

อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด



จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน 25 ต.ค. 2556
เลขทะเบียน 16425720
เลขเรียกหนังสือ NX

175
พ269จ
2555

โดย

นางสาวพรรณฤวรรณ จันทร์บัวลา

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาออกแบบทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ปีการศึกษา 2555



**IMAGINATIVE IMAGES
OF PALEONTOLOGICAL TRACES**

by
PANNARUEWAN CHANBUALA

An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

For the Degree of Bachelor of Fine and Applied Arts

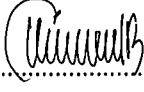
Program in Visual Art Design


Department of Art and Design

Faculty of Architecture Naresuan University

Academic Year 2012

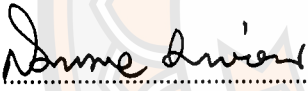
คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่อง “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล” ของนางสาวพรรณฉัตรจันทร์บัวลา เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



..... 21.03.2563 ประธาน
(อาจารย์ธีรวุฒิ บุญยศักดิ์เสรี)


..... กรรมการ
(อาจารย์ทวีร์ศมี พรหมรัตน์)



..... กรรมการ
(อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอนก)


..... กรรมการ
(อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)


..... กรรมการ
(อาจารย์สมหมาย มาอ่อน)


..... 25.27.2563 กรรมการ
(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)

อนุมัติ


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เนลิ้มชัย เจริญสี)
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
เดือนมีนาคม พ.ศ. 2566

ประกาศคุณูปการ

การสร้างสรรคศิลป์นิพนธ์ "จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล"(Imaginative images of paleontological traces) ของข้าพเจ้าชุดนี้สำเร็จจุล่งไปด้วยการสนับสนุนเป็นอย่างดีและเสมอมา จากบิดามารดาและญาติผู้ใหญ่ทุกท่านในครอบครัวของข้าพเจ้า รวมไปถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอนมาโดยตลอดโดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์, อาจารย์ทวีวิทย์ พรหมรัตน์, อาจารย์ธีรวิทย์ บุญยศักดิ์เสรี และอาจารย์ทุกท่านในภาควิชาสาขาการออกแบบทัศนศิลป์ อีกทั้งมูลนิธินายห้างโรงปูนผู้หนึ่งๆ, มูลนิธิมูลนิธิรัฐบุรุษพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ ที่ให้การสนับสนุนทุนการศึกษาในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ และสุดท้ายที่ขาดไม่ได้เลยคือ คุณพงศ์กร เกษี(ช่างไม้ประจำประตู4)ที่ช่วยให้คำแนะนำต่างๆ อนุเคราะห์เครื่องมือ และอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำงาน

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอยกคุณงามความดีที่ทั้งปวงให้กับ บิดา มารดา อาจารย์ทุกท่าน คุณพงศ์กร เกษี และมูลนิธิดังที่กล่าวไว้ข้างต้น รวมถึงบุคคลที่หวังดีหลายท่านที่ไม่สามารถออกนามทั้งหมดได้ ขอขอบพระคุณทุกท่านคอยสั่งสอนและสนับสนุนให้คำชี้แนะแก่ข้าพเจ้าเสมอมา หากพรใดอันประเสริฐขอให้บังแต่บุคคลที่กล่าวมาข้างต้นนี้ด้วยเทอญ

พรรณถาวรณ จันทร์บัวลา

ชื่อเรื่อง	จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล
ผู้วิจัย	พรรณณฤวรรณ จันทร์บัวลา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ทวีร์ศมีย์ พรหมรัตน์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์อาคม ทองโปร่ง
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2555
คำสำคัญ	จินตภาพ, ชากดึกดำบรรพ์, ศิลปะสื่อประสม

บทคัดย่อ

ผลงานศิลปนิพนธ์ "จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล" ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมสื่อประสม มีความเกี่ยวเนื่องกับความทรงจำในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยความสุข - สนุกในการคิดหารูปทรงใหม่ๆ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการสัตรีโลกในยุคดึกดำบรรพ์ ต้องการนำเสนอถึงการพัฒนารูปร่างและรูปทรง ภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพื่อถ่ายทอดจินตนาการความสุขและความประทับใจในช่วงเวลาเหล่านั้นในรูปแบบของประติมากรรม ประกอบด้วยวัสดุต่างๆ จำพวกเศษไม้ นำมาตัด ฉลุ เจาะ ทำให้เกิดรูปทรงต่างๆ เพื่อตอบสนองต่อจินตนาการ โดยเลือกใช้ไม้หลากหลายชนิด เน้นลวดลายของไม้แต่ละชนิดซึ่งมีความพิเศษ น่าสนใจในความเฉพาะตัวของมันเอง ประกอบกับวัสดุอื่นๆ ดังเช่น อัญมณี เปลือกหอย กระดุก เป็นต้น

สร้างสรรค์ผลงานขึ้นโดยอาศัยกระบวนการ การวิเคราะห์ข้อมูล และสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดโดยยึดหลักระเบียบวิธีวิจัยการสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อให้ได้ผลที่ตอบสนองต่อแนวคิด และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปกรรมที่มีรูปร่างรูปทรงที่มุ่งเน้นเนื้อหาอันเกิดจากจินตนาการผ่านเรื่องราวของชากดึกดำบรรพ์

Title	Imaginative images of paleontological traces
Author	PannaruewanChanbuala
Advisor	Mr. ThaveeratPhomrat
Co - Advisor	Mr. ArkomThongprong
Academic Paper	Thesis B.F.A in Visaual art and design, Naresuan University, 2012
Keywords	Imaginative, Fossil, Mixed media

ABSTRACT

The art thesis – the series of “Imaginative images of paleontological traces” is a creation of mixed media art, which has been inspired and associated with the happiness and joyfulness of my childhood memories. Not only my positive memories has given me a created idea but prehistoric animals have sparked my imagination up as well. According to a concept of my sculpture, in a creative procedure, I have designed a new form and shape to represent my idea by using various materials such as different types of wood, precious stone, shell, bone, and etc. The chosen pieces of wood have individualities and also been used in many patterns in order to perform its unique as my significant view.

Throughout the process of creation, I have analysed and synthesized a creative framework based on the principle and methods of art creation in order to produce the artworks that can response my idea by transfer it to the art forms; my creative sculptures have emphasised on shape, content, and arising form through impressive stories from my imagination of positive memories and paleontology.

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาของการสร้างสรรค์.....	1
	ความสำคัญของการศึกษา.....	2
	แรงบันดาลใจเบื้องต้น.....	3
	วัตถุประสงค์.....	4
	ขอบเขตการสร้างสรรค์.....	5
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	ข้อมูลด้านเนื้อหา.....	6
	1. กำเนิดสิ่งมีชีวิต.....	6
	2. วิวัฒนาการ.....	7
	2.1 ทฤษฎีของ ลามาร์ค.....	8
	2.2 ทฤษฎีของชาร์ลส์ดาร์วิน	10
	2.3 ข้อแตกต่างระหว่างทฤษฎีของลามาร์คและดาร์วิน.....	11
	3. ความรู้เกี่ยวกับไดโนเสาร์.....	12
	3.1 ไดโนเสาร์ที่กินพืช.....	12
	3.2 ไดโนเสาร์ที่กินเนื้อ.....	20
	4. ซากดึกดำบรรพ์ในประเทศไทย.....	28
	5. การค้นพบรอยเท้าไดโนเสาร์.....	39
	6. ซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์อื่นๆ.....	30
	ข้อมูลด้านรูปแบบ.....	31
	1. องค์ประกอบศิลป์.....	31
	2. รูปแบบการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ.....	31
	3. ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์.....	32
	4. ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในงาน.....	32

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
2	5. หลักการทางศิลปะ.....	35
	6. ความหมายของศิลปะสื่อประสม.....	41
	7. ความหมายของประติมากรรม.....	43
	8. อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ.....	44
	8.1 ลักษณะมี ตั้งฉโลก.....	45
	8.2 Joan Miro.....	46
	8.3 James Doran-Webb.....	46
	9. เทคนิคกรรมวิธีการนำวัสดุมาสร้างสรรค์ในงานศิลปะ.....	48
3	วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์.....	49
	แรงบันดาลใจ.....	49
	แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	50
	พัฒนาการสร้างงานจากแรงบันดาลใจแนวคิดสู่รูปทรง ที่นำมาใช้แสดงในผลงาน.....	50
	กระบวนการสร้างสรรค์.....	50
	การปฏิบัติงาน ครั้งที่ 1.....	55
	การปฏิบัติงาน ครั้งที่ 2.....	59
	การปฏิบัติงาน ครั้งที่ 3.....	63
4	ผลการดำเนินงานพัฒนาการในการสร้างสรรค์.....	67
	ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์.....	67
	ผลงานศิลปะนิพนธ์.....	71
5	สรุปผลการสร้างสรรค์ อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	79
	บรรณานุกรม.....	80
	ภาคผนวก.....	81
	ประวัติผู้ทำศิลปนิพนธ์.....	82

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 ผลงานของลักซ์มี ตั้งฉโลก "การสะสมรูปทรงของความว่าง1/2537"	1
ภาพที่ 2 ภาพแสดงวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิต	7
ภาพที่ 3 ภาพเปรียบลักษณะเท้าของนกที่หากินบนบกและในน้ำ	8
ภาพที่ 4 ภาพแสดงวิวัฒนาการของของ ลามาร์ค	9
ภาพที่ 5 วิวัฒนาการของงู	9
ภาพที่ 6 ในปัจจุบัน(ไม่มีขา)	9
ภาพที่ 7 วิวัฒนาการยีราฟของชาร์ลส์ดาร์วิน	11
ภาพที่ 8 "การสะสมรูปทรงของความว่าง 1/2537"	45
ภาพที่ 9 ภาพผลงานจิตรกรรม "เทศกาลตลกผลงาน" ของ Joan Miro	46
ภาพที่ 10 A sculpture of two rutting stags, by James Doran Webb	47
ภาพที่ 11 ไม้ชนิดต่างๆ	51
ภาพที่ 12 เปลือกหอยและอัญมณีต่างๆ	51
ภาพที่ 13 กาวร้อน	52
ภาพที่ 14 เลื่อยไฟฟ้า	52
ภาพที่ 15 เครื่องเจียรสำหรับขัดไม้	52
ภาพที่ 16 สว่าน	53
ภาพที่ 17 เครื่องสำหรับเจาะไม้	53
ภาพที่ 18 เลื่อยยืนไฟฟ้าสำหรับตัด	53
ภาพที่ 19 แบบร่างงานชิ้นที่ 1	55
ภาพที่ 20 ไม้ท่อนขนาดเล็ก	55
ภาพที่ 21 ไม้ตัดเป็นชิ้นย่อยๆ	55
ภาพที่ 22 ไม้ตัดฉลุ	56
ภาพที่ 23 ทำพื้นผิวบนไม้ที่ตัดฉลุแล้ว	56
ภาพที่ 24 ระดับอัญมณีหินสีบนส่วนประกอบย่อย	56
ภาพที่ 25 ท่อนไม้ใหญ่	57
ภาพที่ 26 ตัดเจาะรูปทรงให้ได้ตามแบบร่าง	57
ภาพที่ 27 ขัดและตกแต่งโครงสร้างชิ้นส่วนใหญ่	58
ภาพที่ 28 ประกอบชิ้นส่วนย่อยลงบนตัวงาน	58

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 29 แบบร่างงานชิ้นที่ 2	59
ภาพที่ 30 ไม้ท่อนขนาดเล็ก	59
ภาพที่ 31 ไม้ตัดเป็นชิ้นย่อยๆ	59
ภาพที่ 32 ไม้ตัดฉลุ	60
ภาพที่ 33 ทำพื้นผิวบนไม้ที่ตัดฉลุแล้ว	60
ภาพที่ 34 ส่วนประกอบย่อยตัดฉลुरुปร่างต่างๆ	60
ภาพที่ 35 อัดไม้ให้เป็นแผ่นใหญ่สำหรับใช้ประกอบทำชิ้นงาน	61
ภาพที่ 36 ขัดตกแต่งชิ้นงาน	61
ภาพที่ 37 ตัดฉลุชิ้นงาน	62
ภาพที่ 38 ภาพแสดงส่วนประกอบภายในชิ้นงาน	62
ภาพที่ 39 แบบร่างงานชิ้นที่ 3	63
ภาพที่ 40 ไม้ท่อนขนาดเล็ก	63
ภาพที่ 41 ไม้ตัดเป็นชิ้นย่อยๆ	63
ภาพที่ 42 ไม้ตัดฉลุ	64
ภาพที่ 43 ทำพื้นผิวบนไม้ที่ตัดฉลุแล้ว	64
ภาพที่ 44 ส่วนประกอบย่อยตัดฉลुरुปร่างต่างๆ	64
ภาพที่ 45 อัดไม้ให้เป็นแผ่นใหญ่สำหรับใช้ประกอบทำชิ้นงาน	65
ภาพที่ 46 ขัดตกแต่งชิ้นงาน	65
ภาพที่ 47 ประกอบโครงร่างชิ้นส่วนใหญ่	66
ภาพที่ 48 ภาพแสดงรายละเอียดภายในชิ้นงาน	66
ภาพที่ 49 ผลงาน “ความสุขเล็กๆ ในวัยเด็ก”	68
ภาพที่ 50 รายละเอียดผลงาน “ความสุขเล็กๆ ในวัยเด็ก”	68
ภาพที่ 51 ผลงาน "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 1"	69
ภาพที่ 52 ผลงาน "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 2"	70
ภาพที่ 53 ผลงาน "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 3"	71
ภาพที่ 54 ผลงาน “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 1”	72
ภาพที่ 55 รายละเอียดผลงาน	73
ภาพที่ 56 บรรยากาศการตรวจงาน	73

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 57	ผลงาน “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 2”	74
ภาพที่ 58	ภาพแสดงมุมมองผลงาน	75
ภาพที่ 57	ผลงาน “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 2”	74
ภาพที่ 58	ภาพแสดงมุมมองผลงาน	75
ภาพที่ 59	รายละเอียดภายในผลงาน	76
ภาพที่ 60	ภาพประมวลผลงาน	76
ภาพที่ 61	ผลงาน “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 3”	77



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาของการสร้างสรรค์ (Source of Creation)

จากประวัติศาสตร์อันยาวนานของโลกเรานั้น ได้มีภัยพิบัติใหญ่ๆ เกิดขึ้นนับไม่ถ้วน ซึ่งทำให้สัตว์และพืชบางชนิดต้องสูญหายไปอีกทั้งได้มีการเปลี่ยนแปลงสภาพของภูมิอากาศอย่างรุนแรงที่ไปรบกวนพัฒนาการของสิ่งมีชีวิต ซึ่งมีเพียงส่วนน้อยที่สามารถปรับตัวได้กับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและอยู่รอดมาได้ เหตุการณ์ต่างๆ เหล่านี้เกิดขึ้นเป็นประจำตามประวัติศาสตร์ทางธรณีวิทยาและยิ่งไปกว่านั้นสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ต้องถูกล่าและโดนรุกรานพื้นที่อยู่อาศัยซึ่งส่วนใหญ่ล้วนเกิดจากน้ำมือมนุษย์ทั้งสิ้น ส่งผลให้เกิดการสูญพันธุ์ไปอย่างมากมาย แต่ก็มีหลายชนิดที่ปรับตัวได้และเปลี่ยนแปลงตัวมันจนทำให้สามารถมีชีวิตอยู่รอดจากการล่า และหาอาหาร ที่อยู่อาศัยที่ปลอดภัยเพื่อความอยู่รอดและสืบพันธุ์มาได้จนถึงปัจจุบัน

ใครจะรู้บ้างว่าสิ่งมีชีวิตต่างๆ ที่เราเห็นอยู่รอบๆ ตัวเรานั้นอาจไม่ได้เป็นดังที่มันเป็นอยู่ในปัจจุบันเสมอไป เพราะทั้งหน้าตา รูปร่าง รวมถึงลักษณะอื่นๆ ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้ ผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทีละเล็กละน้อย ค่อยๆ เปลี่ยนไปตามกาลเวลา ในระหว่างประวัติศาสตร์อันยาวนาน สิ่งมีชีวิตที่ไม่สามารถปรับตัวไปกับสภาพแวดล้อมก็ต้องสูญพันธุ์ไป

อย่างไรก็ตามเรามีข้อมูลที่อ้างอิงได้จาก วิวัฒนาการซึ่งจะเป็นตัวช่วยในการอธิบายถึงความแตกต่างของสิ่งมีชีวิตที่มีในปัจจุบัน เราจะพิสูจน์ได้อย่างไรว่า วิวัฒนาการเกิดขึ้นจริงๆ หรือไม่ ช่วงชีวิตของมนุษย์เราไม่ยืนยาวพอที่จะเฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสิ่งมีชีวิตได้ ดังนั้นเราจึงต้องพิสูจน์ด้วยวิธีที่ง่ายกว่า และวิธีหนึ่งที่จะแสดงว่าวิวัฒนาการได้เกิดขึ้นจริงนั่นคือ การศึกษาจาก “ซากดึกดำบรรพ์”(ปริศนา สิริอาษา, 2548, หน้า 59)

ย้อนกลับไปเมื่อ 10-20 ปีที่แล้ว หากเราคิดจะศึกษาเรื่องไดโนเสาร์หรือสัตว์โลกยุคดึกดำบรรพ์ก็ต้องอ่านหนังสือ หรือดูสารคดีทางโทรทัศน์เพียงเท่านั้น แต่ในเวลาต่อมาแหล่งศึกษาเรื่องราวเหล่านี้ก็กว้างมากยิ่งขึ้น นั่นเป็นเพราะเรามีอินเทอร์เน็ต มีเคเบิลทีวีคอยอำนวยความสะดวกสบาย ทำให้คนที่สนใจเรื่องของสัตว์โลกเหล่านี้ ได้มีแหล่งศึกษาเพิ่มมากยิ่งขึ้นแต่ถึงกระนั้นก็

ยังไม่สู้กับการได้เห็นของจริงเพราะการได้เห็นซากของสัตว์ยุคดึกดำบรรพ์ หรือว่าฟอสซิลของจริงนั้น ถือเป็นเรื่องที่มีหัตถจรรยาเลยทีเดียว และพูดถึงฟอสซิลนั้น สิ่งแรกที่เรานึกถึง ก็คือไดโนเสาร์ แต่ ฟอสซิลมีแค่นั้นก็ได้มีเพียงแค่ซากไดโนเสาร์เท่านั้น ยังมีซากสัตว์อื่นๆอีกมากมาย ซึ่งสมัยก่อนนี้ ใครเล่าจะคิดว่า บ้านเราเมืองเราจะมีซากไดโนเสาร์ อย่างมากก็คงจะเป็นกระดูกของสัตว์ที่สูญพันธุ์ไปแล้ว อย่างเช่นเนื้อสมัน กูบรีเป็นต้น ดังนั้น เราจึงได้แต่เฝ้าฝันว่าสักวันหนึ่ง จะมีโอกาสได้ไปดู ฟอสซิลของจริงในต่างประเทศ

แต่แล้ว ฝันที่เคยเป็นฝัน ก็เป็นความจริงขึ้นมา เมื่อมีการขุดค้นพบโครงกระดูกของ ไดโนเสาร์ขนาดใหญ่ในประเทศไทย และพบมากขึ้นเรื่อยๆ และในเขตทางภูมิตะวันออกเฉียงเหนือก็เช่นกันซึ่งในสมัยปัจจุบันนี้ มีการค้นพบมากถึงขนาดสามารถที่จะตั้งพิพิธภัณฑ์เพื่อจัดแสดงไว้ให้ชนรุ่นหลังได้มีโอกาสได้ดูและได้ศึกษากัน

จากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าที่ได้พบเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปกรรมชุดนี้ขึ้นมาเพื่อแสดงออกถึงจินตนาการส่วนตัวที่มีต่อรูปร่าง รูปทรงของซากดึกดำบรรพ์โดยผ่านรูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม

2. ความสำคัญของการศึกษา (Important of Study)

เราคงไม่อาจรู้เลยว่ารูปร่างหน้าตา รวมถึงลักษณะต่างๆของไดโนเสาร์จริงๆนั้นเป็นอย่างไร ดังนั้น “ฟอสซิล” หรือ “ซากดึกดำบรรพ์” สำหรับข้าพเจ้าแล้วเปรียบเสมือน “อัญมณีแห่งกาลเวลา” ที่หาได้ยาก มีมูลค่ามหาศาลที่ไม่สามารถประเมินค่าได้ ทั้งนี้ฟอสซิลนั้นมีได้เป็นเพียงโครงกระดูกของสิ่งมีชีวิตที่เคยอาศัยอยู่บนโลกใบนี้เท่านั้น แต่มันยังเป็นบันทึกประวัติศาสตร์ที่เขียนโดยธรรมชาติ ที่สำคัญไปกว่านั้นคือ ใช้เป็นเครื่องยืนยันการมีอยู่ของวิวัฒนาการ ณ กาลเวลาเนิ่นนานนับล้านๆปีก่อนหน้านี้อีกด้วย

ผลงานศิลปกรรมชุดนี้ของข้าพเจ้าได้พยายาม วิเคราะห์ พัฒนารูปร่างรูปทรง เพื่อนำมาเชื่อมโยงในการสร้างสรรค์โดยนำเสนอถึงจินตนาการและความสุขในวัยเด็ก ที่มีต่อซากดึกดำบรรพ์ เช่น ไดโนเสาร์ เป็นต้น ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะศึกษาในเรื่องนี้เพื่อตอบสนองต่อความประทับใจในช่วงเวลานั้นๆ โดย ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ ที่นำวัสดุเศษไม้ต่างๆมาตัด ฉลุ เजाะ ให้เกิดรูปทรงต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงที่สะท้อนเนื้อหาจินตนาการจากซากดึกดำบรรพ์

3. แรงบันดาลใจเบื้องต้น (Fundamental Inspiration)

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) นักประพันธ์ที่มีชื่อเสียงชาวรัสเซียได้นิยามความหมายของ "ศิลปะ" ว่า "ศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกของมนุษย์ออกมา" กล่าวได้ว่าศิลปะ คือ การถ่ายทอดความรู้สึก เป็นรูปทรง " Art is the transformation of Feeling into form" (ที่มา http://yansiri.blogspot.com/2012/01/blog-post_23.html)

และอันเนื่องมาจากประสบการณ์ในวัยเด็กที่ผ่านมา ข้าพเจ้ามีความประทับใจในความทรงจำสมัยนั้นแสดงออกถึงความเพ้อฝันและจินตนาการ ในสภาพความเป็นอยู่ในแบบชนบทที่แวดล้อมไปด้วยสัตว์ สิ่งของมากมาย ที่ทั้งคุ้นตาและประหลาดใจ อีกทั้งคุณตาของข้าพเจ้ายังเป็นช่างไม้ประจำหมู่บ้าน ซึ่งในทุกเย็นหลังเลิกงาน ตามักจะนำเอาเศษไม้รูปทรงต่างๆมาฝากข้าพเจ้าอยู่เสมอๆ เศษไม้ของเล่นเพิ่มพูนขึ้นในทุกๆวัน กลายเป็นของเล่นประจำของข้าพเจ้ากับน้องที่มักนำเอามาต่อกันเป็นบ้านและปราสาท สัตว์ประหลาดต่างๆอย่างสนุกสนาน ซึ่งความสุขเล็กๆน้อยๆเหล่านั้นก็ได้สร้างการเรียนรู้และจินตนาการให้แก่ข้าพเจ้า อีกทั้งข้าพเจ้านั้นมีความชื่นชอบ และสนใจในสัตว์โลกที่กำลังจะสูญพันธุ์ และสูญพันธุ์ไปแล้ว ซึ่งสัตว์ต่างๆเหล่านี้ถือเป็นการมีความสุขงามที่เกิดจากธรรมชาติที่เกิดจากความอุดมสมบูรณ์อย่างแท้จริง และจินตนาการของข้าพเจ้าที่มีต่อรูปร่างและหน้าตาของสัตว์เหล่านี้ได้สร้างการเรียนรู้และจินตภาพให้แก่ข้าพเจ้า และได้หลวมรวมกันไว้ภายใต้จิตใต้สำนึกที่เต็มไปด้วยความฝันและจินตนาการเกี่ยวกับรูปร่างของซากดึกดำบรรพ์

ในส่วนแรงบันดาลใจในด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น ข้าพเจ้าได้ใช้ผลงานของลักษณะมีตั้งฉโลก ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานวิศดุสื่อผสมในแนวมธรรม(Abstract) และกึ่งนามธรรม(Semi Abstract) มาเป็นแนวทางในการศึกษาซึ่งข้าพเจ้าได้นำเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าสนใจกรรมวิธีการแกะสลัก การสร้างรูปทรงใหม่จากวัสดุประเภทไม้ ข้าพเจ้าได้นำมาประยุกต์ใช้และต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้า



ภาพที่ 1 ผลงานของลักขมี ตั้งฉโลก "การสะสมรูปทรงของความว่าง1/2537" ขนาด 66*112 Cm.

ในผลงานชิ้นนี้ปรากฏความงามขึ้นระหว่างรูปทรงที่เป็นช่องว่าง เกิดจากการฉลุไม้และนำมาทับซ้อนกันไปเรื่อยๆ เกิดรูปทรงใหม่ขึ้นมา สร้างมิติ ความลึกได้อย่างน่าสนใจ ความงามของสี ของตัววัสดุมีคุณค่าและความหมายอย่างเรียบง่ายโดยศิลปินมิได้เข้าไปจัดการคุณลักษณะดั้งเดิมของวัสดุ ศิลปินเพียงต้องการถ่ายทอดความงาม เนื้อหาสาระของความว่างที่ทับซ้อนกันจนเกิดความรู้สึกทางนามธรรมของจิตที่เกิดขึ้น ตั้งอยู่และดับไปเป็นที่ว่าง(รณภพ เดชะวงศ์, 2550, หน้า40)

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้นำแรงบันดาลใจดังที่กล่าวมาข้างต้นนี้ มาแสดงออกในรูปแบบของการสร้างสรรค์แบบเฉพาะตัวของข้าพเจ้าเอง

4. วัตถุประสงค์ (Objective)

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าและพัฒนากระบวนการ และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
2. เพื่อถ่ายทอดจินตนาการในวัยเด็กอันได้รับแรงบันดาลใจมาจากชาวกติกดำบรรพ์
3. เพื่อให้ได้ผลงานศิลปกรรมอันก่อให้เกิดคุณค่าทางความงาม ภายใต้กรอบแนวคิด จำนวน

5. ขอบเขตการสร้างสรรค (Scope of work and creation)

ขอบเขตทางด้านรูปแบบ

สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมโดยอาศัยวัสดุ เพื่อประสานประโยชน์ให้เกิดรูปทรงทางด้านศิลปกรรมสามมิติ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

สร้างรูปทรงใหม่ขึ้นมาโดยมีแรงบันดาลใจจากฟอสซิลเพื่อแสดงให้เห็นถึงความประทับใจที่มีต่อสัตว์โลกในยุคดึกดำบรรพ์

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมภายใต้แนวคิดจินตนาการจากวัยเด็กที่เต็มไปด้วยความสุขและสนุกสนาน
2. ได้ประมวลความรู้ทางด้านศิลปกรรมตามกรอบวิจัยการสร้างสรรค
3. ได้เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมสู่สาธารณชน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากผลงานศิลปกรรมชุดนี้ของข้าพเจ้ามีการวิเคราะห์ และพัฒนารูปร่างรูปทรง เพื่อนำเสนอถึงจินตนาการที่มีต่อการใช้ชีวิตอยู่ของสัตว์ในยุคดึกดำบรรพ์ จึงมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตต่างๆ และมีรูปแบบงานที่เป็นจิตรกรรมสื่อผสมเพื่อเป็นการถ่ายทอดจินตนาการและสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของสิ่งมีชีวิต ที่แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการอันยาวนานดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ อันประกอบด้วย ข้อมูลด้านเนื้อหา และข้อมูลด้านรูปแบบ ดังนี้

ข้อมูลด้านเนื้อหา

1. กำเนิดสิ่งมีชีวิต

นักวิทยาศาสตร์เชื่อว่าโลกได้ถือกำเนิดขึ้นมาเมื่อประมาณ 4,600 ล้านปีมาแล้ว โดยเกิดจากกลุ่มแก๊สและฝุ่นผงในอวกาศที่มีการควบแน่นจนเป็นก้อน ผิวโลกในช่วงนั้นจะมีลักษณะเป็นของเหลวที่ร้อนจัดต่อมาเย็นตัวลงจนเกิดการ แข็งตัว บรรยากาศของโลกในสมัยแรกยังไม่มีแก๊สออกซิเจน ส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยแก๊สเฉื่อย นอกจากนี้ผิวโลกยังไม่มีน้ำในสภาพของเหลวเลย จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของโลกยุคดึกดำบรรพ์นี้มีความแตกต่างจากโลกยุค ปัจจุบันมาก อย่างไรก็ตามเมื่อระยะเวลาผ่านไปประมาณ 1,000 ล้านปีหลังจากกำเนิดโลก สิ่งมีชีวิตก็ถือกำเนิดขึ้นและเกิดวิวัฒนาการเรื่อยมา จนในปัจจุบันเราจะเห็นได้ว่าความหลากหลายในธรรมชาติเกิดมากมายเพียงใด

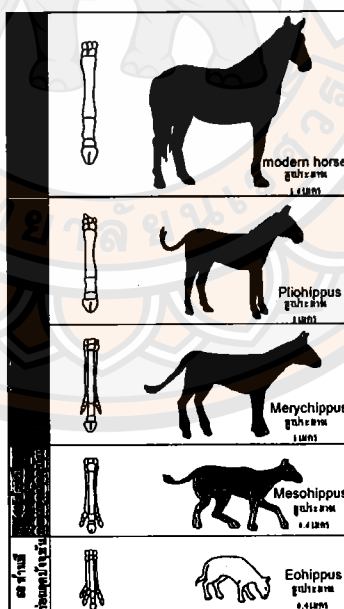
ไม่มีใครสามารถให้คำตอบได้อย่างแน่นอนว่าจริงๆ แล้วสิ่งมีชีวิตเกิดขึ้นได้อย่างไร แต่นักวิทยาศาสตร์หลายท่านก็ตั้งสมมติฐานหรือทำการทดลองเพื่ออธิบายถึงกำเนิดของสิ่งมีชีวิต เช่น ในปี พ.ศ. 2467 เอ ไอ โอพาริน (A.I.Oparin) นักเคมีชาวรัสเซียมีแนวคิดว่าบรรยากาศของโลกสมัยแรกนั้นมีแก๊สไฮโดรเจนใน ปริมาณมาก และสามารถรวมตัวกับแก๊สอื่นๆ ในบรรยากาศ เช่น ออกซิเจน ไนโตรเจนและคาร์บอนไดออกไซด์ จนเกิดเป็นสารประกอบต่างๆ เช่น มีเทนและแอมโมเนีย และเมื่อเวลาผ่านไปนานขึ้น สารประกอบเหล่านี้สามารถรวมตัวกันเป็นสารอินทรีย์ที่มี

