

คลังความทรงจำในสื่อดิจิทัล

Treasure of memory in Digital media



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2560 – 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|------------------|---|
| หัวข้อศิลปนิพนธ์ | คลังความทรงจำในสื่อดิจิทัล Treasure of memory in Digital media |
| ชื่อ | นาย ธนา บัววัฒน์ |
| รหัสนักศึกษา | 56020510 |
| สาขาวิชา | จิตรกรรม |
| คณะ | สถาปัตยกรรมศาสตร์ |
| ปีการศึกษา | 2560-2561 |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อนุพงษ์ จันทร์ |

บทคัดย่อ

โลกเสมือนจริงภายในเกมถูกสร้างเสริมด้วยเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าตามยุคสมัย ความเสมือนจริงและความเหนือจริงถูกเติมเต็มมากขึ้นเรื่อยๆ ตามกาลเวลา ความเบื่อหน่ายในสังคม กิจวัตรประจำวันที่น่าเบื่อในปัจจุบัน ผู้คนจึงเริ่มเสาะหาความสนุกตื่นเต้น และความสนุกที่เราสามารถเป็นคนกำหนด ทำให้ข้าพเจ้าหลงเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริงภายในเกมตั้งแต่ เขียววัย ความทรงจำที่ดีเกิดขึ้นมาควบคู่ไปกับการใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงนี้ ข้าพเจ้าจึงรู้สึกผูกพันกับสิ่งต่างๆ ภายในเกม รวมทั้งวัตถุที่อยู่ในเกม วัตถุบางอย่างต้องเสาะหาว่าจะได้มันมา หรือบางทีต้องพึ่งดวงชะตาในการได้รับวัตถุนั้นๆ ทำให้ข้าพเจ้ามีความทรงจำที่ดีและความผูกพันต่อวัตถุภายในเกม

ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนอความมีคุณค่าของวัตถุภายในโลกเสมือนจริงที่ตัวข้าพเจ้าได้เข้าไปสัมผัสและมีประสบการณ์ร่วม เกิดความผูกพัน เกิดความรู้สึกภูมิใจที่ข้าพเจ้ามีวัตถุนั้นๆ ในครอบครอง อีกทั้งวัตถุเหล่านั้นยังเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งที่มีมูลค่า และเป็นปัจจัยในการแลกเปลี่ยนสิ่งของทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกภายในเกม เพื่อให้ผู้คนได้มองเห็นความงาม ความมีคุณค่าของวัตถุ ที่พวกเขาไม่สามารถสัมผัสหรือรับรู้ถึงคุณค่าของวัตถุ ผ่านงานจิตรกรรม

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ได้ผ่านการคิดและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ จนนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 3 ชุด ซึ่งเสร็จสมบูรณ์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์และเขียนเอกสารศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เพื่อให้เข้าใจและเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละขั้นตอน การเรียนรู้หลักการทางทัศนศิลป์และองค์ประกอบศิลป์ ตลอดจนการแก้ปัญหาและพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปในอนาคต

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อ | ก |
| กิตติกรรมประกาศ | ข |
| สารบัญ | ค |
| สารบัญภาพประกอบ | ง |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| 1.1 ความสำคัญของโครงการ | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ | 2 |
| 1.3 ขอบเขตของโครงการ | 3 |
| บทที่ 2 ข้อมูลและอิทธิพลที่ได้รับ | 4 |
| 2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม | 4 |
| 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานจิตรกรรมแบบเหมือนจริง (Realistic) | 7 |
| 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจาก Caravaggio | 9 |
| 2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากนที อุตฤทธิ | 11 |
| 2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์ | 13 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ | 14 |
| 3.1 ภาพร่างชุดที่ 1 | 14 |
| 3.2 ภาพร่างชุดที่ 2 | 17 |
| 3.3 ภาพร่างชุดที่ 3 | 19 |
| 3.4 กระบวนการสร้างผลงาน | 22 |
| บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ | 23 |
| 4.1 วิเคราะห์ผลงาน โดยรวม | 23 |
| 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ | 24 |
| 4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ | 27 |
| บทที่ 5 บทสรุป | 31 |
| เอกสารอ้างอิง | 32 |
| ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ | 33 |
| ประวัติผู้เขียน | 37 |

สารบัญภาพประกอบ

| ภาพที่ | หน้า |
|----------------------------------|------|
| 1 Hearthstone | 5 |
| 2 Bounty Hunter | 5 |
| 3 Thori'Dal | 6 |
| 4 Dark elf city | 6 |
| 5 Hearthstone Box | 7 |
| 6 Antique Rooster Weathervan | 7 |
| 7 Teapot with onions | 8 |
| 8 Silver bowl with lemons | 8 |
| 9 Caravaggio ศิลปินชาวอิตาลี | 9 |
| 10 Still life with fruit | 10 |
| 11 The madonna le loreto | 10 |
| 12 นที อุตฤทธิ | 11 |
| 13 100 years of faith and crisis | 12 |
| 14 Micro history of politic no.1 | 12 |
| 15 Siamese smile | 13 |
| 16 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 | 14 |
| 17 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 | 15 |
| 18 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 | 15 |
| 19 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4 | 16 |
| 20 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 | 17 |
| 21 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 | 17 |
| 22 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3 | 18 |
| 23 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4 | 18 |
| 24 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 | 19 |
| 25 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 | 20 |
| 26 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 | 20 |
| 27 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4 | 21 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

| ภาพที่ | | หน้า |
|--------|---------------------------------------|------|
| 28 | กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นตอนที่ 1 | 22 |
| 29 | กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นตอนที่ 2 | 22 |
| 30 | กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ชั้นตอนที่ 3 | 23 |
| 31 | ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น | 24 |
| 32 | ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง | 25 |
| 33 | ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว | 25 |
| 34 | ภาพแสดงการวิเคราะห์สี | 26 |
| 35 | ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก | 26 |
| 36 | ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง | 27 |
| 37 | ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล | 27 |
| 38 | ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน | 28 |
| 39 | ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น | 28 |
| 40 | ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน | 29 |
| 41 | ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว | 29 |
| 42 | ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย | 30 |
| 43 | ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 | 34 |
| 44 | ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 | 35 |
| 45 | ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 | 36 |

บทที่ 1

บทนำ

เทคโนโลยีในปัจจุบัน สามารถเชื่อมต่อผู้คนให้พบเจอกันถึงแม้จะอยู่ในพื้นที่ที่ห่างไกล เป็นเครือข่ายการสื่อสารขนาดใหญ่ก่อเกิดเป็นสังคมในโลกออนไลน์ที่เราสามารถเห็นการใช้ชีวิตของผู้อื่นผ่านทางสื่อออนไลน์ต่างๆ ประหนึ่งเราสร้างอีกตัวตนขึ้นมาในโลกออนไลน์ โดยเรียกว่า “โลกเสมือนจริง” บุคคลบางกลุ่มจึงสร้างพื้นที่ในวิดีโอเกม โลกเสมือนจริงภายในเกมเป็นสิ่งที่คนเราจินตนาการขึ้นมาถูกสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นจริง ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อทำในสิ่งที่เราไม่สามารถกระทำในโลกแห่งความเป็นจริงหรือเป็นอีกตัวตนในอีกโลกหนึ่ง โลกเสมือนจริงนั้นจะแตกต่างกันไปตามผู้สร้าง โลกแต่ละใบเกิดเป็นโลกหลากหลายมิติให้เราเข้าไปสัมผัสและใช้ชีวิตที่เหนือจากความเป็นจริง เพื่อตอบสนองความต้องการของคนแต่ละกลุ่มการที่ได้สัมผัสประสบการณ์ที่เหนือจริง ทำให้ผู้คนสนใจในโลกเสมือนจริงภายในเกมมากขึ้น ก่อเกิดเป็นสังคมขนาดย่อมและขยายวงกว้างขึ้นเรื่อยๆ

1.1 ความสำคัญของโครงการ

โลกเสมือนจริงภายในเกมถูกสร้างเสริมด้วยเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าตามยุคสมัย ความเสมือนจริงและความเหนือจริงถูกเติมเต็มมากขึ้นเรื่อยๆ ตามกาลเวลา ความเบื่อหน่ายในสังคมกิจกรรมประจำวันที่ซ้ำซากในปัจจุบัน ผู้คนจึงเริ่มเสาะหาความสนุกตื่นเต้น และความสนุกที่เราสามารถเป็นคนกำหนด สามารถบังคับให้ความสนุกสนานเกิดขึ้น โลกเสมือนจริง คือ คำตอบนั้น และมันยังสร้างคุณค่าหลายอย่างให้กับตัวมันด้วยความน่าหลงใหล ซึ่งตัววัตถุหรือสิ่งของภายในเกมจึงเกิดการตีค่าเกิดขึ้น ทั้งในแง่ของมูลค่าและคุณค่า

