

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์

THE DETRIMENT FROM THE COMPUTER GAME



เลขหม.....
เลขทะเบียน..... 44906
วัน, เดือน, ปี..... 15 ส.ค. 2546

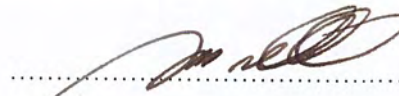
b.....
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต


.....คนบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กุลธร เลื่อนฉวี)

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์เดชา วราชุน)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ปรีขวนิตย์)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อดิศา จันผิงเพชร)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)


..... กรรมการ
(อาจารย์ปิยะวัฒน์ มังกรวงษ์)

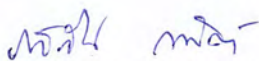

..... กรรมการ
(อาจารย์กันจณา ดักไถ่)

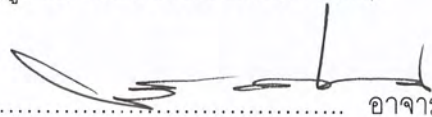

..... กรรมการ
(อาจารย์วุฒิกกร คงคา)


..... กรรมการ
(อาจารย์สุรพงษ์ สมสุข)


..... กรรมการ
(อาจารย์ยุพา มหามาตร)

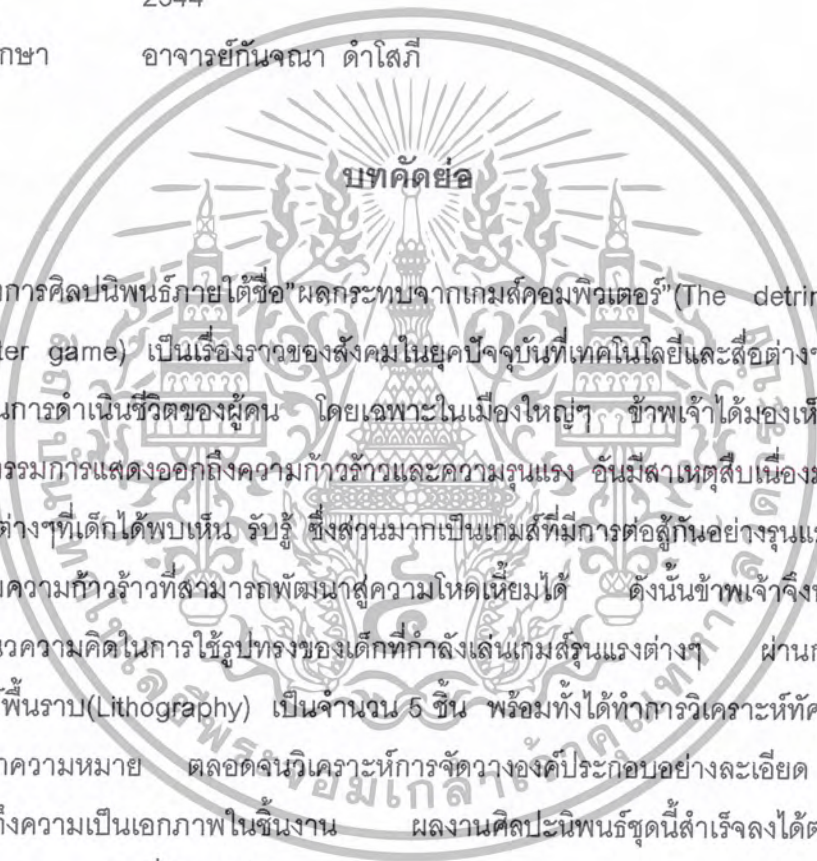

..... กรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ क्षाชีวะ)


..... กรรมการและเลขานุการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รสลิน กาสต์)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์
	THE DETRIMENT FROM THE COMPUTER GAME
ชื่อ	นายกิตติวัฒน์ สิทธิ
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กัญจนา ดำใสภี



โครงการศิลปนิพนธ์ภายใต้ชื่อ"ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์"(The detriment from the computer game) เป็นเรื่องราวของสังคมในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีและสื่อต่างๆเข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะในเมืองใหญ่ๆ ชาวพ่เจ้าได้มองเห็นสภาพของเด็กที่มีพฤติกรรมการแสดงออกถึงความก้าวร้าวและความรุนแรง อันมีสาเหตุสืบเนื่องมาจากเกมส์คอมพิวเตอร์ต่างๆที่เด็กได้พบเห็น จับรู้ ซึ่งส่วนมากเป็นเกมส์ที่มีการต่อสู้กันอย่างรุนแรงและก่อให้เกิดการสังสมความก้าวร้าวที่สามารถพัฒนาสู่ความเห็ดเหี้ยมได้ ดังนั้นชาวพ่เจ้าจึงนำเสนองานศิลปะด้วยแนวความคิดในการใช้รูปทรงของเด็กที่กำลังเล่นเกมส์รุนแรงต่างๆ ผ่านกระบวนการพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ(Lithography) เป็นจำนวน 5 ชิ้น พร้อมทั้งได้ทำการวิเคราะห์ทัศนธาตุต่างๆ ในการแทนค่าความหมาย ตลอดจนวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบอย่างละเอียด เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกภาพในงาน ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้สำเร็จลงได้ตรงตามวัตถุประสงค์และแนวความคิดที่กำหนดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอย่างยิ่งต่อ บิดา มารดา ที่ให้การอุปถัมภ์และคอยสนับสนุนในการศึกษาเล่าเรียนในสาขาวิชาที่ข้าพเจ้าต้องการ พี่ชายและน้องสาวที่คอยเป็นกำลังใจตลอดมา ตลอดจนคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และสุดท้ายนี้ขอขอบคุณอาจารย์กันจณา ดำใสภักดิ์ ที่คอยให้คำปรึกษา ชี้แนะและแก้ไขปัญหาในทุกขั้นตอนของการทำงาน จนผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
ที่มา	3
อิทธิพลที่ได้รับหรืองานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	4
แนวความคิดสร้างสรรค์	5
3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	6
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	6
กระบวนการสร้างงานภาพพิมพ์	16
4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	19
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	19
การจัดองค์ประกอบภาพ	25
5 บทสรุป	29
เอกสารอ้างอิง	30
ผลงานศิลปะ	31
ประวัติผู้เขียน	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ภายใต้สังคมในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีและสื่อต่างๆมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและเข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของผู้คนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเมืองใหญ่ๆที่คนส่วนมากต้องพึ่งพาอาศัยเทคโนโลยีเหล่านี้ในด้านการทำงาน การติดต่อสื่อสาร และความบันเทิงต่างๆที่เข้ามาอำนวยความสะดวกสบายให้กับชีวิตของผู้คน เช่น เราสามารถทำการศึกษา ค้นคว้าหาแหล่งข้อมูลข่าวสารต่างๆได้ง่ายจากคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ให้ความสะดวกสบายและรวดเร็ว อีกทั้งปัจจุบันการใช้คอมพิวเตอร์ยังถูกบรรจุอยู่ในหลักสูตรการศึกษา เพื่อให้เด็กๆได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆและการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่มีความจำเป็นต่อการทำงานในยุคปัจจุบัน ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านความคิดที่ทันสมัย แต่ถึงเหล่านี้ไม่ได้มีแต่ผลดีเสมอไป อาจมีผลเสียที่ตามมา เช่น ความรุนแรงต่างๆที่แฝงเข้ามาในรูปแบบของเกมสื่คอมพิวเตอร์ ซึ่งในยุคปัจจุบันนี้ยังทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น เพราะการพัฒนา รูปแบบของเกมสื่ที่มีความเหมือนจริงมากขึ้น ในเรื่องของเสียงและสถานการณ์ต่างๆที่ชัดเจน ความโหดร้าย ความรุนแรง ซึ่งมีผลกระทบต่อเด็กๆที่ขาดวิจารณญาณและการดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดจากผู้ใหญ่ตลอดจนประสบการณ์ทางด้านความคิดในการตัดสินใจที่ยังมีไม่พอ ทำให้เด็กๆค่อยๆซึมซับและเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านี้ได้ง่าย

ความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าได้มองเห็นถึงสภาพของเด็กบางคนภายใต้สังคมปัจจุบันที่มีพฤติกรรมการแสดงออกที่ทวีความก้าวร้าวและรุนแรงมากขึ้น สาเหตุอันเนื่องมาจากสื่อต่างๆที่เด็กๆได้พบเห็นและรับรู้ที่ปรากฏออกมาในรูปแบบของความรุนแรง ความโหดเหี้ยม ซึ่งขาดผู้ใหญ่ควบคุมดูแลและคอยให้คำแนะนำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมสื่คอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบันที่มีเนื้อหา จากของความรุนแรง โหดร้าย บรรยากาศ เสียงและภาพต่างๆที่เหมือนจริงมากขึ้น ให้ความรู้สึกราวกับว่าผู้เล่นได้เข้าร่วมอยู่ในสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นของเกมสื่ในขณะนั้น โดยจะเห็นได้ถึงความแตกต่างจากเด็กในอดีตที่ไม่มีเกมสื่คอมพิวเตอร์เหล่านี้ให้เล่น แต่จะหาวัสดุจากธรรมชาติประดิษฐ์ของขึ้นมาเล่น ทำให้เด็กเกิดจินตนาการความคิดที่สร้างสรรค์กับยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในเมืองที่หา

เล่นเกมสื่คอมพิวเตอร์เหล่านี้ได้ง่าย ทำให้เด็กที่คลุกคลีอยู่กับการเล่นเกมสื่คอมพิวเตอร์บ่อยๆเข้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เริ่มมีพื้นฐานทางด้านความคิด อารมณ์ จิตใจ และพฤติกรรมที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงไปที่ละเล็กละน้อยโดยที่เด็กไม่รู้ตัว ส่งผลให้เด็กมีอารมณ์ที่รุนแรงและมีนิสัยที่ก้าวร้าวมากขึ้น จากสิ่งที่กล่าวมาแล้วนี้ทำให้เห็นได้ถึงปัญหาของความรุนแรงต่างๆที่แฝงมาในเกมส์คอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อแสดงให้เห็นถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กในยุคปัจจุบันมีพฤติกรรมความรุนแรงและก้าวร้าวมากขึ้นกว่าเด็กในอดีต
2. เพื่อเป็นการเตือนให้ผู้ใหญ่ช่วยกันดูแลและคอยให้คำแนะนำแก่เด็กในทางที่ถูกต้อง
3. เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น เนื่องจากเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้านั้นไม่ได้มีแต่ผลที่ดีเสมอไป

ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบ 2 มิติ โดยอาศัยเรื่องราวจากความรุนแรงที่มีอยู่ในเกมส์คอมพิวเตอร์ ที่ได้ก่อกวนได้พบเห็น รับรู้ และค่อยๆซึมซับบรรยากาศของความรุนแรงไว้ภายใน
 2. แนวทางในการสร้างสรรค์เป็นไปในแบบเหมือนจริง (Realistic)
 3. เทคนิคภาพพิมพ์แม่พิมพ์หินราบ(Lithograph)
 4. จำนวนผลงานมี 5 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 80 x 83 ซม.
 - 4.2 ขนาด 68 x 52 ซม.
 - 4.3 ขนาด 80 x 84 ซม.
 - 4.4 ขนาด 82 x 80 ซม.
 - 4.5 ขนาด 90 x 82 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดในการสร้างสรรค์

ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีและสื่อต่างๆล้วนมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น เช่น คอมพิวเตอร์ ที่เข้ามามีบทบาทเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของผู้คนโดยทั่วไป ซึ่งกับเด็กๆที่นิยมและชอบ เล่นเกมส์ที่มีอยู่ในคอมพิวเตอร์ แต่เกมส์เหล่านี้ล้วนมีเนื้อหา จากของความรุนแรงและบรรยากาศ ที่สมจริง ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกได้ถึงผลเสียที่กำลังจะตามมาในภายภาคหน้า เนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่กำลังพัฒนาทางด้านความรู้ ความคิด จินตนาการ จากการเลียนแบบสิ่งต่างๆที่พบเห็น เพราะฉะนั้นเมื่อเด็กๆคลุกคลีและใช้เวลาอยู่กับเกมส์คอมพิวเตอร์ต่างๆเหล่านี้นานมากเข้า ก็จะทำให้เด็กเริ่มมีพื้นฐานทางด้านอารมณ์ ความคิด ที่รุนแรงก้าวร้าวมากขึ้น จนกลายเป็นนิสัยโดยที่เด็กไม่รู้ตัว ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดขึ้นภายในจิตใจจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็นเด็กเหล่านั้น โดยการสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นงานศิลปะ แสดงให้เห็นถึงภาพความรุนแรงต่างๆภายในเกมส์คอมพิวเตอร์ที่มีผลกระทบต่อเด็ก



ภาพประกอบที่มาจากแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับ

อิทธิพลที่มีผลกระทบต่อความรู้สึกของข้าพเจ้า คือ จากการที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นเด็กบางคนที่อยู่ตามร้านคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ทั่วไป ในขณะที่เด็กเหล่านั้นกำลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ จะเริ่มมีการใช้คำพูดจาที่หยาบคาย และกิริยาท่าทางการแสดงออกที่ก้าวร้าว เนื่องจากเกมส์คอมพิวเตอร์ต่างๆที่พวกเขาเหล่านั้นกำลังเล่นอยู่ ล้วนมีเนื้อหาและภาพที่แสดงออกถึงความรุนแรง ฉากที่มีแต่การฆ่าฟันที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน เมื่อจบเกมส์ลงด้วยความพ่ายแพ้ของฝ่ายตรงข้าม เด็กๆเหล่านั้นจะใช้คำพูดที่ถากถางและหยาบคายใส่กัน ทำให้ข้าพเจ้าเห็นถึงพฤติกรรมของความก้าวร้าวที่เกิดขึ้น หลังจากที่เด็กๆได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์



