

สัมพันธภาพแห่งชีวิต  
(Life - Support System)



เลขหนังสือ.....  
เลขทะเบียน..... 41113  
วัน, เดือน, ปี 18 S.A. 2544

b.....  
i.....


ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพพิมพ์ ภาควิชาจิตรศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา ๒๕๔๓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

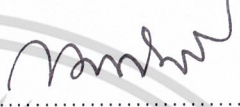
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปินพันธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

  
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กุลธร เลื่อนฉวี)


คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เดชา วราขุน)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ปรีทยานิตย์)

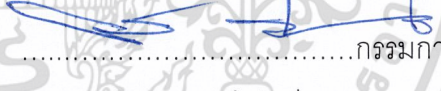
  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)


  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรรณรงค์ สิงห์เสนี)

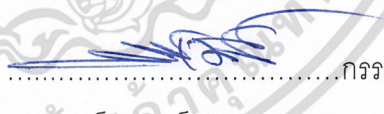
  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์)

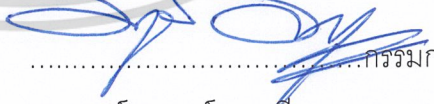
  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ปิยะวัฒน์ มังกรวงษ์)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์กัญจนา ต้าไสกี)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์วุฒิมิกร คงคา)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ยุพา มหามาตร)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์อนุพงษ์ คชชิวะ)

  
..... กรรมการและเลขานุการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รสลิน กาสต์)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่ง (อาจารย์อนุพงษ์ คชชิวะ) รักษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์      สัมพันธภาพแห่งชีวิต  
 LIFE SUPPORT SYSTEM  
 ชื่อ                              น.ส.อัญชลี กอสนาน  
 สาขาวิชา                      ภาพพิมพ์  
 ภาควิชา                         วิจารณ์ศิลป์  
 คณะ                              สถาปัตยกรรมศาสตร์  
 ปีการศึกษา                      ๒๕๔๓  
 อาจารย์ที่ปรึกษา              อาจารย์อนุพงษ์ วิชาชีวะ

### บทคัดย่อ

ข้าพเจ้า ต้องการนำเสนอ แนวความคิดซึ่งได้แรงบันดาลใจ มาจากการสังเกตการดำรงชีพของ สิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะเป็นวงจรวัฏจักร สามารถบ่งบอกถึงความสมดุลความสมบูรณ์ของธรรมชาติ สิ่ง เหล่านี้เป็นเงื่อนไขในการกำหนดรูปแบบที่มีความเป็นเฉพาะตัวและในส่วนตัวของข้าพเจ้ายังมีความ ชื่นชอบ ประทับใจ สนุกสนานกับการเล่นเกม ตั้งแต่สมัยยังเด็กจนถึงปัจจุบัน พบว่าการเล่นเกมน บาง เกมมีรูปแบบเป็นวงจรเป็นการคาดเดาเหตุการณ์ การต่อสู้ การชนะ หรือ แพ้ การเอาตัวรอด ซึ่งพบว่า รูปแบบ ฯลฯ มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและแรงบันดาลใจ

จากสองส่วนทั้งแนวคิดและรูปแบบ ได้นำเสนอผ่านจินตนาการ ความรู้สึกส่วนตัว ถ่ายทอด ผ่านกระบวนการทางภาพพิมพ์

### กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอโน้มรำลึกถึงคุณบิดา มารดา ผู้ให้กำเนิดและกำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณ  
คณาจารย์ ผู้ทรงคุณวุฒิทุก ๆ ท่าน ที่มอบวิชาความรู้ ด้านศิลปะ และแนวคิดที่กว้างไกล และใน  
การดำเนินงานศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ มีโอกาสสำเร็จลุล่วงไปได้ ถ้าหากไม่ได้รับคำปรึกษาชี้แนะที่ดีจาก  
อาจารย์ อนุพงษ์ คชาชีวะ อาจารย์ที่ปรึกษาข้าพเจ้า

ขอขอบคุณน้อง ๆ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ โดยเฉพาะน้องพัชชา  
และน้องชนิดา เป็นอย่างมาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

เอกสารฉบับนี้ เป็นเอกสารประกอบการทำศิลปนิพนธ์ สาขาวิชาภาพพิมพ์ ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา ๒๕๕๓ ในหัวข้อเรื่องสัมพันธภาพแห่งชีวิต...(Life - support system) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร การศึกษาปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต และข้าพเจ้าหวังว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจงานด้านทัศนศิลป์

เนื้อหาของเอกสารจะเป็นแนวคิด แรงบันดาลใจ ขั้นตอนการปฏิบัติงาน การค้นคว้าหาข้อมูล เทคนิควิธีการต่าง ๆ ทางด้านภาพพิมพ์ตอบสนองต่อความรู้สึกของตนเอง และเพื่อกระตุ้นจิตสำนึกในทางบวกที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ โดยมีผลงาน ด้านทัศนศิลป์เป็นการบันทึก เหตุการณ์ต่าง ๆ จากประสบการณ์ ความทรงจำ จากสภาพแวดล้อมใกล้และไกลตัวรูปแบบและแนวความคิดชี้ให้เห็นถึง วัฏจักร ชีวิต ความสมดุล สัมพันธภาพ ระหว่างกันของธรรมชาติ

## สารบัญ

## หน้า

บทคัดย่อ		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
คำนำ		ค
สารบัญ		ง
สารบัญภาพ		จ
บทที่ ๑	บทนำ	๑
	- ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	๑
	- วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	๓
	- ขอบเขตของโครงการ	๔
บทที่ ๒	ความบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์	๕
	- ที่มาของแรงบันดาลใจ	๕
	- แนวความคิดสร้างสรรค์	๗
บทที่ ๓	การดำเนินงานสร้างสรรค์	๗
	- ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล	๗
	- การนำข้อมูลวิธีการสร้างสรรค์	๑๐
	- การสร้างภาพร่าง	๑๔
	- เทคนิค (วิธีการ) สร้างสรรค์	๒๙
บทที่ ๔	วิเคราะห์และพัฒนาผลงาน	๓๑
	- ขั้นตอนการวิเคราะห์ทัศนธาตุ	๓๑
	- การพัฒนาผลงาน	๓๖
	- ภาพศิลปะนิพนธ์	๔๔
บทที่ ๕	บทสรุป	๔๙
	- สรุปผลงานสร้างสรรค์	๔๙
	- บรรณานุกรม	๕๐
	- ประวัติผู้เขียน	๕๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

หน้า

ภาพประกอบขั้นตอนการศึกษาข้อมูล	๙
ภาพประกอบนำข้อมูลสู่วิธีการสร้างสรรค์	๑๑-๑๓
ภาพประกอบการสร้างภาพร่าง	๑๔-๒๗
ภาพร่างชุดที่ ๑	๑๔
ภาพร่างชุดที่ ๒	๑๗
ภาพร่างชุดที่ ๓	๒๒
ภาพร่างชุดที่ ๔	๒๕
ภาพประกอบผลงานโครงการศิลปนิพนธ์	๓๖-๔๒
ภาพผลงานหมายเลข ๑	๓๖
ภาพผลงานหมายเลข ๒	๓๘
ภาพผลงานหมายเลข ๓	๔๐
ภาพผลงานหมายเลข ๔	๔๒
ผลงาน ชั้นที่ ๑	๔๕
ผลงาน ชั้นที่ ๒	๔๖
ผลงาน ชั้นที่ ๓	๔๗
ผลงาน ชั้นที่ ๔	๔๘

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ ๑

ธรรมชาติมีความยิ่งใหญ่แฝงอยู่ในสภาวะแวดล้อม เช่น ดิน น้ำ อากาศ ต้นไม้ สัตว์ มนุษย์ ฯลฯ ต่างมีความสัมพันธ์กัน เป็นวัฏจักรต่างมีสิ่งที่จะต้องพึ่งพาอาศัยกัน เป็นบริบทของคำว่า “ชีวิต” ถ้าเราย้อนกลับมามองดูสภาวะแวดล้อมในปัจจุบันจะเห็นได้ว่ามนุษย์กลายเป็นส่วนเกินของระบบก็ว่าได้ เพราะว่ามีมนุษย์มีความคิด มีการพัฒนา ในประโยชน์ที่จะได้รับต่อตนเองเท่านั้นและลืมไปว่าประโยชน์ที่จะได้รับนี้บางครั้งก็เป็นสิ่งที่เบียดเบียน หรือข้ามขั้นตอนของวัฏจักรในธรรมชาติไป

ข้าพเจ้าจึงเห็นถึงความสำคัญของระบบนิเวศน์ วัฏจักรของสิ่งมีชีวิต การดำรงชีพ พลังดิบ ลัญชาตญาณ ที่แสดงผ่านพฤติกรรม ความโหดร้าย ความเอื้ออาทร ความรัก การสืบพันธุ์ เพื่อดำรง อยู่ จะสังเกตเห็นว่าระหว่างสิ่งมีชีวิตด้วยกันเองจะมีสัมพันธ์ภาพ เป็นสังขรรระหว่างกัน นี่คือ ธรรมชาติและชีวิต

ในการกระทำเพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีวิต เพื่อการมีชีวิตอยู่รอด สิ่งทั้งหลายเป็นตัวตน สิ่งที่เป็นตัวตนนั้นล้วนเป็นเรื่องสมมุติทั้งสิ้น ไม่ยึดถือเป็นจริงเป็นจัง ด้วยว่าสิ่งนั้น ๆ หรือตนนั้นในที่สุด ก็แตกสลายไปตามธาตุเดิมของมัน จะเป็นร่างกายหรือจิตใจก็ตามธาตุเดิม ย่อมมีการแปรเปลี่ยน สลายไป เกิดแล้วตายเป็นนิจ ไม่มีค่าที่อยู่ได้สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ในโลกล้วนต้องดับสูญไปในที่สุด ถึงแม้ว่าโลกแห่งการอยู่รอด เราจะเป็นผู้ชนะหรือผู้แข็งแกร่งที่สุดก็ตาม สิ่งเหล่านี้ย่อมมีวันดับสลายไปตามกาลเวลา และเมื่อไปถึงจุด ๆ หนึ่ง หรือเป้าหมายแล้วพอสุดท้ายทุกชีวิตจะกลับสู่จุดเริ่มต้นใหม่ เหมือนเดิมเหมือนกับการเล่นเกม ที่เมื่อไปถึงเป้าหมายแล้วก็ต้องกลับไปเริ่มที่จุดเริ่มต้น ทุกอย่าง เป็นเสมือนความสมดุลที่ธรรมชาติมอบให้

ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบ และประทับใจในเงื่อนไขกฎเกณฑ์บางอย่างใน การเล่นเกมเป็นพฤติกรรมการเล่นที่เป็นอิสระ ผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจ ไม่มีการบังคับ มีกฎกติกา กำหนดเวลาและสถานที่ ผู้เล่นไม่ทราบล่วงหน้าว่าจะเป็นผู้แพ้หรือชนะ บางทีการสวมบทสมมุติ ผู้ล่าและผู้ตกเป็นเหยื่อ บ้างก็ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีกฎกติกาตายตัว ไม่มีการแพ้การชนะ เช่น การเล่นเกมของ มีผู้ซื้อ มีผู้ขาย ต่างก็มีเงื่อนไขระหว่างกัน บ้างก็เป็นพฤติกรรมการเล่นที่ไม่เป็นอิสระ เมื่อถึงเวลาแข่งขัน แล้วผู้ เล่นจะต้องลงแข่งขัน มีผลแพ้ชนะเป็นตัวตัดสิน เช่น ฟุตบอล บิงปอง วอลเลย์บอล พจนานุกรม ฉบับบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๒๕ ได้ให้ความหมาย ของคำว่า “การละเล่น” ไว้ดังนี้ การละเล่น

มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง การละเล่นของเด็ก หมายถึง

เอกรสารเป็นเอกรสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนาน หรือผ่อนคลาย อารมณ์ ให้เพลิดเพลินเกมการเล่น ยังมีส่วนช่วยพัฒนาพฤติกรรม ในการดำรงชีวิตของเด็กได้

เป็ยเจติ (Jean piacet) นักจิตวิทยา สวิส ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับเด็กมาเป็นเวลา ๑๐ ปี ได้กล่าวถึงเกมส์การเล่นของเด็กว่าเป็นการแสดงออกของความคิดทางด้านการเลียนแบบและด้านจินตนาการ แบ่งเป็น ๓ ข้อ คือ

๑. Practice games

๒. Symbolic games

๓. Game games

๑. Practice games เป็นการเล่นที่ทำให้กิจกรรมการเลียนแบบเจริญขึ้น เช่น การกระโดด

การเรียงรูปภาพหรือคำ เป็นต้น

การเล่นเหล่านี้นำไปสู่การเล่นชนิดที่ ๒. Symbolic games เช่น สร้างบ้าน ปราสาททราย

ส่วน ๓. Game with rules คือ เกมที่มีการตั้งกฎเกณฑ์ และสร้างรูปแบบในการเล่น เช่น หมากเก็บ ฯลฯ

ทั้ง ๓ ข้อของเกมที่กล่าวมา มันให้ผลกับเด็กหรือมนุษย์เรียนรู้พฤติกรรมทางร่างกายและจิตใจไปพร้อม ๆ กัน ถ้าพิจารณาแล้วการเล่นของเด็กไทย ยังมีส่วนช่วยพัฒนาพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต คือ เกมการเล่นของเด็กไทย จะมีลักษณะที่เล่นเพื่อความสนุกสนานแบบไม่เป็นผลของการแข่งขัน เช่น การเล่นขายของ จำจี้ งูกินหาง ตบแผละ เป็นต้น บางชนิดก็เป็นการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์กติกา เช่น อีตักเตย กระต่ายขาเดียว งูกินหาง วีรชีวารสาร รวม ๆ แล้วเกมส์การเล่นของไทยมีความยืดหยุ่นได้ดีกับการดำรงชีพของท้องถิ่นนั้น ๆ ในการเล่นเกมไม่ใช่ว่าจะได้อะไรดีเสมอไป ในแง่ลบก็อาจพบได้ เช่น อาจทำให้เกิดความรู้สึกต้องการเอาชนะ และไม่ยอมรับต่อความพ่ายแพ้ อาจกลายเป็นคนเห็นแก่ตัว กลายเป็นการปลุกฝังนิสัยที่ผิด ทำให้เกิดผลกระทบควรมีการให้เหตุผลอธิบายให้เด็กเข้าใจ บทบาทของตนเอง การยอมรับในกฎเกณฑ์ และปลุกฝังพฤติกรรมที่ดี ให้เด็ก ซึ่งให้เด็กเห็นกฎเกณฑ์ของสังคม การเอาตัวรอด ไม่เบียดเบียนซึ่งกันและกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วัตถุประสงค์

- เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกทางความคิดของตนเองที่มีต่อการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิต
- ใช้หลักขององค์ประกอบการจัดวางตามตำแหน่งที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดและรองรับแนวคิดความรู้สึก
- ศึกษาถึงการนำความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ร่วมกับงานภาพพิมพ์โลหะร่องลึก
- ศึกษาเกี่ยวกับวงจรชีวิตของสัตว์ต่าง ๆ ที่มีการพึ่งพาอาศัยกัน
- เพื่อถ่ายทอดถึงสัมพันธ์ภาพระหว่างสิ่งมีชีวิต
- แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อการดำรงชีวิตตามวิถีจักรในธรรมชาติที่ถูกต้อง
- แสดงถึงพฤติกรรมทางเอาตัวรอดของสัตว์ในวงจรชีวิต
- รูปแบบของผลงานยังไม่จำกัดขอบเขตตายตัวเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงาน

## ขอบเขตของรูปแบบ

เป็นการนำเสนอผลงานในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi - abstract) นำรูปทรงของสิ่งมีชีวิต เช่น แมว , นก , งู และสัตว์ต่าง ๆ โดยนำสัตว์ที่มีความสัมพันธ์กัน เข้ามาเป็น ตัวดำเนินเรื่องราว แสดงออกทางความรู้สึกของข้าพเจ้าที่มีต่อวัฏจักรของสิ่งมีชีวิต โดยมีการตัดทอน และการใช้ สัญลักษณ์เพื่อแทนค่าความหมายของสิ่งนั้นในลักษณะของเกมส์และแทนค่าความรู้สึก นำหนักด้วยการจัดวางในตำแหน่งเหมาะสม โดยใช้หลักขององค์ประกอบศิลป์

ขอบเขตของชนิดงานเทคนิคและจำนวน

ผลงานศิลปะชุดนี้สร้างขึ้นในรูปแบบงาน ภาพพิมพ์ โดยกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ ร่องลึก (Etching) ภาพพิมพ์แกะไม้ (WOOD CUT) มีการพัฒนาโดยต่อเนื่องจำนวน ๔ ชิ้น

๑. “The system of life ๑” ๑๒๒ X ๔๘ ซม.
๒. “The system of life ๒” ๑๖๐ X ๖๐ ซม.
๓. “The system of life ๓” ๑๒๐ X ๘๐ ซม.
๔. “The system of life ๔” ๑๒๐ X ๘๐ ซม.

## บทที่ ๒

## ความบังดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่มาของแรงบันดาลใจ

## ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience)

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปรัชญาชาวอเมริกัน มีความเห็นว่าศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์คือการมีชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ เรามีประสบการณ์มากมายในชีวิตประจำวัน แต่เป็นประสบการณ์ธรรมดา ไม่เป็นแก่นสาร เราลืมมันได้ง่าย แต่บางครั้งเรามีประสบการณ์ที่สำคัญน่าพอใจเป็นพิเศษ เราจะจำประสบการณ์นั้นได้อย่างฝังใจ แบบนี้เรียกว่าประสบการณ์เท่านั้นมีระเบียบ มีเอกภาพ ทุกส่วนทุกตอนมีความหมาย มีความสำคัญ มีอารมณ์ที่เด่นชัด มีโครงสร้างตลอดทั่วประสบการณ์นั้น เช่น ความกดดัน ความอ่อนหวานนุ่มนวล และความกลัว เป็นต้น

เอกภาพของประสบการณ์ ก็เหมือนเอกภาพของศิลปะ มีความกลมกลืน และมีระเบียบ ประสบการณ์ที่ได้จากศิลปะเป็นประสบการณ์แท้ เป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ซึ่งมีรูปทรง มีความหมาย มีอารมณ์ เรารู้สึกในรูปทรงในองค์ประกอบที่เข้มข้นกว่าประสบการณ์ในชีวิตจริง ศิลปะแสดงแก่นของประสบการณ์ได้ถึงที่สุด และฝังตัวอยู่นาน มีความสุขเมื่อระลึกถึง เสริมกำลังให้แก่ประสบการณ์อื่น ๆ ที่จะประสบต่อไปในชีวิต

ประสบการณ์ของศิลปินมักน่าสนใจเป็นพิเศษ เขาสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ด้วยความตื่นตัวเห็นเป็นเรื่องสำคัญ จึงสามารถสื่อประสบการณ์นั้นกับผู้อื่นได้ เขาได้รับมาจากสิ่งแวดล้อม แล้วถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้อื่นด้วยงานศิลปะ ศิลปะเป็นประสบการณ์พิเศษที่มีพื้นฐานจากชีวิตธรรมดาทั่วไป ศิลปินที่มีประสบการณ์แท้ในชีวิตมาก จะทำงานศิลปะได้ดี ผู้ดูที่มีประสบการณ์ในชีวิตมาก ก็รับสัมผัสจากงานศิลปะได้มากและลึกซึ้ง จุดหมายของศิลปะในทัศนะของจอห์น ดิวอี้ ก็คือ การให้ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู ข้าพเจ้าชื่นชอบเกม เพราะเกมทำให้ข้าพเจ้าสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรู้สึกนี้เป็นมาตั้งแต่สมัยเด็ก ๆ การเล่นเกมในวัยต่าง ๆ โดยเฉพาะช่วงปฐมวัยนั้นเป็นวัยแห่งการเตรียมพร้อมและการเรียนรู้ทางพัฒนาการทางความคิดและร่างกาย เป็นวัยแห่งการเริ่มต้น ซึ่งของเล่นต่างเป็นเกมตัวต่อ ต่อภาพ ตัดกระดาษ วาดเขียน ทุกประเภท ล้วนแต่