ข้าพเจ้าเกิดมาในครอบครัวที่ไม่สามารถให้ความอบอุ่นในการดูแลลูกได้ ช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าอยู่กับพี่เลี้ยงหรืออยู่กับคุณยายส่วนใหญ่ ข้าพเจ้าใช้เวลาว่างเหล่านั้นในไปกับการเล่นเกม ทำให้ข้าพเจ้าหลงรักและหลงใหลในการเล่นเกม การใช้ชีวิตควบคู่ไปกับการเล่นเกม ตัวข้าพเจ้ารู้สึกเติมเต็มด้วยความอบอุ่นที่ไม่สามารถหาได้จากครอบครัวของข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าหลงเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริงภายในเกมตั้งแต่ยังเยาว์วัย ความทรงจำที่ดีเกิดขึ้นมาควบคู่ไปกับการใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงนี้ ข้าพเจ้าจึงรู้สึกผูกพันกับสิ่งต่างๆภายในเกม รวมทั้งวัตถุที่อยู่ในเกม วัตถุบางอย่างต้องเสาะหาว่าจะได้มันมา หรือบางทีต้องพึ่งดวงชะตาในการได้รับวัตถุชิ้นนั้น ทำให้ข้าพเจ้ามีความทรงจำที่ดีและความผูกพันต่อวัตถุภายในเกม

คุณค่าของวัตถุภายในเกมนั้นเกิดจากการที่คนหนึ่งคน มีประสบการณ์ร่วมกับวัตถุชิ้นนั้น ไม่ว่าจะ เป็นในเรื่องของความภาคภูมิใจที่ได้ครอบครองความงามของตัววัตถุที่เมื่อเราจ้องมองมันแล้ว รู้สึกถึงความตื่นตันกับตัววัตถุหรือแม้แต่ประโยชน์ในการใช้สอยในโลกเสมือนจริง เมื่อเราเห็นคุณค่าในวัตถุเหล่านี้ย่อมมีผู้คนที่ จะเห็นมูลค่าของมันด้วยเช่นกัน ถึงแม้ว่าวัตถุเหล่านั้นจะไม่สามารถนำออกมาใช้ ออกมาสัมผัสในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อมีคุณค่าจึงเพิ่มมูลค่า เมื่อเพิ่มมูลค่าจึงยังมีคุณค่า วัตถุต่างๆภายในเกมมีคุณค่าต่อตัวข้าพเจ้าเป็นอย่างมากเนื่องด้วยการที่ข้าพเจ้าเข้ามาอยู่ในโลกเสมือนจริงนี้ตั้งแต่ยังเยาว์วัยทำให้ความผูกพันที่เกิดขึ้นกับวัตถุชิ้นต่างๆ นั้นมากมายเหลือเกิน ถึงแม้ว่าวัตถุเหล่านั้นจะไม่สามารถนำออกมาใช้ ออกมาสัมผัสในโลกแห่งความเป็นจริง มันจึงเป็นคุณค่าของวัตถุสำหรับคนกลุ่มหนึ่งซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้คนส่วนใหญ่กลับไม่เห็นคุณค่าของวัตถุเหล่านั้นอาจเป็นเพราะการที่มันไม่สามารถให้มูลค่าในโลกแห่งความเป็นจริง หรือการที่ผู้คนไม่ได้สัมผัสโลกเสมือนจริงที่ตัวข้าพเจ้าเข้าไปอยู่

ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนอความมีคุณค่าของวัตถุภายในโลกเสมือนจริงที่ตัวข้าพเจ้าได้เข้าไปสัมผัสและมีประสบการณ์ร่วม เกิดความผูกพัน เกิดความรู้สึกภูมิใจที่ข้าพเจ้ามีวัตถุชิ้นนั้นในครอบครอง อีกทั้งวัตถุเหล่านั้นยังเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งที่มีมูลค่า และเป็นปัจจัยในการแลกเปลี่ยนสิ่งของทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกภายในเกม เพื่อให้ผู้คน ได้มองเห็นความงาม ความมีคุณค่าของวัตถุ ที่พวกเขาไม่สามารถสัมผัสหรือรับรู้ถึงคุณค่าของวัตถุ ข้าพเจ้าจึงนำวัตถุภายในโลกเสมือนจริงเหล่านั้น นำมาสู่ผลงานจิตรกรรมที่เชิดชูให้เห็นถึงความงามของตัววัตถุ ถูกนำมาสร้างในรูปแบบที่เหมือนจริง เพื่อให้รับรู้ถึงการมีอยู่จริงของวัตถุและเห็นถึงความหลงใหล ความคลั่งไคล้ ที่ข้าพเจ้ามีต่อตัววัตถุภายในเกม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 ต้องการกระตุ้นความรู้สึกให้ผู้คนรู้สึกถึงการมีอยู่ของวัตถุภายในเกม และความมีคุณค่าของวัตถุในแต่ละชิ้น
- 1.2.2 ต้องการสะท้อนระบบทุนนิยมที่ผู้คนสนใจในตัววัตถุในการให้มูลค่ามากกว่าคุณค่า
- 1.2.3 ต้องการแสดงออกให้ผู้คนเห็นถึงความหลงใหล คลั่งไคล้ ที่ข้าพเจ้ามีต่อวัตถุภายในเกมผ่านภาพวัตถุที่ปรากฏในงานจิตรกรรม

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 เนื้อหาของเรื่องเกี่ยวกับความงามความมีคุณค่าจากสื่อดิจิทัล โดยสร้างสรรค์ผลงานจาก วัตถุที่เป็นวัตถุภายในโลกเสมือนจริงที่มีคุณค่าและความทรงจำที่ดีต่อตัวข้าพเจ้า นำมาแสดงออกให้เห็นถึงคุณค่า ด้วยงานจิตรกรรม

1.3.2 แนวทางการสร้างสรรค์เป็นแนวทาง เหมือนจริง (Realistic)

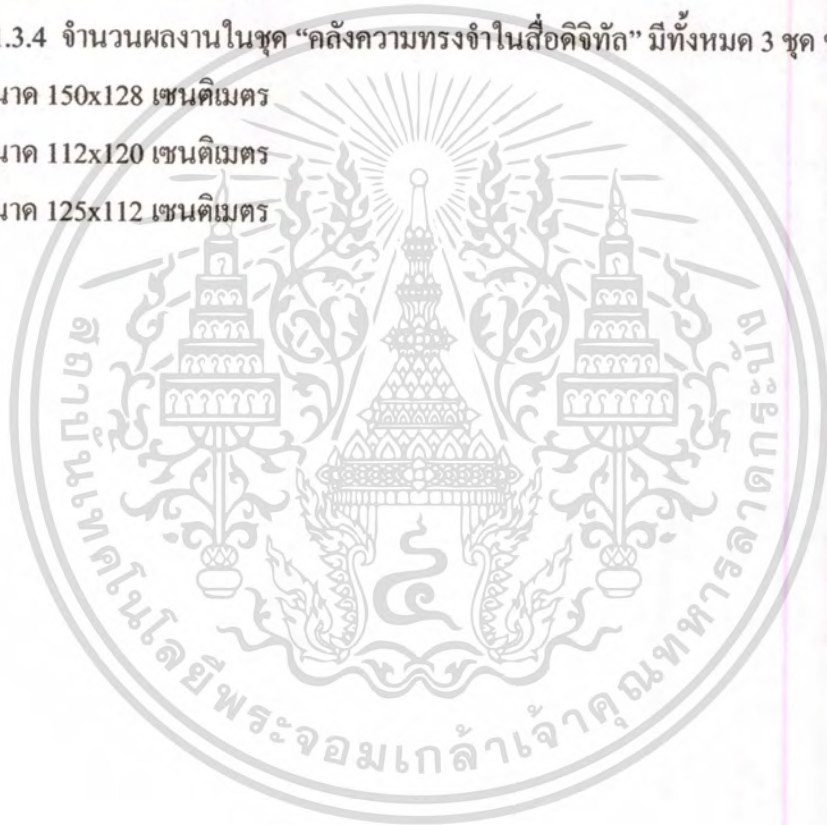
1.3.3 กรรมวิธีที่ใช้ในการทำงานคือจิตรกรรม ใช้วิธีการระบายสีด้วย สีน้ำมัน ลงสีน้ำเงินบนแสงเงาที่เกิดขึ้นกับตัววัตถุสร้างขึ้นให้เหมือนจริง พื้นหลังระบายให้มีสีที่เรียบเนียน เพื่อขับเน้นให้ตัววัตถุมีความโดดเด่นมากขึ้น

