

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

อิทธิพลจากเทคโนโลยี

AFFECT OF TECHNOLOGY



๒๗๖  
๑๖/๑/๕๗  
๑๗/๕๙

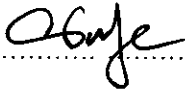
เลขรายชื่อ.....  
เลขทะเบียน 78235  
วัน,เดือน,ปี 25 ก.พ. 2551

b. 11989135  
i. ....

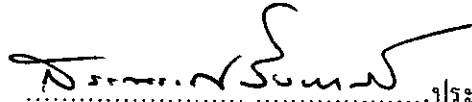
ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2549

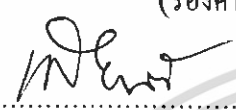
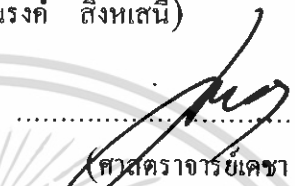
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ  
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

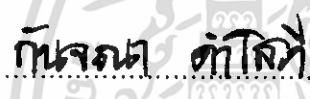
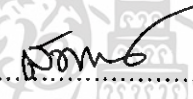
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สรวรรงค์ สิงหนณี)

.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ)  
.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เฉชา วราขุน)

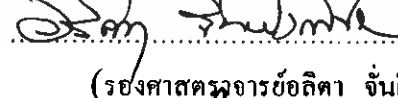
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)  
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)


.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์กัญจนา คำโตก)  
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ ตาชีวะ)  
.....กรรมการ (อาจารย์วุฒิกร คงคา)

.....กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)  
.....กรรมการ (อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

.....กรรมการ (อาจารย์ศิรินิคมย์ ศิริจิเจริญ)

.....กรรมการและเลขานุการ  
(รองศาสตราจารย์อลิศา จันผิงเพชร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(ศาสตราจารย์เฉชา วราขุน)

หัวข้อศิลปนิพนธ์ อิทธิพลจากเทคโนโลยี  
Affect Of Technology  
ชื่อ นายณรงค์ชัย แซ่ลี  
สาขาวิชา ภาพพิมพ์  
ภาควิชา วิชาศิลปะ  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2549  
อาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์เดชา วราชน

### บทคัดย่อ

จากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าเป็นคนหนึ่ง ซึ่งเกิดและเจริญเติบโตขึ้นมาพร้อมกับยุคของเทคโนโลยี ข้าพเจ้าได้มีความรู้สึกถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว ที่ต้องดำเนินชีวิตท่ามกลางเทคโนโลยี ในยุคปัจจุบันที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน ซึ่งในทรรศนะของข้าพเจ้าแล้ว ข้าพเจ้ารู้สึกถึงผลกระทบบางอย่างที่ทำให้ผู้ใช้ตกอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมของเทคโนโลยี เพราะภายใต้ประโยชน์ของเทคโนโลยีนั้นมีย่านที่อยู่เหนือการควบคุมของผู้ใช้ซึ่งนำไปสู่ผลเสียในด้านต่าง ๆ ผู้ที่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของเทคโนโลยีจะตกอยู่ในสภาวะที่หมกมุ่น ไม่สามารถดำเนินชีวิตในรูปแบบปกติได้ ข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดมาในรูปแบบการสร้างสรรค์ทางงานศิลปะ เพื่อเป็นการแสดงทรรศนะ และมุมมองส่วนตัว โดยการนำเสนอด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ ลักษณะงาน ข้าพเจ้าใช้การกลับค่าแสงเงารูปทรงตัวของข้าพเจ้า และมีการตัดต่อให้ตัวคนมีลักษณะประหลาดไปกว่ามนุษย์ธรรมดา เพื่อให้เกิดความรู้สึกผิดปกติของคนที่หมกมุ่นอยู่กับเทคโนโลยี จนเปลี่ยนไปจากสภาพของมนุษย์ที่เป็นปกติ มีการเชื่อมโยงกับเครื่องมือทางเทคโนโลยี และระบบกลไกของอินเทอร์เน็ต เพื่อแสดงถึงสภาพผลกระทบที่ได้รับจากการใช้เทคโนโลยีที่มากเกิดความจำเป็น และผิดวิธ

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อศาสตราจารย์เคชา วราชน ผู้ให้คำปรึกษาและการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ ตลอดจนคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชา ความรู้ขออน้อมรำลึกพระคุณของบิดา มารดา ผู้ให้กำเนิดและกรุณาอบรมจิตใจส่งเสียเลี้ยงดู ทำให้ข้าพเจ้าเติบโตมีพลังกาย พลังความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะสำเร็จ ลุล่วงไปเสียมิได้ถ้าขาดความช่วยเหลือจากรุ่นพี่ เพื่อน และรุ่นน้องที่คอยให้ความอนุเคราะห์เป็นอย่างดี ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำศิลปนิพนธ์ชุดนี้ที่ได้เอ่ยนาม สุดท้ายนี้ขอขอบคุณวันเวลาที่ทำให้เกิดประสบการณ์และมีผลต่อเนื่องถึงความรู้สึก ทำให้ข้าพเจ้ายังสัมผัสได้ถึงความหมายของความ อิศระในตัวตน



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่	
1. บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	2
ขอบเขตของโครงการ	2
2. ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
ที่มา	3
อิทธิพลที่ได้รับในการสร้างสรรค์ผลงาน	4
แนวความคิดสร้างสรรค์	6
3. วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์	7
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	7
กระบวนการสร้างงาน	25
4. วิเคราะห์การสร้างสรรค์	27
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	27
วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์	32
5. บทสรุป	41
บรรณานุกรม	42
ผลงานศิลปะ	43
ประวัติผู้เขียน	50

## สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
ภาพร่างชุดที่ 1	7
ภาพร่างชุดที่ 2	11
ภาพร่างชุดที่ 3	14
ภาพร่างชุดที่ 4	17
ภาพร่างชุดที่ 5	20
ภาพร่างชุดที่ 6	23
วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 1	32
วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 2	33
วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 3	34
วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 4	35
วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 5	36
วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ผลงานชิ้นที่ 6	37
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1	44
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2	45
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3	46
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4	47
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5	48
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 6	49

## บทที่ 1

### บทนำ

ปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกันอย่างแพร่หลาย ก่อให้เกิดประโยชน์ นานับประการ แต่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีนั้น ก็ก่อให้เกิดผลเสียตามมาได้เหมือนกัน กลุ่มผู้ คิดในทางไม่ดี ก็ใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีไปในทางที่ผิด ก่อให้เกิดผลกระทบต่อ บุคคลที่ตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยี และก่อเกิดความเสียหายในกลุ่มผู้ใช้เทคโนโลยี ส่งผลให้คุณค่า ความสำคัญของสังคม และวัฒนธรรมลดน้อยลง ไม่ว่าจะเป็นเกมอินเทอร์เน็ต ก็ส่งผลถึงสภาพจิตใจ ก่อให้เกิดความก้าวร้าว และความเสื่อมเสียของตนเองได้ ซึ่งนับวันจะมีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นทั้งจำนวน ความถี่ของคดี และความร้ายแรง ก่อให้เกิดความสูญเสียยาวนานับประการ จึงต้องช่วยกันป้องกัน และ รับมือกับปัญหาใหม่ๆ ของเทคโนโลยีที่อาจเข้ามาในรูปแบบใหม่ ทำให้เยาวชนลุ่มหลง และขาดสติ ในการแยกแยะ อาจก่อให้เกิดผลเสียในรูปแบบใหม่ เพราะกลุ่มผู้แสวงหาผลประโยชน์ทางเทคโนโลยี นั้น ก็มีการพัฒนาสื่อรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีอย่างขาด ความรู้ ความเข้าใจ ทำให้นำเทคโนโลยีไปใช้ในทางที่ผิด จากประโยชน์ที่เป็นคุณอนันต์ จึงกลับสร้าง ผลให้กลายเป็นโทษมหันต์ ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนอความคิดถึงผลกระทบของเทคโนโลยีในสังคม ปัจจุบัน

### ความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ในสังคมยุคใหม่ โดยเฉพาะ คอมพิวเตอร์นั้นมีบทบาทสำคัญ ต่อการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก เนื่องจากให้ความ สะดวกสบาย ในการค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร ความบันเทิง เกมจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น แต่ในทาง กลับกันคอมพิวเตอร์นั้น สามารถทำให้เกิดโทษได้เช่นกัน ถ้าผู้ใช้นำไปใช้ในทางที่ผิด หรือแบ่งเวลา ไม่ถูกต้อง หลงอยู่ในโลกแห่งความเพ้อฝัน สิ่งต่างๆ เหล่านี้มีผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก และ สภาพจิตใจของข้าพเจ้าอย่างสูง ข้าพเจ้าจึงรวบรวมนำเอาความรู้สึกต่างๆ เกี่ยวกับผลกระทบในด้าน ลบของเทคโนโลยี นำเสนอในรูปแบบของผลงานทางศิลปะ ซึ่งเป็นเทคนิคที่สามารถตอบสนองแนวคิด ในการทำงานของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี

## บทที่ 1

### บทนำ

ปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกันอย่างแพร่หลาย ก่อให้เกิดประโยชน์ นานับประการ แต่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีนั้น ก็ก่อให้เกิดผลเสียตามมาได้เหมือนกัน กลุ่มผู้ คิดในทางไม่ดี ก็ใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีไปในทางที่ผิด ก่อให้เกิดผลกระทบต่อ บุคคลที่ตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยี และก่อให้เกิดความเสียหายในกลุ่มผู้ใช้เทคโนโลยี ส่งผลให้คุณค่า ความสำคัญของสังคม และวัฒนธรรมลดน้อยลง ไม่ว่าจะเป็นเกมอินเทอร์เน็ต ก็ส่งผลถึงสภาพจิตใจ ก่อให้เกิดความก้าวร้าว และความเสื่อมเสียของตนเองได้ ซึ่งนับวันจะมีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นทั้งจำนวน ความถี่ของคดี และความร้ายแรง ก่อให้เกิดความสูญเสียยาวนานับประการ จึงต้องช่วยกันป้องกัน และ รับมือกับปัญหาใหม่ๆ ของเทคโนโลยีที่อาจเข้ามาในรูปแบบใหม่ ทำให้เยาวชนลุ่มหลง และขาดสติ ในการแยกแยะ อาจก่อให้เกิดผลเสียในรูปแบบใหม่ เพราะกลุ่มผู้แสวงหาผลประโยชน์ทางเทคโนโลยี นั้น ก็มีการพัฒนาสื่อรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีอย่างขาด ความรู้ ความเข้าใจ ทำให้นำเทคโนโลยีไปใช้ในทางที่ผิด จากประโยชน์ที่เป็นคุณอนันต์ จึงกลับสร้าง ผลให้กลายเป็นโทษมหันต์ ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนอความคิดถึงผลกระทบของเทคโนโลยีในสังคม ปัจจุบัน

### ความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ในสังคมยุคใหม่ โดยเฉพาะ คอมพิวเตอร์นั้นมีบทบาทสำคัญ ต่อการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก เนื่องจากให้ความ สะดวกสบาย ในการค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร ความบันเทิง เกมจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น แต่ในทาง กลับกันคอมพิวเตอร์นั้น สามารถทำให้เกิดโทษได้เช่นกัน ถ้าผู้ใช้นำไปใช้ในทางที่ผิด หรือแบ่งเวลา ไม่ถูกต้อง หลงอยู่ในโลกแห่งความเพ้อฝัน สิ่งต่างๆ เหล่านี้มีผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก และ สภาพจิตใจของข้าพเจ้าอย่างสูง ข้าพเจ้าจึงรวบรวมนำเอาความรู้สึกต่างๆ เกี่ยวกับผลกระทบในด้าน ลบของเทคโนโลยี นำเสนอในรูปแบบของผลงานทางศิลปะ ซึ่งเป็นเทคนิคที่สามารถตอบสนองแนวคิด ในการทำงานของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี

## วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงผลร้าย ที่เกิดจากผลกระทบ จากการใช้อินเตอร์เน็ต ซึ่งความรุนแรงของอาการติดเกม เพิ่มถี่ถี่ขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะกับเด็ก ๆ และวัยรุ่นจนนำไปสู่เรื่องที่เหลือเชื่อว่าจะเกิดขึ้นได้ ซึ่งการป้องกันทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ยากมาก เพราะเมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์แล้วไม่มีตัวตน จะชั่วหรือดีอยู่ที่วิจารณญาณของผู้ใช้ เพราะมันมีหลายอย่างแฝงมากับเทคโนโลยี ซึ่งถือว่ามีพลังต่อสังคมเยอะมาก เทคโนโลยีมีประโยชน์มหาศาลมาก ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าจะใช้ให้เป็นประโยชน์หรือไม่ สิ่งเหล่านี้มีผลกระทบโดยตรงต่อพฤติกรรมของผู้ใช้ หากผู้ใช้มีอาการติดจนแถมถึงขั้นรุนแรง ควรรีบปรึกษาจิตแพทย์โดยเร็ว ไม่เช่นนั้นจะเกิดอาการซึมเศร้า เก็บตัว ทำให้สภาพร่างกายเสื่อม เกิดอาการปวดตามตัว จนถึงการขาดสารอาหาร และที่สำคัญอาจไม่รู้จักรับการเข้าสังคม ซึ่งจะมีผลกระทบต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ข้าพเจ้าจึงรวบรวมข้อมูลเหล่านี้ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญ ของภัยจากเทคโนโลยีที่ปรากฏในสังคมปัจจุบัน

## ขอบเขตของโครงการ

ผลงานที่สร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นผลงานภาพพิมพ์ ซึ่งใช้แม่พิมพ์เป็นโลหะ หรือเรียกว่า ภาพพิมพ์โลหะ ( Etching ) ซึ่งมีลักษณะพิเศษ คือ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้ปฏิกิริยาทางเคมีระหว่างฉนวนกันน้ำกรด และน้ำกรด ( Acid ) เพื่อสร้างให้เกิดร่องรอยลงบนผิวหน้าของแผ่นแม่พิมพ์ ร่องรอยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจะกลายเป็นส่วนที่ใช้ในการรับหมึก และพิมพ์ หรือกดประทับลงบนกระดาษออกมาเป็นภาพที่ต้องการ นำเสนอภาพร่างครั้งละ 5 ชิ้น 16 ครั้ง เลือกทำเป็นผลงานจริง 6 ชิ้น ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร ระยะเวลา 1 เดือน

## บทที่ 2

### ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกันอย่างแพร่หลาย ก่อให้เกิดประโยชน์นานัปการ แต่ในทางกลับกัน กลุ่มผู้คิดในทางที่ไม่ดีก็ใช้ประโยชน์และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ไปใช้ในทางที่ผิดก่อให้เกิดความเสียหาย ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และความมั่นคงของประเทศ ซึ่งนับวันจะมีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นทั้งจำนวนความถี่ของคดีที่เกิดขึ้นและความร้ายแรง นอกจากนี้ในด้านความผิดคดีอาญาทั่วไป กลุ่มผู้กระทำผิดก็มักจะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาอำนวยความสะดวกในการกระทำความผิดมากขึ้น เช่น การใช้ อี-เมลล์ ส่งข้อความถึงกัน หรือการจัดเก็บข้อมูลลูกค้า การพนัน ยาเสพติด ฯลฯ

ท่านที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำคงจะทราบถึงภัยที่กล่าวมาข้างต้นเป็นอย่างดี และอีกปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคือ การ “ติดเกม” กระแสความแรงของเกมออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นเกิดอาการติดงอมแงม เล่นเกมที่บ้านทั้งวันทั้งคืน บางรายยอมทุ่มเงินซื้อสิ่งของที่ใส่เพิ่มพลังให้กับตัวละครในเกม ขณะที่บางรายมีเรื่องชกต่อยกันเพราะเพียงแค่ว่าเขาเอาชนะเสียกันในเกม

นักจิตวิทยาจากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น ราชชนรินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข กล่าวว่า การติดเกมเหมือนการติดยาเสพติด จากที่สมองส่วนอยากถูกควบคุมโดยสมองส่วนคิด แต่การเล่นเกมที่ไปกระตุ้นสมองส่วนอยากอยู่ตลอดเวลา หากเราไม่ฝืนหรือให้เด็กเรียนรู้ว่าสมองส่วนคิดมาควบคุมได้ ส่วนอยากจะมากกว่าส่วนคิด และจะเกิดชบวนการ “ติดเกม” วันไหนไม่ได้เล่นเกมจะเกิดการต่อต้านจนถึงขั้นลงแดงได้ โดยจากพฤติกรรมที่หงุดหงิด ก้าวร้าว บางรายขอให้ได้ไปนั่งดูคนอื่นเล่น หรืออาจกลายเป็นขโมยได้ หากพ่อแม่ไม่มีเงินให้