\* องค์ประกอบศิลป์ ; ชลูด นิยมเสมอ , หน้า ๒๗

เป็นกิจกรรมการเสริมทักษะตนเองในวัยเด็ก ช่วยให้มีการพัฒนาด้านสติปัญญาเกิดจินตนาการและทักษะความชำนาญ ทางร่างกาย และในวัยเด็กข้าพเจ้าได้ใช้ชีวิตในสวนที่มีลักษณะเป็นสวนผลไม้ค่อนข้างอุดมสมบูรณ์ไปด้วยพืชพันธุ์ไม้ต่าง ๆ มากมาย จึงเป็นแหล่งอาหารของสัตว์ และสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี สัตว์เหล่านี้ เช่น นก เต่า แมลง กระรอก และรวมทั้งสัตว์ที่ข้าพเจ้าได้เลี้ยงไว้เองด้วย ข้าพเจ้าจึงรู้สึกผูกพันเพราะจะเห็นพฤติกรรมต่าง ๆ ของพวกมันทุก ๆ วัน บางครั้งข้าพเจ้าเริ่มเห็นตั้งแต่การสร้างรังของแมงก จนการฟักไข่ หัดบิน จนกลายเป็น นกตัวโต สร้างครอบครัวใหม่ของมันเอง เป็นประจำ ข้าพเจ้าจึงรู้สึกสนใจและประทับใจในการดำรงชีพและการดำเนินชีวิต เช่น การหาอาหาร การสร้างที่อยู่อาศัย ในบางครั้ง พวกมัน ต้องยอมเสี่ยงกับสิ่งอันตราย เพื่อความอยู่รอดตามวิถีทางของธรรมชาติ บางครั้งข้าพเจ้าจะพบพวกมันถูกสัตว์อื่นรังแกบ้าง บางทีก็เป็นพวกเดียวกันเอง เพื่อแย่งอาหารกัน ข้าพเจ้าเคยเข้าไปช่วยหลายครั้ง เพราะความสงสาร แต่เหตุการณ์เหล่านี้ก็จะเกิดซ้ำ ๆ กัน ทุก ๆ วัน ข้าพเจ้าจึงเข้าใจในลักษณะของวิถีทางการดำรงชีพในความสมดุลย์ของธรรมชาติ เพราะถ้าในธรรมชาตินั้นมีสิ่งใดมากเกินไปหรือน้อยไป ย่อมส่งผลต่อสภาพแวดล้อมโดยรวมด้วย ข้าพเจ้าจึงนำแนวคิดนี้มาผสมผสานกับจินตนาการสร้างสรรค์ เพื่อก่อให้เกิดผลงานทางทัศนศิลป์

## แนวความคิดสร้างสรรค์

สังขรณ์แห่งการดำรงชีพของสิ่งมีชีวิตมักจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา เช่น การแสดงอำนาจ การเอาตัวรอด การบริโภคน้ำ ฯลฯ ในพฤติกรรมเหล่านี้แอบแฝงไปด้วยพลัง สัญชาติญาณ ดิบ จนดูกลายเป็นความโหดร้าย ผู้ที่เข้มแข็ง ผู้ที่อ่อนแอ ต่างมีเงื่อนไขในการเอาตัวรอด ต่างมี ปัญหาของการดำรงชีพและดำเนินชีวิต ผลสุดท้าย ทุก ๆ ชีวิตจะกลับมาสู่จุดเริ่มต้นใหม่ เสมือนวัฏจักรของธรรมชาติ ได้สร้างความสมดุล ถ้ามีสิ่งใดมากเกินไปหรือน้อยไป ย่อมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางลบ ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงมีความเชื่อในบทบาทที่ธรรมชาติมอบให้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

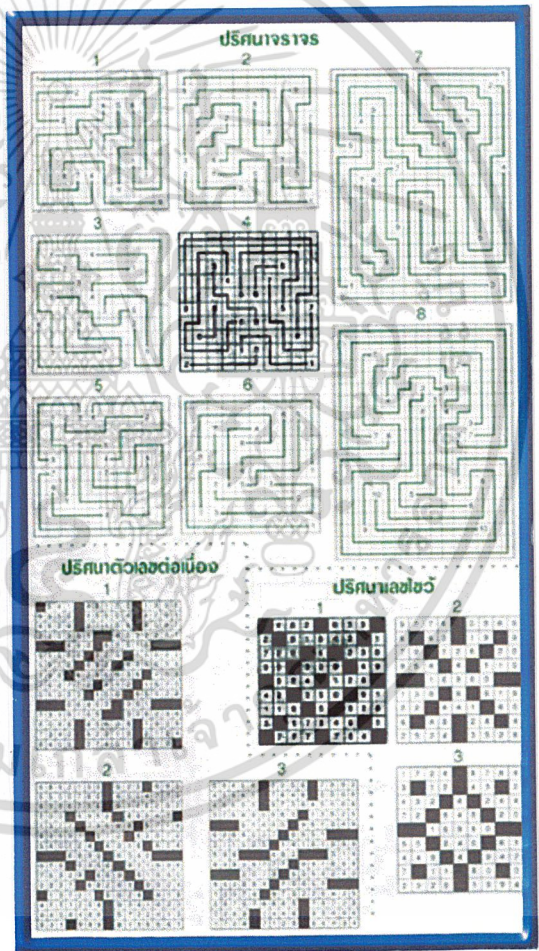
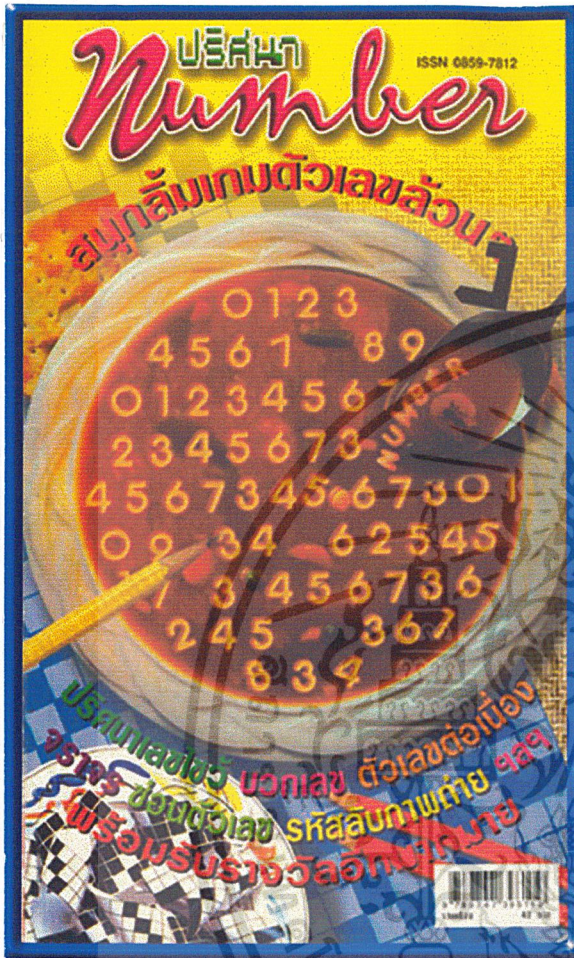
### บทที่ ๓

#### ขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์

การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้เป็นการวิเคราะห์และพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอนดังนี้

ธรรมชาติล้วนแต่เป็นสิ่งที่งดงามและน่าทึ่งด้วยลักษณะของรูปฟอร์มในลักษณะต่าง ๆ กันไป หรือลวดลายสีล้นต่าง ๆ ซึ่งในบางครั้งมนุษย์ไม่สามารถลอกเลียนแบบให้เหมือนธรรมชาติได้ ทำให้เราเกิดอารมณ์ความรู้สึกตามลักษณะของธรรมชาติที่สร้างสรรค์และเป็นสื่อที่ทำให้เกิดจินตนาการทางความคิดที่หลากหลาย ข้าพเจ้าได้นำความรู้สึกผูกพันกับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว บริเวณบ้านของข้าพเจ้าที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติและสัตว์ต่าง ๆ ทำให้ข้าพเจ้าเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ จากการสังเกตและเกิดการสนใจค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อเข้าใจพฤติกรรมต่าง ๆ มากขึ้น

ที่มาของข้อมูลในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าได้มาจากความชื่นชอบสัตว์ชนิดต่าง ๆ และการเล่นเกม โดยเกมที่ข้าพเจ้าเล่นก็มักจะมีสัตว์ต่าง ๆ เป็นตัวดำเนินเรื่องราว ยิ่งทำให้เกมเกิดความน่าสนใจและสนุกสนานยิ่งขึ้น ข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ ได้มาจากภาพของจริง และหนังสือที่ใช้สำหรับค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม ทำให้เข้าใจในพฤติกรรมต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นสื่อแสดงความหมายของผลงานให้ชัดเจน



ที่มาแห่งความบันเทิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์

จากต้นแบบของสิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์ต่าง ๆ รวมทั้งเกมที่ได้นำมาเป็นข้อมูลนั้น ล้วนแต่เป็นความประทับใจส่วนตัวของข้าพเจ้าที่เริ่มจากการสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ และความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่นเกม นำมาผ่านกระบวนการวิเคราะห์พัฒนาทางความคิด รวมทั้งการตัดทอนรูปทรงต่าง ๆ รูปทรงที่เหมือนจริงและสัญลักษณ์ ในจุดประสงค์นี้เองผลงานที่ออกมาจึงเป็นลักษณะการผสมผสาน กับแนวความคิดและเกมอย่างเหมาะสม

