

# เกมชีวิต

(LIFE OF GAME)



นาย สถาพร ฤๅธกลาง

เลขที่.....  
เลขทะเบียน..... 40848  
วัน, เดือน, ปี..... 28 พ.ย. 2544

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์


คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

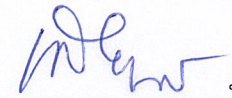
ปีการศึกษา 2543

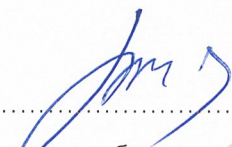
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

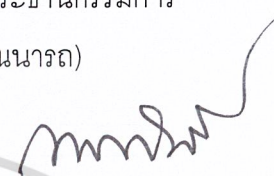
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

  
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กุลธร เลื่อนฉวี)

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)

  
.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เดชา วราขุน)

  
.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ปรีทยานิตย์)


  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

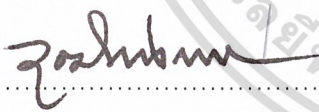
  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนเสนี)


  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิตา จันฝังเพชร)


  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)

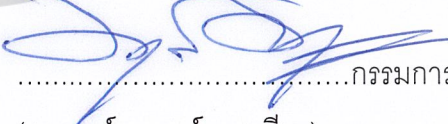
  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ปิยะวัฒน์ มังกรวงษ์)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์กันจณา ดำไลภี)


  
.....กรรมการ  
(อาจารย์วุฒิมิกร คงคา)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ยุพา มหามาตร)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์อนุพงษ์ วิชาชีวะ)

  
.....กรรมการและเลขานุการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รสลิน กาสต์)

  
.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ (อาจารย์วุฒิมิกร คงคา) ศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	เกมชีวิต
	LIFE OF GAME
ชื่อ	นายสถาพร ณ ถกลาง
สาขาวิชา	จิตรกรรม
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2543
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ วุฒิกกร คงคา

### บทคัดย่อ

ในกรุงเทพมหานคร ปัจจุบันนี้ ที่เป็นแหล่งเศรษฐกิจที่กำลังพัฒนา มีการเงินการตลาดที่ สะพัด มีการลงทุนทั้งรัฐและเอกชน มีการประกอบกิจการอุตสาหกรรมต่าง ๆ และธุรกิจที่กำลังเฟื่องฟู มากมาย ซึ่งเป็นแหล่งที่มีความเจริญในหลาย ๆ ด้าน ผู้คนจากต่างจังหวัดจึงหันหน้าเข้ามาหางานทำ ในกรุงเทพมหานครที่มีแหล่งงานรองรับ ซึ่งทุกวันนี้ประชากรในกรุงเทพมหานครมีความหนาแน่นสูง ซึ่งสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ก็มีราคาสูงขึ้น ทำให้ค่าครองชีพในแต่ละวันสูงขึ้นตาม เงินจึงเป็นปัจจัย สำคัญซึ่งทำให้ผู้คนในเมืองหลวงต้องดิ้นรน แข่งขันเพื่อความอยู่รอด จนกระทั่งผู้คนในปัจจุบันคำนึง ถึงแต่การแข่งขันกันอย่างเต็มที่ เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทองและอำนาจ จนเกิดความรุนแรงมากขึ้น ถึงขั้นยอม ทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มา จนลืมความเป็นมนุษย์ลืมหลักคำสอนของศาสนาเกิดค่านิยมที่ผิด ซึ่งเป็นเหตุ ที่ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย โดยความจริงแล้วไม่ว่าจะแข่งขันกันอย่างชะนะ หรือแพ้ อย่างไรชีวิตของมนุษย์ทั้งหลายก็ต้องจบที่การดับสิ้น ไม่ใช่ว่าชนะแล้วจะหนีพ้นไม่ ถ้ามนุษย์รู้จักการ แข่งขันแต่พอดี โดยยึดหลักศาสนาประเทศชาติก็จะเจริญและอยู่อย่างสงบสุขไร้สิ้นปัญหาต่าง ๆ

ซึ่งการแข่งขันกันอย่างเต็มที่ของมนุษย์ในเนื้อหาที่กล่าวมานั้นเปรียบแล้วเหมือนเกม ๆ หนึ่ง ซึ่ง เป็นที่มาของผลงานที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ซึ่งข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ให้เกิดรูป ทรงและจังหวะที่มีเอกลักษณ์ โดยผสมรูปทรงโครงสร้างเข้ากับตารางเกม และมีลักษณะตัวเดินใน เกมที่กำลังแข่งขันกันเป็นรูปร่างมนุษย์มีแค่หัวลงมาเป็นเท้า โดยในเกมนั้นจะชนะหรือแพ้ก็ต้องดับสิ้น เหมือนกันหมดทุกคนเป็นไปตามสังขารที่ศาสนากล่าวไว้

ในผลงานทั้ง 4 ชิ้น ที่ค่อย ๆ มีการพัฒนาขึ้นทีละน้อย ซึ่งข้าพเจ้าเจอปัญหาต่าง ๆ ในการ ทำงานและได้เรียนรู้และแก้ไข จนผลงานชิ้นที่ 4 ออกมาเป็นที่น่าพอใจและมากกว่านั้น ข้าพเจ้าได้เข้า ใจถึงกระบวนการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและได้เรียนรู้ทักษะในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ เป็นผลพลอยได้จากการสร้างผลงานศิลปะนี้ จะนำพาไปสู่การสร้างสรรค์ศิลปะให้มีคุณค่าในอนาคต ต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

“ ศิลปะ ” เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งซึ่งมีมาตั้งแต่ในอดีต จนถึงปัจจุบัน ในอดีตมีลัทธิเกิดขึ้นต่าง ๆ มากมาย การแสดงออกในแต่ละลัทธิที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับ ความรู้ , ความคิด , เทคโนโลยี, สิ่งแวดล้อม สถานะการณ์ในตอนนั้น บวกกับความฝันและจินตนาการมาแสดงออก หรือต้องการเพียงที่จะแสดงถึงความชำนาญในด้านฝีมือ บวกกับอารมณ์ความรู้สึกเท่านั้น จึงต้องมีการวิเคราะห์และหาทฤษฎีกฎเกณฑ์เพื่อแบ่งประเภทงานศิลปะของแต่ละลัทธิ และเป็นมาตรฐานวัดคุณค่าในผลงานนั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจในผลงานศิลปะที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา

หนังสือเล่มนี้เป็นโครงการ ศิลปนิพนธ์ ในหลักสูตรศิลปบัณฑิตสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2543 โครงการศิลปนิพนธ์นี้เสนอผลงานในหัวข้อ “เกมส์ชีวิต” เนื้อหาในหนังสือเล่มแสดงถึง ที่มาแห่งแรงบันดาลใจ แนวความคิด จุดมุ่งหมายของโครงการ ขอบเขตของโครงการ อธิบายถึงขบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การวิเคราะห์ผลงานตลอดจนปัญหาและการแก้ไขปัญหาในผลงานให้ผลงานพัฒนาขึ้นเพื่อผู้ที่ชื่นชอบสนใจศึกษาศิลปะได้ดูเป็นแนวทางและนำไปพัฒนางานศิลปะให้ดียิ่งขึ้น

