

๒
๗๐๒.๘๑

๗๗๗๓๙

จิตรกรรมสื่อประสม

นายสุทธิชัย สุวีรานุกุล

15 ๓๓.๐. 2538

เค้าโครงศิลปนิพนธ์

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

เสนอต่อคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิทยาเขตประสานมิตร

2537

193862

87740

.....ประธาน

(อาจารย์สีนงู เลิศไพวัลย์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์สำกิต ทิมวัฒนบรรเทิง)

สารบัญ

		หน้า
บทที่ 1	บทนำ	
	ภูมิหลัง	1
	วัตถุประสงค์	1
	สมมติฐาน	2
	ขอบเขตการศึกษา	2
	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2	ทฤษฎีและหลักการ	
	สื่อประสม	3
	ประวัติความเป็นมาของสื่อประสม	3
	ความหมายของสื่อประสม	5
	ความคิดรวบยอดของสื่อประสม	6
	องค์ประกอบของศิลปะ	8
	ทัศนธาตุ	9
	จุด	9
	เส้น	9
	น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา	11
	ที่ว่าง	12
	สี	14
	ลักษณะผิว	17
	เอกภาพ	17
	ดุลยภาพ	20
	จังหวะ	21
	สัดส่วน	22
	รูปทรง	24
	ระนาบ	26

แนวเรื่องและสัญลักษณ์ของการแสดงออก	27
การสร้างสรรค์	28
สัญลักษณ์	31
รูปธรรม นามธรรม	32
การแสดงออก	33
แบบรูป	33
สื่อวัสดุ	33
ตัวอย่างศิลปินและผลงานแนวสื่อประสม	35
 บทที่ 3 กระบวนการศึกษาค้นคว้า	 38
 บทที่ 4 อภิปรายผล	 44
 ภาพสไลด์ผลงาน	 46
 บรรณานุกรม	 50

บทที่ ๑

บทนำ

เนื่องจากสภาพปัจจุบันโลกมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิชาการ เทคโนโลยี การสื่อสาร และเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตมนุษย์ สภาพความเป็นอยู่ รวมทั้งธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเรา ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากมายทั้งในส่วนดีมีคุณประโยชน์ และในส่วนที่ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ เช่น ปัญหาอาวุธนิวเคลียร์ ปัญหามลภาวะ ปัญหาการว่างงาน ฯลฯ

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นปรากฏให้เห็นโดยรูปร่างภายนอกของสิ่งมีชีวิต วัตถุสิ่งของ และยังก่อให้เกิดผลกระทบต่อจิตใจของมนุษย์ ให้ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุ และรู้สึกถึงสภาวะใหม่ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีทั้งความขัดแย้งและความสัมพันธ์กัน และส่งผลกระทบต่อความคิด อารมณ์ สภาพจิตใจ และสภาพภายนอกของบ้านเจ้า จนประสานเข้าเป็นบุคลิกลักษณะของบ้านเจ้า

จากความคิดนี้ บ้านเจ้ามีความต้องการที่จะเสนอเรื่องราวความขัดแย้ง และความสัมพันธ์กันระหว่างสภาพภายนอกและภายในของตัวบ้านเจ้าเองที่เกิดจากอิทธิพลการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ซึ่งเป็นบุคลิกลักษณะเฉพาะตัว ทั้งภายนอกและภายในของบ้านเจ้าในปัจจุบันออกมาในงานจิตรกรรมสื่อประสมที่บ้านเจ้าสนใจ ซึ่งมุ่งเน้นเนื้อหาทางรูปทรงที่มีโครงสร้างและสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายสะท้อนสภาวะการเปลี่ยนแปลงปัจจุบันของตนเอง โดยการประสานสื่อและวัสดุต่างๆ ให้มีความสัมพันธ์กับรูปทรงและรูปสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นภายใต้รูปแบบนามธรรม ตัดทอนรูปความจริงออกไปโดยไม่อาศัยรูปแบบหรือเรื่องราวที่เหมือนจริงตามธรรมชาติและมโนอำนาจต่อความรู้สึกทั้งการรับรู้ได้โดยรูปร่างภายนอกและความรู้สึกภายในใจ

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา ลักษณะของงาน และกระบวนการการสร้างงานของจิตรกรรมสื่อประสม รวมถึงองค์ประกอบศิลปะ วัสดุต่างๆที่ใช้ คุณลักษณะของวัตถุทางด้านกายภาพ และทางด้านอารมณ์ความรู้สึกเมื่อได้สัมผัสรับรู้ เพื่อศึกษาถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการสร้างงานและวิธีที่จะใช้ในการแก้ปัญหาเหล่านั้นด้วย และต้องการนำเสนอเนื้อหาทางรูปทรงที่มีโครงสร้าง และสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายสะท้อนสภาวะการเปลี่ยนแปลงปัจจุบันของตนเอง ที่มีอำนาจต่อความรู้สึก

และเมื่อมีโอกาสนำเสนอผลงานต่อสังคม โดยเฉพาะวัยรุ่นที่อยู่ในวัยศึกษา เพื่อเป็นแบบอย่างให้พวกเขานำไปในการพัฒนาสร้างสรรค์ในด้านความคิด รูปแบบ วิธีการ และแสดงออกถึงบุคลิกเฉพาะตัว ความเป็นตัวของตัวเอง หรืออาจจะเป็นจุดที่กระตุ้นให้พวกเขามีความเป็นตัวของตัวเองกล้าคิดกล้าทำ กล้า

ที่จะแสดงออกในทุกๆ ด้านไม่ใช่แต่ในด้านศิลปะเพียงอย่างเดียว

สมมุติฐาน

๑. สามารถนำหลักการขององค์ประกอบศิลปะมาใช้ในการสร้างงานให้มีความเป็นเอกภาพ มีความสมบูรณ์ได้
๒. สามารถนำหลักการและทฤษฎีในทางศิลปะมาใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ทำให้ผลงานสมบูรณ์และมีความเป็นเอกภาพได้
๓. สามารถสร้างรูปทรงที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาได้ ส่งผลให้ผลงานมีเอกภาพยิ่งขึ้น

ขอบเขตของศิลปนิพนธ์

๑. สร้างผลงานที่มีลักษณะการแสดงเนื้อหาทางรูปทรง
๒. สร้างผลงานโดยใช้วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยใช้หลักการประสานกลมกลืนกันในความขัดแย้งกัน
๓. สร้างผลงานโดยใช้รูปทรงเลขาคณิตเป็นรูปทรงโดยรวม และใช้รูปทรงเลขาคณิตมาสังกัดตัดทอน เติม นำมาเป็นส่วนประกอบย่อย
๔. สร้างผลงานออกมาในลักษณะเป็นชุด มีผลงานทั้งหมด ๓ ชิ้น

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. สามารถสร้างผลงานให้ออกมาในรูปแบบเดียวกัน หรือเป็นชุดเดียวกันได้
๒. ได้รับประสบการณ์ ความชำนาญในการสร้างงานเพิ่มขึ้น
๓. ได้รับการตอบสนองทางความรู้สึก จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับว่าสื่อมีประสิทธิภาพแค่ไหน ผู้รับมีประสบการณ์การรับรู้ทางด้านความงามมากน้อยเพียงใด
๔. ได้รับกระบวนการคิด กระบวนการสร้างงานที่ถูกต้อง

บทที่ ๒

ทฤษฎีและหลักการ

สื่อประสม (Mixed Media)

ศิลปินคือผู้สร้างสรรค์

คำว่า ศิลปิน ในที่นี้หมายถึง ผู้สร้างารรค์สิ่งใหม่ เพื่อสื่อความคิดเห็นของตนต่อผู้อื่นที่มองเห็น หรือเพื่อสื่อเกี่ยวกับรูปแบบที่มองเห็น โดยมีในสำคัญ เช่น มีเนื้อหาสาระเป็นแกนนำมีรูปแบบและวัสดุเป็นแกนเสริม หรือสลับกันทั้งนี้เพื่อสะท้อนสภาพสังคม ตามทัศนะของตน

ศิลปินมีหน้าที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ตามความรู้ ความคิดและประสบการณ์ของตน เพื่อสืบทอดความรู้ ความคิดและรูปแบบที่ศิลปินสร้างสรรค์นั้น

ประวัติความเป็นมาของสื่อประสม

คำว่า "สื่อประสม" ได้แนวคิดเริ่มแรกจากผลงานของปิกัสโซ ที่สร้างเสร็จในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1912 เป็นรูปหุ่นนิ่ง โดยมีเก้าอี้ กระจก เชือก สีนํ้ามัน กระจกขาป่น และตัวหนังสือ สร้างสรรค์ประกอบเข้าด้วยกันเป็นรูปวงรี ทั้งนี้ก็เพื่อแสวงหารูปแบบใหม่ในสภาพที่วัสดุอุปกรณ์ของจิตรกรรมขาดแคลน ซึ่งเป็นผลมาจากสงครามโลก และจากรูปหุ่นนิ่งเอง ได้เสนอแนวความคิดทางด้านเรื่องราว (Subject Matter) แก่ศิลปินในลัทธิคิวบิซึมเป็นอย่างมาก

ต่อมาในสถาบันเบาเฮาส์ (The Bauhaus) ได้เริ่มขึ้นในเยอรมันในปี ค.ศ. 1919 แนวความคิดนี้ได้นำไปพัฒนาต่อ เพื่อให้นักศึกษามีความเข้าใจจริงเกี่ยวกับสัจจะของวัตถุ มีการให้กิจกรรมที่ผสานวัสดุต่างๆ เข้าด้วยกัน กลายเป็นรูปแบบการออกแบบใหม่แนวคิดนี้ได้แพร่หลายให้อิทธิพลต่อวงการศึกษาศิลปะแนวใหม่เกือบทั่วโลก ในวงการศึกษานำเอาวัสดุจริงมาปะติดบนระนาบรองรับและมีการระบายสีเพิ่มเติมประกอบ หรือปะติดด้วยวัสดุส่วนนั้น มีชื่อเรียกว่า ภาพปะติด (Collage) และจัดหมวดหมู่อยู่ในประเภท กิจกรรมสร้างสรรค์

ภาพปะติด (Collage) ได้พัฒนารูปแบบออกไปอย่างกว้างขวางและในหลายแขนง เช่น ในวงการหนังสือพิมพ์ การโฆษณาโดยผู้ออกแบบสามารถนำภาพเรื่องราวประเภทเดียวกัน ขนาดต่างๆ กันและสื่อความหมายต่างกัน นำมาปะติดผสมผสาน เพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่มีเนื้อหาสาระใหม่ สอดคล้องกับความต้องการของผู้ออกแบบ หรือผู้สร้างสรรค์สื่อความหมายนั้นๆ

ภาพปะติดส่วนมากเป็นสองมิติ กล่าวคือ เป็นการปะติดของรูปแบบที่อาจได้จากภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ภาพเขียนหรือวัตถุอื่นๆ บนระนาบรองรับสองมิติ แต่ถ้าผู้สร้างสรรค์เลือกวัสดุสามมิติ มาผสมผสานแล้วเกิดลักษณะสามมิติ อาจจะทำให้ตั้งได้ หรือห้อยแขวนได้ รูปแบบศิลปะที่เกิดขึ้นสามมิติจริงนี้ มีชื่อ

เรียกโดยเฉพาะว่า

การสร้างสรรค์โดยสร้างด้วยวัสดุ(Construction)

ดังนั้นจึงเป็นที่เข้าใจร่วมกันได้ว่า ในการสร้างสรรค์สื่อประสม หากการสร้างสรรค์นั้นเป็นการผสมผสานของวัสดุบนระนาบรองรับสองมิติ เรียกว่า ภาพปะติด แต่ถ้าเป็นการผสมผสานกันของวัสดุสามมิติและก่อให้เกิดรูปแบบลักษณะสามมิติขึ้น เรียกผลงานนั้นว่า การสร้างสรรค์โครงสร้างด้วยวัสดุ (Contruction)

ในแวดวงศิลปะศึกษา เมื่อมีการแสดงนิทรรศการการผสมผสานวัสดุ ขึ้นที่พิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ในอเมริกา เมื่อปี ค.ศ.1961(The art of Assemblage, Exhibition 1961)ก็เท่ากับเป็นการยอมรับว่ารูปแบบศิลปกรรมที่ผสมผสานกันด้วยวัสดุที่ ศิลปินคนนั้นสร้างสรรค์ขึ้นนั้น มีคุณค่าและมีความหมายสะท้อนสภาพความเป็นไปของสังคมยุคปัจจุบัน นักวิจารณ์และภัณฑารักษ์จึงได้จัดนิทรรศการขึ้น และตั้งขึ้นใหม่ว่า ศิลปะของการผสมผสาน(The Art of Assemblage)พร้อมทั้งตีพิมพ์สู่จิตใต้สำนึก ประกอบการแสดงศิลปกรรมครั้งนี้อย่างละเอียด ซึ่งเท่ากับเป็นการเปิดเผยผลงานของศิลปินร่วมสมัยให้เป็นที่ปรากฏต่อสังคม ผู้ที่เป็นหัวเรี่ยวหัวแรงจัดนิทรรศการและให้ความคิดเห็นต่อสังคม คือ ดร.วิลเลียม ซี เซทส์(Dr. William C.Seitz) เขาได้ให้ความคิดเห็นต่อการแสดงศิลปะผสมผสานนี้ว่า:ผลงานศิลปะทุกชิ้นเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ผสมผสานวัสดุ และจิตใจของศิลปินเข้าไว้ด้วยกันอย่างเหมาะสมและเมื่อนำคำว่า การผสมผสานนี้มาใช้ไม่เพียงแต่จะหมายถึง ขบวนการหรือกรรมวิธีที่สร้างสรรค์เท่านั้น แต่จะหมายถึงทัศนคติและความคิดรวบยอดของศิลปินผู้สร้างสรรค์ด้วย

จากแนวความคิดของนักวิจารณ์ที่เป็นผู้สนับสนุน ศิลปะผสมผสานและประกอบกับทัศนคติของศิลปินร่วมสมัยในช่วงนั้นที่เน้นและค้นหาความสำคัญของวัสดุ ตลอดจนสภาพสังคมที่ทาบติดกับวัตถุนิยม นักการศึกษาผู้ยิ่งใหญ่ท่านหนึ่งของอเมริกา คือ วิคเตอร์ ดี อามิโก และเพื่อนร่วมงาน อารเลท บัคแมน (Victor D'Amico and Arlette Buchman) จึงได้ร่วมกันจัดอันดับประสบการณ์และแยกแยะศิลปะผสมผสาน เป็นขั้นตอน เขียนเป็นหนังสือกิจกรรมศิลปะที่มีชื่อเล่มหนึ่ง คือ Assemblage:a new Dimension in creative teaching in action โดยรวบรวมกิจกรรมที่สำคัญๆ ไว้ถึง 74 กิจกรรมสองมิติ และกิจกรรมสามมิติ โดยได้เปรียบเทียบ กับผลงานของศิลปินคนสำคัญของโลก ที่มีทัศนคติร่วมสมัยตีพิมพ์เป็นแกนนำร่วมด้วย

เมื่อรูปแบบสื่อประสมปรากฏต่อสังคม มีการจัดนิทรรศการและเผยแพร่ความรู้แก่ประชาชน รวมทั้งนักการศึกษา ตลอดจนครูศิลปะได้จัดลำดับขั้นตอน เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมร่วมสมัยนี้ สร้างความสนใจให้แก่ผู้สนใจศิลปะ ศิลปินและนักการศึกษา ตลอดจนประชาชนทั่วไป ซึ่งเป็นที่เชื่อได้ว่า บทบาทของรูปแบบศิลปกรรม ใหม่มีอิทธิพลต่อวงการศิลปะร่วมสมัยไม่เพียงแต่ในอเมริกาซึ่งมีการจัดนิทรรศการในรัฐต่างๆและเผยแพร่ความรู้แก่ประชาชนอเมริกาเท่านั้น รูปแบบใหม่นี้ยังให้อิทธิพลต่อศิลปิน และนักการศึกษาชาติอื่นๆด้วย และ ปัจจุบันกลายเป็นรูปแบบที่รู้จักกันดี และมีชื่อเรียกใหม่ว่า สื่อประสม

ความหมายของสื่อประสม

- แบบอย่างของการแสดงออกทางศิลปะแบบหนึ่ง ผู้สร้างนำเอาจิตรกรรมและประติมากรรม มาผสมกัน ประกอบกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ขึ้น

ผสม ในทางศิลปะนี้หมายถึง การผสมกันตามความเหมาะสมของคุณสมบัติ รูปทรงตามหน้าที่ เพื่อให้เกิดพลัง เป็นหน่วยสมบูรณ์ สร้างความประทับใจต่อผู้พบเห็น และสะท้อนภาพสังคมส่วนรวมด้วย

รูปแบบของการผสมมีหลายแบบ คือ

การผสมกันด้วยส่วนประกอบของศิลปะ

การผสมกันด้วยคุณสมบัติของวัสดุ

การผสมกันด้วยเรื่องราวที่นิยมในโบราณกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

- แบบอย่างของรูปความคิดสร้างสรรค์ ที่แสดงออกในทางลบเพื่อคำในทางบวกหรือกลับกัน ตามคุณภาพของการสังเกต และความเข้าใจของผู้ดู ความเข้าใจของรูปแบบความคิดสร้างสรรค์ในทางทัศนศิลป์