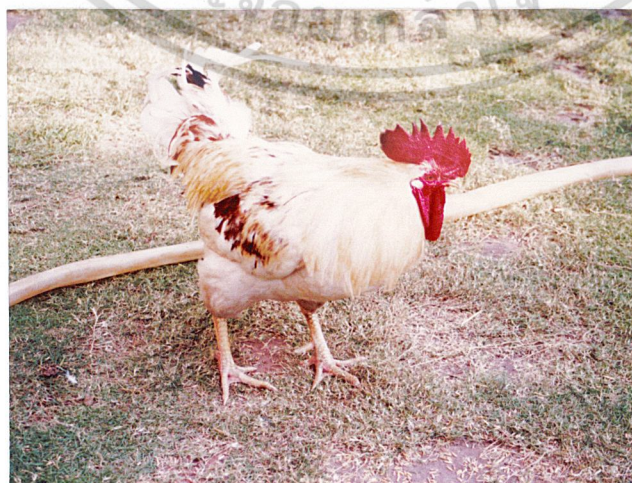
- รูปทรงของสัตว์และสิ่งมีชีวิตเป็นตัวบ่งบอกถึงความหมายและความคิดของข้าพเจ้า
- น้ำหนัก แสงเงา แสดงค่าจุดเด่น และความสนใจภายในภาพ
- สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนค่าความหมายเหมือนกับลักษณะของเกมต่าง ๆ

จากขั้นตอนต่าง ๆ นี้ ข้าพเจ้านำข้อมูลเพื่อพิจารณา ถ้าอารมณ์ความรู้สึกในการแสดงออกมาเป็นผลงานตรงตามแนวความคิดจากแบบร่างลงบนงานจริง

## ภาพข้อมูล



ภาพข้อมูล

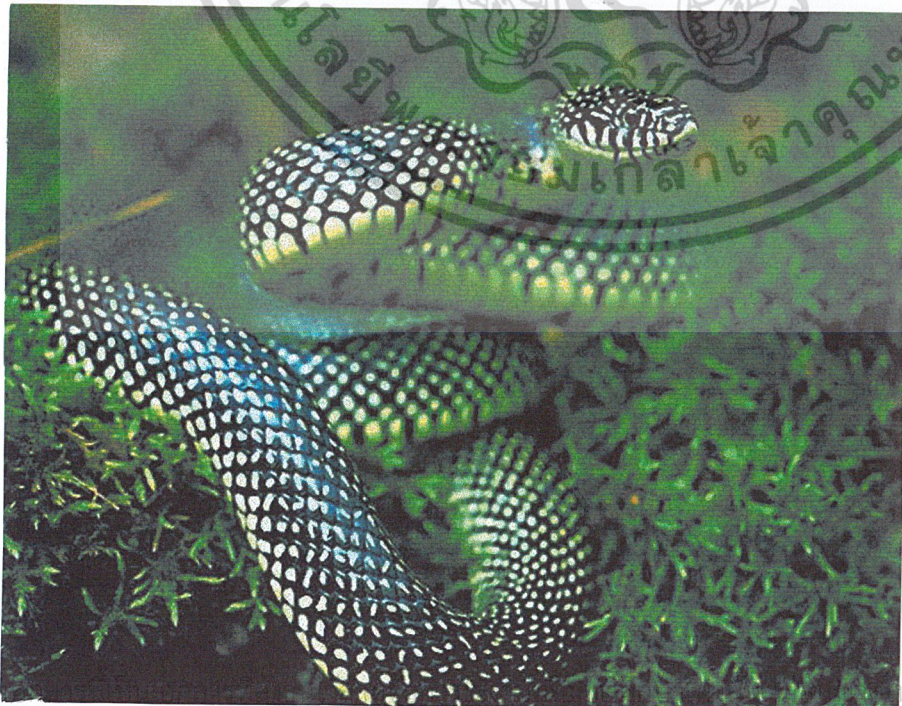


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพข้อมูล



ภาพข้อมูล



นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพข้อมูล



ภาพข้อมูล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น

อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนในการสร้างภาพร่าง

เพื่อพัฒนาแนวคิดจากข้อมูลที่ได้ศึกษามาแล้ว ขั้นตอนในการสร้างภาพร่างจะมีความสำคัญต่อผลงาน เพราะว่าถ้าภาพร่างลงตัวและเหมาะสมเท่าใดก็จะทำให้ทำงานได้ดียิ่งขึ้น โดยภาพร่างนี้ควรกำหนดโครงสร้าง การจัดวางและหลักองค์ประกอบศิลป์โดยใช้แนวคิดเข้าร่วม เพื่อให้เกิดผลงานที่ดีที่สุด

ภาพแบบร่างชุดที่ ๑



ภาพร่างชุดที่ ๑ ชั้นที่ ๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแบบร่างชุดที่ ๑



ภาพร่างชุดที่ ๑ ชั้นที่ ๒



ภาพร่างชุดที่ ๑ ชั้นที่ ๓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาแบบร่างชุดที่ ๑

### ขั้นที่ ๑

เป็นภาพของการเติบโตของธัญพืช ที่แสดงความเจริญเติบโตในลักษณะบนแผ่นกระดาษ ที่กำลังปลิวลงมาบนพื้น โดยมีลักษณะของเกม ลากเส้นให้เป็นรูปร่างตามตัวเลข เริ่มจากต้นกล้าจนกลายเป็นดอกไม้

ลักษณะการจัดองค์ประกอบเป็นลักษณะเน้นตรงกลางเด่น และลายละเอียดตรงจุดสำคัญ ๆ โดยใช้น้ำหนักความขาวดำ ส่วนใหญ่ภายในภาพ

### ขั้นที่ ๒

เป็นลักษณะการสื่อถึงเรื่องการกินต่อ ๆ กันไป โดยใช้สิ่งมีชีวิตที่ใหญ่เป็นจุดเด่น คือมนุษย์ เป็นจุดเริ่มต้น และใช้อาหารของมนุษย์คือเบ็ด ซึ่งเป็นอาหารเป็นตัวเชื่อมโยง เบ็ดก็จะกินปลาต่อ ๆ กันไปเรื่อย ๆ ลักษณะต่อ ๆ กัน ภายในภาพโดยใช้เกมเข้ามาช่วย แทนที่เราจะวาดภาพนั้น ทั้งหมด โดยใช้เป็นจุดประแทนการวาดภาพลง ไปทั้งหมด

ลักษณะขององค์ประกอบโดยเฉพาะตัว Figer ไม่เข้ากับสัตว์ต่าง ๆ และใช้การไล่รายละเอียดตรงพื้นหลังที่ยังดูไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาภายใน

### ขั้นที่ ๓

เป็นการสื่อถึงเรื่องสัตว์ใหญ่กินสัตว์เล็กโดยใช้ เกมเป็นตัวปริศนา สร้างความสนใจภายในภาพ โดยใช้จระเข้เป็นจุดเด่น โดยใช้เฉพาะเส้นร่างและตัวเลขรอบ ๆ เพื่อบอกถึงเค้าโครงแต่ไม่ได้บอกถ้ารายละเอียดและความเหมือนจริง และมีสัตว์ที่ถูกจระเข้กินคือ ไก่ ใช้ลักษณะการวางตำแหน่งซับซ้อนในความรู้สึกว่าได้ตกเป็นเหยื่อของจระเข้โดยใช้น้ำหนักเส้น และน้ำหนักขาวดำ เพื่อเน้นตรงจุดสนใจในลักษณะการไล่น้ำหนัก

ภาพร่างขั้นนี้จึงดูเหมาะสมและลงตัว ในลักษณะของการจัดองค์ประกอบและเน้นจุดสนใจภาพในภาพที่เหมาะสม รวมถึงน้ำหนักและพื้นหลังที่สัมพันธ์กัน จึงได้นำไปเป็นแบบปฏิบัติงานจริง

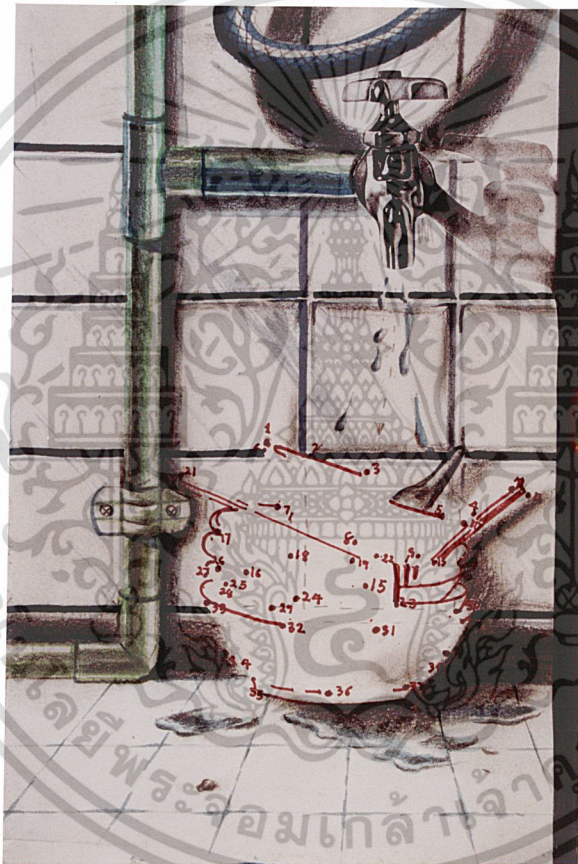
ภาพแบบร่างชุดที่ ๒



ภาพร่างชุดที่ ๒ ชั้นที่ ๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

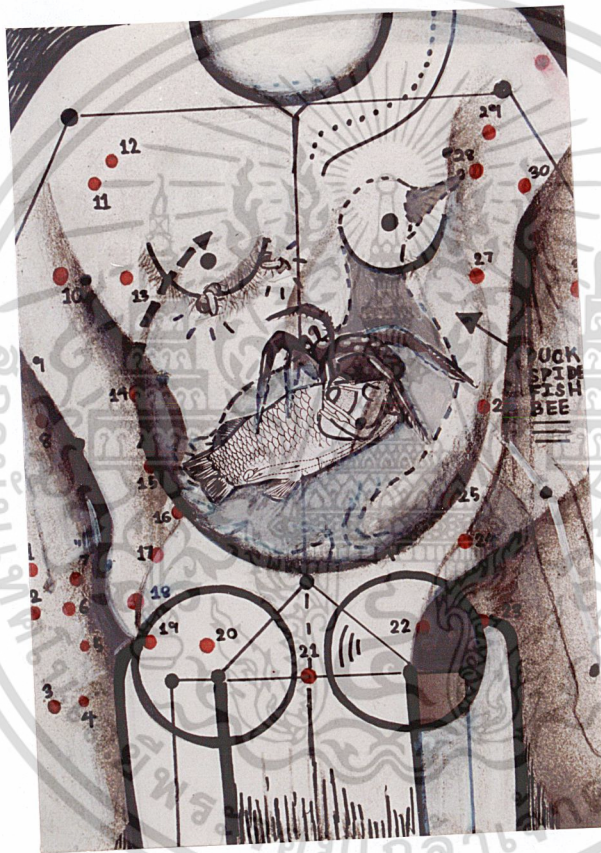
## ภาพแบบร่างชุดที่ ๒



## ภาพร่างชุดที่ ๒ ชั้นที่ ๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแบบร่างชุดที่ ๒



ภาพร่างชุดที่ ๒ ชั้นที่ ๓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแบบร่างชุดที่ ๒