ภาพประกอบอิทธิพลที่ได้รับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด

ข้าพเจ้าต้องการสื่อให้เห็นถึงผลกระทบที่เด็กได้รับจากเกมส์คอมพิวเตอร์ โดยการสร้าง สรรค์ผลงานออกมาในเชิงลบบรรยายภาศความรุนแรงของภาพและเนื้อหาภายในเกมส์คอมพิวเตอร์ แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมรอบๆตัวเด็ก ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียต่างๆที่ตามมาเนื่องจากการที่เด็ก คลุกคลีและเล่นอยู่กับเกมส์คอมพิวเตอร์เหล่านี้เป็นประจำ โดยที่ขาดผู้ใหญ่ควบคุม ดูแล และ คอยให้คำแนะนำ จะค่อยๆซึมซับเอาบรรยากาศ ความรู้สึก ตอนที่เล่นอยู่กับเกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งล้วนมีแต่ภาพของความรุนแรง ความโหดร้าย จนทำให้นิสัยของตัวเองเปลี่ยนไปกลายเป็น คนที่มีอารมณ์รุนแรง ก้าวร้าวมากขึ้น เนื่องจากเด็กเหล่านั้นยังขาดวิจารณญาณและประสบการณ์ทางความคิดในการตัดสินใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้ออกทำการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำมาสร้างเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ภายใต้ชื่อโครงการ “ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์” โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการถ่ายภาพบรรยากาศต่างๆตามร้านคอมพิวเตอร์ที่มีเด็กกำลังเล่นเกมอยู่ เพื่อนำภาพที่ได้เหล่านี้มาตัดทอนเป็นบรรยากาศในภาพร่าง รวมถึงอุปกรณ์ที่จำเป็นในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ แหล่งข้อมูลต่อมาคือ ตุ๊กตา เพื่อนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ ในการแทนค่าความหมายของเด็กในยุคปัจจุบัน ที่ปรากฏอยู่ในภาพร่างต่างๆ และข้าพเจ้าได้นำภาพจากจากบางส่วนของเกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งรู้สึกได้ถึงความรุนแรงที่แฝงอยู่ เช่น จากการยิงปืน ประกายไฟจากการระเบิด การฆ่ากัน เพื่อแสดงให้เห็นชัดถึงความรุนแรงที่มากับเกมส์คอมพิวเตอร์ จากนั้นข้าพเจ้าจึงรวบรวมข้อมูลต่างๆที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้น มาสร้างเป็นภาพร่างเพื่อนำไปขยายเป็นผลงานจริง จำนวนทั้งสิ้น 5 ชิ้น

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1

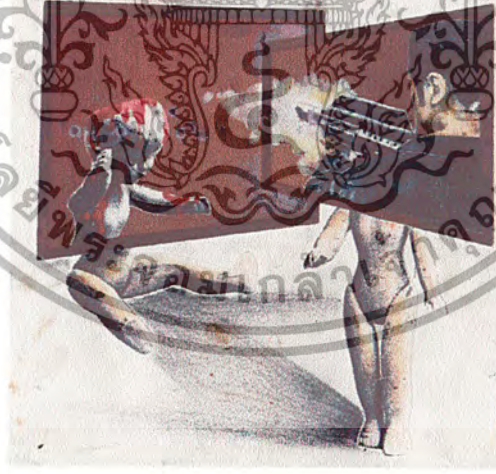


ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดนี้มีจำนวนทั้งหมด 3 ชิ้น เป็นการนำเสนอภาพร่างให้ออกมาตรงกับแนวความคิดที่ข้าพเจ้าได้กำหนดไว้ในเบื้องต้น เป็นเรื่องราวที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็น ภาพความรุนแรงของจากต่างๆที่มาจากเกมส์คอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบัน ซึ่งมีความสมจริงมากขึ้น ทำให้เด็กที่กำลังเล่นอยู่กับเกมส์คอมพิวเตอร์เหล่านี้ สัมผัสและรับรู้ได้ถึงบรรยากาศที่สมจริง ของความรุนแรงที่กำลังเกิดขึ้นในขณะนั้น และราวกับว่าเด็กๆเหล่านั้นกำลังมีส่วนร่วมกับการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกมส์คอมพิวเตอร์

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 ไปขยายเป็นผลงานจริง เนื่องจากการวางรูปแบบ ของกรอบสี่เหลี่ยมที่มีลักษณะเป็นมุมที่พุ่งเข้าหากันจนเกิดเส้นนำสายตา ทำให้องค์ประกอบและมุมมองมีความน่าสนใจ รวมถึงเรื่องราวที่ตรงกับแนวความคิดมากที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 3

ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างขั้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดนี้มีจำนวนทั้งหมด 5 ชิ้น ได้พัฒนาจากภาพร่างชุดที่ผ่านมา โดยการเพิ่มรูปทรงและรายละเอียดในบางส่วนเข้ามา เช่น เมลส์คอมพิวเตอร์เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจนมากขึ้น ทำให้ตรงกับแนวความคิดที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงท่าทางและเพิ่มรูปแบบที่หลากหลายของตัวตุ๊กตา ทำให้เกิดความแตกต่างจากภาพร่างชุดที่ 1 ซึ่งภายในภาพร่างชุดนี้ข้าพเจ้าได้เน้นในส่วนของใบหน้าตุ๊กตาให้มีขนาดใหญ่ เพื่อสื่อให้เห็นถึงความคิดภายในของเด็กที่ค่อยๆ ซึมซับความรุนแรงต่างๆ ที่แฝงมากับเกมส์คอมพิวเตอร์ไว้ภายใน

จากภาพร่างชุดที่ 2 ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างขั้นที่ 3 และ 5 มาขยายเป็นผลงานจริง เนื่องจากองค์ประกอบโดยรวมซึ่งเน้นไปที่ใบหน้าของตุ๊กตา แสดงให้เห็นถึงอากัปกริยาที่ออกมาจากใบหน้า เพื่อสื่อให้ตรงกับแนวความคิดที่ตั้งไว้ การปรับเปลี่ยนท่าทางและรูปแบบต่างๆ ของตัวตุ๊กตาทำให้เกิดความแตกต่างจากภาพร่างชุดที่ผ่านมา

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างขั้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างชุดนี้มีจำนวนทั้งหมด 3 ชิ้น ภายในภาพร่างชุดนี้มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะรูปทรงของจอกคอมพิวเตอรืให้มีลักษณะโค้งมน ไม่เป็นจอสี่เหลี่ยมเหมือนภาพร่างขั้นที่ผ่านๆมา เพื่อลดความแข็งของภาพลงและเพิ่มความหนาของจอกคอมพิวเตอรืให้ดูมีมิติมากขึ้น เพื่อให้เกิดความแตกต่างระหว่างจอกคอมพิวเตอรืภายในภาพร่างชุดนี้กับภาพร่างชุดที่ผ่านๆมา ซึ่งดูแล้วจะเห็นได้ว่าจอกคอมพิวเตอรืมีลักษณะที่แบน อีกทั้งในภาพร่างชุดนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนในส่วนของใบหน้าตุ๊กตาให้เกิดความเหมาะสมกับวัยของเด็กที่สามารถเล่นคอมพิวเตอร์ได้ ลักษณะพื้นผิวของตุ๊กตาบางตัว ที่มีความแตกต่างกันของวัสดุ เช่น ในภาพร่างขั้นที่ 2 ในส่วนลำตัวของตุ๊กตาเป็นวัสดุที่ทำมาจากผ้า แต่ส่วนแขนและขาทำมาจากพลาสติก ทำให้เกิดความต่างของตัวตุ๊กตาที่ผ่านๆมา

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างขั้นที่ 2 ไปขยายเป็นผลงานจริง เพราะลักษณะรูปทรงโดยรวม เช่น จอกคอมพิวเตอรืที่มีความโค้งมน ตุ๊กตาที่มีความแตกต่างกันของวัสดุ จึงเกิดความเปลี่ยนแปลงมากจากขั้นที่ผ่านๆมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 4