เรื่องราวต่าง ๆ ดังที่ผ่านมา ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักถึงผลกระทบจากคอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์นั้นมีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของข้าพเจ้าเป็นอย่างสูง ข้าพเจ้าจึงรวบรวมนำเอาความรู้ที่ต่าง ๆ เกี่ยวกับผลกระทบในด้านลบ ทั้งจากประสบการณ์ส่วนตัวและบุคคลรอบข้าง นำเสนอในรูปแบบของผลงานศิลปะ

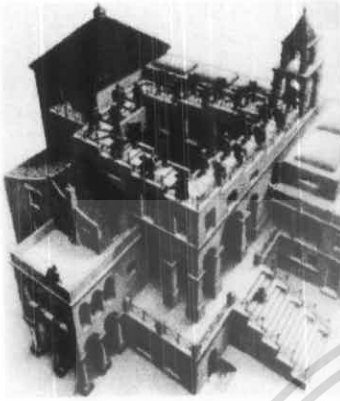
## อิทธิพลที่ได้รับในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการที่ข้าพเจ้าได้รู้สึกถึงผลกระทบที่เกิดจากเทคโนโลยีในปัจจุบัน เสมือนว่าผู้คนในปัจจุบันกำลังจะถูกเทคโนโลยีครอบงำ กลืนกิน คนเหล่านั้นได้เข้าสู่ภาวะการขาดความเป็นตัวตนแห่งโลกความเป็นจริง แต่มีชีวิตอยู่ได้โลกแห่งจินตนาการ จนลืมไปว่าต้องดำเนินชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงให้ได้ มิใช่เพียงดำเนินชีวิตในโลกแห่งเทคโนโลยีตลอดไปไม่มีวันสิ้นสุดภายใต้สภาพแวดล้อมที่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ร่างกายและจิตใจ<sup>3</sup>

จากความข้างต้น ข้าพเจ้าได้แสดงออกผ่านทาง การสร้างสรรค์ทางผลงานทางศิลปะตามแนวความคิด ของความฝัน และจินตนาการ ซึ่งอาศัยหลักของลัทธิทางศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) ซึ่งสามารถบรรยาย ความฝัน ความฝัน คือหนทางที่จะ ได้มาซึ่งความรู้เกี่ยวกับสัญชาตญาณ และความอยาก ซึ่งถูกเก็บกักเอาไว้ในส่วนลึกของจิต การควบคุมของจิตสำนึก เพื่อเข้าถึงความเป็นไปได้โดยไม่มีขีดจำกัด ด้วยลักษณะตามทางศิลปะแนวเหนือจริง ซึ่งเป็นการแสดงออกของจิต ทำให้ข้าพเจ้าแสดงออกอย่างชัดเจน ในด้านของรูปทรงบุคคลที่มีอิทธิพลทางผลงานศิลปะแก่ข้าพเจ้าคงจะต้องมีลักษณะผลงานที่โดดเด่นทางจินตนาการ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากศิลปิน เอ็ม. ซี. เอสเชอร์ งานเด่นของเขา คือ ภาพของบรรดาตึกที่ปราศจากความเป็นไปได้ นั่นก็คือตึกที่สร้างไม่ได้จริง บันไดชี้ไปทุกด้าน เป็นทั้งบันไดที่ทอดขึ้นและทอดลงในขณะเดียวกัน ผนังก็ไม่เคยเป็นผนัง หากแต่ดูราวกับเป็นพื้นห้องไปเสียหมด และสิ่งมีชีวิตก็ใช้ชีวิตอยู่บนพื้นห้องเหล่านั้น ซึ่งขัดกับกฎแรงโน้มถ่วง และกฎทางสถาปัตยกรรมอย่างสิ้นเชิง มุมมองของตึกล้วนบิดพลิ้ว คู่มือหลายมิติในภาพของ Escher ชายที่เดินขึ้นบันไดอาจจะไม่ได้มองเห็นชายอีกคนที่เดินอยู่บนบันได ซึ่งแท้จริงแล้วตั้งอยู่ในสถานะที่จะเป็นเพดานของห้องชั้นล่างเลย ส่วนที่ห้องบันไดด้านล่างก็มีอีกคนหนึ่งเดินกลับหัวอยู่ ผนังกลายเป็นพื้นและหน้าต่าง ผนังไม้ก็กลายเป็นส่วนของปลายบันได ที่มีคนกำลังเดินขึ้นมา คนหนึ่งเดินขึ้น เพื่อพบกับอีกคนที่เดินมาตามกำแพง ความมหัศจรรย์นี้เอง ทำให้ผลงานของเขาสามารถดูได้ทุกด้าน และ สร้างมิติทำให้เกิดการลวงตา

<sup>3</sup> ร่องศาสตราจารย์ ขนิษฐา วิเศษสารว ,จิตวิทยาทั่วไป ,พิมพ์ครั้งที่ 2 ,กรุงเทพมหานคร  
เอกสารนิพนธ์เอกสารพลังจิตวิเศษที่ก้าวเชิงเหนือการคิดข้อให้แก่นั้น เมื่อนุญญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
หน้า 268  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Maurit Cornelis Escher ( M.C. Escher )

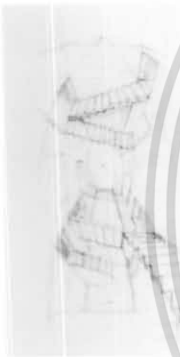


ชื่อภาพ As Cending and Descending

ขนาด 355 X 285 mm.

เทคนิค Lithograph

ค.ศ. 1960



ชื่อภาพ Study for house Stairs

ขนาด 305 X 425 mm.

เทคนิค Pencil

ค.ศ. 1951



ชื่อภาพ Relativity

ขนาด 277 x 292 mm.

เทคนิค Lithograph

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการนำเรื่องราวจากผลกระทบที่เกิดจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีที่มาจากเรื่องราวส่วนตัวของข้าพเจ้า โดยแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆที่ข้าพเจ้ารู้สึกในแง่ของความทุกข์ ความเศร้า ความผิดหวัง ความโดดเดี่ยว ฯลฯ จากเรื่องราวในแง่ลบที่ส่งผลจากสื่อคอมพิวเตอร์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงผลกระทบต่างๆที่เกิดขึ้นกับอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งอารมณ์ความรู้สึกเหล่านี้ มีผลกระทบอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิต สภาพจิตใจ และอารมณ์ ความรู้สึกของข้าพเจ้า

โดยดำเนินการสร้างสรรค์ ด้วยการสร้างภาพร่างจากจินตนาการและรูปทรงคนเหมือนจริงแทนด้วยคนของข้าพเจ้า และใช้สีที่ให้ความรู้สึกโดดเดี่ยว หดหู่ ที่แสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่ข้าพเจ้าได้รับจากคอมพิวเตอร์ในด้านลบ จากนั้นสรรค์สร้างเป็นผลงานจริง โดยผ่านกระบวนการทางภาพพิมพ์โลหะ ( Etching )



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

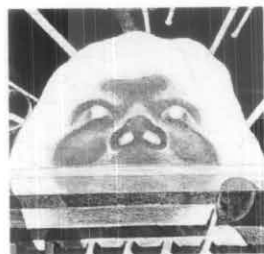
### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

สิ่งที่เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดเอกภาพขึ้นได้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะนั้นก็คือ ทักษะที่อันได้แก่ รูปทรง เส้น สี น้ำหนัก ที่ว่าง ซึ่งในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ได้ดำเนินการสร้างสรรค์ที่สามารถตีความวิเคราะห์ตามหลักของทัศนธาตุ ซึ่งข้าพเจ้าได้อาศัยหลักการวิเคราะห์ตามประสบการณ์และความคิด ความรู้สึกดังต่อไปนี้

#### วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ในการสร้างศิลปะนิพนธ์ในชุดนี้ ข้าพเจ้าได้แสดงออกผ่านทาง การสร้างสรรค์ตามแนวความคิด ของความฝันและจินตนาการ (Surrealism) ซึ่งอาศัยหลักทางลัทธิทางศิลปะแนวเหนือจริง สามารถบรรยายความฝันได้ เพราะคงามฝัน คือหนทางที่จะได้มาซึ่งความรู้เกี่ยวกับลัทธิชาตญาณ และความอยาก ซึ่งถูกเก็บกดไว้ในส่วนลึกของจิต การควบคุมของจิตสำนึกเพื่อเข้าถึงความเป็นไปได้โดยไม่มีขีดจำกัด ด้วยลักษณะตามทางของศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) นั้น เป็นการแสดงออกของจิต ทำให้ข้าพเจ้าแสดงออกทางด้านของรูปทรง กับพื้นที่ว่าง โดยการสื่อความหมายและวิธีการแสดงออกพื้นฐานจึงเป็นคั้งกันหาแนวทางในการจัดองค์ประกอบและแนวความคิดในการแก้ไขปัญหของความงาม ความสมดุลและการส่งเสริมกันของเนื้อหาเรื่องราวต้องเข้าใจว่ากระบวนการเป็นในรูปแบบใดซึ่งมีลักษณะคั้งต่อไปนี้<sup>4</sup>

#### รูปทรง (Form)

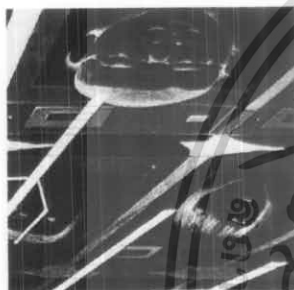


ใบหน้าของผู้ที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยี หมกมุ่นอยู่แต่กับคอมพิวเตอร์ แสดงลักษณะที่ไม่มีความสนใจโลกภายนอกหลงอยู่แต่ภายในโลกไซเบอร์

<sup>4</sup> ศศ.ดร.ทิพย์สุดา ปัทมานนท์, composition & space พิมพ์ครั้งที่ ๕, 2535, หน้า 21  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงของคนที่กำลังเล่นคอมพิวเตอร์อย่างตั้งใจ เขาจริงเอจัง แสดงให้เห็นถึงความหมกมุ่น ข้าพเจ้าแสดงออกมาในรูปทรงของตัวข้าพเจ้าที่กำลังเล่นเกมออนไลน์โดยไม่คำนึงถึงสังคมภายนอก



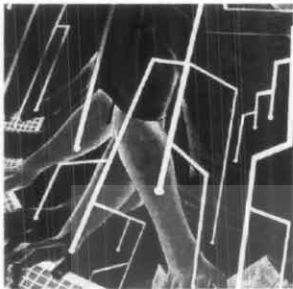
ผู้คนที่ติดอยู่ภายใต้อำนาจการควบคุมของอินเทอร์เน็ต ถูกกักขังอยู่ภายในกรอบของเทคโนโลยี ไม่สามารถหลุดออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้



ใบหน้าของคนที่มีวามอยู่ในอิทธิพลของโลกไซเบอร์ โดยไม่รู้ตัว เป็นการกระทำที่เข้าไปเข้ามา วนเวียนอยู่แต่แบบเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เส้น (Line)



เป็นเส้นของวงจรมีการพันกันการม้วนซึ่งหลงไหลอยู่ในวังวน  
ของเทคโนโลยี แสดงถึงการที่มนุษย์ถูกเทคโนโลยีควบคุมแทนที่จะ  
เป็นฝ่ายควบคุมเทคโนโลยี และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์



เส้นที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างบุคคลที่ใช้อินเทอร์เน็ต  
ที่มีความสัมพันธ์ เหมือนดั่งอยู่ในอีกมิติหนึ่งร่วมกัน



เส้นของ Perspective ทำหน้าที่ให้เกิดระยะทางและความห่าง  
ระหว่างพื้นที่ ซึ่งมีผลต่อการมอง เป็นการกำหนดมุมมอง  
ด้วยการบังคับให้ทุกเส้นเดินทางมารวมกันในจุดจุดเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## น้ำหนัก (Volume)

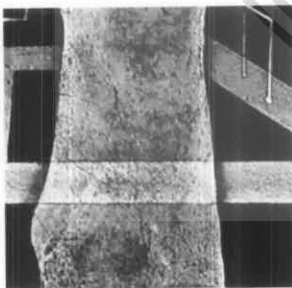


น้ำหนักที่เกิดจากรูปทรง ลักษณะภาพเหมือนจริง ทำให้เกิด  
แสง และเงา ทำให้เกิดความสมบูรณ์ของน้ำหนักรูปทรง  
อย่างชัดเจน



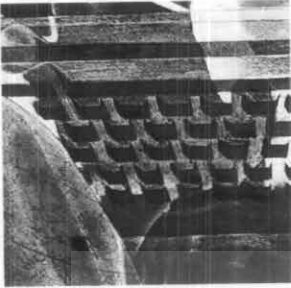
น้ำหนักที่เกิดขึ้นตามลักษณะของเส้น ซึ่งทำให้น้ำหนัก  
ของรูปทรงด้านหน้ามีแสงเงาที่ชัดเจนกว่าด้านหลัง

## พื้นผิว (Texture)



พื้นผิว ที่เกิดจากเทคนิค และกระบวนการของภาพพิมพ์ นั้น  
ทำให้เกิดร่องรอยคราบต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้เกิดบรรยากาศของงาน  
ที่สมบูรณ์มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

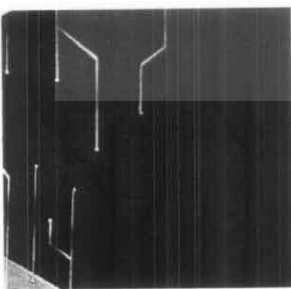


จากรูปทรงของคียบอร์ด ที่มีปุ่มที่มีขนาดเล็ก ทำให้เกิดลักษณะ  
ที่มีคุณสมบัติกลายเป็นพื้นผิวได้ในอีกทางหนึ่ง

### พื้นที่ว่าง (Space)



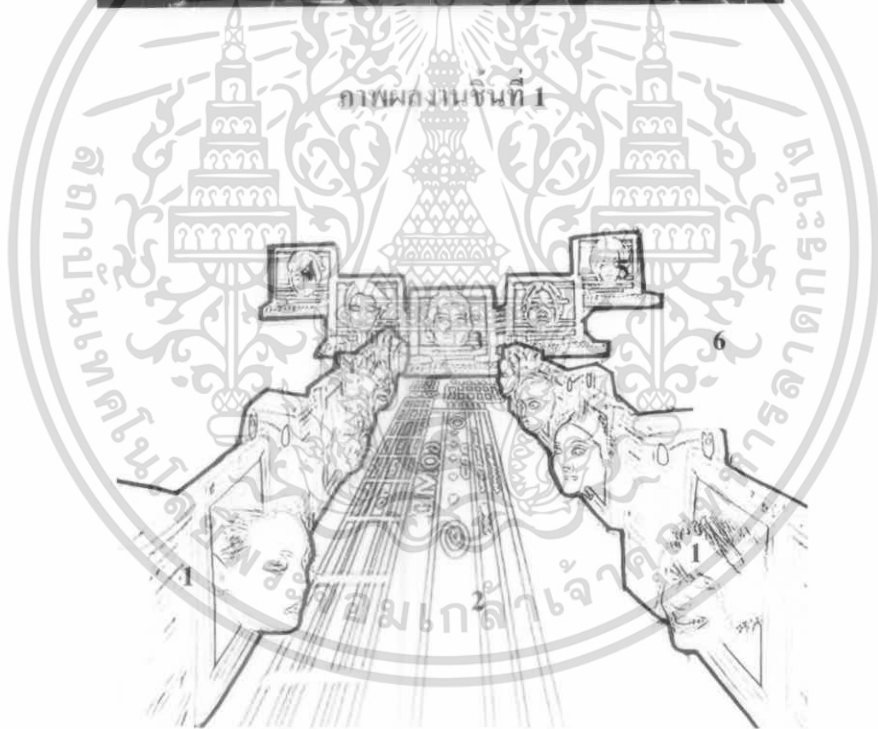
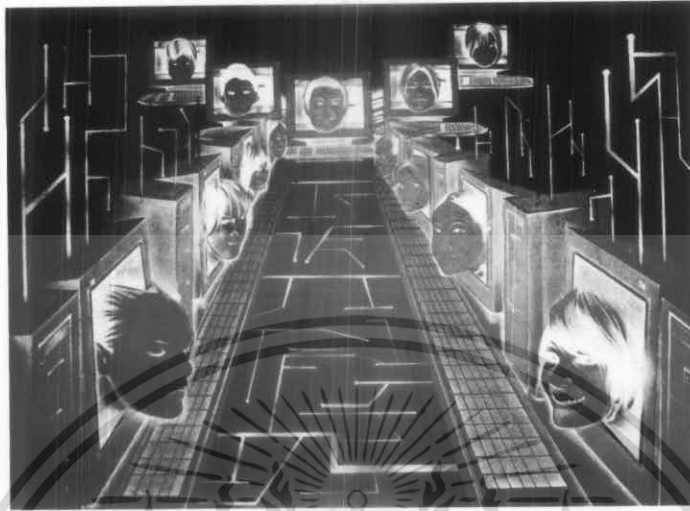
พื้นที่ว่างที่เปรียบเสมือน บรรยากาศและสามารถตัดและลด  
ความแข็งกระด้างของรูปทรงได้