สถาพร ณ ถลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ อาจารย์ทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในโครงการศิลปะนิพนธ์ และขอขอบคุณ บิดา มารดา ของข้าพเจ้าที่สนับสนุนให้ทุนการศึกษาในด้านสาขาวิชาที่ข้าพเจ้าชอบ และทุนในการทำโครงการศิลปะนิพนธ์ ให้ผ่านลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความเคารพอย่างสูง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	2
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	3
ขอบเขตของโครงการ	4
บทที่ 2 ความบันดาลใจและแนวความคิดสร้างสรรค์	5
ที่มาแห่งความบันดาลใจ	5
แนวความคิด	6
บทที่ 3 การดำเนินงาน	7
ขั้นตอนในการศึกษาหาข้อมูล	7
การสร้างภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	8-12
เทคนิคกรรมวิธีในการสร้างสรรค์	13
บทที่ 4 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และการพัฒนางานสร้างสรรค์	14-16
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	14-16
การพัฒนางาน	17-20
ภาพผลงานชิ้นที่ 1-4	21-24
บทที่ 5 บทสรุป	25
ประวัติผู้เขียน	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1-4	8
ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1-3	9
ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1-3	10
ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 1-3	11-12
ภาพประกอบหลักทัศนธาตุ	14-16
การพัฒนาผลงานชั้นที่ 1	17
การพัฒนาผลงานชั้นที่ 2	18
การพัฒนาผลงานชั้นที่ 3	19
การพัฒนาผลงานชั้นที่ 4	20
ภาพผลงานชั้นที่ 1	21
ภาพผลงานชั้นที่ 2	22
ภาพผลงานชั้นที่ 3	23
ภาพผลงานชั้นที่ 4	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

ในปัจจุบันกรุงเทพ มหานครมีจำนวนประชากรที่หนาแน่นขึ้นเนื่องมาจากประชากรในต่างจังหวัดและตามชนบทที่เพิ่มจำนวนมากขึ้น ต้องพบกับปัญหาความแออัดแอ้งแอ่งแอ้น ไม่ได้ผลตามต้องการ ปัญหาจากการว่างงาน งานในท้องถิ่นรองรับไม่เพียงพอต่อประชากร เพื่อความอยู่รอด จึงต้องเข้ามาหางานทำในกรุงเทพมหานคร ต้องดิ้นรนแข่งขัน และในเศรษฐกิจที่กำลังพัฒนาขึ้น เงิน คือปัจจัยที่สำคัญสามารถแลกเปลี่ยนเป็นสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆได้ ให้ความสุขความสบายแก่มนุษย์เรา และยังสร้างอำนาจให้เรามีหน้ามีตาในสังคม ทุกคนจึงต้องการเงิน ที่เป็นปัจจัยสำคัญมาตอบสนองความต้องการทำให้การแข่งขันในปัจจุบันทวีความรุนแรงมากขึ้น เกิดการแข่งขันในทุกรูปแบบของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่การเกิดจนถึงการตาย เช่น แข่งแย่งกันเข้าโรงพยาบาลที่มีชื่อ เพื่อความปลอดภัยในการคลอดบุตร จากนั้นเมื่อเด็กเข้าสู่ในระดับการศึกษา ก็ต้องแย่งกันเข้าโรงเรียนที่มีชื่อเสียง พอโตขึ้นต้องแย่งแข่งขันกันในหน้าที่การงานให้ประสบความสำเร็จในชีวิตกระทั่งถึงเวลาแห่งการดับสิ้นยังต้องแย่งวัดที่มีชื่อกันเผา คนมีเงินจะได้เปรียบ ได้โอกาสเลือกมากกว่าคนจนที่ต้องดิ้นรนให้ได้มา และจากการแข่งขัน ทำให้เกิดผลต่างๆตามมาเป็นปัญหาในสังคม เช่น ปัญหาประชากรหนาแน่น ปัญหาการจราจรติดขัด ปัญหาเครื่องอุปโภคบริโภค ปัญหามลพิษ ขยะมลภาวะเน่าเสีย ปัญหาการว่างงาน ปัญหาในด้านค่าครองชีพไม่เพียงพอ ปัญหาทางด้านการศึกษา การเงิน การดิ้นรน ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนเกี่ยวข้องกับทุกชั้น และทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมาอีกมากมาย ในสังคมนี้ทุกคนเป็นคนแปลกหน้าซึ่งกันและกัน ไม่มีใครไว้ใจใครได้ เป็นลักษณะตัวใครตัวมันใส่หน้ากากเข้าหากัน

ศาสนาพุทธมีหลักคำสอนที่ว่า มนุษย์เป็นสัตว์ประเสริฐมีสมองที่คิดได้ มีจิตใจที่ชัดเจน ได้เรียนรู้และพัฒนาได้มากกว่าสัตว์อื่นทุกชนิด แต่ผู้คนในปัจจุบันคำนึงถึง เงินทอง อำนาจ การแข่งขันเพื่อให้ได้มามากเกินไปจนลืมหลักคำสอนของศาสนาที่สอนไว้ว่า “มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตเหมือนสัตว์ทั่วไปมีร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา ตั้งแต่เด็กเจริญเติบโต จนสมบูรณ์สุด ภายหลังจากนั้นก็เสื่อมถอยลงเรื่อยๆ จนถึงดับสิ้น เป็นความจริงของสังขาร สรรพสิ่งใดๆ ล้วนเกิดขึ้นตั้งอยู่แล้วดับไป มีความเปลี่ยนแปลงทนอยู่ไม่ได้และไร้ตัวตน เป็นธรรมดาโลก ซึ่งมนุษย์ลืมนึกถึงเรื่องนี้ ทำให้มนุษย์เกิดค่านิยมผิดๆ ไปยึดติดกับวัตถุ ทำให้สังคมเสื่อมทรามลง

## ความสำคัญของโครงการ

มนุษย์เป็นสัตว์ประเสริฐที่มีสมองที่คิดได้ มีจิตใจที่ซัดเกล้าได้เป็นสัตว์ที่มีความคิดพัฒนาได้มากที่สุด แต่มนุษย์ก็หนีไม่พ้นในเรื่องของสังขาร การสิ้นสุด ศาสนา จึงพยายามบอกให้เราทราบถึงความจริงของชีวิต การใช้ชีวิตในสังคมการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน แต่ในสังคมเมืองปัจจุบันที่เต็มไปด้วยประชากร และเศรษฐกิจที่กำลังพัฒนาเวลาทุกนาทีมีค่า สิ่งของทุกอย่างต้องหาซื้อด้วยเงิน เจริญเพียงด้านวัตถุ ด้านจิตใจไม่เจริญตาม เกิดค่านิยมที่ผิดๆ ประชากรที่มากมายในสังคมเมือง จึงต้องแข่งขันกัน ทำให้เกิดสภาวะที่กดดัน ตึงเครียด เพื่อเอาตัวรอดจนเห็นแก่ตัว จนบางครั้งถึงขั้นทำร้ายกันเพื่อตัวเอง ต้องมีผลประโยชน์เข้ามาจึงจะช่วยเหลือ เป็นสังคมแบบตัวใครตัวมัน ขาดความมีน้ำใจ ไม่ไว้ใจกัน จ้องแต่จะโกงจะเอาเปรียบกัน ถ้าสังคมยังไม่มีการพัฒนาทางด้านจิตใจ ความคิด สังคมเมืองในอนาคตจะเลวร้ายลง เงินจะซื้อได้ทุกอย่าง แม้แต่ชีวิตของคนอื่น ถ้าเข้าคนนั้นมีเงิน และอำนาจ และผู้ที่ไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต ไม่มีเงิน ไม่มีอำนาจ เขาจะรู้สึกสิ้นหวัง หมดหนทางหมดโอกาสในสังคม มีความเป็นอยู่อย่างลำบาก และในสภาวะที่กดดันบีบคั้นจากคนรอบข้างนั้นเขาอาจคิดสั้นจบชีวิตก่อนก็เป็นได้