โมเลกุลซับซ้อน เช่น โมเลกุลของกรดอะมิโนกลีเซอรอล กรดไขมันและน้ำตาลเชิงเดี่ยว กระบวนการวิวัฒนาการทางเคมีนี้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและใช้เวลานานจนในที่สุดก็เกิดเป็นสิ่งมีชีวิตขึ้น

2.วิวัฒนาการ

“วิวัฒนาการ” ในความหมายจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานนั้นหมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงหรือคลี่คลายไปสู่สถานะที่ดีขึ้นหรือเจริญขึ้น และหากกล่าวเฉพาะลงไปถึงวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตแล้ว สามารถให้ความหมายได้ว่ามันคือการที่สิ่งมีชีวิตแบบดั้งเดิมเกิดการเปลี่ยนแปลงทีละน้อยอย่างต่อเนื่องกันเป็นระยะเวลานานจนกลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่แตกต่างไปจากเดิม และสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ในสภาวะแวดล้อมที่เหมาะสม

ในความเป็นจริงแล้ววิวัฒนาการเกิดขึ้นทั้งในสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต และเกิดขึ้นนับตั้งแต่โลกของเรายังไม่มีสิ่งมีชีวิตเกิดขึ้น จนเริ่มมีสิ่งมีชีวิต จวบจนถึงปัจจุบัน **วิวัฒนาการก็ยังคงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา** ดังนั้นสิ่งต่างๆบนโลกที่เราพบเห็นในปัจจุบันจึงมีความแตกต่างจากเดิมในอดีต และแน่นอนว่าในอนาคตการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆก็ยังคงต้องดำเนินต่อไปตามกาลเวลา



ภาพที่ 2 ภาพแสดงวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิต

(ที่มา : <http://www.thaigoodview.com/node/44944>)

การศึกษาวิวัฒนาการเป็นเสมือนโครงสร้างหลักของกระบวนการคิดและการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ชีวภาพทั้งหมดทำให้เข้าใจธรรมชาติของสิ่งมีชีวิตบนโลกนานาชนิดเทียบเท่ากับทฤษฎีสัมพัทธภาพของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ที่เป็นแกนหลักของศาสตร์ด้านกายภาพ

ในที่นี่เราจะได้นิยามของ "วิวัฒนาการ(EVOLUTION)" อย่างสั้นๆ คือหมายถึง การเปลี่ยนแปลงจากสภาพหนึ่งไปสู่อีกสภาพหนึ่งอย่างค่อยเป็นค่อยไปตามลำดับขั้นโดยอาศัยระยะเวลาอันยาวนานแนวความคิดเกี่ยวกับวิวัฒนาการที่สำคัญมีดังต่อไปนี้

2.1 ทฤษฎีของของ ลามาร์ค

ของ ลามาร์ค (Jean Lamarck) นักวิวัฒนาการชาวฝรั่งเศสได้เสนอความคิดในเรื่องวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตไว้เป็น 2 ข้อ คือ

2.1.1 กฎแห่งการใช้และไม่ใช้ (law of use and disuse) มีใจความสำคัญว่า "ลักษณะของสิ่งมีชีวิตผันแปรได้ตามสภาพแวดล้อม อวัยวะใดที่ใช้บ่อยๆ ย่อมขยายใหญ่ขึ้น ส่วนอวัยวะที่ไม่ได้ใช้จะค่อยๆ ลดขนาด อ่อนแอลงและหายไปในที่สุด"

ตัวอย่างของสิ่งมีชีวิตที่ลามาร์ค ยกมาอ้างอิง ได้แก่

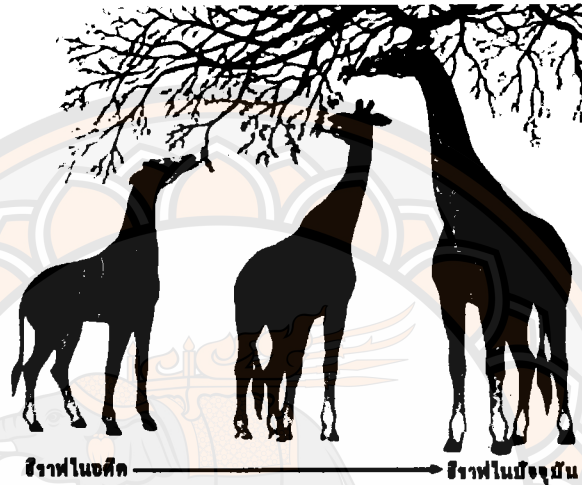
- พวกนกน้ำ โดยกล่าวว่านกที่หากินบนบกจะไม่มีแผ่นพังผืดหนังต่อระหว่างนิ้วเท้าส่วนนกที่หากินในน้ำมีความต้องการใช้เท้าโบกพัดน้ำสำหรับการเคลื่อนที่ ผิวนองระหว่างนิ้วเท้าจึงขยายออกต่อกันเป็นแผ่น และลักษณะนี้ถ่ายทอดไปสู่รุ่นลูกหลานได้



ภาพที่ 3 ภาพเปรียบเทียบลักษณะเท้าของนกที่หากินบนบกและในน้ำ (ที่มา :

<http://wings.av/kids.com>)

- ยีราฟซึ่งในปัจจุบันมีคอยาว ลามาร์คได้อธิบายว่า ยีราฟในอดีตคอสั้นกว่าปัจจุบัน (จากหลักฐานของซากดึกดำบรรพ์) แต่ได้มีการฝึกฝนยืดคอเพื่อพยายามกินใบไม้จากที่สูงๆ ทำให้คอยาวขึ้น การที่ต้องเขย่งเท้ายืดคอทำให้ยีราฟมีขายาวขึ้นด้วย ลักษณะที่มียีราฟคอยาวขึ้นและขายาวขึ้นนี้ถ่ายทอดมาสู่ยีราฟรุ่นต่อมา



ภาพที่ 4 ภาพแสดงวิวัฒนาการยีราฟของของ ลามาร์ค (ที่มา : <http://necsi.org/projects/evolution>)

- สัตว์พวกงู ซึ่งไม่มีขาปรากฏให้เห็น แต่จากโครงกระดูกยังมีซากขาเหลือติดอยู่ ซึ่งลามาร์คอธิบายว่างูอาศัยอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เป็นพงหญ้ารกทึบ การเลื้อยไปทำให้ลำตัวยาว ส่วนขาไม่ได้ใช้จึงค่อยๆ ลดขนาดเล็กลงและหายไป ลักษณะนี้ถ่ายทอดไปได้รุ่นต่อๆ มาจึงไม่มีขา



ภาพที่ 5 วิวัฒนาการของงู



ภาพที่ 6 งูในปัจจุบัน(ไม่มีขา)

(ที่มา: <http://www.sciencemuseum.org.uk>) (ที่มา: <http://www.sciencemuseum.org.uk>)

2.1.2 กฎแห่งการถ่ายทอดลักษณะที่เกิดขึ้นใหม่ (law of inheritance of acquired characteristics) มีใจความว่า “ลักษณะที่ได้มาใหม่ หรือเสียไปโดยอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมโดยการใช้อย่างไม่ใช้จะคงอยู่และสามารถถ่ายทอดลักษณะที่เกิดขึ้นใหม่นี้ไปสู่รุ่นลูกหลานต่อไปได้ ”

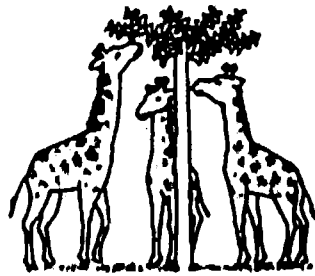
การทดลองเพื่อสนับสนุนความคิดของลามาร์กในเรื่องของกฎแห่งการใช้อย่างไม่ใช้ นั้นพอจะมีตัวอย่างสนับสนุนได้ เช่น การฝึกฝนกล้ามเนื้อจะทำให้กล้ามเนื้อมีขนาดใหญ่โตขึ้นมาได้ เช่น นักกล้าม นักเพาะกาย นักกีฬาประเภทต่างๆ แต่สำหรับกฎแห่งการถ่ายทอดลักษณะที่เกิดขึ้นใหม่ยังไม่มีการทดลองใดสนับสนุน

2.2 ทฤษฎีของชาร์ลส์ ดาร์วิน (CHARLES DARWIN)

ชาร์ลส์ ดาร์วิน เป็นนักธรรมชาติวิทยาชาวอังกฤษ ผู้ทำการปฏิวัติความเชื่อเดิม ๆ เกี่ยวกับที่มาของสิ่งมีชีวิต และเสนอทฤษฎีซึ่งเป็นทั้งรากฐานของทฤษฎีวิวัฒนาการสมัยใหม่ และหลักการพื้นฐานของกลไกการคัดเลือกโดยธรรมชาติ

2.2.1 ทฤษฎีการคัดเลือกโดยธรรมชาติ (THEORY OF NATURAL SELECTION) กล่าวไว้ว่า สิ่งมีชีวิตจะมีการเพิ่มจำนวนแบบทวีคูณ และมีลักษณะแตกต่างกัน สิ่งมีชีวิตเหล่านี้จะมีการต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด สิ่งมีชีวิตที่เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมจะอยู่รอดและสืบพันธุ์ให้ลูกหลานได้ สิ่งมีชีวิตที่ไม่เหมาะสมก็จะตายไป

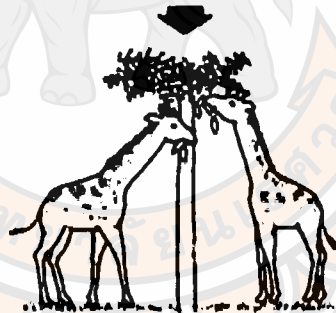
สิ่งมีชีวิตที่เหมาะสมที่สุดเท่านั้นที่อยู่รอด (survival the fittest) และดำรงเผ่าพันธุ์ของตนไว้ และทำให้เกิดการคัดเลือกตามธรรมชาติเกิดความแตกต่างไปจากสปีชีส์เดิมมากขึ้นจนเกิดสปีชีส์ใหม่ สิ่งมีชีวิตที่จะอยู่รอดไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งมีชีวิตที่แข็งแรงที่สุด แต่เป็นสิ่งมีชีวิตที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมมากที่สุด ในกรณียีราฟคอยาวนั้น อธิบายตามทฤษฎีของดาร์วิน ได้ว่ายีราฟมีบรรพบุรุษที่คอสั้นแต่ เกิดมี variation ที่มีคอยาวขึ้น ซึ่งสามารถหาอาหารพวกใบไม้ได้ดีกว่าตัวพวกคอสั้นและถ่ายทอดลักษณะคอยาวไปให้ลูกหลานได้ ส่วนพวกคอสั้นหาอาหารได้ไม่ดี หรือแย่งอาหารสู้พวกคอยาวไม่ได้ ในที่สุดก็จะตายไป จึงทำให้ในปัจจุบันมีแต่ยีราฟคอยาวเท่านั้น



Originally the necks of giraffes were not long. Occasionally, however, some exceptional giraffes had necks just a bit longer than the average ones.



Those that had even a slightly longer neck survived by winning in the struggle for existence.



Generations and generations of those giraffes that had even a slightly longer neck than the others survived. That's what brought about today's long-necked giraffes.

Figures from Ueda and Suzuki 1974, 372.

Explanatory text from Suzuki and Mori 1987, 466.

ภาพที่ 7 วิวัฒนาการยีราฟของชาร์ลส์ ดาร์วิน (ที่มารูปภาพ : <http://www.tparents.org>)

2.3 ข้อแตกต่างระหว่างทฤษฎีของลามาร์คและ ดาร์วิน

- ทฤษฎีของลามาร์ค จะพิจารณาถึงมีชีวิตแต่ละตัวที่มีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง
- ส่วนทฤษฎีของดาร์วินจะพิจารณาถึงสิ่งมีชีวิตเป็นกลุ่มของประชากรซึ่งมีลักษณะหลายๆ

อย่าง

3. ความรู้เกี่ยวกับไดโนเสาร์

คำว่า "ไดโนเสาร์ - Dinosaur" มาจากภาษากรีก อันเป็นภาษาที่นิยมนำมาตั้งชื่อ สัตว์และพืชในทางวิทยาศาสตร์ คำว่า "ไดโน-Dino" มีความหมายว่า น่ากลัวมาก ส่วนคำว่า "เซารอส-saurous" หมายถึงสัตว์เลื้อยคลาน ดังนั้นไดโนเสาร์ก็คือ "สัตว์เลื้อยคลานที่น่ากลัว"

เนื่องมาจากในช่วงแรกฟอสซิลที่พบมีขนาดใหญ่มาก แต่ปัจจุบันพบว่าไดโนเสาร์มีขนาดเล็กและขนาดใหญ่ ไดโนเสาร์เป็นสัตว์มีกระดูกสันหลังประเภทหนึ่งที่อยู่บนโลกตั้งแต่เมื่อ 230 ล้านปีที่แล้วและมีวิวัฒนาการเป็นไดโนเสาร์ชนิดต่างๆมากมายหลายชนิด ยุคที่ไดโนเสาร์ครองโลกนั้นเป็นเวลานานมาก นานกว่ามนุษย์อย่างเราๆ ใช้วิวัฒนาการจากสัตว์เลื้อยคลานด้วยนมคล้ายลิงมาเป็นมนุษย์จนถึงปัจจุบันถึง 40 เท่า แต่แล้วยุคไดโนเสาร์เหล่านี้ก็สูญพันธุ์ไปอย่างลึกลับเมื่อประมาณ 65 ล้านปีก่อน(วรารุช สุธีธร, หน้า 4)

ไดโนเสาร์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

3.1 ไดโนเสาร์ที่กินพืช

3.1.1 คามาราสอรัส (อังกฤษ: Camarasaurus) เป็นไดโนเสาร์กินพืช ตระกูลซอโรพอด 4 เท้า มีขนาดลำตัวไม่ใหญ่ มีชีวิตอยู่ในกลางถึงปลายยุคจูแรสซิก เมื่อ 155 -145 ล้านปีก่อน มีความยาวประมาณ 12-18 เมตร กะโหลกศีรษะมีลักษณะสั้นแต่ลึกเข้าไปด้านใน ขากรรไกรมีขนาดใหญ่ คอและหางสั้นกว่าซอโรพอดตัวอื่น ไม่มีปลายหางแส้ ลำตัวกลมหนาและค่อนข้างสั้น แขนขาใหญ่โตมีลักษณะคล้ายเสาคอนกรีต ขาหลังยาวกว่าขาหน้าเล็กน้อย มีรูจมูกขนาดใหญ่เหนือดวงตา เพื่อช่วยในการระบายความร้อนและดมกลิ่น

3.1.2 เคนโทรซอรัส(อังกฤษ: Kentrosaurus) ชื่อของมันมีความหมายว่ากิ้งก่าแหลมคม เพราะลำตัวส่วนหน้าของมันมีแผงกระดูกอยู่ ส่วนจากหลังถึงหางของมันมีหนามแหลมคมอยู่ อาศัยอยู่ในยุคจูราสสิกตอนปลาย มันยาว 3-5 เมตร พบที่แอฟริกา อาวุธหลักของมันคือหนามยาวหนึ่งคู่ตรงทาง กินพืชเป็นอาหาร

3.1.3 แคมป์โทซอรัส (อังกฤษ: Camptosaurus - กิ้งก่าหลังโค้ง) มีชีวิตอยู่ในช่วงปลายยุคจูแรสซิก ชื่อนี้มาจากโครงสร้างของของมันที่สามารถยืนตรง 2 เท้าหรือ 4 เท้าก็ได้ ขนาดตัวไม่ใหญ่มากนัก ความยาวประมาณ 6.5 เมตร และ ส่วนสูง 2 เมตรจากพื้นถึงเอว เป็นไดโนเสาร์ในกลุ่มสะโปก

นก (Ornithischia) รุ่นแรกของกลุ่มสายพันธุ์ที่ต่อไปในสมัยหลังจะวิวัฒนาการไปเป็น อิกัวโนดอน และ ไดโนเสาร์ตระกูลปากเปิดในสมัยครีเตเชียส มันมีปากตัด เพื่อเอาไว้สำหรับกินพืชในป่า

เป็นไดโนเสาร์ที่ไม่ได้มีขนาดอาวุธป้องกันตัวครบเครื่องแบบสเตโกซอรัส หรือ มีขนาดใหญ่ ร่างยักษ์อย่างซอโรพอด ฝึกเขาก็ไม่ว่องไวนักเนื่องจากน้ำหนักตัวที่หนักไป (จนต้องยืน 4 ขา ในบางเวลา) จึงมักถูกถูกล่าเป็นเหยื่อจากพวกไดโนเสาร์กินเนื้อในป่า จนกระทั่งมันเริ่มวิวัฒนาการไปเป็น ไดโนเสาร์ร่างใหญ่ติดอาวุธอย่างอิกัวโนดอน

3.1.4 โคริโอซอรัส (อังกฤษ: Corythosaurus) เป็นไดโนเสาร์จำพวกแฮตโตรซอร์ อาศัย ช่วงปลายยุคครีเตเชียส เมื่อ 65 ล้านปีก่อน ขนาด 12 เมตร วิว เท ซูนฟอสซิลของมันพบที่ทวีป อเมริกาเหนือ ชื่อแปลว่ากิ้งก่ามงกุฏ ลักษณะปากของโคริโอซอรัสคล้ายกระสุนปืน สามารถกินหินได้อย่างสบาย ๆ เลยทีเดียว มันเป็นหนึ่งในเหยื่อ ที่โปรดปราน ของ ไทรันโนซอรัส

3.1.5 ซัลตาซอรัสซัลตาซอรัส (กิ้งก่าจากซัลตา) เป็นไดโนเสาร์ตระกูลซอโรพอด ขนาด เล็กที่เหลืออยู่ถึงปลายยุคครีเตเชียส 75 - 65 ล้านปี และ เป็นสายพันธุ์ที่มีขนาดเล็กลงมาอีก คือมี ความยาวเพียง 12 เมตร หนัก 7 ตันเช่นเดียวกับ ซอโรพอดจำพวกอื่น ซัลตาซอรัสมีฟันแท่งที่ชื่อ ช่วง คอ กับ ส่วนหางที่ยาว แต่ลักษณะเด่นของมันและซอโรพอดยุคหลังอื่นๆคือ ผิวหนังมันมีปุ่มกระดูก เกือบผุดขึ้นมาจากหนัง เพื่อประโยชน์เป็นเกราะ ป้องกันลำตัวมันจากนักล่า คล้ายๆกับ ไดโนเสาร์หุ้ม เกราะ ค้นพบเมื่อปีค.ศ.1980

3.1.6 ซิตตะโคซอรัส(อังกฤษ: Psittacosaurus) หรือ ไดโนเสาร์ปากนกแก้ว มีชีวิตอยู่ใน ยุคครีเตเชียสตอนต้น พบได้ในทวีปเอเชียและทวีปยุโรป เป็นสัตว์กินพืช 2 เท้าที่มีขนาดเล็ก เพราะมี ความ ยาวลำตัวเพียง 2 เมตร กะโหลกศีรษะแคบ กระดูกแก้มมีลักษณะคล้ายเขา ตาและรูจมูกอยู่ ค่อน ข้างสูง จะงอยปากมีลักษณะงอจุ่มคล้ายปากของนกแก้ว จึงทำให้มันได้ชื่อว่า "ไดโนเสาร์นกแก้ว" หน้าตาของมันไม่ค่อยร้ายเหมือนไดโนเสาร์ตัวอื่น ๆ ในตระกูลเดียวกัน

ในภายหลัง ได้มีการค้นพบไดโนเสาร์ปากนกแก้วชนิดใหม่ ที่หมวดหินโคกกรวด อำเภอคอน สวรรค์ จังหวัดชัยภูมิ ซึ่งเป็นการค้นพบซากฟอสซิลไดโนเสาร์ปากนกแก้วครั้งแรกของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงได้มีการตั้งชื่อให้กับไดโนเสาร์ปากนกแก้วชนิดใหม่นี้ว่า "ซิตตะโกซอรัส สัตยารักษ์กี" เพื่อ เป็นเกียรติแด่นเรศ สัตยารักษ์ ซึ่งเป็นผู้ค้นพบซากฟอสซิลดังกล่าว

3.1.7 ไชคาเนีย (อังกฤษ: Saichania) เป็นไดโนเสาร์หุ้มเกราะชนิดหนึ่ง ชื่อของมันมีความหมายว่าสวยงาม อาศัยอยู่ในยุคครีเทเชียสตอนปลาย ตรงที่ทางคล้ายมีกระบองติดอยู่ กระบองใช้เป็นอาวุธพาดศัตรู สาเหตุที่มันได้ชื่อว่างดงามเป็นเพราะฟอสซิลของมันอยู่ในสภาพสมบูรณ์มาก ยาวประมาณ 7 เมตร กินพืชเป็นอาหาร ค้นพบฟอสซิลที่ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปี ค.ศ. 1977

3.1.8 ดิพโลโดคัส (ชื่อวิทยาศาสตร์: Diplodocus) หรือ กิ้งก่าสันคู้ วงศ์ ดิพโลโดซิเด อันดับแยกย่อย ซอโรโพดาอันดับย่อย ซอโรโพโดมอพา อันดับ ซอริสเซีย เป็นไดโนเสาร์ ตระกูลซอโรพอดเช่นเดียวกับ อะแพทโตซอร์สและ มีชื่อเสียงพอกๆกัน ในด้านความยาวขนาดตัว ขนาดใหญ่โตเต็มที่ยาว 25-27 เมตร (David Gilletteคำนวณขนาดมันว่า ใหญ่ได้มากที่สุด 33 เมตรแต่หนักแค่ 10-12 ตัน ถือว่าเป็นซอโรพอดที่เบาที่สุด อาศัยอยู่กลางถึงปลายยุคจูแรสซิก 150 - 147 ล้านปีก่อน

ดิพโลโดคัส เป็นสายพันธุ์ที่แยกประเภทได้ง่าย เนื่องจาก ลักษณะตามแบบไดโนเสาร์สี่ขะขนาดเล็ก เตี้ย และเอียงลาด ตาลึก รูมูกอยู่เหนือตา จมูกกว้าง คอและหางยาว ปลายเส้นที่หางยาวมากกว่า อะแพทโตซอร์ส ขา 4 ข้างที่ใหญ่โตเหมือนเสา ลักษณะที่โดดเด่นคือ เงี่ยงกระดูกเป็นคู่ที่ยื่นโผล่ออกมาจากกระดูกสันหลังตั้งแต่หลังคอเรียงรายไปถึงหาง

หลายปีก่อน ดิพโลโดคัส เคยเป็น ไดโนเสาร์ที่ตัวยาวที่สุด ขนาดตัวมหึมาของมัน เป็นอุปสรรคระดับหนึ่งต่อนักล่า อย่าง อัลโลซอร์ส พบที่อเมริกาเหนือ อยู่ในยุคจูราสสิกตอนปลาย

3.1.9 ทีนออนโตซอร์ส (อังกฤษ: tenontosaurus) ชื่อของมันมีความหมายว่า กิ้งก่าเอ็นกล้ามเนื้อ ที่ชื่อของมันมีความหมายแบบนี้เพราะมีเส้นเอ็นแข็งแรง ตั้งแต่หลังไปจนถึงหาง พบในยุคครีเทเชียสตอนต้น ฟอสซิลของมันค้นพบที่อเมริกาเหนือและแอฟริกา ขนาด 5 เมตร เวลาเดินมันจะใช้ขาหลัง เวลาเดินมันจะใช้ขาทั้งหมด

3.1.10 ไททันโนซอร์ส (อังกฤษ: Titanosaurus) จัดเป็นไดโนเสาร์กินพืชในกลุ่มซอโรพอด ลำตัวยาว 9-12 เมตร นำหนัก 13 ตัน เกิดในยุคครีเทเชียสตอนปลาย พบทางตอนใต้ของทวีปยุโรปและทวีปอเมริกาใต้ ไททันโนซอร์ส มีลำตัวขนาดใหญ่ คอยาวหนา หางยาว เติ่น 4 ขา เชื่องช้า มักอาศัยอยู่รวม - กันเป็นฝูง กินพืชเป็นอาหาร สมองขนาดเล็กมากเมื่อเทียบกับขนาดลำตัว

3.1.11 ไทรเซอราทอปซ์(อังกฤษ: triceratops) เป็นไดโนเสาร์ที่มีชีวิตอยู่ในปลายยุคครีเทเชียสราว 68-65ล้านปีมันเป็น1ในไดโนเสาร์ชนิดสุดท้าย ไทรเซอราทอปซ์เป็นไดโนเสาร์ขนาดใหญ่

หนักราว 6-8 ตัน และยาวได้กว่า 6-10 เมตรโดยทั่วไปแล้ว ไทรเซอราทอปส์จะกินเฟริน สนซึ่งเป็นพืชเนื้อ หน่อยามันมีจอยปากคล้ายนกแก้วไว้ตัดพืช และมันจะกลืนหินไปในกระเพาะเพื่อบดอาหารหินนี้ เรียกว่า แกสโตรลิท ไทรเซอราทอปส์มีวิถีชีวิตคล้ายแรดอยู่รวมเป็นฝูงเล็มอาหารเมื่อถูกคุกคามจาก นกล่า เช่น ไทรันโนซอรัส จะหันหน้าเป็นวงกลมให้ตัวอ่อนแอและเด็กอยู่ในวงล้อม หากศัตรูเข้ามาทาง ใดจะพุ่งชนด้วยแรงชนกว่า 6 ตัน ไทรเซอราทอปส์มีเขา 3 เขาอยู่บนหัวเขาแรกยาว 20 เซนติเมตรอยู่ เหนือจมูก ส่วน 2 เขาหลังอยู่ที่ตา ยาวราว 1 เมตรแทงเพียงครั้งเดียวอาจถึงตาย บางตัวเขาอาจยาวกว่า 2 เมตร แต่ด้วยพลังกำลังและขนาดเป็น 2 เท่าของช้าง นกล่าส่วนใหญ่จึงไม่ค่อยโจมตีมัน แต่มันมีจุดอ่อน ที่แฉกคอทำให้มันมองหลังไม่ดี แต่หากโจมตีข้างหน้าสถานการณ์จะกลับกัน ไทรเซอราทอปส์กิน ค่อนข้างมากเฉลี่ยถึง 500 กิโลกรัม มันมีชื่อเสียงพอกๆกับที-เร็กซ์และมักเห็นภาพมันเข้าปะทะกับที- เร็กซ์ทำให้เจ้า 3 ตัววันนี้ได้ค่านามานามว่า คู่ปรับแห่งราชาไดโนเสาร์ นอกจากนี้มันยังเป็นพระเอกใน การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องไดโนคิง (DINOSAUR KING) อีกด้วย ไทรเซอราทอปส์มีชื่อเต็มว่า **ไทรเซอราทอปส์ ซอริตัส** ฟอสซิลของไทรเซอราทอปส์ตัวแรกพบโดยมาร์ช คูเซ็งของโคปในสงครามกระดุกไดโนเสาร์

3.1.12 เทอริสิโนซอรัส (อังกฤษ: Therizinosaurus) เป็นไดโนเสาร์กลุ่มเทอโรพอดชนิด หนึ่ง โดยสายพันธุ์นี้จะไม่กินเนื้อ แต่จะกินพืช มันกินพืชเพราะลักษณะของฟันมัน ทำให้เทอริสิโน ซอรัส เป็นไดโนเสาร์เทอโรพอดที่กินพืช เทอริสิโนซอรัสอาศัยอยู่ในยุคครีเทเชียสเมื่อ 72-68 ล้านปี ก่อน ค้นพบฟอสซิลที่ประเทศจีนมองโกเลีย และตะวันออกเฉียง

ลักษณะเฉพาะของเทอริสิโนซอรัสที่ทำให้คนส่วนใหญ่คิดว่ามันกินเนื้อคือ มันเล็บที่ยาวกว่า 70 เซนติเมตร และเดินสองขาเหมือนไดโนเสาร์กินเนื้อ ทำให้ตอนแรกมันถูกคิดว่าเป็นพวกกินเนื้อ แต่ ในปัจจุบัน มันจัดอยู่ในไดโนเสาร์กินพืช เนื่องจากลักษณะฟันที่เป็นซี่เล็กๆเรียงกัน ใช้ไม่ได้กับการกัด หรือเคี้ยวเนื้อ ส่วนเล็บที่มันมีก็ไม่เหมาะกับการฉีกเหยื่อ เพราะเบาบางเกินไป ดังนั้นเล็บที่ยาว 70 เซนติเมตรของมัน จึงใช้ในการตัดใบไม้ลงมาจากต้น หรือป้องกันตัวโดยการชูเท่านั้น นอกจากมันจะมี ลักษณะเฉพาะคือเล็บของมันแล้ว มันยังมีขาหน้าที่ยาว 2 เมตรด้วย ทั้งๆที่มันเดินด้วยขาหลัง ส่วน ความยาวของมันน่าจะยาวประมาณ 7-9 เมตร

3.1.12 แบรคิโอซอรัส (อังกฤษ: Brachiosaurus) หรือ กิ้งก่าท่อนแขน เป็นซอโรพอด ขนาดใหญ่ ลำตัวยาว 30 เมตร สูง 13-14 เมตร หนัก 78 ตันหรือเท่ากับช้างแอฟริกา 15 เชือก อาศัย

อยู่ในยุคจูแรสซิก 200-130 ล้านปีก่อน ชุดค้นพบในอเมริกาเหนือและแอฟริกา เคยเป็นซอโรพอดที่ตัวใหญ่ที่สุดก่อนค้นพบซูเปอร์ซอรัส อาร์เจนติโนซอรัส และไซโมซอรัส

