

ศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทนสไตน์

ปริญญานิพนธ์  
ของ  
จักรเพชร แฉกพิมาย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2546

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จักรเพชร แจกพิมาย. (2546) ศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทินสไตน์. ปรินซ์นิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ศาสตราจารย์ ดร. วิรุณ ตั้งเจริญ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย.

การศึกษาวิจัยเรื่อง "ศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทินสไตน์" นี้เป็นการวิจัยและพัฒนา เพื่อศึกษางานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนแนว รอย ลิซเทินสไตน์ ในประเด็น ที่มาของแนวคิด เนื้อหาของภาพ รูปแบบและกลวิธีในการสร้างสรรค์ โดยศึกษาวิเคราะห์ จากกลุ่มตัวอย่างจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทินสไตน์ ซึ่งสร้างขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1961-1965 จำนวน 15 ภาพ และนำผลจากการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมการ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนระนาบรองรับ ตามที่มาจาก แนวคิดและ เนื้อหาของภาพภายใต้บริบทสังคมไทย

ผลการศึกษาพบว่า ในประเด็นที่มาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน รอย ลิซเทินสไตน์ มีแนวคิดนำภาพที่มีอยู่แล้วมาใช้อีก เช่น ภาพการ์ตูน สำหรับเด็กเขาใช้เทคนิคต่าง ๆ ทางพาณิชศิลป์ เข้าช่วยในการสร้างงาน เช่น ใช้เทคนิคพิมพ์บนแผ่นโลหะ การทำรูปให้ใหญ่โต ดูผิดจากรูปเดิมมาก ผสมเข้ากับเทคนิคกรรมวิธีซึ่งนำ มาซึ่งการใช้เครื่องจักรทำจุดเป็นสีต่าง ๆ ภายในภาพ ในบริบทศิลปะ รอยได้ตีกรอบแนวคิดมาที่การ์ตูนเพื่อการเข้าถึงทุกกลุ่มคนมันคือภาพ ปรากฏแห่งมวลผลิตหรือการพิมพ์เพื่อเชิงธุรกิจพิมพ์เพื่อการแจกจ่ายจำหน่ายเป็นจำนวนมาก ๆ ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเขายืมภาพจากสิ่งเหล่านี้มาจัดองค์ประกอบตัดทอนปรับแต่งและเขียนขึ้นใหม่ใน มุมมองทางศิลปะเป็นการทำสำเนาจากสำเนาในกระบวนการทางสื่อสิ่งพิมพ์ในประเด็น

เรื่องราวนำมาจากหนังสือการ์ตูนทั้งหมด โดยแบ่งด้านอารมณ์ คือ

เรื่องราวของความรักของพระเอก นางเอก

เรื่องราวของการรอคอยคนรัก

เรื่องราวของการร้องไห้ให้กับคนรัก

เรื่องราวของความทุกข์ทรมานจากคนรัก

เรื่องราวของความน่ากลัวน่าตื่นเต้น

เรื่องราวสนุกสนาน บ๊อบอ

เรื่องราวที่นำมาจากหน้าโฆษณาในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร แบ่งได้คือ

จากสถานพักตากอากาศ

จากเรือสำราญ

เรื่องของโครงสร้างของภาพ การจัดวางโครงสร้างของภาพเป็นการจัดวาง รูปร่างโดยใช้ ภาพหน้าคนเป็นหลัก โดยภาพของส่วนประกอบต่าง ๆ ในแต่ละภาพเป็นตัวเสริมให้เกิดความสมดุลย์ในลักษณะสมดุลย์ทางสายตาเมื่อพิจารณาจากเส้น น้ำหนัก สี และพื้นผิว

รูปและพื้นเป็นการแบ่งด้วยเนื้อหาของภาพเป็นหลัก รูปร่างคนคือจุดรวมใหญ่ในภาพ การจัดวางมีการวางใช้ใบหน้าที่ใหญ่กว่าส่วนอื่น ๆ เป็นอัตราส่วนถึง 80-90 เปอร์เซ็นต์ของภาพ

เรื่องของการใช้สี จากภาพทั้งหมดที่นำมาวิเคราะห์ โดยส่วนมากจะมีไม่เกิน 5 สีคือ ดำ น้ำเงิน เขียว แดง เหลือง โดยสีที่ใช้มักจะเป็นสีขั้นที่ 1 และแม่สี และในบางภาพจะมีการใช้ 2 สี การใช้สีตัดกันของโทนสีร้อน-เย็น เป็นอัตราร้อยละ 70-80 ส่วนเย็นจะถูกใช้อัตราร้อยละ 20-30