1.3.4 จำนวนผลงานในชุด “คลังความทรงจำในสื่อดิจิทัล” มีทั้งหมด 3 ชุด ชุดละ 3 ชิ้น

ชุดที่ 1 ขนาด 150x128 เซนติเมตร

ชุดที่ 2 ขนาด 112x120 เซนติเมตร

ชุดที่ 3 ขนาด 125x112 เซนติเมตร



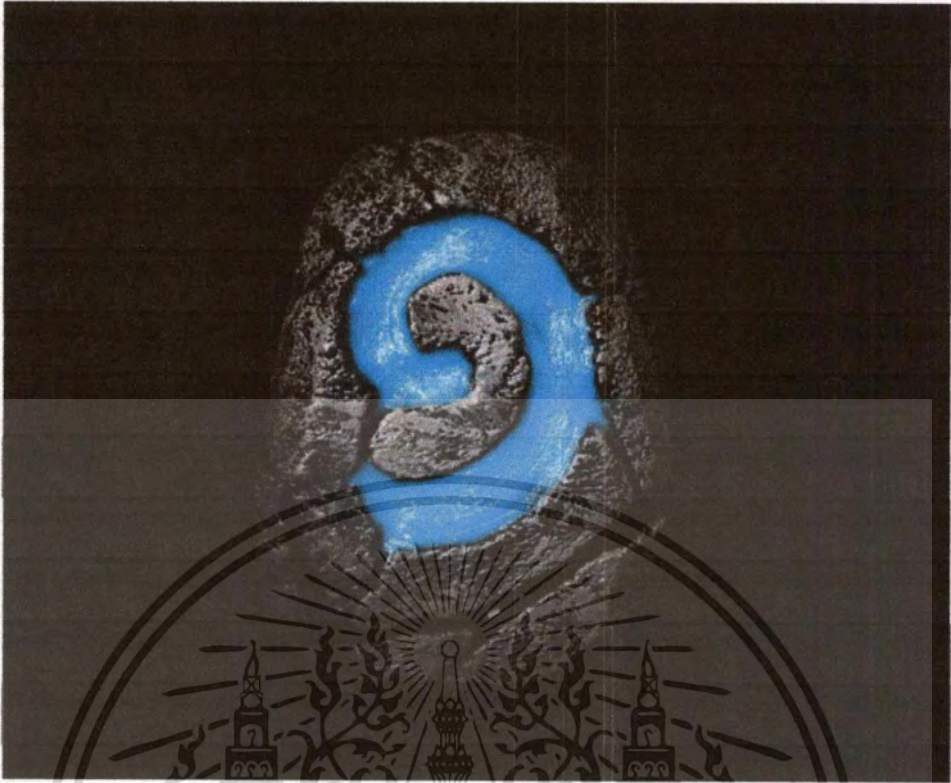
บทที่ 2

ข้อมูลและอิทธิพลที่ได้รับ

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม

ข้าพเจ้าเกิดและเติบโตมาจากครอบครัวที่ไม่มีเวลาดูแลเอาใจใส่ ข้าพเจ้าจึงให้ความสนใจและใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม อีกทั้งการสนับสนุนจากครอบครัวในการซื้ออุปกรณ์การเล่นเกม ข้าพเจ้าจึงหลงใหลในการเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริง ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าเกิดความผูกพันในโลกแห่งนี้ สิ่งที่ข้าพเจ้ารู้สึกผูกพันด้วย คือ วัตถุภายในเกม มันคือสิ่งที่เราพบเจอตลอดการท่องโลกเสมือนจริงนี้ และเป็นอีกจุดมุ่งหมายหนึ่งในการสะสมหรือครอบครองวัตถุเหล่านั้น วัตถุภายในเกมสำหรับข้าพเจ้า มีคุณค่า มีความงามอยู่ในภายในวัตถุทุกๆ ชิ้น ข้าพเจ้ามีประสบการณ์ร่วมกับวัตถุ ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจที่สามารถได้มาครอบครอง

สังคมในยุคปัจจุบันที่ข้าพเจ้าอาศัยอยู่นั้น มีความวุ่นวายและเร่งรีบในการใช้ชีวิต มันทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเบื่อหน่ายกับค่านิยมชีวิต เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นสิ่งที่ผู้คนให้ความสนใจแค่เพียงฉาบฉวย ผ่านมาแล้วผ่านไป ข้าพเจ้าจึงไม่อยากจะอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงนี้ อยากหลบหนีเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริงภายในเกม และตัวข้าพเจ้าก็ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในโลกเสมือนจริง ข้าพเจ้าจึงรู้จักสิ่งต่างๆ ภายในโลกเสมือนจริงมากกว่าโลกแห่งความจริง ทำให้เราได้รับอิทธิพลทางความคิด หรือการใช้ชีวิตกับการบอกเล่าผ่านทางสังคมภายในเกมจากคนที่เราไม่รู้จักมากกว่าครอบครัวของเราเสียอีก ข้าพเจ้าจึงรู้สึกถึงความเสมือนจริงภายในเกมที่เริ่มเกิดขึ้นในหัวของข้าพเจ้า เริ่มเรียนรู้การทำสิ่งต่างๆ ภายในเกม การทำกิจวัตรประจำวันภายในเกม ทำกิจกรรม พบปะผู้คน พุดคุยฟังคำปรึกษา สร้างสังคมเล็กๆ ขึ้นภายในเกม สิ่งเหล่านี้มันทำให้ข้าพเจ้ายังผูกพันกับโลกเสมือนจริงนี้มากขึ้นไปอีก ต่อมาข้าพเจ้าเริ่มที่จะสนใจรายละเอียดภายในเกม มีหลายสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเห็นแล้วรู้สึกถึงความประทับใจและมองเห็นความงามของสิ่งต่างๆ ภายในเกม เช่น สถาปัตยกรรม วิถีวัฒนธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย แต่สิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและให้ความสำคัญมากกว่าสิ่งอื่นคือ วัตถุภายในเกม รายละเอียดการออกแบบของวัตถุภายในเกมนั้น ก่อนข้างมีความปราณีตและความสมจริงตามยุคสมัยของเทคโนโลยี ความทรงจำที่ดีเกิดขึ้นกับวัตถุหลายๆ ชิ้น การที่จะได้วัตถุมาครอบครองในบางชิ้นต้องใช้ความสามารถในการได้มันมา ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจที่ได้มีวัตถุชิ้นนั้น มีคุณค่าทั้งความทรงจำ ความงามสำหรับตัวข้าพเจ้า แต่กลับไม่มีคุณค่าในสายตาของผู้คนที่ไม่ได้เข้ามาอยู่ในโลกเสมือนจริงนี้ เพราะว่าในโลกแห่งความจริงวัตถุเหล่านี้ไม่สามารถนำออกมาใช้ได้ ข้าพเจ้าจึงต้องการให้ผู้คนเห็นถึงคุณค่าของวัตถุภายในเกม



ภาพที่ 1 Hearthstone

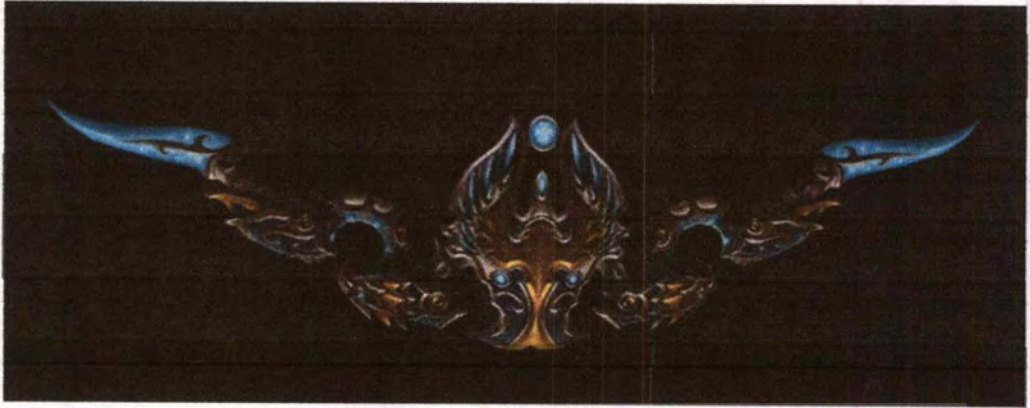
(<https://www.etsy.com/ca/listing/260271638/world-of-warcraft-hearthstone-realistic>)



