

เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม

GAME OF LIFE IN THE METEIRIAL WORLD

อุดมศิลป์ กุศลจรัสวิริยะ  
UDOMSIN KUNCHARATVIRIYA

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2550

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม

GAME OF LIFE IN THE METERIAL WORLD

อุดมศิลป์ กุศลรัศวิริยะ

UDOMSIN KUNCHARATVIRIYA

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 74561  
วัน,เดือน,ปี..... - 3 ต.ค. 2550

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ 2550

**GAME OF LIFE IN THE METEIRAL WORLD**

**UDOMSIN KUNCHARATVIRIYA**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS  
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES  
KING MONGKU'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

**2007**

**COPYRIGHT 2007**

**SCHOOL OF GRADUATE STUDIES**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

หัวข้อวิทยานิพนธ์	เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม
นักศึกษา	นายอุดมศิลป์ กุลจรัสวีริยะะ
รหัสประจำตัว	47062019
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ	2550
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ศ.เดชา วราชน

### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ศิลปะภายใต้หัวข้อ เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจ ที่เกิดผลกระทบจากภัยที่ซ่อนเร้นอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ที่เคยปรากฏเป็นข่าวตามสื่อต่างๆมาโดยตลอด ถึงภัยที่ซ่อนเร้นที่สื่อถึงความรุนแรง ผิดศีลธรรมชั่วร้ายให้เกิดความหมกมุ่นอยู่ในกิเลส ตัณหา ซึ่งเป็นการชี้นำพฤติกรรมกลุ่มผู้เล่นเกมไปในทางทำลายมากกว่าสร้างสรรค์ จากการศึกษาเชิงจิตสำนึก ขาดความรับผิดชอบของผู้ผลิตที่มุ่งแสวงหาผลประโยชน์เพียงด้านเดียว ไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กเล็กที่มักขาดสติในการไตร่ตรองถึงความไม่เหมาะสมในเกม บางประเภทที่ให้บริการอยู่ในขณะนี้

ข้าพเจ้าเป็นผู้หนึ่งซึ่งมีครอบครัวและมีสมาชิกอยู่ในวัยที่ล่อแหลมเสี่ยงต่อการถูกรบกวนจากเกมที่ไม่เหมาะสม จึงเป็นเหตุของความกังวล อึดอัดต่อวิกฤตการณ์ดังกล่าว วิทยานิพนธ์ศิลปะชุดนี้จึงเป็นการสร้างสรรค์เพื่อเป็นการสะท้อนความคิดมุมมองและอารมณ์ของข้าพเจ้า เพื่อกระตุ้นเตือนสังคมถึงสิ่งเลวร้ายที่แอบแฝงอยู่ในความสนุก ตื่นเต้นเร้าใจในเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเริ่มจากการได้พบเห็นจากประสบการณ์จริง ในบรรยากาศของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ตามร้านบริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป และข่าวสารจากสื่อต่างๆทั้งสื่อทางวิทยุ โทรทัศน์และหนังสือพิมพ์เป็นต้น จึงนำมารวบรวมเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์เนื้อหาแนวความคิด ออกมาเป็นภาพร่างจากการสังเคราะห์ให้เห็นถึงความสมบูรณ์ในทางศิลปะ จึงนำมาขยายเป็นผลงานจริง

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้แสดงออกด้วยเทคนิคผสมระหว่างสีและวัสดุสำเร็จรูปที่ประกอบด้วยรูปสัญลักษณ์ทางความคิดและจินตนาการที่เกิดจากการตัดแปลงรูปทรงคนผสมผสานกับบรรยากาศการแข่งขัน ที่เสมือนโลกจินตนาการของเกมแทนค่าพฤติกรรมภายในของผู้เล่นเกม

ที่ลุ่มหลงมัวเมา ปล่อยใจให้เป็นไปตามกิเลส ก็ย่อมถูกกิเลสครอบงำจิตใจให้ถูกจองจำอยู่ในโลกแห่งจินตนาการของเกม ภายใต้อารมณ์ความรู้สึกอัด กัดดัน บีบคั้น ทุกข์และน่าเวทนาที่มีต่อผู้เล่นเกมจากสภาวะภายในของข้าพเจ้าที่ต้องพบเห็นพฤติกรรมดังกล่าวยังคงดำเนินต่อไปในสังคม

ผลกระทบจากภัยที่ซ่อนเร้นอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ยุคปัจจุบันเป็นเหตุนำไปสู่แนวความคิดและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีรูปแบบเฉพาะที่เกิดจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ให้เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ศิลปะที่มีคุณค่าตามวัตถุประสงค์เป็นจำนวน 6 ภาพ และยังสามารถเป็นแนวทางพัฒนาต่อไปในอนาคต รวมถึงผู้ที่สนใจในศิลปะที่นำไปสู่การขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเดียวกัน ให้กว้างขวางยิ่งขึ้นต่อไป

<b>Thesis</b>	Game of life in a material world
<b>Student</b>	Mr. Udomsin Kuncharatviriya
<b>Student ID.</b>	47062019
<b>Degree</b>	Master of Fine Arts
<b>Program</b>	Visual Arts
<b>Year</b>	2007
<b>Thesis Advisor</b>	Professor Decha Warashoon

## ABSTRACT

The thesis under title “Games of life in a material world” is the art thesis of a set of creative works derived inspiration from impact of hidden dangers in computer games or on-line games that usually appeared on the news and other media. In the computer games or on-line games have hidden with violence, anti-moral, arousing to lust and desire, which might lead all players’ behavior into destroying manner more than creative manner. The games producers lack of consciousness and responsibility, they are just greedy to gain benefits to them only without aware of dangers that will affect to the group of children who play their games at this moment.

My family has a member who is in an age of risky for being dominated from inappropriate games, and these cause stressors in our family. I feel frustrated for this crisis. This art thesis has been produced to reflect my point of view and also my emotion in order to raise awareness to the social about the devil and danger that coated into a present fun and exciting games that we found in computer games and on-line games.

Processes of creation the pieces of artworks commenced from a direct experience that I found in internet café or information from media such as newspaper, television and radio, etc. I collect all data for making analysis to be a conceptual framework and then sketch into images, synthesize them to find perfection of the artworks before I expand them into my real art thesis works.

The creative techniques that I used for my art works is the mixing between colors and materials, composed with conceptual symbols and my imagination prior to adapt into forms of human being in the atmosphere of competition. All styles can be compared with imaginary games world values as internal behavior of the players who obsess in games and release their mind to fall in the trap of lust and desire, they all are dominated their minds to be prison into the imaginary games world. Underneath frustration, depression, grief and sorrow that I have to all players, my internal condition tells me that I have to confront those behaviors infinitely and never ending in my society.

Impact from the hidden dangers from computer games and on-line games at present will cause to my conceptual ideas to create my unique art thesis works. Most of the works inspired from analysis and synthesis from above raw materials and then produce into valuable 6 pieces of art thesis works. Furthermore, this concept can lead to develop more works in the future including making advantage to anyone who interest in arts to expand their boundaries of their creative works to be wider in the future.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วย ความกรุณา ความอนุเคราะห์ของอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ศาสตราจารย์ เศษ วราชน ที่คอยให้คำแนะนำ ตรวจสอบ ตลอดจนแก้ไขให้สำเร็จไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ได้ถ่ายทอดให้วิชาความรู้ประสบการณ์การสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะ

ขอขอบพระคุณ บิดา มารดาที่สั่งสอนให้เป็นผู้ที่รักและใฝ่ในความรู้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์นี้ ที่จะอำนวยประโยชน์ต่อการศึกษาในด้านต่างๆ ข้าพเจ้าขอขอบแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

อุดมศิลป์ กุลจรัสวิริยะ

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญภาพ.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาในการสร้างสรรค์.....	1
1.2 ความสำคัญในการสร้างสรรค์.....	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	3
1.4 วัตถุประสงค์.....	3
1.5 ขอบเขตการศึกษา.....	3
1.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	4
บทที่ 2 ศิลปกรรมประกาศที่เกี่ยวข้องและอิทธิพลที่ได้รับ.....	5
2.1 อิทธิพลจากสภาพแวดล้อม.....	5
2.2 อิทธิพลจากศิลปกรรม.....	6
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์.....	11
3.1 ภาพร่าง.....	11
3.2 กระบวนการสร้างสรรค์.....	14
บทที่ 4 วิเคราะห์ผลการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	15
4.1 การวิเคราะห์ผลงาน โดยรวม.....	15
4.1.1 วิเคราะห์เนื้อหาเรื่องราว.....	15
4.1.2 วิเคราะห์สัญลักษณ์.....	16
4.1.3 วิเคราะห์ทัศน.....	16
4.1.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบ.....	17
4.2 การวิเคราะห์ผลงานรายชิ้น.....	17

## สารบัญ ( ต่อ )

	หน้า
4.2.1 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1.....	18
4.2.2 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2.....	19
4.2.3 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3.....	20
4.2.4 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4.....	21
4.2.5 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 5.....	22
4.2.6 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 6.....	23
4.3 สรุปการวิเคราะห์.....	24
ผลงานวิทยานิพนธ์.....	25
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ.....	32
บรรณานุกรม.....	34
ประวัติผู้เขียน.....	35

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้าที่
2.1 ตัวอย่างภาพเกม.....	5
2.2 นรกขุมที่สองปี พ.ศ 2549 –ขนาด 80 × 100 ซม.....	6
2.3 เทคโนโลยี เทคนิคสีน้ำมัน ขนาด 130× 130 ซม.....	7
2.4 สีน้ำมัน 2549 ขนาด 80 × 100 ซม.....	8
2.5 จิตรกรรม 2512.....	9
2.6 น้ำ-ให้ชีวิต, 2541 – 2542 สีน้ำมันบนผ้าใบ.....	9
2.7 ความมั่งคั่งของชีวิต 12, 2540 สีน้ำมันบนผ้าใบ.....	10
3.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	11
3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	12
3.3 ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	12
3.4 ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	13
3.5 ภาพร่างชิ้นที่ 5.....	13
3.6 ภาพร่างชิ้นที่ 6.....	14
4.1 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 1 2549 สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 190 ซม.....	18
4.2 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 2 2549 สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 198 ซม.....	19
4.3 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 3 2549 สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 190 ซม.....	20
4.4 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 4 2549สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 190 ซม.....	21
4.5 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 5 2549สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 195 ซม.....	22
4.6 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 6 2549สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 198 ซม.....	23
4.7 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 1 2549 สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 190 ซม.....	26
4.8 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 2 2549 สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 198 ซม.....	27
4.9 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 3 2549 สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 190 ซม.....	28
4.10 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 4 2549สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 190 ซม.....	29
4.11 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 5 2549สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 195 ซม.....	30
4.12 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 6 2549สีอะครีลิคบนผ้าใบ 150 × 198 ซม.....	31