ข้าพเจ้าเชื่อว่าพื้นที่ว่างนั้น สามารถทำให้เกิดมิติลวง ทำให้รู้สึก  
มีความลึกเข้าไปได้อย่างไม่สิ้นสุด ข้าพเจ้าจึงได้ใช้พื้นที่ว่าง  
แสดงถึงระยะของมิติที่ไม่มีวันสิ้นสุด

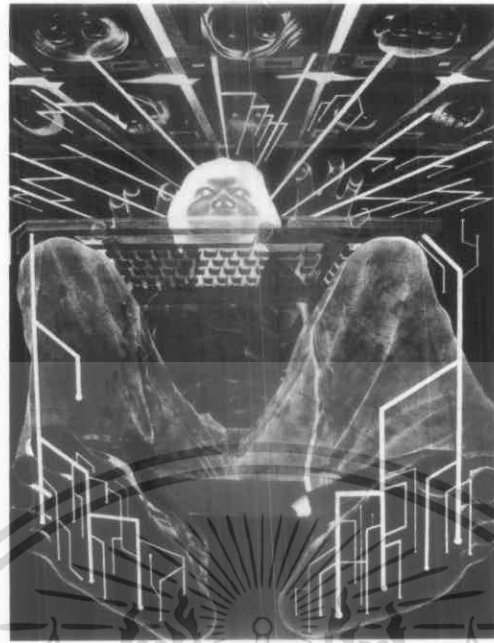
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

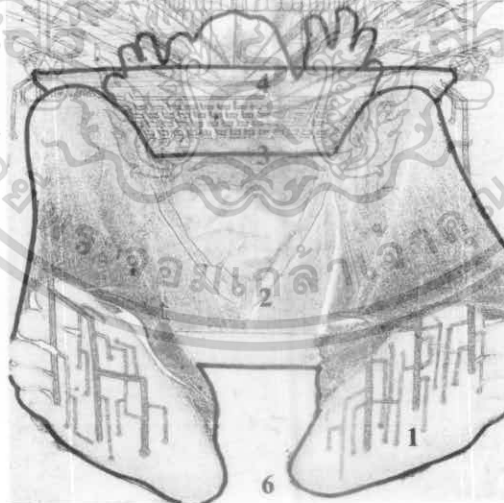


ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

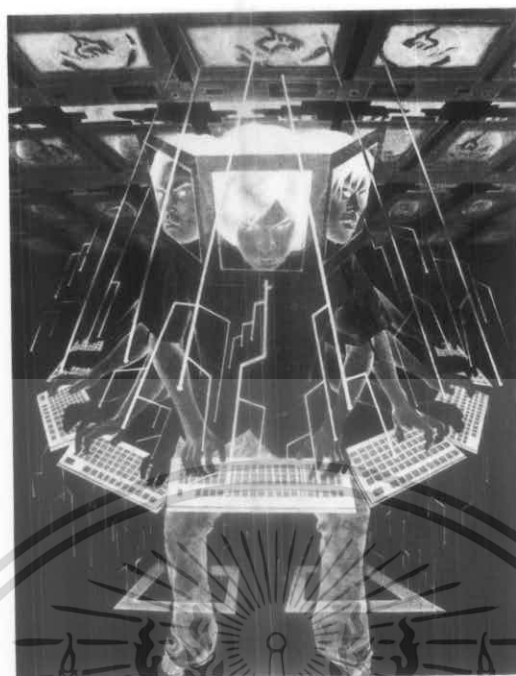


ภาพผลงานชิ้นที่ 2



ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

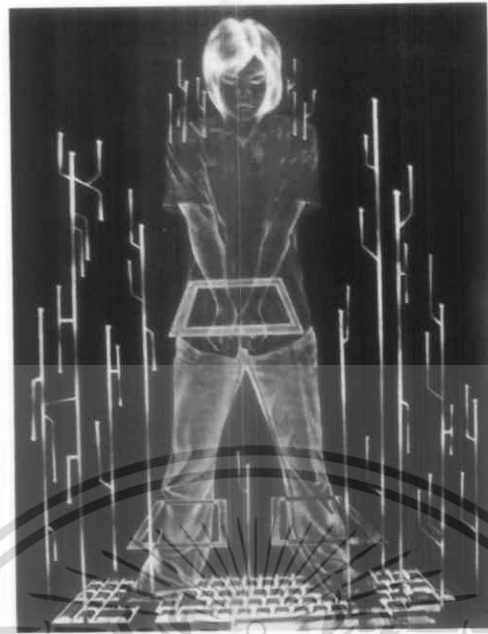


ภาพผลงานชิ้นที่ 3



ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

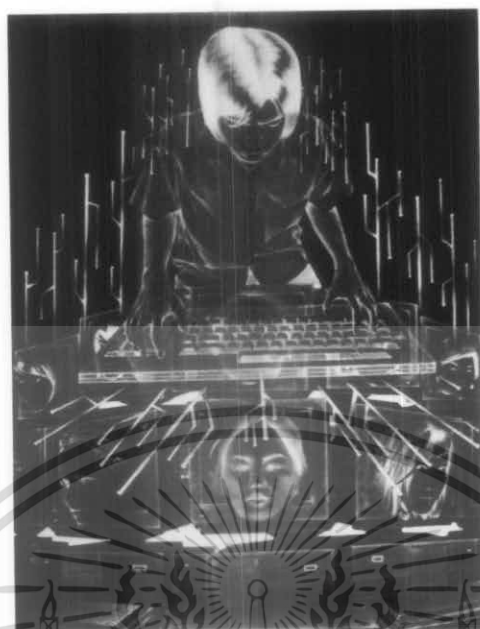


ภาพผลงานชิ้นที่ 4



ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

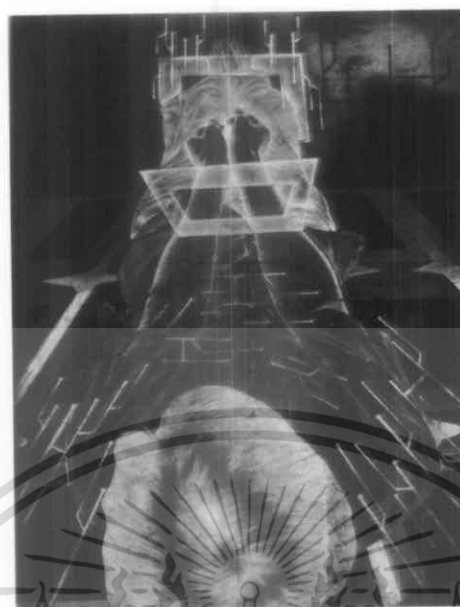


ภาพผลงานชิ้นที่ 5

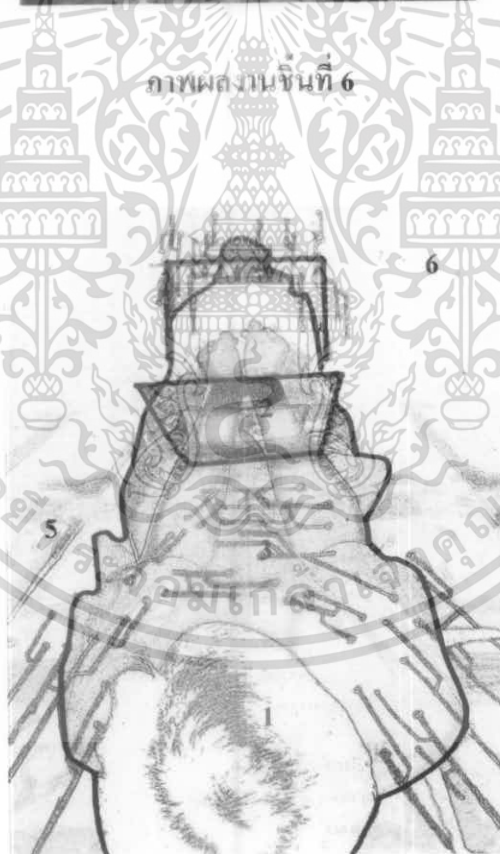


ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานชิ้นที่ 6



ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความกลมกลืน ( Harmony )