- แบบอย่างของรูปแบบที่ต่อต้านวิถีการ กฎเกณฑ์ ความเชื่อต่างๆ ในอดีต ที่ผู้สร้างปัจจุบัน ไม่มีส่วนรู้เห็นด้วย เป็นรูปแบบที่พยายามออกนอกกฎเกณฑ์ เพื่อผลลัพธ์ที่ดีกว่า และเหมาะสมกับสภาวะสังคม ปัจจุบันมากกว่า

รูปแบบที่ต่อต้านกฎเกณฑ์ของอดีตนี้ ถือตามความเชื่อที่ว่า

ความรับผิดชอบร่วมกันของมนุษย์ เป็นสิ่งที่ต้องให้ความร่วมมือและสร้างให้ได้ จะเป็นในรูปแบบใดก็ตาม ความสำคัญของเหตุผลมีค่าเท่ากับความสำคัญของอารมณ์

หน้าที่ของศิลปกรรม คือ เสนอแนะให้ผู้ดูใช้ความคิดตามขอบข่ายของเสรีภาพ เพื่อสมาชิกของสังคมได้ชื่นชมได้ด้วยตนเอง ด้วยการรับรู้ ด้วยปัญญา มากกว่าที่จะแสดงในลักษณะบอกเล่า

ศิลปกรรมเป็นตัวแทนของสังคม และตัวแทนความเป็นอยู่ของผู้สร้าง ตลอดจนฐานะทางเศรษฐกิจด้วย

ศิลปะสื่อประสม หมายถึง แบบอย่างของรูปแบบที่สนองความต้องการส่วนตัวของผู้สร้าง เป็นแบบอย่างที่เปิดเผยให้เห็นความกดดัน ความขัดแย้ง ความกระตือรือร้น ของผู้สร้างในสังคมปัจจุบัน สังคมที่กำลังขาดดุลระหว่างเหตุผลและอารมณ์ อำนาจและสิทธิเสรีภาพ วัตถุและจิตใจ ความงามและความน่าเกลียด ความหมายของศิลปะแบบผสมดังกล่าวนี้ถือเป็นเหตุที่ทำให้ผลงานตามรูปแบบศิลปะสื่อประสม แตกต่างไปจากลักษณะของศิลปกรรมแบบเดิมต่างๆ ในอดีต

ความเชื่อพื้นฐานของศิลปะสื่อประสม

ศิลปินกลุ่มนี้เชื่อว่า ถ้ายังแสดงให้เห็นความน่าเกลียด ความเหลวแหลกมากเกินไปก็เท่ากับช่วย ให้เห็นความงามและความเจริญองงามมากเพียงนั้น ผลงานศิลปะต้องให้ความรู้สึกทั้งทางดีและเลว ความงามความไม่งาม ตามแบบที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้น การที่เราสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้นมา

แม้เราจะสร้างโดยที่คนไม่รู้เรื่อง แล้วยังวิจารณ์ให้ทราบ ก็ถือว่าเป็นรางวัลของความพยายามของเราแล้ว เพราะเราถือว่าถ้าไม่ให้เหตุผล คำวิจารณ์ ก็ถือว่าเป็นรางวัลของความพยายามของเราแล้ว เราก็ไม่สามารถหาผลลัพธ์ของรูปแบบ สมมติฐาน หรือทฤษฎีได้ พฤติกรรมต่างๆ ของสังคม ที่ทำให้ประทับใจ คือ สิ่งเร้าที่มีคุณค่าในการแสดงออกอย่างยิ่ง กฎเกณฑ์ของจิตรกรรมและประติมากรรมไม่แน่นอน เปลี่ยนแปลงเสมอตามใจที่มนุษย์ยังรู้จักใช้สมองขบคิดปัญหาต่างๆ ตราบนั้น กฎเกณฑ์และรูปแบบใหม่ ทางศิลปะ จะเกิดขึ้นเสมอไม่สิ้นสุด ผลงานของศิลปะนั้นเป็นหลักฐานยืนยันว่า เราได้ใช้สิทธิเสรีภาพ ในการแสดงออกเพื่อสร้างแบบอย่างประจำยุคของเราแล้วมากน้อยเพียงใด ความคิดสร้างสรรค์ คือ ศิลปะ ถ้าศิลปินทดลองความรู้สึกที่มีต่อวัสดุชนิดต่างๆ มากเท่าใด ก็มีโอกาเลือกข้อมูล เพื่อนำมาเป็นประโยชน์ในการแสดงออกได้มากเพียงนั้น เข้าใกล้ความจริงมากเพียงนั้น ถ้าปล่อยให้ความเจริญก้าวหน้าทางวัตถุ ความไม่เพื่อย ยึดครองความเป็นอยู่ของชีวิตมากเท่าใด ความเสียหายทางเศรษฐกิจ ศิลธรรม ก็ขยายตัวมากขึ้นเพียงนั้น

ความหมายของสื่อประสม ก็อาจเข้าใจได้เป็น ๒ ประเด็น คือ สื่อประสมกันในสื่อประเภทเดียวกัน ซึ่งไม่นับว่าเป็นสื่อประสมที่แท้จริง สื่อประสมที่แท้จริงจะต้องเป็นการผสมผสานกันของสื่อต่างประเภทกัน โดยเกิดเป็นรูปแบบใหม่ มีความกลมกลืน มีความเป็นเอกภาพโดยสมบูรณ์ โดยที่สื่อแต่ละประเภทนั้นเสริมสร้างซึ่งกันและกัน และสื่อประสมบางประเภทที่ใช้ความเคลื่อนไหวเป็นสื่อ ร่วมกับ สีแสง และเสียง ก็มีชื่อเรียกโดยเฉพาะเช่น โคเนติก อาร์ต เป็นต้น

ความคิดรวบยอดของสื่อประสม

ในช่วงศตวรรษที่ ๒๐ เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงมากขึ้นมีระบบต่างๆ เกิดมากขึ้น นักการศึกษา ศิลปะในยุคนั้นชื่อว่า "เออบาร์ต ริด" จึงได้เสนอแนวความคิดว่า เรื่องของศิลปะที่มองเห็นนั้น เป็นเรื่องของ การค้นพบรูปทรง โดยท่านได้เขียนหนังสือศิลปะที่สำคัญชื่อ Education Through Art ขึ้น สร้างความสำนึกต่อนักการศึกษารุ่นใหม่เป็นอย่างมาก และผู้ที่ขยายความคิดคนสำคัญอีกท่านหนึ่ง คือ จอห์น ดุย (John Dewey) นักการศึกษาอเมริกันเห็นว่า นอกจากจะต้องค้นพบรูปทรงแล้วจะต้องผนวกประสบการณ์ของตนต่อสังคมเข้าไว้ด้วย โดยท่านได้เขียนหนังสือขึ้นเล่มหนึ่งที่สำคัญมากคือ Art As Experience

อย่างไรก็ดี ความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสื่อประสม อาจเกิดจากหลายกระแสด้วยกัน ที่สำคัญและมีบทบาทมากที่สุดคือ หนังสือการผสมผสานวัสดุของ วิเตอร์ ดี อามิกโก ที่ได้กล่าวมาแล้ว สำหรับความคิดรวบยอดของศิลปินสื่อประสมนั้น พอสรุปได้ดังต่อไปนี้

๑. ศิลปินสื่อประสมมีความเชื่อว่าสังคมมีอิทธิพลความเป็นอยู่ของมนุษย์ ศิลปินเป็นผู้สื่อความหมายอิทธิพลนั้น เป็นรูปแบบให้เห็น
๒. ศิลปินสื่อประสมมีความเชื่อว่า วัสดุมีความสำคัญเท่ากับ ความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบของวัสดุหนึ่ง อาจให้ความหมายอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างต่อผู้พบเห็นก็ได้
๓. ศิลปินสื่อประสมมีความเชื่อว่า เสรีภาพในการเลือกสื่อ เพื่อสื่อทางด้านความรู้สึกแสดงออก

เป็นสิ่งที่สังคมต้องยอมรับ เพราะจะส่งผลให้เกิดเป็นภาระหน้าที่ และสิทธิในการสร้างสรรค์รูปแบบ

๔. ศิลปินสื่อประสมมีความเชื่อว่า สื่อวัสดุทุกชนิดย่อมมีความนึกคิดในรูปแบบและคุณสมบัติ เมื่อสร้างสรรค์เป็นรูปทรงใหม่แล้ว ก็จะลดความนึกคิดนั้นลงไป

๕. ศิลปินสื่อประสมมีความเชื่อว่า การแปรความคิดสร้างสรรค์และความรู้สึกของตน โดยใช้วัสดุเป็นสื่อรองรับให้เป็นรูปแบบใหม่นั้นย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสภาพของสังคม ตามที่ศิลปินนั้นๆ มีส่วนรวมอยู่

อย่างไรก็ดี เป็นที่เข้าใจร่วมกันว่าศิลปะประเภทสื่อประสม ได้เริ่มหยั่งรากในวงการศิลปะบ้านเราแล้ว และเป็นที่ยังต่อไปอีกว่า คงจะเจริญงอกงามออกไปอย่างกว้างไกล ตราบใดที่มนุษย์แสวงหารูปแบบ และความจริงในสังคมปัจจุบัน

องค์ประกอบของศิลปะ

ศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ ๒ ส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุอีกส่วนหนึ่ง เราเรียกองค์ประกอบส่วนแรกว่า รูปทรง (Form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม และเรียกส่วนหลังว่า เนื้อหา (Content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม

รูปทรง

รูปทรง คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นสิ่งที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Element) ซึ่งได้แก่ จุด เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของขาวดำ ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว การประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุนี้เป็นส่วนสำคัญที่สุด ถ้าศิลปินสร้างรูปทรงให้มีเอกภาพไม่ได้หรือไม่สมบูรณ์ รูปทรงนั้นก็ขาดชีวิต ขาดเนื้อหา ไม่สามารถจะแปลหรือสื่อความหมายใดๆได้

เนื้อหา

เนื้อหา คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต ตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง หมายถึง ผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ส่วนที่เป็นนามธรรมนั้นนอกจากเนื้อหาแล้วยังมี เรื่อง (Subject) และ แนวเรื่อง (Theme) รวมอยู่ด้วย

ศิลปะบางแบบไม่มีเรื่อง เราเรียกศิลปะแบบนี้ว่า ศิลปะแบบนอนอบเจกตีฟ (Nonobjective Art) หมายถึงงานศิลปะที่ไม่แสดง หรือเป็นตัวแทนของสิ่งใด

แนวเรื่อง เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางนามธรรมของศิลปะที่เน้นแนวความคิด (Concept) แนวเรื่องในงานแบบรูปธรรม มักจะเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก หรือความหมายที่ศิลปินต้องการแสดงออก ในรูปของสัญลักษณ์หรือนามธรรม แนวเรื่องในงานแบบนามธรรมก็คือ ส่วนที่เกี่ยวกับแนวความคิดของเรื่องที่ศิลปินหยิบยกขึ้นมาเป็นจุดเริ่มต้นในการทำงานเช่นเดียวกับในงานแบบรูปธรรม แต่ศิลปินได้พัฒนารูปทรงห่างจากความจริงในธรรมชาติไปมาก จนในที่สุดเมื่องานสำเร็จลงจะไม่เหลือเค้าของเรื่องนั้นอยู่เลย

เนื้อหา คือความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรงทางศิลปะ (Artistic Form)

ความสำคัญของเรื่องที่มีต่อเนื้อหา

ในทัศนศิลป์ เนื้อหากับเรื่องจะมีความสำคัญกันมากหรือน้อย หรือไม่สัมพันธ์กันเลย หรือไม่ มีเรื่องเลยก็ได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานและเจตนาในการแสดงออกของศิลปินเอง

๑. การเน้นเนื้อหาด้วยเรื่อง ได้แก่ การใช้เรื่องที่ตรงกับเนื้อหา และเป็นตัวแสดงเนื้อหาของงานโดยตรง

๒. เนื้อหาที่เป็นผลจากการผสมผสานระหว่างศิลปินกับเรื่อง ศิลปินจะเสนอความเห็นส่วนตัวหรือผสมความรู้สึกของตนเข้าไปในเรื่อง

๓. เนื้อหาที่เป็นอิสระจากเรื่อง เมื่อศิลปินผสมจินตนาการของตนเข้าไปในเรื่องมากขึ้น ความสำคัญของเรื่องจะลดลง

๔. เนื้อหาที่ไม่มีเรื่อง ศิลปินบางประเภทไม่มีความจำเป็นต้องใช้เรื่องเป็นจุดเริ่มต้นงานของเขาไม่มีเรื่อง มีแต่เนื้อหา โดยที่รูปทรงเป็นเนื้อหาเสียเองโดยตรง เป็นเนื้อหาภายในล้วนๆ เป็นการแสดงความคิด อารมณ์ และบุคลิกภาพของศิลปินแท้ๆ ลงไปในรูปทรงที่บริสุทธิ์ งานประเภทนี้จะเห็นได้ชัดในดนตรี และงานทัศนศิลป์แบบนามธรรม และเป็นแบบนอนออฟเฟคทีฟ

ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุ อันได้แก่ เส้น(Line) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา(Tone) ที่ว่าง(Space) สี(Colour) ลักษณะผิว(Texture) สร้างรูปทรงเพื่อสื่ออารมณ์หรือความคิด

ศิลปินอาจสร้างรูปด้วยทัศนธาตุอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันก็ได้ แต่โดยความจริงแล้ว ถึงแม้จะใช้ธาตุใดธาตุหนึ่งสร้างรูปขึ้น ธาตุอื่นๆก็จะปรากฏตัวตามเอง ทัศนธาตุเหล่านี้จะอยู่ร่วมกันและเกี่ยวเนื่องกันอยู่

ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพที่ศิลปินนำมาประกอบกันเข้าเป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่อง หรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น จำเป็นต้องมีสิ่งที่ยึดเหนี่ยว ก็คือกฎเกณฑ์ของเอกภาพ

จุด(Point)

จุดเป็นธาตุเบื้องต้นที่สุดของการมองเห็น จุดมีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่ใช้สร้างรูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างในภาพได้ ตัวจุดเกอนั้นเกือบไม่มีความสำคัญอะไรเลย แต่เมื่อปรากฏตัวในที่ว่างจะทำให้ที่ว่างนั้นมีความหมายขึ้นมาทันที

เส้น(Line)

ทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุกๆ แขนง เส้นเป็นพื้นฐานของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น

เส้นขั้นต้นเป็นพื้นฐานจริงๆ มี ๒ ลักษณะ คือ เส้นตรง กับเส้นโค้ง

เส้นขั้นที่ ๒ ล้วนเกิดจากการประกอบกันเข้าของเส้นทั้งสองลักษณะ

เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนัก

และขอบเขตของสี

คุณลักษณะของ เส้น

เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาวมีลักษณะต่างๆ มีทิศทาง และมีขนาด

ความรู้สึกที่เกิดจากลักษณะของ เส้น

๑. เส้นตรงให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง เข้ม ไม่เปียะนิ่มประนอม หยาบ และเอาชนะ
๒. เส้นโค้งน้อยๆ หรือเส้นเป็นคลื่นน้อยๆ ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหลต่อเนื่อง มีความกลมกลืนในการเปลี่ยนทิศทาง ความเคลื่อนไหวช้าๆ สุภาพ เป็นผู้หญิง นุ่ม และอ้อมเอิบ ถ้าใช้เส้นแบบนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวล ขาดจุดหมาย
๓. เส้นโค้งวงแคบ เปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว มีพลังเคลื่อนไหวรุนแรง
๔. เส้นโค้งวงกลม การเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ เป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุด แต่จิตขัดที่สุด เพราะขาดความเป็นแปร
๕. เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย และเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมา ถ้ามองจากภายนอกเข้าไปจะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุด ของพลังเคลื่อนไหว เป็นเส้นโค้งที่ขยายตัวออกไปไม่มีที่สิ้นสุด
๖. เส้นฟันปลาหรือเส้นคดที่หักเหโดยกะทันหัน เปลี่ยนทิศทางได้รวดเร็วมาก ทำให้ประสาทกระทบ ให้จังหวะกระแทก เกร็ง ทำให้พลังไฟฟ้า พัดพา กิจกรรมที่ขัดแย้ง ความรุนแรง และสงคราม

ความรู้สึกที่เกิดจากทิศทางของ เส้น

เส้นทุกเส้นมีทิศทาง คือ ทางนอน ทางตั้ง หรือทางเฉียง ในแต่ละทิศทางให้ความรู้สึกต่อผู้ต่างกัน

๑. เส้นนอน กลมกลืนกับแรงดึงดูดของโลก ให้ความรู้สึกพักผ่อน เนิบ เจริญสงบ ผ่อนคลาย
๒. เส้นตั้ง ให้ความสมดุล มั่นคง แข็งแรง พุ่งขึ้น จริงจัง และเจริญขรรึม เป็นสัญลักษณ์ของความถูกต้อง ซื่อสัตย์ มีความสมบูรณ์ในตัว เป็นผู้ดี สง่าทะเยอทะยาน และรุ่งเรือง
๓. เส้นเฉียงเป็นเส้นที่อยู่ระหว่างเส้นนอนกับเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่สมบูรณ์ ไม่มั่นคง ต้องการเส้นเฉียงอีกเส้นหนึ่งมาช่วยให้มั่นคงสมดุลในรูปของมมณิก
๔. เส้นที่เฉียงและโค้ง ให้ความรู้สึกที่ขาดระเบียบ ตามยถากรรม ให้ความรู้สึกพุ่งเข้าหรือพุ่งออกจากที่ว่าง

เส้นโครงสร้าง (Structural Line)