ดังนั้นถ้าผู้คนในสังคมเล็งเห็นถึงปัญหาของการที่มนุษย์แก่งแย่งกัน และพยายามที่จะแก้ไขด้วยการยกระดับจิตใจของมนุษย์ให้สูงขึ้นโดยใช้ศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวสังคมคงจะดีขึ้นเป็นลำดับ

## วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้คนที่กำลังแข่งขันกันในสังคมเมืองที่ต้องการชัยชนะ ที่ได้มาซึ่ง ลาภ ยศ เงิน ทอง อำนาจ โดยยอมทำทุกอย่าง และเห็นคุณค่าทางด้านวัตถุมากกว่าจิตใจ มีค่านิยมที่ผิด ส่วนผู้ที่พ่ายแพ้จากการแข่งขันไม่ประสบความสำเร็จ และคิดว่าตนเองนั้นหมดสิ้นทุกสิ่งทุกอย่างแล้ว โดยต้องการให้ผู้คนรู้ว่า ชีวิตคือสิ่งไม่แน่นอน สังฆารการสิ้นสุดคือความจริง ไม่ว่าจะรวยหรือมีอำนาจแค่ไหน ประสบความสำเร็จในชีวิตมากเพียงใด ชีวิตก็ต้องจบลงที่จุดเดียวกัน คือการสิ้นสุดของสังขาร และให้ผู้คน นึกถึงหลักคำสอนของศาสนา หลักความจริงของชีวิต การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมที่ต้องพึ่งพาอาศัยกัน มีความเมตตากรุณา รู้จักให้อภัย รู้จักขอโทษ รู้จักปรับตัว ความคิด ความรู้สึกเข้าหากัน ลดความกตัญญูในสังคม เห็นคุณค่าของชีวิต คุณค่าของจิตใจที่มีค่ามากกว่าวัตถุ หาซื้อด้วยเงินไม่ได้ และลบค่านิยมที่ผิดๆออกไป ลดปัญหาต่างในสังคม ให้สังคมอบอุ่นและน่าอยู่ขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขอบเขตของโครงการ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม เพื่อให้เกิดความสำคัญและเกิดคุณค่าแห่งผลงาน นอกเหนือจากวัตถุประสงค์ที่แน่นอนชัดเจนแล้ว การกำหนดขอบเขตในการสร้างสรรค์มีความสำคัญเช่นกัน ข้าพเจ้าได้กำหนดขอบเขตไม่ให้เนื้อหาแคบเกินไปเพื่อการพัฒนาของตัวงานจะได้ไม่ถูกบีบอยู่กับที่ แต่วัตถุประสงค์ ยังคงต้องเหมือนเดิมตลอด แม้งานจะพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป

### ขอบเขตของเนื้อหา

ข้อมูลเนื้อหาต่างๆ ข้าพเจ้าได้นำมาจากสังคมเมืองที่กำลังพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจที่มีประชากรหนาแน่น ต้องดิ้นรนแข่งขันเพื่อเอาตัวรอด จนลืมหลักคำสอนของศาสนาหลักความจริง เรื่องของชีวิตเรื่องของสังขาร เรื่องของการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน โดยสร้างสรรค์ผลงานเป็นรูปแบบ ตารางเกมส์ ที่ต้องชิงความเป็นหนึ่งแต่เกมส์จะจบลงที่สังขารการสิ้นสุด โดยสื่อความหมายอย่างมีชั้น ตอน งานแต่ละชิ้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะบ่งบอกถึงแนวความคิดเพื่อให้ได้ผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

### ขอบเขตของรูปแบบ

รูปแบบของงานนั้นจะต้องบอกถึงแนวความคิด รูปแบบงานจึงเป็นลักษณะตารางเกมส์ การแข่งขันชิงชัยชนะ แต่เกมส์จะจบลงที่จุดเดียวกัน คือการสิ้นสุดของสังขารจะใช้รูปทรงโครงกระดูกเพื่อสื่อเรื่องของสังขาร โดยให้หลักทัศนธาตุทางศิลปะได้แก่ จุด, เส้น, สี, พื้นผิว, พื้นที่ว่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, เข้ามาจัดวางให้มีลักษณะเฉพาะที่มีเอกลักษณ์ขึ้น และให้มีจังหวะที่ลงตัว และรูปแบบของงานนั้นจะต้องมีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ แต่งานที่พัฒนาขึ้นนั้นจะยังคงแนวความคิดเดิมเสมอ

### ขอบเขตของวิธีปฏิบัติงาน

ข้าพเจ้าใช้ไม่อัด เลื่อยเป็นรูปทรงตารางเกมส์ผสมรูปทรงกระดูกให้เกิดจังหวะโค้งงอ ไม่ให้เห็นสีเหลี่ยม เพื่อให้ดูเหมือนตารางเกมที่วกรวน ซับซ้อน และให้เกิดจังหวะที่สวยงาม แล้วใช้เทคนิคสีน้ำมันระบายสีลงบนไม้ ต่อจากนั้นใช้แล็กเกอร์ ฝนให้เกิดความมันวาว โดยงานมีสีที่สดหวาน แต่แฝงด้วยความน่ากลัวที่จะสื่อถึงเรื่องของสังขาร

## บทที่ 2

### ความบันดาลใจและแนวความคิดสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมทุกครั้ง แรงบันดาลใจ และแนวความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นสิ่งสำคัญทำให้เห็นและเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ ในผลงานได้อย่างชัดเจนและทำให้เกิดคุณค่าในผลงานศิลปกรรม