ภาพร่างชุดนี้มีจำนวนทั้งหมด 3 ชั้น จากภาพร่างชุดที่ผ่านมาเมื่อนำมาขยายเป็นผลงานจริง จะเห็นได้ว่าผลงานจริงที่ได้นั้นค่อนข้างที่แบนไม่ค่อยเกิดมิติภายในงาน ดังนั้นในภาพร่างชุดนี้ข้าพเจ้าจึงเพิ่มเส้นนำสายตา เพื่อสร้างให้เกิดระยะและมิติที่มีมากขึ้น โดยภายในภาพร่างชุดนี้ข้าพเจ้าได้เพิ่มรูปทรงของมือที่กำลังจับอยู่บนเมาส์คอมพิวเตอร์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะท่าทางของการเล่นเกมส์

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชั้นที่ 3 ไปขยายเป็นผลงานจริง เพราะลักษณะเส้นนำสายตาที่ปรากฏภายในภาพร่างชั้นนี้ เมื่อดูแล้วสร้างให้เกิดมิติที่มากกว่าชั้นอื่น การวางองค์ประกอบโดยรวมของรูปทรงต่างๆก่อให้เกิดความสมดุลยิ่งขึ้นภายในภาพ ทำให้เกิดความลงตัวของภาพร่างชั้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างงาน

ในกระบวนการสร้างงานภาพพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ (Lithograph) ข้าพเจ้าได้ทำการแบ่งลำดับขั้นตอนออกเป็นส่วนต่างๆดังนี้

- การแยกเพลทสี ขั้นตอนการดำเนินงานคือ นำภาพร่างที่ต้องการขยายเป็นผลงานจริงนำมาแยกสี เพื่อให้ง่ายต่อขั้นตอนของการกลิ้งสี และลำดับการทับซ้อนกันของสีในแต่ละเพลทแม่พิมพ์ ดังที่ปรากฏในรูป



- การเขียนเพลท นำภาพร่างที่ได้มาขยายโดยการถ่ายเอกสารลงบนกระดาษไข เพื่อให้ขนาดของภาพที่ขยายออกมามีสัดส่วนที่ถูกต้องและง่ายต่อการคัดลอก จากนั้นทำการลอกโครงสร้างของภาพลงในแต่ละเพลทตามขั้นตอนการแยกเพลทสีที่กำหนดไว้แล้วในเบื้องต้น
- ขั้นตอนการพิมพ์ แบ่งออกได้ดังต่อไปนี้

1. สร้างภาพ

- เขียนด้วยวัสดุสีต่างๆลงบนเพลทแม่พิมพ์ที่กำหนดไว้
- ปลอ่ยทิ้งให้แห้งสนิท
- โรยแป้งเพื่อไล่ความชื้น

2. กัดกรดครั้งที่ 1

(ประมาณ 4 นาที)

- ผสมอัตราส่วนระหว่างกาวกรด 60% : กาวบริสุทธิ์ 40%
- กัดกรดตามระยะเวลาที่กำหนด แล้วหยุดด้วยกาวบริสุทธิ์
- Tight Gum
- ทิ้งไว้ประมาณ 30 – 45 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ล้างไขที่สร้างรูปออก - เตรียมหมึกพิมพ์ , น้ำ , อุปกรณ์
- ล้างด้วยน้ำมันสนตามด้วยทินเนอร์จนหน้าเพลทสะอาด
 - ลงเรดแลกเกอร์ → Tight
 - ลงหน้าเพลทด้วยแอลพัลด์ัม (หมึกพิมพ์ผสมน้ำมันสน)
 - Tight Gum
 - พัดไล่ความชื้นให้แห้ง
4. เปิดหน้าเพลทเพื่อ - ล้างแอลพัลด์ัมออกด้วย Paper Towel ชุบน้ำเช็ดออกต้องเร็ว
กลิ้งหมึกพิมพ์ - นำฟองน้ำชุบน้ำหมาดๆเช็ดหน้าเพลทให้ทั่ว
- กลิ้งหมึกที่เตรียมไว้ทั้งทีจนครบ 4 ชุด
5. พรีฟ - นำกระดาษพรีฟ 5 - 6 แผ่นซ้อนกัน
- พิมพ์พรีฟออกมา
6. เตรียมกั๊ดกรด - เตรียมหมึกให้เต็มหน้าเพลท (4 ชุด)
ครั้งที่ 2 - พัดไล่ความชื้นให้หน้าเพลทแห้งสนิท
7. กั๊ดกรดครั้งที่ 2 - โรยแป้งให้ทั่วเพลทเพื่อไล่ความชื้น
- ผสมอัตราส่วนระหว่างกาวกรด 50% : กาวบริสุทธิ์ 50%
- กั๊ดกรดทั่วทั้งเพลทจนครบ 4 นาที แล้วหยุดด้วยกาวบริสุทธิ์
 - Tight Gum
 - ปล่อยทิ้งให้แห้งประมาณ 10 นาที
8. ล้างหมึกที่อยู่บน - ล้างหมึกบนแม่พิมพ์ออกให้หมดด้วยน้ำมันสนเท่านั้น
หน้ารูปออก - อุดหน้าเพลทด้วยแอลพัลด์ัม
- Tight
 - พัดไล่ความชื้นจนหน้าเพลทแห้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. เปิดหน้าเพลท
- ล้างแอสฟัลต์ม้อกด้วย Paper Towel ชุบน้ำออกต้องเร็ว
 - นำฟองน้ำชุบน้ำหมาดๆ เช็ดหน้าเพลทให้ทั่ว
 - กลิ้งหมึกที่เตรียมไว้ทันทีจนครบ 4 ชุด
10. พิมพ์งาน
- พิมพ์พริ้วออกมาจนกว่าจะได้น้ำหนักที่พอดี
 - พิมพ์ด้วยกระดาษจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค้อาจกระทำด้วยได้ด้วยการใช้ธรรมชาติเป็นสื่อ ด้วยการเลือกสรร เพิ่มเติม ตัดทอน หรือแปรสภาพของธรรมชาติให้เป็นรูปทรงที่สามารถสื่อแสดงความหมาย ซึ่งได้แก่ อารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือจินตนาการของผู้สร้าง หรืออาจกระทำได้ด้วยรูปทรงที่สร้างขึ้นเอง จากการประสานกันของทัศนธาตุซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง สี และลักษณะผิว เพื่อแสดง อารมณ์ ความรู้สึก หรือความงามด้วยรูปทรงเองโดยไม่ต้องให้รู้ว่ารูปร่างนั้นเป็นตัวแทนของสิ่งใด ในธรรมชาติ¹

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ศิลปินอาจสร้างรูปด้วยทัศนธาตุอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันก็ได้ แต่โดยความจริงแล้วถึงแม้จะใช้ธาตุใดธาตุหนึ่งสร้างรูปขึ้น ธาตุอื่นก็จะปรากฏตัวตามมาเอง เช่น เมื่อใช้เส้นสร้างรูปทรงขึ้นในงานชิ้นหนึ่ง จะมีที่ว่างหรือรูปร่างของที่ว่างปรากฏขึ้นพร้อมกับเส้นด้วย หรือเมื่อใช้สีระบายลงบนแผ่นภาพ ทัศนธาตุที่ปรากฏจะมีทั้งเส้นที่เป็นขอบเขตของรูปร่างของสี มีน้ำหนักอ่อนแก่ของสี มีที่ว่างรอบๆบริเวณสีและจะมีลักษณะผิวที่หยาบและละเอียด มันหรือด้านของสีที่ระบายลงไป