ภาพร่างชุดที่ ๒ ชั้นที่ ๔

กั้นการพัฒนาแบบร่างชุดที่ ๒  
ชั้นที่ ๑

เป็นภาพของ วัฏจักรชีวิตที่มีลักษณะของการเป็นวงเวียนกันไปโดย ข้าพเจ้าได้ใช้  
แนวเป็นตัวดำเนินเรื่องราว โดยโครงสร้างใหญ่เน้นได้ใช้รูปทรงกลมคือ โหลของปลาเป็นฟอร์มใหญ่  
ภายในภาพ ลักษณะของการกินต่อกันเป็นทอด ๆ

ลักษณะการใช้สีขาว สีเทา สีดำ ภายในภาพ โดยใช้การผลัดเป็นระยะตามลำดับกัน  
ไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ชั้นที่ ๒

เป็นภาพของลักษณะภายในห้องน้ำโดยใช้ก้อนน้ำเป็นจุดสนใจภายใน และส่วนล่างคือ ภาพที่ใช้เกมเพื่อให้ใช้สำหรับลากเส้น เมื่อลากเสร็จแล้วก็จะเป็นภาพตรงข้าม

ลักษณะขององค์ประกอบและแนวคิด ยังไม่ตรงกัน เป็นการทดลอง ทำแบบร่างขึ้นนี้ขึ้นเพื่อดูการเปลี่ยนแปลงของตัว ข้าพเจ้าเองโดยนำสิ่งที่ไม่มีชีวิตมานำเสนอดูบ้าง

### ชั้นที่ ๓

เป็นภาพวัฏจักรของสิ่งมีชีวิต โดยใช้ฟอร์มคนเป็นโครงสร้างหลักภายในภาพและไล่รายละเอียดตามลำดับความสำคัญของภาพ คือ เป็นภาพคนใหญ่สุดตรงมา คือ เปิด ปลา และแมงมุม โดยใช้จุดตัวเลขเป็นรูปแบบของเกม

ลักษณะของการจัดองค์ประกอบใช้ สีโทน ขาว ดำ เทา เป็นน้ำหนัก และใช้จุดสีแดงเป็นจุดตัวเลขในภาพ ลักษณะตามเป็นแบบแปลน มีปริมาตรบ้างในบ้างที่และใช้เส้นเพื่อมาเป็นตัวเชื่อมโยงภาพในภาพ

### ชั้นที่ ๔

เป็นภาพของวัฏจักรชีวิตเช่น ภาพที่กล่าวมาแล้วข้างต้น โดยภาพนี้ให้แมวเป็นจุดเด่นและโครงสร้างใหญ่ภายในภาพและมีนก กบ ผีเสื้อ ตามลำดับ ซ้อนอยู่ภายในตัวของแมวโดยมีตัวเลข ที่เป็นเส้นประอยู่บริเวณ ให้ความรู้สึกว่า สัตว์เหล่านี้เป็นเหยื่อของแมวตามลำดับการกินกันไป

การจัดองค์ประกอบจุดเด่นภายในภาพของแมวเป็น ขาว เทา ดำ และใช้พื้นหลังเป็นสีเหลืองอ่อน เพื่อให้เกิดสีสันและความน่าสนใจในงานมากยิ่งขึ้น ได้เพิ่มเติมตัวนกลงไปเพื่อให้ตัวฟอร์มแมวนั้นสัมพันธ์กับพื้นหลัง จึงได้นำงานชิ้นนี้ไปปฏิบัติเป็นงานจริง

ภาพแบบร่างชุดที่ ๓



ภาพร่างชุดที่ ๓ ชั้นที่ ๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพแบบร่างชุดที่ ๓



## ภาพร่างชุดที่ ๓ ชั้นที่ ๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาแบบร่าง ชุดที่ ๓

### ชั้นที่ ๑

เป็นภาพของลักษณะการใช้เส้นประส่วนใหญ่ ภายในภาพโดย เส้นประเหล่านี้เป็นฟอร์มของสัตว์ใหญ่ ภาพนี้เป็นภาพของเบ็ด ๓ ตัว โดยใช้ ปลาตัวเล็ก ๆ หลายตัว อยู่ในระยษะหน้าคล้ายกับเป็นการพรางตัวของเบ็ด และตัวเลขที่เรียงกันอยู่นั้น เมื่อลากเสร็จแล้วก็จะเป็นภาพของปลาตัวใหญ่ ซึ่งจะมากินตัวเล็กอีกทีหนึ่ง และปลาก็จะเป็นอาหารของเบ็ดอีกทีเช่นกัน

การจัดองค์ประกอบศิลป์ เน้นจุดสนใจอยู่ที่ตัวปลาโดยให้สีปลาเป็นสีเหลืองและใช้สีดำเป็นเส้นประและตัวเลข เพื่อเชื่อมโยงกับระยษะหน้าและแนวความคิดของภาพ

### ชั้นที่ ๒

ลักษณะของภาพสัตว์ใหญ่กินสัตว์เล็ก โดยใช้ปลาฉลามตัวใหญ่ เป็นจุดเด่นภายในภาพ และมีปลาตัวเล็กหลากหลายชนิดในลักษณะอยู่ด้านหน้า เป็นการว่ายอยู่ในกระแสน้ำ ซึ่งจะตกเป็นเหยื่อของปลาตัวใหญ่

ลักษณะการจัดองค์ประกอบคือ ให้ปลาตัวใหญ่เป็นฟอร์มใหญ่และเด่นชัด ใช้น้ำหนักขาวเป็นเพลมใหญ่ มีเส้นประล้อมรอบ ใช้พื้นหลังสีเหลืองอ่อนกว่า น้ำหนักปลาตัวเล็ก และสีดำเพื่อให้เกิดน้ำหนักและระยษะภายในภาพมากขึ้น จึงได้นำแบบร่างนี้ไปปฏิบัติเป็นงานจริงตามแบบร่าง

## ภาพแบบร่างชุดที่ ๔



ภาพร่างชุดที่ ๔ ชั้นที่ ๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแบบร่างชุดที่ ๔



ภาพร่างชุดที่ ๔ ชั้นที่ ๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแบบร่างชุดที่ ๔



ภาพร่างชุดที่ ๔ ชั้นที่ ๓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### การพัฒนาภาพร่างชุดที่ ๔

เป็นลักษณะของวงเวียนชีวิต เป็นวงเวียนวัฏจักรต่อ ๆ กัน ไป โดยยังยึดหลักของสัตว์ใหญ่ กินสัตว์เล็ก โดยใช้เหยี่ยวเป็นสัตว์ใหญ่อยู่ระยะหนึ่งในลักษณะแบบใส่หน้าหนักของสี่ และตัวสัตว์ในระยะหน้าเป็นลักษณะที่เหมือนจริงโดยมีเส้นวงกลม เชื่อมกันกับสัตว์ในแต่ละตัว ในเรื่องของการตก เป็นเหยื่อและการกินต่อกันเป็นทอด ๆ ไป

ลักษณะของการจัดองค์ประกอบทั้ง ๓ ชั้น ได้ปรับเปลี่ยนและย้ายองค์ประกอบให้แตกต่างกันไป โดยยึดฟอร์มเดิมและน้ำหนักสีไว้ อาจจะเปลี่ยนเพียงแค่รูปร่าง ลักษณะท่าทางของสัตว์ให้สัมพันธ์กันภายในภาพ จึงได้นำชิ้นที่ ๓ ไปปฏิบัติงานจริงและได้ปรับเปลี่ยนรูปฟอร์มตามความเหมาะสม



## ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทคนิคและวิธีการ

ศิลปะภาพพิมพ์ (Printmaking) หมายถึง กระบวนการพิมพ์เพื่อให้ได้ผลงานจำนวนหนึ่ง โดยพิมพ์จากแม่พิมพ์เป็นต้นแบบและสร้างสรรค์ ผลงานจากแนวคิดของศิลปิน

### วัสดุอุปกรณ์ (ภาพพิมพ์ร่องลึก)

1. แผ่นทองแดง
2. กรดกำมะถัน
3. เหล็กปลายแหลม
4. แอสฟัลต์
5. พู่กัน
6. น้ำมันสน , ทินเนอร์
7. อควาทินต์ (ผงเลือดมังกร)
8. กระดาษขรุขระ , ฟาบีโน

### ภาพพิมพ์ร่องลึก

ภาพพิมพ์ร่องลึกมีหลายวิธีการเทคนิคที่ข้าพเจ้าได้ใช้ในงานได้แก่

1. Drypoint คือการใช้เหล็กปลายแหลมขูด ปิดลงบนเพลทเพื่อให้เกิดเป็นร่องลึกตามความต้องการของรูปแบบ
2. Hardground คือ การขีดเขียน ลงบนแผ่นโลหะ ทองแดง ที่ได้มีการทาแอสฟัลต์ไว้บนหน้าเพลทแล้วเมื่อได้รูปแบบตามต้องการจึงนำไปแช่ในอ่างกรดกำมะถัน
3. Relive คือ การนำแอสฟัลต์ปิดลงบนส่วนพื้นที่ที่ไม่ต้องการให้กรดกัด และเปิดหน้าเพลทส่วนที่ต้องการกัดกรดให้ได้น้ำหนักตามต้องการ แล้วนำไปแช่กรดกำมะถัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพพิมพ์แกะไม้