เรื่องของกระบวนการพิมพ์ การทำ Stencil การทำ Serigraph จะใช้ในส่วนของจุด โดยมีวิธีการทำเจาะช่องเป็นรูที่มีขนาดระยะเท่า ๆ กัน (Repeat) ทาบลงบนแผ่นผ้าใบ แล้วใช้สีกครีลิคผสมกับน้ำมันสนใช้แปรง คัดให้สีมีลักษณะเป็นละออง ผ่านช่องที่เจาะไว้เกิดเป็นจุดสม่ำเสมอ ส่วนการทำ Serigraph จะพบผลงานช่วงปลายหลังจากปี 1963

เรื่องของกระบวนการกลวิธี มีการรวบรวมทั้งสื่อผสม กระบวนการพิมพ์ กลวิธีการสร้างสรรค์ เป็นสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างมากงานช่วงแรกคือปี 1960 เป็นต้นมา การใช้สีน้ำมันระบายบนพื้นผ้าใบ เริ่มเป็นปัญหาในส่วนของกระบวนการระบายแบบเรียบเขาได้ทดลองใช้ Magna ผสมกับสีได้ผลลัพธ์คือสีมีความวาว การทำ Serigraph ที่รวดเร็วกว่า ตลอดจนการพิมพ์ด้วยระบบออฟเซตสรุปแล้ว ศิลปินจะใช้การบูรณาการกลวิธีทุกอย่างเพื่อได้มาซึ่งผลลัพธ์ของผลงานที่เขาตั้งใจไว้

เมื่อนำผลจากการที่วิเคราะห์ภาพมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในแนวของผู้วิจัยภายใต้บริบทสังคมไทย ผลงานที่ได้ทั้งหมด 15 ภาพเนื้อหาเป็นการตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เรื่องการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและสิ่งแวดล้อม ซึ่งในเนื้อหาแต่ละภาพจะแสดงถึงการบอกเล่าเรื่องราว การตีความ และการผูกเชิงล้อเลียน เสียดสีในแต่ละสถานการณ์ ภาพของการตั้งคำถามจะบอกเนื้อหาในตัวของมันเอง โดยผ่านทางตัวหนังสือ หรือผ่านทางลักษณะอาการของตัวการ์ตูน ในการตั้งชุดผู้ใหญ่มากับทุ้งหมาเมิน ลักษณะนิสัยของตัวละครจะมีการพูดจากชอบตลกแต่เสียดสี แต่แฝงด้วยความคิดที่เป็นตรรกะภาพชุด อีกทั้งรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์ การสร้างพื้นผิว การใช้จุดเม็ดสกรีน และการแทนค่าแบบช่องฟิกเซล เป็นการลดความแบนของรูปภาพ การใช้สีหลัก 5 สี ถูกนำลดค่าให้ผู้วิจัยได้ค้นหาสีใกล้เคียงจากสีที่ใช้ในกระบวนการพิมพ์จากคอมพิวเตอร์ที่เรีขิดจำกัด เทคนิคการพิมพ์ในส่วนของการจุดสกรีน ผู้วิจัยได้ใช้การพิมพ์ออกจากเครื่องพิมพ์แล้วมาทำการปะติดลงบนผ้าใบอีกครั้ง โดยจะใช้การทำสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง การบูรณาการกลวิธีได้ใช้การพิมพ์จากคอมพิวเตอร์แล้วนำมาผสมผสานกับการระบายทึบด้วยมือเพื่อให้เกิดมิติมากขึ้น การปะติดวัสดุจากการพิมพ์ได้ให้ผลลัพธ์ดีและรวดเร็วกว่า หากมองในขบวนการจากการศึกษาวิเคราะห์อาจแตกต่างกันแต่ผลที่ได้ออกมาเหมือนกัน

**MIXED MEDIA ART : A CASE STUDY OF ROY LICHTENSTIEN'S  
HUMAN COMIC STRIP PAINTING**

**AN ABSTRACT  
BY  
JAKPHET CHAEKPHIMAI**

**Presented in partial fulfillment of the requirements  
for the Master of Fine Art degree in Visual Art : Modern Art  
at Srinakharinwirot University  
October 2003**

Jakphet Chaekphimai. (2003). *Mixed media Art : A case study of Roy Lichtenstien's human comic strip painting*. Master Thesis, M.F.A (Visual Art : Modern Art). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Prof. Dr. Wiroon Tangcharoen, Assist. Prof. Umnat Yensabai.