ภาพที่ 2 Bounty Hunter

(<http://dotamods.ovh/category/couriers/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3 Thori'Dal

(http://wowwiki.wikia.com/wiki/Thori%27dal,_the_Stars%27_Fury)



ภาพที่ 4 Dark elf city

(http://mightandmagic.wikia.com/wiki/File:Dark_Elf_city.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 Hearthstone Box

(<https://aeonhem.deviantart.com/art/Hearthstone-Box-476205095>)

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานจิตรกรรมแบบเหมือนจริง (Realistic)

อิทธิพลจากศิลปะเหมือนจริง (Realistic) ความหมายคือ ศิลปะที่สร้างจากความเหมือนจริงที่ปรากฏในธรรมชาติ โดยยึดหลักการสร้างสรรค์และการนำเสนอสิ่งที่ตามองเห็น เช่น การเขียนภาพคนเหมือน ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพหุ่นนิ่งในงานจิตรกรรม การสร้างสรรค์ผลงานเป็นการนำทัศนธาตุต่างๆ มาสร้างสรรค์โดยจัดองค์ประกอบศิลป์แสดงรายละเอียดของผลงานให้เหมือนจริงดังที่ตามองเห็น สิ่งที่ทำให้รู้สึกถึงความเหมือนจริงมีองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น แสงและเงา รูปทรงที่ถูกต้อง หรือสัดส่วนของหุ่น เป็นต้น



ภาพที่ 6 Antique Rooster Weathervan

(<http://sarahlamb.net>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 Teapot with onions

(<http://wangfineart.blogspot.com/2013/09/teapot-with-onions-still-life.html>)



ภาพที่ 8 Silver bowl with lemons

(<http://www.redraggallery.co.uk/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจาก Caravaggio

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากศิลปะเหมือนจริง ศิลปินที่มีอิทธิพลต่องานของข้าพเจ้า คือ Caravaggio ศิลปินชาวอิตาลี สิ่งที่สะดุดตากับผลงานของศิลปินคือแสงเงาที่เขาใช้มีความจัด อีกทั้งการใช้วางองค์ประกอบที่โดดเด่น ทำให้ข้าพเจ้าสนใจเป็นอย่างมาก ศิลปินทำงานในรูปแบบเหมือนจริง โดยเน้นแสงเงาและความเหมือนจริง ข้าพเจ้าสามารถนำมาอ้างอิงในเรื่องของการใช้แสงเงา และการจัดองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้าได้



ภาพที่ 9 Caravaggio ศิลปินชาวอิตาลี

(<https://news.artnet.com/art-world/things-to-know-about-caravaggio-675335>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 Still life with fruit

([https://en.wikipedia.org/wiki/Still_Life_with_Fruit_\(Caravaggio\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Still_Life_with_Fruit_(Caravaggio)))



ภาพที่ 11 The madonna le loreto

(<http://caravaggista.com/2013/08/a-quiet-holiness-caravaggios-madonna-di-loreto/madonna-di-loreto/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากนที อุตุฤทธิ์

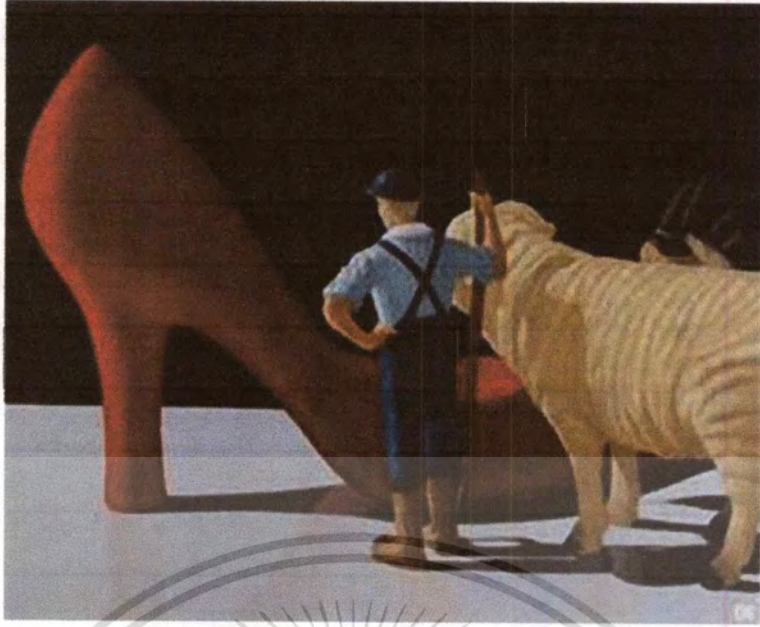
ข้าพเจ้าได้อิทธิพลจากผลงานศิลปะของนที อุตุฤทธิ์ ผลงานของนทีนั้น เป็นผลงานศิลปะแบบเหมือนจริง ความเหมือนจริงของวัตถุที่นำมาถ่ายทอดมีความน่าสนใจ อีกทั้งในด้านการจัดการกับพื้นที่ภายในตัวผลงานที่น่าสนใจ เป็นการเว้นและใช้พื้นที่แต่ละส่วนของผลงานได้อย่างดี ไม่มากจนเกินไปและไม่น้อยจนเกินไป การจัดองค์ประกอบของภาพนั้นให้ความรู้สึกที่ดึงดูดอย่างมากและกรรมวิธีการทำงานในเรื่องของการระบายสีน้ำมันมีความปราณีตเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 12 นที อุตุฤทธิ์

(<https://mgronline.com/celebonline/detail/9560000089963>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

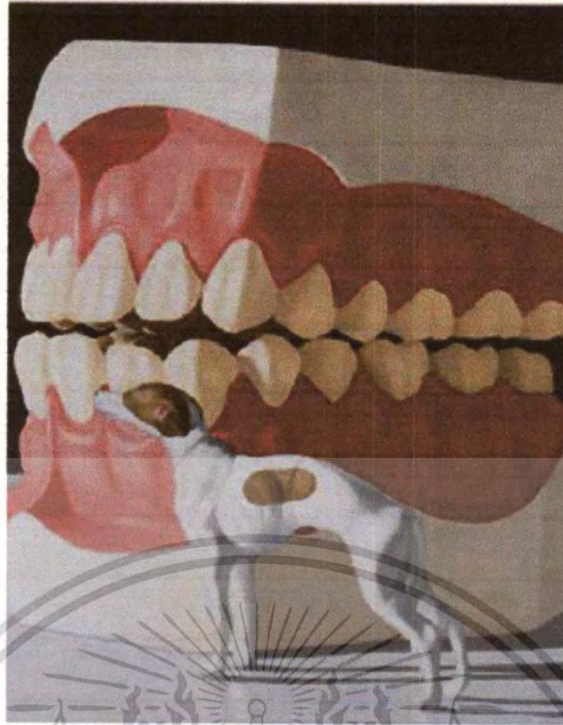


ภาพที่ 13 100 years of faith and crisis
 (<https://mgronline.com/celebonline/detail/956000089963/>)



ภาพที่ 14 Micro history of politic no.1
 (http://jumpsuri.blogspot.com/2016_03_01_archive.html)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 Siamese smile

(<http://www.finearts.su.ac.th/aseanway/artists/parinya-tantisuk/?id=1>)

2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัตถุภายในเกม ที่ข้าพเจ้ามีความผูกพันและมีประสบการณ์ร่วมกับวัตถุเหล่านั้น ซึ่งมีความสำคัญกับตัวข้าพเจ้าและยังเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งที่มีมูลค่าในโลกความเป็นจริง จึงอยากถ่ายทอดความงามและความมีคุณค่าของตัววัตถุ ข้าพเจ้าได้นำวัตถุเหล่านั้นมาจัดองค์ประกอบ เพิ่มคุณค่าให้กับตัววัตถุ โดยแสดงให้เห็นถึงรูปทรงและพื้นผิวของตัววัตถุภายในเกมที่มีความน่าสนใจ เพื่อขบเน้นคุณค่าและความงามให้มากยิ่งขึ้น โดยนำวัตถุเหล่านั้นออกมาจากโลกเสมือนจริงสู่โลกแห่งความจริงด้วยความเสมือนจริงแบบจิตรกรรม