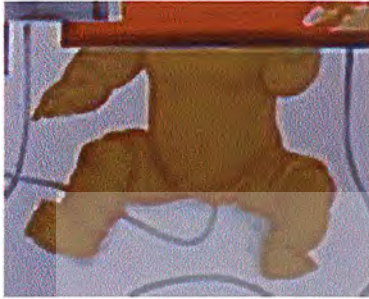
ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกัน หรือการจัดระเบียบ หรือการประสานกันเข้าของทัศนธาตุ จึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีสิ่งหนึ่งที่จะยึดเหนี่ยวให้วัสดุเหล่านี้รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิต มีความหมายในตัวเอง สิ่งที่ยึดเหนี่ยวนี้ก็คือกฎเกณฑ์ของเอกภาพ²

¹ ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบศิลปะ. หน้า 307

ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบศิลปะ. หน้า 27

จากผลงานชิ้นที่ 1-5

รูปทรง (Form)



ก. รูปทรงของตุ๊กตาแทนค่าตัวเด็กที่เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งค่อยๆ ซึมซับความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ที่ได้พบเห็นไว้ภายใน ที่แสดงอารมณ์ออกมาทางใบหน้าของตัวตุ๊กตา

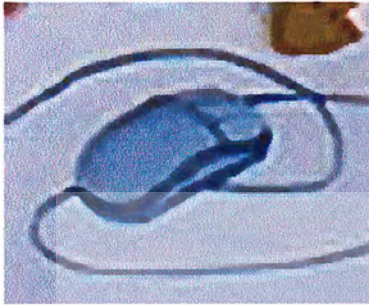


ข. รูปทรงของตัวละครที่อยู่ในเกมส์คอมพิวเตอร์ แทนค่าให้เห็นถึงลักษณะท่าทางวรแสงดังออกในรูปแบบของความรุนแรงต่างๆ ที่ปรากฏอย่างชัดเจน



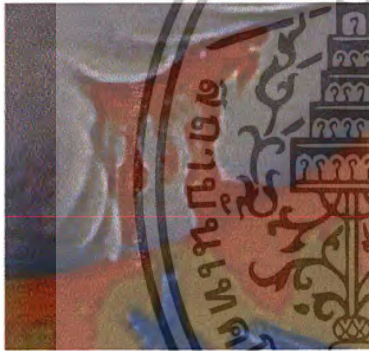
ค. รูปทรงของจอคอมพิวเตอร์ แทนค่าถึง เทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าในยุคปัจจุบัน ที่เป็นสื่อทำให้เด็กคุ้นเคยกับความรุนแรงต่างๆ ผ่านทางภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวที่ปรากฏให้เห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



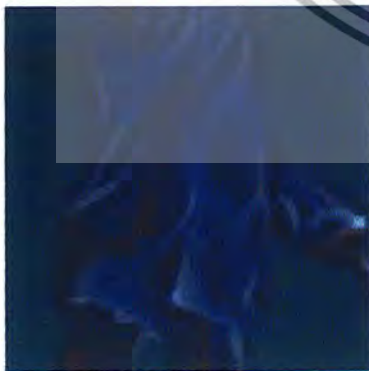
- ง. รูปทรงของเมาส์คอมพิวเตอร์ แทนค่าถึง อุปกรณ์ที่มีส่วนช่วยให้เด็กเข้าไปสู่สถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นภายในเกมส์คอมพิวเตอร์ เป็นรูปทรงที่เชื่อมโยงเรื่องราวนอกจอคอมพิวเตอร์กับเรื่องราวในจอคอมพิวเตอร์

จากผลงานชิ้นที่ 1-5



สี (Colour)

- ก. สีแดงที่ใช้ในงานเป็นร่องรอยของคราบเลือด แทนค่าถึง ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆที่เด็กได้รับ ซึ่งเป็นผลที่มาจากเกมส์คอมพิวเตอร์



- ข. สีน้ำเงิน แทนค่าถึงบรรยากาศความกดดัน ความตึงเครียด จากเกมส์คอมพิวเตอร์ที่เข้ามาล้อมรอบตัวเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ค. สีขาวดำของใบหน้าตุ๊กตา แทนค่าถึง ความไม่มีชีวิต สีสรรและความสดใสในวัยเด็กที่ขาดหายไป



ง. สีขาว แทนค่าถึง อากาศระเบิด การยิงปืน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่มาพร้อมกับเกมส์คอมพิวเตอร์

จากผลงานชิ้นที่ 1-5

ลักษณะผิว(Texture)

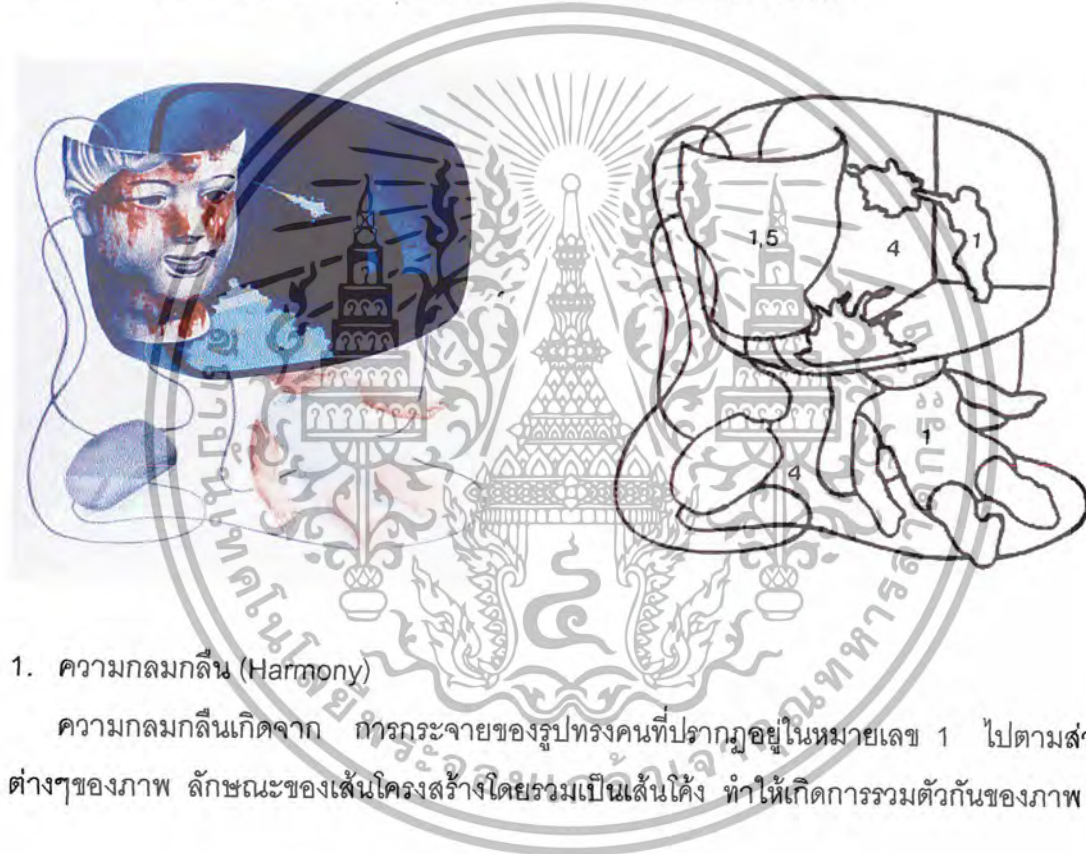


ก. ลักษณะพื้นผิวที่เกิดจากการเขียนไขด้วยทูล แทนค่าร่องรอยของคราบเลือด แสดงให้เห็นถึงผลของความรุนแรงต่างๆที่เกิดขึ้นกับเด็ก เพื่อให้เกิดความรู้สึกคือผลเสียที่กำลังตามมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ

ถ้าพิจารณาความหมายของศิลปะที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม ก็จะได้เห็นว่าศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนคือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่งกับส่วนที่เป็นการแสดงออก อันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีกส่วนหนึ่ง เราเรียกองค์ประกอบส่วนแรกว่ารูปทรง (FORM) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม และเรียกส่วนหลังว่า เนื้อหา (CONTENT) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม³



1. ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนเกิดจาก การกระจายของรูปทรงคนที่ปรากฏอยู่ในหมายเลข 1 ไปตามส่วนต่างๆของภาพ ลักษณะของเส้นโครงสร้างโดยรวมเป็นเส้นโค้ง ทำให้เกิดการรวมตัวกันของภาพ

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายเกิดจากขนาดที่ไม่เท่ากันของรูปทรงตัวตุ๊กตา ลักษณะพื้นผิวของวัตถุที่ทำจากวัสดุต่างชนิดกัน เช่น วัสดุที่มีผิวเรียบมัน และวัสดุที่มีผิวด้านหยาบ ร่องรอยของคราบที่เกิดจากการเขียนไขด้วยทิว ค่าของน้ำหนักสีที่แตกต่างกันระหว่างพื้นที่ว่างด้านล่างกับสีที่เข้มภายในส่วนของจอกคอมพิวเตอร์ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความหลากหลายในภาพ ทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น

3. ความสมดุลย์ (Balance)

ความสมดุลย์เกิดจากการถ่วงกันของทิศทางและขนาดของรูปทรงในส่วนของใบหน้ากับตัวตุ๊กตา ทำให้เกิดความรู้สึกที่เท่ากันของน้ำหนักทั้งสองด้านเป็นความสมดุลย์ซ้ายขวาที่เท่ากัน

4. สัดส่วน (Proportion)

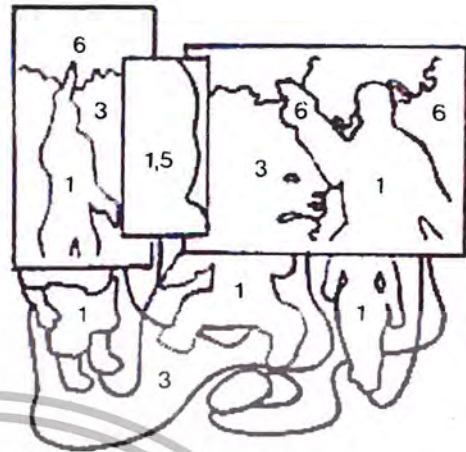
สัดส่วนภายในภาพแบ่งออกเป็นด้านบนและด้านล่าง ซึ่งเกิดจากค่าน้ำหนักของสีที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด คือ ส่วนที่เป็นพื้นที่ว่างกับส่วนบนที่เป็นจอยคอมพิวเตอร์ รูปทรงของตัวตุ๊กตาต่างๆที่มีขนาดไม่เท่ากัน ที่ปรากฏอยู่ตามหมายเลข 4 ทำให้เกิดสัดส่วนที่แตกต่างกัน

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นเห็นได้จากการกำหนดรูปทรงของให้รูปทรงใบหน้าของตุ๊กตามีขนาดใหญ่กว่ารูปทรงในส่วนอื่นๆ ลักษณะพื้นผิวที่ปรากฏบนใบหน้าสร้างให้เกิดความน่าสนใจและเป็นจุดที่ดึงดูดสายตา น้ำหนักของสีขาวดำบนใบหน้าตุ๊กตา ทำให้เกิดความเด่นชัดเมื่ออยู่บนพื้นล่างที่เป็นสี

6. ความเคลื่อนไหว (Movement)

ลักษณะของการเคลื่อนไหวโดยรวมเกิดจาก ทิศทางของพื้นผิวที่แสดงถึงการกระจายของเปลวไฟที่เกิดจากกาวระเบิด ทิศทางความไม่แน่นอนของการทรงตัวของตุ๊กตา และลักษณะของสายคอมพิวเตอร์ที่เป็นเส้นโค้งซึ่งก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวขึ้นภายในภาพ



1. ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนภายในภาพเกิดขึ้นจากรูปทรงโดยรวมที่มีลักษณะเป็นรูปทรงของคน โครงสร้างส่วนรวมเป็นสีวรรณะอุ่นที่เป็นส่วนช่วยให้เกิดน้ำหนักในงาน ทิศทางและเส้นที่นำสายตาเข้าไปภายในภาพ ทำให้เกิดการรวมกันของรูปทรงซึ่งเป็นตัวสร้างความกลมกลืนภายในภาพ

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายสังเกตได้จาก รูปทรงของตัวตุ๊กตาที่มีขนาดแตกต่างกัน ลักษณะพื้นผิวในส่วนของแขนและขาที่เป็นพลาสติกแต่ตัวของตุ๊กตาดากลับเป็นผ้า พื้นผิวของฉากหลังที่มีความเรียบแต่ในจุดของการระเบิดจะมีร่องรอยต่างๆเกิดขึ้น ค่าของน้ำหนักที่แตกต่างกันระหว่างส่วนที่อยู่ในจอสีเหลืองจะมีสีที่เข้มกว่าส่วนที่ปล่อยเป็นพื้นสว่างของฉากสีขาว ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นความหลากหลายที่มีผลผลักดันให้เกิดความเป็นเด่นของรูปทรง

3. ความสมดุลย์ (Balance)

ความสมดุลย์เกิดจากการแบ่งภาพออกเป็น 2 ส่วน สร้างความสมดุลย์ทั้งด้านซ้ายและด้านขวา ให้มีน้ำหนักถ่วงที่เท่ากันแต่ไม่เหมือนกันทั้งสองด้าน เป็นการจัดวางองค์ประกอบของจอภาพทำให้เกิดความสมดุลย์ทางความรู้สึกเมื่อมองเห็น

4. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของรูปทรงคน ตึกตา มีขนาดที่แตกต่างกัน เมื่อมองดูแล้วดูแล้วจะเห็นได้ว่าสัดส่วนภายในภาพถูกแบ่งเป็น 2 ส่วน เกิดจากน้ำหนักของภาพที่แตกต่างกันระหว่างพื้นที่ภายในส่วนของหน้าจอกับพื้นที่ว่างด้านล่าง

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นเกิดจากการจัดองค์ประกอบของรูปทรงใบหน้าให้มีขนาดใหญ่กว่าส่วนอื่นๆ การตัดทอนบางส่วนให้มีรายละเอียดที่น้อยลง เพื่อเสริมให้รูปทรงใบหน้ามีความเด่นชัดยิ่งขึ้น พื้นที่ในส่วนล่างที่เป็นพื้นที่สีขาวสนับสนุนพื้นที่ว่างที่เป็นหน้าจอซึ่งมีสีทำให้เกิดความเป็นเด่นในผลงาน

6. ความเคลื่อนไหว (Movement)

จังหวะความเคลื่อนไหวปรากฏอยู่ในหมายเลข 6 ซึ่งเป็นอากัปกริยาของคนที่กำลังยิงปืน ประกายของแสงไฟที่เกิดจากการระเบิดในส่วนต่างๆ เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจาก ความหลากหลายของลักษณะพื้นผิว