เส้นในจินตนาการที่ผู้ชมรู้สึก หรือปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง
เส้นชนิดนี้เดินทางด้วยความรู้สึก ไม่ใช่ด้วยการเห็น เส้นที่มีความสำคัญมากในศิลปะ นิ่งอำนาจใน
ศิลปะที่จะเคลื่อนไหวหรือหยุดนิ่ง ผ่อนคลายหรือตึงเครียด ก็อยู่ที่เส้นโครงสร้างหรือเส้นภายในที่มอง
ไม่เห็นนี้ มีอยู่ ๖ อย่างด้วยกัน

๑. เส้นแกนของรูปทรง
๒. เส้นรูปนอกของกลุ่มรูปทรง
๓. เส้นที่ลากด้วยจินตนาการจากจุดหนึ่งถึงอีกจุดหนึ่ง
๔. เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหวของที่ว่าง
๕. เส้นโครงสร้างของปริมาตร
๖. เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบ ที่เกิดจากเส้นแกนของส่วนต่างๆ ที่ประสานกันก่อน

ที่จะมีรายละเอียดของรูปทรง

หน้าที่ของเส้น

๑. แบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
๒. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง
๓. กำหนดเส้นรูปนอกของรูปทรง
๔. กำหนดที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา
๕. ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตนเอง

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา

น้ำหนัก คือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ น้ำหนัก
ที่ใช้ตามลักษณะของแสงและเงา ในธรรมชาติจะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง ให้ความรู้สึกและอารมณ์
ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวของมันเอง

คุณลักษณะของน้ำหนัก

๑. มี ๒ มิติ คือ ความกว้าง กับความยาว
๒. มีทิศทาง
๓. มีลักษณะต่างๆ เช่นเดียวกับเส้น
๔. มีรูปร่าง
๕. มีความอ่อนแก่
๖. มีลักษณะผิวต่างๆ

การใช้น้ำหนักด้วยวิธีต่างๆ

๑. การให้แสงเข้าทางด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งเป็นเงา
 ๒. ให้แสงเข้าตรงหน้า ส่วนที่อยู่ไกลจะมีน้ำหนักอ่อน ส่วนที่อยู่ใกล้จะมีน้ำหนักแก่ น้ำหนักที่ใช้โดยวิธีนี้บางครั้งก็เรียกว่า กิอาโรสคูโร (Chiaroscuro) เป็นภาษาอิตาเลียนแปลว่า ความสว่างและความมืด

๓. แสงที่เกิดขึ้นจากจุดกลางของภาพ
 ๔. แสงเกิดขึ้นจากจุดที่ต้องการ ส่วนอื่นจะอยู่ในเงามืด
 ๕. แสงกระจายเลื่อนไหลไปทั่วภาพโดยเกือบไม่คำนึงถึงปริมาตรของรูปทรง เน้นความใกล้ ไกล ลึก ตื้น ด้วยบรรยากาศของน้ำหนัก
 ๖. แสงสว่างจ้าไม่มีเงา มีน้ำหนักอ่อนทั้งรูปและพื้น ไม่เน้นปริมาตรของรูปทรง แต่เน้นความสว่างของแสงและสี
 ๗. แสงที่เด่นระริกกระจายไปทั่วภาพ

ที่ว่าง (Space)

ที่ว่างเป็นสิ่งที่อยู่เองตามธรรมชาติ ที่ว่างที่มีอยู่ทั่วไปจะมีมิติกว้าง ยาว ลึก ที่หาขอบเขตมิได้ ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทสำคัญมากในองค์ประกอบของรูปทรง มีความสัมพันธ์กับรูปและทัศนธาตุอื่นๆ ทุกชนิด ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็น จะปรากฏตัวก็ต่อเมื่อมีทัศนธาตุอื่นมากำหนดรูปร่าง หรือมาก่อให้เกิดปฏิกิริยาขึ้น ที่ว่างจึงเป็นเสมือนสนามหรือเวทีที่ทัศนธาตุอื่นๆ จะลงไปแสดงหรือปรากฏตัวในบทบาทของรูปทรงทัศนศิลป์แต่ละประเภทใช้ที่ว่างต่างกันไปตามลักษณะของงาน จิตรกรรมใช้ที่ว่างที่เป็น ๒ มิติ แต่อาจทำให้เกิดการลวงตาเห็นเป็น ๓ มิติได้ ด้วยวิธีการประกอบกันของทัศนธาตุต่างๆ ประติมากรรมใช้ที่ว่างจริงๆ โอบล้อมและเจาะทะลุรูปทรงที่เป็น ๓ มิติ สถาปัตยกรรมใช้ที่ว่างจริงเช่นเดียวกับประติมากรรม และยังเป็นที่ว่างที่เราสามารถเข้าไปอยู่ภายในได้อีกด้วย ประติมากรรมสิ่งแวดล้อม (Environmental Sculpture) ใช้แนวความคิดที่ให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในที่ว่างที่ห่อล้อมด้วยรูปทรงได้เช่นเดียวกับงานสถาปัตยกรรม

คำจำกัดความของที่ว่าง

๑. ปริมาตรที่รูปทรงกินเนื้อที่อยู่
๒. อากาศที่โอบรูปทรง
๓. ระยะห่างระหว่างรูปทรง (ช่องไฟ)
๔. ปริมาตรของที่ว่างที่ถูกล้อมด้วยขอบเขต (Space Volume)
๕. แผ่นภาพ ๒ มิติที่จิตรกรใช้เขียนรูป (Plane)
๖. การเขียนภาพลวงตาให้เกิดความลึกในงานทัศนศิลป์ ๒ มิติ (Pictorial Space)
๗. ปฏิกริยาระหว่างลึกับรูปทรงทำให้เห็นเป็นความลึกตื้นของพื้นผิว (ในงาน Op Art)

ลักษณะของที่ว่าง

- ที่ว่างจริงและที่ว่างลงตา (Physical Space and Pictural Space) งานสถาปัตยกรรมและงานประติมากรรมใช้ที่ว่างจริง งานจิตรกรรม งานภาพยนตร์ใช้ที่ว่างลงตา
- ที่ว่างแบบ ๒ มิติ (Two-dimensional Space) คือ ที่ว่างที่กำหนดความกว้างกับความยาว
- ที่ว่างแบบ ๓ มิติ (Three-dimensional Space) คือ ที่ว่างที่กำหนดความกว้าง

ความยาว และความลึก

- ที่ว่างที่เป็นกลางหรือเป็นศูนย์ (Neutral Space) คือ ที่ว่างบนแผ่นกระดาษ หรือผืนผ้าใบ
- ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space) ที่ว่างบวก คือ ที่ว่างที่มีการกำหนดขอบเขตให้เป็นรูปทรง ที่ว่างลบ คือ ที่ว่างที่เหลืออยู่รอบๆที่ว่างบวก
- ที่ว่างที่เป็นสองนัย (Ambiguous Space) คือ บริเวณที่ว่างสองส่วนที่มีความสำคัญเท่าๆ กัน จนไม่อาจบอกได้ว่าส่วนใดเป็นที่ว่างบวก ส่วนใดเป็นที่ว่างลบ
- แบบรูปของที่ว่าง (Space Pattern) คือ รูปร่างหรือบริเวณของที่ว่างที่กำหนดขึ้นมี

๒ แบบ คือ

๑. แบบรูปปิด คือ รูปร่างของที่ว่างที่มีเส้นรอบนอกล้อมรอบบรรจบกัน
๒. แบบรูปเปิด คือ รูปร่างของที่ว่างที่มีเส้นรอบนอกเปิด หรือเลือนออกที่จุดใดจุดหนึ่ง

หรือหลายจุด

รูปทรงกับที่ว่าง (Form - Space) หรือรูปกับพื้น (Figure - Ground)

ในงานประติมากรรมวัตถุที่สร้างขึ้นเรียกว่า รูปทรง ความว่างที่อยู่รอบๆ หรืออยู่ภายในของรูปทรง เรียกว่า ที่ว่าง ในงานจิตรกรรม ภาพที่เขียนนั้นเรียกว่า รูปทรง หรือรูป ที่ว่างที่อยู่รอบๆ เรียกว่า ที่ว่าง หรือนั้น

- ตำแหน่งของรูปทรง ถ้าเปลี่ยนตำแหน่งของรูปทรงหนึ่งในที่ว่างที่กำหนดให้ ความหมายส่วนรวมของภาพจะเปลี่ยนไป
- ขนาดของรูปทรง ถ้าเปลี่ยนขนาดของรูปทรง ความหมายส่วนรวมของภาพจะเปลี่ยนไป
- รูปร่างของแผ่นภาพ ถ้าเปลี่ยนรูปร่างของแผ่นภาพ ความหมายของภาพส่วนรวมจะเปลี่ยนไป
- แผ่นภาพที่มีรูปร่างซับซ้อนเกินไป รูปทรงที่สร้างขึ้นบนแผ่นภาพนี้จะหมดความสำคัญ

พลังเคลื่อนไหวของที่ว่าง (Spatial Force or Spatial Dynamic)

พลังเคลื่อนไหวของที่ว่างเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างที่ว่างกับรูปทรง เมื่อมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น จะมีเรื่องของกาลเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยทันที เพราะการเคลื่อนไหวนั้นต้องอาศัยทั้งที่ว่าง (Space) และกาลเวลา (Time) ความเคลื่อนไหวหรือเวลาจึงเป็นอีกมิติหนึ่งของงานศิลปะนั่นคือ มิติที่ ๔

- พลังเคลื่อนไหวของที่ว่างที่เกิดจากจุด จะให้ความเคลื่อนไหวในทางราบและทางลึก ด้วย

การขยายตัว และการพุ่งออก ถอยเข้าของจุด

- พลังเคลื่อนไหวของที่ว่างที่เกิดจากเส้น จะให้ความเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนขึ้น กล่าวคือ ความเคลื่อนไหวทางราบที่มีทิศทางและลักษณะตามลักษณะของเส้น เคลื่อนไหวทางลึกด้วยการพุ่งออก ถอยเข้าตามทิศทางและลักษณะของเส้น เช่น เเฉียง โค้ง สั้นยาว และเป็นคลื่น เป็นต้น

- ความสำคัญของที่ว่างที่มีต่อรูปทรง ที่ว่างกับรูปทรงเป็นสิ่งคู่กัน ขัดแย้งกันอย่างตรงกันข้าม แต่ขาดกันไม่ได้ มีการเกื้อกูลซึ่งกันและกัน งานศิลปะชิ้นหนึ่งมีองค์ประกอบทางรูปธรรมที่สำคัญ คือ รูปทรง กับที่ว่าง รูปทรงของศิลปะเท่ากับ รูปทรง + ที่ว่าง

ที่ว่าง ๓ มิติ หรือความลึกในงานจิตรกรรม

ที่ว่าง ๓ มิติในงานจิตรกรรม หรืองานภาพนิพนธ์เกิดจาก

๑. รูปทรงธรรมชาติที่มี ๓ มิติ

๒. ลักษณะของทัศนธาตุ ซึ่งยังแบ่งเป็นย่อยๆ ดังนี้

- ทิศทางของเส้น
- น้ำหนักอ่อนแก่ของเส้น
- การตัดกันของน้ำหนัก
- ตำแหน่งของรูปทรงในภาพ
- ความคมชัดและความนัวของเส้นหรือน้ำหนัก
- ความซ้อนกันของรูปทรง
- ความจัดของสี
- ความหายาบและละเอียดของลักษณะของผิว

แนวความคิดร่วมสมัย เกี่ยวกับที่ว่าง

๑. ที่ว่างเป็นสิ่งแวดล้อมที่สร้างขึ้นด้วยงานศิลปะ
๒. ที่ว่างใช้ร่วมกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และมีความสำคัญเท่าเทียมกันกับทัศนธาตุอื่น
๓. ที่ว่างที่ต่อเนื่องกันระหว่างภายนอกกับภายใน
๔. ที่ว่างหลากหลายมิติ เป็นที่ว่างที่มีมิติสัมพันธ์กันทั้งทางราบ ทางตั้ง ทางเฉียง และทางโค้ง
๕. ที่ว่างที่แสดงมิติของทุกด้านให้เห็นพร้อมกัน
๖. ที่ว่างที่เป็นสองนัย
๗. ที่ว่างที่เคลื่อนไหวและเลื่อนไหล

สี (Colour)

สีมีอยู่ ๒ ชนิด คือ สีที่เป็นแสง (Spectrum) ได้แก่ สีที่เกิดขึ้นจากการหักเหของแสง

กับสีที่เป็นวัตถุ (Pigment) ได้แก่ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป

คำจำกัดความของสี

๑. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขณะที่ย่านสายตาสามารถรับสัมผัสได้
๒. แม่สีที่เป็นวัตถุ(Pigmentary Pimaly)ซึ่งประกอบด้วยเหลือง แดง น้ำเงิน
๓. สีที่เกิดการผสมของแม่สี

คุณลักษณะของสี

สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีบทบาทที่สำคัญในงานจิตรกรรม นอกจากจะมีคุณลักษณะของทัศนธาตุอยู่ครบถ้วนแล้ว ยังมีลักษณะพิเศษเพิ่มขึ้นอีก ๓ ประการ คือ

๑. ความเป็นสี(Hue)
๒. น้ำหนักของสี(Value)
๓. ความจัดของสี(Intensity)

หน้าที่ของสี

สีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุดขึ้นอีกประการหนึ่ง คือให้อารมณ์ ความรู้สึกด้วยตัวเองโดยตรง

แม่สีหรือสีขั้นต้น(Primary Colour)คือ เหลือง แดง และน้ำเงิน

สีขั้นที่ ๒ (Secondary Colour) ถ้านำแม่สีทั้งสามนี้ มาผสมกันเข้าที่ละคู่ จะได้สีขั้นที่ ๒ อีก ๓ สี คือ ส้ม เขียว และม่วง

สีขั้นที่ ๓ (Tertiary Colour) ถ้านำสีขั้นที่ ๒ ผสมกับแม่สีทีละคู่ จะได้ อีก ๖ สี เหลืองส้ม แดงส้ม เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน ม่วงแดง และม่วงน้ำเงิน

สีกลาง (Neutral Colour) ถ้านำสีทุกสีมาผสมรวมกันเข้า จะได้สีเทาแก่ๆ เกือบดำ แม่สีสามสีมาผสมรวมกันเข้าก็ได้สีกลาง

คู่สี (Complementary Colours) สีที่ตรงกันข้ามกันในวงสี ถ้านำมาวางเคียงจะให้ความสดใส ให้ความจัดของสีซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการตัดกันหรือขัดแย้งกันอย่างมาก เรียกคู่สีนี้ว่าเป็นสีตัดกันหรือขัดแย้งกันอย่างมาก เรียกคู่สีนี้ว่าเป็นสีตัดกันอย่างแท้จริง(True Contrast)คู่สีนี้ถ้านำมาผสมกันจะได้สีกลาง

สีข้างเคียง(Analogous Colour)

สีที่อยู่เคียงกันในวงสีธรรมชาติ เช่น เหลืองกับเหลืองส้มจะกลมกลืนกัน ถ้ายิ่งห่างกันออกไป ความกลมกลืนจะลดน้อยลง ความขัดแย้งหรือความตัดกันจะเพิ่มมากขึ้น

การใช้สี

การใช้สีมีอยู่ ๒ วิธีใหญ่ๆ คือ การใช้สีกลมกลืน กับการใช้สีตัดกัน

สีอุ่น-สีเย็น(Warm Tone-Cool Tone)

ถ้าเราแบ่งวงสีธรรมชาติออกเป็น ๒ ซีก ด้วยเส้นตั้งเส้นหนึ่ง ซีกทางซ้ายมือซึ่งมีสีเหลือง (ครึ่งหนึ่ง) เหลืองส้ม ส้ม แดงส้ม แดง ม่วงแดง และม่วง(อีกครึ่งหนึ่ง) จะอยู่ในวรรณะเย็น สีม่วงและเหลืองเป็นสีที่อยู่ในวรรณะกลางๆ ถ้าอยู่ในกลุ่มของสีอุ่นก็จะอุ่นด้วย ถ้าอยู่ในกลุ่มสีเย็นก็จะเย็นด้วย

ศิลปินมีสีเป็นวัสดุเพียงอย่างเดียวก็สามารถสร้างงานจิตรกรรมที่สมบูรณ์ได้ เพราะในสีมีเส้น (เส้นรอบนอกของบริเวณสี หรือสีที่เขียนเป็นเส้น) มีน้ำหนักอ่อนแก่ของสี มีความเป็นสี มีความจัด มีลักษณะผิว มีท่วงของแผ่นสีอยู่ครบถ้วน

ลักษณะผิว(Texture)

ลักษณะผิว หมายถึง ลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด ฯลฯ

ลักษณะผิวมี ๒ ชนิด คือ

๑. ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้
๒. ลักษณะผิวที่ทำให้สัมผัส เมื่อมองดูจะรู้ว่าหยาบหรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจับต้องเข้าจริงกับพื้นผิวเรียบๆ

๓. ลักษณะผิวโดยทั่วไปถือว่าเป็นทัศนธาตุที่ไม่ได้เป็นหลักในการสร้างรูปทรง เพราะตัวมันเองมีข้อจำกัด ไม่มีลักษณะทั่วไปสมบูรณ์เหมือนธาตุอื่นๆ แต่ก็มีศิลปินร่วมสมัยหลายคนใช้ลักษณะผิวเป็นทัศนธาตุ ที่สำคัญในการสร้างงาน ด้วยการใช้น้ำผิวของวัสดุต่างๆ มาประกอบเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ได้