#### ที่มาแห่งความบันดาลใจ

จากการที่ข้าพเจ้าได้ใช้ชีวิตอยู่ในกรุงเทพมหานคร ข้าพเจ้าได้เห็นคนรอบข้างที่ต้องดิ้นรนแข่งขันกันเพื่อเอาตัวรอด ชีวิตต้องรีบเร่งแข่งกับงาน คนรอบข้างและเวลาทุกนาทีที่มีค่าทำให้คำนึงถึงชัยชนะในการแข่งขันมากเกินไปจนลืมหลักคำสอนของศาสนา ทำให้เกิดปัญหาต่างๆในสังคมและประชากรที่เพิ่มจำนวนขึ้นจากการเข้ามาหางานทำในกรุงเทพฯ ทำให้เกิดปัญหาประชากรหนาแน่น ขาดแคลนที่อยู่อาศัย เกิดมลภาวะที่เป็นพิษ ขยะที่เพิ่มขึ้นตามจำนวนประชากร การเดินทางที่หนาแน่นเต็มไปด้วยผู้คนทำให้เกิดปัญหาการจราจรที่ติดขัด และในปัจจุบันห้างหุ้นส่วนบริษัทเอกชน รัฐวิสาหกิจต่างๆ ก็ต้องแข่งขันกันในระดับที่สูงขึ้นเพื่อต้องการให้บริษัทเจริญรุ่งเรืองพัฒนาสู่สากล บริษัทต่างๆ จึงต้องการคนที่ เก่ง มีความรู้ ความสามารถพอที่จะเข้ามาทำงาน ทำให้ผู้คนที่ต้องแก่งแย่งแข่งขันกัน จึงมีทั้งคนที่ได้เข้าทำงานและไม่ได้งานทำ จึงเกิดปัญหาการว่างงาน เมื่อไม่มีงานก็ไม่มีเงิน ทำให้คนบางคนคิดและหาวิธีรวยทางลัด โดยยอมทำทุกอย่างถึงแม้สิ่งนั้นจะผิดต่อกฎหมาย ซึ่งนำไปสู่ปัญหายาเสพติดและปัญหาอาชญากรรม ที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นทุกวันนี้ และเมื่อเงินมีอำนาจก็จะเกิดการโกงกิน การติดสินบน เจ้าหน้าที่พนักงาน ทำให้การเมืองและระบบราชการเสื่อมลงประเทศชาติไม่เจริญและยัง กลั่นแกล้งกันเพื่อที่จะไปสู่ความสำเร็จความ เป็นใหญ่ ปัญหาเหล่านี้มันก่อให้เกิดผลเสียต่อมนุษย์ วัตถุมีค่ามากกว่าจิตใจ เงินซื้อคนได้ ทำให้คนเห็นแก่ได้ พยายามเอาตัวรอดเปรียบคนด้วยตัวเอง เกิดค่านิยมที่ผิด สร้างความรู้สึกกดดัน ความตึงเครียด จนบางคนที่ผิดพลาดกับเป้าหมายในชีวิตจนคิดสั้นก็มีให้เห็น ซึ่งเปรียบไปแล้วคนที่กำลังแข่งขันกันในสังคมเมืองก็เหมือนเกมส์ เกมส์หนึ่งที่ต้องใช้เวลาเล่นยาวนาน ซึ่งดูแล้วก็ไม่ต่างอะไรกับเกมส์เศรษฐี เกมส์หมากรุกที่ต้องอาศัยดวงและโชคชะตาช่วย มีการวางแผนออกอุบายหลอกหลอคู่ต่อสู้ให้แพ้พ่ายไป คำสอนของศาสนาถูกลืมไปในสังคมเมือง ที่ผู้คนมัวแต่คำนึงถึงการแข่งขันมากเกินไป ซึ่งศาสนาจะบอกถึงการอยู่ร่วมกันในสังคม หลักความจริงของชีวิตที่เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา มีวันสิ้นสุด ไม่ว่าจะรวยหรือมีอำนาจมากเท่าไร ก็ต้องจบลงที่ความตาย การให้อภัยกันเพื่อปรับตัวเข้าหากันซึ่งสิ่งเหล่านี้หาได้ยากในสังคมเวลานี้ ข้าพเจ้าจึงนำความรู้สึกรู้สึกการแข่งขันแก่งแย่งกันที่ ทวีความรุนแรงมากขึ้น โดยนำมาผสมกับหลักคำสอนของศาสนาที่กล่าวถึงความ เป็นจริงของชีวิตมารวมเป็นแรงบันดาลใจ สร้างเป็นผลงานจิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวความคิด

มนุษย์ในสังคมเมืองที่มีการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจสูง ต้องแข่งขันดิ้นรนเอาตัวรอด เพื่อชัยชนะที่จะมีความเป็นอยู่อย่างสบาย ซึ่งเปรียบได้เหมือนเกมส์ชีวิตเกมส์หนึ่ง ซึ่งต้องแข่งขันกันมีการวางแผน มีโชคชะตาเข้ามาช่วย โดยจะยอมทำตามทุกอย่างเพื่อให้ตนเองชนะ จนเกิดค่านิยมที่ผิด ลืมคำสอนของศาสนา ลืมเรื่องสังขารที่เป็นความจริงของชีวิต ข้าพเจ้าจึงใช้รูปแบบตารางเกมส์มาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ โดยให้คนที่กำลังแข่งขันกันมีลักษณะแค่หัวลงมาเป็นท่า ไม่มีตัวและแขนเหมือนตัวหมากรุก เป็นตัวในเกมส์จุดมุ่งหมายคือเส้นชัย โดยใช้รูปทรงโครงกระดูก หัวกระโหลก ฟัน มาผสมกับรูปทรงของตารางเกมส์ เพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ขึ้น และสื่อเข้าให้เรื่องของสังขารในผลงานใช้สี 2 โทน โทนแรกใช้สีนุ่มนวล เหมือนสีในตารางเกมส์ โทนที่สองจะเป็นสีทึม ลึกลับน่ากลัว เพื่อสื่อเข้าถึงเรื่องการสิ้นสุดของชีวิตในงานข้าพเจ้าผู้ชนะที่อยู่บนธงลายหมากรอก มีสภาพเหมือนผู้แพ้ที่หลงอยู่ เป็นลักษณะสังขารที่เห็นโครงกระดูกซึ่งเป็นความจริงของชีวิต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การดำเนินงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ดีขึ้น จำต้องมีการวางแผนอย่างมีระบบ เป็นขั้นตอน ผลงานที่ออกมาต้องมีข้อเท็จจริง มีข้อมูลที่ถูกต้อง เห็นได้ เข้าใจได้ ในแต่ละขั้นตอนจึงมีความสำคัญ เพื่อให้ผลงานสมบูรณ์และมีคุณค่า

**ขั้นตอนในการศึกษาหาข้อมูล**

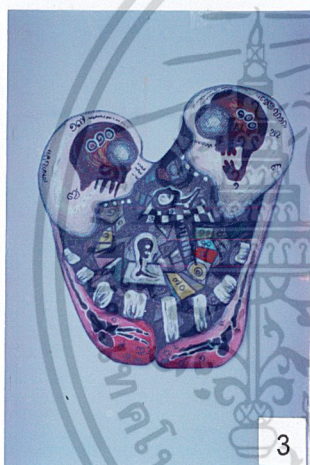
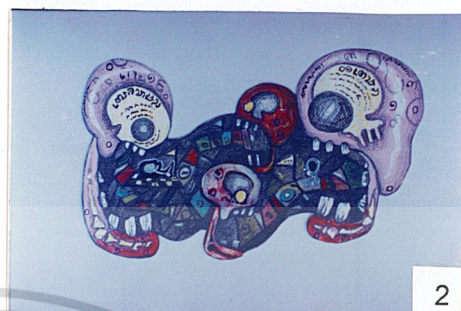
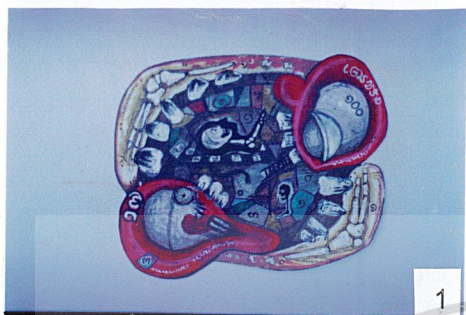
**ข้อมูลต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าศึกษามีดังนี้**

1. จากประสบการณ์ การใช้ชีวิตในสังคมเมือง ที่ได้สังเกตคนรอบข้าง ได้พบเห็นมา
2. จากสื่อโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หนังสือธรรมะ หนังสืออ่านเล่น นิตยสารต่างๆ
3. จากการพูดคุยกับเพื่อนและการบอกเล่าจากผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าที่ใช้ชีวิตในสังคมเมือง
4. ข้อมูลโครงสร้างมนุษย์ จากหนังสือกายวิภาค ในเรื่องของโครงกระดูกต่างๆ
5. เกมส์ต่างๆ จากร้านขายของเล่นตามห้างสรรพสินค้า เช่น เกมส์หมากรุก เกมส์ซูเปอร์เซรซูลู