ลักษณะเด่นของแบรคิโอซอรัสที่ต่างจากซอโรพอดอื่นคือ บริเวณจมูกบนกระหม่อมมีโหนกยื่นขึ้นมาชัดเจนกว่าคามาราซอรัสหรือซอโรพอดอื่น ทางสันไม่มีปลายสั้ มีขาหน้าที่ยาวกว่าขาหลัง ทำให้ตัวลาดลงแบบยีราฟ ส่งผลให้ส่วนคอของแบรคิโอซอรัสตั้งชันสูงกว่า ทำให้มันสามารถหาใบไม้บนยอดสูงได้ดีกว่าพวกอื่น และมีประโยชน์ในการมองเห็นไดโนเสาร์กินเนื้อแต่ไกล

3.1.13 แบรคิโอซอรัส เป็นที่รู้จักมากจากการปรากฏตัวในภาพยนตร์เรื่อง "จูราสสิคพาร์ค กำเนิดใหม่ไดโนเสาร์" แต่มีข้อวิพากษ์ถึงท่าทางในภาพยนตร์ที่มันยืน 2 ขาเพื่อยึดตัวกินยอดใบไม้ ด้วยสาเหตุที่ส่วนคอของมันตั้งสูงเหมาะกับการกินอาหารบนยอดไม้อยู่แล้ว ส่วนขาหลัง 2 ข้างของมันยังสั้นและเล็ก และสรีระทางสะโพกก็น้อย นอกจากนี้มันไม่มีท่อนหางยาวสำหรับคานน้ำหนักเหมือนซอโรพอดวงศ์ดีปโหลดอซิเด จึงไม่น่าจะแบกรับน้ำหนักของร่างกายช่วงบนเวลาที่มัน "ยืน" ไหว ดังนั้นภาพที่เห็นมันยืน 2 ขาในหนังก็ไม่น่าจะจริง

3.1.14 พาราซอโรโลฟัส (อังกฤษ: Parasaurolophus) เป็นไดโนเสาร์ที่มีชีวิตอยู่ในยุคครีเตเชียสตอนปลายพบได้ในทวีปอเมริกาเหนือ เช่น ในอัลเบอร์ต้า คานาดา หรือรัฐยูทาห์ ในสหรัฐอเมริกา เป็นต้น ลักษณะเด่นของพาราซอโรโลฟัส คือ หงอนที่มีลักษณะเหมือนท่อกลวงยาว บางตัวอาจจะมีหงอนยาวถึง 1.5 เมตร มีไว้ส่งเสียงหาพวก สามารถเดินได้ทั้ง 2 เท้าและ 4 เท้า มีขนาดใหญ่โตพอสมควร เท้าที่ค้นพบไดโนเสาร์พันธุ์นี้จะมีความยาวประมาณ 10 เมตร กินพืชเป็นอาหาร

3.1.15 พลาทีโอซอรัส (อังกฤษ: Plateosaurus) เป็นไดโนเสาร์โปรซอโรพอดของยุคไทรแอสซิก ขนาด 7.8 เมตร อยู่กันเป็นฝูง กินพืชเป็นอาหาร พบที่ทวีปยุโรปและอเมริกาเหนือ เมื่อหน้าแล้งมาถึงมันจะอพยพ มันสามารถเดินได้ทั้ง 4 ขาและ 2 ขา เวลากินอาหารบนต้นไม้จะยืนด้วย 2 ขา แต่เวลาเดินหรือกินอาหารที่อยู่บนพื้นอย่างหญ้า มันก็จะเดิน 4 ขา พบในยุคไทรแอสซิกตอนปลาย-ยุคจูแรสซิกตอนต้น

3.1.16 มาเมนซิสอรัส (อังกฤษ: Mamenchisaurus) เป็นไดโนเสาร์กินพืชที่ค่อยาวที่สุด ซึ่งเป็นความสูงครึ่งหนึ่งของความสูงทั้งหมด สปีชีส์ส่วนใหญ่อาศัยบนโลกในช่วง 145 - 150 ล้านปีมาแล้ว ในช่วง Tithonianช่วงปลายของยุคจูแรสซิก

3.1.17 สเตโกซอรัส (Stegosaurus กิ้งก่ามีหลังคา) เป็นไดโนเสาร์กินพืชจำพวกสะโพกนก (Ornithischia) ที่มีเกราะป้องกันตัวจำพวกแรกๆ

ลักษณะโดดเด่น มีขาหน้าสั้น และปากเล็ก มีแผ่นเกล็ดเรียงบนหลังยาวไปจนถึงปลายหาง แผ่นเกล็ดนี้มีไว้ชูศัตูโคตสูกัดเลือดไปที่เกล็ด ซึ่งสันนิษฐานว่ามันมีเส้นเลือดเป็นจำนวนมากในบริเวณนี้ และแผ่นกระดูกนี้ไม่ได้มีไว้สำหรับป้องกันตัว แต่มีไว้เพื่อช่วยในการควบคุมอุณหภูมิของร่างกาย นอกจากนี้มันยังหนามแหลมที่ปลายหาง ซึ่งเอาไว้ป้องกันตัวจากไดโนเสาร์กินเนื้อในยุคนั้นได้ดี อย่าง อัลโลซอรัส

รูปร่างดูน่ากลัวแต่สมองมันเล็กกว่าถั่วเขียวและหนักไม่ถึง 70 กรัม ลำตัวยาว 9 เมตรหนัก 2-3 ตันอาศัยอยู่ยุคจูแรสซิก 170-130 ล้านปี

3.1.18 สไตราโคซอรัส (อังกฤษ: Styracosaurus) เป็นสกุลของไดโนเสาร์กินพืชในอันดับเซราทอปเซีย มีชีวิตอยู่ในยุคครีเทเชียส (ช่วงแคมปาเนียน) เมื่อประมาณ 76.5 ถึง 75.0 ล้านปีมาแล้ว มันมีเขา 4-6 อัน ยื่นออกมาจากแผงคอ และยังมีเขาที่มีขนาดเล็กยื่นออกมาบริเวณแก้มแต่ละข้าง และมีเขาเดี่ยวยื่นออกมาบริเวณเหนือจมูก ซึ่งน่าจะมีความยาวถึง 60 เซนติเมตร (2 ฟุต) และกว้าง 15 เซนติเมตร (6 นิ้ว) ส่วนหน้าของเขาและแผงคอก็ยังไม่มีการยืนยันเป็นที่แน่นอนมาจนถึงปัจจุบัน

3.1.19 สไตราโคซอรัส เป็นไดโนเสาร์ที่มีลักษณะค่อนข้างใหญ่ โดยมีความยาวถึง 5.5 เมตร (18 ฟุต) และหนักเกือบ 3 ตัน เมื่อมันยืนจะมีความสูงประมาณ 1.8 เมตร (6 ฟุต) สไตราโคซอรัสมีขาที่สั้น 4 ขา และมีลำตัวที่ใหญ่ มีหางค่อนข้างสั้น มันมีจงอยปากและแก้มแบน บ่งชี้ว่าอาหารของมันคือพืชซึ่งเหมือนกันกับไดโนเสาร์จำพวกเซราทอปเซียสกุลอื่น ไดโนเสาร์ชนิดนี้เป็นสัตว์ที่อยู่รวมกันเป็นฝูงและเดินทางกันเป็นกลุ่มใหญ่

ชื่อของไดโนเสาร์ถูกตั้งโดย ลอร์เรนซ์ แลมเบอ ในปี ค.ศ. 1913 สไตราโคซอรัสเป็นสมาชิกของวงศ์ย่อย Centrosaurinae 2 สปีชีส์ ซึ่งได้แก่ S. albertensis และ S. ovatus ในปัจจุบันถูกกำหนดให้อยู่ในสกุลสไตราโคซอรัส

3.1.20 อะแพทโตซอรัส (อังกฤษ: Apatosarus) หรือชื่อที่คุ้นเคยกันในอดีตว่า บรอนโตซอรัส (Brontosaurus) เป็นไดโนเสาร์ยักษ์ในยุคจูแรสซิก กินพืชเป็นอาหาร เคยมีสมญาว่า ยักษ์ใหญ่ไร้พิษสง อาศัยอยู่บนโลกนี้เมื่อประมาณ 190-135 ล้านปีที่ผ่านไป ชื่อของไดโนเสาร์ชนิดนี้เมื่อแปลออกมาแล้วจะมีความหมายว่า "กิ้งก่าปลอม"

อะแพโทซอร์สเป็นไดโนเสาร์ที่ตัวใหญ่มาก เมื่อโตเต็มที่จะยาวถึง 75 ฟุต สูงกว่า 15 ฟุต (แต่ขนาดใหญ่ที่สุดที่เคยพบคือ 85 ฟุต) หางยาวอะแพโทซอร์สมีน้าหนัก 24-35 ตัน ถูกค้นพบในยุคแรก ๆ ของสงครามล่ากระดูกไดโนเสาร์ในอเมริกา ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19

ลักษณะตามแบบตระกูลซอโรพอด คือ คอยาว หางยาวมาก ๆ ประมาณ 23-26 เมตร หัวเล็ก ตูผืน ๆ เหมือนกับนกไม่มีหัว ขา 4 ข้างใหญ่เหมือนเสา สามารถรับน้ำหนักตัวมันได้ แม้จะอยู่บนบก หรือ ยืน 2 ขาขึ้นเพื่อหาใบไม้อ่อนยอดสูงกิน ที่เท้าหน้าของอะแพโทซอร์สมีเล็บแหลมตรงนิ้วโป้ง ซึ่งปัจจุบันนักโบราณชีววิทยาสันนิษฐานว่า น่าจะเป็นอาวุธใช้ป้องกันตัวต่อสู้กับพวกอัลโลซอร์ส ด้วยการยืน 2 ขา แล้วใช้เล็บแหลมนี้ที่มัจฉินักล่า

ลักษณะที่สำคัญไดโนเสาร์ชนิดนี้มีความประหลาดมาก คือมีหัวใจ 7-8 ดวงเรียงจากอกถึงลำคอเพื่อช่วยในการสูดเลือดเพราะมีลำตัวยาวมาก นอกจากนี้ พวกนี้มีฟันรูปร่างคล้ายแท่งดินสอที่ไม่แข็งแรงเคี้ยวอะไรไม่ได้ นอกจากพืชน้ำที่นิ่มที่สุดเท่านั้น (บางข้อมูลก็เชื่อว่า มันใช้ฟันแท่งดินสอเหล่านี้รูดใบไม้อ่อนตามยอดต้นไม้กิน)

หัวของมันก็เล็กจิ๋ว เมื่อเทียบกับความใหญ่โตของลำตัว สมองของอะแพโทซอร์สจึงจืดจางตามหัวไปด้วย แต่รูมูกของมันจะอยู่กลางกระหม่อม สันนิษฐานว่าเพื่อประโยชน์ในการใช้ชีวิตในแหล่งน้ำ ทำให้อะแพโทซอร์สสามารถดำน้ำได้นาน เพราะขณะดำน้ำ มันจะชูคอโผล่แต่กระหม่อมขึ้นมาเหนือ น้ำ ส่วนตัวก็อยู่ใต้น้ำ ที่มันต้องดำน้ำก็เพราะที่อยู่ของเจ้าอะแพโทซอร์สเป็นถิ่นที่อยู่ของไดโนเสาร์กินเนื้อพันธุ์ดุร้ายมากมายนั่นเอง และได้น้ำก็มีต้นไม้อ่อน ๆ นิ่ม ๆ ไม่เหมือนต้นไม้บนบกที่มีใบแข็ง มันจึงต้องดำน้ำหรืออยู่ใกล้แหล่งน้ำเสมอ อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีการดำน้ำของอะแพโทซอร์สหรือซอโรพอดอื่น ๆ เริ่มเป็นที่ถกประเด็นในยุคหลังว่าเป็นได้จริงแค่ไหน โดยนักชีววิทยามีความเห็น ว่าหากซอโรพอดต้องหลบศัตรูโดยดำน้ำลงไปลึกเกือบ 10 เมตรจริง ลำคอและปอดของมันจะทนทานแรงกดดันของน้ำลึกได้ขนาดนั้นหรือไม่

ภาพพจน์ในอดีตของอะแพโทซอร์สถูกมองว่าเป็นยักษ์ไร้พิษสง มักจะพบภาพของมันถูกวาดให้ไดโนไดโนเสาร์นักล่าตะครุบขย้ำเป็นอาหาร (ในจำนวนนี้ มีมากที่เป็นภาพไตรโนซอร์สกำลังล่าอะแพโทซอร์ส ผิดจากความเป็นจริงที่ว่า เขี่ยกับนักล่า 2 พันธุ์นี้มีชีวิตอยู่คนละยุคห่างกันหลายสิบล้านปี ไม่สามารถมาเผชิญหน้ากัน) เนื่องจากลักษณะของมันไม่มีอาวุธป้องกันตัวที่เด่น เช่น เขาขนาดใหญ่แบบไทรเซอราทอปส์ หรือหนาม-คัมที่หางแบบไดโนเสาร์หุ้มเกราะ แต่การค้นคว้าสมัยหลัง ๆ เชื่อว่า

มันไม่ใช่เหยื่อตัวยักษ์ที่หวานหมื่นกล้าขนาดนั้น ด้วยขนาดตัวที่ใหญ่กว่านกล่าหลายเท่านั้นก็เป็
อุปสรรคแก่นักล่าระดับหนึ่งแล้ว เช่นเดียวกับช้างในปัจจุบัน

อะแพโทซอร์สมีหางที่ยาวมากเพื่อถ่วงคานน้ำหนักกับส่วนคอที่ยาวของมัน คำนวณกันมาว่า
หากไม่มีส่วนหาง อะแพโทซอร์สจะไม่สามารถยกคอมันขึ้นจากพื้นได้ นอกจากนี้ หางใหญ่ของมันยัง
เป็นอาวุธป้องกันตัวสำคัญใช้ฟาดอย่างแรงเมื่อถูกอัลโลซอร์หรือนักล่าอื่น ๆโจมตี ส่วนตรงปลายหาง
ที่เรียวย่อยก็ใช้หวดต่างแสบได้เช่นกัน

3.1.21 อูรานอสอร์ส (อังกฤษ: Ouranosaurus) ชื่อของมันมีความหมายว่า กิ้งก่าผู้กล้า
หาญ ตรงกลางที่หลังมีกระดูกที่เหมือนกับหนามโผล่ขึ้นมาเรียงเป็นแถวและมีหนังห่อหุ้มอยู่ เหมือน
พวกสไปโนซอริคซ์ แต่กลับเป็นพวกอิกัวโนดอน ครีบนีมีหน้าที่ปรับอุณหภูมิของร่างกาย ขนาด
7 เมตร อยู่ในยุคครีเทเชียสตอนต้น เมื่อประมาณ 110 ล้านปีก่อน พบที่ทวีปแอฟริกาเป็นเหยื่อที่ล่า
ง่าย ๆ ของสไปโนซอริคซ์ที่ยาว 17 เมตร

3.1.22 อิกัวโนดอน (อังกฤษ: Iguanodon) เป็นสิ่งมีชีวิตสกุลหนึ่งในกลุ่มของไดโนเสาร์กิน
พืช มีขาหลังใหญ่และแข็งแรง ค้นพบซากดึกดำบรรพ์ในปลายยุคจูแรสซิกและต้นยุคครีเท
เชียส (ประมาณ 135 ถึง 110 ล้านปีมาแล้ว) ในพื้นที่กว้างใหญ่ตั้งแต่ทวีปยุโรป ไปจนถึงตอนเหนือ
ของทวีปแอฟริกา และเอเชียตะวันออกเฉียง

กิเดียน แมนเทล แพทย์และนักธรณีวิทยาชาวอังกฤษ ค้นพบอิกัวโนดอนเมื่อ พ.ศ.
2365 (ค.ศ. 1822) นับเป็นไดโนเสาร์ชนิดแรก ๆ ที่พบ และมีรายงานทางวิทยาศาสตร์เผยแพร่ในสาม
ปีต่อมา ที่ตั้งชื่อว่าอิกัวโนดอนเพราะฟันของมันคล้ายกับฟันของอิกัวนา และเป็นหลักฐานชิ้นแรกที่
แสดงว่าไดโนเสาร์พัฒนามาจากสัตว์เลื้อยคลาน

อิกัวโนดอนเป็นสิ่งมีชีวิตสกุลที่มีขนาดใหญ่และพบกระจายอยู่เป็นบริเวณกว้างมาก
ที่สุดเมื่อเทียบกับสิ่งมีชีวิตวงศ์เดียวกัน ลำตัวของมันยาวกว่า 10 เมตรเมื่อยึดตัวขึ้นจะมีความสูง 5
เมตรหนัก 4-5 ตัน สันนิษฐานว่าอิกัวโนดอนเคลื่อนที่โดยใช้ขาทั้ง 4 ขา แต่ก็อาจเดินได้โดยใช้เพียง
สองขา มือที่ขาหน้าของอิกัวโนดอนมี 5 นิ้ว หัวแม่มือแข็งแรงและชี้ขึ้นตั้งฉากกับฝ่ามือ ซากดึกดำ
บรรพ์และรอยเท้าที่พบทำให้เชื่อว่าอิกัวโนดอนมักอยู่เป็นฝูง

3.2 ไดโนเสาร์ที่กินเนื้อ

3.2.1 คอมซอกนาทัส (อังกฤษ: Compsognathus) เป็นไดโนเสาร์เทอโรพอด สกุก ไดโนเสาร์ที่ตัวเล็กที่สุดในโลก ลำตัวยาวประมาณ 70 เซนติเมตร และมีน้ำหนักเพียง 3 กิโลกรัม ฟอสซิลของมันพบในเหมืองที่ประเทศเยอรมนี นอกจากนี้ยังพบในประเทศไทยของเราด้วย พบเศษกระดูก 2 ชิ้นของกระดูกแข้งด้านซ้าย และกระดูกน่องด้านขวา มีความยาวประมาณ 3 เซนติเมตร พบที่หลุมขุดค้นที่ 1 ที่ภูประตู่ตีหมา อุทยานแห่งชาติภูเวียง อำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น พบอยู่ในเนื้อหินทรายหมวดหินเสาขัว ยุคครีเทเชียสตอนต้น ลักษณะของกระดูกที่พบมีลักษณะใกล้เคียงกับ คอมพ์ซอกเนธัส ลองกิเปส

มันล่าสัตว์ตัวเล็กอย่างแมลง หรือหนู อาศัยอยู่ปลายยุคจูราสสิก วังเร็ว เป็นไดโนเสาร์เทอโรพอดขนาดเล็ก

3.2.2 คาร์ซาโรดอนโทซอร์ส (Carcharodontosaurus) เป็นหนึ่งในไดโนเสาร์กินเนื้อที่มีขนาดใหญ่โตและแข็งแรงที่สุด มีขนาดโดยประมาณคือ 13 เมตร อาศัยอยู่ในทวีปแอฟริกาเหนือเมื่อประมาณ 93-100 ล้านปีก่อน ชื่อ คาร์ซาโรดอน มาจากภาษากรีกมีความหมาย ขรุขระ หรือ คม

นักวิทยาศาสตร์ ให้ประมาณการความยาวของคาร์ซาโรดอนโทซอร์สระหว่าง 12-13 เมตร (39-43.5 ฟุต) และหนักระหว่าง 6-15 ตัน คาร์ซาโรดอนโทซอร์ส เป็นสัตว์กินเนื้อที่มีปากใหญ่ มีฟันเป็นซี่ยาวถึง 8 นิ้ว กะโหลก มีความยาวประมาณ 1.75 เมตร (5.5 ฟุต) ปัจจุบันกะโหลกของไดโนเสาร์กินเนื้อที่ใหญ่ที่สุดเป็นของไดโนเสาร์อื่น คือ กิก้านโตซอร์ส ที่มีกะโหลกยาวถึง 1.95 เมตร (6.3 ฟุต) ซึ่งเป็นญาติของมันเอง

คาร์ซาโรดอนโทซอร์ส ถูกค้นพบครั้งแรกโดย คาร์เรส เดเปอร์เรท์ และ ซาวอร์นิน ใน intercalaire Continental ของแอลจีเรีย ในปี ค.ศ. 1927

คาร์ซาโรดอนโทซอร์สเป็นไดโนเสาร์กินเนื้อที่ร่อนเร่หาอาหารไปทั่ว ไม่อยู่เป็นกลุ่มหลายตัว ถึงแม้ฟันของมันจะมีขนาดใหญ่กว่า 8 นิ้วแต่ฟันของมันไม่เหมาะสำหรับฉีกเนื้อ แต่คล้ายฟันฉลาม ดังนั้นมันจึงได้ชื่อว่า "กิ้งก่าฟันฉลาม" โดยมันจะล่าไดโนเสาร์กินพืชขนาดกลางจนถึงซอโรพอดขนาดใหญ่เป็นอาหาร แต่ในยุคของมันมันไม่ได้เป็นนักล่าที่ใหญ่ที่สุดในห่วงโซ่อาหาร มันยังมีคู่แข่งอย่าง สไปโนซอร์ส ที่ยาว 18 เมตร (59 ฟุต) ซึ่งถูกขุดพบในทวีปแอฟริกาเหนือเหมือนกับมัน ซึ่งยืนยันได้ว่านักล่าขนาดใหญ่ทั้ง 2 นี้ได้มีชีวิตอยู่ในยุคเดียวกัน

3.2.3 คาร์โนทอรัส (อังกฤษ: Carnotaurus) ค้นพบที่ทุ่งราบพาร์ตาโกเนียของอาร์เจนตินา มีเขาคู่บนหัว 2 เข เป็นลักษณะที่พิเศษของคาร์โนทอรัส ชื่อของมันมีความหมายว่า กิ้งก่ากระทิง ขนาดประมาณ 7.5 เมตร อาศัยอยู่ในยุคครีเทเชียสตอนปลายเมื่อประมาณ 75-80 ล้านปีก่อน

3.2.4 จิกแกโนโตซอรัส (อังกฤษ: Giganotosaurus) (สะกดได้ 2 แบบ ก็ก้าโนโตซอรัส และจิกแกโนโตซอรัส) มีถิ่นอาศัยอยู่ที่ทุ่งปาดาโกเนียที่ประเทศอาร์เจนตินาช่วงกลางยุคครีเทเชียส 93 - 89 ล้านปี พบซากฟอสซิลในปี 1993 เป็น 1 ใน 3 ไดโนเสาร์กินเนื้อที่ใหญ่ที่สุด ยาว 13.5 เมตร และน้ำหนักอยู่ระหว่าง 6.5-13.3 ตัน [ต้องการอ้างอิง] ความยาวกะโหลกศีรษะ 1.95 เมตร (6.3 ฟุต) ขนาดของมันยาวกว่า ไทรันโนซอรัส แต่เล็กกว่า สไปโนซอรัส แต่ว่ามันก็ยังมีคู่แข่งทางด้านขนาดอย่าง อัลโลซอรัส ที่ยาว 9 เมตร (36 ฟุต) คาร์ซาโรดอนโทซอรัส ที่ยาว 13 เมตร (42 ฟุต) สไปโนซอรัส ที่ยาว 18 เมตร (59 ฟุต) ไทรันโนซอรัส ที่ยาว 12.5 เมตร (40 ฟุต) อโครแคนโตซอรัส ที่ยาว 12 เมตร (39 ฟุต) มาพูซอรัส ที่ยาว 12 เมตร (39 ฟุต) ซึ่งไม่ได้มีชีวิตอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันกับ ก็ก้าโนโตซอรัส นักวิทยาศาสตร์คาดการณ์ว่า ก็ก้าโนโตซอรัส สามารถทำความเร็วได้ถึง 14 เมตรต่อวินาที (50 km ต่อชั่วโมง) ด้วยขนาดอันใหญ่โตและขาที่ยาวของมัน

3.2.5 ซีโลไฟซิด (อังกฤษ: Coelophysis) เป็นไดโนเสาร์ที่มีความสามารถในการวิ่งอย่างรวดเร็ว เพราะกระดูกของซีโลไฟซิดนั้นกลวง ซีโลไฟซิดยาวประมาณ 3.2 เมตร อาหารของพวกซีโลไฟซิดคือซากสัตว์ที่ตายแล้ว กิ้งก่า และแมลง แต่บางครั้งเมื่อน้ำแล้งมาถึงซึ่งเป็นช่วงหาอาหารลำบาก ซีโลไฟซิดจึงกินพวกเดียวกันด้วยฟอสซิลของซีโลไฟซิดพบที่รัฐนิวเม็กซิโก ซีโลไฟซิดอยู่ในยุคไทรแอสสิกตอนปลาย เคยมีการพบฟอสซิลของซีโลไฟซิด 1,000 ตัวที่ทุ่งปีศาจ จึงกล่าวว่าซีโลไฟซิดอาจจะอยู่เป็นฝูง แต่นักวิทยาศาสตร์บางคนค้านว่าซีโลไฟซิดไม่ได้อยู่เป็นฝูง เพียงแต่ตายในที่เดียวกันเท่านั้น

3.2.6 เซอราโตซอรัส (อังกฤษ: Ceratosaurus - กิ้งก่ามีเขา) เป็นไดโนเสาร์กินเนื้อ (เทอโรพอด) ช่วงปลายยุคจูแรสสิก มีความใกล้เคียงกับสายพันธุ์ของอัลโลซอรัส แต่ขนาดตัวเล็กกว่าครึ่งหนึ่ง ความยาวลำตัวประมาณ 6 เมตร แต่จากการคำนวณคาดว่า ตัวโตที่สุดอาจยาวได้ 8.8 เมตร มีลักษณะคล้ายอัลโลซอรัส แต่มีส่วนหัวที่โตกว่าเมื่อเทียบกับสัดส่วนลำตัว แขนสั้นและเล็กมี 4 นิ้วไม่น่าใช้เป็นอาวุธได้ และมีเขายื่นออกมาจากเหนือจมูกและดวงตา เป็นเอกลักษณ์และที่มาของชื่อ "กิ้งก่ามีเขา"

ของมัน แต่เขาของซีราโตซอร์ส เป็นแผ่นกระดูกบางๆ ไม่แข็งแรงพอจะเอาไปใช้เป็นอาวุธได้ จึงมีการตั้งข้อสงสัยกันว่า เขาของมันน่าจะมีไว้เพื่อตั้งจุดตัวเมีย

ฟันของของเซอราโตซอร์สยาวมากเมื่อเทียบกับขนาดลำตัว แต่แบนและบางกว่า นกคล้ายุคเดียวกัน เหมาะกับการตัดเนื้อกิน แต่ไม่สามารถบดกระดูกได้ ทำให้คาดได้ว่า เขี้ยวของมันน่าจะเป็นไดโนเสาร์กินพืชขนาดกลาง ที่ฉีกเนื้อกินได้ง่ายกว่า

บวกกับการศึกษาที่พบฟอสซิล เชื่อว่า เซอราโตซอร์สมักจะล่าเหยื่อในป่าทึบ ตามลำพัง คล้ายๆกับ เสือดาว แม้จะมีขนาดตัวเล็กกว่านกล่าอื่นๆ แต่ก็มีความแข็งแรง และ ปราดเปรียว จัดได้ว่าเป็นนกล่าด้วยอีกสายพันธุ์หนึ่ง

3.2.7 ไดโนนิคัส (Deinonychus) เป็นไดโนเสาร์กินเนื้อที่ฉลาดและว่องไว มีความยาวประมาณ 2-5 เมตร อยู่ในวงศ์โคโรเมโอซอร์ มีการออกล่าเหยื่อเป็นกลุ่มเหมือนหมาป่า อาวุธคือเล็บเท้าแหลมคมเหมือนใบมีดที่พับเก็บได้และฟันที่คมกริบ เป็นไดโนเสาร์ที่มีชีวิตอยู่บนโลก ช่วงประมาณ 83-70 ล้านปีก่อนในยุคครีเทเชียส (Cretaceous) มีหลักฐานพบเป็นฟอสซิลในบริเวณอเมริกาเหนือ

3.2.8 ไดโลโฟซอร์ส (อังกฤษ: Dilophosaurus) หงอนของมันจะมีเฉพาะตัวผู้เท่านั้น มีไว้รอดตัวเมียเวลาผสมพันธุ์ ชื่อของมันมีความหมายว่ากิ้งก่ามีหงอน พบที่ทวีปอเมริกาเหนือและประเทศจีน อาศัยอยู่ในยุคจูราสสิกตอนต้นเมื่อประมาณ 208 ล้านปีก่อน มีหงอนบนหัวไว้สำหรับโอ้อวดตัวเมีย เวลาผสมพันธุ์

3.2.9 ไดโลโฟซอร์ส เป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วจากไปจากการปรากฏตัวใน ภาพยนตร์เรื่อง จูราสสิกพาร์ค โดยภายในภาพยนตร์ได้มีการแสดงว่า ไดโลโฟซอร์ส สามารถพ่นพิษออกจากปากได้(คล้ายงูเห่าแอฟริกา) แต่เป็นเพียงเพื่อการเพิ่มอรรถรสในการชมเท่านั้น ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ยังไม่มีข้อมูลยืนยันว่า ไดโลโฟซอร์สสามารถพ่นพิษหรือกางแผงคอ ได้

3.2.10 ทาร์โบซอร์ส เป็นไดโนเสาร์กินเนื้อดุร้ายมากเหมือนไทรันโนซอร์ส เป็นบรรพบุรุษของ ไทรันโนซอร์ส พบได้ในเอเชีย มองโกเลีย ความยาวประมาณ 10-12 เมตร หนัก 5 - 6 ตัน สูงจากหัวถึงพื้น 5 เมตร อยู่ยุคครีเทเชียส 85 - 65 ล้านปีก่อน มันมีลักษณะไม่แตกต่างกับไทรันโนซอร์สเร็กซ์ เลย บางคนจึงเรียกมันว่าไทรันโนซอร์ส บาร์ทา