บทที่ 3

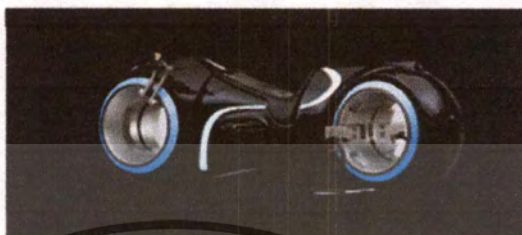
วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้านำเอาวัตถุภายในเกม โดยคัดเลือกจากควมมีคุณค่าของวัตถุในความทรงจำของข้าพเจ้า และใช้หลักการทางทัศนธาตุเพื่อเลือกวัตถุให้มีความน่าสนใจ รูปทรงหรือโครงสร้างของวัตถุที่มีความสวยงาม ความโดดเด่นของพื้นผิวและทรวดลายของวัตถุ โดยเทคนิคการสร้างภาพต้นแบบนั้น ข้าพเจ้าใช้การตกแต่งภาพ ผ่าน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่วนการดำเนินงานในภาคปฏิบัติ นั้น ประกอบไปด้วย การสร้างภาพร่าง เพื่อเข้าสู่กระบวนการพัฒนาภาพร่างเพื่อสร้างสรรค์ผลงานมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 16 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 17 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 18 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 ภาพรางวัลชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

วิเคราะห์ภาพรางวัลชุดที่ 1

ข้าพเจ้าเลือกวัตถุที่ดูมีมูลค่าในสังคมปัจจุบัน แต่ยังคงคุณค่าของมันในสายตาของข้าพเจ้า และยังมีรูปทรงที่โดดเด่น มีความงามของโครงสร้างภายในตัววัตถุ ขับเน้นด้วยพื้นหลังที่มีสีเขียว รวมเข้ากับวัตถุจากเกมที่มีสีสันสดใส

ภาพรางวัลชั้นที่ 1 ข้าพเจ้าเลือกกล่องสมบัติภายในเกมมาวางตรงกลางภาพ เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับตัววัตถุ และเพื่อความสมดุลของภาพ โดยให้พื้นหลังเป็นสีที่นำหนักเขียวเพื่อขับเน้นตัววัตถุ

ภาพรางวัลชั้นที่ 2 ข้าพเจ้าเลือกภาพรถจักรยานยนต์ที่มีรูปทรงแปลกตาไม่สามารถพบเห็นในชีวิตประจำวันได้ แต่มีอยู่ในโลกเสมือนจริง

ภาพรางวัลชั้นที่ 3 ข้าพเจ้าเลือกภาพเหรียญตราเกียรติยศของเกมหนึ่งเกม ที่ต้องแลกมาด้วยความยากลำบากที่จะ ได้มันมาครอบครอง โดยใช้องค์ประกอบงานเป็นสีเหลืองจัด

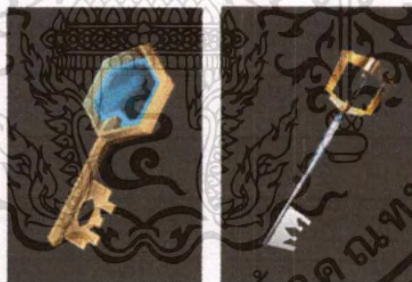
ภาพรางวัลชั้นที่ 4 ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพถ้วยรางวัลรูปไข่ มันทรงคุณค่าภายในเกม และมีรูปทรงที่น่าสนใจแปลกตาในการนำเสนอ

ข้าพเจ้าเลือกภาพรางวัลชั้นที่ 1 เพื่อนำไปพัฒนาต่อเป็นผลงานจริง เพราะภาพรางวัลชุดที่ 1 นั้นตัวกล่องสมบัติมันมีทั้งคุณค่ากับตัวข้าพเจ้าและยังดูมีมูลค่าใน โลกความเป็นจริง อีกทั้งรูปทรงและโครงสร้างของตัวกล่องสมบัติ ลวดลายที่ปรากฏอยู่บนกล่องสมบัติ จึงมีความน่าสนใจ

3.2 ภาพร่างชุดที่ 2

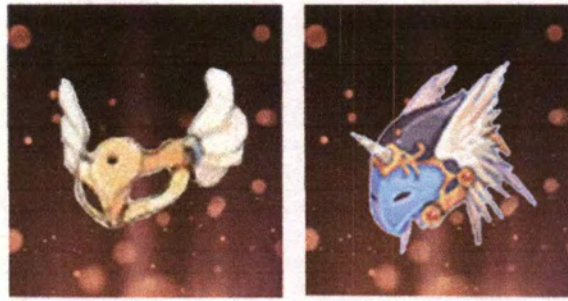


ภาพที่ 20 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 21 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 23 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าเลือกอัญมณีภายในเกมเนื่องจากวัตถุเหล่านี้มีความงามในตัวเองทั้งในโลกแห่งความจริงและในเกม ทำให้รู้สึกถึงความงามได้ไม่ยาก

ภาพร่างชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพกุญแจที่สามารถนำไปไขกล่องสมบัติเพื่อสามารถรับสิ่งของที่มีมูลค่าภายในเกมได้

ภาพร่างชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าเลือกภาพหมวกสวมใส่ หมวกเหล่านี้มีราคาแพงมากในโลกแห่งความเป็นจริงถึงแม้จะเป็นวัตถุภายในเกมก็ตาม

ภาพร่างชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้าเลือกเอาภาพรถยนต์ภายในเกม ที่ตัวข้าพเจ้าเคยมีประสบการณ์ร่วมกับการแข่งขันในสนามแข่ง และประสบการณ์ที่ติดกับรถเหล่านี้

ข้าพเจ้าได้เลือกนำภาพร่างชิ้นที่ 1 มาพัฒนาต่อสร้าง เป็นผลงานจริงโดยรูปทรงของวัตถุที่มีความน่าสนใจ เนื่องด้วยวัตถุนั้นคืออัญมณีที่มีความในเรืองสีและรูปทรงอยู่ในตัวเองอยู่แล้ว การนำภาพร่างชิ้นที่ 1 มาพัฒนาต่อให้สมบูรณ์ทำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3.3 ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 24 ภาพร่างชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1

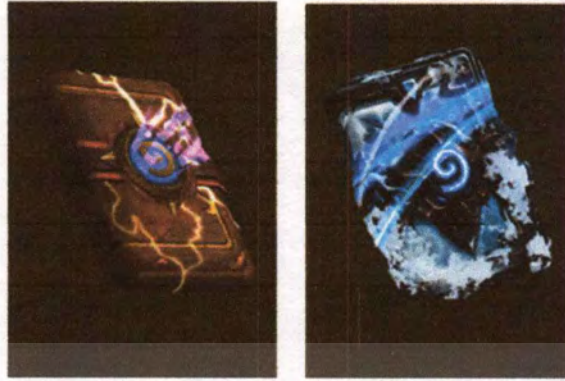


ภาพที่ 25 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 26 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าต้องการนำวัตถุที่มีมูลค่าในโลกแห่งความจริงอย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีคุณค่ากับตัวข้าพเจ้านั้นคือเหรียญทอง ซึ่งสีทองแสดงถึงความมีคุณค่าในตัวเอง

ภาพร่างชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าใช้ภาพชุดเกราะส่วนรองเท้าที่มีมูลค่ามหาศาลภายในเกม มาแสดงออกให้ผู้คนรับรู้ถึงความมีมูลค่าของมัน

ภาพร่างชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าเลือกนำภาพสัตว์เลี้ยงภายในเกม ที่ถูกเคลือบด้วยสีทอง มันมีมูลค่าสูงกว่าสัตว์เลี้ยงปกติภายในเกม อีกทั้งยังมีความผูกพันกับตัวข้าพเจ้าอีกด้วย

ภาพร่างชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้าเลือกนำภาพตำราโบราณที่มีอยู่ในเกม นำมาแสดงออกถึงความขลังของตำรา ที่ทรงคุณค่าในการได้รับมันมาครอบครอง

ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชิ้นที่ 1 ในการนำมาพัฒนาต่อเป็นผลงานจริง เพราะเหรียญทองเป็นการแสดงถึงมูลค่าได้ชัดเจนที่สุด เมื่อมีมูลค่าย่อมมีผู้ที่เห็นคุณค่าตามไปด้วย

3.4 กระบวนการสร้างผลงาน



ภาพที่ 28 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นตอนที่ 1

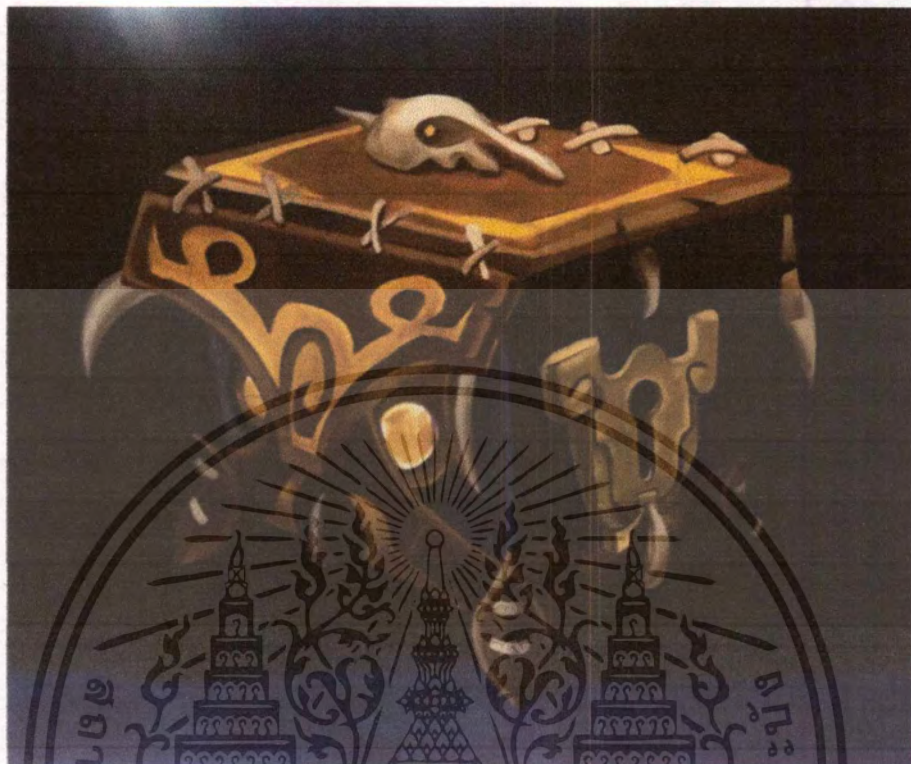
3.4.1 ขึ้นรูปตามภาพร่างเป็นสีโมโน โทน โดยให้ความสำคัญกับรูปทรงและน้ำหนักเป็นหลัก รูปทรงและขนาดต้องถูกต้องตามภาพร่าง ปั้นแสงเงาให้วัตถุมีมวล



ภาพที่ 29 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นตอนที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2 เริ่มลงสีจริงตามภาพร่าง โดยเริ่มจากน้ำหนักที่เข้มที่สุด ในขั้นตอนนี้ยังไม่ใช้โทนสีที่สว่างเนื่องจากสีน้ำมัน โทนสว่างจะสามารถทับสีน้ำมัน โทนเข้ม ได้ในภายหลัง



ภาพที่ 30 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นตอนที่ 3

3.4.3 ลงสีจริงให้ครบตามที่ได้ร่างภาพไว้ในคอนต้น ในขั้นตอนนี้แสงเงาควรจะครบทุกน้ำหนัก เหลือแค่การเก็บรายละเอียดเพื่อความสมบูรณ์

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าชุดนี้แสดงให้เห็นถึง การจัดองค์ประกอบการวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element) ได้แก่ เส้น (line) รูปทรง (Forms) สี (color) น้ำหนัก (Volume) และที่ว่าง (Space) เป็นการจัดวางทัศนธาตุให้เกิดความงามที่ลงตัวทำให้เกิดความงามที่เป็นเอกภาพ (Unity) และส่วนที่สองคือ การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ ความกลมกลืน (Harmony) ความสมดุล (Balance) ความหลากหลาย (Variety) ความเคลื่อนไหว (Movement) สัดส่วน (Proportion) ความเป็นเด่น (Dominance) โดยมีจุดประสงค์ในการวิเคราะห์ เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบตลอดจนเป็นการค้นหาลักษณะเฉพาะตนในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด “คลังความทรงจำในสื่อดิจิทัล” สามารถจำแนกการวิเคราะห์ผลงานโดยรวมออกเป็นหัวข้อต่างๆได้ดังนี้

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวที่ปรากฏในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้เป็นภาพของวัตถุภายในเกมที่ข้าพเจ้ามีความทรงจำที่ดี มีประสบการณ์ร่วมที่ดีกับวัตถุแต่ละชิ้น และยังมีคุณค่าทางจิตใจกับตัวข้าพเจ้า นำมาแสดงออกเพื่อให้เห็นถึงความมีคุณค่าต่อสายผู้ชม

4.1.2 เนื้อหา (Content)

การนำเสนอเนื้อหาของข้าพเจ้านั้น ข้าพเจ้าต้องการมุ่งเน้นให้เห็นวัตถุเป็นจุดเด่นเพื่อเพิ่มคุณค่าของตัววัตถุที่ข้าพเจ้าได้หยิบยกขึ้นมา เพื่อให้เป็นความรู้สึกถึงคุณค่าต่อตัววัตถุ สู่กระบวนการเขียนแบบจิตรกรรม โดยรับแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานจากศิลปินที่ทำงานศิลปะแบบเหมือนจริง

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานเป็นการแสดงออกทางจิตรกรรมสองมิติ บนผืนผ้าใบ เทคนิคสีน้ำมัน โดยผลงานจะใช้ สดคล้ายที่โทนสีโดดเด่นตัดกันและแสงเงาที่จัด ในการสร้างการรับรู้ถึงระนาบ น้ำหนัก ปริมาตร โดยการนำวัตถุที่มีอยู่ในเกม มาสร้างผลงานในรูปแบบเหมือนจริง เสมือนการนำวัตถุในสื่อดิจิทัล ออกมาสู่โลกความเป็นจริงโดยผ่านงานจิตรกรรม

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

เนื่องจากผลงานชุด “คลังความทรงจำในสื่อดิจิทัล” สามารถจำแนกวิเคราะห์ผลงาน โดยรวม ออกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

4.2.1 เส้น (Line)

เส้น (line) เป็นเบื้องต้นของทัศนธาตุที่สำคัญ เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้าง โดยเส้นจะมีส่วนในการกำหนดขนาดและขอบเขตของตัววัตถุที่ปรากฏขึ้นในภาพ ให้มีความชัดเจนและเข้าใจง่ายในการนำไปสร้างผลงานต่อไป



ภาพที่ 31 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น

4.2.2 รูปทรง (Forms)

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าส่วนมากรูปทรงที่ใช้เน้นเป็นรูปทรงของวัตถุแตกต่างกันไป โดยส่วนใหญ่วัตถุเหล่านี้ จะมีรูปทรงที่แตกต่างจากวัตถุในโลกความเป็นจริง ทำให้เกิดความน่าสนใจ ในความแปลกใหม่ของผู้ชมที่ไม่เคยสัมผัส โลกเสมือนจริง



ภาพที่ 32 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง

4.2.3 พื้นผิว (Textures)

พื้นผิวเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในผลงานของข้าพเจ้า เนื่องจากพื้นผิวเป็นตัวก่อให้เกิดความรู้สึกของผลงาน พื้นผิวในผลงานของข้าพเจ้าต้องการให้เหมือนจริงที่สุด เพื่อที่ผู้ชมจะได้รับรู้ถึงการมืออยู่จริงของวัตถุภายในเกมที่ข้าพเจ้านำมาเป็นผลงาน



ภาพที่ 33 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว

4.2.4 สี (Colors)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้านำสิ่งจริงจากตัววัตถุที่ปรากฏขึ้นภายในเกม วัตถุภายในเกมนั้นมีสีที่ค่อนข้างจืดจาง และเหนือจริง ทำให้ข้าพเจ้าจึงต้องลดทอนชุดสีของตัววัตถุจากในเกม เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงการมีอยู่จริงของวัตถุแต่ละชิ้น