ผลงานชิ้นที่ 1 สร้างความกลมกลืนจากจุดนำสายตา ( Perspective ) ซึ่งช่วยให้เกิดการรวมมวลของรูปทรง ซึ่งทำให้ดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ผลงานชิ้นที่ 2 มีความกลมกลืนกันในเรื่องของเส้น ที่มีการเชื่อมต่อกันระหว่างรูปทรง และการมีการกระจายรูปทรงต่างๆ ผสมผสานเข้าด้วยกันในงาน ทำให้มีความเป็นเอกภาพ

ผลงานชิ้นที่ 3 ในผลงานชิ้นนี้มีความกลมกลืนในเรื่องของเส้น และรูปทรงที่มีความโปร่งใส และเบาบาง มีการเน้นจุดสำคัญด้วยน้ำหนักที่เข้ม ดังนั้นภาพโดยรวมจึงมีความกลมกลืนในตัวงาน

ผลงานชิ้นที่ 4 ความกลมกลืนของผลงานชิ้นนี้ เกิดจากการเชื่อมต่อกันระหว่างรูปทรงรอง โดยอาศัยเส้นและน้ำหนักที่ต่างกัน ทำให้เกิดมิติที่กลมกลืนกัน

ผลงานชิ้นที่ 5 ความกลมกลืนของชิ้นนี้ได้ถูกสร้างขึ้น โดยการนำเอารูปทรงเรขาคณิต ซึ่งมีปริมาตร ผสมกันกับรูปทรงเรขาคณิต และยังสามารรถเชื่อมต่อกันระหว่างรูปทรงได้

ผลงานชิ้นที่ 6 จากการใช้หลักการของการนำสายตาด้วยจุดแล้ว จึงสามารถสร้างจังหวะของการจัดวางรูปทรงต่างๆ ให้มีมุมมองที่ต่างออกไป

### ความหลากหลาย ( Variety )

ผลงานชิ้นที่ 1 ในผลงานชิ้นนี้มีความหลากหลายของรูปทรง เส้น และน้ำหนัก การจัดวางองค์ประกอบของภาพ มีการนำสายตาไปยังจุดเด่นและการกระจายออกไปยังพื้นหลัง

ผลงานชิ้นที่ 2 ความหลากหลายของผลงานชิ้นนี้ เกิดจากภาพที่มีค่าเป็นลบ ( Negative ) และการทับซ้อนกันของรูปทรง ทำให้เกิดความรู้สึกวุ่นวาย ส่วนพื้นหลังเน้นน้ำหนักที่เข้มเป็นตัวช่วยที่เน้นให้ภาพเกิดความแตกต่างมากขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 3 ข้ำพเจ้าเน้นรูปทรงเป็นหลัก โดยเน้นเส้นที่อิสระและการทับซ้อนกันของรูปทรง ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่อยู่กับที่ รายล้อมด้วยรูปทรงคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนค่าเทคโนโลยีในแง่ลบ

ผลงานชิ้นที่ 4 มีความหลากหลายจากการถ่ายจินตนาการ ผ่านทางสัญลักษณ์ที่เรียบง่าย แต่ชัดเจนตรงกับแนวความคิด

ผลงานชิ้นที่ 5 มีความคล้ายคลึงกับชิ้นที่ 2 แต่ได้เพิ่มสัญลักษณ์ของเทคโนโลยีเข้าไป ซึ่งมีทิศทางกรวิ้งของเส้นที่สามารถนำสายตาไปสู่รูปทรงคนซึ่งเป็นจุดเด่น

ผลงานชิ้นที่ 6 จากการที่นำสายตาด้วยจุดนำสายตา จึงทำให้รูปทรงถูกอัดแน่นยิ่งขึ้น มีการจำกัดพื้นที่อย่างชัดเจน ซึ่งดูแล้วเหมือนมนุษย์ได้ถูกควบคุมด้วยเทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความสมดุล ( Balance )

ผลงานชิ้นที่ 1 ความสมดุลที่เกิดขึ้นในผลงานเป็นลักษณะสองข้างเท่ากัน โดยใช้รูปทรงต่างๆ ที่มีขนาดต่างกัน จัดวางอยู่ในผลงานในระนาบเดียวกันกับเส้นนำสายตา นำไปจุดเด่นของผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 2 เป็นความสมดุลแบบสมมาตร มีความเท่ากันของการวางรูปทรงตามแนวระนาบ แต่ใช้ความไม่เท่ากับขนาดรูปทรง เป็นการถ่วงดุลย์ ไม่ให้ภาพทิ้งน้ำหนักไปด้านใดด้านหนึ่งจนเกินไป

ผลงานชิ้นที่ 3 ใช้หลักความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน โดยมีรูปทรงที่มีความเป็นเด่น รูปทรงรองและรูปทรงขนาดเล็กที่ใช้เป็นเด่น รูปทรงขนาดเล็กที่ใช้เป็นส่วนประกอบภายในผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 4 ผลงานชิ้นนี้ได้ใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมต่อ รูปทรงที่มีความเป็นเด่น และรูปทรงรอง ซึ่งถูกจัดวางให้อยู่ตรงกึ่งกลางของภาพ ก่อให้เกิดความสมดุลภายในผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 5 ภาพนี้มีการแบ่งด้วยเส้นแนวนอน มีการวางตำแหน่งของรูปทรงคนและคอมพิวเตอร์ ทั้งด้านบนและล่าง ซึ่งมีจุดสนใจทั้งสองด้านทำให้เกิดความสมดุลเช่นกัน

ผลงานชิ้นที่ 6 ความสมดุลของผลงานชิ้นนี้ ยังคงใช้หลักตามแนวสมมาตรและจุดนำสายตาที่ลวงให้เกิดมิติแล้ว จึงได้ถ่วงดุลโดยเพิ่มน้ำหนักของระยะหน้าช่วยเพิ่มมิติของผลงาน

### สัดส่วน ( Oroportion )

ผลงานชิ้นที่ 1 มีการวางสัดส่วนค่อนข้างหนักตรงกลาง ซึ่งสัดส่วนของระนาบขนาดใหญ่เป็นจุดนำสายตา และมีสัดส่วนของหน้าจอคอมพิวเตอร์ในปริมาณที่รองลงมา

ผลงานชิ้นที่ 2 สัดส่วนของรูปทรงคนมีขนาดค่อนข้างใหญ่ ซึ่งมีสัดส่วนใหญ่เกินกว่าครึ่ง เป็นการเน้นให้เห็นว่าต้องการสื่อให้รู้สึกถึงการกระทำ

ผลงานชิ้นที่ 3 น้ำหนักจากทางด้านบนมีสัดส่วนที่แน่นทำให้เกิดความรู้สึกกดทับร่างกาย

ผลงานชิ้นที่ 4 วางสัดส่วนของพื้นหลังและเนื้อหาของภาพค่อนข้างสมดุลกัน มีการตัดทอนรายละเอียดบางอย่างลง แต่พื้นหลังก็ก่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัดและหนักแน่นได้

ผลงานชิ้นที่ 5 สัดส่วนของภาพนี้จากด้านล่างขึ้นมาทำให้เกิดความรู้สึกเบียดเสียด ทึบทางสัดส่วนรองลงมาก็คือ สัดส่วนของพื้นหลังซึ่งมีปริมาณน้อยกว่าทำให้สัดส่วนแรกน่าสนใจมากกว่า

ผลงานชิ้นที่ 6 สัดส่วนขององค์ประกอบของภาพกลมกลืนกันเป็นกลุ่มเดียวกัน ทำให้เกิดความรู้สึกว่าทุกสัดส่วนมีความสำคัญเท่าเทียมกัน

### ความเป็นเด่น ( Dominance )

ผลงานชิ้นที่ 1 ความเป็นเด่นเกิดจากการพัฒนารูปทรงที่มีความแปลกตาและมุมมองที่แปลกไป

ผลงานชิ้นที่ 2 ความเป็นเด่นเกิดจากรูปทรงขนาดใหญ่และการกลับค่าสีให้เป็นค่าลบ

( Negative ) ทำให้เกิดเส้นรอบนอกของรูปทรงที่น่าสนใจ

ผลงานชิ้นที่ 3 ในผลงานชิ้นนี้ได้พัฒนาความเด่นในเรื่องของรูปทรง การเปรียบเทียบ และ มุมมอง ให้แตกต่างไปจากผลงานชิ้นอื่นๆ