3.2.11 ไทรโอดอน (Troodon หรือ Troödon) เป็น ไดโนเสาร์ กินเนื้อที่จัดว่าเป็น ไดโนเสาร์ที่มีความฉลาดมากที่สุด ไดโนเสาร์ไทรโอดอนเป็นไดโนเสาร์ที่มีชีวิตอยู่ใน ช่วงครีเตเชียสตอนปลาย พบได้ ในประเทศอเมริกาและคานาดา ไดโนเสาร์ไทรโอดอนจัดว่าเป็นไดโนเสาร์ที่มีขนาดเล็กกว่า ไดโนเสาร์พันธุ์อื่น ๆ เพราะโครงสร้างที่บอบบาง ลำตัวมีความยาวประมาณ 1.8 เมตร ข้างกะโหลกศีรษะของมัน ค่อนข้างแตกต่างจากไดโนเสาร์พันธุ์อื่น ๆ เพราะบริเวณด้านหลังและด้านข้างของจมูก จะมีโครงกระดูกแหลมโผล่ออกมา พันมีลักษณะแหลมและเป็นซี่เล็ก ๆ ตาโต ทำให้สามารถมองเห็นวัตถุต่าง ๆ ได้ดี มีนิ้วมือสำหรับตะครุบ

3.2.12 ไทรันโนซอร์สเร็กซ์ (ชื่อวิทยาศาสตร์: Tyrannosaurus) เป็นสกุลหนึ่งของ ไดโนเสาร์ประเภทเทอโรพอด ชนิดเดียวที่เป็นที่รู้จักในสกุลนี้คือ ไทแรนโนซอร์สเร็กซ์ (ชื่อวิทยาศาสตร์: Tyrannosaurus rex; rex แปลว่า ราชา มาจากภาษาละติน) หรือเรียกอย่างย่อว่า ที.เร็กซ์ (T. rex) เป็นไดโนเสาร์กินเนื้อขนาดใหญ่ มีถิ่นอาศัยตลอดทั่วตะวันตกเฉียงเหนือของทวีปอเมริกา ซึ่งกว้างกว่าไดโนเสาร์วงศ์เดียวกัน ไทแรนโนซอร์สอาศัยอยู่ในยุคครีเทเชียสตอนปลายหรือประมาณ 68 ถึง 65 ล้านปีมาแล้ว เป็นหนึ่งในไดโนเสาร์พวกสุดท้ายที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนก ซึ่งมีชีวิตอยู่ก่อนการสูญพันธุ์ครั้งใหญ่ครั้งที่สามในยุคครีเทเชียส

ไทแรนโนซอร์สเป็นสัตว์กินเนื้อ เดินสองขา มีกะโหลกศีรษะที่ใหญ่ และเพื่อสร้างความสมดุลมันจึงมีหางที่มีน้ำหนักมาก มีขาหลังที่ใหญ่และทรงพลัง แต่กลับมีขาหน้าขนาดเล็ก มีสองกรงเล็บ ถึงแม้ว่าจะมีไดโนเสาร์กินเนื้อชนิดอื่นที่มีขนาดใหญ่กว่าไทแรนโนซอร์สเร็กซ์แต่มันก็มีขนาดใหญ่ที่สุดในไดโนเสาร์วงศ์เดียวกันและเป็นหนึ่งในผู้ล่าที่มีขนาดใหญ่ที่สุดบนพื้นพิภพ วัดความยาวได้ 13 ม. สูง 4 ม. จากพื้นถึงสะโพก และอาจหนักถึง 6.8 ตัน ในยุคสมัยของไทแรนโนซอร์สเร็กซ์ที่ยังมีนักล่าขนาดใหญ่ชนิดอื่น ๆ นั้น ไทแรนโนซอร์สเร็กซ์อาจเป็นนักล่าที่อยู่บนสุดของห่วงโซ่อาหาร เหยื่อของมันเช่น แอสโตรซอร์ และ เซอราทอปเซีย เป็นต้น ถึงแม้ว่าผู้เชี่ยวชาญบางคนเชื่อว่าโดยพื้นฐานแล้วไทแรนโนซอร์สเร็กซ์เป็นสัตว์กินซาก การถกเถียงในกรณีของไทแรนโนซอร์สว่าเป็นนักล่าหรือสัตว์กินซากนั้นมีความยาวนานมากแล้วในหมู่นักได้แย้งทางบรรพชีวินวิทยา

ไทแรนโนซอร์สเป็นไดโนเสาร์ที่โด่งดังที่สุดในโลก ด้วยฐานะไดโนเสาร์กินเนื้อที่ตัวใหญ่ที่สุดก่อนจะเสียชีวิตให้ คาร์ซาโรดอนโทซอร์ส และ จิกแกนโนโตซอร์ส และ ปรากฏตัวในภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น จูราสสิคพาร์ค ไดโนเสาร์ทีเร็กซ์ ชื่อซู (Sue) เป็นโครงกระดูกไดโนเสาร์ทีเร็กซ์ ที่มี

ความสมบูรณ์ที่สุด มีขนาดลำตัวยาวกว่า 12.8 เมตร และความสูงถึงสะโพก 4 เมตร โดยตั้งชื่อมาจาก ชูชานนักธรณีวิทยาที่ค้นพบ ปัจจุบันจัดแสดงที่พิพิธภัณฑ Field Museum ที่ชิคาโก ในปี 2549 ชูได้ เป็นตัวเอกหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องเกี่ยวกับพิพิธภัณฑประวัติศาสตร์ธรรมชาติ (Natural History Museum) ชื่อ Night at the Museum ของ ชอน เลวี (Shawn Levy) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสิ่งต่างๆใน พิพิธภัณฑที่ต้องคำสาปให้กลับมีชีวิตขึ้นมาในตอนกลางคืน

3.2.13 บาริโอไนกซ์ (Baryonyx) เป็นไดโนเสาร์กินเนื้อที่อยู่ในวงศ์สไปโนซอร์ มีถิ่นกำเนิดที่ อังกฤษ บาริโอไนกซ์มีฟันรูปกรวย มันมีเล็บหัวแม่มือที่ใหญ่กว่าเล็บอื่น ยังมีการพบเกล็ดปลาดีก่า บรรพ์ เลปิโดเทส ที่กระเพาะอาหารของมันอีกด้วย ดังนั้น นักวิทยาศาสตร์จึงคาดว่า มันคงจะกินปลา เป็นอาหาร โดยใช้เล็บจิกปลาขึ้นมากิน แต่อย่างไรก็ตาม มันก็กินไดโนเสาร์อื่นๆ และกระทั่งลูกของมันเอง มันมีความยาวประมาณ 10.5 เมตร อาศัยอยู่ในยุคครีเทเชียสตอนต้น ประมาณ 120 ล้านปีก่อน

3.2.14 เวโลซิแรปเตอร์ (อังกฤษ: Velociraptor) เป็นไดโนเสาร์กินเนื้อที่ฉลาดและว่องไว มีความยาวประมาณ 1.5-1.8 เมตร อยู่ในวงศ์โทรมาโอซอร์ มีการออกล่าเหยื่อเป็นกลุ่มเหมือนหมาป่า อาวุธคือเล็บเท้าแหลมคมเหมือนใบมีดที่พับเก็บได้และฟันที่คมกริบ เป็นไดโนเสาร์ที่มีชีวิตอยู่บน โลก ช่วงประมาณ 83-70 ล้านปีก่อนในยุคครีเทเชียส (Cretaceous) มีหลักฐานพบเป็นฟอสซิลใน บริเวณเอเชียกลาง (เคยมีการค้นพบฟอสซิลว่ามันต่อสู้กับโปรโตเซราทอปส์ด้วย) มันมีญาติคือยูทาห์แรปเตอร์ ไดโนนิคัส และ โทรมาโอซอร์

3.2.15 สไปโนซอร์รัส (อังกฤษ: Spinosaurus) มีความหมายว่าสัตว์เลื้อยคลานมีแผง สไปโนซอร์รัส ถูกค้นพบครั้งแรกในอียิปต์ ในปี ค.ศ. 1910 เป็นสัตว์กินเนื้อยืน 4 ขาและอาจจะมี 2 ขาได้ เมื่อดูจากขนาดของขาทั้ง 2 คู่ มีจุดเด่น คือกระดูกสันหลังสูงเป็นแผ่นคล้ายใบเรือ รูปวงรี มี 11 ชิ้น ชิ้นที่ยาวที่สุดมีความยาว 1.69 เมตร เชื่อกันว่าใช้ควบคุมอุณหภูมิร่างกาย เนื่องจากถูกค้นพบฟอสซิลใน อียิปต์จึงได้สันนิษฐานเช่นนั้น กะโหลกศีรษะมีจงอยปากแคบที่เต็มไปด้วยฟันรูปกรวย มีหงอนคู่ ขนาดเล็กอยู่เหนือดวงตา แขนแข็งแรงแรงมี 3 นิ้ว สามารถใช้เป็นอาวุธและจับเหยื่อได้ มีความยาว 16-18 เมตร (ส่วนกะโหลก ยาว 1.75 ม.) น้ำหนัก 7 - 10 ตัน อาศัยอยู่ใน ทวีปแอฟริกา มีชีวิตอยู่ใน ตอนกลางของยุคครีเทเชียส (100-97 ล้านปีที่แล้ว) ในช่วงที่มันอาศัยอยู่ในยุคครีเทเชียสตอนกลาง มัน มีคู่แข่งที่สำคัญอย่าง คาร์ซาโรดอนโทซอร์รัส ที่อาศัยอยู่ยุคเดียวกันที่มีความยาว 13 เมตรและเป็น

ป นข
175
พ269จ
2555



16425720

ไดโนเสาร์กินเนื้อที่ใหญ่เป็นอันดับ3ของโลก สไปโนซอรัส เป็นไดโนเสาร์กินเนื้อที่ใหญ่ที่สุดเป็นอันดับ1
ในโลก , มันมีญาติอย่าง ซูโคไมมัส

สำนักหอสมุด
25 ต.ค. 2556

สไปโนซอรัสได้ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Jurassic Park III และกลายเป็นตัวชูโรงแทน T-REX ในภาพยนตร์ได้เปรียบเทียบการต่อสู้ของไดโนเสาร์นักล่า 2 พันธุ์มาประจันหน้ากัน ซึ่งท้ายที่สุด สไปโนซอรัส ซึ่งได้เปรียบที่ขนาดตัว และ น้ำหนักที่มากกว่า เป็นฝ่ายขย้ำคอ T-REX ล้มไป (เป็น ภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้น

3.2.16 สยามโมซอรัส (อังกฤษ: Siamosaurus teethorni) เป็นไดโนเสาร์เทอโรพอด ขนาดกลาง พบครั้งแรกที่หลุมขุดค้นที่ 1 ที่ภูประตู่ตีหมา อุทยานแห่งชาติภูเวียง อำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ชิ้นส่วนตัวอย่างต้นแบบเป็นฟัน 9 ซี่ มีลักษณะคล้ายฟันจระเข้ เป็นรูปรวยยาว เรียว ค่อนข้างตรง และโค้งเล็กน้อยในแนวด้านหลังของฟัน บนผิวของฟันมีร่องและสันนูนเล็กๆตามแนวความยาวของตัวฟันด้านละ 15 สายเส้น โยงจากฐานของตัวฟันไปยังส่วนของยอดฟันห่างจากส่วนปลายสุดประมาณ 5 มิลลิเมตร แต่ไม่มีลักษณะเป็นหยักแบบฟันเลื่อย ความยาวของตัวฟันทั้งหมด 62.5 มิลลิเมตร ลักษณะฟันดังกล่าวไม่เคยมีรายงานการค้นพบจากที่ใดๆในโลกมาก่อน จึงพิจารณาให้เป็นสกุลและชนิดใหม่ คือ "สยามโมซอรัส สุธีธรณี"

3.2.17 สยามโมไทรันนัส (อังกฤษ: Siamotyrannus isanensis) เป็นไดโนเสาร์เทอโรพอด ลำตัวยาวประมาณ 6.5 เมตร พบกระดูกเป็นครั้งแรกที่หลุมขุดค้นที่ 9 ที่ภูประตู่ตีหมา อุทยานแห่งชาติภูเวียง อำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น โดยนายสมชัย เตริยภิรมย์ นักธรณีวิทยา กรมทรัพยากรธรณี เมื่อปี พ.ศ. 2536 พบอยู่ในเนื้อหินทรายเนื้อแน่นหมวดหินเสาขัว ยุคครีเทเชียสตอนต้น ชิ้นส่วนกระดูกประกอบด้วยกระดูกสะโพก 1 ชิ้น กระดูกเชิงกรานด้านซ้าย ที่วางตัวฝังอยู่ใต้กระดูกสันหลัง ลักษณะของกระดูกเปรียบเทียบกับของไดโนเสาร์วงศ์ไทรันนอซอริตี ลักษณะไม่เคยมีรายงานการค้นพบจากที่ใดๆในโลกมาก่อน จึงพิจารณาให้เป็นสกุลและชนิดใหม่ คือ สยามโมไทรันนัสอิซานเอนซิส

ลักษณะของกระดูกพิจารณาได้ว่าเป็นของไดโนเสาร์วงศ์ไทรันนอซอรัส มีลักษณะเก่าแก่โบราณมากกว่าไดโนเสาร์ในวงศ์เดียวกันที่ค้นพบจากแหล่งอื่นๆมากกว่าถึงประมาณ 20 ล้านปี ทำให้สันนิษฐานได้ว่าไดโนเสาร์วงศ์นี้อาจมีถิ่นกำเนิดและวิวัฒนาการขึ้นเป็นครั้งแรกในทวีปเอเชียแล้วแพร่กระจายพันธุ์ออกไปจนถึงอเมริกาเหนือในช่วงปลายยุคครีเทเชียส

3.2.18 อัลโลซอรัส (อังกฤษ: Allosaurus) ไดโนเสาร์นักล่าก่อนยุคไทรันโนซอรัสแต่ตัวเล็กกว่า อาศัยอยู่ในยุคจูราสสิกเมื่อ 155-145 ล้านปีก่อน ขนาดทั่วไปมีความยาวประมาณ 8.5 เมตร (29 ฟุต) สูงจากพื้นถึงไหล่ประมาณ 3.2 เมตร แต่ก็มีพบขนาดใหญ่ที่สุดมากกว่า 10 เมตร (34 ฟุต) มีหน้าตาคล้ายกิ้งก่าขนาดใหญ่ มีปุ่มเขาขนาดเล็กเหนือดวงตา ขากรรไกรทรงพลังมีฟันเรียงราย แม้จะไม่เทียบเท่าตระกูลไทรันโนซอรัสในยุคหลัง ร่างกายมีความสมดุลโดยยาวและหางหนัก ตามคุณสมบัติของตระกูล อัลโลซอรัส มันมีญาติอันตราอย่าง คาร์ซาโรดอนโทซอรัส และ กิก้าโนโตซอรัส

กระดูกสันหลังของ อัลโลซอรัส ได้รับการประมาณ โดย James Madsen ว่ามีประมาณ 50 ชิ้น ขณะที่ Gregory Paul พิจารณาว่ามากเกินไปและแนะนำ 45 ชิ้น หรือน้อยกว่า โดยกระดูกของอัลโลซอรัส มีช่องกลวงในคอและกระดูกสันหลัง ช่องว่างดังกล่าวซึ่งพบได้ใน เทอโรพอดสมัยใหม่ (ซึ่งก็คือนก) กระดูกแขนมี 3 ข้อต่อ และปลายแขนได้ค่อนข้างสั้นกว่าแขน นีวมี่สามนิ้ว ขาแข็งแรงเต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ เท้ามีสามนิ้ว ด้วยร่างกายที่พอมเพริยวและโครงกระดูกที่เต็มไปด้วยโพรงอากาศ ทำให้อัลโลซอรัสเป็นเทอโรพอดที่มีความว่องไวกว่า ไดโนเสาร์ไดสกูล อัลโลซอรัส ส่วนใหญ่ เคยเชื่อว่ามันมักจะล่าพวกซอโรพอดทั่วไป แต่จากการศึกษา เชื่อว่า อัลโลซอรัสก็อาจจะดักซุ่มโจมตีเหยื่อขนาดกลางด้วย บางทีก็ล่า เทอโรพอดอื่นที่มีขนาดเล็กกว่า อย่าง เซอราโตซอรัส (อังกฤษ: Ceratosaurus) ถือเป็นนักล่าลำดับบนสุดของห่วงโซ่อาหารยุคจูแรคสิก ได้รับฉายาว่าจอมพรานอาศัยอยู่ในยุคจูแรคสิก

หนึ่งในตัวอย่างที่สำคัญมาก คือการพบ ฟอสซิล อัลโลซอรัส ในปี 1991 เป็นตัวอย่างที่สมบูรณ์ถึง 95% และได้ถูกตั้งชื่อ ว่า บิ๊กอัล มีความยาว 8 เมตร (26 ฟุต) ถูกค้นพบที่ รัฐไวโอมิงซึ่งอยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของอเมริกา โดย ทีมธรณีวิทยา ยูนิเวอร์ซิตี้ออฟ ไวโอมิง โดยร่วมกับ พิพิธภัณฑ์ Rockies บิ๊กอัลเป็นโครงกระดูกที่สมบูรณ์ที่สุด โดยโครงกระดูกส่วนใหญ่มีความสมบูรณ์เพียง 87% เท่านั้น โดย สาเหตุการตายของ บิ๊กอัล เกิดจากการติดเชื้อที่และการบาดเจ็บที่กระดูกเท้าขวา ที่อาจมีผลต่อการเคลื่อนไหวและการล่าเหยื่อ

อัลโลซอรัสมีการขุดพบเป็นซากฟอสซิลจำนวนมาก จากที่ต่าง ๆ ทั่วโลก ทำให้มีการวิจัย รุดหน้าไปมาก จากการที่ขุดพบฟอสซิลกระดูกต่าง ๆ มากถึง 1,000 ชิ้นในแหล่งเดียว ทำให้ นักวิทยาศาสตร์ตั้งข้อสังเกตว่า พวกมันมีพฤติกรรมล่าเหยื่อเป็นฝูง แบบ สิงโต หรือ สุนัขป่า ในปัจจุบัน เพื่อสามารถล่าไดโนเสาร์ขนาดยักษ์ของยุคจูราสสิกได้

มอริสสัน พอร์เมชัน ชั้นหินตะกอนที่พบในตะวันตกของสหรัฐอเมริกาแหล่งอุดมสมบูรณ์ที่สุดของซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์ในอเมริกาเหนือ อุดมไปด้วยฟอสซิลซากดึกดำบรรพ์ของสาหร่ายสีเขียว, รา, มอส, เฟิร์น รวมถึงการค้นพบฟอสซิลหอย ปลา, กบ จระเข้ และสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำหลายชนิด รวมถึงไดโนเสาร์หลายสายพันธุ์ เทอโรพอด เช่น เซอราโตซอร์ส, ทอร์วอซอร์ส และซอโรพอด เช่น อะแพทโตซอร์ส, บราคิโอซอร์ส, คามาราซอร์ส, และติปโพลโดคัส ไดโนเสาร์ในกลุ่มสะโพกนก (Ornithischia) เช่น แคมป์โทซอร์ส และสเตโกซอร์ส

อัลโลซอร์ส กับ เทอโรพอด อื่นอย่าง เซอราโตซอร์ส และทอร์วอซอร์ส ทั้งในสหรัฐอเมริกาและโปรตุเกส ปรากฏว่ามีนิเวศที่แตกต่างกันตามกายวิภาคและตำแหน่งของซากดึกดำบรรพ์ในโปรตุเกส เซอราโตซอร์ส และทอร์วอซอร์ส จะอาศัยอยู่ใกล้กับแหล่งน้ำ และได้เปรียบในสภาพแวดล้อม และภูมิประเทศ ทำให้กายวิภาคที่มีร่างกายสูงขึ้น กะโหลกศีรษะแคบพื้นขนาดใหญ่กว้าง ในขณะที่อัลโลซอร์สมีพัฒนาร่างกายให้มีขนาดเล็กลง ขยายขึ้นแต่คลองแคล่วน้อยลง ทำให้อัลโลซอร์ส อาจกลายเป็น อาหารของ เซอราโตซอร์ส และทอร์วอซอร์ส ได้จากการเสียเปรียบในสภาพแวดล้อม และการมีขนาดให้เล็กลง ความคลองแคล่วน้อย โดยมีฟอสซิลส่วนขาของ อัลโลซอร์ส ที่มีรอยฟันของ เทอโรพอดอื่นอาจเป็น เซอราโตซอร์ส และทอร์วอซอร์ส โดยสรุปได้ว่า อัลโลซอร์ส ที่อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมเช่นนี้ จะมีขนาดร่างกายและความคลองแคล่วเสียเปรียบ พวก เทอโรพอดอื่นที่เคยเป็นเหยื่อของมันอย่าง เซอราโตซอร์ส และทอร์วอซอร์ส

3.2.19 โอวีแรปเตอร์ (อังกฤษ: Oviraptor) มีหางอนเป็นเอกลักษณ์ ปากของมันออกแบบมาเพื่อจิกกินไข่ ยาว 2 เมตร พบที่มองโกเลีย มีการค้นพบฟอสซิลของมันอยู่กับลูกในรังของมัน ในท่ากไข่ หลายชุด เป็นหลักฐานที่ระบุว่ามันเป็นไดโนเสาร์ที่เลี้ยงลูกของมันอย่างดี ฟอสซิลในท่ากไข่ของโอวีแรปเตอร์ ตัวนั้นอาจตายตอนมีอายุหลายพันตัว พบในชั้นหินของยุคครีเทเชียส ช่วงเวลา 90-85 ล้านปี

3.2.20 เฮอรรีราซอร์ส (อังกฤษ: Herrerasaurus) มีชีวิตอยู่ในช่วงต้น ของยุคไทรแอสสิก พบในทวีปอเมริกาใต้ เป็นไดโนเสาร์กินเนื้อที่ใหญ่ที่สุดในยุคไทรแอสสิก ความยาว 5 เมตร คล้ายนกพื้นมีลักษณะแหลมคม คอสั้น กระดูกต้นขายาว กว่ากระดูกหน้าแข้ง มีนิ้วเท้า 4 นิ้ว กระดูกสะโพกขึ้นหน้าเอียงไปทางด้านหลังค่อนข้าง คล้ายกับไดโนเสาร์ที่มีสะโพกเหมือนนก ชื่อของมันมีความหมายว่า กิ้งก่าเฮอรรีรา

4. ซากดึกดำบรรพ์ในประเทศไทย

ซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์ที่ถูกค้นพบในประเทศไทย สามารถแยกออกเป็นหมวดหมู่ได้ดังนี้

4.1 ซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์ในยุคไทรแอสสิก

พ.ศ. 2550 ได้สำรวจพบพบชิ้น ส่วนไดโนเสาร์ในพื้นที่ อ.ภูกระดึง จ.เลย ได้ขุดขึ้นส่วนกระดูกไดโนเสาร์ส่วนขา สันหลังจำนวนกว่า 10 ชิ้นที่อยู่ในสภาพค่อนข้างสมบูรณ์ คาดว่าเป็นไดโนเสาร์กินเนื้อในยุคไทรแอสสิก อายุประมาณ 210 ล้านปี โดยเจอที่ชั้นกลุ่มหินน้ำพองห่างจากภูกระดึงประมาณ 6 กม.

4.2 ซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์ในยุคไทรแอสสิกตอนปลาย

ในปี พ.ศ. 2535 กรมทรัพยากรธรณีสำรวจพบกระดูกสะโพกส่วนหน้าของไดโนเสาร์โพรซอโรพอด ที่ชั้นหินทรายสีแดงของหมวดหินน้ำพอง ในเขตอำเภอน้ำหนาว จังหวัดเพชรบูรณ์ มีอายุประมาณ 200 ล้านปี นับเป็นโครงกระดูกไดโนเสาร์ที่เก่าแก่ที่สุดที่พบในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และนับเป็นการพบซากดึกดำบรรพ์โพรซอโรพอดเป็นครั้งแรกในภูมิภาคนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับฟอสซิลชนิดนี้จากแหล่งต่างๆ ทั่วโลก พบว่าโพรซอโรพอดของไทยมีขนาดใหญ่ แข็งแรง อาจยาวถึง 8 เมตร

4.3 ซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์ในยุคจูแรสสิก

ในปี พ.ศ. 2539 คณะสำรวจไทย-ฝรั่งเศสได้พบแหล่งซากดึกดำบรรพ์ฟันไดโนเสาร์ที่อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ ในชั้นหินของหมวดหินภูกระดึง อายุประมาณ 150-190 ล้านปี เป็นฟันของไดโนเสาร์เทอโรพอด ไดโนเสาร์ซอโรพอด และไดโนเสาร์สเตโกซอร์ ซึ่งเป็นการพบซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์สเตโกซอร์ครั้งแรกในประเทศไทย

4.4 ซากดึกดำบรรพ์คอมพ์ซอกนาธัส

คอมพ์ซอกนาธัสเป็นไดโนเสาร์ที่มีขนาดตัวเล็กที่สุด แต่เดิมพบเฉพาะในบริเวณประเทศเยอรมนี และประเทศฝรั่งเศส สำหรับในประเทศไทยพบซากดึกดำบรรพ์คอมพ์ซอกนาธัสที่บริเวณประตูตีหมา อำเภอกุเวียง จังหวัดขอนแก่น ซากดึกดำบรรพ์ที่ถูกค้นพบเป็นกระดูกชิ้นเล็กๆ สองชิ้น มีรูกลวงตรงกลางคล้ายกระดูกนกหรือกระดูกไก่ หลังการตรวจสอบพบว่าเป็นกระดูกขาหลังท่อนล่างชิ้น

หนึ่ง และเป็นกระดูกขาหน้าขึ้นบนอีกขึ้นหนึ่ง ของไดโนเสาร์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับคอมพิวเตอร์ชอกนาธัส ที่พบในแคว้นบาวาเรีย ประเทศเยอรมนี

4.5 ซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์ในยุคครีเทเชียส

มีการค้นพบซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์ในยุคครีเทเชียสเป็นจำนวนมากในประเทศไทย ซึ่งจำแนกออกได้ดังนี้

5. การค้นพบรอยเท้าไดโนเสาร์

พบในชั้นหินของหมวดหินพระวิหาร อายุประมาณ 140 ล้านปี บริเวณที่มี 4 แห่ง ได้แก่

- บริเวณลานหินป่าขาด อำเภอภูเวียง จังหวัดขอนแก่น

พบรอยเท้าไดโนเสาร์ซึ่งทำให้ทราบว่าเป็นไดโนเสาร์กินเนื้อ เดินด้วยขาหลัง เคลื่อนไหวว่องไว มีขนาดเล็ก นอกจากนี้ยังพบรอยเท้าไดโนเสาร์พวกคาร์โนซอร์ที่มีขนาดใหญ่กว่า

- บริเวณน้ำใสใหญ่ อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ จังหวัดปราจีนบุรี

พบรอยเท้าไดโนเสาร์เทอโรพอดขนาดใหญ่ มีรอยเท้ากว้าง 26 ซม. ยาว 31 ซม. รวมทั้งพวกออร์นิโทพอดและซีลูโรซอร์ซึ่งเป็นไดโนเสาร์ขนาดเล็ก รอยเท้ากว้าง 14 ซม. ยาว 13.7 ซม.

- บริเวณภูแฝก กิ่งอำเภอนาคู จังหวัดกาฬสินธุ์

พบรอยเท้าไดโนเสาร์กินเนื้อขนาดใหญ่พวกคาร์โนซอร์ รอยเท้ากว้าง 40 ซม. ยาว 45 ซม.