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

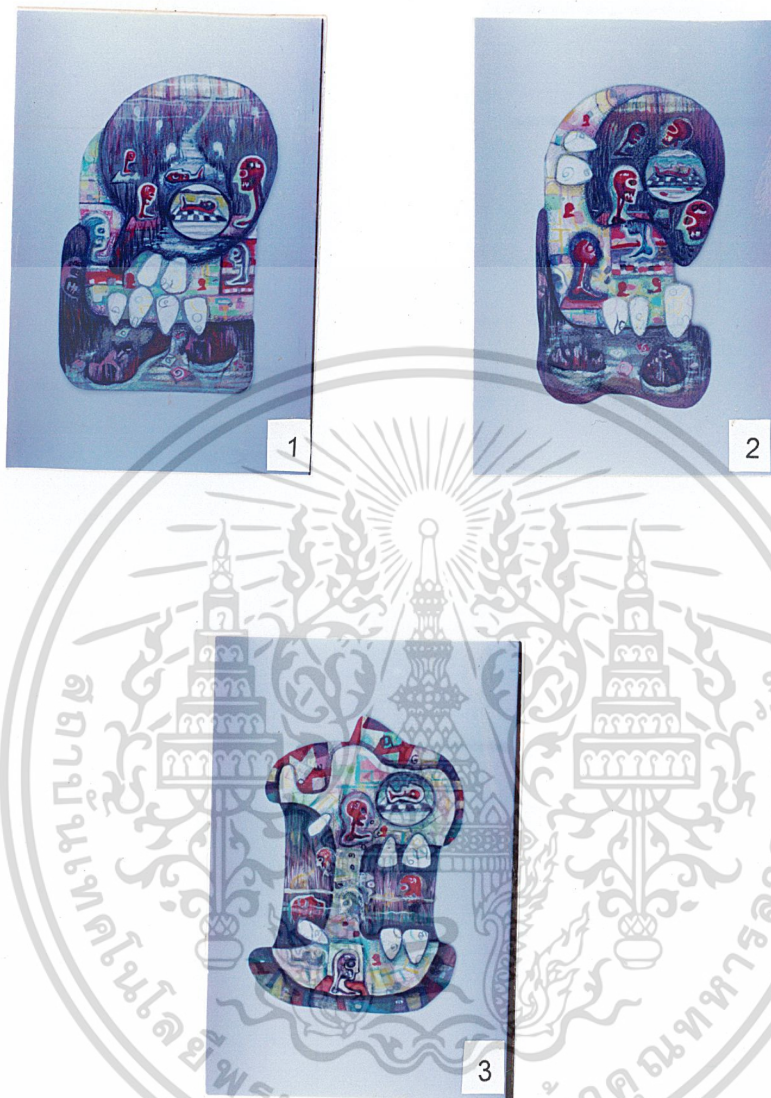
## การสร้างภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง



ภาพร่างชุดที่ 1 ประกอบด้วยผลงานทั้งหมด 4 ชิ้น ภาพร่างทั้งหมดมีรูปแบบมาจากตารางเกมส์ที่เด็กใช้เล่นในลักษณะของผู้เล่นคนใดเข้าเส้นชัย ก่อนจะชนะนำมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยใช้รูปทรงโครงกระดูกมนุษย์เข้ามาผสมกับรูปแบบตารางเกมส์ ให้เกิดรูปทรงใหม่ให้มีจังหวะขึ้น รูปทรงโครงกระดูกจะสื่อถึงเรื่องสังขารโดยมีภาษาบาลีเข้ามาเสริม ตารางเกมส์ในงานจะววน ลีกลีป เพื่อสร้างมิติที่น่ากลัว และตัวเดินในเกมส์ที่เปรียบเหมือนมนุษย์ที่กำลังแข่งขันกันมีรูปร่างเป็นคนที่มีแค่หัวลงมาเป็นเท้า เพื่อให้ลักษณะคล้ายตัวหมากรุกหรือตัวเดินในเกมส์ต่างๆ และตัวที่ชนะอยู่บนธงลายหมากรอกสก็จะมีสภาพเหมือนตัวที่หลงทางอยู่ เป็นสภาพโครงกระดูกที่จะสื่อถึงเรื่องสังขาร ในงานจะใช้สีที่สดใส ตัดกับสีที่มีดทึบ ให้ความเป็นเกมส์ที่สวยงามแต่แฝงด้วยความน่ากลัว ใช้เทคนิคสีน้ำมันระบายสีลงบนไม้ แล้วพ่นแล็กเกอร์เคลือบ ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 มาสร้างงานจริง

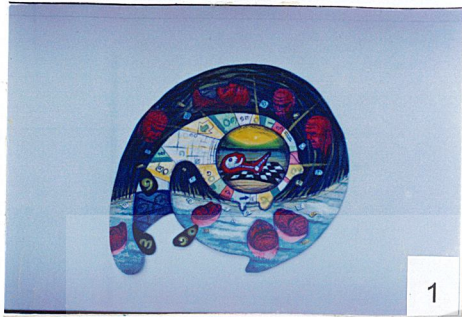
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การสร้างภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

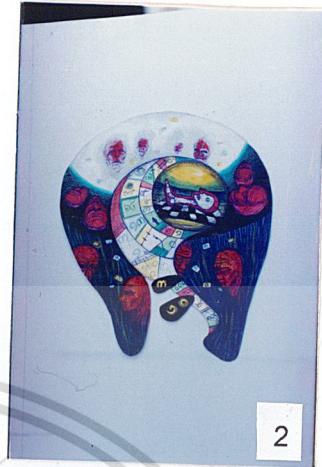


ภาพร่างชุดที่ 2 ประกอบด้วยผลงานทั้งหมด 3 ชิ้น ภาพร่างชุดนี้คิดโครงสร้างโครงกระดูกลงเหลือ แค่ลักษณะโครงหัวกระดูกโหลกมนุษย์ ที่นำมาสร้างสรรคใหม่เป็นตารางเกมส์อยู่ข้างใน จะเพิ่มความรู้สึกน่ากลัว ความรู้สึกสิ้นหวังเข้าไป เนื่องจากภาพร่างชุดที่ 1 มีแค่มิติที่น่ากลัว ดึกดำเท่านั้น โดยให้เป็นลักษณะตัวเดินในเกมสที่หลงทางอยู่ในทุ่งหญ้าที่รก มีน้ำขัง และมีตัวเดินบางตัวหมดลมหายใจไปก่อน ซึ่งแสดงถึงความสิ้นหวังหมดหนทางในชีวิต จนถึงการสิ้นสุด และผู้ชนะที่นอนบนธงลายหมากรอกฮอส บนพื้นดินที่กว้างไกล ไม่มีสิ่งแวดล้อมใดๆ จะแสดงถึงความว่างเปล่าเป็นที่ๆ ไม่มีสิ่งใดเลย ในงานใช้สีที่สดใส ตัดกับสีที่มีดทึบเหมือนงานชุดที่ 1 ใช้เทคนิคสีน้ำมันระบายสีลงบนไม้ แล้วพ่นแล็กเกอร์เคลือบ ข้างพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 2 มาสร้างงานจริง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การสร้างภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง



1



2



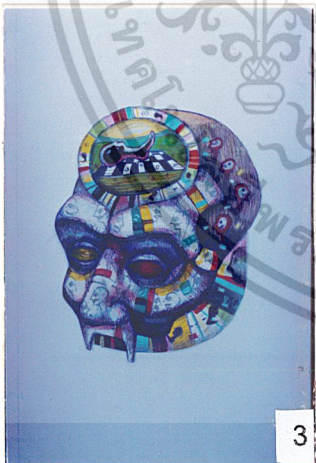
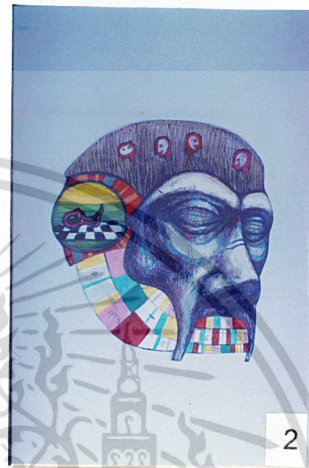
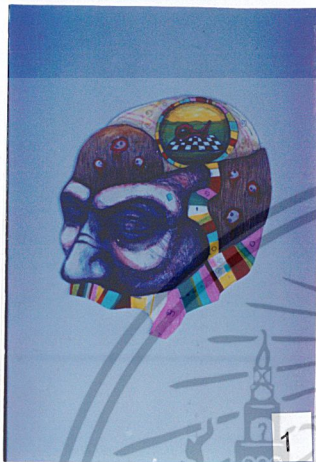
3



แบบร่างที่แก้ไขใหม่

ภาพร่างชุดที่ 3 ประกอบด้วยผลงานทั้งหมด 3 ชิ้น ภาพร่างชุดนี้เป็นโครงกระดูกหัวกระโหลกมนุษย์ ที่นำมาสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พัฒนาขึ้น แต่ภาพร่างที่สร้างชิ้นทั้งหมดนี้คือคล้าย จากรูปทรงหัวกระโหลกมากเกิน มองไม่ออกว่าเป็นหัวกระโหลกมนุษย์จึงแก้ไขใหม่ ให้รูปทรงใกล้เคียงหัวกระโหลกมากขึ้น แต่รายละเอียดยังคงเดิม ในแบบร่างนี้ยังเป็นลักษณะตารางเกมส์ที่อยู่ในหัวกระโหลก มีตัวเดินที่หลงทางในป่า หมดหนทางหมดลมหายใจ ภาพร่างชุดนี้จะแสดงถึงสีหน้าของตัวเดินในเกมส์ที่ชัดเจนขึ้น สีหน้าจะบอกถึงความเศร้า สิ้นหวัง การฟ่ายแพ้ ในงานใช้สีที่สดและดิบขึ้นแต่ยังใช้สีที่สดใส เป็นลักษณะรูปแบบเดิมอยู่ ใช้เทคนิคสีน้ำมันระบายสีลงบนไม้ แล้วพ่นแล็กเกอร์เคลือบ ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 2 มาสร้างงานจริง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง  
(ภาพร่างชุดที่ 4)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4 ประกอบด้วยผลงานทั้งหมด 3 ชิ้น ภาพร่างชุดนี้มีลักษณะโครงสร้างหัว  
 กระจะโหลกที่ชัดเจนขึ้นเป็นปริมาตรมีน้ำหนักแตกต่างจากภาพร่างชุดอื่นที่คลี่คลายมากกว่านี้ ทำให้  
 ภาพร่างชุดนี้ต้องแก้ไข เพราะในงานศิลปะปะนั้นงานชุดแรกจะต้องค่อยๆคลี่คลายจนถึงงานชุดสุด  
 ท้ายที่คลี่คลายมากขึ้น แต่ในงานชุดนี้ข้าพเจ้ากลับไปเน้นเหมือนจริงมากขึ้น ประกอบกับสีที่แรง  
 ขึ้นระหว่างสีที่สดติดกับสีที่ ม่น ถมึน จึงต้องแก้ไขภาพร่างใหม่ให้กลับมาเป็นในรูปแบบเดิม และ  
 เนื่องจากระยะเวลาที่มีจำกัด ทำให้ข้าพเจ้านำภาพร่างชิ้นที่ 3 ของงานชุดนี้มาแก้ไขโดยด่วน เพื่อ  
 ให้ทันกับเวลา โดยรูปทรงจะเป็นลักษณะหัวกระจะโหลกที่สร้างสรรคส์คลี่คลายใหม่มีรายละเอียดใน  
 หัวกระจะโหลกเป็นตารางเกมส์ ตัวเดินจะมีลักษณะเห็นเป็นโครงกระดูกอยู่ข้างใน สีหน้าของโครง  
 กระดูกจะบอกอารมณ์ที่ชัดเจนขึ้น เพื่อเพิ่มความน่ากลัวในเรื่องของสังขาร ซึ่งตัวเดินทุกตัวจะมี  
 สภาพเหมือนกันในงานจะใช้สีเทาเป็นตัวผสมที่มีบทบาทมากขึ้น เพื่อให้สีออกมาดูหม่นเศร้า  
 เป็นเกมส์ที่ตาย แต่ยังมีสีที่สดเข้ามาเสริมเพื่อให้เป็นเกมส์ที่ดูสนุกแต่แฝงด้วยความน่ากลัว ใช้  
 เทคนิคสีน้ำมันระบายสีลงบนไม้ แล้วพ่นแล็กเกอร์เคลือบ ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 ที่ถูกแก้ไข  
 ใหม่มาสร้างงานจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เทคนิค (กรรมวิธีในการสร้างสรรค์)

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนอกจากความชัดเจนในเนื้อหาแล้ว เทคนิคกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญ เทคนิคจะช่วยสนับสนุนเนื้อหาและแนวความคิด และทำให้ตัวงานน่าสนใจ วัตถุประสงค์ของงานก็จะออกมาได้อย่างชัดเจน และสมบูรณ์

### เทคนิค กรรมวิธีในการสร้างสรรค์มีดังนี้

1. เมื่อได้แบบร่างที่พร้อมสร้างงานจริงแล้ว จึงเทียบสัดส่วนขยายขนาดงานจริงหา ความกว้าง ความยาว ให้ได้สัดส่วนตามแบบร่าง
2. นำแบบที่ขยายสัดส่วนแล้ว มาวัดลงไม้กระดานให้ถูกต้องตามแบบ
3. เลื่อยไม้กระดาน ตามแบบที่วัดไว้ให้ถูกต้อง
4. นำไม้ที่เลื่อยแล้วมาปรับแต่ง ตามแบบร่างที่กำหนดไว้
5. นำไม้ที่ปรับแต่งได้รูป แล้วมาประกอบตามแบบร่าง แล้วใช้ตะปูตอกยึดระหว่างไม้กับไม้
6. นำไม้ที่ประกอบตามแบบสมบูรณ์แล้ว มารองพื้นด้วยการทำสีพลาสติก เพื่อกันการ ดูดสีของไม้
7. ใช้เทคนิคสีน้ำมันระบายสีลงบนไม้ตามแบบที่ต้องการ
8. ขั้นตอนสุดท้าย ใช้แล็กเกอร์ ฟันเคลือบตัวงานให้เกิดความมันวาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และการพัฒนางานสร้างสรรค์

#### วิเคราะห์ทัศนธาตุ

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนอกจากความชัดเจนในเนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอดแล้ว ยังต้องมีความชำนาญในการนำเสนอ โดยนำหลักทัศนธาตุมาจัดวางองค์ประกอบได้อย่างลงตัวซึ่งหลักทัศนธาตุที่ข้าพเจ้าใช้ในการสร้างผลงานมีดังนี้



