่อจะให้ทันกับช่วงเวลาและหากใจร้อนเกินไปชีวิตจะถูกเร่งให้เดินไปอย่างไม่หยุดยั้ง ไม่สนคนรอบข้างที่ถูกทิ้งไว้ข้างหลังและชีวิตที่ควรก้าวช้าเพื่อออกไปอย่างมั่นคง เสียโอกาสบ้างหากชีวิตดำเนินช้าไป เรื่องราวต่างๆในชีวิตที่ผ่านมาของข้าพเจ้านี้ทำให้คิดสร้างผลงานประติมากรรมที่เคลื่อนไหว มีส่วนร่วมกับผู้ชมผลงาน

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

จังหวะชีวิตของคนเราที่สูงขึ้นหรือต่ำลงก็เปรียบเสมือนการเดินทางไกล เส้นทางชีวิตที่มีช่วงเวลาเป็นพาหนะในการขับเคลื่อน วิ่งเร็วเดินช้าหรือหยุดพักบ้างแต่ก็ยังคงวิ่งอยู่เสมอ เป็นการเดินทางที่เราไม่สามารถที่จะนั่งเวลาให้ย้อนกลับมาได้ การเดินทางของชีวิตเป็นการเดินทางเที่ยวเดียวไม่มีขากลับ ทุกคนมีปลายชีวิตที่แตกต่างกันออกไป อาจจะออกนอกเส้นทางบ้าง อยู่ที่ว่าตัวคุณจะพาตนเองไปอยู่ที่ฝั่งใดของเส้นทางที่คุณกำลังเดิน ไม่ว่าอย่างไรก็ตาม เส้นทางที่คุณเจอนั้นจะมีทั้งสุขทุกข์ จะมีขวากหนามหรือต้องร้องไห้ที่ต้องเผชิญกับความยากลำบาก ในเส้นทางของชีวิตคนเรานั้นไม่มีความแน่นอน จงเดินอย่างระมัดระวัง แต่มั่นคง และมีสติ

การถ่ายทอดความรู้สึกของการเดินทางของชีวิต ที่มีทั้งสุขและทุกข์ และอุปสรรคขวากหนามที่ได้เจอรวมทั้งเส้นทางที่อาจจะไม่ใช่เส้นทางที่เราคิดไว้ตั้งแต่แรก การเดินทางของชีวิตในอุดมคติของข้าพเจ้าถ้าเราเปรียบเทียบชีวิตของเรากับการเดินทาง ชีวิตก็คือการเดินทางที่ยาวตลอดอายุขัยของเรา เราต้องผ่านเรื่องราวต่างๆ เส้นทางชีวิตที่เราเดินไม่ได้เรียบราบตลอดทาง บางครั้งก็พบความท้าทายที่ทดสอบความแข็งแกร่ง ความกล้า และความเชื่อ

ข้าพเจ้าจึงนำแรงบันดาลใจข้างต้นมาสร้างสรรค์งานประติมากรรมที่เส้นและมีการประกอบกันของวัตถุและวัสดุที่มีความหลากหลายเพื่อให้ลูกแก้วนั้นได้วิ่ง และเคลื่อนไหวโดยการเล่นและมีส่วนร่วมกับผู้ชมผลงาน

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. ถ่ายทอดเรื่องราวการเดินทางของชีวิตข้าพเจ้าผ่านผลงานประติมากรรม
2. ศึกษาการประกอบกันของวัตถุและวัสดุที่มีความหลากหลาย เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ศึกษาหลักสุนทรียศาสตร์และทฤษฎีทางศิลปะและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

1.3 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาเรื่องการนำเศษวัสดุ วัสดุเหลือใช้ กลับมาใช้ใหม่โดยผ่านกระบวนการทางศิลปะ
2. ขอบเขตด้านรูปแบบ มีการแสดงออกของผลงานทางด้านรูปแบบศิลปะนามธรรม
3. ขอบเขตด้านเทคนิค แสดงออกโดยใช้กระบวนการประติมากรรมเทคนิคผสมวัสดุเหลือใช้ประกอบสร้างรูปทรงและค้นคว้าหาความเป็นไปได้ของวัสดุ

1.4 ประโยชน์และคุณค่าที่คาดว่าจะได้รับจากการสร้างสรรค์

1. ให้ผู้ชมผลงานเกิดความจรรโลงใจเมื่อได้รับชมผลงาน
2. ผู้ชมผลงานเข้าใจและรู้สึกถึงอารมณ์และแนวความคิดของผลงานในแต่ละชิ้น
3. เป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจในงานศิลปะ

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

Road	ถนน	ทางเดินรถ ทางเท้า ขอบทาง ไหล่ทางทางข้ามตามกฎหมายว่าด้วยการจราจรทางบกตรอก ซอย สะพาน หรือถนนส่วน บุคคล ซึ่งเจ้าของยินยอมให้ประชาชนใช้เป็นทางสัญจรได้.
Life	ชีวิต	ความเป็นอยู่, บางทีใช้ควบกันเป็น ชีวิตความเป็นอยู่, ตรงข้ามกับ ความตาย.
Travel	เดินทาง	ไปยังจุดหมายอีกแห่งหนึ่งที่ไกลออกไป, ออกจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง.
Move	เคลื่อนไหว	ย้าย ไป เคลื่อนไหว เดิน ขับเคลื่อน
Line	เส้น	เส้น สาย แถว เชือก

บทที่ 2
การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

2.1 ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

การเดินทางกลับบ้านของข้าพเจ้า เวลาที่เจอรถติดทำให้ข้าพเจ้าคิดหาเส้นทางใหม่เพื่อที่จะไปต่อให้ถึงยังเป้าหมายไม่ว่าจะเป็น ถนน ตรอก ซอก ซอยเล็กๆ ที่สามารถทำให้ข้าพเจ้านั้นไปได้เหมือนกันและยังได้เจอกับเรื่องที่สนุก หรืออาจจะเจอกับอุปสรรค ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่ว่า การก้าวเดินไปยังเป้าหมายนั้นไม่สำคัญว่าจะเป็นทางที่ตัวเราตั้งเป้าไว้ตั้งแต่แรกหรือจะยิ่งใหญ่มากหรือน้อยกว่าใครอื่น อาจออกนอกเส้นทางไปบ้างเพราะองค์ประกอบ ปัจจัยและโอกาสของแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกันไป เพียงเราตระหนักในคุณค่าของตัวเองว่าในสิ่งที่เราทำในทุก ๆ ก้าวที่เราก้าวและรู้หน้าที่ภาระความรับผิดชอบ ทุกเรื่องราวที่เจอล้วนมีคุณค่าในตัวเอง อาจจะช้าไปบ้างข้างทางอาจไม่เป็นอย่างที่หวังไปทั้งหมดแต่อย่างน้อยเราก็ภูมิใจ เพราะการเดินทางไปบนเส้นทางชีวิตที่ครบสมบูรณ์ ก็คือการที่เราประสบความสำเร็จในการเดินทางผ่านจุดแวะต่าง ๆ ไม่ใช่แค่เพียงการเดินผ่านไปเพื่อให้ถึงจุดหมายปลายทางเพียงอย่างเดียว

2.2 ข้อมูลทางทฤษฎีศิลปะ

ในทัศนศิลป์ “สื่อผสม” เป็นงานศิลปะที่มีใช้วัสดุมากกว่าหนึ่งชนิด ประเภทที่พบได้บ่อยมากที่สุดคือ Assemblage กับ Collages ที่ทุกวันนี้เราพบเห็นได้ตามสื่อต่างๆ ซึ่งเป็นการนำวัสดุที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ โดยที่ศิลปะแบบสื่อผสมนั้น ไม่เหมือนกับงานศิลปะมัลติมีเดียที่ผสมผสานทัศนศิลป์กับองค์ประกอบที่ไม่ใช่ภาพ เช่น บันทึกเสียง, วรรณกรรม, ละคร, การเต้นรำและเพลง

ผลงานศิลปะสมัยใหม่ชิ้นแรกที่ได้รับการพิจารณาให้เป็นสื่อผสม คือ “Still Life with Chair Caning” เป็นผลงานของ Pablo Picasso ที่ถูกสร้างขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1912 ด้วยการใช้วัสดุหลายชนิด ได้แก่ กระดาษ, ผ้า, สี และเชือก มีลักษณะเป็นภาพที่ดูเหมือนสามมิติ เนื่องจากอิทธิพลของการเคลื่อนไหวอย่าง Cubism และ Dada สื่อผสมก็เริ่มได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในศตวรรษที่ 20

มันถูกใช้โดยศิลปินมากมาย เช่น Henri Matisse, Jean Dubuffet และ Ellsworth Kelly โดยในปัจจุบันนี้สื่อผสมยังคงเป็นรูปแบบของศิลปะที่ได้รับความนิยมสำหรับศิลปินสมัยใหม่อยู่เสมอ

2.3 อิทธิพลทางทัศนธาตุ

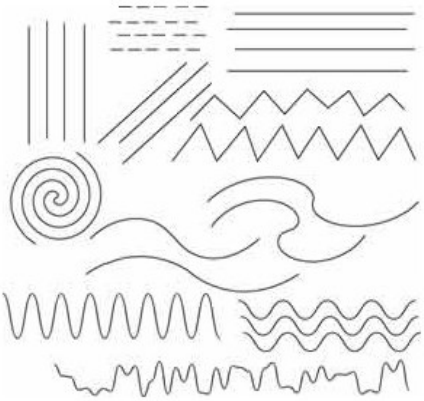
ทัศนธาตุ

หมายถึง ธาตุแห่งการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่ามาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งก็จะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทัศนธาตุสามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับคนดู จึงเป็นความรู้พื้นฐาน นับตั้งแต่ จุด เส้น รูปร่าง- รูปทรง แสงเงา น้ำหนักอ่อน – แก่ สี พื้นผิว มักมีปรากฏอยู่ในความงามอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติ ทั้งสิ้น

เส้น (Line)

หมายถึง ทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุก ๆ แขนง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเองและด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่เส้นตรงและเส้นโค้ง สามารถนำมาสร้างให้เกิดเป็นเส้นใหม่ที่ให้ความรู้สึกที่แตกต่างทั้งช่วยแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปินด้วย เส้นแต่ละชนิดก็มีความหมายแตกต่างกัน

- เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เงียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสายตา
- เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง
- เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน
- เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มึนงง
- เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกรุนแรงตื่นเต้น สับสนวุ่นวายและการขัดแย้ง
- เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน



ภาพที่ 2.1 เส้น (Line)

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก http://www.graphictoday.com/line.html)

พื้นผิว (texture)

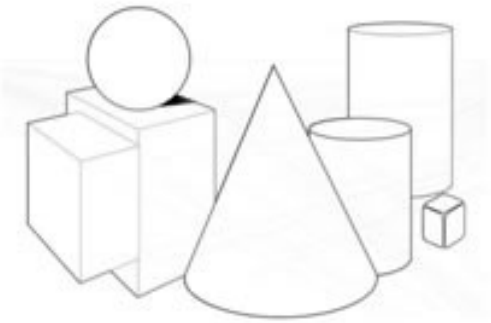
หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ ภาพที่มีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้นและมีชีวิตชีวา พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่าง ๆ กันเช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และขรุขระ เป็นต้น

ภาพที่ 2.2 พื้นผิว (Texture)

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จากhttp://chaiya501.blogspot.com/2011/05/blog-post_9709.html)

รูปร่าง (Shape)

หมายถึง รูปที่มีลักษณะแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาวไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล



ภาพที่ 2.3 รูปร่าง (Shape)

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จากhttp://www.trangis.com/somjaiart/e1_2_3.php)

รูปทรง (Form)

หมายถึง รูปที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก หรือความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรง หลายรูปรวมกัน

รูปเรขาคณิต (Geometric Form)

หมายถึง รูปภาพที่มีลักษณะเป็นรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือ คำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นอย่างมีแบบแผน เช่น เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ก็จัดเป็นรูปเรขาคณิต เช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูปที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่นๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน

ภาพที่ 2.4 รูปเรขาคณิต (Geometric Form)

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จากhttps://sites.google.com/site/websitruprekhakhnitgeometry)

รูปอินทรีย์ (Organic Form)

หมายถึง เป็นรูปของสิ่งที่มีชีวิตหรือคล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่ สามารถ เจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปของคน สัตว์ พืช

ภาพที่ 2.5 รูปอินทรีย์ (Organic Form)

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://th.depositphotos.com/vector-images.html)

รูปอิสระ (Free Form)

หมายถึง เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพล และการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อนหิน หยดน้ำ ควัน ซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะ ขัดแย้งกับ รูปเรขาคณิต แต่กลมกลืนกับรูปอินทรีย์ รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปอินทรีย์ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจน ไม่เหลือสภาพ เช่น รถยนต์ที่ถูกชนจนยับเยินทั้งคัน เครื่องบินตก ตอไม้ที่ถูกเผาทำลาย หรือซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยผุพังความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เมื่อนำรูปทรงหลาย ๆ รูปมาวางใกล้กัน รูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูด หรือผลักไส ซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรง อาจทำได้โดย ใช้รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน หรือ รูปทรงที่บิดพันกัน การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูปอิสระมาประกอบเข้าด้วยกัน จะได้รูปลักษณะใหม่ ๆ อย่างไม่สิ้นสุด

ภาพที่ 2.6 รูปทรงอิสระ (Free Form)
(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://koontidabbcit58.wordpress.com)

จุด (point)

หมายถึง สิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก จุดเป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์ จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้ เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทัศนธาตุหรือพื้นฐานเบื้องต้นที่สุดในการสร้างงานทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่นๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา เราสามารถพบเห็นจุดได้โดยทั่วไปในธรรมชาติ เช่น ดวงดาวบนท้องฟ้า บนส่วนต่างๆ ของผิวพืชและสัตว์ บนก้อนหิน พื้นดิน ฯลฯ

ภาพที่ 2.7 จุด (point)

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/a/chaikasemwit.ac.th)

แสงและเงา (Light and Shadow)

หมายถึง ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือความอ่อนและ ความเข้ม จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง

ภาพที่ 2.8 แสงและเงา

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก http://www.djibnet.com/photo/a-time/-2671626742.html)

พื้นที่ว่าง (SPACE)

หมายถึง ช่องว่างหรือพื้นที่ว่างที่ล้อมรอบรูปร่าง รูปทรง ระยะห่างระหว่างรูปร่างกับรูปร่าง รูปทรงกับรูปทรง และพื้นที่ว่างภายในรูปทรง บริเวณว่างเหล่านี้จะช่วยให้รูปภาพมีลักษณะปลอดโปร่ง สบายตา ดูไม่อึดอัด ทึบตัน ให้ความรู้สึกแปลกใหม่และผ่อนคลาย บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบใดก็ตาม ถ้าปล่อยให้มีพื้นที่ว่างมากและให้มีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะให้ความรู้สึกอ้างอ้าง โดดเดี่ยว

ภาพที่ 2.9 รูปพื้นที่ว่าง

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก http://teemgroup.blogspot.com/2010/07/10_5524.html)

2.4 การจัดองค์ประกอบศิลป์

เรื่องการจัดองค์ประกอบศิลป์ เป็นเรื่องที่สำคัญมาก เป็นเรื่องของการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดวางรวมกันอย่างมีหลักมีเกณฑ์ แต่ก็อาจยืดหยุ่นได้บ้าง เพื่อให้ผลงานออกมาเกิดความสวยงาม ความลงตัว การจัดจะเน้นในเรื่องสำคัญดังนี้

เอกภาพ (Unit)

เอกภาพ หมายถึง การรวมกันเป็นกลุ่มก้อน ไม่กระจัดกระจายไปคนละทิศทาง และเป็นส่วนที่แสดงเนื้อหาเรื่องราวอย่างชัดเจนด้วย การสร้างเอกภาพทำโดยวิธีสัมผัส ทับซ้อนและจัดกลุ่ม เพื่อให้รู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

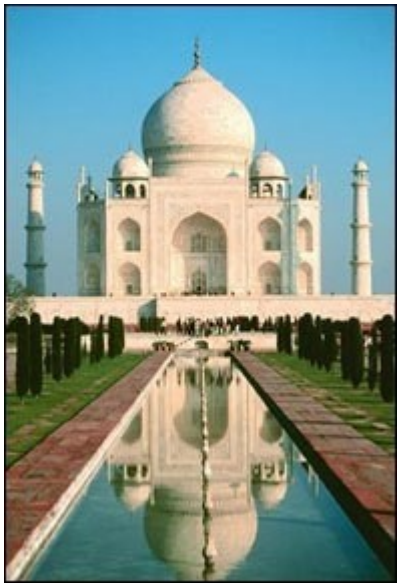
ภาพที่ 2.10 รูปเอกภาพ

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/site/composition747/khwam-pen-xekphaph)

สมดุล (Balance)

สมดุล หมายถึง การจัดลักษณะของภาพให้เกิดความพอดี ให้เกิดน้ำหนักสองข้างเท่ากัน แบ่งเป็น สองกลุ่ม คือ

แบบสองข้างเท่ากัน (Symmetrical) โดยวางภาพสอง ข้างเท่ากัน ส่วนใหญ่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทย หรือตราสัญลักษณ์ต่างๆ



ภาพที่ 2.11 รูปแบบสองข้างเท่ากัน
(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก
https://sites.google.com/site/artelements22042101/1?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1)

แบบสองข้างไม่เท่ากัน(Asymmetrical) โดยการนำองค์ประกอบศิลป์มาจัดวาง โดยสองข้างไม่จำเป็นต้องเหมือนกันได้ ดูแล้วรู้สึกว่าสมดุลกัน ใช้มากในงานจิตรกรรม เพราะความรู้สึกเคลื่อนที่ไม่ สงบเงียบเกินไป

ภาพที่ 2.12 รูปแบบสองข้างไม่เท่ากัน
(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/site/artelements22042101)

จุดเด่นและการเน้น (Dominace & Emphasis)

จุดเด่นและการเน้น หมายถึง ส่วนสำคัญของภาพที่ต้องการแสดง ไม่จำเป็นต้องอยู่ตรงกลาง เพราะให้ความรู้สึกนิ่งเกินไป ควรวางไว้ในระยะหน้าหรือกลางและใช้การเน้นช่วย

ภาพที่ 2.13 จุดเด่นและการเน้น

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก http://watkadarin.com)

ความกลมกลืนและความขัดแย้ง (Harmony & Contrast)

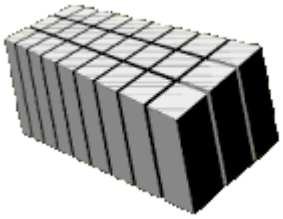
ความกลมกลืนและความขัดแย้ง หมายถึง ภาพที่งดงามจะต้องมีความกลมกลืนและนำเสนอเรื่องราวได้ดีดูแล้วไม่ขัดตา อาจใช้หลักต่างๆเช่น กลมกลืนด้วยสี รูปร่าง รูปทรง เส้น ฯ แต่ถ้ากลมกลืนมากอาจรู้สึกน่าเบื่อไม่ตื่นเต้น จึงมักใช้ความขัดแย้งมาช่วยในงานสนุกขึ้น โดยอัตราส่วน 80:20 เช่น กลมกลืน 80%มีส่วนขัดแย้งประมาณ 20%จะทำให้งานสมบูรณ์ขึ้น

ภาพที่ 2.14 ความกลมกลืนและความขัดแย้ง

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก http://tanaraksantanoo.blogspot.com/2014/08/blog)

จังหวะ (Rhythm)

จังหวะ หมายถึง ระยะในการจัดวางของภาพ,วัตถุ ช่วยความรู้สึกและอารมณ์ในภาพ ช่วยให้เกิดช่องไฟและความสมดุลของภาพได้



ภาพที่ 2.15 จังหวะ
(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก
http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art3_1/lesson1/Page5.php)

2.5 อิทธิพลจากองค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ

องค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ เป็นแนวคิด หรือจุดกำเนิดแรกที่ศิลปินใช้เป็นสิ่งกำหนดทิศทางในการสร้างสรรค์ ก่อนที่จะมีการสร้างผลงานศิลปะ ประกอบด้วย เนื้อหากับเรื่องราว

เนื้อหาในทางศิลปะ

หมายถึง ความคิดที่เป็นนามธรรมที่แสดงให้เห็นได้โดยผ่านกระบวนการทางศิลปะ เช่น ศิลปินต้องการเขียนภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชนบท ก็จะแสดงออกโดยการเขียนภาพทิวทัศน์ของชนบทหรือภาพวิถีชีวิตของคนในชนบทเป็นต้น