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาในการสร้างสรรค์

มนุษย์ทุกยุคทุกสมัยซึ่งมักฝึกทักษะทางสมองของคนให้ขบคิดตลอดเวลา เพราะสมองเป็นสิ่งมหัศจรรย์ใช้ไม่รู้จักหมด ยิ่งถูกใช้มากยิ่งถูกใช้บ่อยกลับยิ่งเก่งมากขึ้น มีคุณภาพขึ้น ในทางกลับกันเมื่อสมองถูกใช้น้อย สมองก็ยิ่งฝ่อไปตามลำดับ

มนุษย์จึงได้คิดค้นเกมที่เต็มไปด้วยเงื่อนไขกติกามากมาย เพื่อฝึกทักษะการแก้ไขปัญหาที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง หากเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ เพราะวิธีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ก็ไม่ต่างไปจากการเล่นอยู่ในเกม ที่ต้องดิ้นรนต่อสู้แข่งขัน ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติและกติกาทางสังคมในแบบเดียวกันซึ่งเกมที่คิดต้องใช้ทักษะของสมองให้เกิดสติปัญญาย่อมต้องมีเนื้อหาสาระไปในทางสร้างสรรค์เพื่อยกระดับจิตใจของผู้เล่นให้สูงขึ้นด้วย แต่ในปัจจุบันระบบสื่อสารได้ถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการสื่อสารอย่างไร้พรมแดน ที่อยู่ในรูปสื่อ

อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์เป็นต้น เกมจึงถูกพัฒนาไปกับระบบสื่อสารในยุคปัจจุบันด้วย แต่เกมที่ใช้ฝึกสมองให้เกิดสติปัญญาและเหมาะสมกับเพศและวัยรวมถึงวัฒนธรรมชุมชนยังมีอยู่น้อยมาก เพราะเกมที่ให้บริการอยู่ขณะนี้ มักอยู่ในรูปธุรกิจ จึงมีการต่อสู้แข่งขันเชิงธุรกิจระหว่างผู้ผลิตด้วยกันอย่างรุนแรง และกำลังระบอบอยู่ในสังคมไทย ทำให้รูปแบบเนื้อหาของเกมมุ่งเน้นความบันเทิงมากกว่าเนื้อหาสาระของเกมที่เป็นอาหารสมอง ผู้เล่นจึงถูกสั่งเร้าในบรรยากาศที่เสมือนจริงจากเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เล่นเกิดความ เพลิดเพลิน จนกลายเป็นความหมกมุ่นและติดเกมไปในที่สุด ซึ่งผลงานวิจัยจากต่างประเทศพบว่าเด็กที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานเกินวันละ 3 ชั่วโมง ติดต่อกัน 15 สัปดาห์ขึ้นไป จะเกิดการหลั่งสารแอมเฟตามีนที่เป็นสารชนิดเดียวกับผู้ที่ติดยาเสพติด(1) จากสภาพของผู้ติดเกมล้วนเกิดจากความค้อยด้วยวุฒิภาวะ ทางการใช้สติควบคุมแรงปรารถนาของผู้เล่นเกมเองจึงเกิดเป็นข่าวตามสื่อต่างๆมาโดยตลอด เช่นกรณีตัวอย่าง จากข่าวหนึ่ง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม 2546 ซึ่งเหตุการณ์นี้เป็นการทำร้ายเมื่อชิงทรัพย์ โดยคนร้ายต้องการเงินไปเล่นเกม (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 18 กรกฎาคม 2546 , หน้า 19 )หรือข่าวนักเรียนยิงตัวตาย เนื่องจากผลการเรียนตกต่ำ จากเดิมที่เคยมีผลการเรียนดีมาตลอดกลับมาติดเกมคอมพิวเตอร์ จึงเกิดเป็นความเครียดขึ้น เป็นเหตุของการคิดฆ่าตัวตาย เพราะเรียนต่อไม่ไหวและไม่ได้รับความสนใจจากครอบครัว(หนังสือพิมพ์เดลินิวส์, 21 มิถุนายน หน้า 16) ได้มีผลงานวิจัยที่ต้องการพิสูจน์พฤติกรรมของเกมที่กำลังร้ายว่อมมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของคนจากการศึกษาวิจัยของนักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยชิซูรี โคลัมเบียและมหาวิทยาลัยเลนัว - ไรน์ (Lenoir – Rhyne ) จากกลุ่มตัวอย่าง 227 คน ตีพิมพ์ในวารสารจิตวิทยาสังคมและบุคลิกภาพ ( Journal of Personality and Social Psychology )ฉบับวันที่

23 เมษายน 2543 นักจิตวิทยาที่ศึกษาชื่อ แครก แอนเดอร์สัน ( Craig Anderson ) และ คาเรน ดิลล์ ( Keren Dill )

1. เกมก้าวร้าว มีผลทำให้ผู้เล่นเลียนแบบความก้าวร้าวเพราะผู้เล่นสวมบทบาทเป็นผู้ล่าหรือผู้ร้ายในเกม ที่เป็นผู้ใช้อาวุธไล่ล่ายิงและผลที่ตามมาคือทำให้ผู้เล่นมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมที่มีความรุนแรง แล้วมองว่าผู้อื่นจะใช้ความรุนแรงกับเราเหมือนผู้ร้ายในเกม ดังนั้นผู้เล่นจึงเอาวิธีแก้ปัญหามาใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง

2. ผู้เล่นได้ฝึกทักษะการฆ่าการทำร้ายกายซ้ำหลายๆครั้ง จากการเล่นเกมจนทำให้ผู้เล่นชำนาญและง่ายในการฆ่าใช้ในชีวิตจริง เมื่อเล่นบ่อยๆก็จะเป็นการเพิ่มทักษะ และผลที่ตามมาคือ เกมจะทำให้ผู้เล่นมองข้ามไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ของสังคมและสิทธิส่วนบุคคล มองว่าสังคมต้องปลอดภัยถึงมีการเรียนรู้ความรุนแรง เช่น การต่อสู้ การยิง

3. เกมก้าวร้าว ยวนใจเพราะในเกมมีรางวัลกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว การทำร้ายร่างกาย การต่อสู้ จึงทำให้มีผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นมีทัศนคติชอบคบกับคนที่มีความก้าวร้าวเหมือนกันในสังคมและการแสดงออกต่อพ่อแม่ ครูและเพื่อนของผู้เล่นเกมก็จะเปลี่ยนไปจากเดิม ยิ่งถ้าเล่นเกมเสมือนจริงมากยิ่งขึ้นยิ่งส่งผลในทางลบมากขึ้น ( พรรณทิพา พูลทรัพย์ 2548 : 38 ) อิทธิพลจากเนื้อหาของเกมย่อมส่งผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสภาพร่างกายและจิตใจให้ผิดเพี้ยนส่งผลให้แสดงออกทางพฤติกรรมภายนอก

## 1.2 ความสำคัญในการสร้างสรรค์

จากประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้าที่ได้พบเห็นพฤติกรรมของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ รวมถึงการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆมาโดยตลอดเป็นเสมือนภาพสะท้อนสังคมที่กำลังเผชิญกับปัญหาความเสื่อมโทรมทางด้านศีลธรรมและความสัมพันธ์ในครอบครัว ที่ผู้คนต่างมุ่งหวังคืนชนแสวงหาความสุขผ่านทางวัตถุมากกว่าจิตใจ โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนที่ขาดการดูแลเอาใจใส่ให้ ความรักความอบอุ่น เพราะสังคมนับวันจะเต็มไปด้วยความเห็นแก่ตัว การคืนชนเอาตัวรอดโดยไม่คำนึงถึงจิตสำนึกความรับผิดชอบ ต่อผลที่จะตามมาจากการแสวงหาผลประโยชน์ เผลอเช่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้ผลิตเกมและร้านบริการเกมต่างเล็งเป้าหมายการทำธุรกิจไปที่เด็กซึ่งเด็กยังขาดวุฒิภาวะในการใช้สติตัดสินใจถึงความเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ในเวลาที่ต้องสูญเสียไปกับความสนุก รวมถึงเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสมซึ่งจะมีผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสภาพร่างกาย จิตใจ เพราะเป็นวัยที่ควรต้องหมั่นศึกษาหาความรู้ แต่ต้องมาเล่นเกมจนเลยความพอดี และกลายเป็นติดเกมไปในที่สุด สารดังกล่าวทำให้ข้าพเจ้าซึ่งเป็นผู้หนึ่งที่กำลังเกิดความวิตกกังวลแทนสมาชิกในครอบครัวที่ยังอยู่ในวัยเสี่ยงต่อการติดเกม โดยเฉพาะเนื้อหาของเกม ทำให้เกิดความกลัวจะเป็นเช่นกรณีตามข้อมูลวิจัยและเหตุการณ์ตามข่าวที่เคยเกิดขึ้นมาแล้ว ข้าพเจ้าจึงได้ตระหนักถึงภัยเงียบที่อยู่ใกล้ตัวมากที่สุด จึงเกิดเป็น แรงคิด มุมมองตามจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้าออกมาใน เชิงเปรียบเทียบ