1. รูปทรง (FORM) รูปทรงที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์นี้โดยรวมเป็นรูปทรงโครงกระดูกผสมกับรูปทรงตารางเกมส์ โดยใช้รูปทรงโครงกระดูกเป็นหลัก มีการเพิ่มตัดตอนเพื่อความเหมาะสมให้เกิดจังหวะ ได้ง่า ที่สวยงามให้เกิดรูปแบบใหม่ที่มีเอกลักษณ์ขึ้นเพื่อสื่อถึงเรื่องของสังขาร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2. สี (COLOR) สีในงานข้าพเจ้ามี 2 แบบ แบบแรกเป็นสีที่นุ่ม ละมุน สีสดใส ดูสนุกเป็นสีที่จะสื่อถึงตารางเกมที่เด็กเล่นสีแบบที่สองเป็นสีที่มืดทึบ โทนเข้มเป็นสีที่จะสื่อถึงเรื่องความน่ากลัว เรื่องสังหารการสิ้นสุดและสียังเป็นตัวสร้าง น้ำหนัก ขาว เทา ดำ ในงานให้เกิดความน่าสนใจ



3. พื้นผิว (TEXTURE) ในงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าใช้เทคนิคระบาย สีน้ำมันลงบนไม้ที่ตัดเป็นรูปทรงที่ต้องการทั้งหมด จึงเป็นการระบายสี ลงตาให้เกิดพื้นผิว เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. เส้น (LINE) เส้นในงานข้าพเจ้าใช้ขีดแบ่งเป็นช่องๆ ให้เป็นตารางเดินจะเป็นตัวบ่งบอกถึงลักษณะตารางเกมส์ จะใช้สีสีตามน้ำหนักของภาพไม่แน่นอน



5. พื้นที่ว่าง (SPACE) ในงานศิลปะต้องมีการจัดวางรูปทรง ในภาพไม่ให้นั้นจนเกินไป โดยมีการปล่อยจังหวะ เน้นจังหวะเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ พื้นที่ว่างจะในงานโดยข้าพเจ้าจะใช้ท้องฟ้า และตารางเกมส์ที่กลืนกับบรรยากาศเป็นพื้นที่ว่างให้เกิดจังหวะขึ้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาผลงานชิ้นที่ 1



ผลงานชิ้นที่ 1

ในผลงานชิ้นนี้มีรูปทรงโครงกระดูกที่มาก และซับซ้อน ซึ่งใช้เวลาในการสร้างไม้ที่เป็นพื้นมากพอสมควร ข้าพเจ้าใช้ไม้อัดมาเสียเป็นรูปทรงโครงกระดูกแล้วจึง ตกแต่งตลอดจนรายละเอียดข้างใน งานจึงมีขนาดไม่ใหญ่มากเนื่องจากตัวงานจะค่อนข้างหนัก รูปทรงรอบนอกเป็นตัวเดิน 2 ตัวที่หันหน้าเข้าหากันรายละเอียดภายในเป็นตารางเกมส์ที่ซับซ้อน มีมิติที่มืด น่ากลัว ลึกลับ และมีตัวเดินในเกมส์ที่ผู้ชนะ ผู้แพ้มีสภาพที่เหมือนกันเป็นลักษณะโครงกระดูกในงานชิ้นนี้มีตัวเดินในเกมส์เพียง 2 ตัว ซึ่งยังต้องเพิ่มรายละเอียดในงานอีก ภาษาบาลีและตัวเลขต่างๆ เป็นสีดำเดี่ยว จึงดูแข็งและโดดเกินไปจึงต้องแก้ไข และในงานชิ้นนี้เสียเวลาไปในการทำไม้มากพอสมควร เวลาในเวลาที่การระบายสีจึงน้อยลง สีในงานชิ้นนี้มีทั้งสีที่สดใส่ กับสีที่มืดทึบถมึน น่ากลัว ก็แสดงถึง เกมส์กับการสิ้นสุดได้อย่างค่อนข้างพอใจ ปัญหาเป็นในเรื่องของรูปทรงที่มากต้องเสียเวลาในการสร้างไม้ที่เป็นพื้น และรายละเอียดของงานที่มีน้อยไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาผลงานชิ้นที่ 2



### ผลงานชิ้นที่ 2

ในผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าลดรูปทรงโครงกระดูกให้น้อยลง จะได้ไม่เสียเวลาในการสร้างพื้นไม้ เพื่อที่จะมีเวลาในการระบายสีมากขึ้น เป็นรูปทรงที่คลี่คลายมาจากหัวกระโหลกมนุษย์ ผสมกับตารางเกมส์ มีตัวเดินในเกมส์ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกมากขึ้น มีบรรยากาศของความรู้สึกการพ่ายแพ้หลงทางในป่า และมีตัวเดินบางตัวที่จมน้ำ ชิ้นนี้มีรายละเอียดเพิ่มขึ้นและให้อารมณ์ความรู้สึกเนื่องจากเวลาในการระบายสีที่มีมากขึ้นและคิดว่าผลงานชิ้นนี้ถึงจะมีรูปทรงโครงกระดูกที่น้อยลง แต่เมื่อมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น ก็สามารถทำให้ผลงานออกมาดีได้ สีในงานยังเป็นในรูปแบบเดิมมีสีที่สดหวาน และสีที่มีดกมัน ตัวเลขในงานก็ใช้สีที่หลากหลายขึ้น และยังเป็นตัวเชื่อมรูปทรงต่างๆในงานได้ ในงานชิ้นนี้ไม่ใช้ภาษาบาลีเข้ามาในงานเลย แต่งานก็สื่อถึงเรื่องสังขารได้ และมีการเปลี่ยนแปลงไปจากชิ้นที่แล้วแต่เรื่องราวยังเป็นเช่นเดิม และมีการพัฒนาขึ้น ปัญหาเป็นในลักษณะรูปทรงงานที่เป็นแนวตั้งเมื่อวางตั้งไว้จะอวบน้ำหนักที่มากทำให้งานไม่สะดวกในการติดตั้งเพราะงานชิ้นนี้ค่อนข้างสูงและใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การพัฒนาผลงานชิ้นที่ 3



#### ผลงานชิ้นที่ 3

ในผลงานชิ้นนี้เป็นรูปทรงที่คลี่คลายจากหัวกระโหลก และจากการคำนึงถึงการติดตั้งงาน รูปทรงงานชิ้นนี้ จึงเป็นลักษณะวงรีที่วางตามยาว ขนาดไม่ใหญ่มากนัก เพื่อให้มีน้ำหนักที่เบาขึ้น ในงานมีรายละเอียดเป็นตารางเกมส์ มีตัวเดินในเกมส์ที่แสดงสีหน้า อารมณ์ ชัดเจนขึ้น งานชิ้นนี้ได้พัฒนาขึ้นในด้านรายละเอียด มากกว่างานชิ้นที่ 2 ใช้ตัวเลขเป็นตัวเชื่อมระหว่างรูปทรง ในงานชิ้นนี้ได้พัฒนาขึ้นในด้านรายละเอียด มากกว่างานชิ้นที่ 2 ใช้ตัวเลขเป็นตัวเชื่อมระหว่างรูปทรง ในงานชิ้นนี้ได้ใส่ภาษาบาลีเข้าไปโดยทำให้กลมกลืนกับงานไม่ให้เห็น เพื่อให้ดูลึกซึ้ง น่าพิศวงขึ้น สีในงานชิ้นนี้มีความสด และดิบมากเกินไป เช่น สีเขียวที่เป็นป่าหญ้า ตัวเดินในเกมส์ที่เป็นสีแดง ข้าพเจ้ารู้สึกว่างงานชิ้นนี้ใช้สีจากหลอดมากไปขาดการผสมสีซึ่งไม่เกิดผลดีเท่าที่ควร แต่ข้าพเจ้าพอใจในเรื่องรายละเอียดของงาน ปัญหาที่ต้องแก้ไขคือ สีในงานที่จะต้องให้ความรู้สึก และต้องมีความน่าสนใจมากกว่านี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาผลงานชิ้นที่ 4