วัสดุอุปกรณ์

- ไม้อัด
- เครื่องมือแกะไม้
- เครื่องมือฉลุไฟฟ้า

ภาพพิมพ์แกะไม้ WOOD CUT

ภาพพิมพ์แกะไม้ คือ การนำไม้ เช่น ไม้อัด กระดาษอัด หรือ ไม้ที่ต้องการในลักษณะ แผ่นเรียบตามต้องการ และใช้เครื่องมือแกะไม้ ซึ่งจะมีหลายลักษณะ เช่น ปลายเหล็กเป็นปลายเรียบตรง เป็นต้น นำมาแกะตามภาพร่างเพื่อให้เกิดลักษณะร่องลึก โดยจะใช้การกลึงสี่ลงบนพื้นผิวที่ไม่ได้แกะลงไป

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

นำแบบร่างมาวางทาบลงบนแผ่นทองแดงที่ได้ทำแอสฟัลต์มไว้แล้ว จึงใช้เหล็กปลายแหลมเขียนตามแบบเพื่อให้ได้น้ำหนักตามต้องการ จึงนำไปแช่ลงในกรด ในการเขียนนี้คือ วิธีการ Hard ground การเขียน Hardground ของข้าพเจ้านั้นจำเป็นต้องเขียนหลายครั้งเพื่อให้ได้เส้นที่มากและดูมีปริมาตร เพราะงานของข้าพเจ้าจะไม่มีการโรยอควาตินท์ เพื่อใช้ในการเขียนไข จึงจำเป็นต้องเขียนเส้น Hardground เพื่อให้ได้น้ำหนักตามรูปแบบ แต่ถ้าต้องการเส้นที่ลักษณะค่อนข้างเบาและนุ่มในบางจุดจึงใช้วิธีการ Drypoint เข้าช่วย เมื่อได้ตามต้องการจึงนำเพลทไปพิมพ์บนแท่นพิมพ์ลงกระดาษเพื่อนำกระดาษนี้ไปวางทาบลงแผ่นไม้ ที่ได้ตัดตามขนาดเดียวกันกับเพลททองแดง ก็จะได้ภาพร่างที่ตรงกันตามแบบร่างจากนั้นจึงนำแผ่นไม้ไปแกะ และนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษ เมื่อพิมพ์ WOOD CUT เสร็จแล้วจึงทำการพิมพ์เพลทโลหะทับตรงรอยเดิมกับการพิมพ์ WOOD CUT

ขั้นตอนการพิมพ์ (แม่พิมพ์ร่องลึก)

เมื่อสร้างแม่พิมพ์สมบูรณ์แล้ว ขั้นตอนการพิมพ์คือการใช้หมึกพิมพ์ นำมาผสมสีที่ต้องการอัดหมึกลงบนเพลท จากนั้นกระดาษเช็ดหมึกบนผิวหน้าเพลทออกจนหมึกไม่ติดบนกระดาษที่เช็ด จากนั้นจึงนำกระดาษที่เตรียมไว้ มาซับน้ำเพื่อให้เกิดการรับหมึกที่ดียิ่งขึ้น มาวางบนเพลทบนแท่นพิมพ์ จึงหมุนแผ่นพิมพ์ นำกระดาษออกจะได้ผลงานตามต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ ๔

## วิเคราะห์การพัฒนาผลงาน

\*การสร้างงานศิลปะนั้น ความคิดหรืออารมณ์ที่ศิลปินต้องการแสดงออกนับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกเปรียบได้กับแบบแปลนในการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม ถ้าไม่มีแปลนหรือจุดหมาย งานที่สร้างขึ้นก็จะเป็นไปอย่างตามบุญตามกรรม จะเรียกว่าเป็นงานศิลปะไม่ได้ แนวความคิดในการทำงานจึงเป็นโครงสร้างทางนามธรรม หรือ ทางจิตที่จะขาดเสียมิได้ ดังได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ว่าด้วยองค์ประกอบศิลป์

ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรีย์ภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกัน หรือการจัดระเบียบ หรือการประสานกันเข้าของทัศนธาตุ จึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีสิ่งหนึ่งที่ยึดเหนี่ยวให้วัสดุเหล่านี้รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิต มีความหมายในตัวเอง สิ่งยึดเหนี่ยวนี้ ก็คือ กฎเกณฑ์ของเอกภาพ ซึ่งจะได้กล่าวถึงอย่างละเอียดในบทต่อไป ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของทัศนธาตุแต่ละธาตุรวมไปถึงหน้าที่ในการสร้างรูปทรงของทัศนศิลป์โดยทั่วไปด้วย\*

## รูปทรง (Form)

เป็นการนำรูปทรงของ สิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์ต่าง ๆ นก แมว ภูเขา ฯลฯ มาเป็นรูปทรงโครงสร้างส่วนใหญ่ในงานอาจมีการตัดทอนความเหมือนจริงลงบ้าง โดยการลดรายละเอียดบางอย่างให้น้อยลง โดยเลือกรูปทรงที่น่าสนใจทั้งที่มีอยู่จริงและได้จินตนาการขึ้นเอง แสดงการแทนค่าทางความรู้สึกของข้าพเจ้ารวมทั้งแนวคิด ออกมาในรูปทรงที่น่าเสนอ

## พื้นผิว (Texture)

โดยส่วนรวมแล้วพื้นผิวจะ จะลักษณะค่อนข้างเรียบไม่มีพื้นผิว เท่าไร แต่ระยะหลังจะใช้พื้นผิวของลายไม้และในการแกะ WOOD CUT เข้ามาช่วยทำให้เกิดลายไม้ขึ้นเองตามธรรมชาติ

\*องค์ประกอบศิลป์, ชลุด นิมเสมอ, หน้า 27

จากการสร้างสรรค์ รวมถึงพื้นผิวที่เกิดจากกัณฑ์บนเพลาทองแดง ในลักษณะต่าง ๆ กัน ตามความเหมาะสมของตัวสัตว์

### สี (Color)

สีที่ใช้ในงานชุดนี้จะเป็นลักษณะโทนสีเดียวกัน คือสีเหลืองน้ำตาลอ่อน ในระยะพื้นหลังเหมือนกันแทบทุกชิ้น อาจจะต่างกันในความเข้มอาร์เพียงเล็กน้อย และส่วนตัวลายละเอียดและโครงสร้างรวมภายในภาพจะเป็นสีดำ น้ำเงิน อาจมีสีแดง สีส้ม สีนํ้าตาลอ่อน แทรกในบางจุด เพื่อเน้นให้เกิดจุดเด่น ความน่าสนใจในภาพมากขึ้น

### เส้น (Line)

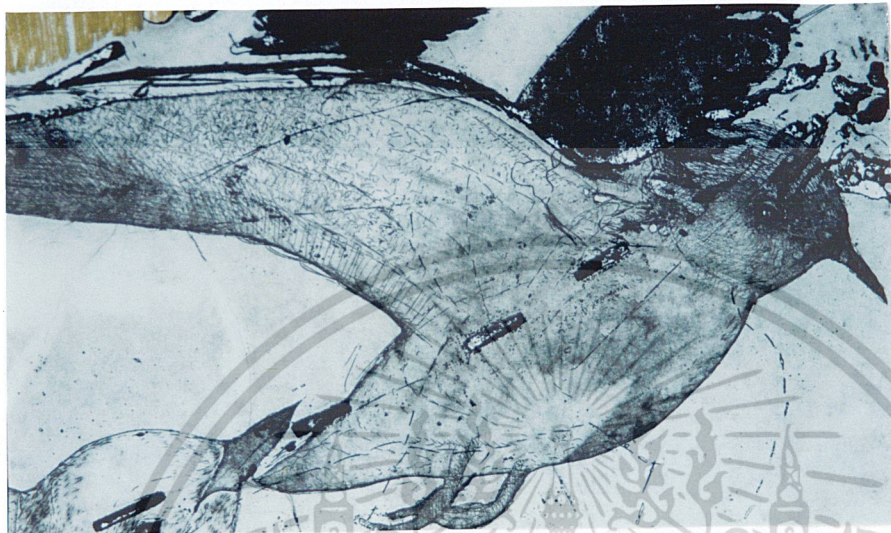
เส้นภายในงานชุดนี้ เป็นส่วนใหญ่ภายในภาพแทบทุกชิ้น เพราะจะใช้ลักษณะของเส้น เส้นประ ลูกศร มาใช้เป็นตัวสัญลักษณ์ บ่งบอกถึงเรื่องของเกม ซึ่งเป็นที่เข้าใจโดยสากลและจะใช้เส้นในส่วนของลายละเอียดของตัวสัตว์ในลักษณะเป็นขนของสัตว์ส่วนใหญ่ ในงานชุดนี้จะมีการใช้เส้นภายในภาพเสียส่วนใหญ่

### น้ำหนัก (TONE)

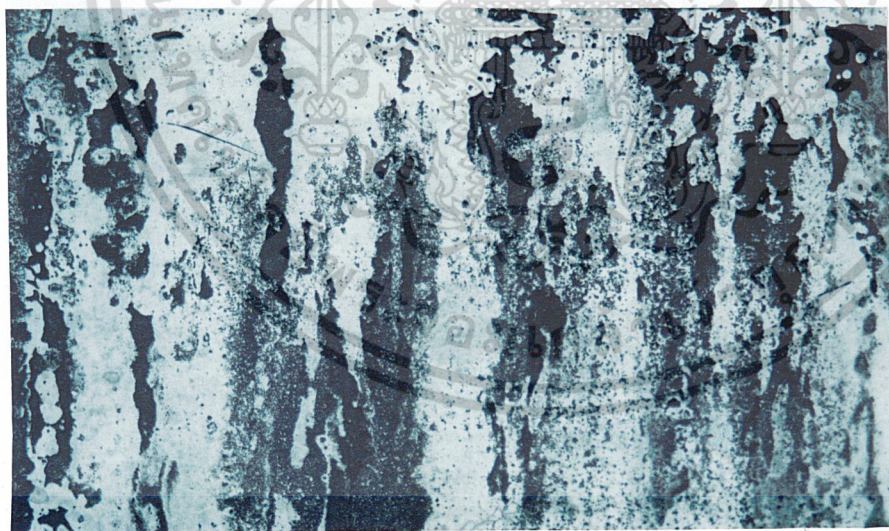
น้ำหนักภายในภาพจะเป็นน้ำหนักของสีดำ สีขาว และลักษณะเรียบ ๆ น้ำหนักเป็นลักษณะแบน มีเส้นเข้ามาช่วยเพื่อให้เกิดน้ำหนักที่ต้องการ การใช้น้ำหนักภายในภาพจะมีในบางจุดที่เน้น ใช้การจัดในการผลักระยะมากกว่า โดยใช้ความรู้สึกของน้ำหนัก มากกว่าการเห็นภายในภาพ

### พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างภายในภาพจะอยู่ในระยะหลังส่วนใหญ่แต่ก็มีการทำให้เกิดการเชื่อมโยงในระยะหน้า โดยในพื้นที่ว่างจะแทนค่าของสีลงใน ลักษณะเป็นเพลนของสีภายในภาพค่อนข้างจะมีพื้นที่ว่าง ที่เป็นลักษณะสะอาดเรียบอยู่หลายจุด เพื่อให้ภาพไม่เกิดความวุ่นวายและดูสบายตามากขึ้น

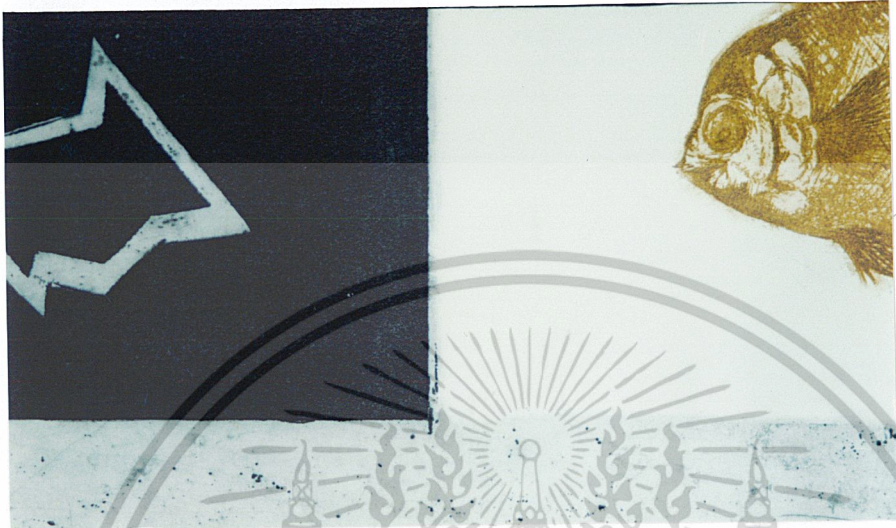


รูปทรง(From)

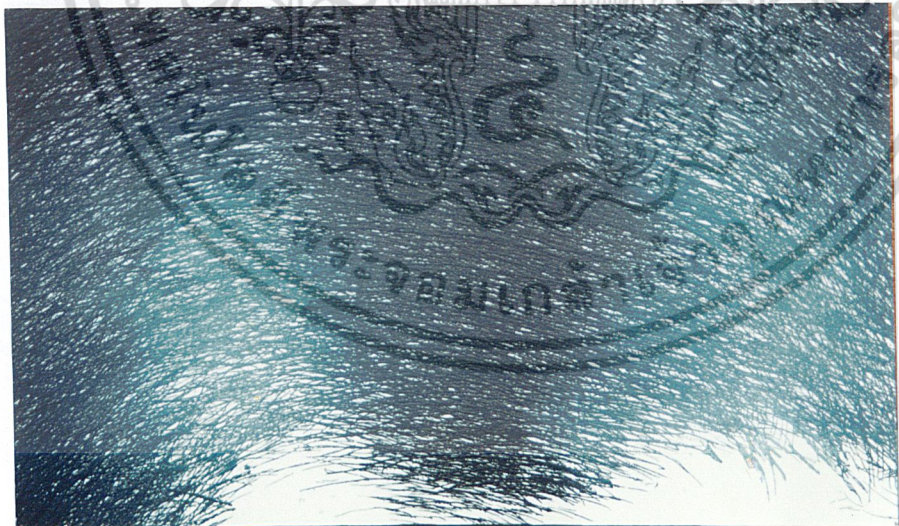


พื้นผิว (Text ure)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

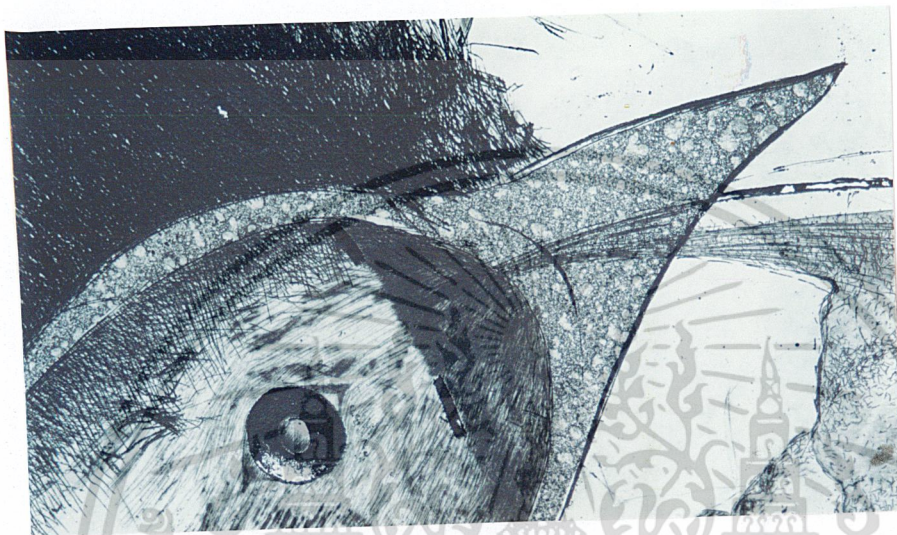


สี (Color)



เส้น (Line)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



น้ำหนัก (Tone)

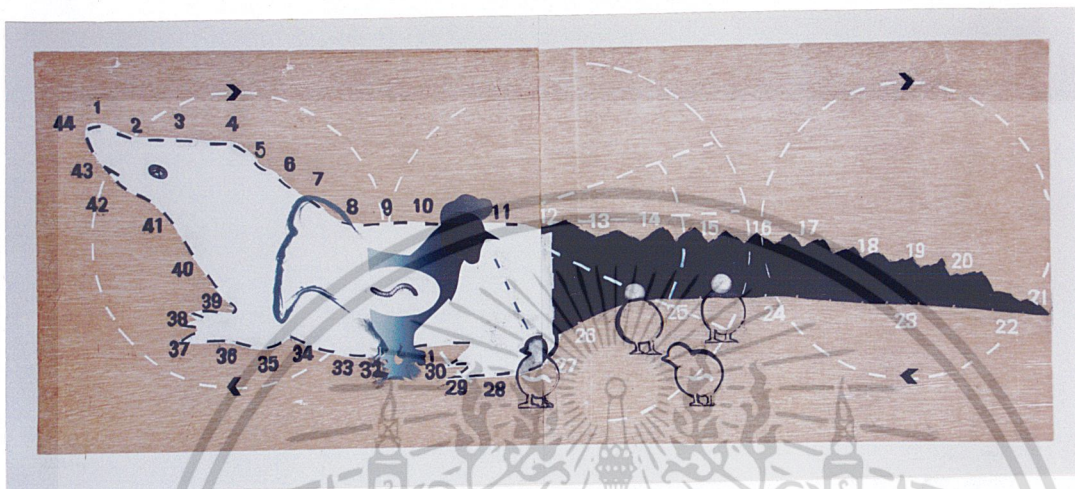


พื้นที่ว่าง (Space)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาผลงาน

## การพัฒนาผลงานชิ้นที่ ๑



ชื่อภาพ "The System of Life 1"  
 เทคนิค Etching  
 ขนาด ๑๒๒ X ๔๘ ซม.

จากแนวคิดเกี่ยวกับวัฏจักรและวงจรชีวิตของสิ่งมีชีวิตข้าพเจ้าคิดว่าสิ่งมีชีวิตส่วนใหญ่ มักย่อมจะมีผู้ล่าและเหยื่ออยู่เสมอ เป็นลักษณะการกินต่อกันไปเป็นทอด ๆ โดยที่สัตว์เล็กนั้นย่อมตกเป็นเหยื่อของสัตว์ที่ใหญ่และแข็งแกร่งกว่าแต่ไม่ว่าล่าอย่างไรก็ตามก็ย่อมมีผู้ที่แข็งแกร่งกว่าอยู่เหนือไม่เป็นลักษณะตายตัว ข้าพเจ้าจึงนำเสนอในภาพของจระเข้และไก่เป็นจุดเด่น ในลักษณะของวัฏจักรการดำรงชีพสัตว์ต่างๆ ไม่ว่าจะแข็งแกร่งเพียงใด ก็ยังต้องตกเป็นเหยื่อของมนุษย์

โดยเทคนิคของภาพพิมพ์โลหะแล้ว ข้าพเจ้าต้องการเพียงทำ ส่วนพื้นที่สีดำให้คำสนธิ โดยเทคนิคการกัดกรดให้เป็นร่องลึกก่อนและใช้สเปรย์ช่วยเพื่อให้เกิดร่องลึกและดำ เกิดปัญหาตรงพื้นที่ที่ต้องการให้ดำนั้นยังไม่ดำสนิทพอ จึงต้องกันแอสฟัลต์และนำไปกัดกรดอีกหลายครั้งตรงตัวไก่ได้ใช้วิธีของ Paper block เพื่อให้เกิดน้ำหนักการไล่งของสีตามภาพร่าง แต่การไล่น้ำหนักในการตีสีเพื่อให้กลืนกับพื้นกระดาษที่เป็นสีขาวค่อนข้างทำได้ยากทำให้ภาพไม่กลมกลืนเท่าที่ควร การวางเพลทภาพพิมพ์โลหะเพื่อให้ตรงกับแผ่นไม้ที่จะพิมพ์ WOOD CUT โดยพิมพ์ภาพพิมพ์ WOOD CUT ก่อน และก่อน จะพิมพ์ภาพพิมพ์ โลหะทับต้องนำกระดาษไปฉีดน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้เกิดการซบหมึกทำให้กระดาษเกิดการขยายตัว เมื่อพิมพ์แล้วอาจจะเกินบ้างเล็กน้อย แต่เมื่อภาพออกมาโดยรวมแล้ว เป็นผลงานที่ค่อนข้างสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาผลงานชิ้นที่ ๒



ชื่อภาพ "The System of Life 2"  
 เทคนิค Etching  
 ขนาด ๑๖๐ X ๖๐ ซม.