เอกภาพ

คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืน กลมเกลียวเข้ากันได้ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ

ในทางศิลปะ เอกภาพ หมายถึงการประสานหรือการจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขึ้น เอกภาพประกอบด้วยกฎของดุลยภาพ(Balance) กฎของการรวมตัว(Cohesion) และกฎของความเป็นระเบียบ(Order)

เอกภาพของงานศิลปะ ก็คือการรวมตัวกันอย่างมีระเบียบและดุลยภาพของเรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง โครงสร้างในเอกภาพในทุกสิ่งล้วนเป็นอย่างเดียวกัน

การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ยุ่งเหยิง จัดระเบียบและดุลยภาพให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ ศิลปินมีหน้าที่รวบรวมและจัดสรรองค์ประกอบต่างๆ ซึ่งมีทั้งส่วนที่เป็นรูปและเป็นนาม ซึ่งมีความขัดแย้งกันโดยธรรมชาติ สร้างเป็นรูปทรงที่เป็นเอกภาพขึ้น นอกจากนี้ คุณลักษณะพิเศษที่จะขาดไม่ได้ในงานศิลปะที่มีค่าสูง ซึ่งได้แก่ บุคลิกภาพ(Personality) และเอกลักษณ์(Individuality)ของศิลปิน ตลอดจนแบบอย่างของการแสดงออก นอกจากเรื่อง แนว

เรื่อง และรูปทรง ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของงานศิลปะแล้ว ยังมีบุคลิกภาพและเอกลักษณ์ของศิลปิน ซึ่งแฝงอยู่ในการแสดงออกรวมกันอยู่ และองค์ประกอบเหล่านี้จะต้องมีเอกภาพขั้นต้นในตัวเองเสียก่อน จึงสามารถทำหน้าที่ให้แก่ส่วนรวมได้อย่างสมบูรณ์

เอกภาพของรูปความคิด

ตามทัศนะของเพลโต ญูปความคิดเป็นสิ่งที่สูงส่งเป็นอิสระ และแสวงหาทางออกโดยผ่านศิลปิน เพื่อแสดงตัวให้ประจักษ์ในรูปทรงที่มนุษย์สามารถสัมผัสได้ ศิลปินจะต้องสร้างรูปทรงที่มี

ความสมบูรณ์ เป็นรูปทรงที่มีความคิดเป็นหน่วยนำ ตลใจ ควบคุมให้ศิลปินเลือกวัสดุและวิธีการในการสร้างรูปทรง รูปความคิดจะต้องเป็นหน่วยที่มีเอกภาพในตัวเอง มีรูปความคิดหลัก รูปความคิดรอง และมีการจัดองค์ประกอบของรูปความคิดให้สัมพันธ์กับรูปทรงด้วย ตัดทอนสิ่งที่เกินความจริงเป็นในรูปทรงออก พัฒนาส่วนที่สำคัญให้เจริญถึงที่สุด ถ้าขาดเอกภาพของรูปความคิดซึ่งเป็นจุดต้นกำเนิดของศิลปะเสียแล้ว รูปทรงก็ไม่อาจเป็นเอกภาพหรือสื่อความหมายอะไรได้

เอกภาพของการแสดงออก

หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดหมายเดียวแน่นอน และมีความเรียบง่าย การแสดงออกอาจมีแนวเรื่องหรืออารมณ์หนึ่งเป็นจุดหมายหลัก และมีส่วนที่รองลงไปเพื่อประกอบให้การแสดงออกนั้นสมบูรณ์ตามจุดหมาย

แบบอย่างการแสดงออกเฉพาะตัวของศิลปิน(Personal Style) ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยให้มีเอกภาพของการแสดงออกในงานศิลปะ โดยทั่วไปแล้วเอกภาพในการแสดงออกจะทำหน้าที่ช่วยเชื่อมโยงเรื่อง รูปทรง และบุคลิกภาพของศิลปินให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

เอกภาพของรูปทรง

คือการรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบของทัศนธาตุ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงความคิดหรืออารมณ์ของศิลปินออกมา

กฎเกณฑ์หลักของ เอกภาพ

กฎเกณฑ์หลักของเอกภาพในธรรมชาติและในศิลปะพอจะแยกออกได้เป็น ๒ ข้อ คือ

๑. กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง(Opposition)
๒. กฎเกณฑ์ของการประสาน(Transition)

กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง

ความตรงกันข้ามของธรรมชาติที่ทำให้เกิดพลังความเคลื่อนไหวและชีวิต การขัดแย้งที่พอเหมาะจะให้ชีวิตแก่โลกและศิลปะ แต่ถ้ามากเกินไปจะมีความสับสนวุ่นวายจนถึงแตกทำลาย การขัดแย้งที่พอเหมาะต้องอาศัยตัวกลางเป็นตัวประสานให้เกิดความกลมกลืนและอยู่รวมกันได้อย่างมีเอกภาพ

การขัดแย้งที่ใช้องค์ประกอบศิลปะมีอยู่ ๔ แบบ

๑. การขัดแย้งของลักษณะรูปทรง ซึ่งรวมทั้งการขัดแย้งของทัศนธาตุแต่ละธาตุด้วย
๒. การขัดแย้งของขนาด
๓. การขัดแย้งของทิศทาง
๔. การขัดแย้งของที่ว่างหรือจังหวะ

กฎเกณฑ์ของการประสาน

คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ทำให้สิ่งต่างเข้ากันได้อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัว การประสานมีอยู่ ๒ วิธี คือ

๑. การเป็นตัวกลาง(Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแย้งให้กลมกลืนกันด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน

๒. การซ้ำ (Repetition) คือ การปรากฏของหน่วยที่เหมือนกันตั้ง ๒ หน่วยขึ้นไป การซ้ำเป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด เป็นการรวมตัวของสิ่งที่อยู่ฝ่ายเดียวกันเข้าด้วยกัน ไม่มีการขัดแย้ง เมื่อมีหลายหน่วยงานวางซ้ำกัน ย่อมมีระยะห่างระหว่างหน่วยหรือที่เรียกว่าช่องไฟเกิดขึ้น เราเรียกระยะระหว่างหน่วยนี้ว่า จังหวะ(Rhythm) จังหวะเป็นกฎเกณฑ์ย่อยของเอกภาพข้อหนึ่ง ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ ถ้าเราทำส่วนที่ซ้ำกันอยู่นั้นให้แตกต่างกันออกไปบ้าง หน่วยเหล่านั้นจะคล้ายกัน ไม่ใช่เหมือนกันอย่างคร่าวแรก ความต่างนี้เกิดขึ้นจากการที่เราเพิ่มความขัดแย้งเข้าไปที่ละน้อย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง(Variation)ขึ้นแต่ละหน่วย การเปลี่ยนแปลงจะช่วยคลายความน่าเบื่อและให้ชีวิตแก่ภาพ การเพิ่มความขัดแย้งให้กับจังหวะที่ซ้ำกันก็จะเป็นไปในทำนองเดียวกัน จะทำให้มีการเปลี่ยนแปลงของจังหวะ ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงหน่วยรูปทรงและจังหวะของการซ้ำ จะทำให้องค์ประกอบนั้นน่าสนใจยิ่งขึ้น การซ้ำยังเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะสร้างเอกภาพให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งหรือตรงกันข้าม ทั้งนี้เป็นเพราะ

๑. ที่ว่างระหว่างหน่วยจะเป็นตัวกลางช่วยประสานความขัดแย้ง

๒. การซ้ำทำให้ความสำคัญของหน่วยลดลง แต่ความสำคัญของจังหวะจะเพิ่มขึ้นซึ่งเท่ากับการลดความสำคัญของการขัดแย้งลง

ถ้าการเปลี่ยนแปลงของหน่วยใดหน่วยหนึ่งมีมากกว่าหน่วยอื่นๆ ความเป็นเด่น(Dominance) จะเกิดขึ้นทันที และความเป็นเด่นนี้จะช่วยให้ภาพมีเอกภาพที่สมบูรณ์ขึ้นอีก เพราะมีการจัดระเบียบแก่หน่วยต่างๆ ให้มีความสำคัญมากน้อยลดหลั่นกันลงไป

ความเป็นเด่นและการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นจากการใช้กฎเกณฑ์หลักของเอกภาพทั้ง ๒ ข้อ การขัดแย้งจะเข้าไปเพิ่มชีวิตให้กับภาพ การประสานจะเข้าไปเพิ่มความกลมกลืนให้กับภาพ ขัดแย้งความเป็นเด่นและการเปลี่ยนแปลงนี้เป็นกฎเกณฑ์รองของเอกภาพ

กฎเกณฑ์รองของเอกภาพ

๑. ความเป็นเด่น(Dominance)

๒. การเปลี่ยนแปลง(Variation)

ความเป็นเด่น

เมื่อสิ่งหนึ่งเป็นเด่น อีกสิ่งหนึ่งหรือหลายสิ่งนั้นจะต้องเป็นรอง(Subordination)

ความเป็นเด่นในองค์ประกอบเกิดขึ้นได้ ๒ ทาง คือ

๑. ความเป็นเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง เมื่อมีสองสิ่งขัดแย้งกันอย่างตรงกันข้าม มีความสำคัญหรือมีพลัง ผลที่ได้รับจะดึงเครียดจนเกินไป ไม่มีเอกภาพ แต่ถ้าเราเพิ่มความสำคัญของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งขึ้นหรือลดความสำคัญของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลง เราจะได้เอกภาพที่สมบูรณ์ขึ้น เพราะจะมีฝ่ายหนึ่งเป็นเด่น

และอีกฝ่ายหนึ่งเป็นรอง

๒. ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน หน่วยที่เหมือนกันเมื่อนำมาซ้ำในจังหวะเท่าๆ กัน จะทำให้ดูจัดชิดหน้าเบื่อ การเพิ่มความขัดแย้งระหว่างหน่วย จะทำให้มีการเปลี่ยนแปลงและทำให้ภาพน่าสนใจขึ้น แต่ถ้าการเปลี่ยนแปลงของหน่วยใดหน่วยหนึ่งมีมากเกินไป ผลที่ได้รับจะกลายเป็นความเด่น

การเปลี่ยนแปลง

กฎของการซ้ำ (Repetition) ดูเหมือนจะเป็นโครงสร้างมูลฐานที่สุดของเอกภาพในธรรมชาติ แต่การซ้ำนี้มีการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไปมากมายจากชนิดเดียวกัน คล้ายคลึงกันไปจนถึงต่างชนิดกัน การเปลี่ยนแปลงมีอยู่ ๔ แบบเช่นเดียวกับการขัดแย้ง คือ

๑. การเปลี่ยนแปลงของรูปร่างลักษณะ
๒. การเปลี่ยนแปลงของขนาด
๓. การเปลี่ยนแปลงของทิศทาง
๔. การเปลี่ยนแปลงของที่ว่างหรือจังหวะ

ดุลยภาพ

ดุลยภาพเป็นคุณลักษณะสำคัญของเอกภาพ ในทางศิลปะ มีความหมายรวมไปถึงการประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปหนึ่งหรือในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง

ดุลยภาพในธรรมชาติเกิดขึ้นได้ ๒ วิธี คือ เกิดจากการถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งและเกิดจากการรวมตัวหรือการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกัน

เส้นแกน (Axis)

เป็นสิ่งที่สำคัญที่กำหนดดุลยภาพ มี ๓ มิติ

๑. เส้นแกนทางตั้ง (Vertical Axis)
๒. เส้นแกนทางราบ (Horizontal Axis)
๓. เส้นแกนทางเฉียง (Diagonal Axis)

ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry, Static Equilibrium, Formal Balance, Passive Balance) ให้ความรู้สึกหยุดนิ่ง เพราะเป็นการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกัน แต่กลับซ้ายเป็นขวาเข้าประจันหน้ากัน

ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry, Dynamic Equilibrium, Informal Balance, Active Balance) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงมี ๒ วิธี คือ

๑. เมื่อน้ำหนักในหน่วยในสองข้างของรูปทรงไม่เท่ากันให้เลื่อนเส้นแกนทางตั้งของภาพเข้าหาหน่วยที่มีน้ำหนักมากกว่า

๒. ให้น่วยที่มีน้ำหนักถ่วงเบาว่า มีความสำคัญน่าสนใจกว่าหน่วยที่ มีความหนักมากกว่า
รูปทรง สี เส้น น้ำหนัก หรือลักษณะพื้นผิว

คุณลักษณะของสี

การใช้สีที่มีคุณลักษณะจะต้องคำนึงถึงคุณลักษณะ ๔ ประการ คือ

๑. ความจัดของสี น้ำหนักของสี
๒. ขนาดหรือปริมาตรของสี
๓. ความตัดกันหรือกลมกลืนกับสีนั้น
๔. ตำแหน่งของเส้นแกนทางตั้ง

คุณลักษณะของน้ำหนัก

คุณลักษณะของน้ำหนักมีหลักการใช้ใกล้เคียงกับคุณลักษณะของสี

จังหวะ (Rhythm)

ความหมายของจังหวะ

จังหวะ คือ การซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบง่าย ๆ ซ้ำซ้อนขึ้นจนเป็นรูปทรงของศิลปะ
ในงานศิลปะจังหวะ คือ การซ้ำอย่างมีเอกภาพและความหมาย

การเกิดของจังหวะ

๑. เกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ
๒. เกิดจากการเลื่อนไหลต่อเนื่องของเส้น น้ำหนัก สี และ รูปทรง

จังหวะภายนอกและจังหวะภายใน

ได้แก่ จังหวะของช่องไฟ และจังหวะของรูปทรงหรือหน่วยงาน จังหวะทั้งสองนี้เป็นคู่ของ
กันและกันเหมือนบวกกับลบ

แม่ลายกับแบบรูป (Motif and Pattern)

แม่ลายหนึ่งอาจสร้างแบบรูปหรือลายได้มากมาย ด้วยการเปลี่ยนจังหวะของการวาง
แม่ลายนั้น

จังหวะในงานศิลปะ

จังหวะในงานศิลปะลึกซึ้งและซับซ้อนมากกว่าจังหวะของลวดลาย จังหวะในงานศิลปะจะ
จับสมบูรณ์ในงานชิ้นหนึ่ง แต่จังหวะของลายจะซ้ำตัวเองตลอดไปไม่จบสิ้น

จังหวะในงานศิลปะคือ การเน้นความต่อเนื่องคล้ายสลับกันของทัศนธาตุต่างๆ เพื่อให้เกิด
เอกภาพให้มีชีวิตชีวาแก่องค์ประกอบหรือรูปทรง การซ้ำหรือจังหวะในงานศิลปะไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน
จะเปลี่ยนแปลง คลื่นคล้อยไปตามอารมณ์ความรู้สึกของศิลปิน

การวิเคราะห์จังหวะ

๑. จังหวะของทัศนธาตุ
๒. จังหวะของความเคลื่อนไหว
๓. แบบรูปของจังหวะภายในและภายนอก
๔. เอกภาพของจังหวะ การขัดแย้ง การประสาน ความเป็นเด่น และการเปลี่ยนแปลง

สัดส่วน

เอกภาพของสัดส่วน คือ ความสัมพันธ์ที่สัมพันธ์กันระหว่างขนาดของส่วนต่างๆ ในรูปทรง หรือระหว่างรูปทรง รวมทั้งความสัมพันธ์และกลมกลืนกันระหว่าง ทัศนธาตุทั้งหลายด้วย

ศิลปะที่เปี่ยมอุดมคติจะมีสัดส่วนผิดไปจากความจริงธรรมชาติ เพื่อเน้นความงามตามอุดมคตินั้น

โกลเดน เซกชัน (Golden Section) หรือ โกลเดน รูล (Golden Rule) เป็นกฎเกณฑ์ที่มีมาแต่สมัยคลาสสิกของกรีก ใช้กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนต่างๆ เป็นอัตราส่วน 1:1.618 ถือว่าเป็นสัดส่วนที่สมบูรณ์แบบที่สุด ศิลปินที่เน้นไปในทางแสดงออกของอารมณ์ จะมีสัดส่วนของรูปทรงผิดไปจากธรรมชาติด้วย