- บริเวณภูแก้ว จังหวัดหนองบัวลำภู

พบรอยเท้าไดโนเสาร์กินเนื้อขนาดย่อม แต่ยังไม่ได้ศึกษารายละเอียดซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์บริเวณแหล่งขุดค้นไดโนเสาร์ภูเวียงมีการค้นพบซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์หลายชนิดในชั้นหินของหมวดหินเสาขัว บริเวณแหล่งขุดค้นไดโนเสาร์ภูเวียง ดังนี้

5.1 ซากดึกดำบรรพ์ สยามโมไทรันนัสอีสานเอนซิส ถูกค้นพบที่บริเวณหินลาดยาว อำเภอภูเวียง จังหวัดขอนแก่น เมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2536 โดยพบกระดูกสันหลังหลายชิ้นโผล่ออกมาจากชั้นดินทรายสีแดงของหินหมวดเสาขัว ต่อมาพบกระดูกสะโพกด้านซ้าย และกระดูกส่วนหางอีกหลายชิ้นเรียงต่อกัน หลังจากทีคณะสำรวจไทย-ฝรั่งเศสได้ทำการศึกษาอย่างละเอียดแล้วก็พบว่า เป็น

ไดโนเสาร์ตระกูลใหม่ของไทยจึงได้ตั้งชื่อว่า “สยามโมไทแรนน์สอิสานเอนซิส” (Siamotyrannusisanensis)

5.2 ซากดึกดำบรรพ์ภูเวียงโกซอร์ส ถูกค้นพบที่บริเวณประตูตีหมา อำเภอกุเวียง จังหวัดขอนแก่น ประกอบด้วยกระดูกสันหลังส่วนคอ 3 ชิ้น กระดูกสันหลังส่วนกลางตัว 4 ชิ้น กระดูกซี่โครงหลายชิ้น กระดูกสะบักซ้ายและส่วนปลายสะบักขวา กระดูกต้นขาหน้าซ้าย บางส่วนของกระดูกแขน กระดูกสะโพกทั้งสองข้าง กระดูกต้นขาทั้งสองข้าง และกระดูกหน้าแข้งซ้าย ลักษณะของกระดูกที่พบ บอกได้ว่าเป็นไดโนเสาร์ซอโรพอดขนาดใหญ่ มีขนาดใกล้เคียงกับ คัมมาราซอร์ส ที่ถูกค้นพบในทวีปอเมริกาเหนือ แต่ไม่เหมือนกันทีเดียว จึงอัญเชิญพระนามาภิไธย สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มาตั้งเป็นชื่อใหม่ว่า “ภูเวียงโกซอร์ส สิริธรเน” (Phuwiangosaurussirindhornae)

5.3 ซากดึกดำบรรพ์ สยามโมซอร์ส สุธีธรณี พบเพียงแค่ฟัน ที่บริเวณประตูตีหมา อำเภอกุเวียง จังหวัดขอนแก่น โดยฟันที่ค้นพบมีลักษณะเป็นแท่งกรวยปลายแหลม มีสันเล็กๆ ยาวตลอดฟัน ซึ่งต่างจากฟันของไดโนเสาร์เทอโรพอดทั่วไป ที่แบน และมีรอยหยัก สันนิษฐานว่าสยามโมซอร์สเป็นเทอโรพอดที่มีลักษณะปากคล้ายสัตว์เลื้อยคลานพวกกินปลา หรือเพลสซิโอซอร์ และได้ตั้งชื่อเพื่อเป็นเกียรติแก่ นายวราวุธ สุธีธร ผู้ค้นพบ

5.4 ซากดึกดำบรรพ์คาร์โนซอร์ พบเพียงแค่ฟัน ที่บริเวณประตูตีหมา อำเภอกุเวียง จังหวัดขอนแก่น โดยฟันที่ค้นพบมีลักษณะแบน ปลายแหลม โค้งงอเล็กน้อยคล้ายมดโค้ง ที่ขอบมีรอยหยักเหมือนมดคันเนื้อ ฟันลักษณะนี้เป็นฟันของไดโนเสาร์กินเนื้อขนาดใหญ่พวกเทอโรพอด ซึ่งคาดว่าป็นไดโนเสาร์คาร์โนซอร์

จากการค้นพบซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์เป็นจำนวนมากที่แหล่งขุดค้นไดโนเสาร์ภูเวียงนี้เอง ทำให้บริเวณนี้ถูกประกาศให้เป็นอุทยานแห่งชาติ ภูเวียง ในปี พ.ศ. 2535 และเป็นอุทยานไดโนเสาร์แห่งแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

6. ซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์อื่นๆ

6.1 ซากดึกดำบรรพ์ซิททาโคซอร์สซิดตะโกซอร์ส เป็นไดโนเสาร์ปากนกแก้วชนิดหนึ่ง แต่เดิมพบเฉพาะในบริเวณประเทศจีน ประเทศมองโกเลีย และไซบีเรีย สำหรับในประเทศไทยพบซากดึกดำบรรพ์ซิททาโคซอร์สที่จังหวัดชัยภูมิ ในชั้นหินของหมวดหินโคกกรวด ซึ่งประกอบด้วย ส่วนที่เป็น

กะโหลกด้านซ้าย และกรามล่างด้านขวาที่มีฟันครบ และได้ตั้งชื่อเพื่อเป็นเกียรติแก่ นายนเรศ สัตยารักษ์ ผู้ค้นพบ ว่า ซิตตะโกซอรัส สัตยารักษ์กี (Psittacosaurussattayarakii)

6.2 ซากดึกดำบรรพ์อิกธิโอซอร์ ดร.จงพันธ์ จงลักขมณี นักโบราณชีววิทยาของกรมทรัพยากรธรณี ได้พบฟอสซิลของอิกธิโอซอร์ ขนาดตัวยาวเพียง 20 ซม. ในหินปูนยุคไทรแอสสิกตอนปลาย ที่เขาทอง จังหวัดพัทลุง อิกธิโอซอร์ที่พบตัวนี้มีวิวัฒนาการอยู่ในช่วงปรับตัวเพื่อใช้ชีวิตในทะเล ยังไม่สมบูรณ์ดี แขนทั้งสองข้างยังเปลี่ยนเป็นใบพายไม่สมบูรณ์นัก รูปร่างและโครงสร้างของกะโหลกยังเหลือร่องรอยของการสืบทอดจากสัตว์บกอยู่มาก ฟอสซิลของอิกธิโอซอร์ชิ้นนี้นับเป็นอิกธิโอซอร์ที่โบราณมาก แตกต่างไปจากพวกที่เคยพบมาแล้ว จึงได้ชื่อใหม่ว่า "ไทยซอรัส จงลักขมณี" (Thaisauruschonglakmanii) เพื่อเป็นเกียรติแก่ผู้ค้นพบ

ข้อมูลด้านรูปแบบ

1. องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงาม น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบ

สิ่งต่างๆ ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด, เส้น, รูปร่าง- รูปทรง, สี, ลักษณะผิว ส่วนประกอบต่างๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิดคุณค่า ทางความงาม เรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

2. รูปแบบการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การจัดองค์ประกอบ เป็นหลักที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใดๆ ก็ตาม ล้วนมีจุดเด่นที่เน้นเป็นหลักใหญ่ๆ อยู่ในตัวด้วยกัน 2 ประการดังนี้

ทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอา องค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ ได้แก่ เส้น, สี, แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความงามทางศิลปะ (Art Composition)

ทางด้านเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออก ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินจะนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากรวมองค์ประกอบทางศิลปะเข้าด้วยกัน ถ้า

องค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่น่าเสนอ งานศิลปะนั้นๆ ก็จะขาดความงามของเรื่องราวที่จะเสนอถึงเรื่องที่ต้องการให้ผู้อื่นรับรู้ได้ตรงกับหัวข้อเรื่องหรือชื่อภาพนั้นไป ดังนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงให้ความสำคัญในการคิด ประยุกต์ ดัดแปลง เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะให้เกิดความสวยงาม ดึงดูดผู้ชม หรือน่าสนใจในงานนั้นๆ

3.ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นเรื่องสำหรับผู้เรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ให้เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบโครงสร้างหรือรูปร่างของภาพ แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบต่างๆ ได้ เช่น การจัดวางสิ่งของเพื่อตกแต่งบ้าน, การจัดสำนักงาน,การจัดโต๊ะอาหาร, จัดสวน, การออกแบบปกรายงาน, ตัวอักษร, และการจัดบอร์ดกิจกรรมต่างๆ สามารถนำไปใช้กับการออกแบบอื่นๆ ได้เป็นอย่างดีซึ่งเหล่านี้ เราต้องอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์ทั้งสิ้น

4. ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ซึ่งจะเป็นส่วนที่เรานำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบได้ดี ให้น่าสนใจ และมีความสวยงาม ดังนี้

4.1 จุด (Point, Dot)

จุดเป็นส่วนประกอบขั้นมูลฐานหรือทัศนธาตุ ที่มองเห็นได้ (Visual Element) จัดว่าเป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด แต่เป็นส่วนประกอบที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นและสำคัญยิ่งในงานออกแบบ ทุกชนิด จุดเมื่อเรียงต่อกัน ในตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆกัน ทำให้เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว ฯลฯ จุดในทางศิลปะนั้นสามารถนำมาสร้างสรรค์ ประกอบรวมกับองค์ประกอบอื่นๆแล้วการตีความหรือตีค่าของจุดนั้นเกินกว่าที่จะมองเห็น เป็นเพียงรอยแต้มเล็กๆที่ไร้ค่า ไร้ความหมายแต่เมื่อปรากฏตัว ในที่ว่างจะทำให้ที่ว่างนั้นมีความหมายขึ้นมาทันที จุดในความหมายทั่วไป คือเป็นสิ่งที่ ไม่มีความกว้าง ความยาว ความหนา แต่ในทางทัศนศิลป์ จุด มีค่า มากมายกว่านั้น ด้วยในทางศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับความรู้สึก มากกว่า การตีความ เพราะ จุดๆหนึ่งที่ปรากฏในภาพอาจจะค่อยๆแปรเปลี่ยน เป็นสิ่งต่าง ๆ ในจินตนาการก็ได้

4.2 เส้น(Line)

เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด (Moving dot) จำนวนมากไปในทิศทางที่กำหนดหรือเส้นคือทางเดินของจุดไปในทิศทางเดียวกันที่กำหนด เส้น เป็นแนวเชื่อมโยงระหว่าง จุดสองจุดขึ้นไป เส้น

มีมิติเดียว คือ ความยาว 'ไม่มีความกว้างมีแต่ มีความหนา' ที่เรียกว่า เส้นหนา เส้นบาง เส้นใหญ่เส้นเล็ก ความหนาของเส้น จะต้องพิจารณาเปรียบเทียบกับความยาวด้วยคือถ้าเส้นนั้นสั้น แต่มีความหนามากจะหมดคุณลักษณะของความเป็นเส้น กลายเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าไปเส้นมีทิศทางต่างกัน เช่น แนวราบ แนวตั้ง แนวเฉียง และมีลักษณะ ต่าง ๆ เช่น ตรง คด เป็นคลื่น ก้นหอย ชัด พร่า ประ ฯลฯ ทิศทางและลักษณะของเส้น ให้ความรู้สึกต่อผู้สัมผัสแตกต่างกัน

4.3 รูปร่าง รูปทรง(Shape & Form)

รูปร่าง(Shape) ตามความเข้าใจทั่วไป หมายถึง การล้อมรอบ หรือการบรรจบกันของเส้นบนพื้นที่ว่าง มีรูปลักษณะ แบบราบเป็น มิติ แต่ในทางทัศนศิลป์แล้ว รูปร่าง มีความหมายมากกว่า 2 นั้นเพราะรูปร่างเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะ (Element) ใดๆอย่างหนึ่งหรือหลายๆอย่างพร้อมกันซึ่งได้แก่ จุด เส้น สี หรือพื้นผิว ฯลฯ รูปร่างไม่แสดงน้ำหนักแสงเงาให้เห็นเป็นปริมาตรหรือมวลดังเช่นรูปทรง แต่ทั้งรูปร่างและรูปทรงจะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เพราะการจะกำหนดว่าสิ่งนั้นคือรูปร่าง หรือรูปทรง ก็อยู่ที่การพิจารณาจากองค์ประกอบอื่นๆด้วย

เปรียบเทียบระหว่างรูปร่างและรูปทรง รูปทรง (Form) จะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับรูปร่าง แต่รูปทรงมีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดจนที่สุดก็คือ รูปทรงมีลักษณะเป็น มิติ คือ 3 นอกจากจะมีส่วน กว้าง และ ส่วนยาวแล้ว จะแสดงส่วนหนา หรือส่วนลึกเพิ่มขึ้นอีกมิติหนึ่ง

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกได้ 3 ประเภท ดังนี้

4.3.1 รูปร่าง,รูปทรงธรรมชาติ (Natural Shape & Form)

หมายถึงรูปร่างที่ถ่ายทอดแบบมาจากธรรมชาติเป็นสิ่งที่พบเห็นโดยทั่วไป ได้แก่ คน สัตว์ พืช หรือเรียกอีกนัยหนึ่งว่ารูปร่างที่ได้จากสิ่งที่มีชีวิต(Organic)

4.3.2 รูปร่าง,รูปทรงเรขาคณิต)Geometric Shape & Form)

หมายถึงรูปร่าง ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาใหม่ โดยอาจจะมีการนำมาจากธรรมชาตินำมาดัดแปลงโดยรูปร่าง เรขาคณิตนี้จะมีโครงสร้างแน่นอน วัตรระยะได้ ได้แก่ รูปร่างวงกลม รูปร่างสามเหลี่ยม รูปร่างสี่เหลี่ยม ฯลฯ

4.3.3 รูปร่าง,รูปทรงนามธรรม (Abstract Shape & Form)

หมายถึงรูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลง อาจเป็นรูปร่างที่มาจากธรรมชาติ เรขาคณิต หรือจากจินตนาการ ซึ่งรูปร่างลักษณะนี้ อาจพอมองออกว่า คล้ายกับรูปร่างอะไร หรือไม่สามรถระบุได้ว่าเป็นรูปร่างอะไร อาจเรียก รูปร่างชนิดนี้ว่ารูปร่างไม่แสดงเนื้อหาหรือรูปร่างอิสระ ซึ่งเป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นโดยไม่จำเป็นต้อง อ้างอิงธรรมชาติหรือเรขาคณิต

4.3.4 พื้นผิว หรือ ผิวสัมผัส (Texture)

พื้นผิว หมายถึงบริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิว เป็นส่วนประกอบ (Element) ที่สำคัญของศิลปะอันหนึ่งที่ถูกนำมาใช้สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เพราะ พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดปฏิกิริยาทาง ด้านความรู้สึก รับรู้ได้ด้วยการรับสัมผัสทางตาและจับต้องได้ทางกายสัมผัส พื้นผิวจะถูก นำมาใช้ในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปินจะใช้พื้นผิวสร้างความงาม และค่าน้ำหนัก เพื่อให้เกิดความประสานกลมกลืน ความแตกต่าง และจุดเด่น เป็นต้น พื้นผิว ไม่ว่าจะเกิดจากธรรมชาติ หรือจากมนุษย์ และเครื่องจักร จะมีลักษณะ ที่สัมผัสได้ ใน 2 ลักษณะ คือ

พื้นผิวจริง (Real Textures) หมายถึงพื้นผิวที่สามารถจับต้องได้ เช่น เปลือกของต้นไม้ ใบไม้ ก้อนหิน ก้อนกรวด ผลไม้ ผิวหนังคน สัตว์ ฯลฯ พื้นผิวลักษณะนี้มีมนุษย์สามารถ สัมผัสได้ทั้งทางจักษุสัมผัส และกายสัมผัส (Tactile Textures) และความรู้สึกที่สัมผัสได้ก็มักจะตรงกันทั้งที่ตาเห็นและการสัมผัส พื้นผิวจริง จะมีคุณสมบัติของส่วนประกอบอื่นมาเกี่ยวข้องโดยตรงก็คือ น้ำหนัก และทิศทาง ของแสงและเงา เพราะสิ่งนี้จะทำให้การเกิดของพื้นผิว เด่นชัดขึ้น

พื้นผิวเทียม(Artificial Textures) หมายถึงพื้นผิวที่เลียนแบบพื้นผิวจริง และเป็นพื้นผิวที่รับรู้ได้ทางจักษุสัมผัส(Aisual Textures) โดยรู้สึกได้โดยประสบการณ์ที่เคยรับรู้จากพื้นผิวจริง เช่นมองเห็นว่า เรียบมัน หยาบ ขรุขระ ฯลฯ แต่เมื่อสัมผัสจากทางกาย อาจจะมีลักษณะคล้ายตามกับที่ตาเห็น หรือค้ำกับที่ตาเห็นก็ได้

4.3.5 น้ำหนักอ่อนแก่(Value)

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา ที่ปรากฏบนวัตถุนั้นเป็นผลมาจากแสงสว่างในธรรมชาติ หรือแสงสว่างที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น เมื่อใดที่แสงตกกระทบวัตถุจะเกิดเป็นบริเวณสว่างและบริเวณมืด โดยบริเวณสว่างและบริเวณมืดจะค่อยๆกระจายค่าน้ำหนักความอ่อนแก่ได้อย่างกลมกลืน ปรากฏเป็น ปริมาตรของรูปทรงของวัตถุ เรื่องของน้ำหนักจึงเกี่ยวข้องโดยตรงกับแสงสว่าง ถ้าปราศจากแสงสว่าง หรือมีปริมาณน้อย รูปทรงของวัตถุก็จะพรางมัวหรือมองเห็นได้ไม่ชัดเจน กล่าวได้ว่า น้ำหนักเป็นการ ตอบสนองทางการเห็นจากการเกิดของแสงสว่างและเงามืดที่ปรากฏบนวัตถุในทางทัศนศิลป์น้ำหนัก อ่อนแก่ หมายถึงความอ่อนแก่บริเวณเนื้อที่ของวัตถุที่ถูกแสงและ บริเวณเนื้อที่ที่เป็นเงาอาจจะมี น้ำหนักอ่อนตั้งแต่ ขาวจนถึงดำ

4.3.6 สี(Color)

สีเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของการออกแบบศิลปะ(Element of Art) ทุกสาขา ซึ่งศิลปิน หรือ นักออกแบบ ใช้ สี เป็น”ตัวกลาง” หรือ “สื่อ”ในการ ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก สร้างสรรค์ ออกมา เป็นงานออกแบบ หรือศิลปะสาขาใดสาขาหนึ่ง แต่สีจะบรรลุถึงอารมณ์ความรู้สึกได้นั้นต้อง สัมพันธ์ กับส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะด้านอื่นๆด้วย ซึ่งประกอบด้วย เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น การใช้สีให้แสดงศักยภาพ ในงานออกแบบศิลปะให้ประสบความสำเร็จนั้นต้องมีการ วางแผนการใช้ ซึ่งการวางแผนนี้ เรียกว่า การวางโครงสี (Color Schemes) เพื่อให้สีนั้นมีปฏิกิริยาต่อ การมองเห็น ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้แต่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวเกี่ยวกับการใช้สี หลักเกณฑ์ต่างๆเป็น เพียงแนวทางเท่านั้น เพราะความรู้สึก การรับรู้ ทางด้านสีของมนุษย์นั้น แตกต่างกัน

5. หลักการทางศิลปะ (Principle of Art)

หมายถึงการนำส่วนประกอบมูลฐานหรือทัศนธาตุของศิลปะ มาประกอบเข้าด้วยกันทำให้ เป็นงานศิลปะที่สมบูรณ์ หลักการศิลปะ ประกอบด้วย 10 หลักการคือ

5.1 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล คือ หลักการทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น (Visual Balance) สิ่งต่าง ๆ ที่จัดวางภายในงานศิลปะนั้น เมื่อมองแล้วให้ความรู้สึกไปสองทาง คือ รู้สึกว่ามีความเท่ากัน ทั้งสอง ข้าง (Symmetry) และรู้สึกว่าหนักไปข้างใดข้างหนึ่ง(Asymmetry) ความสมดุล เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัส

อยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่งหนึ่ง ที่มนุษย์คุ้นเคย นักจิตวิทยากล่าวไว้ว่า ที่เป็นดังนี้ เพราะร่างกายของมนุษย์ มีความสมดุลเท่ากันเป็นปกติ ความสมดุล เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เช่น การทรงตัว ของร่างกายไม่ให้ล้ม เวลานั่ง ยืน เดิน หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งธรรมชาติ ได้พยายามสร้างการทรงตัว ให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ ความดุลในงานทัศนศิลป์เกิดจากความสมดุลของทัศนธาตุ และองค์ประกอบ หรือหลักการที่เกี่ยวข้อง ความสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

5.1.1 ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน (Symmetry Balance)

ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากันหมายถึง ภาพที่มีสองข้างเหมือนกันเช่นเดียวกับนำภาพข้างหนึ่ง ไปวางข้างกระจกเงาและเห็นภาพอีกข้างหนึ่งเหมือนกัน (Mirror Image) โดยมีเส้นแบ่งครึ่งตามแนวตั้ง เป็นเส้นแกนกลาง (Central Axis) ความสมดุลลักษณะนี้ สร้างความสนใจ และความเข้าใจได้ง่าย ที่สุด ดังกล่าวมาแล้วว่า มนุษย์ทุกคนคุ้นเคยกับความเท่ากันทั้งสองข้างเป็นอย่างดีในธรรมชาติ เช่นร่างกายมนุษย์ มีสองตา สองหู สองแขน ฯลฯ โดยมี สิ่งที่มีเพียงหนึ่งเดียว อยู่ตรงแกนกลาง เช่น ตา ปาก และมนุษย์ก็ได้พบเห็นธรรมชาติต่าง ๆ รอบตัว จะพบว่า ส่วนใหญ่ จะมีลักษณะสองข้างเท่ากัน

5.1.2 ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance)

หมายถึงการจัดวางส่วนประกอบมูลฐานของ ศิลปะ ลงในสองข้าง ของแกนสมมุติ ทั้งทางแนวตั้ง หรือแนวนอน ได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องคำนึงถึงความเท่ากันทั้งสองข้างในด้านสัดส่วน มวล หรือปริมาตรแต่ในการจัดวางนั้นเมื่อดูโดยรวมแล้วมีความสมดุลในความรู้สึกเกิดขึ้น ไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากันนี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความสมดุลแบบไม่เป็นทางการ เพราะการออกแบบสร้างสรรค์ไม่มีกฎเกณฑ์ ที่แน่นอนในการจัดวางวัตถุตามแกนแนวตั้ง และแนวนอน ว่าไม่จำเป็นจะต้องมีความเท่ากันอยู่สองข้างของแกนกลางเสมอแต่ความสมดุลที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากความรู้สึกของผู้ชมความสมดุลในลักษณะนี้จะให้อารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหว น่าสนใจ เป็นความรู้สึก ตรงกันข้ามกับความสมดุลแบบ สองข้างเท่ากัน

5.2 พื้นที่ว่าง (Space)

คนเราอาศัยอยู่ในบริเวณว่างในโลกที่เป็น 3 มิติ ที่แสดงความกว้าง ความยาว และความลึก ที่ว่างตามปกติจะเป็นบริเวณที่หาขอบเขตไม่ได้ เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น เช่นเดียวกับความ เว้งว่างใน

อวกาศ แต่เมื่อมีสิ่งใด สิ่งหนึ่งปรากฏขึ้น ก็จะเกิดปฏิกิริยากับที่ว่างนั้นทันที เช่นเดียวกับบริเวณว่างบนพื้นโลก เมื่อเราอยู่บนที่สูง มองไปรอบ ๆ ตัว เราจะเห็นบางสิ่งใกล้ตัว บางสิ่งไกลออกไป เกิดระยะทางใกล้ไกล บริเวณว่างลักษณะนี้เรียกว่า บริเวณว่างจริง (Physical Space) หรือ บริเวณว่าง 3 มิติ (Three Dimension Space)

บริเวณว่างในทางทัศนศิลป์ เป็นบริเวณว่างที่ได้มีการควบคุมและกำหนดขอบเขตสำหรับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยบริเวณว่างเป็นเหมือนสนามหรือเวทีสำหรับจัดวางทัศนธาตุหรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) ลงไปเพื่อแสดงบทบาทให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ งานทัศนศิลป์แต่ละประเภทก็ใช้ที่ว่างแตกต่างกันไป เช่น ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม ก็ใช้ที่ว่างแบบ 3 มิติ จิตรกรรม ก็ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ คือเป็นที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้าง และความยาวเท่านั้น แต่บางครั้งจิตรกรรมก็สามารถสร้างมิติที่ 3 ให้เกิดขึ้นบนพื้นผิวราบ 2 มิติ ได้บริเวณว่างที่เกิดขึ้นลักษณะนี้ เรียกว่าบริเวณว่างลวงตา (Illusion Space) หรือ บริเวณว่าง 2 มิติ (Two Dimension Space)

5.3 จังหวะ(Rythm)

ในทางทัศนศิลป์จังหวะเกิดจากการเว้นระยะความห่างหรือการซ้ำที่เป็นระเบียบ เป็นจังหวะจะโคนจากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงถี่ ห่างเท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูง และซับซ้อนขึ้น ของทัศนธาตุหรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์(Elements of Visual Art) เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว (Movement) ทางสายตาคือทางเดินของภาพที่มีพลังชักนำหรือขัดแย้งให้สายตาติดตาม จังหวะของงานทัศนศิลป์เป็นการซ้ำหรือการไหลต่อเนื่องกันของส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงพื้นผิวในที่ว่าง มีความถี่ ความห่าง เกิดเคลื่อนไหวในทางสายตา จำแนกออกได้ 3 ประเภทตามลักษณะการเกิดของจังหวะ คือ

5.3.1 จังหวะเกิดจากซ้ำกัน(Repetition Rhythm)

หมายถึงการจัดช่วงจังหวะให้มีลักษณะ ซ้ำกันของ ส่วนประกอบชั้นมูลฐาน เช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ ซึ่งมีหน่วยตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป โดยมีบริเวณว่าง คั่นอยู่ ระหว่างรูปร่าง หรือรูปทรงเหล่านั้น

5.3.2 จังหวะเกิดจากการต่อเนื่อง(Continuous Rhythm)

หมายถึงการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ ซึ่งอาจจะ เป็นเส้น สี รูปร่าง รูปทรง แสงเงา ฯลฯ ที่ต่อเนื่อง โดยไม่มีบริเวณว่างมาคั่น การกำหนดจังหวะอยู่ที่ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุเอง เช่นเดียวกับคลื่นในทะเล ที่เลื่อนไหลไปอย่างสม่ำเสมอ ให้จังหวะต่อเนื่องกันของเส้น สี น้ำหนัก หรือ จังหวะของดนตรีที่มีการต่อเนื่องกันด้วยเสียงสูง เสียงต่ำ บรรเลง ได้อย่างต่อเนื่อง เป็นจังหวะไม่ขาดระยะ

5.3.4 จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องก้าวหน้า(Progressive Rhythm)

หมายถึงการจัดจังหวะ ให้เพิ่มขึ้นเป็นลำดับอาจเกิดขึ้น จากเส้น ขนาด น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง เส้น สี พื้นผิว ฯลฯ เป็น การสร้างสรรค์ระยะของจังหวะ ให้เปลี่ยนแปลง ไปทีละน้อย

5.4 ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion)

ขนาดและสัดส่วน เป็นคำที่มีความหมายทั้งคล้ายกัน และ แตกต่างกันเล็กน้อย แต่มีความสัมพันธ์กันตลอดเวลา คือเป็นความสัมพันธ์(Relative)ของส่วนย่อย (Detail) กับส่วนรวม (Mass) กล่าวคือ

ขนาด เป็นส่วนย่อย (Detail) หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาว หรือความลึกของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตราที่มนุษย์ได้กำหนดหน่วยวัดขึ้นมา เพื่อเป็นมาตรฐานใช้เรียกกัน

สัดส่วน เป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งสองสิ่งที่มีขนาดต่างกัน เช่น การที่จะระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่ เล็ก หรือมีความเหมาะสมพอดีแค่ไหนนั้น ต้องนำไปเปรียบกับขนาดโดยส่วนรวม ที่เรียกว่า สัดส่วน(Proportion)

5.5 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในงานทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นสาขา จิตรกรรม ประติมากรรมศิลปะ ภาพพิมพ์ หรืองานออกแบบใด ๆ ก็ตาม เป็นอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ดูได้โดยรับรู้จากสิ่ง ที่อยู่นิ่ง ได้ด้วยการเห็นหรือด้วยประสาทสัมผัสทางตาว่าสิ่งนั้นมีการเคลื่อนไหว ไม่ใช่การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้น จริง เพราะงานทัศนศิลป์โดยทั่วไปจะไม่มีเคลื่อนไหวแต่ลักษณะของทัศนธาตุรวมทั้งองค์ประกอบ ทาง

ศิลปะทำให้รู้สึกว่ามี การเคลื่อนไหวผ่านจังหวะสัมผัส และความรู้สึกของการเคลื่อนไหวนั้นส่วนหนึ่งก็เกิด จาก ประสบการ จากการรับรู้ของมนุษย์จากธรรมชาติเช่นเดียวกัน

5.6 การแปรเปลี่ยน (Gradation)

การแปรเปลี่ยน คือการเปลี่ยนแปลง การกระจาย หรือการลดหลั่นของส่วนประกอบมูลฐาน ของทัศนศิลป์ ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ขนาด น้ำหนักอ่อนแก่ สี จากสภาพหนึ่ง ไปสู่อีก สภาพหนึ่ง และระหว่างสภาพทั้งสองนี้มีการแปรเปลี่ยนที่ต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน โครงสร้างมูลฐานของ การแปรเปลี่ยนเกิดจากจังหวะการซ้ำ(Repetition) แต่การซ้ำนี้มีการแปรเปลี่ยนแตกต่างกันออกไป มากมาย เป็นการคลี่คลาย จากสภาพหนึ่ง ไปสู่อีกสภาพหนึ่ง แต่ถึงจะมีการแปรเปลี่ยนอย่างไร สภาพ เดิมเช่นรูปร่าง รูปทรง หรือโครงสร้างยังคงมีเค้าของเดิมอยู่ ยังมองออกว่ามีการคลี่คลายมาจากอะไร เปรียบกับเสียงทำนองดนตรีจะมีท่อนซ้ำ ท่อนแยกที่ซ้ำและแปรเปลี่ยนไปตลอดเวลา แต่ยังคงสภาพ ทำนองหลักไว้เสมอ

ในงานทัศนศิลป์การแปรเปลี่ยนนี้ให้ความรู้สึกและปฏิกิริยาทางจิตวิทยาและการมองเห็นหลาย ประการซึ่งจะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับทัศนธาตุ และ องค์ประกอบทัศนศิลป์ในข้ออื่น ๆ อีกด้วย เช่น การแปรเปลี่ยนของขนาด และทิศทาง ทำให้เกิดระยะความลึก เป็นทัศนียภาพ (Linear Perspective) การลดหลั่นของสี จากสีโทนร้อนมาโทนเย็น และจากสีเข้มมายังสีอ่อน สร้างระยะ ความลึกของบรรยากาศ(Arial Perspective) การแปรเปลี่ยนยังสามารถสร้างจุดเด่นหรือจุดสนใจและ สร้างความรู้สึกของการเคลื่อนไหวได้ เช่น การลดหลั่นหรือการไล่น้ำหนักแก่มาข้มน้ำหนักอ่อน ทำให้ สายตาเคลื่อนไหวไล่ตามน้ำหนักนั้น การแปรเปลี่ยนเป็นส่วนหนึ่งหรือเป็นองค์ประกอบหนึ่งของ จังหวะ (Rythmn)

5.7 ความแตกต่าง (Contrast)

ความแตกต่างเป็นสิ่งที่พบเห็นได้โดยทั่วไปเป็นสิ่งปกติในธรรมชาติ เช่น ความสว่างและ ความมืด ความใหญ่และเล็ก ความหนาและบาง เป็นต้น แต่ในทางทัศนศิลป์ ความแตกต่าง หมายถึง ความขัดแย้ง (Opposition) ของ ส่วนประกอบมูลฐานที่อยู่ร่วมกัน เช่น ขนาดใหญ่ เล็ก /, รูปร่าง เหลี่ยม มน /, พื้นผิวหยาบ ละเอียด /, น้ำหนักอ่อน แก่ /, ทิศทางของเส้นตั้ง นอน /, สีที่แตกต่างใน วงล้อสี เช่น เขียว แดง /, น้ำเงิน ส้ม เป็นต้น รวมทั้งความแตกต่างระหว่าง /ส่วนประกอบมูลฐานกับ หลักการทัศนศิลป์ เพื่อสร้างให้ผลงานนั้นมีความงามเด่นชัดช่วยเน้นสิ่งใด สิ่งหนึ่งในจุดสำคัญของการ

ออกแบบให้เป็นจุดสนใจขึ้น ทำให้งานออกแบบนั้นมองดูไม่น่าเบื่อ ไม่ซ้ำซาก ไม่จำเจทำให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ในทางตรงกันข้าม ถ้างานออกแบบนั้น ขาดความแตกต่าง หรือ มีความกลมกลืนกันมากเกินไป ก็จะทำให้การออกแบบนั้นน่าเบื่อซ้ำซากจืดชืดไม่น่าสนใจ แต่ก็มีข้อควรระวังในการสร้างความแตกต่างก็คือ หากในงานทัศนศิลป์นั้นมีความแตกต่างมากและอยู่อย่างกระจัดกระจายแล้วจะเป็นการทำลายเอกภาพของงานศิลปะนั้น ฉะนั้นการสร้างความแตกต่างย่อมอยู่ภายใต้ กฎเกณฑ์ของเอกภาพ (Unity) ด้วย