ภาพที่ 2.16 ศิลปะนามธรรม

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก http://pattareeyaporn.blogspot.com/2018/10/blog-post.html)

เรื่องราวในทางศิลปะ

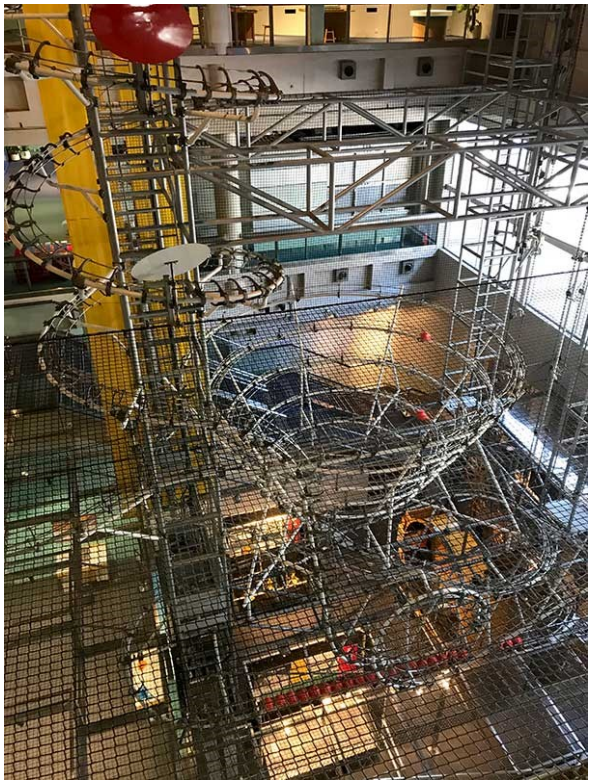
หมายถึง ส่วนที่แสดงความคิดทั้งหมดของศิลปินออกมาเป็นรูปธรรมด้วยกระบวนการทางศิลปะ เช่น ศิลปินเขียนภาพชื่อชาวเขา ก็มักแสดงรูปเกี่ยวกับวิถีชีวิต หรือกิจกรรมส่วนหนึ่งของชาวเขา นั่นคือเรื่องราวที่ปรากฏออกมาให้เห็น

ภาพที่ 2.17 ศิลปะนามธรรม

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก http://pattareeyaporn.blogspot.com/2018/10/blog-post.html

2.6 อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยทั่วไปแล้วงานศิลปะรูปปั้นโรลลิ่งบอลประกอบด้วยรางหรือแทร็กที่ทำจากโลหะไม้ พลาสติกหรือวัสดุอื่นๆ และลูกบอล หินอ่อน และลูกแก้วอย่างน้อยหนึ่งลูกที่เคลื่อนที่ไปตามราง รูปปั้นโรลลิ่งบอลไม่ค่อยใช้ท่อกลมตัดขวางในการวิ่ง ท่อสามารถกระตุ้นให้ลูกบอลแกว่งในรูปแบบที่อาจทำให้เกิดความล่าช้าที่คาดเดาไม่ได้ ด้วยเหตุนี้รูปปั้นส่วนใหญ่จึงใช้รางนำขนานที่ด้านใดด้านหนึ่งของลูกบอล ประติมากรรมลูกบอลกลิ้งที่สูงที่สุดในโลกที่ความสูง 22 เมตร (72 ฟุต) ชื่อว่า Energy Machine ซึ่งตั้งอยู่ในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ฮ่องกงในฮ่องกง



ภาพที่ 2.18 ชื่อผลงาน Energy Machine in Hong Kong Science Museum
(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-images-energy-machine-hong-kong-science-museum-image20955809)

2.7 อิทธิพลจากศิลปะลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism)

ฟิวเจอร์ริสม์ให้ความสำคัญกับความเร็ว เทคโนโลยี ความเป็นหนุ่มสาว วัตถุ และเครื่องจักรกล อย่างรถยนต์ เครื่องบิน และเมืองอุตสาหกรรม มองตัวเองว่าเป็นตัวแทนของชัยชนะ

ทางเทคโนโลยีเหนือธรรมชาติของมวลมนุษยชาติ รวมถึงปฏิเสธแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรม ความเชื่อ และค่านิยมในอดีต รังเกียจการลอกเลียนแบบของเก่า และยกย่องความความคิดริเริ่มอันแปลกใหม่ เบื่อหน่ายความภาคภูมิใจในมรดกตกทอดทางวัฒนธรรม ซึ่งมาริเน็ตติเปรียบเปรยว่าเป็น ‘รอยเปรอะเปื้อนของความบ้าคลั่ง’

มาริเน็ตติกล่าวว่า “ผลงานศิลปะใดที่ปราศจากความรุนแรงไม่มีคุณสมบัติในการเป็นผลงานชั้นเลิศ” เขาเชิดชูการขบถ ดิ้นรนและต่อสู้กับจารีตเก่าๆ ทางศิลปะ และยกย่องความทุกข์ยาก แม้แต่ความทุกข์ยากที่เกิดขึ้นจากสงครามและความรุนแรง ซึ่งส่งอิทธิพลต่อการทำงานศิลปะในกระแสนี้อย่างมาก

ฟิวเจอร์ริสต์ไม่แยแสนักวิจารณ์ศิลปะ มองว่าเป็นพวกไร้ประโยชน์ รวมถึงต่อต้านสุนทรียะอันกลมกล่อมและรสนิยมอันดี กวาดทิ้งหัวข้อและเนื้อหาสาระของศิลปะวิทยาการในยุคก่อนหน้าทั้งหมดลงถังขยะ โดยหันไปสรรเสริญความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และความทันสมัยแทน

ภาพที่ 2.19 ชื่อผลงาน "Horse and Rider or Red Rider ผลงานของ Carlo Carrà

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/site/cultofarttt)

ภาพที่ 2.20 ชื่อผลงาน Unique Forms of Continuity in Space ผลงานของ Umberto Boccioni (ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/site/cultofarttt)

2.8 อิทธิพลจากศิลปิน

Burden เริ่มทำงานศิลปะการแสดงในช่วงต้นทศวรรษ 1970 เขาแสดงชุดการแสดงที่ขัดแย้งซึ่งแนวคิดเรื่องอันตรายส่วนบุคคลในฐานะการแสดงออกทางศิลปะเป็นศูนย์กลาง ผลงานการแสดงชิ้นสำคัญชิ้นแรกของเขา Five Day Locker Piece (1971) ถูกสร้างขึ้นสำหรับวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทของเขาที่ University of California, Irvine และเกี่ยวข้องกับการที่เขาถูกขังอยู่ในตู้เก็บของเป็นเวลาห้าวัน ผลงาน ปีพ.ศ. 2516 747 ของเขาเกี่ยวข้องกับการที่ศิลปินยิงปืนพกหลายนัดไปที่เครื่องบินเจ็ทโดยสารโบอิ้ง 747 โดยตรงในขณะที่เครื่องออกจากสนามบินนานาชาติลอสแองเจลิส ชิ้นนี้มีพยานเพียงคนเดียวคือช่างภาพเทอร์รีแม็คดอนเนลล์ผู้ถ่ายทำ

ผลงานที่เป็นที่รู้จักกันดีที่สุดของเขาในช่วงนั้นอาจจะเป็นผลงานการแสดงในปี 1971 ซึ่งเขาถูกผู้ช่วยยิงที่แขนซ้ายจากระยะประมาณสิบหกฟุตด้วยปืนไรเฟิล .22การแสดงอื่นๆจากยุค 70 รวมถึง Deadman (1972) ซึ่ง Burden นอนอยู่บนพื้นด้วยแผ่นผ้าใบและชุดพลุบนท้องถนนจนกระทั่งผู้ที่ไม่รู้อิโหน่อิเหน่คิดว่าเขาตายแล้วและเรียกหน่วยบริการฉุกเฉิน (นำไปสู่การจับกุม) Match Piece (1972) (หรือที่เรียกว่า Match) ซึ่ง Burden เปิดตัวไม้ขีดไฟที่ผู้หญิงเปลือยกายนอนอยู่ระหว่างเขากับ

โทรทัศน์สองเครื่องในห้องที่ปิดด้วยกระดาษเนื้อ (1972) ปีก่อนคริสตกาล เม็กซิโก (1973) ซึ่งเขาพายเรือคายัคไปที่ชายหาดรกร้างในบาจาเม็กซิโกซึ่งเขาอาศัยอยู่เป็นเวลา 11 วันโดยไม่มีอาหารและน้ำเพียงอย่างเดียว Fire Roll (1973) ซึ่งเขาวางกางเกงไว้บนกองไฟแล้ว รีดพวกมันเพื่อดับมัน Honest Labor (1979) ซึ่งเขาขุดคูน้ำขนาดใหญ่ Velvet Water (1974) ซึ่งเขาใช้เวลาห้านาทีในการหายใจเอาน้ำในฐานะผู้ชมสดดู คุณเชื่อในโทรทัศน์ (1976) ซึ่งเขาส่งผู้ชมไปที่ชั้นสามของอาคารซึ่งมีจอโทรทัศน์แสดงให้พวกเขาเห็นที่ชั้นล่าง - แล้วจุดไฟที่ชั้นล่าง (แหล่งที่มาแตกต่างกันไปตาม ว่าจอภาพแสดงไฟหรือไม่บังคับให้ผู้ชมตระหนักว่าหน้าจอแสดงถึงความเป็นจริง หรือแสดงให้เห็นพื้นดินที่ยังคงสภาพสมบูรณ์บังคับให้พวกเขาตระหนักว่าหน้าจอไม่ได้แสดงถึงความเป็นจริงและ TV Hijack (1972) ซึ่งในระหว่างการสัมภาษณ์สดทางโทรทัศน์ซึ่งเขานำทีมงานกล้องของตัวเองมาด้วยเขาได้จัดผู้สัมภาษณ์ Phyllis Lutjeans ที่มีด epoint และขู่ว่าจะฆ่าเธอหากสถานีหยุดการถ่ายทอดสด (เมื่อถูกถามเกี่ยวกับเหตุการณ์ในปี 2015 Lutjeans ระบุว่า Burden เป็น 'จิตวิญญาณที่อ่อนโยน' เธอรู้ว่ามันเป็นงานศิลปะและเหตุการณ์นั้นไม่ได้สร้างความเสียหายให้กับพวกเขา มิตรภาพที่มีอยู่ เพื่อสรุปชิ้นส่วนนี้เขาต้องการให้สถานีบันทึกเหตุการณ์ซึ่งเขาได้ทำลายทิ้งไป