ผลงานชิ้นที่ 4 จุดเด่นของภาพนี้คือ การนำรูปทรงของมนุษย์ และคอมพิวเตอร์ ซึ่งนำมา เชื่อมต่อรวมกันแล้วตรงกับแนวความคิด

ผลงานชิ้นที่ 5 ความเป็นเด่นเกิดจากรูปทรงของสิ่งมีชีวิต และสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเทคโนโลยี การ เปรียบเทียบ โดยสื่อผ่านทางรูปของสัญลักษณ์ แต่ละรูปทรงมีความไม่เท่ากันในตัวเอง ทำให้เกิด ช่องว่างระหว่างรูปทรง ซึ่งช่องว่างเหล่านั้น ได้ทำหน้าที่ของพื้นหลังด้วย

ผลงานชิ้นที่ 6 ข้าพเจ้าใช้เส้นนำสายตา ( Perspective ) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และทำให้เกิดมิติ โดยลดรายละเอียดของภาพพื้นหลัง เพื่อเน้นให้จุดเด่นเกิดความชัดเจน

### การเคลื่อนไหว ( Movement )

ผลงานชิ้นที่ 1 ทิศทางของเส้นทำให้เกิดการเคลื่อนไหว การเดินทางของเส้นที่คล้ายกับถนนมี ทิศทางพุ่งขึ้นจากด้านล่างสู่ด้านบน

ผลงานชิ้นที่ 2 การเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้ มีลักษณะเดียวกันกับชิ้นที่ 1 จะมีการ เคลื่อนไหวของเส้นที่เพิ่มขึ้น แต่ไปในทิศทางเดียวกัน

ผลงานชิ้นที่ 3 ทิศทางของเส้นที่พุ่งไปหลายทิศทางทำให้เกิดความเคลื่อนไหวมากมาย ข้าพเจ้าใช้เส้นที่ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวด้วยการทับซ้อนกันของรูปทรง ทำให้เกิดน้ำหนักที่เบาบาง รูปทรงมีการเคลื่อนไหว เหมือนกระทำทางเดิมอยู่ตลอดเวลา

ผลงานชิ้นที่ 4 ต่างจากผลงานชิ้นอื่นๆ ในผลงานชิ้นนี้มีลักษณะเป็นเส้นตรง ทำให้เกิด ความรู้สึกมั่นคง ไม่เกิดความเคลื่อนไหวมากนัก

ผลงานชิ้นที่ 5 ข้าพเจ้ายังคงใช้ลักษณะของเส้นนำสายตาทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวไป ทางด้านหน้า ส่วนเส้นตรงด้านหลังมีความสูงค่าต่างกันทำให้เกิดความเคลื่อนไหวคล้ายคลื่น

ผลงานชิ้นที่ 6 มีการใช้เส้นที่หลากหลายมากขึ้น ใช้เส้นล้อมรูปทรงคนที่นอนด้วยท่าทาง คล้ายถูกมัดอยู่ ทำให้การกระทำหยุดนิ่ง ไม่สามารถหนีได้

## บทที่ 5

### บทสรุป

ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงผลร้ายที่เกิดจากผลกระทบจากการใช้อินเตอร์เน็ต ซึ่ง ความรุนแรงของอาการติดเกมเพิ่มตึกรึขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะกับเด็ก ๆ และวัยรุ่น จนนำไปสู่เรื่อง ที่เหลือเชื่อว่าจะเกิดขึ้นได้ ซึ่งการป้องกันทางอินเตอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ยากมาก เพราะเมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์แล้วไม่มีตัวตน จะชั่วหรือดีอยู่ที่วิจารณญาณของผู้ใช้ เพราะมันมีหลายอย่างแฝงมากับเทคโนโลยี ซึ่งถือว่ามึนบทบาทต่อสังคมเยอะมาก เทคโนโลยีมีประโยชน์มหาศาลมาก ขึ้นอยู่กับผู้ที่ใช้ หากผู้ใช้เกิดอาการติดเกมจนแรง ถึงขั้นรุนแรง ควรรีบปรึกษาจิตแพทย์โดยเร็ว ไม่งั้นนั่นจะมีอาการซึมเศร้า เก็บตัว ทำให้สภาพร่างกายเสื่อมโทรมลง และที่สำคัญอาจทำให้ไม่รู้จักรการเข้าสังคม ซึ่งจะมีผลกระทบต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ข้าพเจ้ารวบรวมข้อมูลเหล่านี้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เพื่อสะท้อนให้ตระหนักถึงความสำคัญของภัยจากเทคโนโลยี ที่ปรากฏอยู่ในสังคมปัจจุบัน ด้วยการแสดงออกผ่านทางเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ (Etching) แสดงความคิดและจินตนาการ ได้อย่างเต็มที่ตามความต้องการของข้าพเจ้า

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าได้มีลำดับขั้นตอนการดำเนินงานต่าง ๆ นับตั้งแต่ได้แรงบันดาลใจ จากเรื่องราวของข้าพเจ้า และบุคคลรอบข้าง ทำให้ข้าพเจ้าสามารถถ่ายทอดเป็นภาพร่างและผลงานศิลปะได้อย่างสมบูรณ์

### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ผลงานศิลปะที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นนี้กว่าจะประสบความสำเร็จออกมาเป็นภาพผลงานศิลปะ ต้องผ่านปัญหาหลายประการ เช่น การรวบรวมข้อมูลของกลุ่มที่มีพฤติกรรมเสี่ยง ซึ่งปัจจุบันมีอยู่เป็นจำนวนมาก จึงจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลให้ถูกต้องและมากที่สุด แล้วจึงนำข้อมูลดังกล่าวที่บันทึกกลับมาเป็นภาพถ่าย นำมาคลี่คลาย คัดทอนและประกอบรูปทรงขึ้นมาใหม่ตามจินตนาการของข้าพเจ้า เพื่อให้เหมาะสมกับเรื่องราวและเนื้อหาของผลงาน และจัดองค์ประกอบขึ้นมาใหม่ ให้เป็นไปตามความคิด และความสามารถดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน ให้เป็นไปตามกระบวนการของเทคนิค ภาพพิมพ์โลหะกัดกรวด (Etching) สมดังเจตนารมณ์เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับข้าพเจ้า

## บรรณานุกรม

ขนิษฐา วิเศษสาร, จิตวิทยาทั่วไป , พิมพ์ครั้งที่ 2 , กรุงเทพมหานคร หน้า 268

ชอุค นิ่มเสมอ อองค์ประกอบศิลป์ , กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด , 2534

ทิพย์สุดา ปทุมานนท์, composition & space , พิมพ์ครั้งที่ 1 , 2535. หน้า 21

ประเสริฐ ศิลรัตน์ สนุทธิยะทางทัศนศิลป์, กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด , 2530

ราชบัณฑิตยสถาน . พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย , กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ราชบัณฑิตยสถาน , 2543

THAMES & HUDSON . THE MRGTCOF M.C. ESCHER ( U.K. Thames & Hudson)  
www.sunsuang.exteen.com