จากแนวคิดในชิ้นที่ ๑ จึงนำมาพัฒนาในงานชิ้นที่ ๒ คือ การนำเสนอในลักษณะการดำรงชีพของสัตว์ โดยยกตัวอย่างสัตว์ที่ค่อนข้างเกี่ยวเนื่องกัน เช่น นกมักจะตกเป็นเหยื่อของแมว แมวจะเป็นผู้ล่า จึงได้นำเสนอรูปแบบและแนวคิดในความรู้สึกของสัตว์ที่ต้องตกเป็นเหยื่อในภาพของความรู้สึกของการซ่อนตัวสัตว์ ให้ลดหลั่นกันไปตามความสำคัญ โดยคงแนวความคิด ในรูปแบบเกมส์ลากเส้นเหมือนกับชิ้นแรก แทนความรู้สึกการกับแปรเปลี่ยนไปตามสภาพและเหตุการณ์ ไม่มีสิ่งใดยั่งยืนได้ตลอดไป

ผลงานชิ้นที่ ๒ ใช้เทคนิคของการ Hard Found โดยการขูด เขียน ลงบนเพลท และการ Drypoint การ Hard Goroud นั้น ทำครั้งแรกแล้ว บรู๊ฟออกมายังได้ลักษณะของเส้นขนสัตว์ ที่ไม่นุ่มนวลพอ จึงต้องทำซ้ำอีก ๒-๓ ครั้ง จึงได้ผลเป็นที่น่าพอใจ ส่วนอื่นคือการทำเส้นประและตัวเลขให้ดำสนิทนั้น เมื่อนำไปกัดกรดจนลึกแล้วอาจจะเหลือส่วนที่ขาลเล็กน้อยจึงทำการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Drypoint ซ้ำลงไปอีกครั้ง งานชิ้นนี้ยังได้มีการต่อเฟลทอีกด้านทางขวาในงานจริง เพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง โดยใช้พื้นหลังเป็น WOOD CUT เหมือนกัน และนำตัวนกเพิ่มโดยการฉลุเฟลทเป็นรูปนกตาม From ลัทธิ และแกะ WOOD CUT ส่วนที่เป็นสีขาวคือ เส้นประออก ทำให้ผลงานดูใหญ่ขึ้น และน่าสนใจมากขึ้นได้มีการเปลี่ยนแปลงในงานจริงบ้าง คือ ตัวกบ ได้เปลี่ยนเป็นนกในลักษณะการนำสายตาต่อ ๆ กันไป ผลงานชิ้นนี้อยู่ในลักษณะที่สมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาผลงานชิ้นที่ ๓



ชื่อภาพ "The System of Life 3"  
 เทคนิค Etching  
 ขนาด ๑๒๐ X ๘๐ ซม.

จากแนวคิดของผลงานชิ้นนี้ได้นำเสนอในเรื่องของสัตว์ใหญ่กินสัตว์เล็กแต่จะอยู่ในประเภทเดียวกัน คือ ปลาชนิดต่าง ๆ โดยการสื่อออกมาให้เห็นตามความรู้สึกว่าปลาเล็กเป็นอาหารของปลาใหญ่แต่ในภาพไม่ได้แสดงให้เห็นการกินอย่างชัดเจน เพียงแต่ใช้การจัดวางให้รู้สึกถึงความเกี่ยวเนื่องกันภายในภาพ อาจจะต่างจากชิ้นที่ ๑ ,๒ ตรงที่ใช้สัตว์ในรูปแบบนำเสนอเพียงชนิดเดียวแต่สามารถอยู่ในแนวคิดเดียวกันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นนี้ในรูปแบบของปลาตัวเล็กที่อยู่ในช่องสี่เหลี่ยมนั้น ข้าพเจ้าได้ทำในลักษณะของกราฟิก เป็นเพลน แบน ไม่มีปริมาตรเท่าที่ได้ จึงนำมาแก้ไขโดยการเขียน Hardground เพื่อให้เกิดปริมาตรและเป็นภาพที่เหมือนจริงมากขึ้นและส่วนตัวฉลามตัวเล็กนั้น ได้มีการ ทำ Hardground หลายครั้งเพื่อให้เป็นลักษณะเหมือนจริงกว่าในภาพร่าง ในช่องสี่ดำแต่ละช่องได้มีการใส่รายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับในภาพใหญ่ เช่น ภาพฝูงปลาตัวเล็ก ๆ หรือ ภาพกระแสน้ำ Texture ที่เหมือนกับน้ำลงไป เพื่อไม่ให้สีดำดูแบนและทึบจนเกินไป ส่วนตัวฉลามตัวใหญ่ได้มีการ Drypoint ลงไป เพราะ เมื่อขยายภาพลงบนงานจริงพื้นที่ว่างสีขาวค่อนข้างจะโดดจนเกินไป ตัวเลขที่เกาะบน Wood Cut ตอนแรกตัวค่อนข้างเล็กจึงได้ทำการแกะเพิ่ม เมื่อได้ทำการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทำให้งานเกิดความลงตัวและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



## การพัฒนาผลงานชิ้นที่ ๔



ชื่อภาพ "The System of Life 4"

เทคนิค Etching

ขนาด ๑๒๐ X ๘๐ ซม.

ผลงานชิ้นที่ ๔ เป็นผลงานที่ได้การพัฒนาต่อเนื่องกันมาจากชิ้นแรก โดยชิ้นนี้จะชี้ให้เห็นถึงวัฏจักรและวงจรชีวิตค่อนข้างจะชัดเจน โดยมีการนำเส้นที่สื่อเป็นความหมายของวงจรมาใช้สื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างชัดเจนยิ่งขึ้นและให้ตัวสัตว์ต่าง ๆ ก้นออกไป เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซากจากชิ้นที่ผ่าน ๆ มา แต่ได้คงแนวคิดในลักษณะเดิมไว้ ผลงานชิ้นนี้จึงดูเรียบง่ายและลายละเอียดน้อยลงแต่มีการใช้เส้นมาช่วยสื่อความหมายแทนตัวภาพมากขึ้นนี้ ข้าพเจ้าได้นำเสนอในรูปแบบของสัตว์ที่อยู่ในลักษณะเหมือนจริงกว่าภาพชุดก่อน ๆ โดยใช้การเขียน Hard ground และ Dry point ตัวงูนั้นได้กัดน้ำหนักเข็มเกิดไปไปทำให้ลักษณะของแสงเงาดูมีปริมาตรยังไม่ดีเท่าที่ควรจึงต้องทำการแก้ไข โดยการเขียนเพิ่มหลังจากการทำ Texture ลงไปก่อนแล้ว ส่วนเส้น สีดำ ได้ใช้การกัดครูดนานเกินไป ทำให้เส้นตรงมีลักษณะซี่มออกมาบ้างเล็กน้อย รวมทั้งตัวลูกศรด้วย ตัวกบนั้น ได้มีการทำ Texture ลงไปก่อนและทำ Hardground ซ้ำอีก ๒ ครั้ง จากนั้นเมื่อรูป ยังไม่ได้น้ำหนักที่พอใจจึงนำไปแก้ไขโดยการทำ Drypoint ซ้ำอีก จึงได้น้ำหนักเป็นที่พอใจ ตัวปลานั้นเป็นการเขียน Hardground และการกัดร่องลึก ถึงแม้ว่าน้ำหนักเข้มเกินต้องการแต่เมื่ออัดสีแล้วทำให้ความเข้มอยู่ในลักษณะพอดี ส่วนของพื้นหลักที่เป็นสีขาวได้ทำการแกะ WOOD CUT ให้เหลือเส้นของการแกะออกไม่ได้ปล่อยให้พื้นสีขาว เหมือนกันภาพร่าง ๆ สีของพื้นหลังนั้น ค่อนข้างอ่อนเกินไป ทำให้ระยะหน้าและหลังดูห่างกันเกินไปบ้าง แต่ก็ได้รับความรู้สึกที่ค่อนข้างเบาบาง สะอาดตามากขึ้น

The seal of Rajabhat Buriram University is a circular emblem. It features a central sun with rays, flanked by two traditional Thai stupas. Below the sun is a decorative crown-like structure. The entire emblem is surrounded by a circular border containing the university's name in Thai script: "มหาวิทยาลัยราชภัฏบรจรม" (Mahavithayalai Rajabhat Buriram).

# ภาพศิลปะนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน “ The system of life ๑ ”

ขนาด ๑๒๒ x ๔๘ ซม.

เทคนิค Etching

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน “ The system of life ๒ ”

ขนาด ๑๖๐ x ๖๐ ซม.

เทคนิค Etching

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน " The system of life m "

ขนาด ๑๒๐ X ๘๐ ซม.

เทคนิค Etching

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน “ The system of life ๔ ”

ขนาด ๑๒๐ X ๘๐ ซม.

เทคนิค Etching

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

ชะลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบศิลป์ โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด  
 เสถียร พันธรั้งสี. ศาสนาเปรียบเทียบ โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย  
 สาโรจน์ พิวงษ์สม. การละเล่นพื้นบ้าน บริษัทคอมเพคท์พรีน จำกัด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นางสาวอัญชลี กอสนาน  
เกิด ๑๘ สิงหาคม ๒๕๒๐  
ที่อยู่ ๑๑ หมู่ ๒ ต. บางกุ่ม อ. บางคนที จ.สมุทรสงคราม ๗๕๑๒๐  
ประวัติการศึกษา โรงเรียน อมรเทพ ฯ ทัพบกจันทบุรี  
โรงเรียนสกลวิสุทธิฯ  
วิทยาลัยเทคนิคราชบุรี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้