หนึ่งในชิ้นส่วนที่ผลิตซ้ำและอ้างถึงมากที่สุดของ Burden Trans-Fixed เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2517 ที่ Speedway Avenue ในเมืองเวนิสรัฐแคลิฟอร์เนีย สำหรับการแสดงนี้ Burden นอนหงายบน Volkswagen Beetle และใช้ตะปูตอกลงในมือทั้งสองข้างราวกับว่าเขาถูกตรึงบนรถ รถถูกผลักออกจากโรงรถและเครื่องยนต์หมุนเป็นเวลาสองนาทีก่อนที่จะถูกผลักกลับเข้าไปในโรงรถ

ต่อมาในปีนั้น Burden ได้แสดงผลงาน White Light / White Heat ที่ Ronald Feldman Gallery ในนิวยอร์กซิตี้ สำหรับผลงานการทดลองและการทำร้ายตัวเอง Burden ใช้เวลายี่สิบสองวันนอนบนแท่นสามเหลี่ยมที่มุมแกลเลอรี เขาอยู่นอกสายตาจากผู้ชมทุกคนและเขาก็มองไม่เห็นพวกเขาเช่นกัน ตามภาระเขาไม่ได้กินพูดคุยหรือลงมาตลอดเวลา ผลงานชิ้นอื่น ๆ ของ Burden ได้รับการพิจารณาว่าเป็นที่ถกเถียงกันในเวลานั้น: "ชิ้นส่วนอันตราย" อีกชิ้นหนึ่งคือ Doomed (1975) ซึ่ง Burden นอนนิ่งอยู่ในแกลเลอรีที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยชิคาโกในระยะ 5 ฟุต× 8 ฟุต (1.5 ม. × 2.4 ม.) แผ่นกระจกเอียงใกล้นาฬิกาแขวนที่กำลังทำงานอยู่ ภาระวางแผนที่จะอยู่ในตำแหน่งนั้นจนกว่าพนักงานของพิพิธภัณฑ์จะให้ความสำคัญกับความเป็นอยู่ที่ดีของเขามากกว่าความสมบูรณ์ทางศิลปะของชิ้นงาน หลังจากผ่านไป 40 ชั่วโมงเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ได้ปรึกษาแพทย์ 5 ชั่วโมง 10

นาทีหลังจากนั้น Dennis O'Shea พนักงานของพิพิธภัณฑ์ได้วางเหยือกน้ำไว้ในระยะเอื้อมของ Burden ซึ่งเป็นจุดที่ Burden ลุกขึ้นทุบกระจกและเอาค้อนทุบนาฬิกาจึงทำให้ชิ้นส่วนนั้นจบลง

ในตอนท้ายของทศวรรษ 1970 Burden ได้หันมาใช้การติดตั้งประติมากรรมขนาดใหญ่แทน ในปีพ. ศ. 2518 เขาได้สร้างรถ B-Car ที่ใช้งานได้เต็มรูปแบบซึ่งเป็นรถสี่ล้อน้ำหนักเบาที่เขาอธิบายว่า "สามารถเดินทางได้ 100 ไมล์ต่อชั่วโมงและได้ 100 ไมล์ต่อแกลลอน" (160 กม. / ชม. และ 43 กม. / ลิตร) ผลงานอื่น ๆ ของเขาในยุคนั้นคือ DIECIMILA (1977) ซึ่งเป็นโทรสารของธนบัตร 10,000 Lira ของอิตาลีซึ่งอาจเป็นภาพพิมพ์ศิลปะชิ้นแรกที่พิมพ์ (เหมือนเงินกระดาษ) ลงบนกระดาษทั้งสองด้าน The Speed of Light Machine (1983) ซึ่งเขาสร้างการทดลองทางวิทยาศาสตร์ขึ้นมาใหม่เพื่อ "ดู" ความเร็วของแสง; และการติดตั้ง C.B.T.V. (1977) การสร้างโทรทัศน์เชิงกลเครื่องแรกที่สร้างขึ้นใหม่

ในปีพ. ศ. 2521 เขากลายเป็นศาสตราจารย์ที่มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียลอสแองเจลิสซึ่งเป็นตำแหน่งที่เขาลาออกในปี 2548 เนื่องจากมีการโต้เถียงกันเรื่องการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาในชั้นเรียนอย่างไม่ถูกต้องซึ่งสะท้อนผลงานชิ้นหนึ่งของภาระ ภาระอ้างถึงผลงานในใบลาออกของเขา โดยบอกว่านักเรียนควรถูกพักงานระหว่างการสอบสวนว่าละเมิดกฎความปลอดภัยของโรงเรียนหรือไม่ การแสดงที่ถูกกล่าวหาว่าเกี่ยวข้องกับปืนบรรจุกระสุน แต่เจ้าหน้าที่ไม่สามารถยืนยันเรื่องนี้ได้

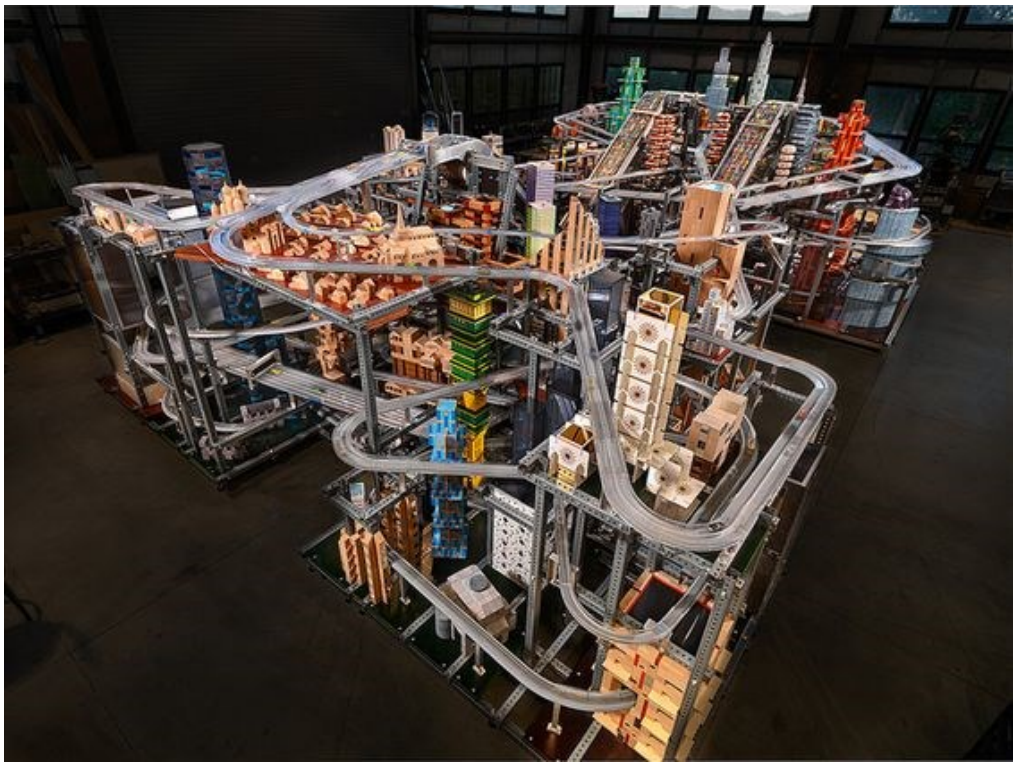
ในปีพ. ศ. 2522 Burden ได้จัดแสดงนิทรรศการ Big Wheel ที่มีชื่อเสียงเป็นครั้งแรกที่ Rosamund Felsen Gallery ต่อมาถูกจัดแสดงในปี 2552 ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยลอสแองเจลิส ในปีพ. ศ. 2523 เขาได้ผลิต The Atomic Alphabet ซึ่งเป็นภาพพิมพ์หินขนาดยักษ์ด้วยมือขนาดโปสเตอร์และแสดงข้อความในชุดหนังและเว้นวรรคตัวอักษรแต่ละตัวด้วยการกระทืบที่โกรธ มีการผลิตงานออกมายี่สิบฉบับและส่วนใหญ่อยู่ในความครอบครองของพิพิธภัณฑ์รวมถึง SFMOMA และพิพิธภัณฑ์ศิลปะอเมริกันวิทนีย์

ในปี 1988 Samson ของเขาซึ่งเป็นแม่แรงไฮดรอลิกขนาด 100 ตันซึ่งเชื่อมต่อกับประตูหมุนแบบนั้นกับแขกแต่ละคนที่เข้ามาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ Newport Harbor ไม้ถูกกระแทกเข้าไปในกำแพงรองรับของพิพิธภัณฑ์ ถูกบังคับให้ถอดชิ้นส่วนโดยคนท้องถิ่น หน่วยดับเพลิงเนื่องจากว่าเป็นอันตรายต่อความปลอดภัย เจตนาของโครงการคือ "ถ้ามีคนเข้าพิพิธภัณฑ์มากพอมันจะพังทลาย ในปี 2008 เขารายงานว่าได้ขาย Samson ให้กับ "นักสะสมในบราซิล" ในเวลาต่อมา