ประชดประชัน เพื่อต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความน่ากลัว ในเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ ที่ถูกบังคับไปด้วย ความแปลกประหลาด ตื่นเต้น ทั้งรูปทรงเนื้อหาและบรรยากาศของสีสันทันที่สวยงามเต็มไปด้วยโลกแห่งจินตนาการ แต่จริงๆแล้วกับแฝงไว้ด้วยสิ่งเลวร้ายซึ่งเปรียบเสมือนกับผู้เล่นยิ่งเล่นมากเท่าใดก็ยิ่งถูกสิ่งเลวร้ายในเกมเข้ามาครอบงำกลืนกินจิตใจมากเท่านั้นทำให้ผู้เล่น ต้องลุ่มหลง มัวเมาจนไม่อาจขัดขืนหลีกเลี่ยงหนีออกมาจากโลกมายาของเกมได้เลย แต่ในทางกลับกันก็ได้สะท้อนถึงสภาพจิตใจที่กำลังหาหนทางคืนรน ขัดขืนปฏิเสธ ให้หลุดพ้นจากวัตถุสิ่งข่วยที่เป็นสิ่งเร้าคอยกระตุ้นแรงปรารถนาในจิตใจตลอดเวลา ซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่าหากแม้เรามีความตั้งใจที่จะขัดขืนต่อแรงปรารถนา ถึงจะขัดขืนได้เพียงวินาทีเดียวก็ตามก็ย่อมหมายถึงชัยชนะในหนึ่งวินาทีเช่นกัน และหากเราพยายามขัดขืนได้หนึ่งนาที่ หรือจะเป็นหนึ่งชั่วโมงหรือหนึ่งวัน หนึ่งเดือน หนึ่งปีก็ตาม ช่วงเวลาดังกล่าว ล้วนเป็นเวลาของชัยชนะที่เราสามารถเอาชนะจิตใจของเราและเป็นเวลาที่เราได้ควบคุมจิตใจของเราอย่างแท้จริง จากสาระข้างต้นจึงเป็นต้นเหตุของแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ในหัวข้อ เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม ซึ่งข้าพเจ้าได้สะท้อนสภาวะภายในจิตใจที่ผสมกับแง่คิดและจินตนาการเชิงเปรียบเทียบประชดประชัน ผ่านรูปสัญลักษณ์แทนความคิดและจินตนาการเป็นสำคัญ เพื่อเป็นอีกหนึ่งหนทางให้สังคมได้ตระหนักถึงสิ่งเลวร้ายที่เกิดจากการใช้ชีวิตที่ต้องคืนรนแสวงหาความสุขผ่านวัตถุนิยมตามกระแสมากเกินไป ย่อมไม่ใช้ความสุขที่แท้จริงแต่กับต้องตกเป็นทาสที่คอยฟังพาววัตถุตลอดเวลา ย่อมทำให้ชีวิตจิตใจของเราต้องเป็นทุกข์ จากการคืนรน แสวงหา ไปตามความเปลี่ยนแปลงของวัตถุที่ไม่เคยหยุดนิ่ง จึงอยากให้เพื่อนมนุษย์ได้หันมามองคุณค่า สาระของชีวิตจิตใจที่ต้องการอย่างแท้จริง เพื่อนำพาชีวิตดำเนินอยู่บนวิถีทางความถูกต้องและดีงาม

### 1.3 แนวความคิดการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม ได้สะท้อนแ่งคิดและอารมณ์ของข้าพเจ้าเชิงเปรียบเทียบประชดประชัน ที่เกิดจากความกลัววิตกกังวลแทนสมาชิกในครอบครัว ถึงผลกระทบสิ่งเลวร้ายที่ซ่อนอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ ซึ่งถูกบังคับไปด้วยความแปลกประหลาดทั้งเนื้อหาและบรรยากาศที่เต็มไปด้วยสีสันทันสวยงามในโลกมายาของเกม สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น จนไม่อาจจะหักห้ามขัดขืนให้หลุดพ้นออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้เลย จึงเป็นเหตุของแรงบันดาลใจ ให้ได้นำแ่งคิดจินตนาการและความรู้สึกส่วนตัวถ่ายทอดผ่านรูปสัญลักษณ์ทางความคิด เพื่อให้สังคมตระหนักถึงมลภาวะสิ่งเลวร้ายต่อสภาพร่างกายและจิตใจทั้งตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม จากการใช้ชีวิตตามกระแสวัตถุนิยมมากเกินไป จึงหวังให้เพื่อนมนุษย์ได้มองเห็นสาระคุณค่าในชีวิตและจิตใจที่แท้จริง เพื่อนำพาชีวิตอยู่บนวิถีที่ถูกต้องดีงาม

### 1.4 วัตถุประสงค์การสร้างสรรค์

1. เพื่อสะท้อนแ่งคิดมุมมองเชิงเปรียบเทียบเพื่อประชดประชันสังคม

2. เพื่อศึกษาเทคนิคการนำมาใช้ระหว่างวัสดุกับรูปทรงสัญลักษณ์ เพื่อให้เกิดผลทางด้านอารมณ์  
แ่งเกิดตรงตามทัศนะส่วนตัว

3. เพื่อศึกษารูปทรงเชิงสัญลักษณ์เพื่อนำมาสร้างความหมายให้ตรงตามแนวคิดในทางจิตกรรม  
สื่อผสม

4. เพื่อศึกษาค้นคว้ารูปแบบการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว

5. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรครวมถึงผลสำเร็จให้เป็นแนวทางการขยายขอบเขตสำหรับ  
นักศึกษาและผู้สนใจในการทำงานที่มีแนวคิดสร้างสรรค์ที่คล้ายคลึงกัน

### 1.5 ขอบเขตการศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้ากำหนดขอบเขตการสร้างสรรค์ไว้ 3 หัวข้อคือ

1. **เนื้อหา** เป็นการเสนอเนื้อหาที่แสดงออกจากความรู้สึกภายในของข้าพเจ้าที่มีต่อเหตุการณ์พฤติกรรมที่  
ได้รับผลกระทบต่อความรุนแรงก้าวร้าวขัดต่อศีลธรรมที่แฝงตัวอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในยุค  
ปัจจุบัน รวมถึงการรับรู้ด้วยประสบการณ์จากการทดลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เพื่อรับรู้ต่อ  
ผลกระทบของพฤติกรรมภายใน จึงเกิดข้อสรุปและหวั่นวิตกต่อภัยเงียบที่อยู่ใกล้ตัวโดยเฉพาะกับเด็กเล็ก  
ที่ยังไม่อาจสามารถใช้วิจารณญาณในสิ่งเลวร้ายที่แฝงอยู่ในความสนุกตื่นเต้นเร้าใจ ปัญหาดังกล่าวจึง  
เป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า

2. **รูปแบบ** ผลงานมีลักษณะรูปแบบกรรมวิธีทางด้านจิตกรรมสองมิติ ถ่ายทอดความรู้สึกภายในของ  
ข้าพเจ้าออกมาด้วยรูปทรงสัญลักษณ์ทางความคิดตามจินตนาการของข้าพเจ้า ที่เกิดจากการดัดแปลง  
ผสมผสานรูปทรงคนกับรูปทรงตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์ และบรรยากาศโครงสร้างที่เกินจริงในโลกมายา  
ของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยในผลงานแต่ละชิ้นมีความคิดที่คล้ายคลึงกัน แต่อาจแตกต่างกันใน  
เรื่องรูปทรงและสีหลัก โดยได้กำหนดไว้จำนวน 6 ชิ้น

3. **เทคนิค** เป็นการสร้างสรรค์ผลงานลักษณะ 2 มิติที่ผสมระหว่างวัสดุสำเร็จรูปกับรูปทรงสัญลักษณ์  
ที่อาศัยกรรมวิธีจิตกรรม โคนใช้เทคนิคพื้นผิวด้วยเทคนิคสีอะคริลิกและสีน้ำมันเป็นส่วนใหญ่

### 1.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูลจากประสบการณ์จริงของตัวเองและเฝ้าสังเกตบุคคลรอบข้างในครอบครัวรวมถึง  
บุคคลที่รู้จักที่มีพฤติกรรมชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

2. ศึกษาข้อมูลจากการติดตามข่าวสารจากสื่อต่างๆ ได้แก่ หนังสือพิมพ์, โทรทัศน์และข่าวสารทาง  
อินเทอร์เน็ต , บทความทางวารสาร รวมถึงงานวิจัยที่อยู่ในหอสมุดแห่งชาติ

3. นำข้อมูลเบื้องต้นมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นแบบร่างตามแนวความคิดเพื่อเป็นการบันทึก  
ความคิดเริ่มแรกก่อนการสร้างสรรค์ผลงานจริงโดยคร่าวๆ ภาพร่างจะเป็นตัวทดลองการวาง  
องค์ประกอบส่วนใหญ่โดยรวมซึ่งอาจมีการปรับเปลี่ยนได้เมื่อต้องลงมือสร้างสรรค์ผลงานจริง

4. การนำภาพร่างมาขยายเป็นผลงานจริง

## บทที่ 2

# งานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องของและอิทธิพลที่ได้รับ

การเปิดโลกทัศน์ในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่ทันต่อสมัย เพื่อให้รู้เขารู้เราอันเป็นป้องกันไม่ให้เกิดความล่าช้าในรูปแบบ และเพื่อที่ได้ค้นคิดพัฒนารูปแบบใหม่ให้เกิดความแตกต่างและพิเศษออกไป เช่นการฝึกแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการสร้างงานได้อีกทางหนึ่ง (ชัยนันท์ ชะอุ่มงาม 2548:89)

หัวใจศิลปะสมัยใหม่ ก็คือสร้างสไตล์หรือลักษณะอื่นๆ บิดเบี้ยวแตกต่างไปจากเดิมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะลัทธิหรือเฉพาะศิลปิน แต่ละลัทธิศิลปะต้องมีหลักปรัชญาหลักสุนทรียเป็นเอกลักษณ์ เพื่อให้กลุ่มหรือศิลปินยึดถือเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ (ไพโรจน์ ชุมณี 2541)

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ในหัวข้อ เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม ได้มุ่งเน้นแสดงออกของอารมณ์และทัศนคติส่วนตัวรวมถึงการค้นหารูปแบบเฉพาะตัว ซึ่งการคิดค้นรูปสัญลักษณ์แทนความคิดและจินตนาการถึงจะเกิดจากมุมมองส่วนตัวเป็นสำคัญ แต่ก็ย่อมเกิดจากการได้รับอิทธิพลทั้งจากสภาพแวดล้อมและอิทธิพลจากผลงานศิลปกรรมของศิลปิน

### 2.1 อิทธิพลจากสภาพแวดล้อม

จากประสบการณ์จริงที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นพฤติกรรมของผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมออนไลน์ จึงสร้างความสนใจให้เกิดการเฝ้าติดตามเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสม เพราะความกลัวแทนสมาชิกในครอบครัว จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะนิพนธ์ ซึ่งได้รับอิทธิพลโดยตรงจากเนื้อหาและบรรยากาศจากเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์