The purpose of this research art to analyze influence content, style, technique as well as painting structure in Lichtenstien's human comic strip paintings and create paintings upon the result of the study. The sample are Lichtenstien's fifteen human comic strip paintings which were created during the year 1961 to 1965 and then took the result of the study to develop and created the work in mixed media painting human comic strip by integration process printing painting and technique on the art board as influence and content under the context Thai society.

The result of the study reveal that; the influences in Lichtenstien's paint were took the image from a cheapened reproduction from the small advertisements in the yellow pages, illustrations of items in mail-order catalogues, or the more adult taking romance and war comics took their place and used several technique in the commercial art to create the arts such as printing technique on the metallic board, making enlarge image and combination technique by material from industry production. The content in Lichtenstien's painting technique clearly almost deal with humans, refers to his mass produced printing source and then he adaptation of printed imitation, distortion and transformation. In subject matter. The story of comic strips in the mood ; lover, wait, cry, exciting, mad and the story from illustrations of items in mail-order catalogues. The painting structure are most forms used face human and had asymmetrical balance, figure and background used separation from context of image. In the paint of colors are most used not over 5 colors are yellow, crimson red, purple blue, green and black in tones of cool and warm are 70-80 percent per 20-30 percent The process printing used making stencil and serigraph in the part of dot. Which his work during 1961-1963 used making stencil and then used making serigraph. The integration technique had the combination whole media such as process printing, technique and used Magna for melt in acrylic color for glossy feeling like oil color. To used serigraph and offset printing for faster result.

Then the researcher created fifteen human comic strip paintings. Most of painting content deal with human comic strip from news paper is the main content. For the subject matter from Thai society in the point of politics, economics, culture, wisdom

and environment that is “Phu Yai Ma Kab Tung Ma Mern” Thai famous comic strips. Researcher used variety style and technique from computer's capacity. Not only making texture halftone screen and reproduction from digital image source. As well the pixel used to be imitation for digital world. The colors had reduction and used adjustment from computer software. To used print out the halftone screen from printer and then collage on art board. In the integration technique and mixed with painting, collage, stencil and the result is faster and same the result making by hand.

ปริญญานิพนธ์  
เรื่อง

ศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทินสไตน์

ของ  
นายจักรเพชร แจกพิมาย

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปสมัยใหม่  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร. นภาพร หะวานนท์)  
วันที่ ๔ เดือน ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๔๖

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

..... ประธาน  
(ศาสตราจารย์ ดร. วิรุณ ตั้งเจริญ)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พฤทธิ์ สุขเศรษฐศิริ)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม  
(รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)

## ประกาศคุณูปการ

การวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในลักษณะวิจัยและพัฒนา (R&D) เป็นการแสวงหาเพื่อให้เกิดความรู้ทั้งด้านแนวคิด เนื้อหาสาระ รูปแบบ ตลอดจนกระบวนการในการสร้างสรรค์ แล้วนำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิจัยไปพัฒนาเป็นผลงานจิตรกรรม ดังปรากฏอยู่ในปฏิญยานิพนธ์เรื่องศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทินสไตน์ นับเป็นผลงานแห่งความสำเร็จที่ได้รับจากการหล่อหลอมกระบวนการเรียนรู้ด้านวิชาการ ปฏิบัติการ อีกทั้งการพัฒนาจินตทัศน์ในการศึกษาค้นคว้าจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ให้โอกาสแก่การเข้าศึกษา และขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้เชิงวิชาการและประสบการณ์เชิงปฏิบัติ อีกทั้งคอยกระตุ้นให้ลูกศิษย์เป็นผู้ที่มีความตื่นตัวตลอดเวลา

ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญท่านได้ถ่ายทอดความรู้อย่างกว้างขวางโดยละเอียด ทั้งด้านวิชาการและการปฏิบัติ ท่านเป็นผู้ที่ได้ให้โอกาสแก่ผู้วิจัยได้นำเสนอและเปิดโลกทัศน์ใหม่ด้านทัศนศิลป์ทั้งยังเมตตาเป็นประธานกรรมการควบคุมการทำปฏิญยานิพนธ์ที่มีส่วนอย่างยิ่งในการผลักดันการดำเนินงาน ให้คำปรึกษา คำแนะนำ อ่านตรวจแก้ไขและเสนอแนวทางปรับปรุงปฏิญยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อำนาจ เย็นสบาย กรรมการผู้ควบคุมปฏิญยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พงษ์ ศรีเศรษฐศิริ รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญและอาจารย์สุรชาติ ทิमानนท์ที่เมตตาเสนอแนะแนวทางในการจัดทำปฏิญยานิพนธ์ ข้าพเจ้าขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้กล่าวนามมา และขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ คุณศิริศศิธร กัญโส เจ้าหน้าที่ทุกท่านที่สำนักงานเลขานุการคณะศิลปกรรมศาสตร์ผู้คอยช่วยเหลือเป็นธุระติดต่อประสานงาน แนะนำขั้นตอนต่าง ๆ เจ้าหน้าที่ทุกท่านที่อำนวยความสะดวกในการดำเนินการสอบปฏิญยานิพนธ์ อีกทั้งรุ่นพี่และเพื่อนร่วมการศึกษาที่เป็นกำลังใจ และที่ปรึกษาตั้งแต่เข้ารับการศึกษาจนตลอดการศึกษา

ท้ายที่สุดนี้ขอขอบคุณคุณพงศ์สุภา กุบแก้ว ผู้เป็นทั้งกำลังใจ ผู้สนับสนุนทุกประการในการศึกษา ตลอดจนเป็นผู้ดำเนินการจัดทำและแก้ไขในส่วนของเอกสารเกี่ยวกับปฏิญยานิพนธ์ด้วยความเสียสละและอดทนจนทำให้ปฏิญยานิพนธ์แล้วเสร็จสมบูรณ์ตามแบบของบัณฑิตวิทยาลัยทุกประการ

จักรเพชร แฉกพิมาย

## สารบัญ

| บทที่ |                                             | หน้า |
|-------|---------------------------------------------|------|
| 1     | บทนำ .....                                  | 1    |
|       | ภูมิหลัง .....                              | 1    |
|       | ความมุ่งหมายในการวิจัย .....                | 7    |
|       | ความสำคัญของการวิจัย .....                  | 7    |
|       | ขอบเขตของการวิจัย .....                     | 7    |
|       | นิยามศัพท์เฉพาะ .....                       | 8    |
|       | ข้อตกลงเบื้องต้น .....                      | 9    |
|       | วิธีการศึกษาค้นคว้า .....                   | 9    |
| 2     | เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....        | 11   |
|       | บริบทสังคมช่วงประมาณปี คศ. 1900-1960 .....  | 11   |
|       | ประวัติทั่วไปเกี่ยวกับลัทธิ ศิลปะฟ็อพ ..... | 15   |
|       | ประวัติทั่วไปของ รอย ลิชเทนสไตน์ .....      | 22   |
|       | ที่มาของแนวคิด .....                        | 32   |
|       | เนื้อหาของภาพ .....                         | 40   |
|       | รูปแบบ และกลวิธีการสร้างสรรค์งาน .....      | 48   |
|       | โครงสร้างของภาพ .....                       | 53   |
|       | การใช้สี .....                              | 56   |
|       | กระบวนการพิมพ์ .....                        | 68   |
|       | การบูรณาการกลวิธี .....                     | 70   |
| 3     | การวิเคราะห์ผลงาน .....                     | 72   |
|       | ภาพ Engagement Ring .....                   | 86   |
|       | ภาพ Girl with ball .....                    | 89   |
|       | ภาพ George Washington .....                 | 91   |
|       | ภาพ The Kiss .....                          | 93   |
|       | ภาพ Masterpiece .....                       | 95   |
|       | ภาพ Eddie Diptych .....                     | 97   |
|       | ภาพ Hopeless .....                          | 99   |
|       | ภาพ Drowning Girl .....                     | 101  |
|       | ภาพ I Know...Brad .....                     | 103  |
|       | ภาพ Mad Scientist .....                     | 105  |