ภาพที่ 2.21 Chris Burden

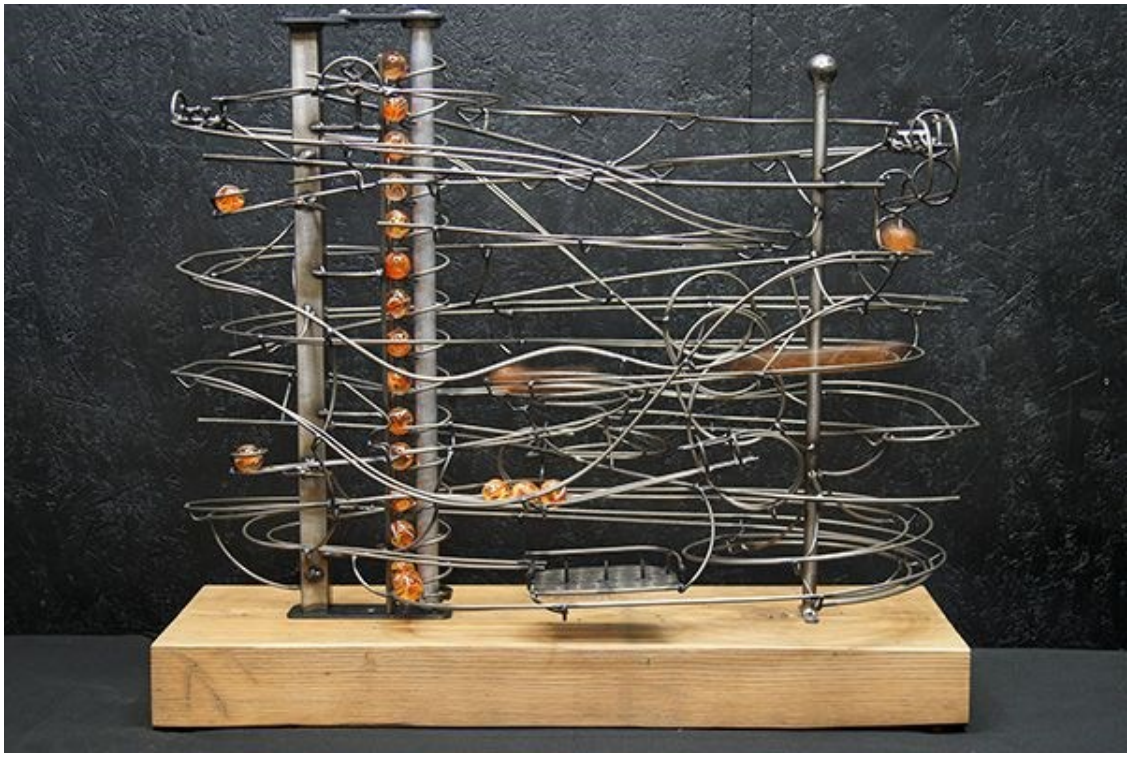
(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org)

2.9 ผลงานของศิลปินที่ได้รับอิทธิพล



ภาพที่ 2.22 ชื่อผลงาน Metropolis II ผลงานของ Chris Burden

(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://www.pinterest.com/pin/425730970998515906/)



ภาพที่ 2.23 ชื่อผลงาน Kinetic rolling ball sculptures designed ผลงานของ David Morrell

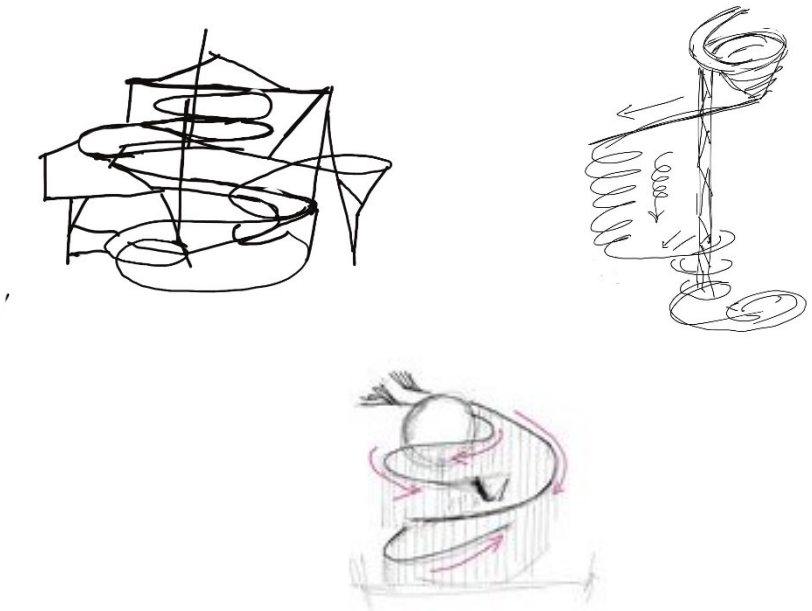
(ที่มาของภาพ เข้าถึงได้จาก https://www.pinterest.com/pin/425730970998515906/)

บทที่ 3
วิธีการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าได้สร้างขึ้นจากเรื่องราวที่ได้พบเจอที่เกิดจากประสบการณ์การเดินทาง โดยกระบวนการเริ่มต้นจากการศึกษา และทดลองหารูปทรงในโครงสร้างโดยใช้หลักการทางทัศนธาตุ เพื่อมาสร้างความหลากหลายในการประกอบหารูปทรง นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางประติมากรรม พร้อมกับพัฒนาโครงสร้างในรูปทรง แล้วนำไปสู่รูปทรงและมุมมองรอบด้านในผลงาน โดยใช้เส้นเป็นสื่อในการสร้างรูปทรง รองรับระบบการเคลื่อนไหวโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผลงาน มีขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์หาข้อมูลต่างๆ การสังเคราะห์ผลงานอย่างต่อเนื่องทั้งในกระบวนการความคิด รูปแบบ เทคนิค และวิธีการแก้ปัญหาในผลงาน

3.1 ขั้นตอนการเลือกใช้กระบวนการเทคนิคที่จะมาตอบโจทย์ในการสร้างสรรค์

เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานเริ่มต้นด้วยการสเก็ตผลงานเป็น 2 มิติโดยการวาดหารูปทรงโดยรวม จากนั้นเริ่มสร้างสเก็ต 3 มิติเพื่อหาโครงสร้างและฟอร์มที่ลงตัว ก่อนจะขึ้นจะขึ้นผลงานด้วยเทคนิควิธีการเชื่อมลวดสังกระสีตามโครงสร้างที่สเก็ตไว้ และตกแต่งด้วยวัสดุสำเร็จรูป (ready made)



ภาพที่ 3.1 ภาพสเก็ต 2 มิติ

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

3.2 ความคิด

ในการนำเสนอผลงานในความคิดของผู้วิจัยนำเสนอผลงานประติมากรรมด้วยเทคนิคการเชื่อมลวดสังกะสีเป็นราง และประกอบเข้ากับวัสดุสำเร็จรูปเพื่อให้ลูกแก้ววิ่งไปตามทางได้ และให้ผู้ชมผลงานได้มีส่วนร่วมกับงานโดยการนำลูกแก้วไปวางที่จุดเริ่มต้น

3.3 รูปแบบ

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าออกแบบโดยการใช้รูปแบบฟอร์มอิสระประกอบกับรางลูกแก้วและวัสดุสำเร็จรูป (ready made) ที่นำมาใส่ไว้ภายในฟอร์มจนเกิดเป็นมวล

3.4 เนื้อหา

ขั้นตอนการการศึกษาหาข้อมูลจากการเก็บข้อมูลในหนังสือหรือผลงานและบทความของศิลปินและการสัมผัสความรู้สึกด้วยตัวเอง จึงกลายเป็นความรู้สึกที่นำมาสร้างผลงาน

3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ การเข้าสู่เนื้อหาและรูปแบบ

เป็นหลักสำคัญของการสร้างผลงาน การมุ่งหน้าเข้าสู่ความจริงของเนื้อหาและสัมผัสกับความรู้สึก ที่เป็นดั่งสิ่งกระตุ้นเร้าให้นำพาตนเองเข้าไปสู่การเรียนรู้ต่อเนื้อหานั้นๆ ความปรารถนาที่มีต่อเรื่องราว ข้าพเจ้าได้ดำเนินกระทำตามความปรารถนาที่เป็นสิ่งเร้าต่อการสร้างรูปแบบและสื่อความหมายที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะตนและแสดงออกมาทางผลงานประติมากรรม

3.6 วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน

ภาพที่ 3.2 ตู้เชื่อม

ที่มา: https://www.dohome.co.th/wel-d-electrical-cabinet-mma200-white-10245746.html

ภาพที่ 3.3 ลวดสังกะสี

ที่มา: https://www.jintengthailand.com

ภาพที่ 3.4 ถุงมือเชื่อม

ที่มา: https://www.officemate.co.th

ภาพที่ 3.5 คีมตัดเหล็ก

ที่มา: http://www.srithaihardware.com

ภาพที่ 3.6 ธูปเชื่อม

ที่มา: https://thaitool.com

ภาพที่ 3.7 หน้ากากเชื่อม

ที่มา: https://www.europa.co.th

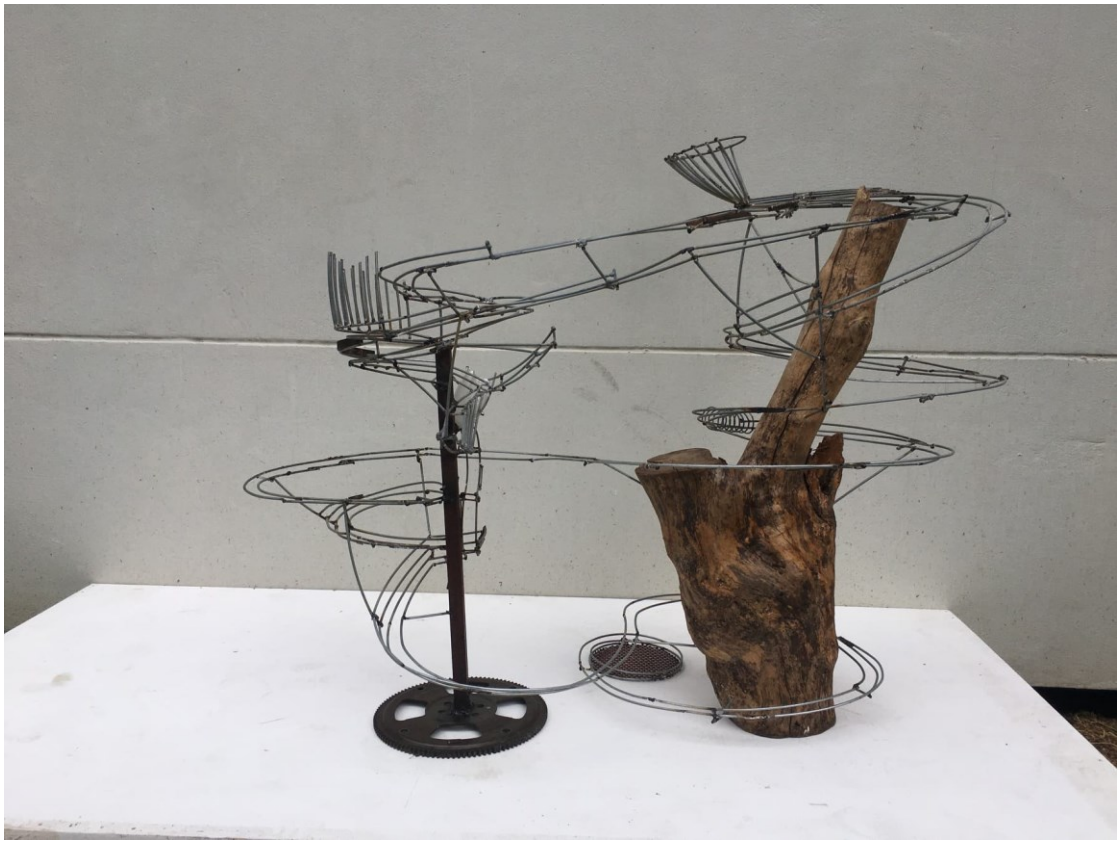
ภาพที่ 3.8 ลูกแก้ว 25 mm.