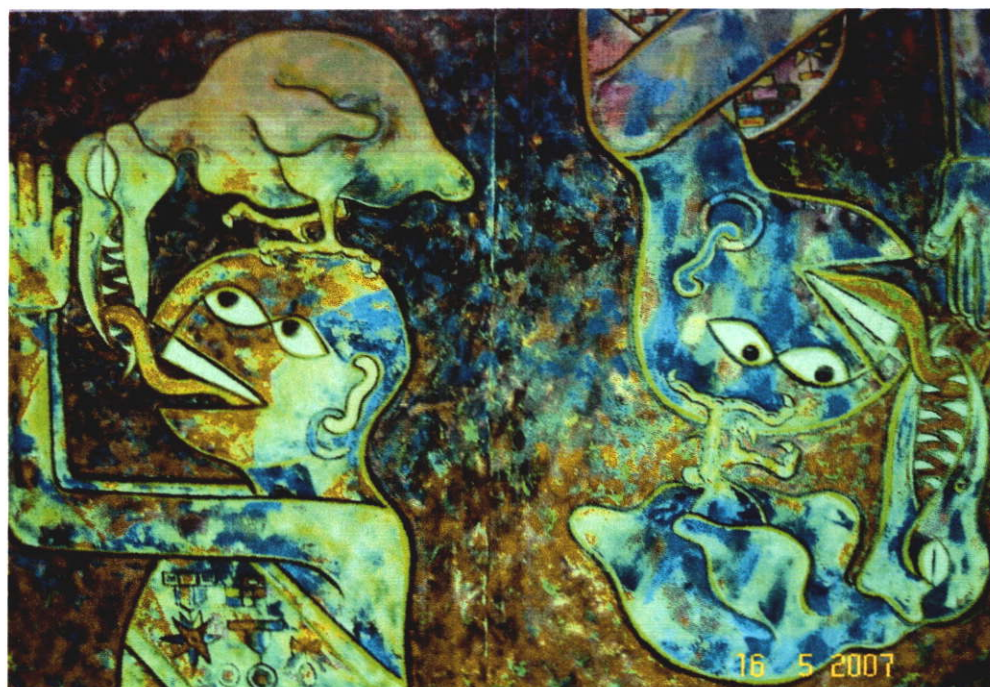


ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างเกม

ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดมุมมองผสานร่วมกับรูปทรงและบรรยากาศในเกมคอมพิวเตอร์ ที่เกิดจากการดัดแปลงให้เกิดรูปทรงใหม่ตามจินตนาการ สร้างเป็นรูปสัญลักษณ์ให้อยู่ในบรรยากาศโลกมายาที่ไม่มีอยู่จริง โทนี่ที่ใช้ในผลงานจึงคล้ายบรรยากาศในเกม เพื่อแทนมลภาวะภายในจิตใจที่ได้รับผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมออนไลน์

## 2.2 อิทธิพลจากศิลปกรรม

อาจารย์ ทวี รัชนิกร เดิมอาจารย์เป็นชาวอำเภอคำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี เกิดวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ 2494 ในปี พ.ศ 2496 ได้เข้าเรียนศิลปะชั้นพื้นฐานที่เพาะช่าง ในปี พ.ศ 2499 สอบเข้าเรียนที่คณะจิตรกรรมและประติมากรรมมหาลัยศิลปกรและเรียนจบในปี พ.ศ 2503 ในอดีตสมัยหนุ่มๆอาจารย์เคยแสดงพลังความสามารถด้านจิตรกรรมร่วมสมัย จนได้รับรางวัลสำคัญของชาติ จากการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติแล้วหลายครั้งดังต่อไปนี้ ปี พ.ศ 2501 ได้รางวัลเกียรติคุณเหรียญทองแดง ปี พ.ศ 2502 ได้รางวัลเกียรติคุณเหรียญทองแดงปี 2503 ได้รางวัลเกียรติคุณเหรียญเงินและเหรียญทองแดง ปี พ.ศ 2504 ได้รางวัลเกียรติคุณเหรียญเงิน ปี พ.ศ 2545 ได้รับรางวัลมโนส เศียรสิงห์ “แดง” สาขาทัศนศิลป์ดีเด่น ด้านสันติภาพ ประชาธิปไตยและความเป็นธรรม และด้วยความหมั่นคงในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยระยะเวลายาวนาน อาจารย์จึงถือเป็นแบบอย่างซึ่งเป็นปูชนียบุคคลด้านหนึ่งของวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย ท่านจึงได้รับเลือกให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ประจำปี พ.ศ 2548



ภาพที่ 2.2 นรกขุมที่สอง ปี พ.ศ 2549 ขนาด 80 × 100 ซม



ภาพที่ 2.3 เทคโนโลยี เทคนิค สีน้ำมัน ขนาด 130 × 130 ซม.

ผลงานของอาจารย์โดยเฉพาะทางด้านจิตรกรรม ที่นำเสนอเนื้อหาสะท้อนสังคมและการเมือง ซึ่งได้อาศัยรูปทรงง่ายๆ ทั้งคน สัตว์ แต่แฝงความหมายมากมายและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเฉพาะตัว เช่น ในภาพจะเห็นทูลกระหม่อมดำไม่ว่าคนหรือสัตว์จะมีความคล้ายคลึงกัน เหมือนประคองจะบอกถึงความเท่าเทียมระหว่างคนกับสัตว์ ซึ่งอิทธิพลที่ส่งให้กลับผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้า ก็คือการใช้รูปทรงง่ายๆ แทนสัญลักษณ์ทางความคิด โดยเฉพาะการเน้นที่ลูกตาและปากของคนที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้อย่างดี



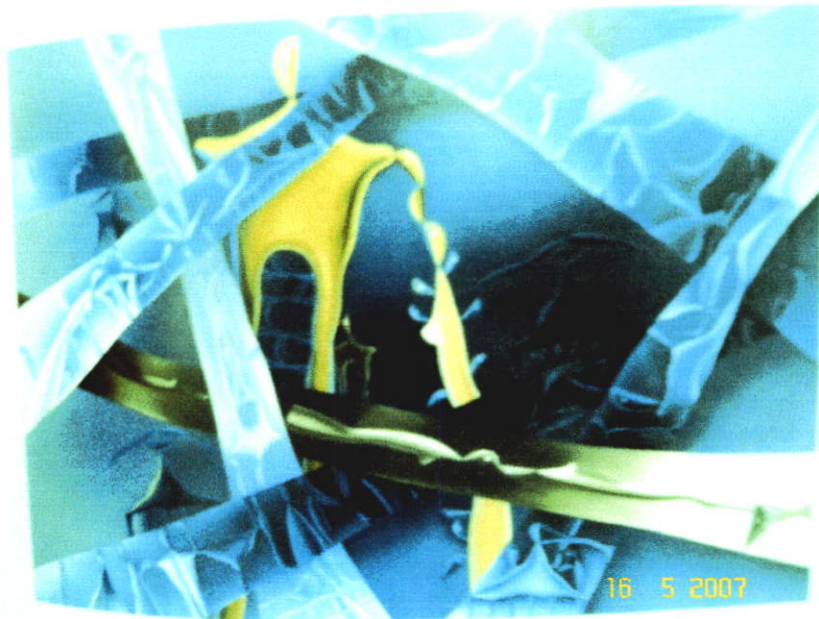
ภาพที่ 2.4 สีนามิ ปี พ.ศ 2549 ขนาด 80 × 100 ซม.

ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ เกิด 23 กันยายน 2486 กรุงเทพมหานคร เริ่มศึกษาศิลปะที่โรงเรียนช่างศิลป์ จากนั้นศึกษาต่อที่คณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ภายหลังสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี แล้วศึกษาต่อในระดับปริญญาโทได้รับปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาจิตรกรรม ในปี พ.ศ 2522 และ ปี พ.ศ 2538 ได้รับให้เป็นศิลปินชั้นเยี่ยม ประเภทจิตรกรรม จาก การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ในปี พ.ศ 2549 ได้รับยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผลงานมุ่งเน้นสะท้อนถึงสภาวะจิตได้สำนึกที่ผ่านมาในอดีตได้แสดงออกควบคู่ไปกับความสำนึกในปัจจุบันที่มีศาสนาเป็นเครื่องน้อมนำทางมาโดยตลอดและรูปแบบศิลปะเป็นแบบเหนือความจริง (SURREALISM )



ภาพที่ 2.5 จิตรกรรม 2512

ในระยะแรกๆ นั้นศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ สร้างสรรค์งานจิตรกรรม โดยมีแนวความคิดจากเรื่องราวของชีวิตของท่านเอง ครอบครัว และสภาพแวดล้อมที่เคยผูกพัน อาทิเช่น เรื่องราวเกี่ยวกับความตาย ความเร้นลับน่ากลัว และชีวิตของคนในครอบครัว ผลงานมีลักษณะของภาพสัญลักษณ์ที่สะท้อนจิตสำนึกภายในเป็นความคิดฝันเหนือความจริง บางครั้งมีการใช้วัสดุประกอบร่วมเข้าไปในงานจิตรกรรมเพื่อสร้างมิติของภาพให้ดูเกินจริงยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.6 น้ำ-ให้ชีวิต, 2541-2542 สีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 2.7 ความมั่งคั่งของชีวิต 12 , 2540 , สีนํ้ามันบนผ้าใบ

ผลงานช่วงปี พ.ศ.2535-2544 ศาสตราจารย์ เกียรติศักดิ์ ได้วิเคราะห์ผลงานของตัวเองและได้อธิบายถึงงานช่วงนี้กินเวลาถึง10ปี เริ่มจากการมองไปยังผู้คนรอบข้าง ได้เห็นความเป็นไปของชีวิตที่แตกต่างกัน เหมือนเป็นจังหวะชีวิตเฉกเช่นจังหวะของคนตรี พบว่ากาลเวลาที่เปลี่ยนไปนั่นเอง ทำให้ชีวิตแปรเปลี่ยนตามไปด้วย ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นล้วนเป็นสังขารม ซึ่งชีวิตย่อมดำเนินไปตามหนทางของตนเอง เกิดแต่กรรมเป็นตัวกำหนด

ในช่วงกลางของงานชุดนี้ เริ่มมองชีวิตอย่างมีสติ พิจารณา พบว่าการมีชีวิตอยู่ย่อมเป็นสิ่งประเสริฐแล้ว เพียงการปรับทัศนะของการมองชีวิต มองโลกในด้านดีงาม พอสมกับฐานะของการที่จะมีชีวิตอยู่อย่างพอสมควร ชีวิตก็จะเป็นสิ่งงอกงามมีความสุข (ศาสตราจารย์ เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ, 19 )