บทที่ 5 บทสรุป

ภายใต้สังคมในยุคปัจจุบันที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสื่อต่างๆเข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของผู้คน ซึ่งก่อให้เกิดความสะดวกรวดสบายและมีคุณประโยชน์ที่มากมายอย่างยิ่ง ในทางกลับกันเทคโนโลยีต่างๆเหล่านี้ย่อมไม่ได้มีแต่ผลที่ดีเสมอไป อาจมีผลเสียตามมา จะเห็นได้จากความรุนแรงต่างๆที่แฝงมากับรูปแบบเกมส์คอมพิวเตอร์ ล้วนมีเนื้อหาและฉากความโหดร้ายที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน ซึ่งมีผลกระทบต่อเด็กๆ ดังที่ข้าพเจ้านำเสนอออกมาเป็นศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวและประสบการณ์ต่างๆที่มีผลกระทบต่อความรู้สึกนึกคิดของข้าพเจ้า จากการที่ได้สัมผัส รับรู้ ถึงสภาพแวดล้อมรอบๆตัวข้าพเจ้าที่เกิดขึ้นภายใต้สังคมในยุคปัจจุบัน โดยสื่อออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการของงานภาพพิมพ์ เทคนิคแม่พิมพ์พื้นราบ (Lithograph) ที่สื่อออกมาตรงกับแนวความคิดของข้าพเจ้า ที่ต้องการนำเสนอมากที่สุด

ปัญหาและข้อเสนอนั้น

ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในขั้นตอนของการทำงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้า โดยสื่อที่ตรงกับแนวความคิดของข้าพเจ้ามากที่สุด คือ เทคนิคภาพพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ (Lithograph) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ต้องอาศัยความชำนาญในการสร้างแม่พิมพ์ จึงสร้างให้เกิดปัญหาต่างๆในการทำงานช่วงแรกของข้าพเจ้า เช่น ปัญหาที่เกิดจากการเขียนไฮด้วยทูล โดยไม่อาจรู้ได้ว่าคราบที่เกิดออกมาจะมีลักษณะเป็นอย่างไร ดังนั้นจึงต้องทำการทดลองบ่อยๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญในการบังคับทิศทางคราบของทูล ให้ผลที่ได้ใกล้เคียงกับความต้องการมากที่สุด รวมถึงปัญหาของการกำหนดระยะเวลาในการกัดกรด ที่ต้องอาศัยความชำนาญเพื่อให้ได้น้ำหนักที่ใกล้เคียงกับการเขียนไฮ ที่ได้ทำการเขียนไว้ในเบื้องต้น ซึ่งสิ่งต่างๆที่กล่าวมาแล้วนี้ต้องอาศัยการฝึกฝนจนชำนาญ เพื่อให้ผลงานที่ได้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งเอาไว้

เอกสารอ้างอิง

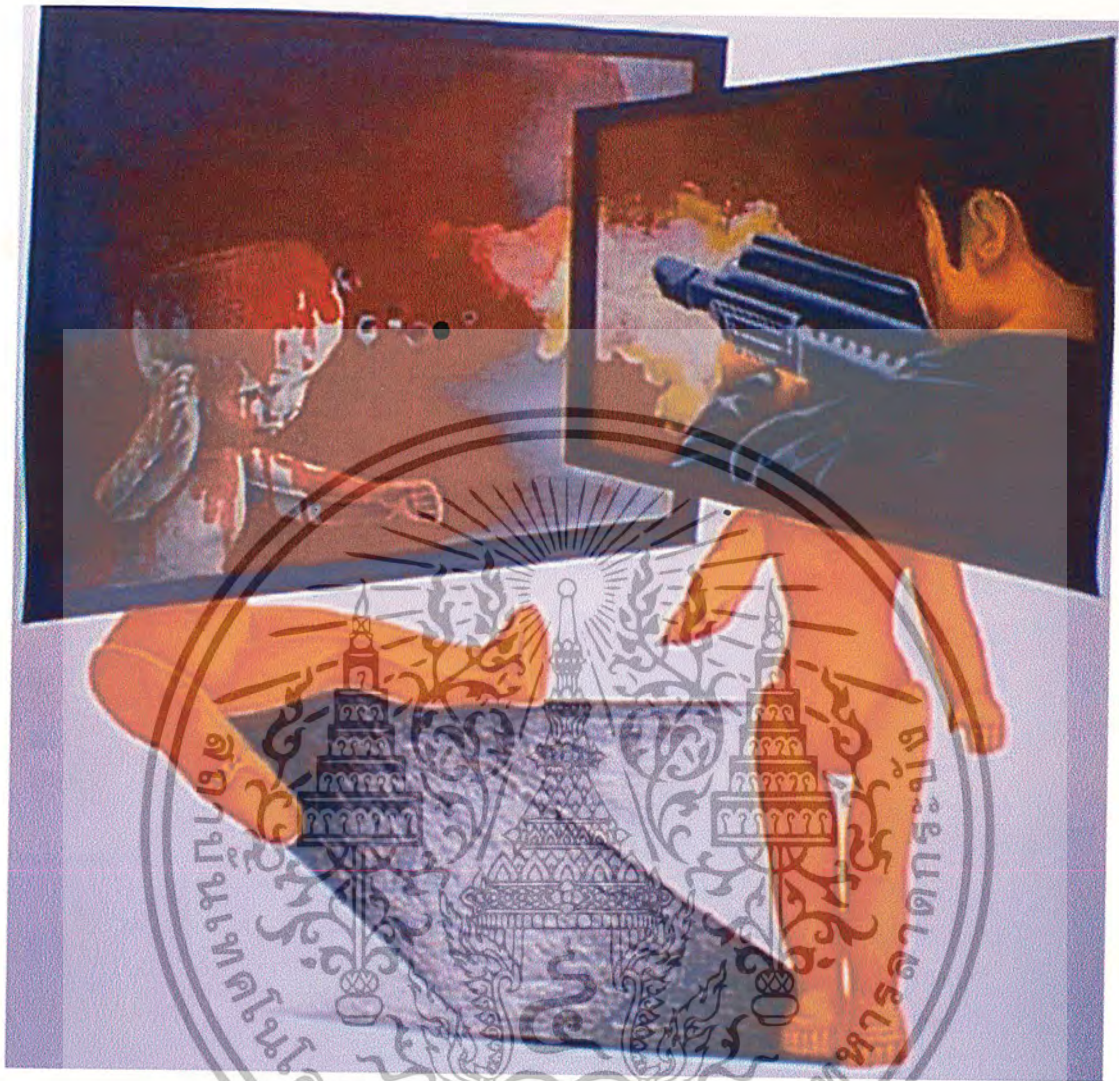
ชลูด นิมเสมอ . องค์ประกอบของศิลปะ . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช,2538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์ หมายเลข 1

ภาพพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ

80 x 85 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

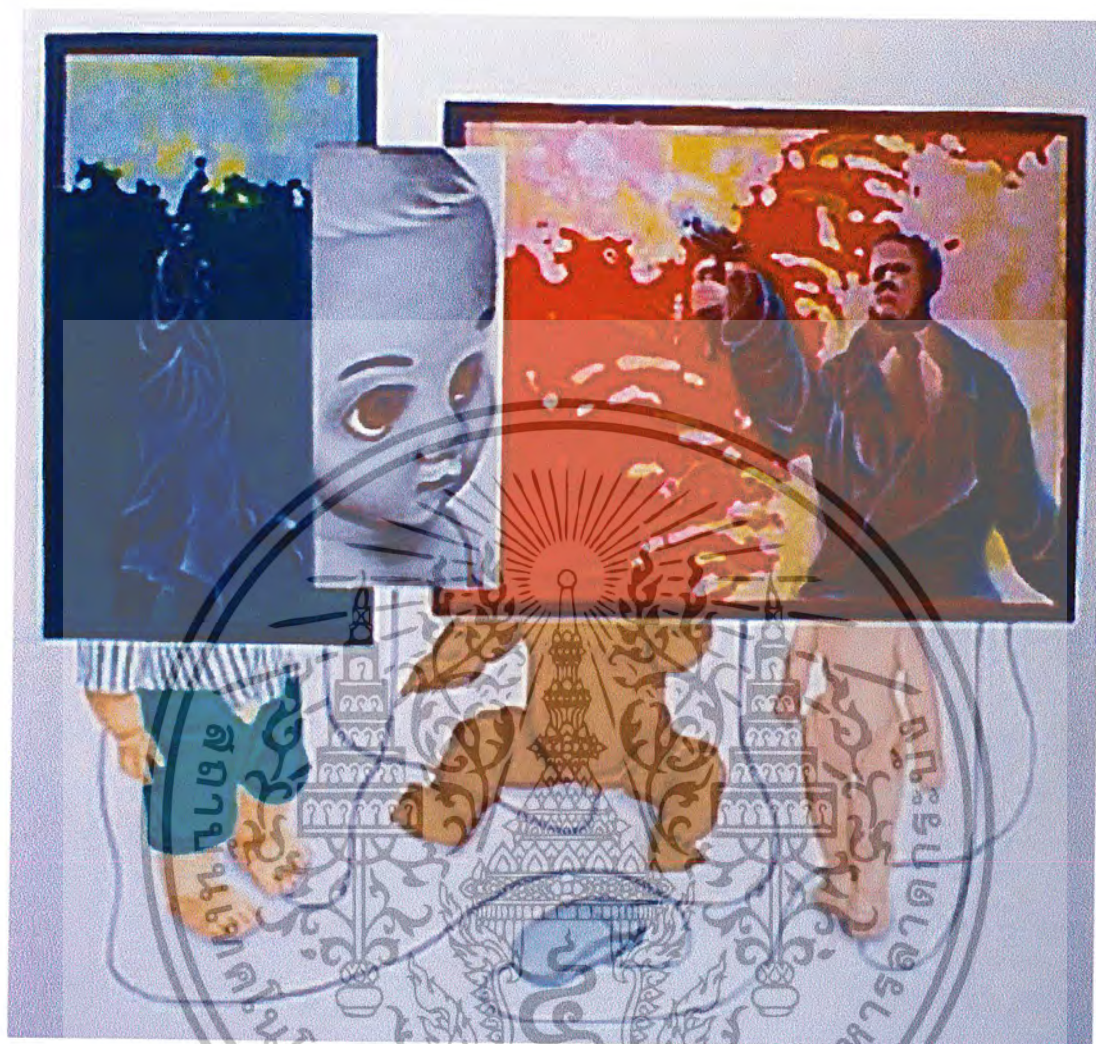


ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์ หมายเลข 2

ภาพพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ

68 x 52 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์ หมายเลข 3

ภาพพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ

80 x 84 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

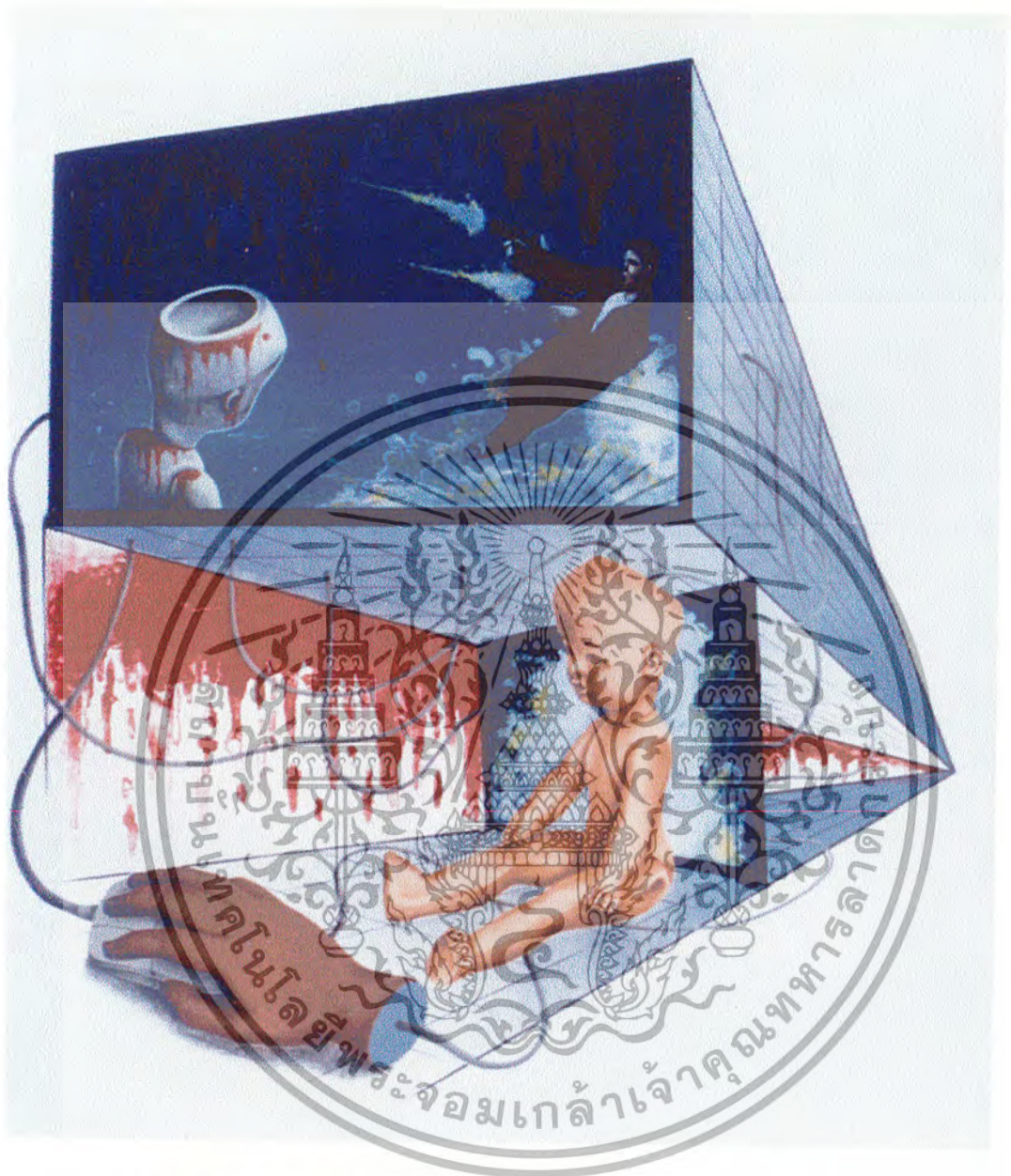


ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์ หมายเลข 4

ภาพพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ

82 x 80 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์ หมายเลข 5

ภาพพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ

90 x 82 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ กิตติวัฒน์ สิทธิ

เกิด 9 พฤศจิกายน 2522

การศึกษา โรงเรียนสารวิทยา

วิทยาลัยช่างศิลป์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ที่อยู่ 159/92 หมู่ 2 ถนนรามอินทรา แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน

กรุงเทพมหานคร 10220 โทร. (02) 5213538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้