ที่มา: https://shopee.co.th

ภาพที่ 3.9 สีสเปรย์

ที่มา: https://visithague.com

3.7 ภาพผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



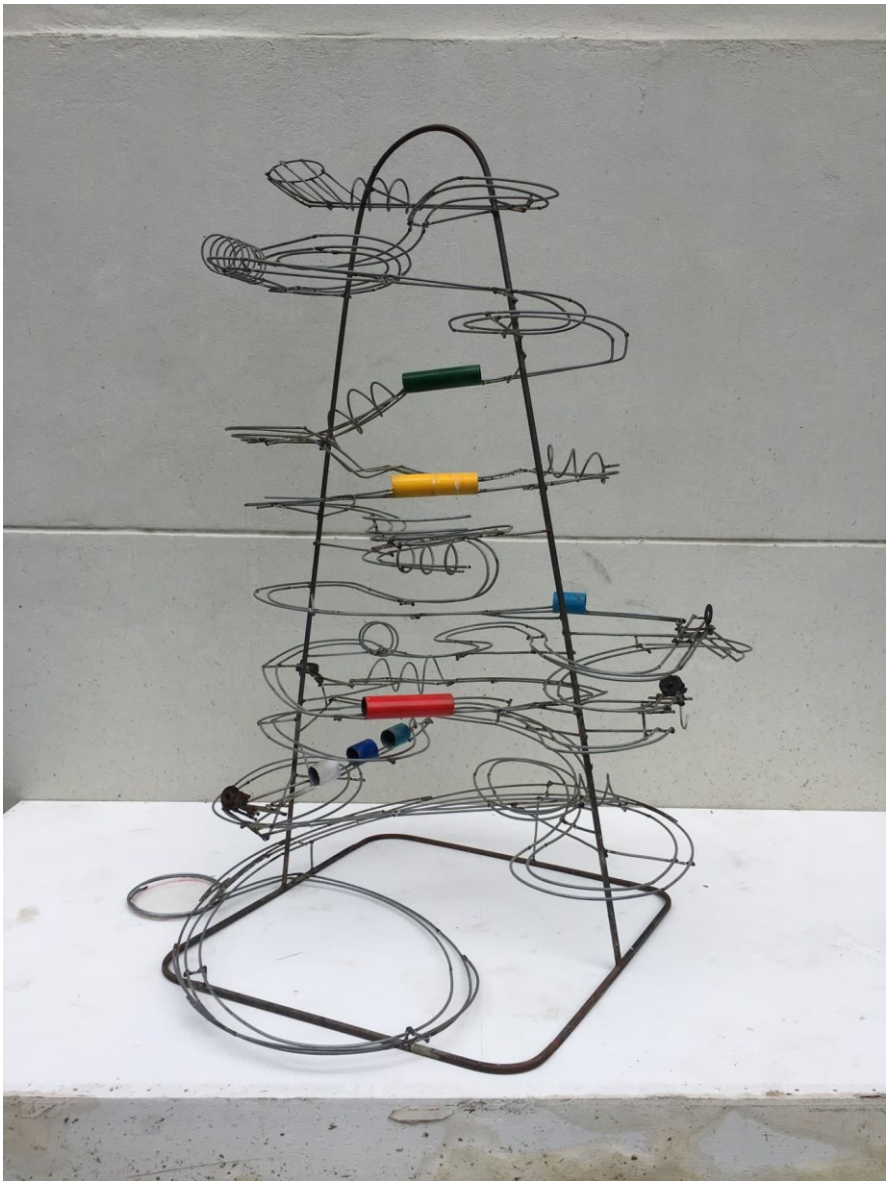
ภาพที่ 3.10 ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน ริเริ่ม

เทคนิค เชื่อมลวดสังกะสีประกอบไม้

ขนาด 50x70x95 ซม.

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563



ภาพที่ 3.11 ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน จังหวะและเส้นทางของชีวิต

เทคนิค เชื่อมลวดสังกะสี

ขนาด 60x80x130 ซม.

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

ภาพที่ 3.12 ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน ทางกลับบ้าน

เทคนิค เชื่อมลวดสังกะสี

ขนาด 100x100x130 ซม.

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

ภาพที่ 3.13 ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

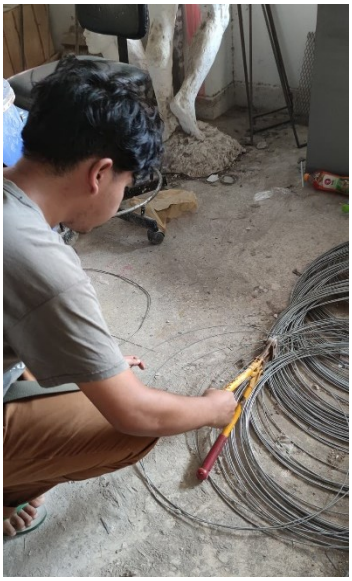
ชื่อผลงาน การเดินทาง

เทคนิค เชื่อมลวดสังกะสี

ขนาด 100x80x120 ซม.

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

3.8 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

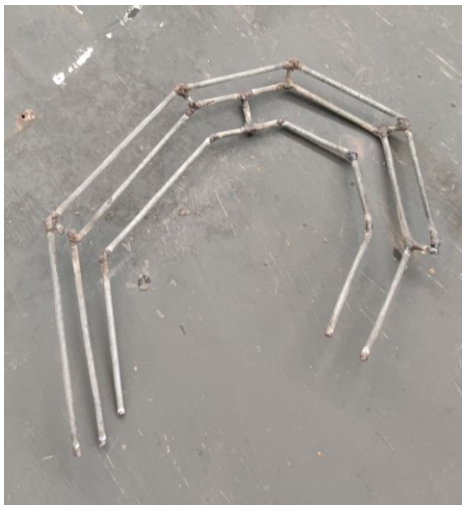


ภาพที่ 3.14 ตัดลวดสังกะสีเตรียมดัด

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

ภาพที่ 3.15 ดัดลวดเตรียมที่จะสร้างราง

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563



ภาพที่ 3.16 สร้างรางรอประกอบ

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

ภาพที่ 3.17 ประกอบรางเข้ากับโครงสร้าง

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

ภาพที่ 3.18 เช็คส่วนประกอบ

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

ภาพที่ 3.19 สร้างกลไกและประกอบเข้ากอบชิ้นงาน

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

ภาพที่ 3.20 ทำสี

ที่มา: อรรถพล ซังปาน, 2563

บทที่ 4
วิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงาน

การนำเสนอผลงานศิลปนิพนธ์นี้ประกอบด้วยผลงานประติมากรรมจำนวนทั้งสิ้น 3 ชิ้น ซึ่งแต่ละชิ้นจะเป็นผลงานประติมากรรมขนาดใหญ่ และต้องใช้เวลาในการสร้างส่วนประกอบชิ้นต่างๆ แล้วจึงนำมาประกอบเข้าด้วยกัน โดยจะเน้นไปที่เนื้อหาที่มีความต่อเนื่องกันของเรื่องราวทั้งหมดเพื่อจำกัดกรอบของแนวความคิดและการสร้างรูปทรงที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอให้มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกันไปตลอดทั้ง 3 ชิ้น โดยไม่มีการแตกประเด็นอกจากเนื้อหาและโครงเรื่องที่กำลังศึกษา ทั้งนี้ในขณะที่ข้าพเจ้ากำลังศึกษาถึงเนื้อหาในการสร้างรูปทรง จะมีการสังเกตการณ์วิเคราะห์และการมองไปให้ลึกถึงความรู้สึกของตนเอง

ดังนั้นในความต่อเนื่องของผลงานมีความแตกต่างแต่ยังครอบคลุมในเรื่องการนำเสนอ ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานสมบูรณ์และงานประติมากรรมจะได้ทำหน้าที่เล่าเรื่องราวและสามารถแสดงพลังอย่างชัดเจน

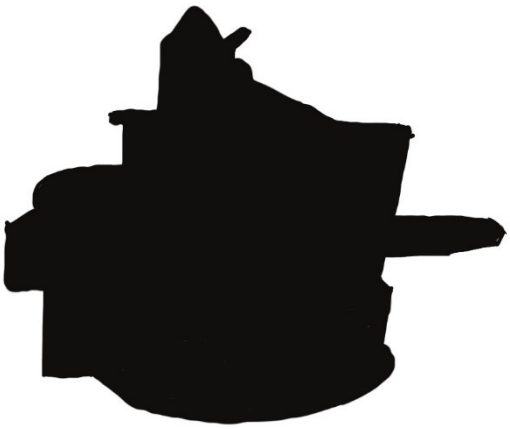
4.1 โครงสร้างทัศนธาตุทางประติมากรรม

ในพื้นที่นี้หมายถึงทัศนธาตุพื้นฐานทางประติมากรรมที่สัมพันธ์ เกี่ยวข้องเป็นแก่นสาระสำคัญของประติมากรรม ซึ่งได้แก่

- รูปทรง (From)
- ลักษณะพื้นผิว (Texture)
- เส้น (Line)
- สี (Color)
- กิริยาการเคลื่อนไหว (Movement)
- ที่ว่าง (Space)

รูปทรง (From)

รูปทรงหมายถึง โครงสร้างทางรูปร่างของศิลปะที่รวมทั้งรูปภายนอกและรูปภายใน มีโครงสร้าง มีความหมายและมีเอกภาพในตัว ถ้าเป็นคุณสมบัติทางประติมากรรมก็แสดงถึงแน่นทึบเป็นวัตถุมี 3 มิติ



ภาพที่ 4.1 รูปทรง

ที่มา: อรรถพล ซังปาน,2563

ลักษณะพื้นผิว (Texture)