ผลงานช่วงปี พ.ศ.2535จนถึงปัจจุบัน รูปสัญลักษณ์ในผลงานจิตรกรรมของท่าน และแนวความคิดการ แสดงออก ได้ให้อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า ที่ได้ใช้รูปทรงสัญลักษณ์ให้ความหมายแทนความคิดและความรู้สึกเชิงเปรียบเทียบ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาจนเกิดรูปแบบเฉพาะตัวในผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า

## บทที่ 3

# วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้า ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลกระทบที่มาจากเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความกลัวและวิตกกังวล แทนเด็กๆที่เป็นสมาชิกในครอบครัว จึงเกิดเป็นแง่คิดมุมมองเชิงเปรียบเทียบประชดประชัน ถึงสิ่งเลวร้ายที่ซ่อนอยู่ในความสนุก ตื่นเต้น จากความ แปลกประหลาดทั้งเนื้อหาและบรรยากาศของเกมที่เสมือนอยู่ในโลกจินตนาการณ์เต็มไปด้วยสีสันสวยงาม ซึ่งเมื่อได้แนวคิดที่ชัดเจน จึงได้ทำแบบร่างขึ้นมาเพื่อค้นหาความเป็นไปได้ ที่จะแสดงออกถึงแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึก รวมถึงการค้นหารูปแบบเฉพาะตัว ฉะนั้น ภาพร่างจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าที่ใช้รูปสัญลักษณ์เป็นสำคัญ เมื่อได้ภาพร่างที่ต้องการจึงจะนำไปขยายเป็นผลงานจริง

### 3.1 ภาพร่าง

ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ภาพร่างจากการนำข้อมูลทั้งจากประสบการณ์จริง ที่พบเห็นพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นเกม ตามร้านบริการเกมออนไลน์ทั่วไปและข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่มาจากเกมคอมพิวเตอร์ จึงได้ นำข้อมูลทั้งหมดมารวบรวมวิเคราะห์ผสมกับแนวคิด ความรู้สึกที่ต้องการ ซึ่งได้ออกมาเป็นภาพร่างที่มีรูปแบบเฉพาะตัว โดยอาศัยรูปสัญลักษณ์แทนความคิดจินตนาการณ์และนำหลักทัศนธาตุทางศิลปะมาสังเคราะห์รวมกัน สร้างเป็นความรู้สึกให้กับภาพ จนเป็นภาพร่างจำนวนหนึ่ง และนำภาพร่างมาคัดเลือกภาพที่ต้องการมาขยายเป็นผลงานจริง(จากคำชี้แนะ โดยอาจารย์ที่ปรึกษา)



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1



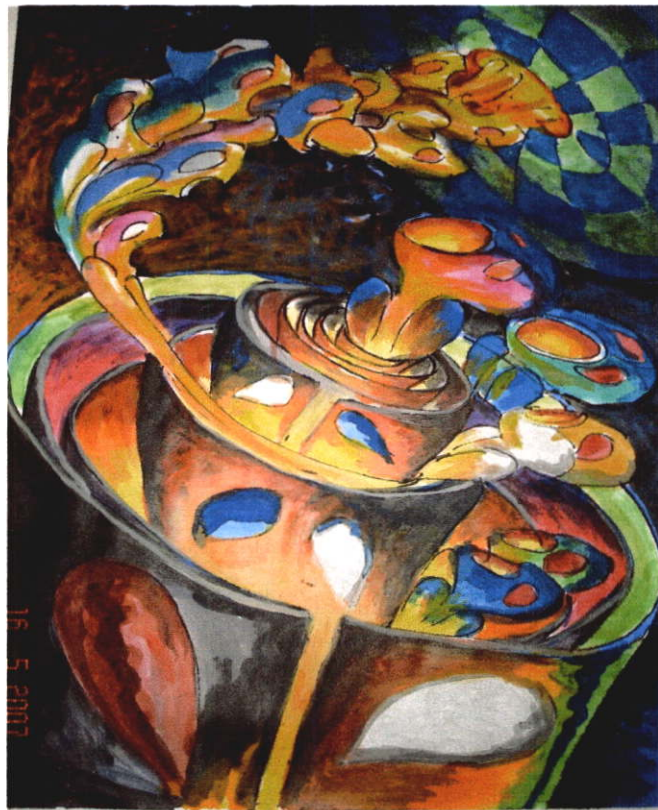
ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างจีนที่ 4



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างจีนที่ 5



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชิ้นที่ 6

### 3.2 กระบวนการสร้างสรรค์

เมื่อได้ภาพร่างที่สมบูรณ์ทั้งแนวคิด อารมณ์และรูปแบบเฉพาะตัวที่ต้องการแล้ว จึงนำภาพร่างมาวิเคราะห์หามองหาปัญหาที่จะเกิดขึ้น เมื่อต้องนำไปขยายเป็นผลงานจริง เพราะการขยายเป็นผลงานจริงย่อมต้องมีการปรับแก้และเพิ่มเติมรายละเอียดไปตามสัดส่วนที่ถูกขยายขึ้นไปจากเดิมหลายเท่า ซึ่งเมื่อวางแผนการดำเนินงานดีแล้วจึงลงมือปฏิบัติ

การสร้างสรรค์มุ่งเน้นกรรมวิธีแบบจิตรกรรมสองมิติ ที่ใช้สีอะคริลิกและสีน้ำมันตามความเหมาะสมของพื้นผิวที่ต้องการความแตกต่าง โดยเฉพาะรูปทรงที่ให้สาระที่แตกต่างกันซึ่งบางครั้งระหว่างการดำเนินงานได้เกิดความพิเศษของพื้นผิวขึ้น โดยบังเอิญ ที่นอกเหนือไปจากการใช้สีแปรของพู่กันที่ตั้งใจประดิษฐ์ขึ้น ซึ่งความบังเอิญเกิดขึ้นได้หลายวิธี บางครั้งเกิดจากการทำปฏิกิริยากันระหว่างปริมาณของน้ำกับสีที่ไม่สมดุลย์ หรือเกิดจากละอองน้ำกับสีสเปรย์ และบางครั้งเกิดจากการใช้ผ้าชุบน้ำหมาดๆเช็ดในจังหวะที่สียังไม่แห้ง ความพิเศษของพื้นผิวเหล่านี้ได้ถูกนำไปใช้ในรูปต่อๆไปด้วย ส่วนจุดเด่นของภาพและจุดล่องถัดลงไปตามลำดับได้ถูกเน้นด้วยปริมาณของสีที่แตกต่างกันรวมถึงความคมชัดของรายละเอียดก็แตกต่างกันไป ซึ่งบริเวณจุดเด่นของภาพจะใช้สีสดใสในโทนสีร้อน เพื่อตัดกับพื้นหลังของภาพทำให้เกิดความน่าสนใจและเก็บรายละเอียดที่ชัดเจนบ่งบอกตำแหน่งของประธานในภาพ ส่วนบรรยากาศโดยรวมในภาพจะใช้ทั้งสีโทนร้อนและโทนเย็น ซึ่งอยู่ในปริมาณที่แตกต่างกัน โดยจะใช้โทนร้อนมีปริมาณมากกว่า สีโทนเย็นควบคู่ไปกับร่องรอยทิศทางของสีแปรที่ขนาดความยาวของเส้นสีแปรที่แตกต่างกัน

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์

#### 4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม

การสร้างสรรค์ผลงานผลงานศิลปะนิพนธ์ ในหัวข้อ เกมของชีวิตในโลกวัตุนิยม ได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจิตรกรรม มีทั้งสิ้นจำนวน 6 ชิ้น เป็นการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในเนื้อหาสาระในเรื่องเดียวกัน โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ที่เป็นแนวทางเฉพาะตัว จึงได้นำผลงานมาวิเคราะห์ถึงความเปลี่ยนแปลงในพัฒนาการจากการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาผลงานในอนาคต โดยได้นำขบวนการทางด้านศิลปะมากำหนดวิธีการศึกษาวิเคราะห์ดังนี้

##### 4.1.1 วิเคราะห์เนื้อหาและเรื่องราว

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนมลภาวะภายในจิตใจ ที่ได้รับผลกระทบมาจากความกลัววิตกกังวลแทนสมาชิกในครอบครัวถึงภัยเงียบที่ซ่อนอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์ จึงเกิดแง่มุมมองและอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดโดยการเปรียบเทียบแบบประชดประชัน ให้เห็นถึงสิ่งเลวร้ายความน่ากลัวที่มาควบคู่กับความแปลกประหลาด ในรูปทรงและบรรยากาศของโลกจินตนาการจากเกมที่เต็มไปด้วยสีสันชวนให้ติดตาม สร้างความหลงใหล ตื่นเต้น แต่แท้ที่จริงเป็นภัยที่คอยครอบงำจิตใจผู้เล่น จนยากจะคืนชนหนักหนี ต่อแรงปรารถนาของตนที่ถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าในบรรยากาศของเกมตลอดเวลา

เมื่อข้าพเจ้าได้ทดลองแยกประเด็นเนื้อหาและเรื่องราวออกจากกัน นำมาวิเคราะห์ทีละส่วนจึงพบว่าจากการใช้สื่อต่างๆทางทัศนธาตุ โดยเฉพาะการใช้เส้นและสีที่ประกอบกันขึ้นมา ล้วนออกมาจากความรู้สึกภายในจิตใจซึ่งยากจะระบายจากสภาวะความกดดัน อึดอัดภายในจิตใจ แต่ไม่สามารถจะระบายออกมาสู่ภายนอกได้ ด้วยยังมีสติคอยควบคุมอยู่ ซึ่งเกิดจากการต้องเผชิญอยู่กับปัญหาและอุปสรรคที่ยังไม่ได้รับการแก้ไขทั้งเกิดขึ้นจากตัวเองรวมถึงบุคคลรอบข้างในครอบครัวด้วย ผนวกกับการได้รับรู้ข้อมูลจากเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้าพเจ้าเองก็มีเด็กอยู่ในความดูแล จึงเป็นการเพิ่มอรรถรสของปัญหามากยิ่งขึ้น จึงได้นำประเด็นของเกมมาเป็นสื่อกลาง ในการสะท้อนอารมณ์ในปัจจุบันที่อาศัยรูปทรงสัญลักษณ์ต่างๆให้สอดคล้องประสานกับเส้นและสี แสดงออก ผ่านอาการของความอึดอัดคืนรนอยากตระโกนระบายออกมา แบบตรงไปตรงมาเชิงเปรียบเทียบประชดประชันที่เกิดจากสภาพแวดล้อมซึ่งกำลังรุมเร้าเป็นปัญหาเข้ามาซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่า ล้วนเกิดมาจากการใช้ชีวิตที่ผูกติดอยู่กับวัตุนิยม เงินนิยม การศึกษานิยม ที่ไม่อาจจะปฏิเสธได้เลยในการดำเนินวิถีชีวิตยุคปัจจุบัน