ภาพที่ 34 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี

4.2.5 น้ำหนัก (Volume)

น้ำหนักเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในผลงานของข้าพเจ้า เนื่องจากน้ำหนักแสงเงานั้นก่อให้เกิดให้เกิดความสมจริง ความเหมือนจริงของตัววัตถุ ข้าพเจ้าจึงต้องการ ให้แสงเงาที่เกิดขึ้นบนตัววัตถุเหมือนจริงที่สุด



ภาพที่ 35 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก

4.2.6 ที่ว่าง (Space)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่ว่างถูกอ้างอิงมาจากพื้นหลังภายในเกม ที่มีความเรียบเนียนและว่างเปล่า เพื่อให้เกิดจุด
นำสายตาไปที่ตัววัตถุ ใช้สีที่มีน้ำหนักเข้มเพื่อขบขันตัววัตถุให้มีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 36 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง

4.3 การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

ในการวิเคราะห์ห้ององค์ประกอบศิลป์ ข้าพเจ้ายกตัวอย่างการวิเคราะห์ผลงานชุดที่ 1 เพียงชุดเดียว โดยมีเนื้อหา ดังนี้

4.3.1 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในผลงานของข้าพเจ้า คำนึงถึงการแบ่งภาพด้วยสมดุลที่เท่ากันและการแบ่งขอบเขตของพื้นที่ว่างทั้งสองฝั่ง เพื่อให้ภาพไม่หนักไปในทางใดทางหนึ่ง อีกทั้งยังช่วยให้ตัววัตถุมีความแข็งแรงมากขึ้นอีกด้วย

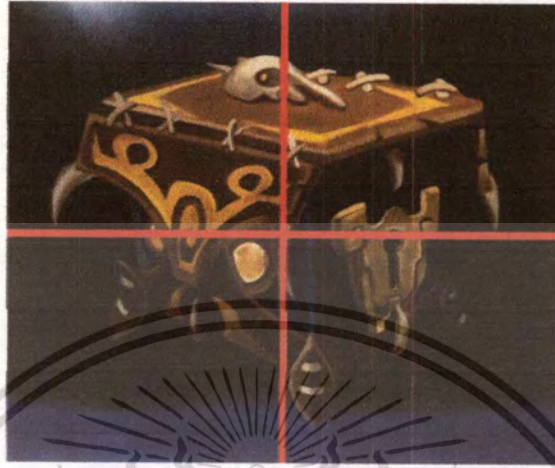


ภาพที่ 37 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล

4.3.2 สัดส่วน (Proportion)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

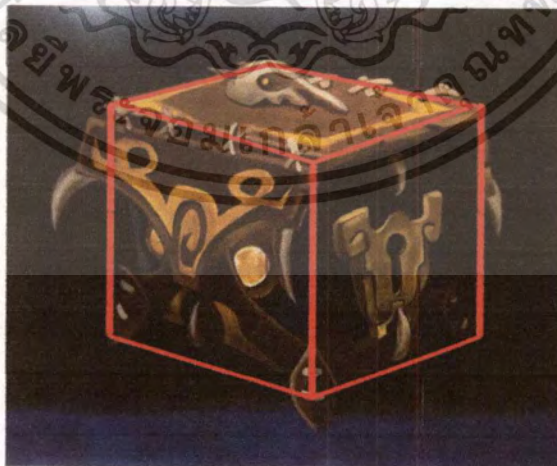
สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้ามีการวางวัตถุให้อยู่อยู่กึ่งกลางของภาพ ด้วยความที่ตัววัตถุมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส อีกทั้งขนาดของผลงานก็ยังมีขนาดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสด้วยเช่นกัน ทำให้สัดส่วนของภาพดูมีความแข็งแรงด้วยสัดส่วนความพอดี จากรูปทรงเลขาคณิต



ภาพที่ 38 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน

4.3.3 ความเป็นเด่น (Dominance)

รูปทรงของกล่องมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมที่เป็นลูกบาศก์และการวางให้ตัววัตถุนั้นอยู่จุดกึ่งกลางของภาพ ด้วยแสงเงาที่กระทบกับตัววัตถุที่ชัดเจนและมีความจัด ทำให้กล่องดูมีมวลและสมจริงมากขึ้น จึงนำมาเป็นจุดเด่นที่ทำให้ภาพนั้นสื่อสารตามแนวคิดของข้าพเจ้าได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 39 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น

4.3.4 ความกลมกลืน (Harmony)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

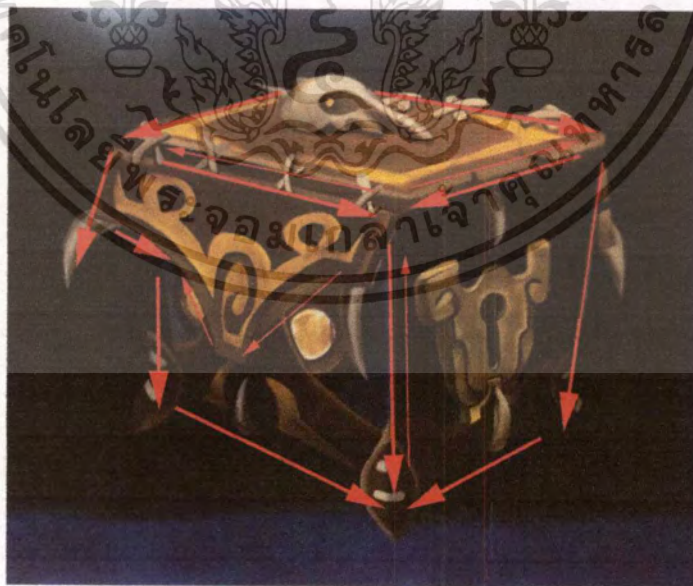
ผลงานของข้าพเจ้าในชุดนี้มีความกลมกลืนในเรื่องของการนำวัสดุชนิดเดียวกัน นำมาสร้างเป็นผลงานหนึ่งชุด เพื่อจุดประสงค์ในการบอกเล่าเรื่องราวให้ไปเป็นในทิศทางเดียวกัน เช่น กล่องสมบัติที่ถึงแม้รูปทรงภายนอกจะต่างกัน แต่เราสามารถรับรู้ได้ว่าวัตถุเหล่านี้คือกล่องสมบัติ



ภาพที่ 40 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน

4.3.5 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นภายในผลงาน จะเห็นได้ว่ากล่องสมบัติทรงสี่เหลี่ยมที่เคลื่อนนั้นด้วย ลวดลายของกล่องสมบัติ ทำให้เกิดจุดนำสายตาที่พาให้ผู้ชมมองและสังเกตรายละเอียดของตัวกล่องไปเรื่อยๆ เกิดเป็นการเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อยของสายตาระหว่างชมผลงาน