ในรูปทรงประติมากรรมย่อมมีเนื้อหาแก่นสารของลักษณะพื้นผิวด้วย ซึงเราสามารถรับรู้เข้าใจถึงลักษณะของผิวได้ 2 ทางคือ

- โดยการกระทำ จะต้องสัมผัสด้วยมือเราเรียกว่าผิวที่รับรู้ได้ด้วยการกระทำโดยตรง
- ด้วยการเห็น ผิวที่รู้ได้จากการมอง ในทางประติมากรรม ลักษณะของผิวเป็นลักษณะที่เกิดขึ้นจริงมีจริง ปรากฏชัดเจนอยู่บนเนื้อของวัตถุ หรือมวลปริมาตรของรูปทรงนั้นและมีความสำคัญที่ช่วยส่งผลกระทบต่อความรู้สึกถึงความเป็นจริงของรูปทรงมากขึ้น

ในงานประติมากรรมชุดนี้ของข้าพเจ้าได้ทำการสร้างผิวที่มีทั้งผิวที่ตั้งใจให้หยาบและผิวที่ไม่กระทำกับวัตถุ

เส้น (Line)

เส้น เป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะก่อตัวขึ้นเป็นรูปทรงต่าง ๆ ถึงแม้เส้นในสำนึกจะมีเพียงมิติเดียว มันจะต้องมีความหนาบ้างเพื่อให้มองเห็น เรามองเห็นเป็นเส้นเพราะว่ามันมีความยาวที่โดดเด่นมากกว่าความหนา ลักษณะของเส้นไม่ว่าตึงหรือหย่อนหรือเป็นเพียงเส้นอ่อนช้อยหรือขาดวิ่น เราตัดสินจากการรับรู้อัตราส่วนความยาว ความกว้าง แนวตั้ง-แนวนอน และความต่อเนื่องของมัน

ในงานประติมากรรมชุดนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้เส้นที่มีทั้งเส้นตรงให้ความรู้สึกทางความสูงสง่ามั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง ใช้เส้นที่มีความโค้งให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้าลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

ภาพที่ 4.2 เส้น

ที่มา: อรรถพล ซังปาน,2563

สี (Color)

สีที่ปรากฏในผลงานประติมากรรมแยกเป็น 3 ลักษณะ คือ

- สีธรรมชาติของวัตถุ
- สีสันที่นำเข้ามาสู่ชิ้นงานประติมากรรม
- สีที่เกิดจากค่าน้ำหนัก

ในผลงานประติมากรรมชุดนี้ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้ทั้งสีที่เป็นธรรมชาติของวัตถุ สีที่นำเข้าสู่งานประมากรรม เพื่อให้เกิดสีสันที่มีหลากหลาย

ภาพที่ 4.3 สีธรรมชาติของวัตถุ, สีสันที่นำเข้ามาสู่ชิ้นงานประติมากรรม

ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563

กิริยาการเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวในงานประติมากรรมมี 2 ลักษณะ คือ

- การเคลื่อนไหวที่เป็นจริง เช่น ประติมากรรมเคลื่อนไหวด้วยการถ่วงสมดุลและกระแสลม หรือการเคลื่อนไหวด้วยมอเตอร์ไฟฟ้า เครื่องจักกล กระแสน้ำ แรงคน
- การเคลื่อนไหวด้วยความรู้สึกในรูปทรงที่ไม่ได้เคลื่อนที่ในงานประติมากรรมแนวเดิม เช่น พระพุทธรูปปางลีลา

การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในผลงานประติมากรรชุดนี้ข้าพเจ้าได้สร้างการเคลื่อนให้เกิดเกิดขึ้นจากการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ที่เข้าชมผลงาน

ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงการเคลื่อนไหว

ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563

ที่ว่าง (Space)

บริเวณว่างในทางทัศนศิลป์ เป็นบริเวณว่าง ที่ได้มีการควบคุมและกำหนด ขอบเขตสำหรับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดย บริเวณว่าง เป็นเหมือนสนาม หรือเวที สำหรับจัดวางทัศนธาตุ หรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) ลงไปเพื่อแสดงบทบาท ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ งานทัศนศิลป์แต่ละประเภท ก็ใช้ที่ว่างแตกต่างกันไป เช่นประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ก็ใช้ที่ว่างแบบ 3 มิติ จิตรกรรม ก็ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ คือเป็นที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้าง และความยาว เท่านั้น แต่บางครั้ง จิตรกรรมก็สามารถสร้างมิติที่ 3 ให้เกิดขึ้น บนพื้นผิวราบ 2 มิติได้

งานประติมากรรมชุดนี้ของข้าพเจ้าที่ว่างที่เกิดขึ้นในผลงานชุดนี้เกิดจากการที่ใช้เส้นจำนวนมากในการทับซ้อนกันจนเกิดเป็นช่องว่างที่มีทั้งช่องเล็กช่องใหญ่

ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงที่ว่าง

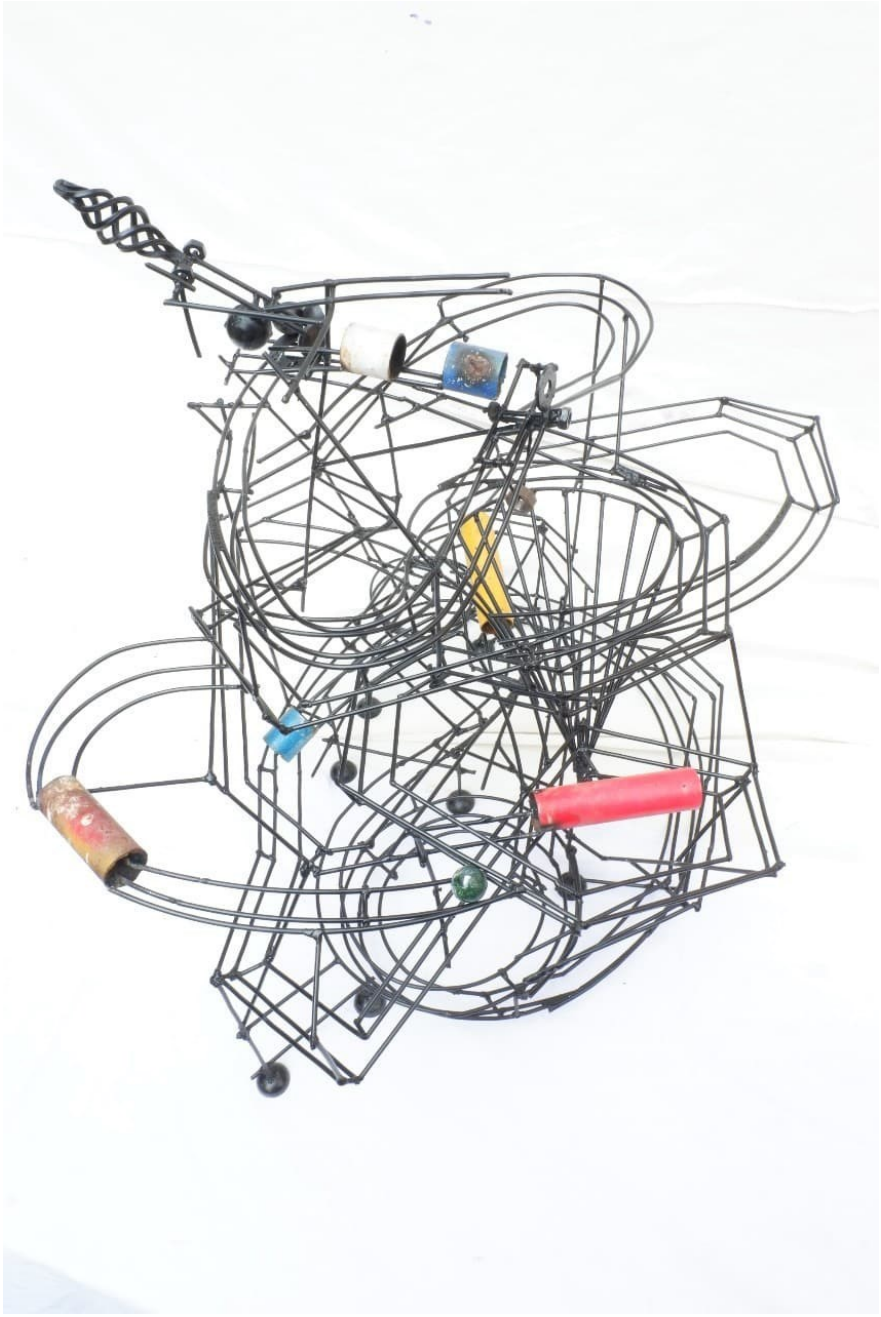
ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563

4.2 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการรวบรวมเนื้อหาทั้งหมดที่เกี่ยวข้องทั้งหมด เพื่อตอบสนองวิธีทางความคิดและการใช้ความหมาย โดยเน้นความชัดเจนถึงข้อมูลที่นำมาใช้เป็นหลักคือการศึกษาเส้น ข้าพเจ้าจึงพิจารณาและสังเกตถึงการทับซ้อนของเส้น จึงนำมาสร้างผลงานประติมากรรมอย่างตรงไปตรงมา ผลงานชิ้นแรกนี้ข้าพเจ้าสังเกตได้ว่า จากรางที่ทับซ้อนกันนั้นเมื่อลูกแก้ววิ่งบนรางทำให้เกิดอารมณ์ที่ตื่นเต้น และคิดตลอดว่าลูกแก้วที่วิ่งนั่นจะออกไปทางไหน ข้าพเจ้าจึงได้ตระหนักถึงการวิ่งของลูกแก้วบนรางที่สร้างขึ้นและวิ่งสลับกัน

ภาพที่ 4.6 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงรายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