### ผลงานชิ้นที่ 4

รูปทรงศิลปะมาจากห้วงทะเล ในงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าใช้สีเทาเข้ามาเป็นตัวผสมสีอื่น เพื่อให้สีกลมกลืน นิ่มนวล นุ่มละมุนไม่ดิบแข็ง และสีเทา ยังเป็นสีที่ให้ความรู้สึกเศร้าหมอง สื่อถึงเรื่องของสังขารได้ดีอีกด้วย แต่ข้าพเจ้าก็ยังใช้สีที่สดเข้ามาเสริมจุดเด่น และใช้สีดำเน้น เพื่อให้งานออกมาน่าสนใจและมีรายละเอียดที่ยังคงแบบเดิม มีตัวเลขเป็นตัวเชื่อมรูปทรง มีภาษาบาลีเข้ามาเสริมในเรื่องสังขารโดยใช้สีให้กลมกลืนไม่ให้เด่นเกินไปในผลงานชิ้นนี้ ถ้าดูรวมๆ สีจะเป็นลักษณะตารางเกมส์ที่ดูสวยงาม ดูสนุก แต่ถ้าดูรายละเอียดจะเห็นความสวยงามที่แฝงด้วยความน่ากลัว ตัวเดินในเกมส์จะให้ความรู้สึกน่ากลัวขึ้น จะเป็นลักษณะโครงกระดูก ที่สื่อถึงเรื่องของสังขาร ได้อย่างชัดเจน ดังที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 1



ชื่อผลงาน	เกมส์ชีวิต
	LIFE OF GAME.
เทคนิค	สีน้ำมันบนไม้
	OIL ON WOOD.
ขนาด	165 X 180 CM.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 2



ชื่อผลงาน	เกมส์ชีวิต LIFE OF GAME.
เทคนิค	สีน้ำมันบนไม้ OIL ON WOOD.
ขนาด	133 X 225 CM.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 3



ชื่อผลงาน	เกมส์ชีวิต LIFE OF GAME.
เทคนิค	สีน้ำมันบนไม้ OIL ON WOOD.
ขนาด	150 X 195 CM.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 4



ชื่อผลงาน	เกมส์ชีวิต
	LIFE OF GAME.
เทคนิค	สีน้ำมันบนไม้
	OIL ON WOOD.
ขนาด	140 X 175 CM.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

จากเนื้อหาเรื่องราวปัญหาการแข่งขันในสังคมเมืองที่ทวีความรุนแรงมากขึ้น ที่ข้าพเจ้านำเสนอมานั้น ข้าพเจ้าคิดว่าถ้ามนุษย์เราแข่งขันกันในระดับที่พอดี รู้จักพอ รู้จักให้ รู้จักค่าของคน สังคมก็จะอยู่อย่างมีความสุขและมีการพัฒนาควบคู่กันไป

**สรุปการสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่ชั้นที่ 1 จนถึงชั้นที่ 4 มีดังนี้**

1. รูปทรงที่ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ได้นำมาจากลักษณะโครงกระดูกมนุษย์ โดยมากแทบทั้งหมดคลี่คลายจากรูปทรงหัวกระโหลก มาผสมกับรูปทรงตารางเกมส์ให้เกิดจังหวะที่แปลกใหม่ขึ้นและยังเป็นตัวที่สื่อถึงเรื่องของสังขารได้อีกด้วยแต่ในผลงานชิ้นแรกที่มีรูปทรงโครงกระดูกที่มากซับซ้อน ทำให้ต้องใช้ทำพื้นมากและมีน้ำหนักที่มากขึ้นตามซึ่งเป็นปัญหาในเรื่องการติดตั้งและเสียเวลาในการสร้างไม้ที่เป็นพื้นงานทำให้เวลาในการระบายสีมีน้อยลง ชั้นที่ 2 จึงต้องปรับเปลี่ยนรูปทรงภายนอกเพื่อแก้ปัญหาเรื่องน้ำหนักของไม้ และเวลาที่เสียไปให้น้อยลงให้มีเวลาระบายสีมากขึ้นจนพัฒนาถึงชั้นที่ 4 ที่แก้ไขและมีรูปทรงที่ออกมาเป็นที่น่าพอใจ
2. รายละเอียดในผลงานที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์เป็นลักษณะตารางเกมส์ที่อยู่ในหัวกระโหลก โดยมีตัวเดินในเกมส์ที่กำลังแข่งขันกันเข้าเส้นชัย มีลักษณะแคหัวลงมาเป็นท่าเหมือนตัวหมากรุก ซึ่งในผลงานทุกชิ้นก็จะมีให้เห็น และในชั้นที่ 4 เป็นชั้นที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกได้ดีที่สุดทั้งเรื่องของรายละเอียดและสีสรรคในผลงาน โดยให้สีเทาเข้ามาผสมลดค่าของสีลง ทำให้สีนุ่มนวลไม่ดิบแข็งและสีเทายังเป็นสีที่ให้ความรู้สึกเศร้าหมอง สื่อถึงเรื่องความตายได้ ถ้ามองรวมๆ ในผลงานข้าพเจ้าจะให้ผลงานมีสีที่ดูสวยงาม ดูสนุกแต่มีรายละเอียดที่น่ากลัว
3. จากการสร้างผลงานตั้งแต่ชั้นที่ 1 จนถึงชั้นที่ 3 นั้นข้าพเจ้าจะเก็บรายละเอียดทุกจุดจนผลงานดูแข็ง พอถึงชั้นที่ 4 ข้าพเจ้าจึงรู้สึกว่าการเน้นและการปล่อยบางเพื่อลดความแข็งในงานและเสริมให้จุดเด่นๆขึ้น ซึ่งผลงานก็ออกมาเป็นที่น่าพอใจ

จากการสร้างสรรค์ผลงานในศิลปนิพนธ์นี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เข้าใจถึงการคิดการสร้างสรรค์โดยผ่านกระบวนการต่างๆ เพื่อสื่อความหมายและถ่ายทอดลงสู่ผลงานศิลปะที่จะต้องแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยผ่านเทคนิควิธีการต่างๆ และในผลงานศิลปนิพนธ์นี้ ข้าพเจ้าได้มากกว่าความพึงพอใจในผลงานเพียงอย่างเดียว ข้าพเจ้ายังได้ทักษะและความชำนาญในการเรียนรู้การเลื่อยไม้ การแก้ปัญหาต่างๆ ตลอดจน วัฏวิธีการใช้เครื่องมือไฟฟ้าที่อำนวยความสะดวกในการทำงาน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนา การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้ดีขึ้นในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายสถาพร ณ ถลาง  
SATHAPORN N. TALANG

เกิด 22 ธันวาคม พ.ศ. 2521

### การศึกษา

- โรงเรียนกิตติวิทยายา
- โรงเรียนตราษตระการคุณ
- วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ที่อยู่ 194 ซ. ทวีเขตชู ถ.ประชาสงเคราะห์ 33  
เขตห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 02-6926258

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้