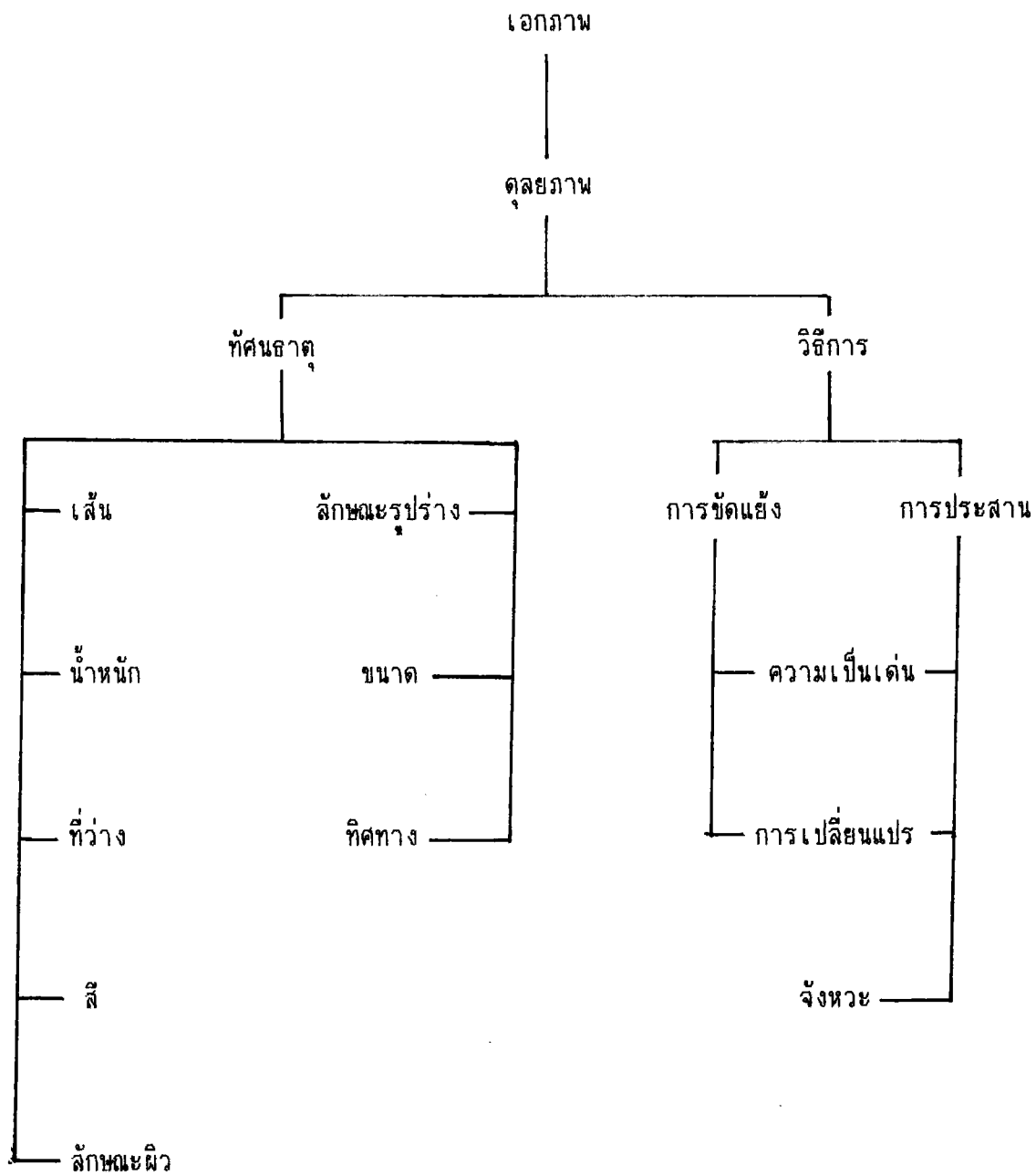
สัดส่วนที่ประสานกันอย่างสมบูรณ์จะอยู่ในกฎของเอกภาพ กล่าวคือ มีความขัดแย้ง มีการซ้ำ มีการเปลี่ยนแปลงในปริมาณที่เหมาะสม และมีพลังความเคลื่อนไหวที่สมดุล

เอกภาพของทัศนธาตุ

การสร้างงานทัศนศิลป์อาจจะทำได้ด้วยการใช้ทัศนธาตุตั้งแต่ ๑ ธาตุขึ้นไป แต่โดยทั่วไปแล้ว ในงานชิ้นหนึ่งจะมีทัศนธาตุต่างๆ ประสานกันอยู่อย่างครบถ้วน ด้วยการใช้สีเพียงอย่างเดียว ทัศนธาตุอื่นๆ ก็ปรากฏขึ้นเองครบทุกธาตุ การแยกรูปทรงออกเป็นทัศนธาตุต่างๆ จึงเป็นไปเพื่อการศึกษาให้เข้าใจชัดเจนถึงองค์ประกอบเบื้องต้น ของรูปทรงแต่ละอย่าง และเพื่อฝึกฝนการสร้างเอกภาพโดยเริ่ม

จากธาตุที่มีคุณลักษณะส่วนตัวน้อยที่สุด คล้ายคลึงไปสู่ธาตุที่มีลักษณะซับซ้อนขึ้น จนถึงการผลิตผลงานทัศนธาตุทั้งหลายเข้าด้วยกันในรูปทรงเดียว

ผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง



รูปทรง

ความหมายของรูปทรง

องค์ประกอบส่วนรวมของภาพ

ส่วนที่ตรงข้ามกับเนื้อหา (รูปแบบ)

สิ่งที่แนบกับมี ๓ มิติ

รูปร่างที่มีรูปนอกแน่นอน มีความหมาย

สิ่งที่มีโครงสร้าง มีความหมาย

สิ่งที่ตรงข้ามกับที่ว่าง

อาการที่แสดงหรือแบบอย่างในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (รูปแบบ)

รูปร่างที่มีเอกภาพและสัทริยภาพ

ความหมายของรูปทรง

รูปนอกของสิ่งที่มีลักษณะ ๒ หรือ ๓ มิติ

แบบรูปที่เป็น ๒ มิติ

รูปร่างธรรมดาที่ไม่มีโครงสร้าง

ความหมายของมวล

กลุ่มของรูปทรง

ก้อนของรูปทรง

วัตถุที่มีความแน่นมีน้ำหนัก

การเกิดของรูปทรง

รูปทรงเกิดขึ้นจากการรวมตัวของคณะธาตุ จากสิ่งเร้า และความต้องการแสดงออก

รูปทรงเกิดจากการนำของอารมณ์ ความรู้สึก มากกว่าเหตุผลทางปัญญา

มิติของรูปทรง

รูปทรง ๓ มิติ คือ รูปทรงที่มีความกว้าง ความสูง ความลึก

รูปทรง ๒ มิติ คือ รูปทรงที่มีความกว้างและความยาว

ประเภทของรูปทรง

รูปทรงเลขาคณิต

รูปทรงอินทรีย์รูป

รูปทรงอิสระ

ความสำคัญของรูปทรง

รูปทรงที่มีรูปร่างเหมือนกันจะดึงดูดกัน หมายถึง จะนำสายตาจากรูปหนึ่งไปยังอีกรูปหนึ่ง ที่เหมือน น้ำหนักหรือสีที่เหมือนกันจะดึงดูดกัน ระหว่างรูปร่าง น้ำหนักและสี สิ่งที่มีความแรงและความสำคัญมากกว่าจะดึงดูดกัน ถ้าสำคัญเท่าๆ กันจะดึงดูดสลับกัน ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนแปลง

การประกอบกันของรูปทรง อาจทำได้ ดังนี้

รูปทรงที่เคียงกัน

รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน

รูปทรงที่ซ้อนกัน

รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน

รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน

รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน

รูปทรงที่บิดนัยกัน

การนำรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงอินทรีย์รูป และรูปทรงอิสระมาประกอบเข้าด้วยกัน จะได้รูปทรงลักษณะผสมใหม่ๆ ไม่มีที่สิ้นสุด

ประเภทของรูปทรงที่แบ่งตามลักษณะโครงสร้าง

๑. รูปทรงที่เป็นโครงสร้างมีลักษณะดังนี้

- ประกอบด้วยการแยกแขนงขึ้นไปในอากาศ แขนงยิ่งแยกขนาดที่ลดลง
- การเชื่อมต่อของแขนงอาจเป็นข้อต่อหักมุมหรือโค้งติดต่อกัน
- เส้นที่ยื่นไปในที่ว่างจะแสดงความเคลื่อนไหวของที่ว่าง
- โครงสร้างที่สม่ำเสมอให้ความรู้สึกหยุดนิ่ง โครงสร้างที่ไม่สม่ำเสมอให้ความรู้สึก

เคลื่อนไหว

๒. รูปทรงที่เป็นมวล ได้แก่ รูปทรงที่มีปริมาตรเป็นจุดเด่น

ปริมาตรของรูปทรง มี ๒ ลักษณะ

ปริมาตรของมวล

ปริมาตรของที่ว่าง

ความเป็น ๓ มิติของปริมาตรของรูปทรงเกิดขึ้นโดย

เส้นใน

น้ำหนัก

น้ำหนักอ่อน แสดงส่วนที่เป็นปริมาตรของมวลที่ยื่นออก

น้ำหนักแก่ แสดงส่วนที่เป็นปริมาตรของมวลหรือปริมาตรของที่ว่างลึกไกลเข้าไป

พลังเคลื่อนไหวของรูปทรง

พลังเคลื่อนไหวที่เกิดจากการถ่วงดุลของพลังตรงข้าม

พลังเคลื่อนไหวที่รุนแรงปราศจากการต้านทานที่สมดุล

พลังเคลื่อนไหวที่ช้าและผ่อนคลาย

ระนาบ

คือ พื้นผิวที่แบนราบเป็น ๒ มิติ

ระนาบมีลักษณะและหน้าที่ดังนี้

สร้างรูปทรง

- สร้างรูปทรง ๒ มิติ เช่น สีเหลี่ยมจัตุรัส สีเหลี่ยมผืนผ้า รูปสามเหลี่ยม รูปทรงแบนๆ ที่มีลักษณะต่างๆ

- สร้างรูปทรง ๓ มิติ เช่น รูปทรงกระบอก ลูกบาศก์ แท่งสีเหลี่ยม กรวยสีเหลี่ยม และ กรวยกลม

บังคับความเคลื่อนไหวของที่ว่าง

- บังคับความเคลื่อนไหวของที่ว่างในภาพ ๓ มิติ ด้วยการสร้างความลึกให้แก่ภาพ มี ๒ อย่าง คือ

๑. ระนาบขบกระยะ

๒. ระนาบขบทิศทาง

- บังคับความเคลื่อนไหวของที่ว่างในภาพ ๒ มิติ

๑. การใช้ระนาบวางไล่ซ้อนกัน

๒. การใช้ระนาบสานเข้าด้วยกัน

๓. การกลับค่าของเส้นทัศนียวิสัย

๔. การใช้ระนาบเชื่อมต่อกัน

ทำรูปทรงที่ซับซ้อนให้เป็นรูปทรงที่ง่ายๆ

- การมองและการกำหนดรูปทรงที่ซับซ้อนให้เป็นเพียงระนาบ

- เริ่มต้นขึ้นรูปที่ซับซ้อนด้วยระนาบง่ายๆ

- รูปทรงที่ประกอบด้วยระนาบมีความเรียบง่าย มีพลังมั่นคงแข็งแรง

พลังความเคลื่อนไหวของระนาบ

- พลังความเคลื่อนไหวของระนาบในรูปทรง ๒ มิติ

๑. พลังผลักดันจากภายในของระนาบ

๒. พลังผลักดันจากภายในและจากที่ว่างภายนอกของระนาบ

- พลังความเคลื่อนไหวของระนาบในรูปทรง ๓ มิติ

การใช้ระนาบให้เกิดเอกภาพ

- ทำได้เช่นเดียวกับการใช้แบบรูปของที่ว่างให้เกิดเอกภาพ ซึ่งได้แก่การใช้ในลักษณะ

ขัดแย้ง ประสาน มีจังหวะ และการเปลี่ยนแปลง

- การใช้ระนาบในลักษณะที่มีความเคลื่อนไหวในทางลึก ประกอบด้วยทิศทางขัดแย้ง การซ้ำ จังหวะและการเปลี่ยนแปลง

แนวเรื่องและสัญลักษณ์ของการแสดงออก

แนวเรื่อง

เมื่อศิลปินได้รับความบันดาลใจหรือกระตุ้นจากเรื่องหรือจากเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งจนเกิดอารมณ์สะเทือนใจ เขาจะต้องแสดงอารมณ์นั้นออกมาในงาน เรื่อง เหตุการณ์ และอารมณ์สะเทือนใจที่ศิลปินได้รับ และแสดงออกนี้ คือ แนวเรื่องของงานศิลปะ

แนวเรื่องจะต้องละลายตัวหลอมรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับรูปทรงและเทคนิคอย่างสมบูรณ์ แนวเรื่องจะแสดงตัวได้ต้องอาศัยรูปทรงและเทคนิค และรูปทรงจะเกิดขึ้นได้ก็ต้องประกอบด้วยเทคนิคกับแนวเรื่อง

ศิลปะหรือความงามเป็นนามธรรมที่แสดงด้วยรูปทรง เป็นผลผลิตของการประสานกันอย่างแนบเนียนของทัศนธาตุต่างๆ ผู้ที่จะเข้าใจเนื้อหาของงานได้ถูกต้อง คือผู้ที่เข้าใจคุณค่าของรูปทรงเป็นอย่างดีมาแล้ว

แนวเรื่อง + รูปทรง + เทคนิค = งานศิลปะ

แนวเรื่อง + เทคนิค = รูปทรง

รูปทรง + เทคนิค = แนวเรื่อง

แนวเรื่อง คือ จุดบันดาลใจหรือเร้าให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจแก่ศิลปิน

แนวเรื่อง คือ จุดนำผู้ดูให้เข้าถึงเนื้อหาภายนอกของงานศิลปะ

แนวเรื่อง คือ สิ่งที่คุณศึกษาจะต้องพัฒนาด้วยตนเองควบคู่ไปกับการศึกษาฝึกฝนทางรูปทรง

ถ้าเน้นเรื่องหรือแนวเรื่องโดยไม่พัฒนารูปทรง งานก็จะเป็นภาพประกอบเรื่อง

ถ้าเน้นรูปทรงโดยไม่ศึกษาแนวเรื่องจากธรรมชาติ งานก็มีเพียงเปลือก

ถ้าเน้นอารมณ์โดยไม่เข้าใจรูปทรงต้นฉบับจะเป็นเพียงการแสดงละคร

ผู้ศึกษาควรเดินสายกลาง คือ ศึกษาจากธรรมชาติ เพื่อเข้าใจรูปทรงและอารมณ์พร้อมไปกับฝึกการแสดงออกของอารมณ์อย่างอิสระ หรือสร้างรูปทรงขึ้นเองอย่างเสรี

รูปทรงในธรรมชาติเป็นจุดบันไดใจ เป็นแนวเรื่องต่างๆที่จะนำมาสร้างสรรค์งานได้อย่างไม่จำกัด แต่รูปทรงในธรรมชาติไม่ใช่รูปทรงที่มีความหมายสมบูรณ์ ศิลปินจะต้องเลือกใช้และคลี่คลายไปตามจุดหมายของตน

สัญลักษณ์ของการแสดงออก

ร่างกายของมนุษย์เป็นบ่อเกิดที่สำคัญของสัญลักษณ์ในการแสดงออก เวลาโกรธ ตีใจ หรือเสียใจ ลักษณะท่าทางของคนจะเปลี่ยนไปตามอารมณ์นั้นๆ เราคุ้นเคยกับลักษณะที่เป็นสัญลักษณ์ของอารมณ์เหล่านี้เป็นอย่างดี ทั้งที่ปรากฏในร่างกายมนุษย์และในสิ่งต่างๆในธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ที่ลู่กิ่งโค้งลง บรรยากาศที่มีตลิว

เป็นสัญลักษณ์ของความเศร้า ดวงตะวันที่กำลังจะพ้นขอบฟ้า เป็นสัญลักษณ์ของความหวัง เป็นต้น ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะลักษณะของสิ่งเหล่านี้มีความใกล้เคียงกับลักษณะและประสบการณ์ของมนุษย์

การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ คือ การทำให้เกิดสิ่งใหม่ในโลกด้วยปัญญาของมนุษย์ สิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นต้องมีลักษณะเป็นต้นแบบในทางใดทางหนึ่ง ไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีอยู่แล้ว การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอิสระ ไม่เป็นทาสของสิ่งใด ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ ปัญญาหรือลัทธิ หรือแบบอย่าง(style) การสร้างสรรค์ต้องมีเสรีภาพ มีความนึกคิดอย่างอิสระ มีความริเริ่มและก้าวหน้า

การสร้างสรรค์ศิลปะ หมายถึง การสรรหาหรือคิดค้นรูปทรง หรือหน่วย(Unit) ที่มีสาระต่อจุดหมายของการสร้างสรรค์ และจัดระเบียบของหน่วยนั้น หรือหน่วยเหล่านั้นให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ขึ้นเป็นรูปทรงที่มีเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน(Individuality)เป็นต้นแบบ(Originality) และมีเอกภาพ การสร้างสรรค์ตรงข้ามกับการลอกเลียนแบบ(Imitation)

กระบวนการของการสร้างสรรค์

กระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะมีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนที่สอดคล้องต่อเนื่องกัน ดังนี้

๑. รูปความคิด หรือ มโนคติ(Idea) ก่อตัวขึ้นจากปฏิกิริยาของศิลปินต่อสภาพแวดล้อมจากปฐพี หรือจากประสบการณ์ที่เราเรียกว่า จุดบันไดใจ

๒. รูปความคิดหลายๆ ความคิด ของสิ่งที่รวมตัวเข้าด้วยกัน และพัฒนาขึ้นจนถึงระดับหนึ่ง
พอจะเรียกว่าเป็นจุดมุ่งหมาย หรือแนวความคิด (Concept)

๓. โครงสร้างของรูปทรง หรือจะเรียกว่าสัญลักษณ์ก็ได้ ที่สอดคล้องกับอารมณ์ส่วนตัวและ
จุดหมายหรือแนวความคิด

๔. การเห็นแจ้งของศิลปินผสมกับสัญลักษณ์ในข้อ ๓ จะสร้างจินตภาพขึ้น

๕. ศิลปินจะหาวัสดุและวิธีการที่เหมาะสม แปลจินตภาพภายในออกมาเป็นรูปภายนอก และ
โดยกระบวนการนี้ จะทำให้จินตภาพปรากฏขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงคลี่คลาย ไปสู่ความเด่นชัดและสมบูรณ์-
แบบในขั้นสุดท้าย