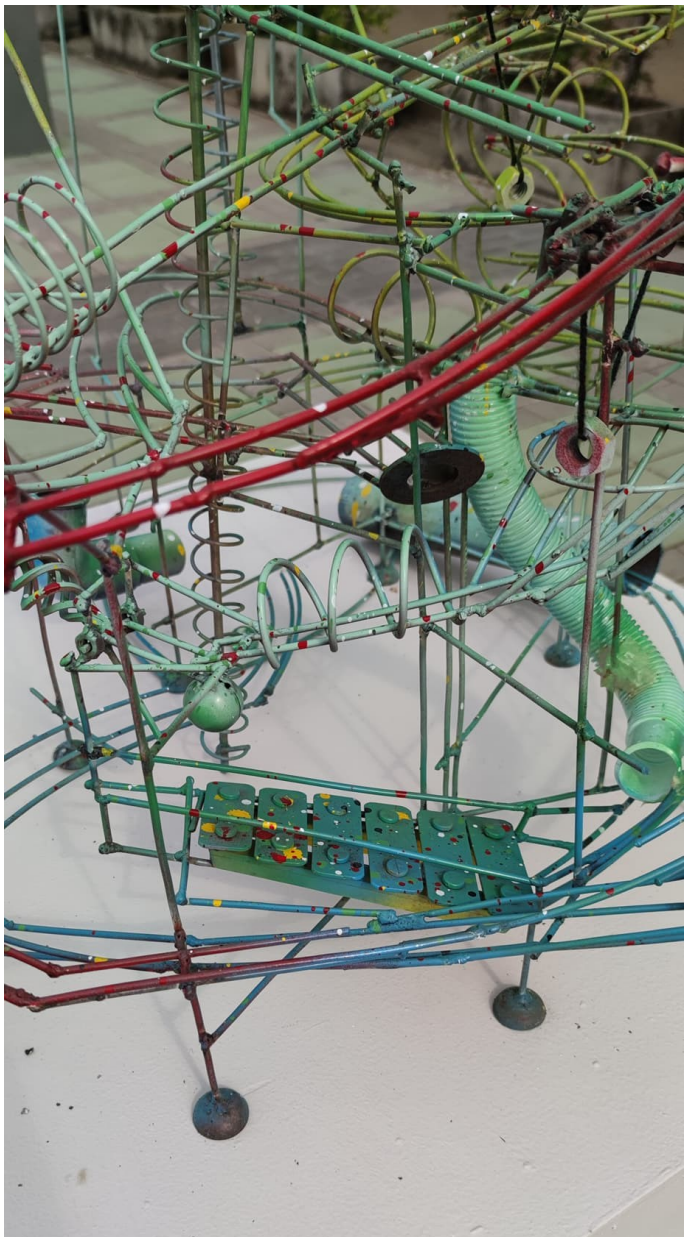
ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563

4.3 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นนี้เป็นการพัฒนารูปทรงที่ต่อเนื่องจากชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าเลือกที่จะมองลึกลงไปในรายละเอียดโดยการทำสีลงชิ้นงานและเลือกเอาวัสดุที่สำเร็จรูปมาใช้ในงาน และการสร้างกลไกเพิ่มเข้าไปในชิ้นงานทำให้การสลับรางของรางแก้วมีหลายทิศทางมากขึ้น ซึ่งผลงานชิ้นนี้จะมีการสลับรางที่มากขึ้นแล้วการวิ่งของลูกแก้วจะเร็วขึ้น

ภาพที่ 4.8 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงรายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

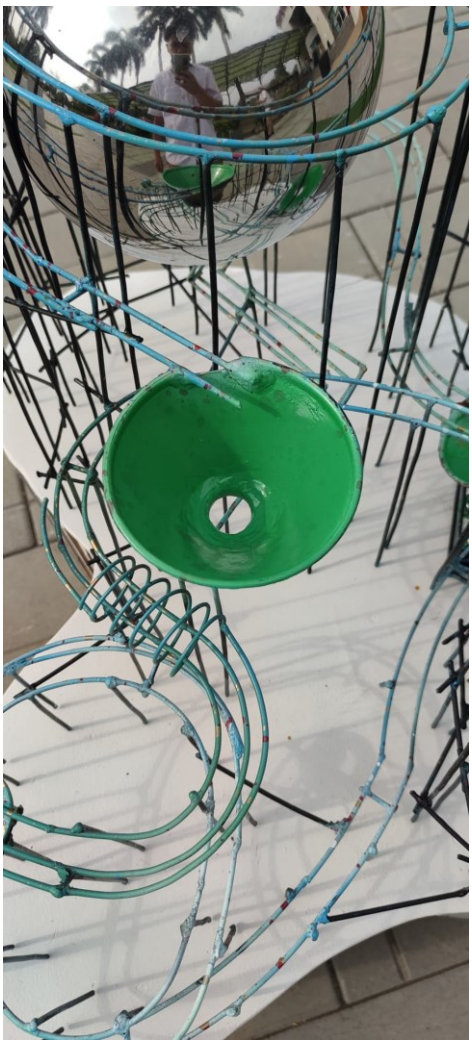
ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563

4.4 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานชิ้นที่ได้แรงบันดาลใจมาจากรางและโครงสร้างของรถไฟเหาะ และลดความทับซ้อนของรางลงและลดกลไกในงานลง ทำให้งานชิ้นนี้เป็นชิ้นที่ไม่มีความทับซ้อนของงานแต่เพิ่มความทับซ้อนของเส้นโครงสร้างเข้าไป ผลงานชิ้นนี้เพิ่มความหน้าสนใจด้วยการทำฐานที่โชว์เส้นโครงสร้างไปด้วย

ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงรายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ที่มา: อรรถพล ชังปาน,2563

สรุปการวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 1 การสร้างสรรค์อยู่ภายใต้กรอบของความคิดหลักมากเกินไป ทำให้ความอิสระของการสร้างรูปทรงยังมีความกังวลอยู่มาก จึงไม่สามารถแสดงออกการสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่

ผลงานชิ้นที่ 2 การสร้างสรรค์เกิดปัญหาเมื่อน้ำเอาวัสดุสำเร็จรูปเข้ามาใส่ในชิ้นงาน จึงเกิดปัญหาเรื่องการยึดติดเข้ากับผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 3 ผลงานชิ้นนี้พยายามที่จะสร้างให้เหมือนรางรถไฟเหาะมากเกินไป เลยเกิดความยากเพราะขนาดชิ้นงานที่เล็กทำให้ใส่ชิ้นส่วนโครงเข้าไปลำบาก

ผลงานประติมากรรมทั้ง 3 ชิ้น ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สมดุลของผลงานที่ไม่อาจคาดเดาได้จากแบบ 3 มิติจะต้องเริ่มตั้งการคิดภาพในอากาศ การมองให้ทะลุปรุโปร่งถึงขั้นตอนและกระบวนการต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนจบของจบของแต่ละผลงาน ความประมาทต่อเวลาอาจทำให้ระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงานไม่พอ การคำนวณหาสมดุลจะต้องมีความแน่นอน และปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาทำให้ข้าพเจ้ากล้าที่จะเล่นกับรายละเอียดที่ทับซ้อน

ผลงานประติมากรรทั้ง 3 ชิ้นเป็นวิวัฒนาการทางความคิดและพัฒนาต่อการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมให้แก่ข้าพเจ้าเป็นอย่างดี

บทที่ 5
สรุปผลการสร้างสรรค์

งานศิลป์นิพนธ์ชุด “การเดินทางของชีวิต”รวมระยะการศึกษาในการทำประมาณ 1 ปี การศึกษา จนถึงบทสรุปของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นถึงคุณค่าและสาระ การเปิดใจรับกับทุกสิ่งและมองคุณค่าของความงามและสุนทรียภาพ การมองภาพรวมของชีวิตว่าทุกวินาทีมันมีความหมายมากขนาดไหน บ่อยครั้งที่ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงสิ่งเหล่านั้น ซึ่งแตกต่างจากวิธีมองก่อนทำศิลป์นิพนธ์ชุดนี้

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ทำให้ข้าพเจ้าได้พบกับเอกลักษณ์ของการสร้างผลงานและมีความมั่นใจที่จะสร้างผลงานและมีความมั่นใจที่จะสร้างผลงานประติมากรรมให้มีคุณภาพเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงเจตนาที่อยู่ภายในความรู้สึกต่อไป ปัญหาที่ได้พบเจอระหว่างสร้างสรรค์ผลงาน คือความท้าทายที่ตัวข้าพเจ้าได้พบเจอตลอดเวลา และการแก้ปัญหาคือการทำลายความกลัวที่มีในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เกิดศักยภาพและเกิดประสบการณ์ทางความคิด ที่จะนำพาตนเองให้ไปสู่ความท้าทายใหม่ ๆ แห่งชีวิต แต่ข้าพเจ้าจะไม่ลืมว่าทุกสรรพสิ่งในโลกล้วนแล้วแต่มีคู่ตรงข้ามและมีความงานไม่ความไม่สมบูรณ์เสมอ

บทสรุปของการสร้างสรรค์จึงเป็นดั่งพัฒนาการที่ไม่มีวันหยุดนิ่งของข้าพเจ้าและยังเป็นส่วนสร้างเสริมพลังแห่งปัญญา ความวิริยะ อุสาหะ ทั้งพลังกายและพลังใจ และความพร้อมที่จะนำพาตัวข้าพเจ้าไปสู่การเริ่มต้นใหม่อีกครั้งและส่งผลต่อไปในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมต่อไป

ภาคผนวก

ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ – นามสกุล นาย อรรถพล ซังปาน

วัน เดือน ปีเกิด 13 มิถุนายน 2538

ที่อยู่ 136/153 ตำบลพิมลราช อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110

โทรศัพท์ 098-249-5620

อีเมล neverwalkalone._@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

ระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ระดับ ปวช.	วิทยาลัยช่างศิลปลาดกระบัง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ระดับมัธยมศึกษา	เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี
ระดับประถมศึกษา	โรงเรียนวัดเขาน้อย , โรงเรียนประถมพฤกษา
ระดับอนุบาล	อนุบาลบ้านเขาน้อย

บรรณานุกรม

ศิริรัตน์ พลภักดี. ที่ว่าง. สืบค้นจาก https://sites.google.com/site/artelementsm4/briwen-wang

เนตรชนก ดอเลาะ. (2560). ทัศนธาตุ. สืบค้นจาก http://netchanok012.blogspot.com/p/blog-page_3.html

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. ฟิวเจอริสม์. สืบค้นจาก https://sites.google.com/site/cultofarttt/laththi-fiw-cexr-ri-sm-futurism

ศิลปะสื่อผสม. สืบค้นจาก http://cms576.bps.in.th/group5/

ธวัชชัย ดาราเรือง. หลักการจัดวาง. สืบค้นจาก https://sites.google.com/site/thwachchaydararеuxng/hlak-kar-cad-xngkh-prakxb-thang-thasn-silp

องค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ http://pattareeyaporn.blogspot.com/2018/10/blog-post.html

อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน https://hk.science.museum/en_US/web/scm/pe/energy.html