5.8 ความกลมกลืน (Harmony)

โดยทั่วไป หมายถึงการประสานเข้าสนิทกัน กลมกลืน ประอบดอง สามัคคี ลงรอย ในทางทัศนศิลป์ ความกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของหน่วยย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ คือได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างเป็นหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบเช่นจังหวะ ช่องว่างทำให้เกิดเป็นการประสานเข้ากันได้อย่างสนิท โดยไม่มีความขัดแย้งทำให้ผลงานการออกแบบทัศนศิลป์มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความมีเอกภาพ แต่อย่างไรก็ตามความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไปก็อาจจะทำให้ผลงานนั้นอาจดูน่าเบื่อได้ จึงต้องมีการเพิ่มการขัดแย้ง หรือ ความแตกต่าง (Contrast) เข้าไปรวมบ้างเพียงเล็กน้อยก็จะให้ผลที่ น่าสนใจขึ้น ประโยชน์อีกลักษณะหนึ่งของความกลมกลืนที่มีต่องานทัศนศิลป์ก็คือการใช้ความกลมกลืน เป็นตัวกลางหรือตัวประสาน (Transition) ทำสิ่งที่มีความขัดแย้งกัน หรือสิ่งที่มีความแตกต่างกัน ให้อยู่ร่วมกันได้ เช่นสีดำ กับสีขาว เป็นน้ำหนัที่ตัดกัน อย่างรุนแรง มีความขัดแย้งกันอย่างสิ้นเชิง ก็ใช้น้ำหนักเทา หรือ น้ำหนักอ่อนแก่ระหว่างขาว ดำ มาเป็นตัวประสาน ให้สีดำ และสีขาวนั้นมีความกลมกลืนกัน

5.9 จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ (Point of Interest) ในความหมายของทัศนศิลป์ก็คือ บริเวณหรือส่วนสำคัญของงานทัศนศิลป์ที่ปรากฏขึ้นจากการเน้น (Emphasis) ของส่วนประกอบมูลฐานและองค์ประกอบทัศนศิลป์อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างผสมกัน ซึ่งเมื่อสัมผัสด้วยสายตาแล้วมีความชัดเจนเด่นสะดุดตาเป็นแห่งแรก เป็นจุดที่มีพลังมีอำนาจดึงดูดสายตาามากกว่าส่วนอื่นๆ การเน้นให้เกิดจุดเด่นในงาน ทัศนศิลป์เป็นสิ่งสำคัญมากเพราะจะเป็นเครื่องเรียกร้องความสนใจเพื่อชักจูงให้เข้าไปสัมผัสในส่วนละเอียดต่อไป และเป็นการเพิ่ม ความน่าดู สมบูรณ์ ลงตัวขึ้นให้กับงานออกแบบนั้น

แต่การสร้าง จุดเด่นไม่ว่าโดยวิธีใดก็ตาม ต้องไม่สร้างหลายจุดเพราะถ้ามีหลายจุด ก็จะแยงความเด่นกัน ไม่รู้ว่าจุดเด่นที่แท้จริงอยู่ที่ไหน นอกจากนี้ก็จะเป็นการทำให้เอกภาพในงานนั้นหมดไป การสร้างจุดเด่น เป็นองค์ประกอบหนึ่ง ของการสร้าง ความแตกต่าง (Contrast)

5.10 เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ ในความหมายโดยทั่วไป คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความกลมกลืนกลมเกลียวเข้ากันได้ ความกลมกลืนและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ของส่วนต่างๆ ในทางศิลปะเอกภาพ คือ การรวมกันของส่วนประกอบย่อยต่างๆ ซึ่งได้แก่ ส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะ เช่น รูปร่าง รูปทรง มาจัดเข้าด้วยกันให้แต่ละหน่วยให้ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน มีความประสานกลมเกลียวอันหนึ่งอันเดียวกันเกิดเป็นผลรวมที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ เอกภาพ นับได้ว่าเป็นมีความสำคัญต่อ กระบวนการ สร้างสรรค์ งานศิลปะทุกสาขา โดยเฉพาะทัศนศิลป์ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องสร้างการประสานหรือการจัดระเบียบ ของส่วนต่าง ๆ เพื่อผลรวมเป็นหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ให้มีความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียว (Oneness) เกิดขึ้นในมโนภาพ(Visual Image) มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ เอกภาพในทางทัศนศิลป์จำแนกออกได้ใน 2 แนวทางคือ เอกภาพทางด้านโครงสร้างและเอกภาพทางด้านรูปแบบ และความคิด

6. ความหมายของ "ศิลปะสื่อประสม"

ปัจจุบันนี้ คำว่า "MIXED MEDIA" หรือ สื่อประสม ได้นำมาใช้กันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย ความจำเป็นในการทำความเข้าใจกับความหมายของศิลปะในแนวนี้ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า "MEDIA" ในแง่ของศิลปะซึ่งสามารถจำแนกได้เป็นสองความหมาย คือ วัสดุที่ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกในงานศิลปะ และกรรมวิธีหรือวิธีการในการสร้างสรรค์

ความหมายของคำว่า " MIXED MEDIA" ในงานศิลปะนั้น คือ การใช้วัสดุหลากหลายชนิดผสมกัน หรือ การใช้กรรมวิธีหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ในลักษณะผสม เช่น กรรมวิธีของจิตรกรรมผสมผสานกับกรรมวิธีทางประติมากรรม เป็นต้น

ดังนั้น "ศิลปะสื่อประสม" จึงหมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในขั้นเดียวกัน

เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้าง โดยใช้วัสดุที่หาได้จากธรรมชาติหรือวัสดุสังเคราะห์มาประกอบกัน

กล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคใหม่ โดยมุ่งเน้นไปที่มีการนำวัสดุมาใช้ในงานศิลปะในแต่ละประเภท ตลอดจนการเลือกใช้วัสดุต่างๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปะจึงควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลกทัศน์ แนวคิดและผลงานของศิลปินประเภทต่างๆ ว่ามีการเชื่อมโยงพัฒนาการการใช้สื่อวัสดุและรูปแบบวิธีการสร้างสรรค์ที่เฉพาะตัวการเปรียบเทียบงาน รวมถึงการได้รับอิทธิพลทางรูปแบบ และการเลือกใช้วัสดุแต่ละประเภทงานที่ต่างกัน การหยิบยืมลักษณะเฉพาะในแต่ละประเภทงาน การผสมกันระหว่างงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพเคลื่อนไหว อย่างเช่นภาพจากโทรทัศน์ วิดีโอ เสียง กลิ่น หรือสัมผัสทางกายภาพ ผลงานในแต่ละประเภทยังมีรูปแบบที่สะท้อนถึงการได้รับอิทธิพลของศิลปะในอีกประเภทหนึ่งซึ่งร่วมสมัยในขณะนั้น จึงเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้แนวคิดและจุดประสงค์ของศิลปิน(รณภพ เดชะวงศ์, 2550, หน้า 75)

อันที่จริงแล้ว หากเราได้ศึกษาวิวัฒนาการของความคิด รูปแบบ และเทคนิควิธีการต่างๆ ในงานศิลปะนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จะพบว่า "MIXED MEDIA" มิใช่เป็นของใหม่แต่ประการใด การใช้ "MIXED MEDIA" ในงานศิลปะนั้นมีมาช้านานแล้ว เพียงแต่ว่าผู้ผลิตผลงานหรือศิลปินในอดีตมิได้นำคำนี้มาใช้อย่างเป็นทางการเช่นปัจจุบัน ในงานศิลปะของพวกอนารยะชน (PRIMITIVE ART) เช่น การสร้างรูปบูชาไว้เป็นเครื่องราง หรือสร้างไว้เพื่อเป็นที่เคารพสักการะของคนเหล่านั้นมักจะใช้วัสดุต่างๆ เท่าที่อำนวยให้ เช่น เปลือกไม้ กระดุกสัตว์ เปลือกหอย หนังสัตว์ และวัสดุอื่นๆ มาประกอบกันขึ้นเป็นรูปทรงในลักษณะสามมิติ นอกจากนี้ยังมีการนำกรรมวิธีทางจิตรกรรมมาผสมผสานกับกรรมวิธีทางประติมากรรมด้วย ดังจะเห็นได้จากหน้ากากสำหรับพิธีกรรมของชาวแอฟริกัน ซึ่งมีการระบายสี และหน้ากากของชาวอินคาในเปรู ซึ่งใช้ทั้งวัสดุผสมและกรรมวิธีผสม คือ การนำ ดินเผา เชือก วัสดุคล้ายผ้ากระสอบมาประกอบกันเป็นรูปทรงและมีการระบายสีลงบนหน้ากากเช่นกัน นอกจากศิลปะของอนารยะชนแล้ว ศิลปะของชาวอียิปต์ก็ยังมีกรรมวิธีผสม คือ การระบายสีลงบนงานประติมากรรม ส่วนประติมากรรมของกรีกมีการใช้ งาช้าง ทอง หิน และวัสดุอื่นๆ ประกอบอีกด้วย หรือแม้แต่ศิลปะของไทยเราก็มีทั้งการใช้วัสดุผสมและกรรมวิธีผสม ดังจะเห็นได้จากการแกะสลักไม้บนหน้าบัน หรือธรรมาสน์ ซึ่งมีการลงรัก ปิดทอง ล่องชาด หรือมีการประดับตกแต่งด้วยกระจกสีต่างๆ เป็นต้น ตัวอย่างของการใช้ "MIXED MEDIA" ที่เห็นได้ชัดอีกตัวอย่างหนึ่ง คือ ศิลปะยุคบาโรก ระหว่างศตวรรษที่สิบเจ็ดและสิบแปด การตกแต่งประดับประดาสถาปัตยกรรมของยุคนั้น มีการใช้กรรมวิธีผสม คือ การนำงานประติมากรรมและงานจิตรกรรมมาประกอบไว้ด้วยกัน ซึ่งทำให้เกิด

ลักษณะการลงตาขึ้น ผู้ที่ได้พบเห็นงานเหล่านั้นยากที่จะแยกได้ว่าส่วนไหน คือ งานจิตรกรรมและส่วนไหนคืองานประติมากรรม

7. ความหมายของ “ประติมากรรม”

ประติมากรรม (อังกฤษ: sculpture) เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการปั้น แกะสลัก หล่อ และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น ลงบนสื่อต่างๆ เช่น ไม้ หิน โลหะ สัมฤทธิ์ ฯลฯ เพื่อให้เกิดรูปทรง 3 มิติ มีความลึกหรือขุนหนา สามารถสื่อถึงสิ่งต่างๆ สภาพสังคม วัฒนธรรม รวมถึงจิตใจของมนุษย์ โดยขึ้นงานผ่านการสร้างของประติมากร ประติมากรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ผู้ทำงานประติมากรรม มักเรียกว่า ประติมากร

งานประติมากรรม แบ่งเป็น 3 ประเภท ตามมิติของกความลึก ได้แก่

7.1 ประติมากรรมลอยตัว (Round - Relief)

ได้แก่ ประติมากรรมที่ปั้น หล่อ หรือแกะสลักขึ้นเป็นรูปร่างลอยตัวมองได้รอบด้าน ไม่มีพื้นหลัง เช่น รูปประติมากรรมที่เป็นอนุสาวรีย์ประติมากรรมรูปเหมือน และพระพุทธรูปลอยตัวสมัยต่าง ๆ ตลอดไปจนถึงประติมากรรมสำหรับประดับตกแต่ง เป็นต้น ประติมากรรมประเภทลอยตัวของไทยที่รู้จักกันดี คือ พระพุทธรูปสมัยต่าง ๆ โดยเฉพาะพระพุทธรูปสมัยสุโขทัย ซึ่งถือว่าเป็นพระพุทธรูปคลาสสิกของไทยนั้นนับเป็นประติมากรรมลอยตัวที่สมบูรณ์แบบที่สุดของไทย ประติมากรรมประเภทนี้

สร้างมากในสมัยปัจจุบัน คือ อนุสาวรีย์และรูปเคารพหรือพระบรมรูปของเจ้านายชั้นสูง เช่น อนุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เชียงสะพานพุทธยอดฟ้า กรุงเทพ ฯ อนุสาวรีย์พระเจ้าตากสินมหาราช ที่วงเวียนใหญ่ กรุงเทพ ฯ อนุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า- เจ้าอยู่หัว ที่สวนลุมพินี กรุงเทพ ฯ อนุสาวรีย์ในจังหวัดต่าง ๆ มากมาย เป็นต้น

7.2 ประติมากรรมประเภทรูปนูนสูง (High - Relief)

ได้แก่ ประติมากรรมที่ไม่ลอยตัว มีพื้นหลัง ตัวประติมากรรมจะยื่นออกมาจากพื้นหลังค่อนข้างสูง แต่มีพื้นเป็นฉากหลังประกอบอยู่ ประติมากรรมประเภทนี้มักใช้ตกแต่งอาคาร สถาปัตยกรรม พุทธศาสนาฐาน อนุสาวรีย์อาคารทั่วไปเป็นประติมากรรมที่นิยมสร้างขึ้นเพื่อประดับ

ตกแต่ง อาคารสถาปัตยกรรมพุทธศาสนาแต่อดีต เช่น ประติมากรรมตกแต่งพระวิหารวัดโลเอ อำเภอกำแพง จังหวัดลพบุรี ซึ่งเป็นประติมากรรมปูนปั้นแบบนูนสูง กล่าวกันว่าเป็นศิลปะสมัย อุทอง สร้างขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 17

โดยด้านหน้าวิหารปั้นเป็นเรื่องปฐมสมโพธิ์และทศชาติด้านหลังเป็นเรื่องการแบ่งพระบรมสารีริกธาตุ ประติมากรรมปูนปั้น พระพุทธรูปปางลีลาที่วัดเจดีย์เจ็ดแถว อำเภอสรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย ประติมากรรมปูนปั้นที่วิหารทรงม้า วัดมหาธาตุ จังหวัดนครศรีธรรมราช และประติมากรรมปูนปั้น ประดับเจดีย์เจ็ดยอด วัดเจดีย์เจ็ดยอดอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น ประติมากรรมประเภท นูนสูงที่ใช้สำหรับตกแต่งนี้ควรจะรวมถึงประติมากรรมที่เป็น ลวดลายประดับตกแต่งด้วย เช่น ประติมากรรมปูนปั้นประดับกระจกหน้าบ้าน พระอุโบสถและวิหารต่าง ๆ ตลอดจนถึงการประดับ ตกแต่งสถาปัตยกรรมในปัจจุบัน เช่น ประติมากรรมที่ปั้นเป็นเรื่องราวหรือเป็นลวดลายประดับตกแต่งอาคาร ตกแต่งฐานอนุสาวรีย์ ตกแต่งสะพาน และสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ เป็นต้น

7.3 ประติมากรรมประเภทนูนต่ำ (Bas - Relief)

ได้แก่ งานประติมากรรมที่มีลักษณะ คล้ายคลึงกับประติมากรรมประเภทนูนสูง แต่จะแบนหรือบางกว่าประติมากรรมประเภทนี้ไม่ปรากฏมากนักในอดีต ซึ่งมักจะได้แก่ ประติมากรรมที่เป็นลวดลายประดับตกแต่ง เช่น แกะสลักด้วยไม้ หิน ปูนปั้น เป็นต้น ในปัจจุบันมีทำกันมากเพราะใช้เป็นงานประดับตกแต่งได้ดี ซึ่งอาจจะปั้นเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ตามวัตถุประสงค์ของสถาปัตยกรรมที่นำ ประติมากรรมนั้นไปประกอบนอกจากนี้ ประติมากรรมประเภทนี้ยังใช้ได้ดีในการปั้นเหรียญ ชนิดต่าง ๆ รวมถึงการปั้นตรา เครื่องหมายต่าง ๆ กันอย่างแพร่หลาย

8. อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoi) นักประพันธ์ที่มีชื่อเสียงชาวรัสเซียได้นิยามความหมายของ"ศิลปะ"ว่า "ศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกของมนุษย์ออกมา" กล่าวได้ว่า ศิลปะ คือการถ่ายทอดความรู้สึกหรือแสดง ความรู้สึก เป็นรูปทรง (Art is the transformation of Feeling into form) รูปทรง ในที่นี้ คือว่าเป็นรูปธรรมที่สามารถสัมผัสได้ และตีความหมายได้ ซึ่ง หมายถึง ผลงานศิลปะที่เริ่มมาจาก ความคิดที่เป็นลักษณะ นามธรรมภายในตัวศิลปินเอง ที่คนทั่วไปไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง นอกจากเจ้าของ ความรู้สึกนั้น จะถ่ายทอดหรือสะท้อนออกมาเป็นรูปทรง ที่สัมผัส ได้ ตาม

ความหมายของนิยามนี้ ศิลปะอาจเปรียบ เสมือน สื่อหรือเครื่องมือ ที่ผู้ถ่ายทอดใช้เป็น ตัวกลาง เพื่อ โยง ความรู้สึกของตน แสดงให้ผู้อื่นได้รับรู้ หรือเข้าใจ ในสิ่งที่ ต้องการแสดง หรืออาจกล่าวได้ว่า “เป็นการแปลลักษณะ นามธรรมมาเป็น รูปธรรม” นั่นเอง แต่รูปธรรมที่แสดงออกนี้ อาจจะมี ลักษณะเป็นรูปทรงที่ระบุเป็นตัวตน ได้ว่าเป็นรูปอะไร ที่เรียกว่า “ศิลปะกึ่งนามธรรม” หรือระบุเป็น ตัวตน ไม่ได้ที่เรียกว่า “ศิลปะนามธรรม”

ส่วนความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้น ก็เนื่องมาจากสิ่งเร้า 2 ประการ คือ สิ่งเร้าภายนอก และสิ่งเร้า ภายใน จากสิ่งเร้าทางใดทางหนึ่งนี้ มีอิทธิพลต่อการถ่ายทอด รูปแบบเป็นอันมาก คือ ถ้าเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้น จากสิ่งเร้าภายนอก การถ่ายทอด มักจะเป็นรูปแบบ ในลักษณะเรื่องราว รายละเอียด ของ สิ่งเร้า นั้น เช่น การดู การแสดงในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วเกิดความรู้สึก สนุกสนาน กับบทบาทของ ตัวแสดงที่เห็นได้จากภายนอก ซึ่งถือเป็น สิ่งเร้าภายนอก

ดังตัวอย่างงานของศิลปิน ดังนี้

8.1 ลักษณะ ตั้งฉโลก ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานวัสดุสื่อผสมในแนวนามธรรม(Abstract) และกึ่ง นามธรรม(Semi Abstract)โดยใช้วัสดุ หลากหลายประเภท เช่นไม้ ผ้าย้อมสี สิ่งพิเศษคือ รูปที่ที่ ฉลุนไม้ให้เกิดรูปร่างต่างๆที่แปลกตา บางครั้งดูคล้ายรูปทรงที่มาจากธรรมชาติ บางครั้งดูเป็น รูปทรงนามธรรม



ภาพที่ 8 "การสะสมรูปทรงของความว่าง 1/2537" ไม้ แก้ว และผ้าใบ 66*112 Cm.

ในผลงานชิ้นนี้ปรากฏความงามขึ้นระหว่างรูปทรงที่เป็นช่องว่าง เกิดจากการฉลุนไม้และ นำมาทับซ้อนกันไปเรื่อยๆ เกิดรูปทรงใหม่ขึ้นมา สร้างมิติ ความลึกได้อย่างน่าสนใจ ความงามของ

สี ของตัววัสดุมีคุณค่าและความหมายอย่างเรียบง่ายโดยศิลปินมิได้เข้าไปจัดการคุณลักษณะดั้งเดิมของวัสดุ ศิลปินเพียงต้องการถ่ายทอดความงาม เนื้อหาสาระของความว่างที่ทับซ้อนกันจนเกิดความรู้สึกทางนามธรรมของจิตที่เกิดขึ้น ตั้งอยู่และดับไปเป็นที่ว่าง(รณภพ เตชะวงศ์, หน้า40)

8.2 Joan Miro



ภาพที่ 9 ภาพผลงานจิตรกรรม “เทศกาลตลกผลงาน” ของ Joan Miro ค.ศ. 1924 – 25

8.3 James Doran-Webb ศิลปินจากเมืองผู้ดีอังกฤษ เขาเกิดในครอบครัวคันทันของเก่า ชีวิตในวัยเด็กของเขาค่อนข้างโลดโผน จากการที่ครอบครัวต้องย้ายถิ่นฐานไปทำการค้าด้านงานศิลปะเก่าเก็บมากมาย จึงทำให้พ่อและแม่ของเขาต้องเลี้ยงดูเขาผ่านวัฒนธรรมของประเทศต่างๆหลายที่จากเมือง BASEL ที่สวิตเซอร์แลนด์ หรือเกาะ Sicily ที่อิตาลี จากทวีปสุดขอบโลกถึงใจกลางความมั่นคงอย่าง LONDON การศึกษาที่สั่งสมประสบการณ์จากการเติบโตในประเทศต่างๆ หล่อหลอมความเป็นเอกลักษณ์ของกิจกรรมที่เขาเลือกเรียนในเชิงศิลปะตั้งแต่วัยหนุ่ม เขาเป็นทั้งพ่อค้าและนักสะสมของเก่าที่มีค่าในยุโรปและเป็นที่ยอมรับในวงการบูรณะงานศิลปะโบราณ เพราะเขาได้เติบโตมาพร้อมทักษะที่ถูกถ่ายทอดจากพ่อสู่ลูก



ภาพที่ 10 A sculpture of two rutting stags, by James Doran Webb

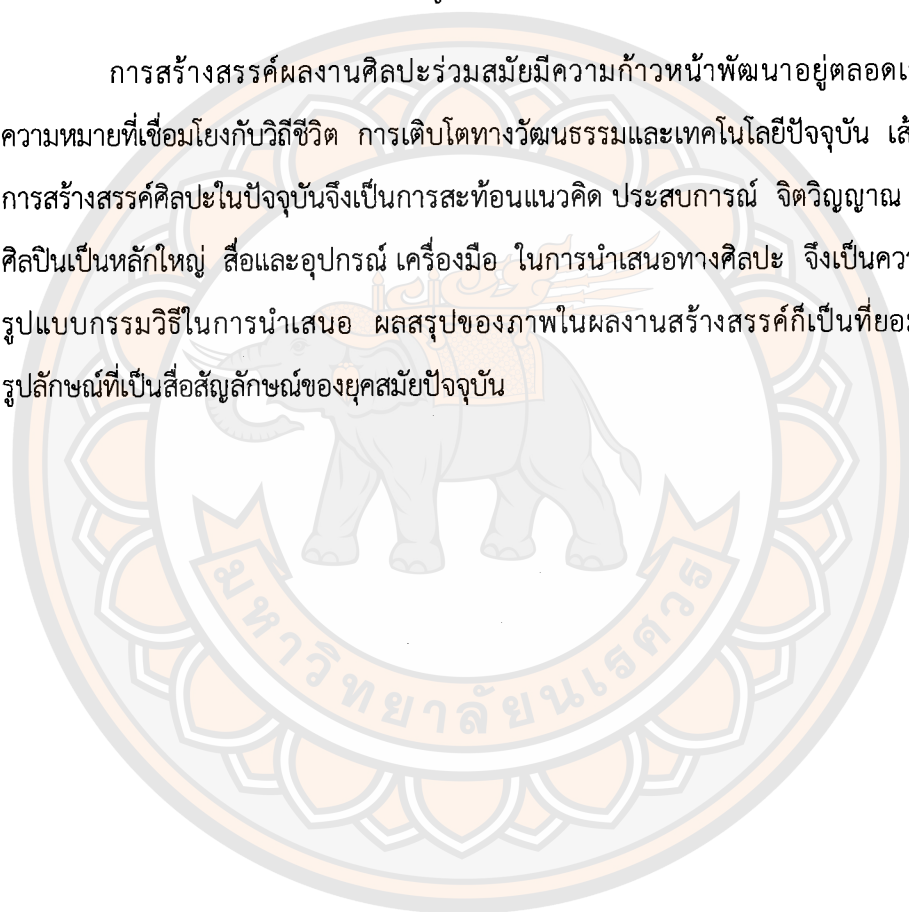
ชีวิตวัยหนุ่มของเจมส์นั้น ผ่านไปอย่างรวดเร็วกับการเป็นศิลปินและช่างฝีมือที่มีชื่อเสียง ในระดับราชวงศ์อังกฤษต้องมึงงานของเขาสะสมไว้ แต่จุดเปลี่ยนในชีวิตเกิดจากการพบปะกับแรงบันดาลใจระหว่างการเดินทางมายังประเทศเล็กๆ ในทวีปเอเชีย เขาเดินทางไปฟิลิปปินส์ครั้งแรกของการมาเยือนเอเชีย และได้ตกหลุมรักธรรมชาติที่ฟิลิปปินส์ จนทำให้การเดินทางในการตามหาแรงบันดาลใจของเขาจบลงที่นั่นตั้งแต่ปี 1989 เจมส์เริ่มสะสมไม้ชนิดต่างๆ ที่ทำได้จากธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ของเกาะต่างๆ ในฟิลิปปินส์ จนวันหนึ่งเขาได้นำทักษะช่างฝีมืองานไม้ของเขามาผนวกกับความชอบสังเกตธรรมชาติ จนกลายเป็นประติมากรรมไม้สลักประยุกต์ให้อารมณ์และสัมผัสของชีวิตในทุกชิ้นงาน เพราะทุกครั้งในการเริ่มตีไซน์การสลักไม้นั้น เจมส์จะศึกษาถึงองค์ประกอบสรีระไปจนถึงการเป็นอยู่ของธรรมชาติของสัตว์ชนิดนั้นๆ ทั้งนี้เองทำให้งานสลักของเจมส์เต็มไปด้วยชีวิต และสัมผัสถึงการต่อสู้เพื่อการอยู่รอดในธรรมชาติได้อย่างสมจริง

การแสดงชิ้นงานของเขามีอยู่เป็นประจำทั่วโลก และยังมีGallery อีก5แห่งในเมืองใหญ่ๆ ในยุโรปและ อเมริกาอีกด้วย

9. เทคนิคกรรมวิธีการนำวัสดุมาสร้างสรรค์ในงานศิลปะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในยุคปัจจุบันมีความหลากหลายแม้ว่าศิลปินใช้แหล่งข้อมูลจากธรรมชาติเดียวกัน ศิลปินกลับสร้างงานออกมาได้แตกต่างกันทั้งนี้อาจเป็นเพราะดวงตาที่มองเห็นต่างกัน บุคลิกภาพของการสร้างสรรค์ไม่เหมือนกันและธรรมชาตินั้นยิ่งใหญ่ไพศาลจนมนุษย์เล็กๆอย่างเราสามารถล้วงหยิบมาใช้ได้อย่างไม่รู้หมด

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยมีความก้าวหน้าพัฒนาอยู่ตลอดเวลา นับเป็นความหมายที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต การเติบโตทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีปัจจุบัน เส้นทางเดินของการสร้างสรรค์ศิลปะในปัจจุบันจึงเป็นการสะท้อนแนวคิด ประสบการณ์ จิตวิญญาณ วิสัยทัศน์ของศิลปินเป็นหลักใหญ่ สื่อและอุปกรณ์ เครื่องมือ ในการนำเสนอทางศิลปะ จึงเป็นความหลากหลายรูปแบบกรรมวิธีการนำเสนอ ผลสรุปของภาพในผลงานสร้างสรรค์ก็เป็นที่ยอมรับได้ว่าเป็นรูปลักษณะที่เป็นสื่อสัญลักษณ์ของยุคสมัยปัจจุบัน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

เนื่องจากผลงานศิลปกรรมชุดนี้ของข้าพเจ้าได้นำเสนอถึงการพัฒนารูปร่างและรูปทรง และมีรูปแบบงานที่เป็นจิตรกรรมสื่อผสมเพื่อเป็นการถ่ายทอดจินตนาการและสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของสิ่งมีชีวิตที่แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการอันยาวนาน โดยข้าพเจ้าได้เรียบเรียงขั้นตอนการปฏิบัติงานดังต่อไปนี้

3.1 แรงบันดาลใจ (Inspiration)

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoi) นักประพันธ์ที่มีชื่อเสียงชาวรัสเซีย ได้นิยามความหมายของ "ศิลปะ" ว่า "ศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกของมนุษย์ออกมา" กล่าวได้ว่าศิลปะ คือ การถ่ายทอดความรู้สึก เป็นรูปทรง (Art is the transformation of Feeling into form)

และอันเนื่องจากประสบการณ์ในวัยเด็กที่ผ่านมา ข้าพเจ้ามีความประทับใจในความทรงจำสมัยนั้นแสดงออกถึงความเพ้อฝันและจินตนาการ ในสภาพความเป็นอยู่ในแบบชนบทที่แวดล้อมไปด้วยสัตว์ สิ่งของมากมาย ทั้งทุ่งคูนตาและประหลาดตา อีกทั้งคุณค่าของข้าพเจ้ายังเป็นช่างไม้ประจำหมู่บ้าน ซึ่งในทุกเย็นหลังเลิกงาน ตามักจะนำเอาเศษไม้รูปทรงต่างๆมาฝากข้าพเจ้าอยู่เสมอๆ เศษไม้ของเล่นเพิ่มพูนขึ้นในทุกๆวัน กลายเป็นของเล่นประจำของข้าพเจ้ากับน้องที่มักนำเอามาต่อกันเป็นบ้านและปราสาท สัตว์ประหลาดต่างๆอย่างสนุกสนาน ซึ่งความสุขเล็กๆน้อยๆเหล่านั้นก็ได้สร้างการเรียนรู้และจินตนาการให้แก่ข้าพเจ้า อีกทั้งข้าพเจ้านั้นมีความชื่นชอบ และสนใจในสัตว์โลกที่กำลังจะสูญพันธุ์ และสูญพันธุ์ไปแล้ว ซึ่งสัตว์ต่างๆเหล่านี้ถือเป็นความสวยงามที่เกิดจากธรรมชาติที่เกิดจากความอุดมสมบูรณ์อย่างแท้จริง และจินตนาการของข้าพเจ้าที่มีต่อรูปร่างและหน้าตาของสัตว์เหล่านี้ได้สร้างการเรียนรู้และจินตภาพให้แก่ข้าพเจ้า และได้หลวมรวมกันไว้ภายใต้จิตใต้สำนึกที่เต็มไปด้วยความฝันและจินตนาการ