ปัญหาการสร้างสรรค์และวิธีแก้ อาจแยกออกเป็น ๔ ประการคือ

๑. ทักษะเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

๒. ความบริสุทธิ์ใจของผู้สร้างสรรค์

๓. เอกภาพของงาน

๔. การแสดงออก

ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

นักศึกษาหรือผู้เริ่มทำงานศิลปะจะต้องปรับทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ของตนให้ถูก
ต้องเสียก่อน จึงจะไม่หลงทำงานไปในแนวที่ตรงกันข้าม คือการลอกเลียนแบบ รูปที่เขียนขึ้นนั้นไม่แสดง
อารมณ์หรือความรู้สึกของช่างเขียนออกมาเลย รูปนั้นก็ป็นงานลอกเลียนแบบ

ความบริสุทธิ์ใจของผู้สร้างสรรค์

จินตนาการซึ่งเป็นต้นกำเนิดของความคิด อารมณ์ หรือความรู้สึกทางศิลปะ จะต้องเกิดขึ้น
จากภายในเห็นแจ้งขึ้นโดยสัญชาตญาณ อยู่นอกเหนือเหตุผลธรรมดา เมื่อเกิดขึ้นจะพัฒนาถึงขั้นสุดท้าย
และจะต้องแสดงออกอย่างตรงใจ ความบริสุทธิ์ใจและแนวความคิดที่ถูกต้อง ในการสร้างสรรค์นี้เป็น
ฐานอันสำคัญที่จะสนับสนุนปัจจัยอื่นของการสร้างงานศิลปะ ซึ่งได้แก่ความคิด รูปทรง และการแสดงออก
ให้มีเอกภาพ มีชีวิต และมีพลังต่อไป

เอกภาพของงาน

เอกภาพของงานน่าจะเป็นลักษณะที่สำคัญที่สุดของการสร้างสรรค์ เพราะเป็นเรื่องของ
การปฏิบัติ เป็นการสร้างรูปทรงที่เป็นตัวศิลปะโดยตรง ดังนั้น ถึงจะมีทัศนคติที่ถูกต้อง มีจินตนาการ มี
ความบริสุทธิ์ใจครบถ้วน แต่ถ้าไม่สามารถจะสร้างงานให้มีเอกภาพ งานนั้นก็ขาดรูปทรง สื่อสารทัศนคติ

จินตนาการหรือความบริสุทธิ์ใจกับผู้ใดไม่ได้

เอกภาพในงานศิลปะอาจแยกออกได้เป็น ๒ ชั้น คือ

๑. เอกภาพของรูปความคิด

๒. เอกภาพของรูปทรง

เอกภาพของรูปความคิด

ศิลปะนั้นประกอบด้วยส่วนสำคัญ ๒ ส่วน คือ ส่วนที่เป็นแนวเรื่องหรือเนื้อหา กับส่วนที่เป็นรูปทรง รูปทรงจะเกิดขึ้นได้ ศิลปินจะต้องมีรูปความคิด (idea) ที่มาจากความบังคลาใจที่มีความหมาย และมีเอกภาพในตัวเองเสียก่อน ความคิดนั้นจึงจะมีพลังพอที่จะก่อรูปเป็นรูปทรงที่มีเอกภาพและมีความหมายได้

เอกภาพของรูปทรง

ทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่แสดงออกทางรูปทรง ดังนั้นปัญหาทางด้านเอกภาพของรูปทรงจึงเป็นปัญหาใหญ่ รูปทรงที่เอกภาพเกิดขึ้นจากการประสานกันของทัศนธาตุ ที่สอดคล้องกับความคิด อารมณ์ หรือจินตนาการ รูปทรงจะเติบโตขึ้นที่ละขั้นพร้อมกับความคิด

การแสดงออก

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่จะทำให้เอกภาพของงานมีความหมายสมบูรณ์ถึงที่สุดก็คือ พลังของการแสดงออก ที่มีทั้งการแสดงออกของเรื่องหรือเนื้อหาตามจินตนาการของศิลปิน การแสดงออกของเนื้อหาภายในซึ่งได้แก่การประสานกันอย่างมีเอกภาพ ของทัศนธาตุที่ให้อารมณ์ความรู้สึกทางสุนทรียภาพ แก่งานสอดคล้องกับเนื้อหา และการแสดงออกของเนื้อหา และการแสดงออกของบุคลิกภาพเป็นลักษณะเฉพาะของศิลปิน ถ้าขาดการแสดงออกเพียงอย่างเดียว รูปทรงนั้นก็ยังไม่สมบูรณ์ สื่อสารอะไรไม่ได้ อาจมีแต่รูปทรงที่กลมกลืน มีเอกภาพมีแนวเรื่องน่าสนใจ เห็นแล้วสบายตาสบายใจเพียงผิวๆ ไม่ลึ้นสะเทือนเข้าไปถึงอารมณ์ในระดับลึก ปัญหาเรื่องขาดการแสดงออกเป็นปัญหาสำคัญที่สุดที่เกิดขึ้นเสมอในหมู่ผู้ทำงานศิลปะ ดังจะยกให้เป็นข้อๆ พร้อมทั้งวิธีแก้ปัญหาก็ได้ ดังนี้

๑. ไม่เป็นงานสร้างสรรค์ เป็นงานเลียนแบบ ขาดความเป็นต้นแบบ จึงขาดการแสดงออก ต้องปรับทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เสียใหม่

๒. ใช้ความคิดมากเกินไป หรือเป็นงานที่มีแนวเรื่องหนักไปทางปัญญาเกินไป ควรพยายามให้มีดุลยภาพระหว่างความคิดกับการกระทำ

๓. ความคิดนั้นไม่เหมาะกับการแสดงออกทางทัศนศิลป์ เป็นการบรรยายเรื่องราวหรือมีเหตุผลที่ขัดแย้งกันมากเกินไป ควรปล่อยให้รูปทรงเป็นฝ่ายนำเรื่อง นำความคิดเสียบ้าง

๔. ต้องการแสดงออกมากเกินไปจนขาดความบริสุทธิ์ใจ คิดถึงความลวงตัวของความคิด และรูปทรงง่าย ๆ ให้มากกว่าความหรูหราของความคิดหรือรูปทรง

๕. ความคิดถูกมอมเมา กลายเป็นการบริสุทธิ์ใจในความมอมเมา ขาดเสรีภาพทางความคิด อาจตกเป็นทาสของความคิดจนเกินไป ควรคบเพื่อนที่เป็นกัลยาณมิตรช่วยวิจารณ์แนะนำ ในการให้ทางที่ถูกต้อง

๖. มีจินตนาการน้อย ควรพยายามหาโอกาสชื่นชม ผลงานศิลปะทุกแขนงให้มาก เพื่อจุดจินตนาการหรือขยายขอบเขตของจินตนาการ หรือเพื่อฝึกการรับรู้หรือการแปลความหมายจากแก่นในของสิ่งต่างๆ ให้คมชัดและลึกซึ้งขึ้น

๗. ขาดอารมณ์ อาจถูกควบคุมด้วยความเป็นระเบียบ หลักวิชา หรือติดอยู่กับความปรารถนาของฝีมือ หักแสดงออกด้วยอารมณ์มากกว่าความคิด ความถูกต้องหรือทฤษฎี

๘. ขาดแนวความคิดที่แน่นอนหรือหันเหตามคนอื่นมากเกินไป จนขาดความเป็นตนเอง ควรบันทึกแนวความคิด จุดหมาย หรือแนวเรื่องที่สอดคล้องกับอุปนิสัยของตนลงเป็นลายลักษณ์อักษร และพยายามควบคุมการทำงานให้อยู่ในแนวความคิดนั้น

๙. ยึดมั่นในแนวความคิดและแบบอย่างเดิมของตัวเองมากเกินไป เพราะกลัวว่าถ้าเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาไปแล้ว รูปแบบที่เกินใหม่จะขาดลักษณะเฉพาะของตนไป ควรคิดเสียใหม่ว่า ลักษณะเฉพาะหรือบุคลิกภาพ ของงานศิลปะนั้นไม่ใช่อยู่ที่ผิวแต่อยู่ลึกเข้าไปภายใน อยู่ในการแสดงออก ซึ่งจะส่งผลออกมาให้เห็นทางรูปทรงภายนอกด้วย

๑๐. รูปทรงกับเรื่องไม่เข้ากัน ควรหาเรื่องที่เหมาะสมกับการแสดงออกของตน

๑๑. รูปทรงขาดเอกภาพให้สำรวจเอกภาพของความคิดจุดหมายที่ต้องการแสดงออก เอกภาพของรูปทรงที่สามารถจะแสดงออกได้ จะต้องมีย่อไร่มากกว่าเอกภาพตามกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ กลไกได้สำนึกที่ทำงานในขณะที่เรากำลังอยู่ในสภาวะลึ้มตัวเท่านั้นที่จะสร้างเอกภาพที่แท้จริงของรูปทรงได้

๑๒. งานไม่สมบูรณ์เพราะขาดเอกภาพของรูปทรงในระดับพื้นฐาน ต้องฝึกฝนตามทฤษฎีของวิชาองค์ประกอบศิลป์ให้มาก

ปัจจัยประการสุดท้ายในการสร้างงานศิลปะให้ก้าวหน้าขึ้น มีเอกภาพของความคิดกับรูปทรงสมบูรณ์ขึ้น มีบุคลิกภาพของตนเองปรากฏเด่นชัด ก็คือ เวลา เราต้องให้เวลากับงาน เพราะศิลปะจะเติบโตได้ต้องใช้เวลา

สัญลักษณ์ (Symbol)

คือสิ่งที่ใช้แสดงความหมายของอีกสิ่งหนึ่งหรือเครื่องหมายที่ใช้แทนรูปความคิด

การสร้างสัญลักษณ์หนึ่งเพื่อสื่อความหมาย ความหมายที่ใช้สื่อระหว่างมนุษย์ในชีวิตประจำวันนั้น เราใช้สัญลักษณ์ธรรมดาที่เข้าใจกันอยู่แล้ว แต่ศิลปะเป็นการสื่อความหมายจากจิตใจส่วนลึกจะต้องใช้สัญลักษณ์

ที่สร้างขึ้นใหม่ให้เหมาะสม เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงพหุปัญญา หรืออารมณ์สะท้อนใจ

รูปธรรม-นามธรรม (Realism-Abstraction)

รูปธรรม-นามธรรมอยู่บนทางสายเดียวกัน มีต้นทางข้างหนึ่งเป็นรูปธรรม อีกข้างข้างหนึ่งเป็นนามธรรม ระหว่างกลางจะเป็นกึ่งนามธรรม (Semiabstract) ศิลปินส่วนมากจะเดินทางไปมาบนทางสายนี้เพื่อหาจุดหนึ่งที่เหมาะสมกับความจำเป็นในการแสดงออกของตน

ศิลปะแบบรูปธรรม คือ งานที่ใช้รูปทรงที่เหมือนของจริงในธรรมชาติ

ศิลปะแบบกึ่งนามธรรม คือ งานที่ดัดแปลงรูปทรงให้ห่างจากความจริงในธรรมชาติแต่ยังดูรู้ได้ว่าเป็นสิ่งใด

ศิลปะแบบนามธรรม คือ งานที่ใช้รูปทรงที่ถอยห่าง จากความจริงในธรรมชาติ จนจำไม่ได้ว่าเป็นสิ่งใด

ศิลปะแบบนอนออฟเจคทีฟ คือ งานที่ใช้รูปทรงที่สร้างขึ้น โดยไม่อ้างอิงความจริงในธรรมชาติ

ความจริงในงานศิลปะ

คือการแสดงออกของปฏิกิริยาที่ศิลปินมีต่อธรรมชาติ หรือของความรู้สึกนึกคิดของศิลปินเอง ซึ่งเป็นอย่างเดียวกับเนื้อหาของศิลปะ

อารมณ์-ความรู้สึก

อารมณ์ คือ ความสะท้อนใจที่ศิลปินแสดงออกในงานศิลปะ

ความรู้สึก คือ ปฏิกิริยาจากการรับรู้ หรือการรับสัมผัสจากสิ่งเร้าภายนอกหรือภายใน แบ่งออกเป็น

๑. ความรู้สึกสัมผัส

๒. ความรู้สึกทางปัญญา

๓. ความรู้สึกทางสังคม

๔. ความรู้สึกทางสุนทรียภาพ

ถ้าความรู้สึกรุนแรงถึงขั้นสะท้อนใจก็จะกลายเป็นอารมณ์

ความจริงแบบจิตวิสัย-ความจริงแบบวัตถุวิสัย

ความจริงแบบจิตวิสัย คือ ความจริงส่วนตัว อารมณ์ ความรู้สึก ความนึกคิดของศิลปิน

ความจริงแบบวัตถุวิสัย คือ ความจริงทั่วไปเป็นเหตุเป็นผล เป็นข้อเท็จจริง

การแสดงออก

คือ การปล่อยให้อารมณ์ความรู้สึก ความนึกคิดส้นออกมา การแสดงออกทางทัศนศิลป์ต้องผ่านทางทัศนธาตุ ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง สี และลักษณะผิว

แบบรูป

คือ ความเป็นระเบียบสมมาตรที่ควบคู่กันอยู่ แบบรูปในงานศิลปะเห็นได้ชัดเจนในลวดลาย และในงานของศิลปินถือว่ารูปทรงเป็นเพียงแบบรูปสำหรับเป็นที่กำหนดปริมาณหรือรูปร่างของสี โดยมีได้เน้นความหมายของรูปทรงนั้น แบบรูปเฉพาะตัวที่เป็นงานหรือเป็น สูตร ของศิลปินแต่ละคนที่แสดงออกในงานเกือบทุกชิ้นของตน เป็นแบบรูปที่ฝังลึกเป็นโครงสร้างของแบบอย่างในการแสดงออกของศิลปิน

สีอัสด

สีอัสดที่ใช้ในการสร้างผลงานทั้งหมด คือ

วัสดุประเภทโลหะ

- เหล็ก และผลิตภัณฑ์จากเหล็ก รวมทั้งที่ใช้แล้วและรีไซเคิล
- อลูมิเนียม และผลิตภัณฑ์จากอลูมิเนียม

วัสดุประเภทอโลหะ

- ไม้
- หนังสัตว์
- พลาสติก

คุณสมบัติวัสดุประเภทโลหะ

เหล็ก มีคุณสมบัติแข็ง ทนทาน เหนียว เปราะ ทำให้เกิดความมันวาว ดัน ได้ลักษณะผิวเรียบมัน แล้วแต่ชนิดของเหล็ก เหล็กสามารถทำปฏิกิริยากับอากาศทำให้เกิดเป็นสนิมได้ อีกทั้งยังเป็นตัวนำความร้อน และไฟฟ้า

อลูมิเนียม มีคุณสมบัติ นำความร้อนและนำไฟฟ้าเช่นเดียวกับเหล็ก ต่างกันที่อลูมิเนียมไม่ทำปฏิกิริยากับอากาศให้เกิดเป็นสนิม อีกทั้งอลูมิเนียมยังสามารถสะท้อนความร้อนได้เป็นอย่างดี เมื่อรีดเป็นแผ่นบางสามารถพับงอได้ง่าย

คุณสมบัติของวัสดุประเภทอโลหะ

ไม้ มีคุณสมบัติ แข็ง อ่อน เปราะ มีความยืดหยุ่น และลักษณะผิวจะขึ้นอยู่กับประเภทของไม้ และการเลือกที่จะนำมาใช้งาน

หนังสือ มีคุณสมบัติ เป็นฉนวนไฟฟ้า นำความร้อนน้อย มีความยืดหยุ่นสูง มีลักษณะผิวแล้วแต่กรรมวิธีในการผลิต เช่น การอัดลาย

พลาสติก มีคุณสมบัติ เป็นฉนวนไฟฟ้า นำความร้อนน้อย มีความยืดหยุ่นและมีลักษณะผิวแล้วแต่ชนิด ประเภทและกรรมวิธีการผลิต

ตัวอย่างศิลปิน และผลงานแนวสื่อประสม

ผลงานของศิลปินต่างประเทศ

KURT SCHWITTERS: *Cherry Picture*.1921.

(Slide A.1)

KURT SCHWITTERS: *Merz Construction*.1921. wood, wire mesh,
paper, cardboard, etc. 14 $\frac{1}{2}$ x 18 $\frac{1}{2}$ "

(Slide A.2)

Follette: *Untitled*.1958. Iron and Steel hardware, mirror,
rope, etc. on wood, 24 x 30"

(Slide B.)

Rauschenburg: *Canyon*.1959. " Combine - painting " of oil
on canvas, with wood, printed matter,
stuffed eagle, pillow tied with cord,
etc. 6'1" high x 5'6" wide x 24 $\frac{3}{4}$ " deep.

(Slide C.)

Chamberlain: *Essex*.1960. Painted metal, 9' high x 7'6" wide.

(Slide D.)