#### 4.1.2 วิเคราะห์สัญลักษณ์

การสร้างสรรคผลงานของข้าพเจ้าได้อาศัยรูปสัญลักษณ์แทนความคิดและจินตนาการส่วนตัว เป็นสำคัญ ในลักษณะเปรียบเทียบประชดประชัน จึงจำเป็นอย่างมากที่ต้องอธิบายที่มาที่ไปของรูปสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นมาจากจินตนาการส่วนตัว

สัญลักษณ์ของดวงตาสีร้อนแรง ต้องการเปรียบเทียบเหมือนดวงตาแห่งกิเลส ที่ชอบเพ็งมองแต่ วัตถุสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดมลภาวะตามมาอยู่ภายในจิตใจก็ข่มนำมาซึ่งความทุกข์ เฉกเช่นการใช้ดวงตา ของผู้เล่นเกมที่ต้องตกอยู่ในความลุ่มหลงอยู่ในโลกมายาของเกมคอมพิวเตอร์ตลอดเวลา

สัญลักษณ์ที่คล้าย ครึ่งคนครึ่งมนุษย์ต่างดาว ต้องการเปรียบเทียบถึงจิตใจของคนที่ไม่เปลี่ยนแปลง ไปตามกระแสตลอดเวลา จนไม่อาจเอาชนะหรือขจัดขึ้นกิเลสภายในจิตใจของตนได้เลย ที่ไม่ต่างไป จาก การไม่รู้จักจิตใจของตนเอง จิตใจก็ข่มเป็นสิ่งเร้าลับนำกลัวมองไม่เห็น เสมือนกับจิตใจที่มี รูปร่างคล้ายมนุษย์ต่างดาวที่ดูลึกลับน่ากลัวซึ่งมีตัวตน จริงหรือไม่จริงก็ไม่มีทางรู้ได้หากไม่พยายาม เรียนรู้จิตใจของตน

สัญลักษณ์ที่สร้างเป็นบรรยากาศคล้ายในอวกาศ ต้องการสะท้อนสถานะที่ไร้ขอบเขต เปรียบได้ กับจิตใจที่มีกิเลสไม่มีที่สิ้นสุด จิตใจก็ข่มต้องหลุดลอยไร้จุดหมาย เดินทางออกนอกเส้นทาง ที่ไม่มี วันกลับมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้เลย ต้องดิ้นรนแสวงหาอยู่ในโลกมายาตลอดเวลาจนต้อง นำพาชีวิตและจิตใจไปสู่หนทางแห่งความทุกข์ ซึ่งข้าพเจ้ามีความเชื่อที่ว่าหากแม้เรากำลังเดินทาง เหมือนชีวิตแว้งคว้างอยู่ในอวกาศต้องพบกับความทุกข์ไม่สามารถกลับมาสู่โลกของความเป็นจริงได้ แต่หากเพียงมีสติที่จะจดจำตำแหน่งของดวงดาวต่างๆเอาไว้บ้างก็ข่มมองเห็น โลกแห่งความจริงที่สามารถพบความสุขที่แท้จริงได้ เช่นเดียวกับการที่เราพยายามจดจำหรือรับฟังเหตุการณ์ที่จะ นำไปสู่หนทางแห่งความทุกข์ก็ข่มไม่เดินทางไปค้นหาความทุกข์อย่างแน่นอน

#### 4.1.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุมีความสำคัญในผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำมาประกอบเป็น ผลงานและนำมาวิเคราะห์มีดังนี้

**สี.** บรรยากาศของสีในผลงานทุกชิ้น ได้ใช้ทั้งสีโทนร้อนและสีโทนเย็น แต่ให้ความสำคัญกับ รายละเอียดความชัดเจนของสีในส่วนประกอบประฐาน และรองประฐานในแต่ละส่วนทั่วทั้งภาพให้เกิด มิติและเน้นสีที่สดสว่างให้สอดคล้องกับแนวคิดแบบประชดประชัน ซึ่งทำให้ภาพแสดงบรรยากาศ ของสีที่สวยงาม เพื่อชวนให้น่ามองไปพร้อมกับความน่ากลัวในรูปสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ต้องการสะท้อน ถึงสิ่งเลวร้ายที่มาพร้อมกับความงาม

**เส้น.** การใช้เส้นในภาพทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ดิ้นรน ขัดขืน อึดอัดเกิด จากการใช้เส้น ในลักษณะเส้นโค้งที่มีการสลับทิศทางจากซ้ายไปขวา จากบนลงล่างสลับกันไปมา

อย่างต่อเนื่อง โดยมีเส้นตรงทรงสี่เหลี่ยมที่เกิดจากผืนผ้าใบทำให้เส้นต่างๆในภาพ เหมือนถูกบังคับให้เคลื่อนไหวขัดแย้งอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม ผสมกับทิศทางของรูปทรงที่เคลื่อนไหวสอดประสานไปกับเส้นเหล่านั้นทำให้ภาพเกิดอารมณ์ขึ้นมาได้

**พื้นผิว.** การเกิดพื้นผิวของแต่ละรูปทรงได้เกิดจากการใช้เทคนิคซึ่งบางครั้งเกิดจากความตั้งใจโดยการใช้สีแปรปรวนของพู่กัน แต่บางครั้งเกิดจากความบังเอิญ โดยเกิดจากความผิดพลาดในส่วนผสมระหว่างน้ำกับสีที่ไม่เหมาะสมเมื่อปล่อยให้แห้งจึงได้พื้นผิวที่แปลก จนนำไปใช้ในส่วนที่สอดคล้องกับรูปทรงหรือบางครั้งเกิดจากการเช็ดถูเพื่อแก้ไขแต่ก็ได้ พื้นผิวขึ้นมาและนำมาเพิ่มเติมอีกเล็กน้อย ทำให้ได้พื้นผิวที่สะดวกรวดเร็ว

**รูปทรง.** รูปสัญลักษณ์ที่เกิดจากความคิดและจินตนาการมีส่วนสำคัญในภาพ ทำให้ภาพแสดงเนื้อหาได้ชัดเจน รูปทรงที่ถูกคิดแปลงจากความคิดมีทั้งรูปทรงพื้นฐานเช่นวงกลม วงรี ผสมกับรูปทรงที่คล้ายคนถูกคิดแปลง เลียนแบบอาการต่างๆของคนโดยมุ่งเน้นความหมายแฝงที่เปรียบเทียบประชดประชันอยู่ในรูปสัญลักษณ์เหล่านั้นจะช่วยส่งให้ภาพมีสาระเพิ่มมากขึ้นนอกเหนือจากความรู้สึกที่ได้รับ

**น้ำหนัก.** มิติในภาพเกิดจากการใช้ขนาดของรูปทรงที่ต่างกันและที่สำคัญคือการให้น้ำหนักของสี การเน้นน้ำหนักของสีแต่ละตำแหน่งจึงต้องคำนึงความเข้มของสีและแสง โดยเทียบเคียงเป็นน้ำหนักอ่อนสุดไปหาเข้มสุด ซึ่งแต่ละรูปทรงย่อมมีค่าความแตกต่างไม่เท่ากันตามระยะที่ควรจะเน้น

#### 4.1.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบ

โครงสร้างโดยรวมในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้คำนึงถึงการจัดองค์ประกอบของตำแหน่งประธาน และรองประธานที่เป็นส่วนประกอบของภาพทั้งหมด ซึ่งต้องมีการวางแผนที่จะวางองค์ประกอบในแต่ละชั้น ให้มีความสมบูรณ์โดยไม่ให้เกิดการซ้ำกันและต้องคำนึงถึงการผสมผสานร่วมกับทัศนธาตุเพื่อให้ได้ผลทางความรู้สึกเป็นหลักสำคัญ

#### 4.2 การวิเคราะห์ผลงานรายชิ้น

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์จำนวน 6 ชิ้นได้นำหลักการทางศิลปะมาสังเคราะห์ออกเป็นผลงานที่มีเนื้อหาสาระจากแนวคิดจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้าเป็นสำคัญและจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นทีละชิ้น ที่ผ่านขบวนการทำภาพร่างมาอย่างต่อเนื่อง จึงเกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นในผลงานชิ้นต่อๆมา จึงได้นำผลงานทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามลำดับจากชิ้นที่ 1-6 นั้นก็เพื่อมองหาข้อผิดพลาดในแต่ละชิ้นและคู่มือที่ส่งถ่ายให้กันในการนำข้อดีมาประยุกต์ใช้ในแต่ละชิ้น เพื่อนำไปสู่เจตนาในการสร้างสรรค์ผลงานที่วางเป็นแนวคิด

#### 4.2.1 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

โครงสร้างโดยรวมของภาพ ได้วางองค์ประกอบให้ประธานของภาพอยู่ระยะกึ่งกลางของภาพ ซึ่งได้กำหนดรูปสัญลักษณ์ให้แตกต่าง ขัดแย้งกันและกำหนดจังหวะทิศทางของรูปสัญลักษณ์ทำเป็นจังหวะคล้ายเส้นโค้งในลักษณะที่แตกต่างกันให้เข้าประทะกัน เพื่อสร้างจังหวะการเคลื่อนไหวที่รุนแรง แต่เนื่องจากรูปสัญลักษณ์ที่คล้ายคนมีขนาดเท่าๆกันและกระจัดกระจายไปทั่วทั้งภาพทำให้ภาพขาดแรงประทะตามเป้าหมายที่วางไว้ จุดน่าสนใจจึงขาดหายไปรวมถึงมิติของภาพก็ยังคงไม่ชัดเจน เพราะเกิดจากการกำหนดรูปทรงกลมที่เป็นพื้นหลังมีขนาดใหญ่ทำให้ข่มส่วนที่เป็นประธานของภาพ รวมไปถึงแหล่งกำเนิดของแสงมีหลายๆจุดจึงทำให้รูปทรงคนดูแบนราบ เมื่อมองคูมิอิโนภาพโดยรวมๆจึงยังไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ



ภาพที่ 4.1 เกมของชีวิตในโลกวัตตุนิยม หมายเลข 1.2549.สีอะคริลิกบนผ้าใบ.150×190ซม.

#### 4.2.2 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่ 2 ได้กำหนดตำแหน่งประธานของภาพโดยให้มีขนาดใหญ่จากด้านบนสุดจนมาถึงล่างสุดให้สอดคล้องไปกับผืนผ้าใบที่อยู่ในแนวตั้งด้วย และลวดรูปทรงกลมที่เคยสร้างปัญหาเรื่องการข่มประธานของภาพโดยกำหนดเพียงลวดลายเท่านั้น แต่ที่เป็นข้อผิดพลาดประการสำคัญซึ่งปรากฏอยู่ในภาพนี้คือการใช้บรรยากาศของสี โดยเฉพาะบรรยากาศสีในภาพทั้งหมด สีโทนเย็นมีปริมาณมากกว่าสีโทนร้อน จึงไม่ประสานสอดคล้องกับรูปสัญลักษณ์ที่กำหนดอยู่ในทิศทางให้เป็นเส้นโค้ง เพื่อแสดงอาการคืนรน ทำให้ภาพขาดพลังของสีที่แสดงอารมณ์ความเคลื่อนไหวที่รุนแรงลงไป



ภาพที่ 4.2 เกมของชีวิตในโลก วัตถุประสงค์นิชมหมายเลข 2 .2549 สีอะคริลิกบนผ้าใบ 150×198 ซม.

### 4.2.3 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3

การวางตำแหน่งของประธานในภาพยังคงให้อยู่กึ่งกลางของภาพและสร้างรูปทรงคล้ายคนที่มีขนาดเล็กลงมาจำนวนเท่าๆกันอยู่ในตำแหน่งที่กระจายล้อมรอบประธาน เพื่อต้องการให้ภาพมีจุดรองให้ความสำคัญทั่วทั้งภาพ โดยสร้างทิศทางให้แตกกระจายจากส่วนกลางของประธาน และกำหนดความสว่างของแสงที่เกิดจากสีโทนร้อนให้ชัดเจนเป็นบางจุด แต่รูปทรงกลมที่เป็นพื้นหลังของภาพทำให้ภาพดูเหมือนยังไม่จบอาจเป็นเพราะรูปทรงกลมให้ความรู้สึกที่ไม่หยุดนิ่ง



ภาพที่ 4.3 เกมของชีวิตในโลก วัตฤณนิยชมหมายเลข 3.2549 สีอะคริลิกบนผ้าใบ 150×190 ซม.

#### 4.2.4 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4

ผลงานในชิ้นที่ 4 เมื่อมองดูภาพรวมแล้วจะเห็นประธานของภาพไม่สมดุลย์เอียงไปทางด้านซ้ายเพราะเกิดจากรูปทรงที่เท่ากันและความคมชัดยังมีความเท่ากัน ทำให้รูปทรงที่เป็นกลุ่มทางด้านซ้ายเกิดมีการค้ำน้ำหนักเท่ากับกลุ่มตรงกลาง รวมถึงทิศทางของแสงที่ออกมาจากปาก ซึ่งพุ่งออกมาจากตรงกลางของภาพไปทางด้านซ้าย ทำให้จุดนำสายตาไม่อยู่กึ่งกลางของภาพและลำแสงที่คล้ายเปลวเพลิงอยู่ด้านหลังรูปวงกลมมีความสว่างมากเกินไป ทำให้ภาพขาดระยะที่ควรจะเป็น จึงมีผลกระทบต่อจุดเด่นของภาพ



ภาพที่ 4.4 เกมของชีวิตในโลกวัตตุนิยมหมายเลข4.2550 สีอะคริลิกบนผ้าใบ150×190ซม.

#### 4.2.5 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 5

โครงสร้างในผลงานชิ้นที่ 5 ได้เปลี่ยนตำแหน่งของประธานให้เลื่อนตำแหน่งมาทางด้านล่างของภาพ โดยจัดภาพเป็นแนวตั้ง ในภาพนี้จะเน้นพื้นที่ของแสงให้ตัดกับความมืดของเงา และความมืดในพื้นที่หลังของภาพเพื่อให้แสงได้มีอิทธิพลในการสร้างจุดสนใจ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาคือทำให้รูปทรงที่อยู่ใกล้กับแสงเกิดความแบนไม่อาจตัดให้เกิดมิติได้ซึ่งเกิดจากมุมมองด้านข้างของรูปทรง



ภาพที่ 4.5 เกมของชีวิตในโลก วัตฤณนิมหมายเลข 5.2550 สีอะคริลิกบนผ้าใบ 150×195 ซม.



### 4.3 สรุปผลการวิเคราะห์

หากมองดูจากภาพรวมในผลงานศิลปะปะนิพนธ์จำนวน 6 ชิ้น ได้วิเคราะห์ออกมาเป็นข้อสังเกตถึงความเปลี่ยนแปลงได้ 2 ระยะ

ระยะที่ 1 อยู่ในผลงานชิ้นที่ 1-3 ซึ่งมีปัญหาที่คล้ายคลึงกันคือการใช้ความสำคัญกับรูปสัญลักษณ์ ในภาพมากไป ทำให้ภาพแสดงเพียงเรื่องราวขาดความรู้สึกที่ควรจะเป็น เพราะเกิดจากสื่อทางทัศนธาตุที่นำไปใช้ไม่อาจประสานกลมกลืนร่วมกับรูปสัญลักษณ์ จึงทำให้รูปสัญลักษณ์มีอิทธิพลในโครงสร้างโดยรวมของภาพ

ระยะที่ 2 อยู่ในผลงานชิ้นที่ 4-6 ซึ่งมีการแก้ไข เรื่องรูปสัญลักษณ์ให้มีจำนวนน้อยลงเมื่อเทียบกับสัดส่วนของพื้นที่ทั้งหมดในภาพ และปรับแก้ค้นหาทัศนธาตุของเส้น สี พื้นผิว ให้เหมาะสมกับรูปทรงจึงทำให้ภาพสามารถแสดงทั้งอารมณ์และแนวคิดไปในทิศทางเดียวกันได้พอสมควร แต่ปัญหาคือหลายๆ ชิ้น อีกประการหนึ่งที่พบในผลงานชิ้นที่ 4-6 คือรูปทรงที่อยู่ในแสงไม่สามารถตัดให้เกิดมิติได้จึงดูแบนราบมากกว่ารูปทรงที่ไม่ถูกแสง ซึ่งจะนำข้อผิดพลาดที่ได้จากการวิเคราะห์ไปปรับปรุงในการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตต่อไป

ผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 4.7 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม หมายเลข 1.2549 สีอะคริลิกบนผ้าใบ. 150×190 ซม.



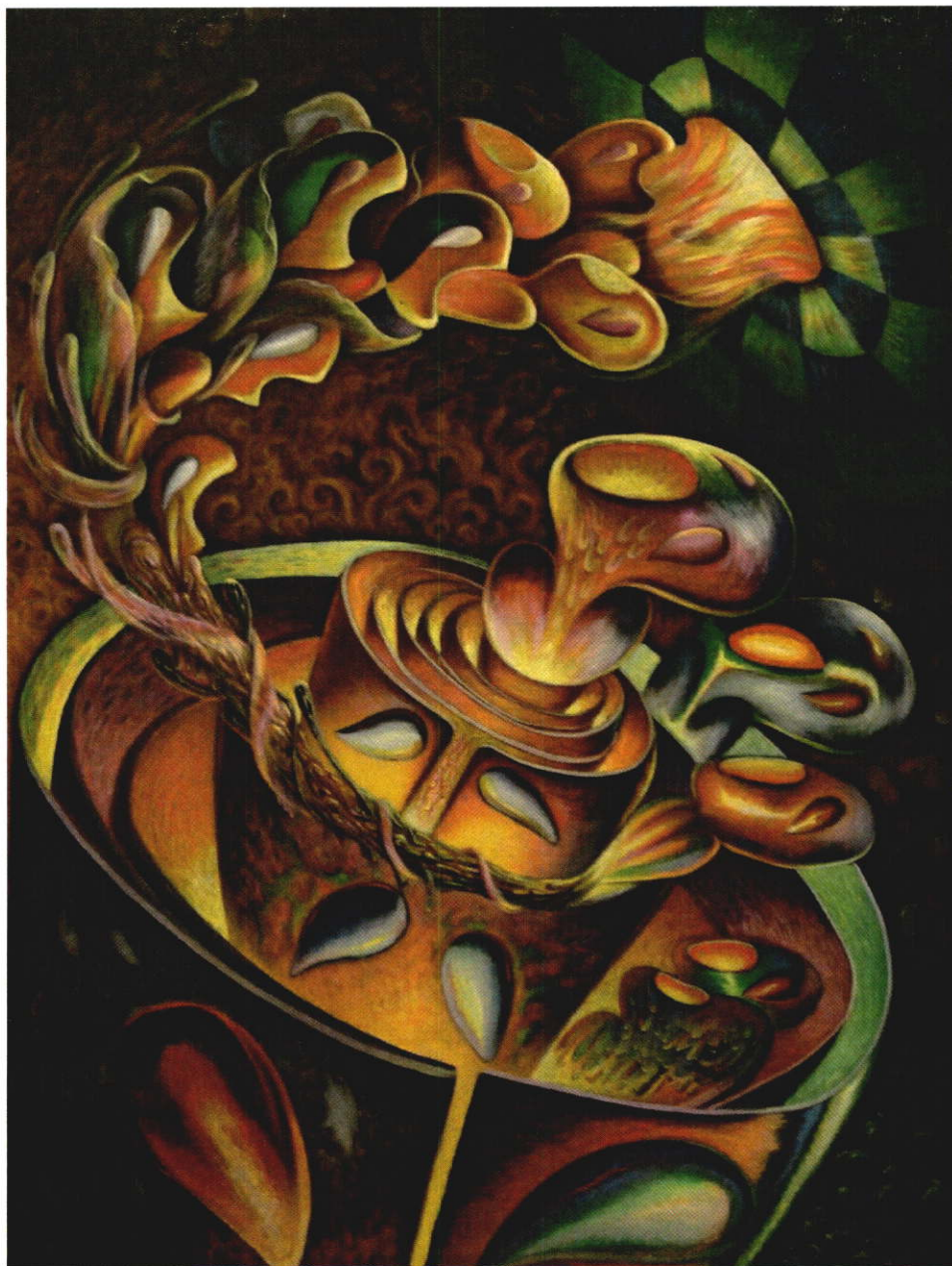
ภาพที่ 4.8 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยมหมายเลข 2.2549 สีอะคริลิกบนผ้าใบ 150×198 ซม.



ภาพที่ 4.9 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม หมายเลข 3.2550 สีอะคริลิกบนผ้าใบ 150×190 ซม



ภาพที่ 4.10 เกมของชีวิตในโลกวัตตุนิยม หมายเลข 4. 2550 สีอะคริลิกบนผ้าใบ 150×190 ซม



ภาพที่ 4.11 เกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม หมายเลข 5.2550 สีอะคริลิกบนผ้าใบ 150×198 ซม.



ภาพที่ 4.12 เกมของชีวิตในโลกวัตถุ หมายเลข 6.2550 สีอะคริลิกบนผ้าใบ 150×198 ซม.

## สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ

ผลงานศิลปกรรมในวิทยานิพนธ์ หัวข้อเกมของชีวิตในโลกวัตถุนิยม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการสะท้อนแง่คิดมุมมองและอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้า ในเชิงเปรียบเทียบประชดประชัน เพื่อให้เห็นถึงสิ่งเลวร้ายความน่ากลัว ที่มาพร้อมกับโลกมาฆาของเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ที่สร้างโลกจินตนาการความแปลกประหลาดทั้งรูปทรงและบรรยากาศ ให้ชวนหลงใหลนำติดตามเกิดเป็นความตื่นเต้นเล้าใจให้กับผู้เล่น จนในที่สุดก็เป็นการถูกมอมเมาให้ยึดติดอยู่กับโลกจินตนาการตลอดเวลา โดยเฉพาะวัยที่ยังด้อยด้วยวุฒิภาวะเฉกเช่นเด็กเล็กและเยาวชนซึ่งเกิดเป็นผลกระทบตามมาต่อสถานภาพปัจจุบันของผู้เล่นเกม จึงเป็นเหตุของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า เป็นการศึกษาค้นหาภาษาทางศิลปะ เพื่อนำไปถ่ายทอด แทนความเป็นนามธรรมทางความคิดอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้า ให้ออกมาเป็นรูปธรรม ที่อาศัยสื่อทางทัศนธาตุมาเป็นตัวร้อยเรียงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ได้นำสื่อทัศนธาตุมาทดลองเป็นภาพร่างคร่าวๆจำนวนหนึ่งที่ถูกวิเคราะห์ผ่านข้อมูลทั้งหมด ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์รวมไปถึงการศึกษาผลงานศิลปกรรมที่มีความเกี่ยวข้องโยงกันในลักษณะใช้รูปทรงสัญลักษณ์เปรียบเทียบ เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดรูปแบบซ้ำซ้อน ซึ่งก็คือเป็นทั้งข้อดีและข้อเสีย เมื่อป้องกันหลีกเลี่ยงก็ย่อมต้องจดจำผลงานศิลปกรรมดังกล่าว ในท้ายที่สุดการสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบเฉพาะตัวของข้าพเจ้าก็ได้รับอิทธิพลโดยไม่รู้ตัวซึ่งทำให้มองเห็นอิทธิพลจากงานศิลปกรรมของศิลปินอยู่ 2 ท่านคือ อาจารย์ ทวี รัชนิกร และ อาจารย์ เกียรติศักดิ์ ชานนารอด จากการสร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านมาจำนวน 6 ชิ้นจึงสามารถเห็นความเปลี่ยนแปลงในการทำความเข้าใจถึงกระบวนการใช้ภาษาทางศิลปะได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้นหากเปรียบเทียบจากชิ้นที่ 1-6 ก็แบ่งความเปลี่ยนแปลงออกเป็น 2 ระยะ ซึ่งระยะที่ 1 ยังไม่อาจใช้ทัศนธาตุมาสื่อแทนอารมณ์ความรู้สึกตามที่ต้องการ จากการวิเคราะห์หาสาเหตุจึงพอสรุปได้ว่ารูปสัญลักษณ์ที่นำมาใช้มีความหลากหลายของพื้นผิวและแตกต่างทางด้านรูปทรงมากเกินไปจึงยากที่จะเลือกใช้ทัศนธาตุ ให้เหมาะสมทำให้ภาพดูไม่ประสานกลมกลืนและไม่สามารถแสดงอารมณ์เท่าที่ควรซึ่งจะปรากฏอยู่ในผลงานชิ้นที่ 1-3 ส่วนในระยะที่ 2 คือการแก้ไขปัญหาโดยการลดความหลากหลายของรูปทรงและลดขนาดของรูปทรงลงเช่นกัน จึงทำให้การใช้สื่อทางทัศนธาตุมีอิสระและเพิ่มประสิทธิภาพให้เกิดอารมณ์มากยิ่งขึ้น จะเห็นได้จากความเปลี่ยนแปลงในผลงานชิ้นที่ 4-6 ซึ่งในมุมมองของข้าพเจ้าอาจมองภาษาศิลปะนั้นมีความลุ่มลึกมีความยากง่ายไม่เหมือนกัน และย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์และทักษะความถนัดของแต่ละบุคคล ศิลปะจึงเกิดเป็นลัทธิมากมายในหน้าประวัติศาสตร์ศิลปะ ซึ่งการทำงานศิลปะเมื่อถึงที่สุดก็ย่อมใช้รูปธรรมในภาษาทางทัศนธาตุมาแทนค่าให้ใกล้เคียงกับ

นามธรรมภายในจิตใจของคนได้ต่อเนื่องมั่นคง แต่สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าได้มีเจตนา มุ่งเน้นสะท้อนความคิดเชิงเปรียบเทียบประชดประชันเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มาเป็นสื่อ ให้สังคม ร่วมรับรู้แง่มุมการใช้ชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยวัตถุสิ่งขั้วๆ จึงมุ่งเน้นใช้สื่อทัศนธาตุที่สอดคล้อง ประสานกับรูปสัญลักษณ์เป็นสำคัญ

#### ข้อเสนอแนะ

ผลงานสร้างสรรค์วิถยานิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ได้รับความรู้มากยิ่งขึ้นในการใช้สื่อทางทัศนธาตุและยัง ทำให้ได้เรียนรู้ข้อผิดพลาดที่ผ่านมาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมชุดนี้จึงอยากจะนำมาถ่ายทอดเป็น ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจในการสร้างสรรค์ศิลปะแนวทางเดียวกัน

การสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้รูปสัญลักษณ์ในการสื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกอาจจะพบปัญหาในการแสดงออก อันเนื่องมาจากรูปสัญลักษณ์ที่นำมาใช้อาจมีรูปทรงบังคับไม่สามารถนำสื่อทางทัศนธาตุ มาใช้ได้อิสระเพราะอาจทำให้ความหมายเปลี่ยนไปและมีผลต่อการพัฒนาในขั้นต่อไปอีกด้วย วิธีแก้ไข ที่ข้าพเจ้านำมาใช้คือพยายามลดความสำคัญของรูปทรงลงและใช้เส้น สี น้ำหนักในการแสดงออกจะทำให้ภาพมีอารมณ์เพิ่มมากขึ้น

## บรรณานุกรม

กองบรรณาธิการ.2539. เกมคอมพิวเตอร์ แฟชั่นใหม่ของเด็กไทย.นิตยสารแม่และเด็ก.ปีที่ 19.

ฉบับที่ 291 เดือน พฤษภาคม 2539,หน้าที่104-106.

ชัยนันท์ ชอุ่มงาม “ปัญหาของการสื่อสารผลงานศิลปะและการออกแบบ.”การแสดงผลปกรรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 21,2548 หน้า 89-91

กรุงเทพมหานคร:อัมรินทร์พรินติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง มหาชน.

ทวี รัชนิกร 2548.การแสดงผลปกรรรมของทวี รัชนิกร.

กรุงเทพมหานคร:อัมรินทร์พรินติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง มหาชน.

พรรณทิพา พูลทรัพย์. 2548. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ของนักเรียนชั้นศึกษาดอนตัน ในจังหวัดนครราชสีมา.

วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี หน้า 38.

ไพโรจน์ ชุมณี “การเกิดศิลปะสมัยใหม่ (Birth of Modern Art)”.

ในเอกสารศิลปากร วังท่าพระ 21-22พฤษภาคม 2541 (ม.ป.ท.2541).2 (อัดสำเนา)

สิทธิ ชีรชน.2548.เด็กติดเกม.....ทางแก้ไข.

กรุงเทพธุรกิจ. หน้า 9

## ประวัติและการแสดงงานศิลปะ

**ชื่อ-สกุล** : อุดมศิลป์ กุลจรัสวีริยะ  
**วัน เดือน ปี** : 11 เมษายน 2515, กรุงเทพฯ  
**ที่อยู่** : 71/55 ม.2 หมู่บ้านทิพย์พิมาน ถ.บางไผ่ - หนองเพรางาย  
 ต.หนองเพรางาย อ.ไทรน้อย จ. นนทบุรี 11150 โทร.0-21948553,  
 081-8557127

### การศึกษา

- วิทยาลัยอาชีวศึกษานครสวรรค์
- ศบ.(จิตรกรรม)สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล คลองหก ชัยบุรี

### ประวัติการแสดงงาน

- 2541 - นิทรรศการจิตรกรรมบัวหลวงครั้งที่ 22
- 2542 - นิทรรศการจิตรกรรมบัวหลวงครั้งที่ 23
- นิทรรศการการประกวดศิลปกรรม ปตท.ครั้งที่ 14
- 2546 - นิทรรศการการประกวดศิลปกรรม ปตท.ครั้งที่ 17
- นิทรรศการการประกวดศิลปกรรม 14 ตุลา วันประชาธิปไตย
- 2547 - นิทรรศการศิลปะ Art Craft ant Design
- นิทรรศการศิลปะ เชียงราย ศิลป์เพื่อหอศิลป์
- 2548 - นิทรรศการภาพจิตรกรรม 60 ปี เย็นศิระ เพราะพระบริบาล
- 2549 - นิทรรศการการประกวดศิลปกรรม นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต ครั้งที่ 18