3.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน (Concept of Work)

เพื่อถ่ายทอดจินตนาการ ความฝันโดยสร้างรูปทรงใหม่ขึ้นมาโดยมีแรงบันดาลใจจากฟอสซิล เพื่อแสดงให้เห็นถึงความประทับใจที่มีต่อสัตว์โลกในยุคดึกดำบรรพ์ สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมโดยอาศัยวัสดุ เพื่อประสานประโยชน์ให้เกิดรูปทรงทางด้านศิลปกรรมสามมิติ

3.3 พัฒนาการสร้างงานจากแรงบันดาลใจแนวคิดสู่รูปทรงที่นำมาใช้แสดงในผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมชุดนี้ของข้าพเจ้านั้น ต้องการที่จะดึงเอารูปร่างรูปทรงในจินตนาการที่มีต่อซากดึกดำบรรพ์มาแสดงออกโดยผ่านการตัด ฉลุ เจาะ บนไม้ต่างๆชนิด เพื่อแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของสิ่งมีชีวิตในยุคดึกดำบรรพ์ ซึ่งเรานั้นรู้ได้เพียงโครงสร้างและลักษณะพิเศษอื่นๆ ดั่งที่นักวิทยาศาสตร์ได้ทำการศึกษาไว้ แต่ถึงกระนั้นเราก็ไม่อาจจะรู้ได้ถึงสีสันทันและลักษณะผิวจริงๆ ของมันว่าเป็นอย่างไร ดั่งนั้นข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะใช้ไม้ชนิดต่างๆ มาแสดงออกถึงจินตนาการต่อผลงานศิลปกรรมชุดนี้ เพราะไม้เป็นวัสดุที่มาจากธรรมชาติและหาได้ง่ายตามท้องถิ่น อีกทั้งลวดลายของไม้แต่ละชนิดนั้นมีความน่าสนใจอย่างยิ่ง ประกอบกับวัสดุอื่นๆที่นำมาสร้างคุณค่าให้กับชิ้นงาน

3.4 กระบวนการสร้างสรรค์

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์
2. วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อสร้างภาพร่างต้นแบบ
3. อาศัยกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปกรรมโดยใช้วิธีการศึกษาตามระบบระเบียบวิธีวิจัย

ทางด้านศิลปะ

4. จัดเตรียมเครื่องมือ - อุปกรณ์ และวัสดุที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ

4.1 เครื่องมืออุปกรณ์

- เลื่อยไฟฟ้า
- กระดาษทรายสำหรับขัดไม้
- สว่านสำหรับเจาะ
- กล้องถ่ายรูปสำหรับเก็บข้อมูล

4.2 วัสดุที่ใช้ในงาน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

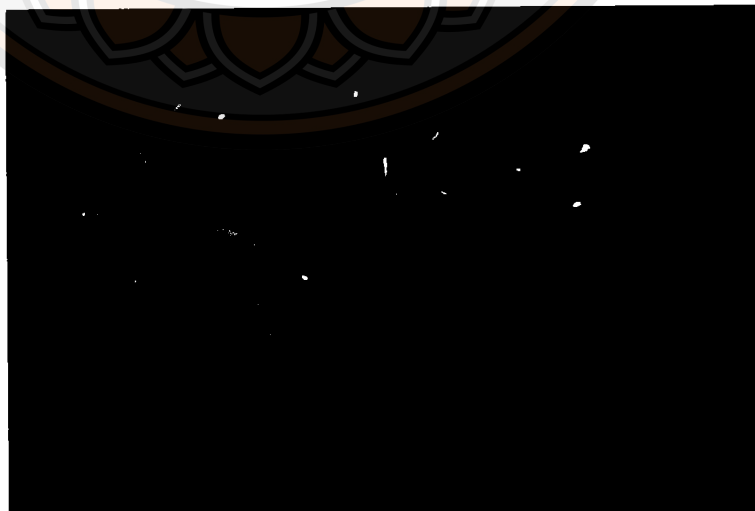
- วัสดุพื้นฐาน(วัสดุดั้งเดิมจากธรรมชาติ)ได้แก่ เศษไม้หลายสีชนิดต่างๆ ดินสอพอง ชี้เลื่อย เป็นต้น

- วัสดุสำเร็จรูป(วัสดุแปรรูป) ได้แก่ เหล็กเส้น ลูกบิด-อัญมณี นี้อตขนาดต่างๆ กาว เป็นต้น

รูปภาพแสดงวัสดุ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน



ภาพที่ 11 ไม้ชนิดต่างๆ



ภาพที่ 12 เหล็กเส้นและอัญมณีต่างๆ



ภาพที่ 13 กาวร้อน



ภาพที่ 14 เลื่อยไฟฟ้า



ภาพที่ 15 เครื่องเจียรสำหรับขัดไม้



ภาพที่ 16 ส่วน



ภาพที่ 17 เครื่องสำหรับเจาะไม้



ภาพที่ 18 เลื่อยยนต์ไฟฟ้าสำหรับตัด

5. เข้าสู่การปฏิบัติงาน

5.1 เตรียมส่วนประกอบย่อย ด้วยการตัดไม้ให้เป็นท่อนเล็กๆ(ตามขนาดต่างๆที่ต้องใช้)และอาจจะใช้เศษไม้อื่นๆ มาประกอบด้วย

5.2 ตัดให้เกิดรูปร่างต่างๆ ภายใต้กรอบแนวคิดที่ได้กำหนดไว้

5.3 หลังจากตัดเสร็จก็นำมาฉลุเจาะให้เกิดพื้นผิวต่างๆและนำมาขัดแต่งด้วยกระดาษทรายให้เรียบร้อย

5.4 ตกแต่งเพิ่มเติมให้เกิดความพิเศษโดยการนำอัญมณีหินสีต่างๆมาประกอบ

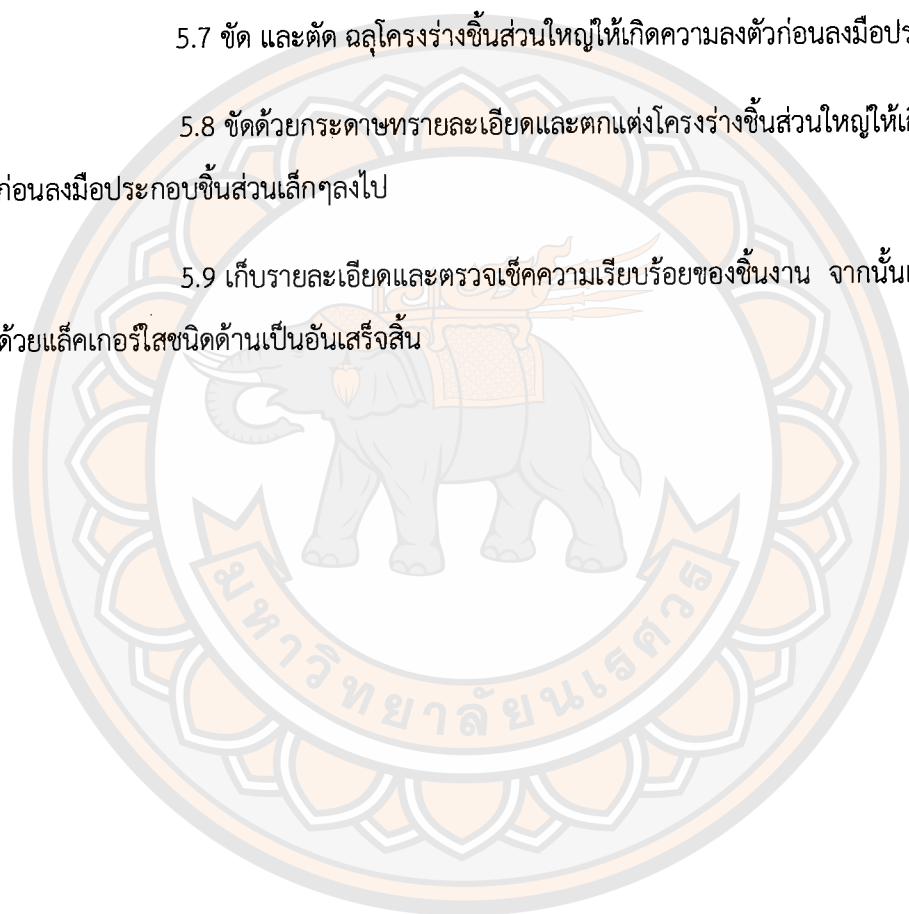
5.5 อดไม้ให้เป็นแผ่นใหญ่สำหรับใช้ประกอบทำชิ้นงานโดยเลือกลายไม้ที่มีความ
ใกล้เคียงกัน

5.6 อดไม้แผ่นให้ได้ขนาดสัดส่วนตามที่ต้องการ

5.7 ชัด และตัด ฉลุโครงร่างชิ้นส่วนใหญ่ให้เกิดความลงตัวก่อนลงมือประกอบ

5.8 ชัดด้วยกระดาษทรายละเอียดและตกแต่งโครงร่างชิ้นส่วนใหญ่ให้เกิดความลงตัว
ก่อนลงมือประกอบชิ้นส่วนเล็กๆลงไป

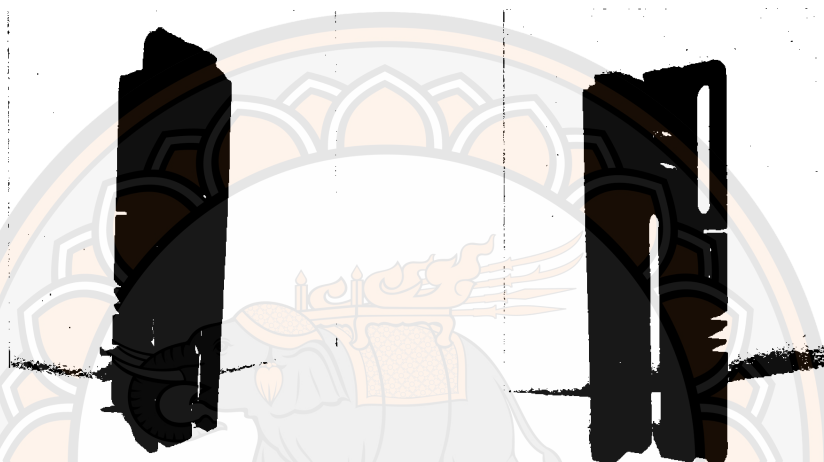
5.9 เก็บรายละเอียดและตรวจเช็คความเรียบร้อยของชิ้นงาน จากนั้นเคลือบผิวงาน
ด้วยแล็คเกอร์ใสชนิดด้านเป็นอันเสร็จสิ้น



การปฏิบัติงานครั้งที่ 1

กระบวนการสร้างสรรค์

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์
2. วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อสร้างภาพร่างต้นแบบ



ภาพที่ 19 แบบร่างงานชิ้นที่ 1

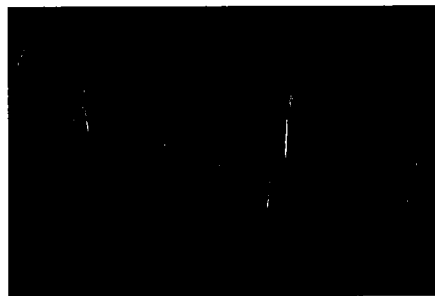
3. อาศัยกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปกรรมโดยใช้วิธีการศึกษาตามระบบระเบียบวิธีวิจัยทางด้านศิลปะ

4. จัดเตรียมเครื่องมือ - อุปกรณ์ และวัสดุที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ

- 4.1 ตัดไม้ให้เป็นท่อนเล็กๆ(ตามขนาดต่างๆที่ต้องใช้)และอาจจะใช้เศษไม้อื่นๆ มาประกอบด้วย

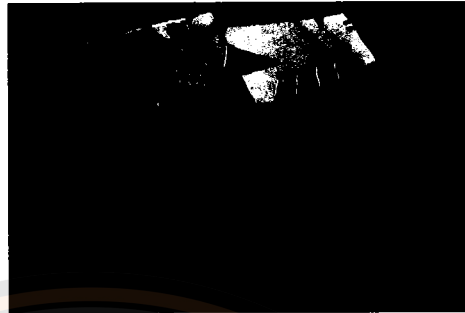


ภาพที่ 20 ไม้ท่อนขนาดเล็ก



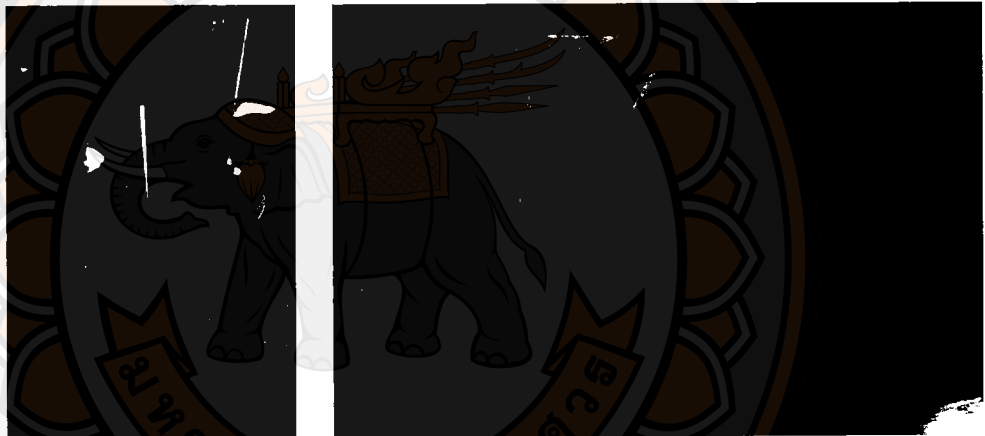
ภาพที่ 21 ไม้ตัดเป็นชิ้นย่อยๆ

4.2 ตัดให้เกิดรูปทรงต่างๆภายใต้กรอบแนวคิดที่ได้กำหนดไว้



ภาพที่ 22 ไม่ตัดฉลุ

4.3 หลังจากตัดเสร็จก็นำมาฉลุเจาะให้เกิดพื้นผิวต่างๆ



ภาพที่ 23 ทำพื้นผิวบนไม้ที่ตัดฉลุแล้ว

4.4 จากนั้นขีดและแต่งด้วยกระดาษทรายให้เรียบร้อย

4.5 ตกแต่งเพิ่มเติมให้เกิดความพิเศษโดยการนำอัญมณีหินสีต่างๆมาประกอบ



ภาพที่ 24 ประดับอัญมณีหินสีบนส่วนประกอบย่อย

5. เข้าสู่ขั้นตอนปฏิบัติงาน

5.1 อันดับเลือกหาท่อนไม้ สำหรับทำโครงร่างชิ้นส่วนที่ใหญ่ที่สุดก่อน



ภาพที่ 25 ท่อนไม้ใหญ่

5.2 ตัด เจาะ จนได้รูปร่าง และสัดส่วนที่ต้องการตามแบบร่าง



ภาพที่ 26 ตัดเจาะรูปร่างให้ได้ตามแบบร่าง

5.3 ชัดและตกแต่งโครงร่างชิ้นส่วนใหญ่ให้เกิดความลงตัวก่อนลงมือประกอบชิ้นส่วน
เล็กๆลงไป



ภาพที่ 27 ชัดและตกแต่งโครงร่างชิ้นส่วนใหญ่

5.4 หลังจากนั้นประกอบชิ้นย่อยลงไปอีกครั้ง



ภาพที่ 28 ประกอบชิ้นส่วนย่อยลงบนตัวงาน

การปฏิบัติงานครั้งที่ 2

กระบวนการสร้างสรรค์

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์
2. วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อสร้างภาพร่างต้นแบบ

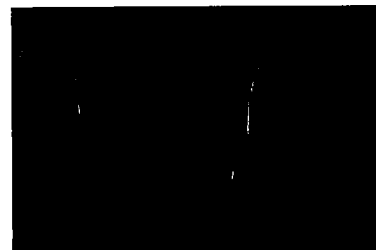


ภาพที่ 29 แบบร่างขั้นที่ 2

3. อาศัยกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปกรรมโดยใช้วิธีการศึกษาตามระบบระเบียบวิธีวิจัยทางด้านศิลปะ
4. จัดเตรียมเครื่องมือ - อุปกรณ์ และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ
 - 4.1 ตัดไม้ให้เป็นท่อนเล็กๆ(ตามขนาดต่างๆที่ต้องใช้)และอาจจะใช้เศษไม้อื่นๆมาประกอบด้วย

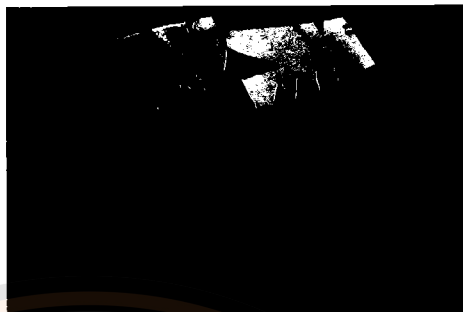


ภาพที่ 30 ไม้ท่อนขนาดเล็ก



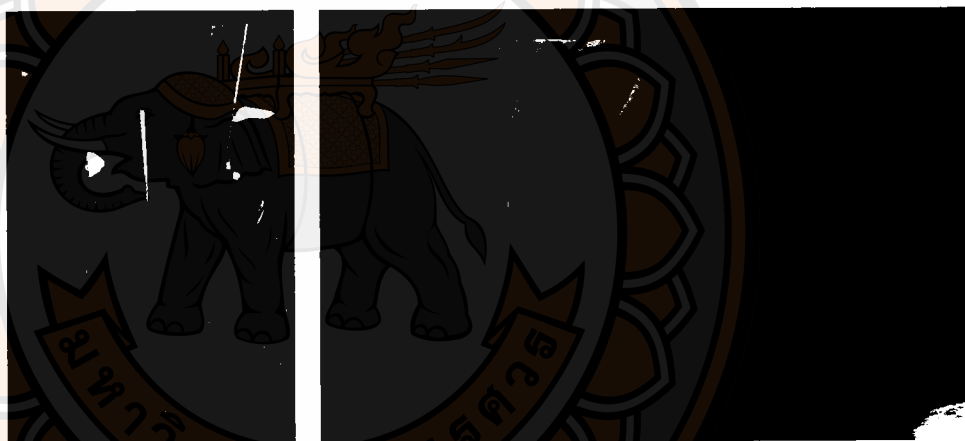
ภาพที่ 31 ไม้ตัดเป็นชิ้นย่อยๆ

4.2 ตัดให้เกิดรูปทรงต่างๆ ภายใต้กรอบแนวคิดที่ได้กำหนดไว้



ภาพที่ 32 ไม่ตัดฉลุ

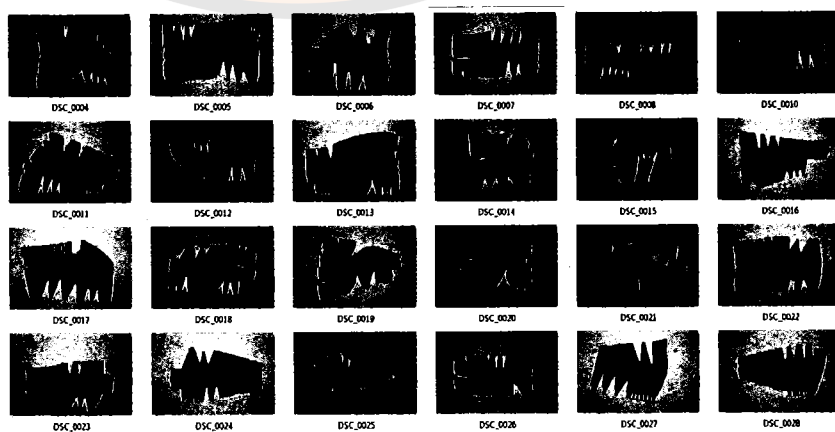
4.3 หลังจากตัดเสร็จก็นำมาฉลุเจาะให้เกิดพื้นผิวต่างๆ



ภาพที่ 33 ทำพื้นผิวบนไม้ที่ตัดฉลุแล้ว

4.4 จากนั้นขีดและแต่งด้วยกระดาษให้ทรายเรียบร้อย

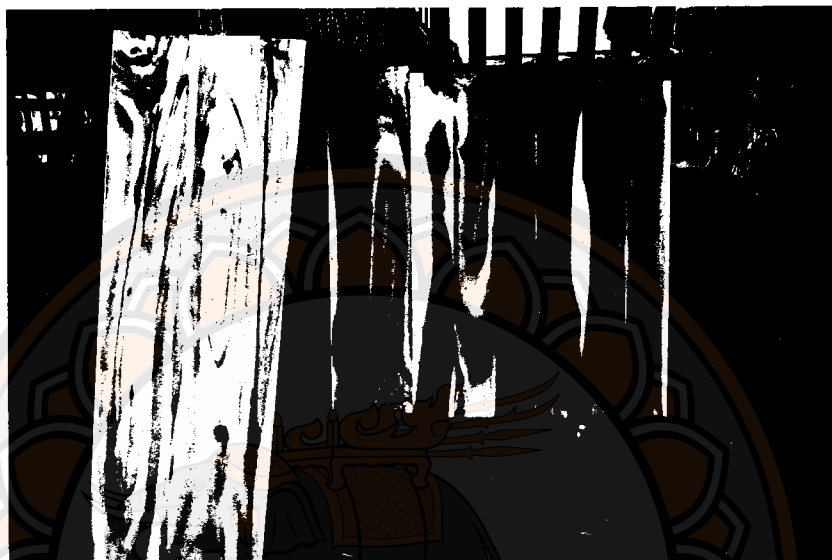
4.5 ตกแต่งเพิ่มเติมให้เกิดความพิเศษโดยการนำอัญมณีหินสีต่างๆมาประกอบ



ภาพที่ 34 ส่วนประกอบย่อยตัดฉลुरुปร่างต่างๆ

5. เข้าสู่ขั้นตอนปฏิบัติงาน

5.1 อัดไม้ให้เป็นแผ่นใหญ่สำหรับใช้ประกอบทำชิ้นงานโดยเลือกปลายไม้ที่มีความใกล้เคียงกัน



ภาพที่ 35 อัดไม้ให้เป็นแผ่นใหญ่สำหรับใช้ประกอบทำชิ้นงาน

5.2 ชัด และตัด ฉลุโครงร่างชิ้นส่วนใหญ่ให้เกิดความลงตัวก่อนลงมือประกอบ

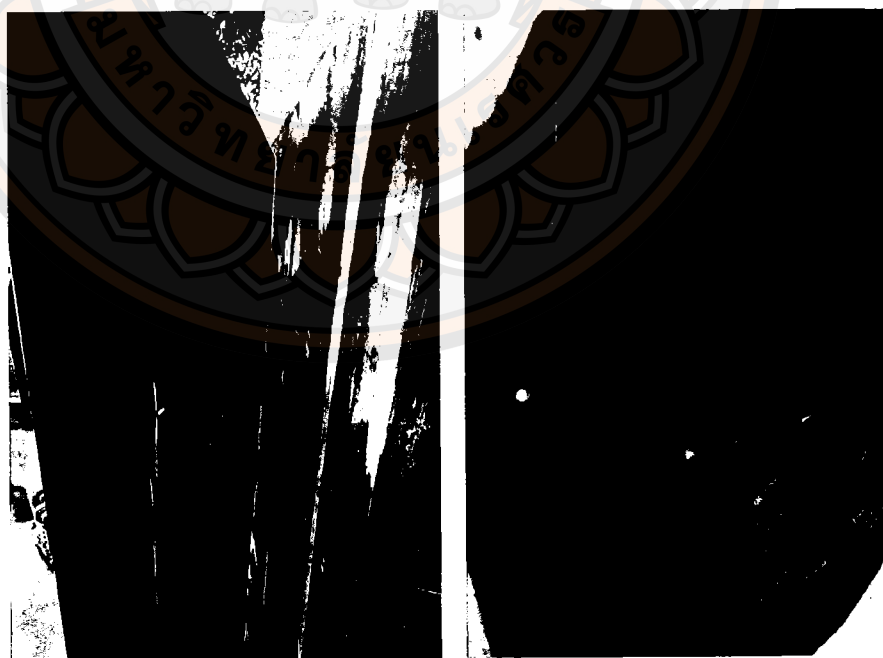


ภาพที่ 36 ชัดตกแต่งชิ้นงาน



ภาพที่ 37 ตัดฉลุชิ้นงาน

5.3 ขัดและตกแต่งโครงร่างชิ้นส่วนใหญ่ให้เกิดความลงตัวก่อนลงมือประกอบชิ้นส่วน
เล็กๆลงไป



ภาพที่ 38 ภาพแสดงส่วนประกอบภายในชิ้นงาน

การปฏิบัติงานครั้งที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์



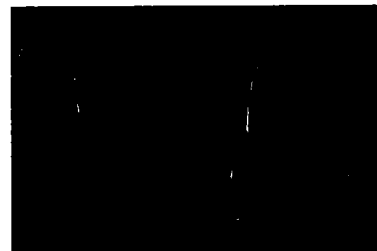
ภาพที่ 39 แบบร่างงานชิ้นที่ 3

2. วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อสร้างภาพร่างต้นแบบ
3. อาจารย์กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปกรรมโดยใช้วิธีการศึกษาตามระบบระเบียบวิธีวิจัยทางด้านศิลปะ
4. จัดเตรียมเครื่องมือ - อุปกรณ์ และวัสดุที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ

4.1 ตัดไม้ให้เป็นท่อนเล็กๆ(ตามขนาดต่างๆที่ต้องใช้)และอาจจะใช้เศษไม้อื่นๆมาประกอบด้วย



ภาพที่ 40 ไม้ท่อนขนาดเล็ก



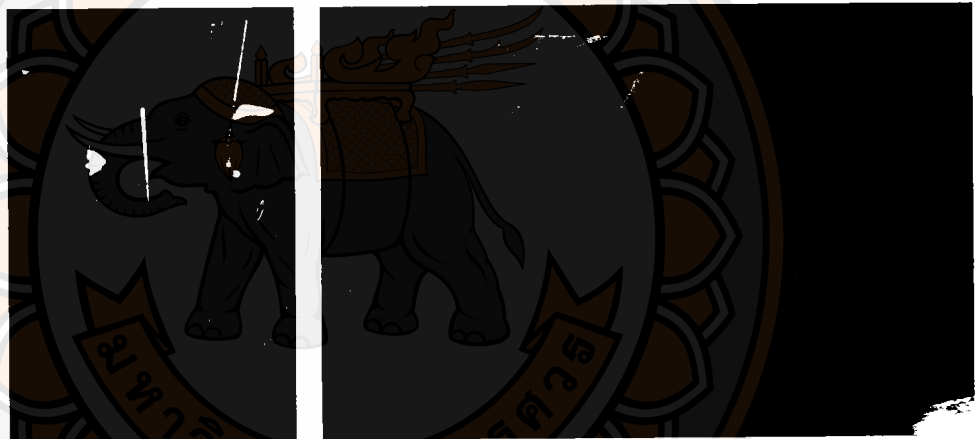
ภาพที่ 41 ไม้ตัดเป็นชิ้นย่อยๆ

4.2 ตัดให้เกิดรูปทรงต่างๆ ภายใต้กรอบแนวคิดที่ได้กำหนดไว้



ภาพที่ 42 ไม่ตัดฉลุ

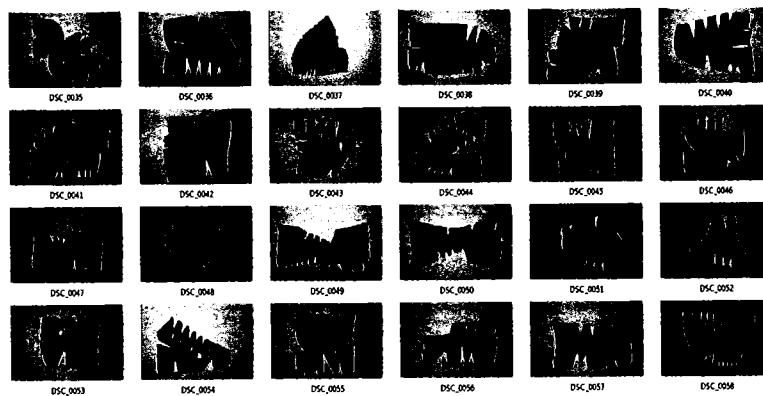
4.3 หลังจากตัดเสร็จก็นำมาฉลุเจาะให้เกิดพื้นผิวต่างๆ



ภาพที่ 43 ทำพื้นผิวบนไม้ที่ตัดฉลุแล้ว

4.4 จากนั้นขัดและแต่งด้วยกระดาษทรายให้เรียบร้อย

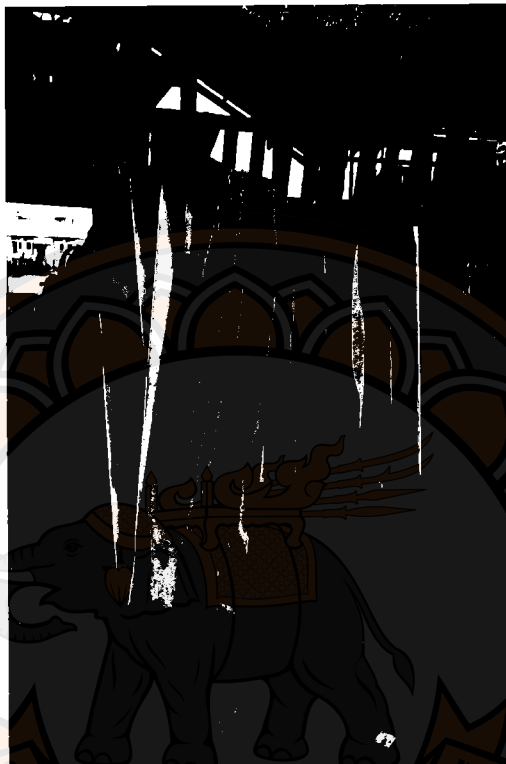
4.5 ตกแต่งเพิ่มเติมให้เกิดความพิเศษโดยการนำอัญมณีหินสีต่างๆมาประกอบ