ผลงานของศิลปินในประเทศ

กมล ทัศนาศุขี

จบการศึกษาจากโรงเรียนเพาะช่าง ศึกษาที่วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร และ
เข้าศึกษาศิลปะภาพนิพนธ์ที่ Otis Art Institute of L.A. County, California. สำเร็จการศึกษา
ระดับปริญญาโท หลังจากนั้นได้ฝึกฝนวิชาศิลปะและสอนศิลปะ ในสถาบันศิลปะของสหรัฐอเมริกาหลายแห่ง
ก่อนเดินทางไปต่างประเทศ นิยมสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำมันที่สะท้อนอารมณ์อันเก็บลึกและ
รุนแรง ใช้สื่อหลากหลายรูปคน หน้า มือ เท้า ช่วยสะท้อนความรู้สึก ใช้สีอันจำกัด กลุ่มแดง ดำ เหลือง
ตลอดเวลา ๒๐ ปี ในสหรัฐอเมริกา กมลได้พยายามแสวงหาแนวคิดใหม่ๆ นำแนวคิดหลายๆ ด้านรวมกัน
เริ่มทำงานลักษณะสื่อประสม (Mixed Media) อย่างจริงจังและเริ่มทดลองใช้กระดาษทำเอง นำรูปทรง
ของสิ่งใกล้ตัวเข้ามาสร้างองค์ประกอบขึ้นใหม่

หลังจากทดลองใช้กระดาษทำเอง ผลงานชุด "หนังใหญ่" เป็นผลงานหนึ่งที่ กมลได้ผสม
ผสาน ความเป็นตะวันตกและตะวันออกเข้าไว้ด้วยกัน ความเป็นตะวันตกนั้น เห็นได้จากเทคนิคในลักษณะ

สากล สังเกตได้จากการใช้สี พื้นผิว ตลอดจนการนำวัสดุ เช่น หนกก เชือกหลากสีมาประกอบในงาน ส่วนความเป็นตะวันออกนั้น จะเห็นได้จากชื่องาน"หนังใหญ่"ที่ย้ำความเป็นไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง รูปทรงภายนอก ที่คล้ายคลึงมาจากรูปทรงของหนังใหญ่ และวงสีที่เป็นรูปวงกลมนั้นเป็นการแทนค่า การเจาะรูบนหนังใหญ่นั้นเอง

งานชุดหนังใหญ่นี้โดยมากจะใช้กระดาษที่ทำขึ้นเองเป็นหลัก ส่วนโครงสร้างนั้นมักจะทำด้วยไม้ ประดับด้วยเชือกสวระนัตติ

ผลงาน

NANG YAI, 1989. Mixed Media on handmade paper

and wood, 16" x 22"

(Slide E.)

Untitled No.6, 1994. Mixed Media, Acrylic on Canvas

and Wood, 63 x 63 cm.

(Slide F.)

Pacific Coast Hwy. 1 No.6, 1994. Mixed Media, Acrylic

on Canvas and Wood, 71 x 94 cm.

(Slide G.)

วิโชค มุกดามณี

จบการศึกษาจาก คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และยังได้รับทุนรัฐบาลญี่ปุ่น ศึกษาศิลปะ Contemporary Art และ Graphic Design ณ มหาวิทยาลัย Tokyo Gakugei กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น มีผลงานการแสดงผลนิทรรศการครั้งสำคัญถึง 32 ครั้ง และการแสดงศิลปะกรรมเดี่ยว คือ Solo Painting Exhibition ณ Exhibition hall Tokyo Gakugei University กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น และ"สู่...สภาวะการณ์ใหม่" ณ หอศิลป์แห่งชาติ กรุงเทพมหานครยังได้รับรางวัลอีกมากมายในงาน การประกวดจิตรกรรมร่วมสมัย ของธนาคารกรุงเทพ, การประกวดศิลปะกรรมร่วมสมัย ของธนาคารกสิกรไทย และการประกวดศิลปะกรรมแห่งชาติ อีกหลายรางวัลทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ผลงาน

Image and Symbolic in Environment, 1987. Mixed Media

140 x 240 cm.

(Slide H.)

Brother, 1991. Mixed Media

85 x 100 cm.

(Slide I.)

Structure in Modern Existence No.3, 1991. Mixed Media

90 x 112 cm.

(Slide J.)

เตชา วราชน

จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปากร ศิลปมหาบัณฑิต (ภาพพิมพ์) ปัจจุบันเป็นอาจารย์
อยู่ที่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง และได้สร้างสรรค์ผลงาน
จนเป็นที่รู้จักในวงการศิลปะของเมืองไทย

ผลงาน

Three Lives, 1994. Mixed Media

70 x 150 cm.

(Slide K.)

Compressed Paper, 1983. Paper

90 x 90 cm.

(Slide L.)

บทที่ ๓

กระบวนการศึกษาค้นคว้า

ข้าพเจ้ามีแผนการดำเนินงาน ตั้งแต่ต้นจนผลงานเสร็จสมบูรณ์ ดังนี้

๑. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด
๒. กำหนดเนื้อหาที่ต้องการจะเสนอ
๓. ร่างแบบงานพร้อมทั้งเลือกสื่อวัสดุ
๔. จัดหาสื่อวัสดุ และอุปกรณ์ในการทำงาน
๕. ลงมือดำเนินงานตามขั้นตอน

หลังจากที่ข้าพเจ้ามีแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอแล้ว ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าถึงประวัติความเป็นมาของสื่อประสม ว่ามีการเริ่มและพัฒนามาอย่างไร ศึกษาถึงหลักการทฤษฎีทางศิลปะในส่วนที่เกี่ยวข้อง คือ องค์ประกอบของศิลปะ ทศณะธาตุ ที่ว่าง รวมทั้งเรื่องของ เอกภาพ ดุลยภาพ จังหวะ สัดส่วน รูปทรง ระบาย และยังได้ศึกษาในเรื่องของแนวเรื่องและสัญลักษณ์การแสดงออก เรื่องของการสร้างสรรค์ กระบวนการของการสร้างสรรค์ ปัญหาและวิธีแก้ไข ศึกษาในเรื่องของวัสดุต่างๆ ที่ใช้ทั้งคุณสมบัติภายนอก และคุณสมบัติทางการรับรู้ อารมณ์ ความรู้สึก

กำหนดเนื้อหา

ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะแสดงถึงเนื้อหาทางรูปทรงเป็นหลัก โดยใช้รูปทรงที่ห่างจากความ เป็นจริงในธรรมชาติสร้างสรรค์รูปทรงขึ้นมาใหม่ ให้ความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ต้องการแสดงออก ในที่นี้ ข้าพเจ้าต้องการที่จะเสนอเรื่องราวของสถานการณ์ปัจจุบันที่เข้ามามีบทบาทกับตัวของข้าพเจ้า จนกระทั่ง ประสานกลมกลืนกันทั้ง สภาภายนอกและภายใน จนกลายเป็นลักษณะเฉพาะตัวของข้าพเจ้า ต้องการให้ งานสื่อถึงสภาภายนอกต่างๆ และสภาวะของอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดอ่าน ที่เป็นตัวของข้าพเจ้าเอง และเมื่อได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดแล้ว จึงได้นำหลักการ ทฤษฎีต่างๆ นั้น มาเขียนแบบร่าง หรือสเก็ต (Sketch) โดยใช้รูปทรงเลขาคณิต มาสกัดตัดทอน เพิ่ม เพื่อให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการ

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

๑. ร่างแบบรูปทรงของงานโดยรวมทั้ง ๓ ชิ้นงาน
๒. ร่างแบบรูปทรงที่เป็นส่วนประกอบหลักๆ เข้าไปประกอบกับรูปทรงหลัก

ให้ความสัมพันธ์กัน

๓. ร่างแบบรูปทรงที่เป็นรายละเอียด(Detail)พร้อมทั้งจัดวางเพื่อให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งกันตามเนื้อหา

๔. เมื่อได้แบบร่างคร่าวๆ แล้ว นำมาปรับปรุงแก้ไขในจุดต่างๆ เพื่อให้รูปทรงหรือสัญลักษณ์ สื่อความหมาย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- แบบร่างขึ้นที่ ๑ (Slide 1)
- แบบร่างขึ้นที่ ๒ (Slide 2)
- แบบร่างขึ้นที่ ๓ (Slide 3)

สื่อวัสดุ และอุปกรณ์ในการทำงาน

- ไม้อัด(ฉานา)อย่างดี หน้า 18 mm
- แผ่นอลูมิเนียม ที่มีผิวมันวาว
- น็อต ขนาดต่างๆ
- หมุด ขนาดต่างๆ
- สกรู ขนาดต่างๆ
- ตะปู ขนาดต่างๆ
- แม่เหล็ก ขนาดหนาใหญ่
- ท่อเหล็ก และอลูมิเนียม
- กระเบื้องยาง
- วาณิชดำ
- สี
- หนังก้ำมัน ต้าน
- ชิ้นส่วนของรถยนต์ที่เหลือใช้

(Slide 4 - 6)

อุปกรณ์ต่างที่ใช้ในการสร้างงาน

- เสื่อนลไฟฟ้า
- ใบเลื่อยเหล็กและไม้
- สว่านไฟฟ้า และดอกสว่านขนาดต่างๆ
- หินเจียรไฟฟ้า
- ฆ้อน

- คีมชนิดต่างๆ
- กรรไกรตัดเหล็ก
- กรรไกร
- เลื่อยเหล็กมือ
- สกัด
- เหล็กนำศูนย์
- ดินสอ ปากกาเมจิก
- ปากกาจับตัว C
- คัตเตอร์
- เหล็กตอกเจาะ (ตีตู่)
- เหล็กย้ำ

(Slide 7 - 9)

ขั้นตอนการทำงาน

เมื่อได้จัดหาวัสดุและอุปกรณ์พร้อม จึงลงมือทำงานโดย

ขั้นแรก ใช้เลื่อยฉลุไฟฟ้า ตัดแผ่นไม้อัดให้เป็นรูปตามแบบที่สเก็ตไว้ ทั้ง ๓ ชิ้นงาน และตัดไม้อัดในส่วนประกอบซึ่งเป็นการตัดเอียงทำมุม ๔๕ องศา กับหน้าไม้ โดยปรับที่ตัวเลื่อยไฟฟ้า ซึ่ง ๒ ใน ๓ ของชิ้นงานจะไปด้วยการเบี่ยงอย่าง และเมื่อได้ส่วนประกอบหลักทั้ง ๓ ชิ้นงานแล้วก็เป็นการสร้างในส่วนรายละเอียด ดังนี้

นำไม้อัดเป็นระนาบรองรับทั้ง ๓ ชิ้น มาทำการเจาะรูด้วย สว่านไฟฟ้าตามจุดต่างๆที่ได้ร่างไว้ข้างต้น แล้วใช้เลื่อยฉลุไฟฟ้าฉลุจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง และเมื่อได้ส่วนรวมๆ แล้ว จะเป็นขั้นตอนในรายละเอียดต่างๆต่าง ดังนี้

ขั้นที่ ๑

นำไม้อัดส่วนที่เป็นระนาบรองรับ มาหุ้มด้วยหนัง โดยใช้หนังที่ตัดจากหนังตัวใหญ่ ขอบรอบๆ ชิ้นหนังเป็นส่วนที่เกิดจาก กรรมวิธีขบวนการผลิตหนัง ต่อกันโดยใช้แม็กซีอิง (step 1e) ยิงหนังติดกับไม้ ในส่วนที่หนังหุ้มจะไม่เห็นเนื้อไม้ จะเห็นรอยตะเข็บแม็กซีอิงเป็นแถวตามขอบของหนังที่ต่อกัน และมีการเว้นในส่วนศูนย์กลางให้เห็นเนื้อไม้ที่มีลวดลายไว้ ในส่วนของขอบไม้ที่มีหนังหุ้มไปถึงอีกด้านของแผ่นไม้ จะมีการย้ำหมุดลงไปในส่วนนั้นจนรอบชิ้นงานตามที่ได้ทำเครื่องหมายไว้ โดยการให้เหล็กตอกเจาะรตามขนาดของหมุด ให้หนังที่หุ้มเป็นรูเสียก่อน จึงใช้สว่านเจาะเนื้อไม้ตามขนาดของหมุดเช่นกัน จากนั้นก็ตอกหมุดลงไปด้วยมือ และในส่วนขอบหนังที่เว้นเนื้อไม้ไว้ ก็มีการย้ำหมุดเช่นกัน

ในส่วนของไม้อัดที่เป็นส่วนประกอบ มีทั้ง ๔ ชิ้น ซึ่งมีรูปร่างภายนอกที่มีทั้งขอบตรงและขอบโค้ง มาหุ้มด้วยแผ่นโลหะอลูมิเนียม ในส่วนของขอบตรงใช้แผ่นโลหะพับห่อตามขอบไม้ ในส่วนที่เป็นขอบโค้งจะต้องผ่าในส่วนที่จะพับ แล้วพับโค้งพับกับหน้าไม้ จากนั้นก็เจาะรูตามขอบที่เป็นโลหะทำซ้อนกันเพื่อยึด ยึดด้วยหมุด ซึ่งการเจาะรูต้องมีขนาดเล็กกว่าเล็กน้อย เพื่อให้การยึดหมุดมีการแน่น คับ และในส่วนการหุ้มมุม มีการพับเก็บเข้ามุมและยึดด้วย เสรีจแล้วนำไปประกอบกับชิ้นส่วนใหญ่ โดยการเจาะจากทางด้านหลัง มายังส่วนประกอบแต่ไม่ให้ทะลุ แล้วจึงขันสกรูเข้าไปยึดให้แน่น

และในส่วนที่เว้นเนื้อไม้ไว้ (ไม่ได้หุ้มหนัง) ใช้วานิชดำผสมกับน้ำมันสน จนวานิชเหลวไม่หนืด จากนั้นใช้เศษผ้าชุบวานิชดำที่ผสมแล้วเช็ดลงบนเนื้อไม้ เพื่อเปลี่ยนสีของเนื้อไม้ให้เกิดความกลมกลืนกันกับส่วนอื่นๆ

จากนั้นก็นำชิ้นส่วน หรือส่วนประกอบของรถยนต์มาจัดวางตามตำแหน่ง เพื่อที่จะทำการวัดขนาดความยาวของท่อเหล็กที่ปลายด้านหนึ่งประกอบเข้ากับชิ้นส่วนของรถยนต์ และปลายอีกด้านหนึ่งประกอบเข้ากับส่วนประกอบที่เป็นไม้หุ้มด้วยแผ่นโลหะ โดยเพื่อความยาวของส่วนที่จะเสียบเข้าไปประกอบกับชิ้นส่วนต่างๆ ซึ่งท่อเหล็กที่จัดหามา คือ ท่อเหล็กที่หุ้มสายเบรค สายครัช ของรถจักรยานยนต์และรถยนต์ เมื่อได้ขนาดของความยาวท่อเหล็กแล้ว นำมาทำการตัดตามขนาดด้วยสิกดและเลื่อยเหล็ก จากนั้นก็นำมาเจียเพื่อตกแต่งส่วนปลายของท่อเหล็กให้พอดีด้วยหินเจียไฟฟ้าตามขนาดของรูที่เจาะ

ขั้นตอนต่อมา นำส่วนประกอบของรถยนต์มาเจาะรูด้านล่าง ตามขนาดของท่อเหล็ก ตรงตำแหน่งที่ได้ทำเครื่องหมายไว้ และใช้สกรูขันยึดให้ท่อเหล็กติดแน่นกับชิ้นส่วนของรถยนต์ พร้อมทั้งเจาะส่วนประกอบที่เป็นไม้หุ้มด้วยแผ่นโลหะ ซึ่งเป็นส่วนที่ปลายอีกด้านหนึ่งของท่อเหล็กจะฝังเข้าไปด้วย

เมื่อเสร็จแล้ว นำส่วนประกอบของรถยนต์ที่มีท่อเหล็กยึดติดอยู่มาประกอบเข้ากับชิ้นส่วนไม้ที่ทำการหุ้มด้วยแผ่นโลหะ ด้วยการจับปลายท่อเหล็กอัดเข้ากับรูที่เจาะไว้ตามตำแหน่งต่างๆ จากนั้นทำการเจาะรูร้อยนอตยึดชิ้นส่วนของรถยนต์ให้ติดกับชิ้นงาน หลังจากนั้นจึงทำการตัดท่อเหล็กในส่วนที่จะประกอบเข้าระหว่างส่วนประกอบที่เป็นไม้หุ้มด้วยแผ่นโลหะกับส่วนประกอบที่เป็นไม้หุ้มด้วยแผ่นโลหะ ซึ่งใช้วิธีการเหมือนกัน

ขั้นตอนต่อไป เป็นการทำในส่วนที่เป็นรายละเอียด โดยการนำวัสดุต่างๆ มาจัดวาง และทำการยึดให้ติดกับชิ้นงานด้วยวิธีต่างๆดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เพื่อให้ทุกๆส่วนประสานกลมกลืนกัน

ในขั้นตอนสุดท้าย เป็นการตกแต่งในส่วนต่างๆให้เรียบร้อย ตรวจสอบสภาพของชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ที่สุด

ภาพผลงานชิ้นที่ 1 (Slide 10 - 12)

ชิ้นที่ ๒

นำไม้อัดส่วนที่เป็นระนาบรองรับ ในชิ้นที่ ๒ นี้ต่างจากในชิ้นที่ ๑ ตรงที่ผิวหน้าของแผ่นไม้จะปูด้วยกระเบื้องยาง มาอุดรูที่เกิดจากการเจาะและฉลุด้วยกาวแท่ง (ปืนกาว) ทั้งหมด เมื่อกาวแข็งตัวแล้ว

ทำการหยอดสียบรอนซ์เงินลงไปในรู ร่อง เพื่อเปลี่ยนสีในร่อง ซึ่งการใช้กาอุดนี้ไม่ได้ผล เนื่องจากในสี มีตัวทำละลายที่สามารถละลายกาอุดได้ จึงทำให้กาอุดที่อยู่เกิดรอยร้าว ต้องเปลี่ยนกรรมวิธี เริ่มจากขุดกาอุดทิ้งเสียก่อน แล้วจึงใช้สีโป้ว (ที่ใช้อุดรอยแตก รอยร้าว) มาโป้วอัดเข้าไปในรู ร่องให้แน่น จนเรียบ เป็นพื้นผิวเดียวกัน จากนั้นใช้เหล็กที่มีปลายกลมมนกดไปตามร่อง เพื่อให้ร่องที่โป้วสีไว้มีความลึกกว่าระนาบผิว และใช้นิ้วมือกด ควักสีในรูเพื่อให้เป็นแอ่งลึกลงไป แล้วนำไปผึ่งแดดให้แห้ง