ภาพที่ 41 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว

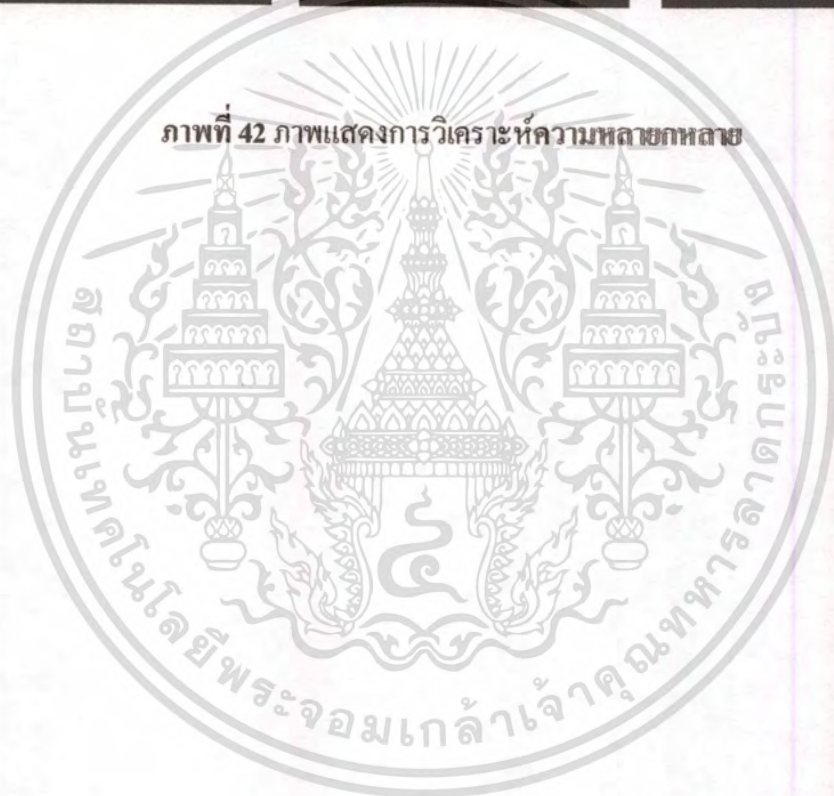
4.3.6 ความหลากหลาย (Variety)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความหลากหลายในผลงานนี้ คือ รูปทรงและสีของตัววัตถุในแต่ละชุด รูปทรงที่มีความเป็นเอกลักษณ์ แปลกตา ความเป็นเกมทำให้สีของวัตถุแต่ละชิ้นมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ทำให้สามารถสร้างความหลากหลายให้กับผลงานมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 42 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “คลังความทรงจำในสื่อดิจิทัล” ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อยกคุณค่าของวัตถุสิ่งของภายในเกมด้วยงานจิตรกรรม ข้าพเจ้าต้องการกระตุ้นความรู้สึกรู้สึกถึงความงามและคุณค่าที่ปรากฏอยู่บนวัตถุ ให้สิ่งของในโลกเสมือนจริงนี้เกิดเป็นสิ่งที่มีความหมายผ่านงานจิตรกรรมและข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงความหลงใหลและความคลั่งใคล้ที่ข้าพเจ้ามีต่อวัตถุภายในเกม โดยข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจและอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จากแนวคิดของศิลปะในรูปแบบเหมือนจริง (Realistic) และแสงเงาที่ตกกระทบตัววัตถุ สืบต้นจากตัววัตถุถูกสร้างมาเพื่อดึงดูดและทำให้หลงใหลในความงามของรูปทรง ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าถึงที่มาที่ไปของวัตถุ ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นถึงความงามและคุณค่า แต่กลับเป็นสิ่งที่ไร้ค่าในสายตาคนธรรมดา ทำให้ข้าพเจ้าเลือกใช้วัตถุที่มีรูปทรงอันเป็นที่น่าสนใจและดูมีมูลค่าสร้างเป็นภาพที่มีความน่าหลงใหลซึ่งแสดงออกถึงความรู้สึกของข้าพเจ้าที่มีต่อตัววัตถุ ส่งผลให้ผลงานของข้าพเจ้าออกมาในรูปแบบของศิลปะเหมือนจริง อันเนื่องมาจากความรู้สึกรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้า ซึ่งมีสีสันที่แสดงถึงความเป็นเกม การสร้างค่าน้ำหนักของรูปทรงที่เหมือนจริง ทำให้เกิดภาพผลงานที่เหมือนกับวัตถุนั้นมีอยู่ในโลกความเป็นจริง และการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้กระตุ้นความรู้สึกของความมีคุณค่าในตัววัตถุของตนเองและผู้ชม ทำให้ได้มองเห็นความงามและคุณค่าที่มีอยู่อย่างเด่นชัด

จากผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าพบว่าการศึกษาหาข้อมูลที่ดีนั้นต้องคิดและวิเคราะห์นำสิ่งที่ศึกษามาแยกออกเป็นส่วนๆ และจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนใจ เพื่อให้สามารถอธิบายแนวความคิดได้อย่างกระชับและชัดเจน ในส่วนของทฤษฎีวิเคราะห์องค์ประกอบภาพ ข้าพเจ้าพบว่าพื้นฐานที่สำคัญของการทำงานศิลปะนั้น ควรต้องศึกษาทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ให้ละเอียดถี่ถ้วนพร้อมทั้งทำความเข้าใจ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณภาพและสมบูรณ์ ข้าพเจ้าได้นำกระบวนการความรู้ทั้งหมดจากศิลปนิพนธ์ชุดนี้ นำไปปรับใช้กับการทำงานศิลปะในภายภาคหน้า และสิ่งเหล่านี้จะเป็นรากฐานสำคัญที่จะนำไปพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานชิ้นต่อไปให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

Natee Utarit [Online]. Available :

(<https://mgronline.com/celebonline/detail/9560000089963>)

(วันที่ค้นข้อมูล : 2 พฤษภาคม 2561)

Caravaggio [Online]. Available :

(<https://news.artnet.com/art-world/things-to-know-about-caravaggio-675335>)

(วันที่ค้นข้อมูล : 3 พฤษภาคม 2561)

Still life Realistic [Online]. Available :

(<http://wangfineart.blogspot.com/2013.html>)

(วันที่ค้นข้อมูล : 5 พฤษภาคม 2561)

Realistic painting [Online]. Available :

(<http://sarahlamb.net>)

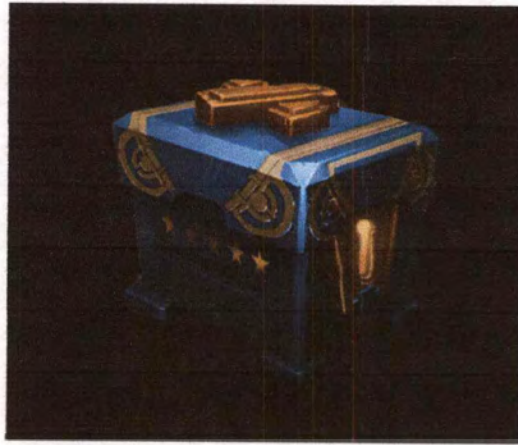
(วันที่ค้นข้อมูล : 5 พฤษภาคม 2561)





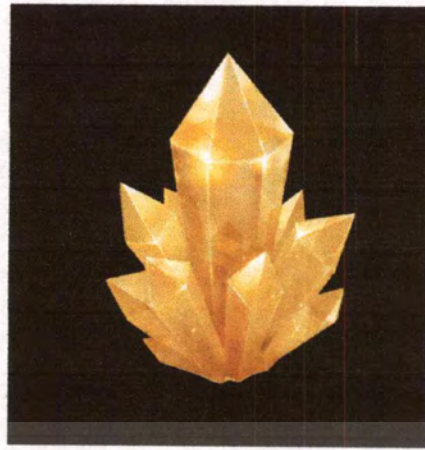
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1
ชื่อผลงาน Treasure of mind
เทคนิค สีนํ้ามันบนผ้าใบ
ขนาด 150 x 128 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



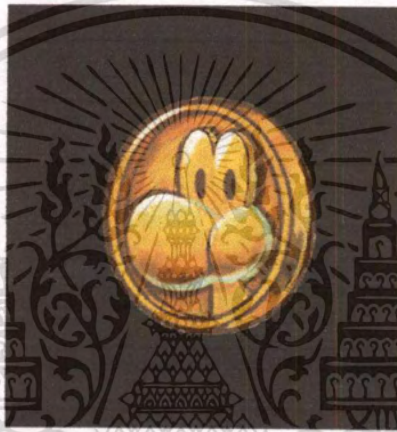
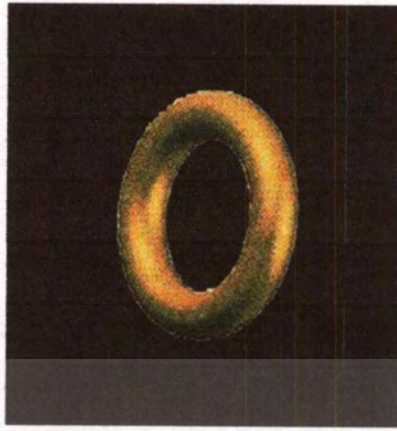
ภาพที่ 44 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2

ชื่อผลงาน The rare gem

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 112 x 120 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3

ชื่อผลงาน Treasure of mind

เทคนิค สีนํ้ามันบนผ้าใบ

ขนาด 125 x 112 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

| | |
|------------------|--|
| ชื่อ-นามสกุล | ธนา บัวมณี |
| วัน เดือน ปีเกิด | 8 ตุลาคม 2537 |
| ที่อยู่ | 45 หมู่ 10 ต.หนองอ้อ อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี 70110 โทร. (+66)885447859 |
| ประวัติการศึกษา | 2551 โรงเรียนอุดมวิทยา 2556 โรงเรียนสารสิทธิ์พิทยาลัย 2561 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม |