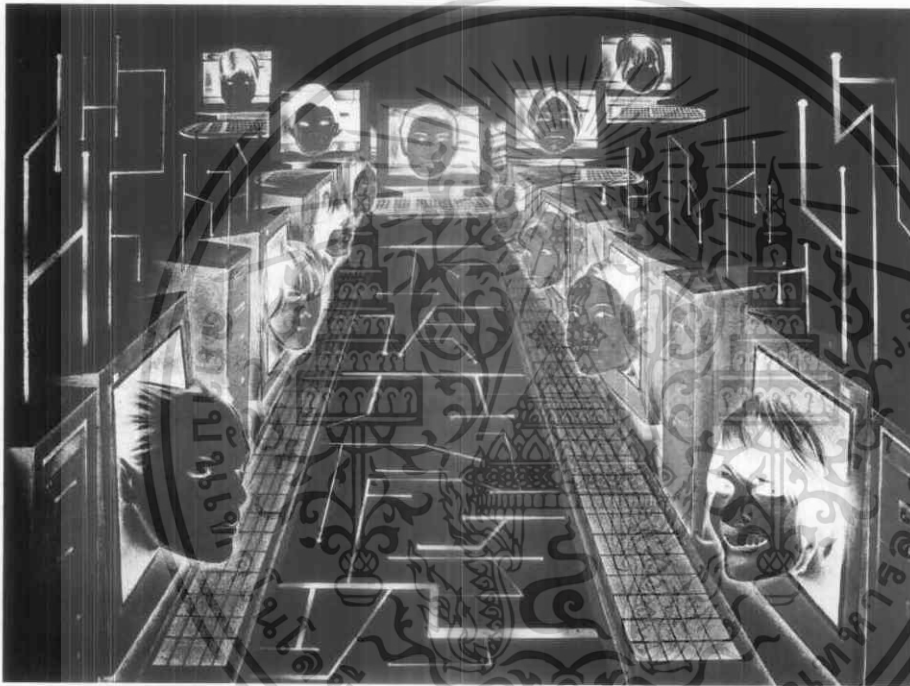


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

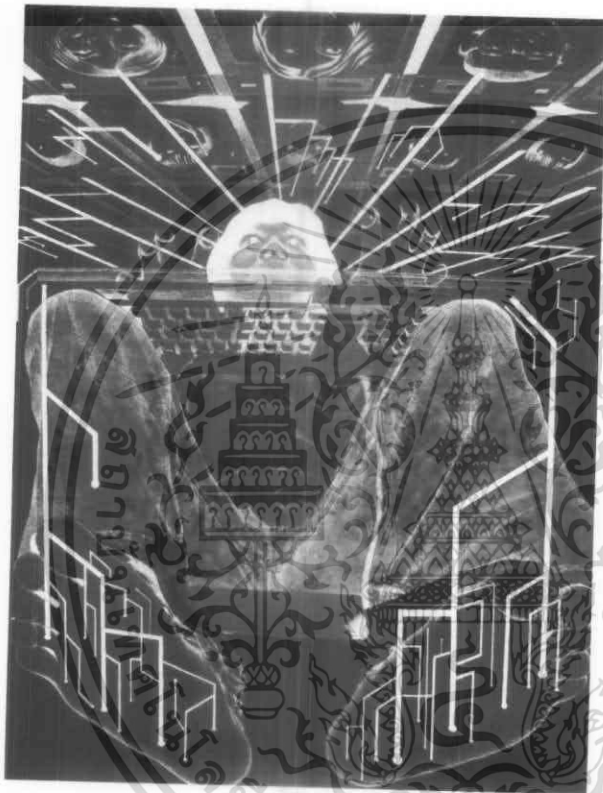
## ผลงานชิ้นที่ 1



ชื่องาน อธิธิพลจากเทคโนโลยี No. 1  
 เทคนิค Etching  
 ขนาด 60 x 80 cm.  
 พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 2



ชื่องาน อิทธิพลจากเทคโนโลยี No. 2  
 เทคนิค Etching  
 ขนาด 60 x 80 cm.  
 พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 3



ชื่องาน อภินิหารจากเทคโนโลยี No. 3

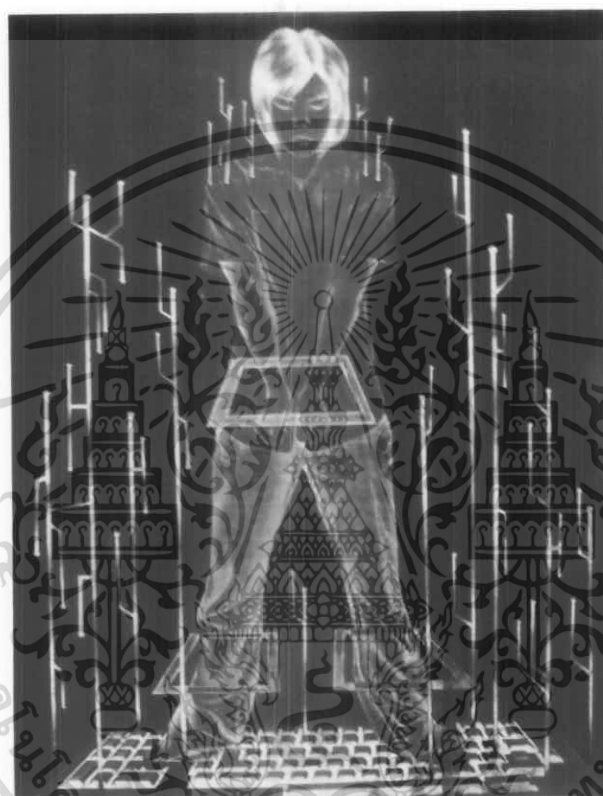
เทคนิค Etching

ขนาด 60 x 80 cm.

พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชั้นที่ 4



ชื่องาน อภินิหารจากเทคโนโลยี No. 4

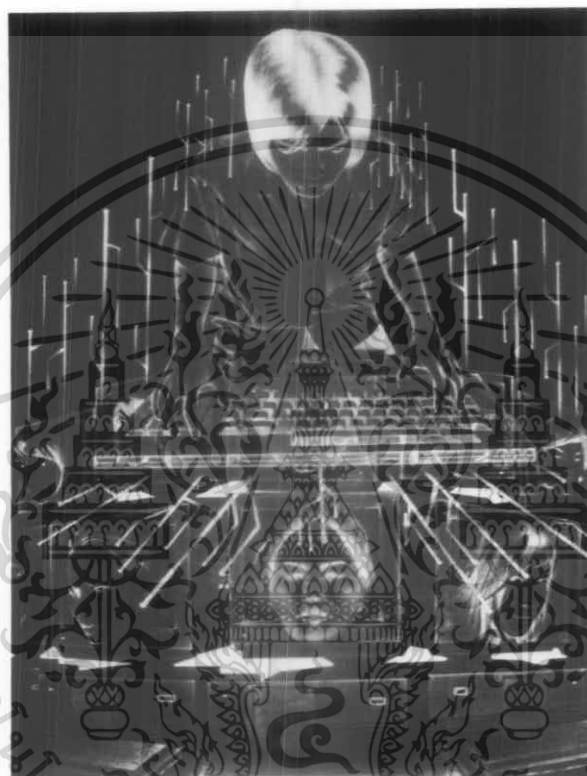
เทคนิค Etching

ขนาด 60 x 80 cm.

พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 5



ชื่องาน อิทธิพลจากเทคโนโลยี No. 5

เทคนิค Etching

ขนาด 60 x 80 cm.

พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 6



ชื่องาน อิทธิพลจากเทคโนโลยี No. 6

เทคนิค Etching

ขนาด 60 x 80 cm.

พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย ณรงค์ชัย แซ่ลี  
 เกิด 13 พฤษภาคม 2528  
 ที่อยู่ 45 ซ. โสณมัย ถ. สาธุประดิษฐ์ ต.บางโพธิ์พวง อ. ยานนาวา ก.ท.ม. 10120

### การศึกษา

- โรงเรียนสารสาสน์พิทยา
- โรงเรียนสารสาสน์พัฒนา
- วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### ประวัติการแสดงผลงาน

- พ.ศ. 2546 ร่วมแสดงนิทรรศการ 10 ปีวิจิตรศิลป์ ศิลปะเคียงคู่เทคโนโลยี
- พ.ศ. 2547 ร่วมแสดงนิทรรศการผลงานนักศึกษาวิจิตรศิลป์ ณ ห้างสรรพสินค้าซีคอนสแควร์
- พ.ศ. 2548 ร่วมจัดงานเปิดบ้านวิจิตรศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- พ.ศ. 2549 - ร่วมจัดงาน 60 ปีครองราชย์ แปะซิฟิกฮอลล์ โรบินสัน ศรีราชา ชลบุรี  
 - ร่วมจัดงานการประกวดศิลปกรรม นำส่งที่ตึกสุวีรวิท ครั้งที่ 18

### เกียรติประวัติ

- พ.ศ. 2547 เกียรติบัตรนักศึกษาดีเด่น สาขาวิชาการ ผลการเรียนดีเด่น ปีการศึกษา 2546
- พ.ศ. 2548 เกียรติบัตรนักศึกษาดีเด่น สาขาวิชาการ ผลการเรียนดีเด่น ปีการศึกษา 2547
- พ.ศ. 2549 - เกียรติบัตรนักศึกษาดีเด่น สาขาวิชาการ ผลการเรียนดีเด่น ปีการศึกษา 2548  
 - ได้รับทุนการศึกษา กองทุนการศึกษา สจล. ประจำปีการศึกษา 2549 ประเภทเรียนดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้