เมื่อแห้งแล้วจึงใช้สียบรอนซ์เงินทาให้ทั่วทั้งชิ้นงาน โดยให้สีลงไปในร่องด้วย จากนั้นใช้ผ้าชุบน้ำมันสนให้ชุ่มเช็ดสียบรอนซ์ออก ก็จะเหลือสีส่วนที่อยู่ในร่อง แล้วล้างสีดำทับ สีจะติดเฉพาะผิวหน้าของชิ้นงาน ในร่องจะไม่ติด ในขณะที่สีทั้งสองยังไม่แห้ง ใช้น้ำมันสนราดให้ทั่วชิ้นงานแล้วใช้ผ้าสะอาดเช็ดสีออก สีดำบางส่วนจะเข้าไปผสมกับสียบรอนซ์เงินในร่อง และบางส่วนก็ติดในลักษณะคราบที่ผิวด้านบน ทำให้ร่องที่มีสียบรอนซ์เงินนั้นดูเหมือนถูกกัดกร่อน หรือผ่านกาลเวลาที่ยาวนานมาแล้ว และส่วนผิวหน้าที่มีสีของกระเบื้องยางหม่นคล้ำลงไปเหมือนกับผ่านกาลเวลาที่ยาวนานมาเช่นเดียวกัน ซึ่งในส่วนนี้ของชิ้นงานนี้ ข้างเจ้าต้องการที่จะสื่อถึงเทคโนโลยีและกาลเวลา

หลังจากนั้นนำชิ้นงานที่ได้มาทำการหุ้มด้วยหนังตอมแบบที่สเก็ตไว้ ด้วยการต่อหนัง และใช้ตะปูเป็นตัวตอกยึดตามขอบแทนการใช้แม่เหล็ก ซึ่งจากนั้นย้ายหมุดในส่วนขอบของงานโดยรอบเช่นเดียวกับขั้นที่ ๑ และในส่วนกลางของชิ้นงานที่ใช้หนังปะลงไปนั้น หนังจะมีการตอกด้วยเหล็กตอกเจาะให้เป็นรูตามแบบ แล้วใส่หมุดที่ใช้ในงานหนังตามรูที่เจาะ ตอกด้วยเหล็กย้ำบนหมุด หมุดจะสนิทติดแน่นกับหนัง

จากนั้นนำไม้อัดที่เป็นส่วนประกอบรอง มาทำการหุ้มด้วยแผ่นโลหะ มอบ น๊ับเก็บมุม และย้ำหมุด ขึ้นตอนเหมือนทำขั้นที่ ๑ แล้วนำมาเจาะรู ยึดด้วยสกรูติดกับแผ่นระนาบ

ขั้นตอนต่อไป นำชิ้นส่วนของรถยนต์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวต่างจากของขั้นที่ ๑ ไปแช่ลงในกรด (กรดดินประสิว) ที่มีความเข้มข้น ๑ : ๘ ทิ้งไว้ครึ่งวันจึงยกออกจากกรด นำไปผึ่งลมให้แห้ง เมื่อแห้งแล้วนำกลับไปแช่ใหม่ ทำอย่างนี้ ๔ - ๕ ครั้ง จะทำให้เหล็กเกิดสนิมได้รวดเร็วยิ่งขึ้น และมีคราบของน้ำสนิมกระจายไปทั่ว แล้วนำมาอัดด้วยตุ้มอัดไฟฟ้า เพื่อให้เกิดพื้นผิวที่นูนเป็นตะเข็บแล้วใช้ฉ้อนเคาะเพื่อทำความสะอาด นำชิ้นงานที่ได้มาจัดวาง ทำเครื่องหมาย เจาะรูทะลุ ร้อยน็อตยึดให้ติดกับแผ่นระนาบ

เมื่อประกอบเสร็จแล้ว ทำการวัดท่อเหล็กที่จะประกอบกับชิ้นส่วนต่างๆ ด้วยการเจาะที่พื้นรองรับ เจียปลายของท่อเหล็กที่จะนำมาประกอบเข้ากับรูให้พอดี

ขั้นตอนต่อไปเป็นการทำในส่วนของการรายละเอียด ที่ใช้วัสดุต่างๆมาจัดวาง และทำการยึดกับแผ่นระนาบ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับรูปทรงหลัก และเนื้อหา ตามขั้นตอนและวิธีการต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

ขั้นตอนสุดท้าย เป็นการตกแต่งในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ ตรวจสอบความแข็งแรงของส่วนประกอบต่างๆ เพื่อป้องกันความผิดพลาด และชิ้นงานมีความสมบูรณ์

ภาพผลงานขั้นที่ 2 (Slide 13 - 15)

ขั้นที่ ๗

นำไม้อัดส่วนที่เป็นระนาบรองรับ ในขั้นที่ ๓ นี้ มีการเบี่ยงเบนด้านบนไม้อัดเหมือนขั้นที่ ๒ มาทำการบีบสลึงไปในรู ร่องให้เรียบ จากนั้นใช้เหล็กที่มีปลายกลมมนกดไปตามร่องเพื่อให้ได้ร่องที่ลึกลงไปกว่าพื้นระนาบ ใช้นิ้วมือกด ควักสลึงออกเพื่อให้เป็นหลุมลึกกลงไป แล้วนำไปผึงแดดให้แห้ง จากนั้นใช้สิบลอนร่อนเงินทับให้ทั่วทั้งชิ้นงาน นำไปผึงให้สีแห้ง เมื่อสีแห้งดีแล้ว ทำการพ่นทับด้วยสีสเปรย์สีเงินอีกทีหนึ่ง เพื่อให้เนื้อสีเท่ากันทั้งชิ้นงาน จากนั้นพ่นสีสเปรย์สีดำโดยการไล่น้ำหนักจากขอบชิ้นงานเข้าไปหาส่วนกลาง จนได้น้ำหนักที่ต้องการ

ขั้นตอนต่อมา นำชิ้นงานที่ได้มาหุ้มด้วยหนัง โดยการต่อขอบของหนังแต่ละชิ้นด้วยการยิงแม็กซี ยึดให้เป็นตะเข็บตามแนวรอยต่อทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นระหว่าง ตัวแม็กซีสีเงิน กับหนังสีดำ และในส่วนขอบของชิ้นงานมีการย้ำหมุดโดยรอบเช่นเดียวกัน

หลังจากนั้น นำไม้อัดที่เป็นส่วนประกอบรองมาหุ้มด้วยแผ่นโลหะ ด้วยวิธีการพับ มอบเก็บมุม ทั้งขอบตรงและขอบโค้ง เจาะรู ย้ำหมุด แล้วนำมาประกอบกับขั้นที่เป็นระนาบรองรับ โดยเจาะจากด้านหลังของพื้นระนาบรองรับ และใช้สกรูขันเพื่อที่จะยึดให้ส่วนประกอบติดกับพื้นระนาบ

เมื่อเสร็จขั้นตอนดังกล่าวแล้ว ทำการวัดความยาวของท่อเหล็ก อลูมิเนียมที่มีการดัดงอ จากส่วนประกอบหนึ่งไปยังส่วนประกอบหนึ่ง แล้วนำมาทำการตัดด้วยสากัด หรือเลื่อยเหล็ก จากนั้นนำไปเจียด้วยหินเจีย เพื่อให้ได้ส่วนปลายที่จะต่อกับส่วนประกอบอื่นให้พอดี และมีการเหลือส่วนปลายบางส่วนให้เห็น

เมื่อเสร็จขั้นตอนดังกล่าวแล้ว เป็นการทำในส่วนรายละเอียด ซึ่งเสริมให้จุดเด่นมีความเด่นยิ่งขึ้น และเกิดการประสานกันของรูปทรง

ขั้นตอนสุดท้าย เป็นการตกแต่งในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ ให้สมบูรณ์ และตรวจสอบงานของชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อป้องกันความผิดพลาด และผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ภาพผลงานขั้นที่ 3 (Slide 16 - 18)

บทที่ ๔

อภิปรายผล

หลังจากที่ได้ศึกษาค้นคว้าถึงทฤษฎีและหลักการต่างๆ แล้ว นำมาทำโครงการครั้งนี้ มีทั้งส่วนที่ประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และในส่วนที่เกิดปัญหา รวมทั้งการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในกระบวนการของการสร้างงานจนกระทั่งงานสำเร็จ ข้าพเจ้ามีความคิดเห็นต่อผลงานของตนเองดังนี้

ในการทำโครงการศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ สิ่งแรกที่ได้รับก็คือ ความรู้ มีกระบวนการคิดที่ถูกต้อง พร้อมกับการได้ประสบการณ์ในการทำงานเพิ่มขึ้นจากเดิม เนื่องจากมีลำดับขั้นตอนของกระบวนการคิด การทำงานที่แตกต่างกันออกไปกับที่ข้าพเจ้าได้เคยคิด และกระทำมา

ในส่วนของผลงานที่ได้ทำออกมาทั้ง ๓ ชิ้นนั้น ข้าพเจ้ามีความรู้สึกพอใจในงานชิ้นที่ ๑ และชิ้นที่ ๓ มากกว่าในชิ้นที่ ๒ เนื่องจากผลงานชิ้นแรกซึ่งเป็นการเริ่มต้นของการทำงานในครั้งนี้ มีความพร้อมในส่วนต่างๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ วัสดุอุปกรณ์ เป็นการเริ่มต้นที่ดี ผลงานที่ออกมาจึงมีความลงตัว และค่อนข้างที่จะสมบูรณ์ สามารถสื่อถึง เนื้อหา แนวเรื่องที่ต้องการได้ ผลงานในชิ้นที่ ๓ ก็เช่นเดียวกันได้นำความสำเร็จ และข้อผิดพลาดของชิ้นที่ ๑ และชิ้นที่ ๒ มาทำการปรับปรุง แก้ไข ทดลองด้วยวิธีต่างๆ จนสำเร็จ ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ส่วนชิ้นที่ ๒ ที่มีความสมบูรณ์ของงานรองลงมาจากชิ้นที่ ๓ และชิ้นที่ ๑ เนื่องจากการทำในส่วนของพื้นระบายที่มีความเด่นอยู่มาก ซึ่งข้าพเจ้าต้องการที่จะเน้นในส่วนนี้ ทำให้ต้องลดความสำคัญของส่วนประกอบอื่นๆ ลงไป เช่น ลดความซับซ้อนของรูปทรง ลดในส่วนรายละเอียดเพื่อมิให้เกิดการทับซ้อนกันจนปิดบังส่วนพื้นมากเกินไป จึงทำให้มิติของงานลดลงตามไปด้วย

กล่าวโดยรวมแล้ว ผลงานชุดนี้อยู่ในขั้นที่พอใจ ผลงานที่ออกมาสามารถสื่อให้เข้าใจตามจุดประสงค์ได้พอสมควร ถ้าจัดตามลำดับความสมบูรณ์ของงานจากสมบูรณ์ที่สุด คือ ชิ้นที่ ๓ ชิ้นที่ ๑ และชิ้นที่ ๒

ในส่วนของปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาในเรื่องของวัสดุ และอุปกรณ์ ซึ่งในการทำงานบางขั้นตอนนั้น วัสดุบางอย่างจำเป็นต้องใช้เครื่องมือ หรืออุปกรณ์โดยเฉพาะ จึงทำให้ต้องคิดหาวิธีที่จะทำให้สำเร็จ มีการทดลอง ทำให้เสียเวลา และได้ผลงานที่ไม่ดีเท่า

ข้าพเจ้าจะเสนอปัญหาและการแก้ไขที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ดังนี้

ปัญหาและการแก้ไข

- ปัญหาแรกที่พบคือ พื้นไม้ที่ปูด้วยกระเบื้องยางนั้นทำให้ผิวหน้าของชิ้นงานมีความแข็ง และเหนียวเวลาเลื่อยหรือเจาะเกิดความยากลำบากขึ้น เพราะกระเบื้องยางจะผสมกับขี้เลื่อย และอุดตามร่องใบเลื่อย และดอกสว่าน ทำให้ไม้กินเนื้อไม้ และจะร้อนเร็ว เสื่อมคุณภาพเร็ว จึงทำให้ต้องเปลี่ยน

บ่อยๆ แก้ปัญหาโดยการทาน้ำมันที่ใบเลื่อย เพื่อลดการเสียดสี และนำดอกสว่านที่ทื่อมาลับกับหินเจีย ซึ่งต้องใช้ความรู้ และความชำนาญทางด้านนี้ ซึ่งช่างเจ้านอนที่จากรู้บ้าง

- ปัญหาต่อมา คือ การอุดรูที่ด้านหลัง เพื่อทำการหยอดสีลงไปในเรื่อง โดยใช้ปืนกาวอัด กาวปิดรู แต่เมื่อทำการหยอดสี ส่วนประสมของสีละลายกาวจนเกิดรูรั่ว แก้ปัญหาโดยการเปลี่ยนวัสดุที่ใช้อุด และต้องมีคุณสมบัติที่ทนต่อน้ำมัน ช่างเจ้าจึงใช้สีโปวแห้งเร็ว ที่ใช้อุดรู รอยแตกร้าวของผนัง มาใช้แทนกาว ซึ่งใช้ได้ผลดีเป็นที่น่าพอใจ

- ปัญหาต่อมา คือ การหุ้มไม้ด้วยแผ่นโลหะ ซึ่งไม่มีการตัดทำมุมเอียง 45 องศา มีทั้งขอบตรง และขอบโค้ง และในส่วนขอบโค้งนี้ที่ทำการหุ้มลำบากไม่เหมือนกับขอบตรง แก้ปัญหาโดยการตัดในส่วนขอบของแผ่นโลหะที่จะพับให้เป็นพื้นปลาตัดปลาย ก็สามารถที่จะพับเข้าขอบโค้งได้

- ปัญหาต่อมา คือ การตัด เจาะโลหะที่เป็นส่วนประกอบของรถยนต์ เนื่องจากมีเครื่องมือไม่เพียงพอ เช่น ไม่มีปากกาจับ แก้ปัญหาโดยการนำชิ้นงานที่จะตัดมาวางบนไม้ แล้วใช้ตะปูตอกเข้าไปในไม้ ให้เหลือพอที่จะพับตะปูตกลงบนชิ้นงาน เพื่อยึดชิ้นงานไว้

- ปัญหาต่อมา คือ การยิงแม่เหล็กลงบนพื้นระนาบที่มีกระเบื้องยางเพื่อทำการยึดหนังให้ติดกันทำได้ยาก คือต้องยิงลงไปนำรูก่อน แล้วจึงยิงซ้ำที่เก่า ซึ่งเป็นการเสียเวลา และวัสดุ แก้ปัญหาโดยเปลี่ยนวัสดุที่ใช้ยึดหนังจากแม่เหล็กมาใช้ตะปูตัวเล็กๆ แทน และยังทำให้เกิดพื้นผิวของรอยต่ออีกแบบหนึ่ง

- ปัญหาสุดท้าย คือ ปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะในงานชิ้นที่ ๒ เกิดจากความต้องการที่จะเน้นในส่วนนั้น และไม่สามารถที่จะลดรายละเอียดลง เพราะจะทำให้มิติของงานด้อยลง แก้ปัญหาโดยการจัดในส่วนรายละเอียดใหม่ โดยที่ไม่ปิดทับในส่วนพื้นมากนัก จัดวางจังหวะให้เหมาะสม มีการปล่อยให้เหลือที่ว่างบ้าง หนาแน่นบ้าง

ปัญหาทั้งหมดนี้ได้รับการแก้ไข แต่มีปัญหาใหญ่อีกปัญหาหนึ่งคือ ปัญหาเรื่องเวลา เนื่องจากการทำงานชุดนี้ จำเป็นต้องใช้เวลามากในแต่ละขั้นตอน เพื่อที่จะให้ได้งานที่มีความสมบูรณ์ตามความมุ่งหมาย

ข้อเสนอแนะ

ในการทำงานศิลปะชิ้นหนึ่งนั้น ควรให้ความสำคัญระหว่างเนื้อหากับรูปทรงเท่าๆ กัน และหาโอกาสชื่นชมผลงานศิลปะในแขนงอื่นๆ ให้มากๆ เพื่อจุดจินตนาการ หรือขยายขอบเขตของจินตนาการ หรือเพื่อฝึกการรับรู้ การแปลความหมายให้ได้ดียิ่งขึ้น และนำไปพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต

สไลด์ผลงาน

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. งานช่างพื้นฐาน. กรุงเทพฯ
ครุสภา ลาตพรวัว, 2521.

หลู นิมเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ
ไทยวัฒนาพานิช, 2534.

วิรุณ ตั้งเจริญ. ศิลปะร่วมสมัย. พิมพ์ครั้งที่ 1. 2527

สาคร คันทโชติ. วัสดุผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ.
โอเดียนสโตร์, 2529.

อารี สุทธิพันธุ์. ศิลปะนอกแบบ. ธนบุรี.
สารศึกษาการพิมพ์, 2516.

อารี สุทธิพันธุ์. ศิลปะนิยม. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ.
สำนักพิมพ์กระต๊อสา, 2528.

Edmund Burke Feldman. Variety of Visual Experience.
New York. HARRY N. ABRAMS, INCORPERATED. 1981

WILLIAM C. SEITZ. the Art of Assemblage. New York.
the Plantin Press, 1961