ภาพที่ 44 ส่วนประกอบย่อยตัดฉลुरुปร่างต่างๆ

5. เข้าสู่ขั้นตอนปฏิบัติงาน

5.1 อัดไม้ให้เป็นแผ่นใหญ่สำหรับใช้ประกอบทำชิ้นงาน

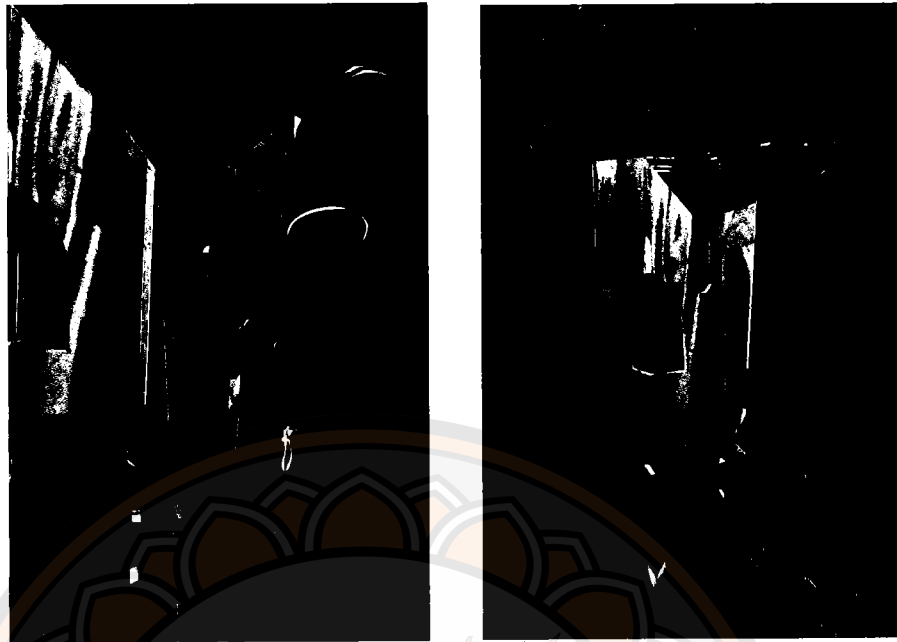


ภาพที่ 45 อัดไม้ให้เป็นแผ่นใหญ่สำหรับใช้ประกอบทำชิ้นงาน

5.2 ขัด และตัด ฉลุโครงร่างชิ้นส่วนใหญ่ให้เกิดความลงตัวก่อนลงมือประกอบ



ภาพที่ 46 ขัดตกแต่งชิ้นงาน



ภาพที่ 47 ประกอบโครงสร้างชั้นส่วนใหญ่

5.3 ชัดและตกแต่งโครงสร้างชั้นส่วนใหญ่ให้เกิดความลงตัวก่อนลงมือประกอบชิ้นส่วนเล็กๆ ลงไป



ภาพที่ 48 ภาพแสดงรายละเอียดภายในชั้นงาน

บทที่ 4

ผลการดำเนินงานและพัฒนาการในการสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะนิพนธ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ช่วง คือ ผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์ และ ผลงานศิลปะนิพนธ์ ซึ่งมีการพัฒนารูปแบบวิธีการ และเทคนิคอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงวัสดุที่ใช้ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระในแต่ละชิ้นงาน

4.1 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์

การสร้างสรรค์ก่อนการทำศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้านั้น ในระยะแรกเป็นการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานบนระนาบ 2 มิติ โดยเรียงลำดับการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องดังนี้

4.1.1 ผลงาน : “ความสุขเล็กๆ ในวัยเด็ก”

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อถ่ายทอดจินตนาการในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยความสุข ความใฝ่ฝัน สีสัน และความสนุกสนานในโลกสมมุติ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความทรงจำในวัยเด็กที่แสดงออกถึงความใฝ่ฝันและจินตนาการ ในสภาพความเป็นอยู่ในแบบชนบทที่แวดล้อมไปด้วยสัตว์ สิ่งของมากมาย อีกทั้งสีสันและความสนุกสนานเหล่านั้น ก่อให้เกิดการเรียนรู้และจินตนาการ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้หลอมรวมกันไว้ออกมาเป็นรูปทรงเรื่องราว เกิดขึ้นเป็นเรื่องเล่าหนึ่งที่ได้บรรจุทุกเอาจินตนาการแห่งความสุขนั้นลอยออกสู่ทะเลอันกว้างไกลเพื่อตามหาความฝัน

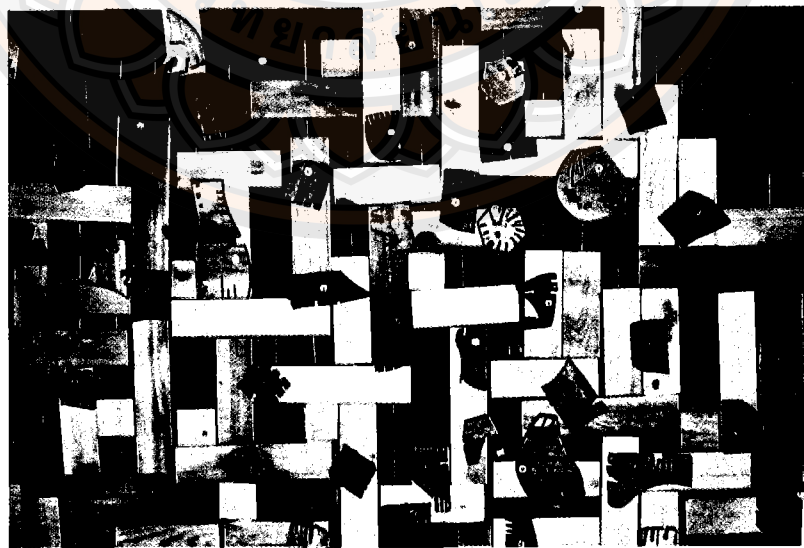
วัสดุที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเศษไม้ต่างๆ เน้นสีสันและลวดลายบนเนื้อไม้ มีการตัดไม้ เป็นรูปร่างหน้าตาของสัตว์ต่างๆ ทั้งที่เคยได้เห็นและไม่เคยได้เห็น ตัดทอนรูปร่างรูปทรงให้มีความหลากหลาย โดยอาศัยจินตนาการเป็นตัวผลักดัน

ผลงานชิ้นนี้มีความสำคัญต่อข้าพเจ้าอย่างมาก เพราะถือเป็นจุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ในชิ้นต่อมา



ภาพที่ 49 ผลงาน “ความสุขเล็กๆ ในวัยเด็ก”

เทคนิค สื่อนี้ประสม ขนาด 120x120 ซม. (ปีที่สร้าง 2554)



ภาพที่ 50 รายละเอียดผลงาน “ความสุขเล็กๆ ในวัยเด็ก”

เทคนิค สื่อนี้ประสม ขนาด 120x120 ซม. (ปีที่สร้าง 2554)

4.1.2 ผลงาน : "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 1"

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อถ่ายทอดจินตนาการในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยความใฝ่ฝัน สีสัน และความสนุกสนานในโลกสมมุติ ซึ่งในผลงานชิ้นนี้ได้ปรับเปลี่ยนมาทดลองทำบนระนาบ 2 มิติ เพื่อให้มีความคล้ายคลึงกับการฝังตัวของฟอสซิลในพื้นที่ผิวของดิน มีการเพิ่มความน่าสนใจของชิ้นงาน โดยใช้ؤلุมณี หินสีต่างๆ มาประดับ ให้เห็นถึงความหลากหลาย ต้องการให้ผู้ชมเห็นถึงคุณค่า และมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวงานที่ต้องการสื่อให้เห็นถึงสวยงามของวิวัฒนาการในจินตนาการที่ได้ค้นพบซึ่งเปรียบเสมือน "ؤلุมณีแห่งกาลเวลา" ที่ล้ำค่าและหาได้ยากยิ่ง

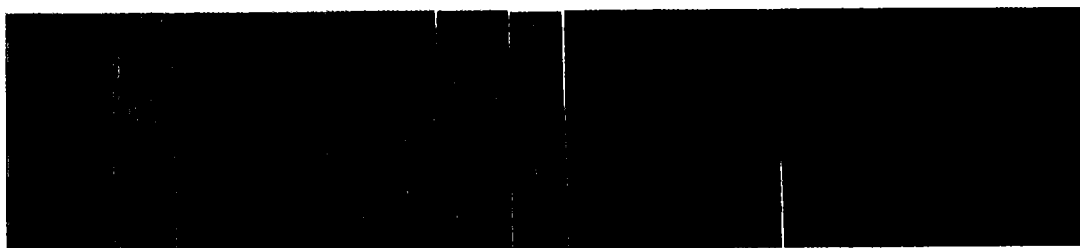


ภาพที่ 51 ผลงาน "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 1" (ปีที่สร้าง 2555)

เทคนิคฉลุไม้ และราดดินสอพอง ขนาด 60*120 cm

4.1.3 ผลงาน : "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 2"

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความต่อเนื่องจากชิ้นที่แล้ว "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 1" ถ่ายทอดให้เห็นถึงความสนุกสนานของเรื่องราว มีการพัฒนาเทคนิคการใช้สีให้มีความน่าสนใจมากขึ้น จัดการให้เกิดพื้นที่ว่าง และจังหวะจัดวางรูปทรงและองค์ประกอบให้มีความลงตัวมากขึ้น วัสดุที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเศษไม้ต่างๆ ตัดเป็นรูปร่างหน้าตาของสิ่งมีชีวิตโดยใช้จินตภาพจากซากดึกดำบรรพ์ ตัดทอนรูปร่างรูปทรงให้มีความหลากหลาย



ภาพที่ 52 ผลงาน "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 2" (ปีที่สร้าง 2555)

เทคนิคฉลุไม้ และราดดินสอพอง ขนาด 60 คูณ 300 CM

4.1.4 ผลงาน : "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 3"

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ได้พัฒนาเพิ่มเติมผลงานทั้ง 2 ชิ้น "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 1 และ 2" ตั้งที่กล่าวไว้ข้างต้น มีการแก้ปัญหาในการจัดวางองค์ประกอบ นำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ผ่านรูปร่างรูปทรงที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยใช้หลักขององค์ประกอบศิลป์ในเรื่องความสมดุล พื้นที่ว่าง และจังหวะ และอื่นๆ เข้ามาช่วยในการจัดวาง ทำให้เกิดความลงตัวในชิ้นงานมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาผลงานเป็นมาอย่างต่อเนื่องซึ่งในระหว่างช่วงก่อนศิลปนิพนธ์หลายชิ้นที่ผ่านมา นี้มีการจัดการกระบวนการและปัญหาที่แตกต่างกันไป ถึงแม้มีหลายชิ้นที่ไม่ประสบความสำเร็จไปบ้าง จะด้วยเรื่องเทคนิคที่กระบวนการสร้างสรรค์ยังไม่ลงตัว หรือเนื่องด้วยวัสดุที่ยังไม่สอดคล้องกับเนื้อหาและแนวคิด แต่ถึงกระนั้นแล้วความผิดพลาดเหล่านั้นล้วนเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ข้าพเจ้าค้นพบแนวทางในการพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ต่อไป และได้แก้ไขปัญหาต่างๆจนสามารถถ่ายทอดแนวความคิดผ่านชิ้นงานศิลปกรรมได้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ รวมถึงได้รับคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมหลายท่าน ที่ช่วยให้การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



ภาพที่ 53 ผลงาน "จินตนาการจากฟอสซิล หมายเลข 3" (ปีที่สร้าง 2555)

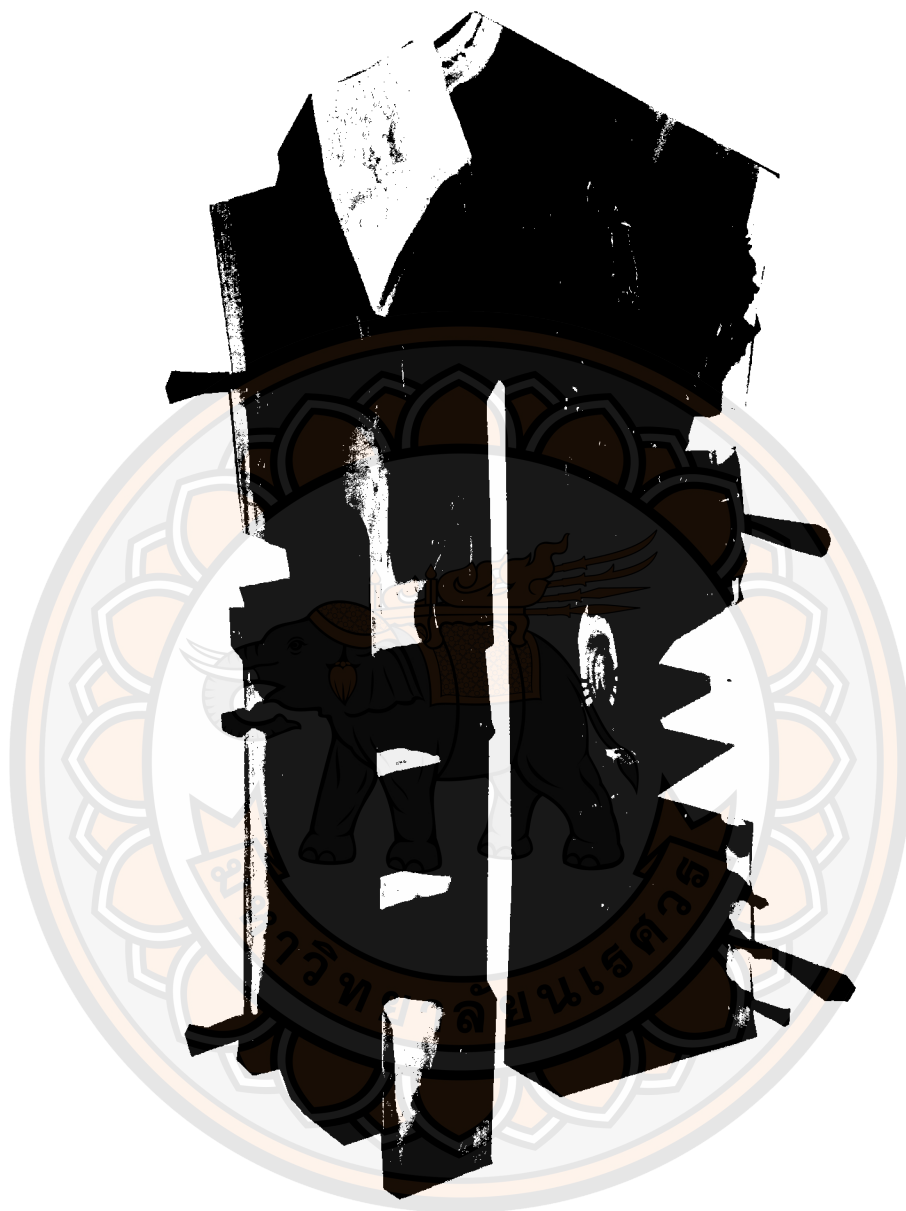
เทคนิคฉลุไม้ และราดดินสอพอง 60 คูณ 220 CM

4.2 ผลงานศิลปะนิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานในชุดศิลปะนิพนธ์นั้น ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าและพยายามค้นหา รูปแบบต่างๆมาพัฒนาผลงานตลอดจนการพัฒนาแนวความคิด การแสดงออกทั้งทางเทคนิคและ รูปแบบให้มีความชัดเจนมากขึ้น

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ "จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล" ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปกรรมสื่อประสม มีความเกี่ยวเนื่องกับความทรงจำในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยความสุข - สนุกสนานในการคิดหารูปทรงใหม่ๆ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการสัตว์โลกในยุคดึกดำบรรพ์ ต้องการนำเสนอถึงการพัฒนารูปร่างและรูปทรง ภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพื่อ ถ่ายทอดจินตนาการความสุขและความประทับใจในช่วงเวลาเหล่านั้นในรูปแบบของประติมากรรม ประกอบด้วยวัสดุต่างๆ จำพวกเศษไม้ นำมาตัด ฉลุ เจาะ ทำให้เกิดรูปทรงต่างๆเพื่อตอบสนองต่อ จินตนาการ โดยเลือกใช้ไม้หลากหลายชนิด เน้นลวดลายของไม้แต่ละชนิดซึ่งมีความพิเศษ น่าสนใจ ในความเฉพาะตัวของมันเอง ประกอบกับวัสดุอื่นๆ ดังเช่น อัญมณี เปลือกหอย กระจก เป็นต้น

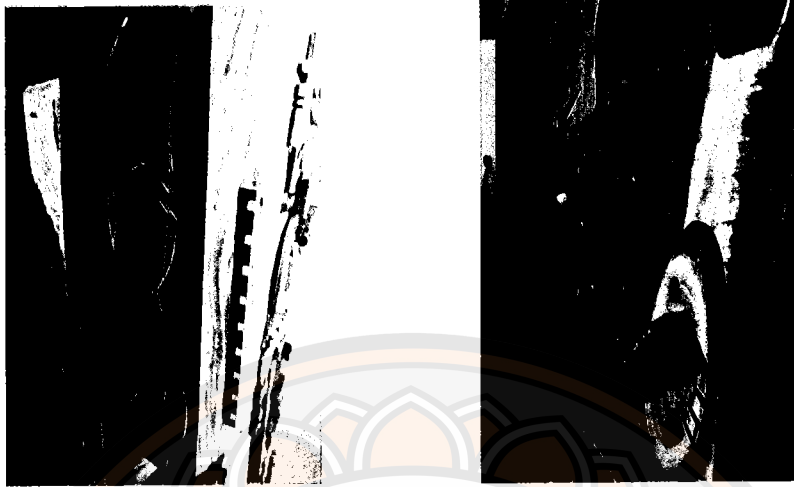
สร้างสรรค์ผลงานขึ้นโดยอาศัยกระบวนการ การวิเคราะห์ข้อมูล และสังเคราะห์กระบวนการ สร้างสรรคตามกรอบแนวคิดโดยยึดหลักระเบียบวิธีวิจัยการสร้างสรรคศิลปกรรมเพื่อให้ได้ผลที่ ตอบสนองต่อแนวคิด และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปกรรมที่มีรูปร่างรูปทรงที่มุ่งเน้นเนื้อหาอัน เกิดจากจินตนาการผ่านเรื่องราวของซากดึกดำบรรพ์



ภาพที่ 54 ผลงานการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 1

ชื่อผลงาน “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 1”

เทคนิคสื่อประสม ขนาด 160*80 เซนติเมตร



ภาพที่ 55 รายละเอียดผลงาน



ภาพที่ 56 บรรยากาศการตรวจงาน

4.2.1 ผลงาน : “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 1”

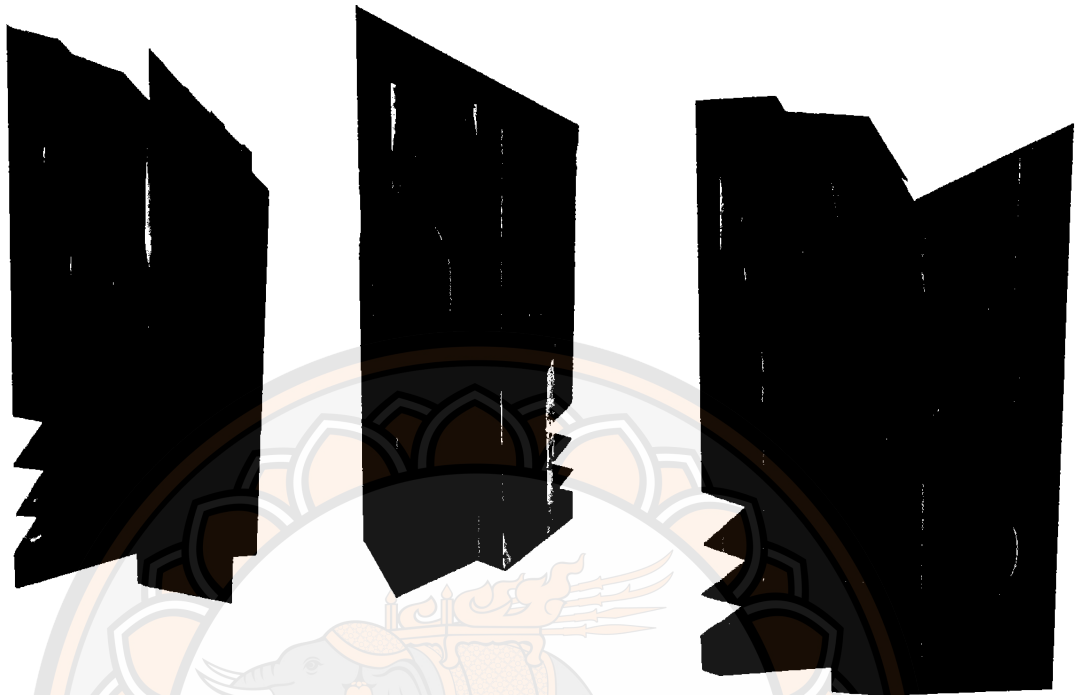
ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากซากดึกดำบรรพ์ ไข่มุกก่อนไม้เป็นส่วนประกอบหลัก มีการตัดทอนรูปทรงจากโครงสร้างของไดโนเสาร์ โดยใช้การตัด เจาะ ฉลุ และการบากเพื่อทำให้เกิดรูปทรง และพื้นที่ว่าง วัสดุที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเศษไม้ต่างๆ เน้นลวดลายและสีสนิมของไม้ ในส่วนประกอบย่อยได้ใช้ตัดทอนรูปร่างรูปทรงให้เกิดความหลากหลายในชิ้นงาน นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปร่างรูปทรงที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยใช้หลักขององค์ประกอบศิลป์ในการจัดการการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 57 ผลงานการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 2

ชื่อผลงาน “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 2”

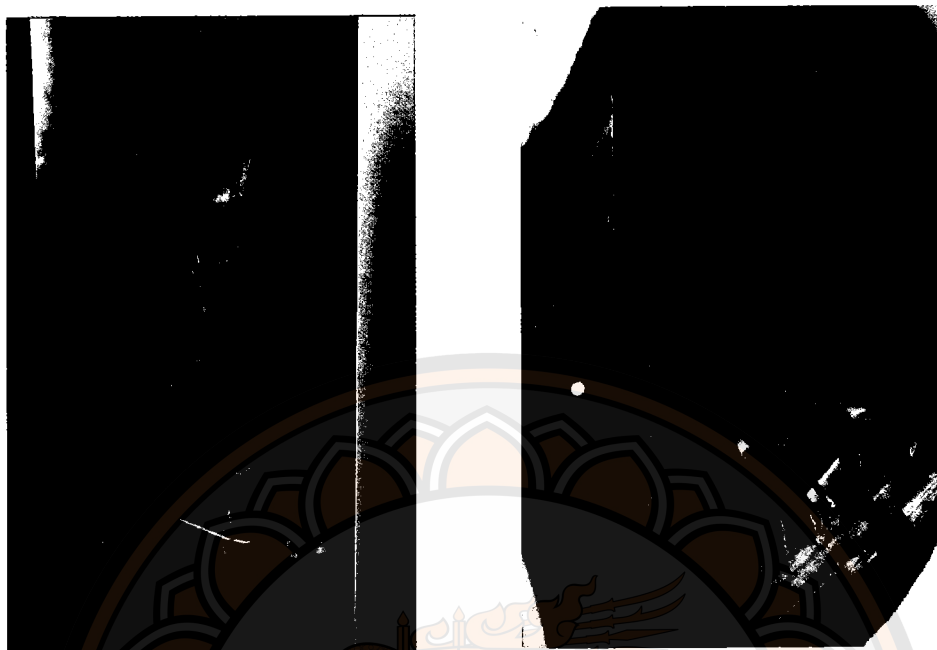
เทคนิคสื่อประสม ขนาด 155*80 เซนติเมตร



ภาพที่ 58 ภาพแสดงมุมมองผลงาน “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 2”

4.2.2 ผลงาน : “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 2”

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นการพัฒนามาจากผลงานชิ้นที่แล้ว “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 1” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชาวกติกดาบรพพ์ ใช้ไม้อัดประกอบเป็นแผ่นเพื่อที่จะให้ง่ายต่อการเจาะเป็นโพรงทะลุเพื่อให้เกิดระนาบที่แตกต่าง ภายในประดับไปด้วยส่วนประกอบย่อยที่ตัดมาจากเศษไม้สีต่างๆ ซ่อนเรื่องราวแห่งความสุขและความสนุกสนานเอาไว้ โดยถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปกรรมที่มีรูปร่างรูปทรงที่มุ่งเน้นเนื้อหาอันเกิดจากจินตนาการผ่านเรื่องราวของชาวกติกดาบรพพ์



ภาพที่ 59 รายละเอียดภายในผลงาน



ภาพที่ 60 ภาพประมวลผลงาน

“จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 2”



ภาพที่ 61 ผลงานการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 3

ชื่อผลงาน “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 3”

เทคนิคสื่อประสม ขนาด แปรผันตามพื้นที่

4.2.3 ผลงาน : “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 3”

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นการพัฒนามาจากผลงานทั้ง 2 ชิ้นที่แล้ว “จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล หมายเลข 1 และ 2” เพื่อให้เกิดความหลากหลายในชิ้นงานแต่ในละชิ้น มีการใช้เทคนิค Wood Cut ในการสร้างพื้นผิวที่แตกต่าง ใช้ไม้ท่อนมาประกอบกับไม้อัดแผ่นเพื่อให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับการแกะสลัก นำเสนอเนื้อหาผ่านเรื่องราวของชาวกตีกดำบรรพโดยใช้การตัดทอนรูปร่างรูปทรงที่พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ใช้หลักขององค์ประกอบศิลป์ เข้ามาช่วยในการจัดวาง ทำให้เกิดความลงตัว และความสมบูรณ์ในชิ้นงานมากยิ่งขึ้น



บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์

อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์เล่มนี้ ถือเป็นเอกสารที่ช่วยอธิบายถึงเหตุผลและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ อันประกอบด้วยที่มาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ ตลอดจนข้อมูลสนับสนุนการสร้างสรรค์อื่นๆด้วย ถือเป็นเสมือนบททดสอบความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาตลอดปีการศึกษา ซึ่งเกิดจากจุดเริ่มต้นจากความทรงจำในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยความสุข ความฝัน และจินตนาการ ประกอบกับแรงบันดาลใจที่ได้จากชากรดึกดำบรรพ์นั้นได้หลวมรวมกันให้เป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดจินตภาพขึ้นมา และได้ถ่ายทอดออกมาในรูปของผลงานศิลปกรรมสื่อประสมในชุด "จินตภาพจากร่องรอยแห่งบรรพกาล"

โดยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้า และพยายามค้นหารูปแบบต่างๆมาพัฒนาผลงานตลอดจนการพัฒนาแนวความคิด การแสดงออกทั้งทางเทคนิค และรูปแบบให้มีความชัดเจนมากขึ้น แต่การจัดทำศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าจะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้ถ้าขาดข้อเสนอแนะ หรือคำแนะนำต่างๆ จากอาจารย์ทุกท่านที่กรุณาให้คำปรึกษาตลอดมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจารย์วีรศมี พรหมรัตน์ และจากการทำงานมาอย่างต่อเนื่องทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่ากว่าจะได้ผลงานสักชิ้นนั้นต้องผ่านกระบวนการการกลั่นกรองทั้งในเรื่องความคิด รูปแบบ เทคนิค กระบวนการที่ต้องทำการทดลองซ้ำๆ อีกทั้งต้องแก้ไขและพัฒนาผลงานอยู่ตลอดเวลา ก็เพื่อให้บรรลุซึ่งจุดมุ่งหมายและให้ได้มาซึ่งผลงานที่มีคุณภาพ และทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจอีกว่าการสร้างงานศิลปะที่ดีนั้นจำเป็นต้องมีความเข้าใจ รู้จริงและต้องรอบรู้ในหลายๆด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลที่น่ามาสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำงานศิลปะคือจะต้องมีวินัยในตัวเองอย่างสูง ซึ่งสิ่งนี้จะเป็แรงผลักดันที่จะช่วยในให้ประสบความสำเร็จในภายก้าวดูๆไปได้

ข้าพเจ้ามีความมุ่งหวังว่าเนื้อหาสาระในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้ที่สนใจจะสามารถเข้าใจในสาระและคุณค่าของผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าได้บ้างไม่มากก็น้อย

บรรณานุกรม

- ชนะทิพย์ ยานศิริ. (23 มกราคม 2555). ความหมายของศิลปะ. **คลังบทความของบล็อก**. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2555, จาก http://yansiri.blogspot.com/2012/01/blog-post_23.html
- ประสาน ต่างใจ. (2536). **ฟ้าสั่งฆ่าไดโนเสาร์**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ กรีนพีซ.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2542). **สุนทรียะทัศนศิลป์**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ปริศนา สิริอาษา. (2548). **แร่และซากดึกดำบรรพ์**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปรีชา เกาทอง. "สารจากคณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์". **สุนทรียภาพแห่งวัตถุ**. (กรุงเทพฯ : บริษัท พิมพ์สนเทศตั้ง เซ็นเตอร์ จำกัด), ไม่มีหมายเลขหน้า.
- รณภพ เตชะวงศ์. (2552). **วัสดุ และสัญลักษณ์ ในจิตรกรรม**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วรารุช สุธีธร. (2540). **ไดโนเสาร์ และสัตว์ดึกดำบรรพ์ในประเทศไทย**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. รายชื่อไดโนเสาร์. **ไดโนเสาร์**. สืบค้นเมื่อ 9 มีนาคม 2556, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/รายชื่อไดโนเสาร์>
- สมพร รอดบุญ. (2550). อันเนื่องมาจาก "MIXED MEDIA". **บทความพิเศษสู่จิตรกรรมแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 53**. สืบค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2555, จาก <http://www1.finearts.cmu.ac.th/FOFAnew/artarticle/article50010.html>
- ศูนย์ศิลปะและการออกแบบพืชมเนศรี. **ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์**. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2556, จาก <http://pikanesri.com/class-basic-artA.php>



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์