## สารบัญ (ต่อ)

| บทที่   |                                        | หน้า |
|---------|----------------------------------------|------|
| 3 (ต่อ) | ภาพ We Rose Up Slowly .....            | 107  |
|         | ภาพ Nurse .....                        | 109  |
|         | ภาพ Vicky .....                        | 111  |
|         | ภาพ The Melody Haunts My Reverie ..... | 113  |
|         | ภาพ Shipboard Girl .....               | 115  |
|         | สรุปเรื่องของโครงสร้างของภาพ .....     | 117  |
|         | สรุปเรื่องของการใช้สี .....            | 117  |
|         | สรุปเรื่องของกระบวนการพิมพ์ .....      | 118  |
|         | สรุปเรื่องของการบูรณาการกลวิธี .....   | 118  |
| 4       | การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน .....          | 119  |
|         | ภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน .....      | 122  |
|         | ภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 2 .....    | 124  |
|         | ภาพ แดงการณ์ 1 .....                   | 126  |
|         | ภาพ จะบอกให้ .....                     | 128  |
|         | ภาพ แม่แล้ว .....                      | 130  |
|         | ภาพ จะขับไล่ไสส่ง .....                | 133  |
|         | ภาพ ท่านครับ .....                     | 134  |
|         | ภาพ ก้อย่างไร .....                    | 135  |
|         | ภาพ นี่แถมัย .....                     | 136  |
|         | ภาพ สี่ที่มีอิทธิพล .....              | 138  |
|         | ภาพ แฮ่ กลุ่ม .....                    | 139  |
|         | ภาพ ศูนย์ปราบฉว .....                  | 140  |
|         | ภาพ ผิดยังไร .....                     | 141  |
|         | ภาพ ไอ้จ้อย 2 .....                    | 145  |
|         | สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน .....    | 146  |
| 5       | สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ .....     | 148  |
|         | สรุปผล .....                           | 148  |
|         | อภิปรายผล .....                        | 153  |
|         | ข้อเสนอแนะ .....                       | 154  |
|         | บรรณานุกรม .....                       | 156  |
|         | ประวัติย่อผู้วิจัย .....               | 159  |

## บัญชีภาพประกอบ

| ตาราง                                 | หน้า |
|---------------------------------------|------|
| ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติม               |      |
| 1 Engagement Ring .....               | 88   |
| 2 Girl with ball .....                | 90   |
| 3 George Washington. ....             | 92   |
| 4 The Kiss. ....                      | 94   |
| 5 Masterpiece. ....                   | 96   |
| 6 Eddie Diptych2. ....                | 98   |
| 7 Hopeless. ....                      | 100  |
| 8 Drowning Girl. ....                 | 102  |
| 9 I Know...Brau .....                 | 104  |
| 10 Mad Scientist. ....                | 106  |
| 11 We Rose Up Slowly .....            | 108  |
| 12 Nurse. ....                        | 110  |
| 13 Vicky. ....                        | 112  |
| 14 The Melody Haunts My Reverie. .... | 114  |
| 15 Shipboard Girl. ....               | 116  |

## บัญชีภาพประกอบ

| ภาพประกอบ                             | หน้า |
|---------------------------------------|------|
| 1 Engagement Ring .....               | 87   |
| 2 Girl with ball .....                | 89   |
| 3 Mad Scientist .....                 | 91   |
| 4 Nurser .....                        | 93   |
| 5 George Washington .....             | 95   |
| 6 Engagement Ring .....               | 87   |
| 8 Girl with ball .....                | 89   |
| 9 George washington .....             | 91   |
| 10 The kiss .....                     | 93   |
| 11 Masterpiece .....                  | 95   |
| 12 Eddie Dipiyah .....                | 97   |
| 13 Hopeless .....                     | 99   |
| 14 Drowning Girl .....                | 101  |
| 15 I know....Brad .....               | 103  |
| 16 Mad Scient .....                   | 105  |
| 17 We rose up slowly .....            | 107  |
| 18 Nurse .....                        | 109  |
| 19 Vicky .....                        | 111  |
| 20 The Melody Haunts My Reverie ..... | 113  |
| 21 Shipboard Girl .....               | 115  |
| 22 ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน .....      | 122  |
| 23 ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 2 .....    | 124  |
| 24 แถลงการณ์ 1 .....                  | 126  |
| 25 จะบอกให้ .....                     | 128  |
| 26 แย่แล้ว .....                      | 130  |
| 27 จะขับไล่ไสส่ง .....                | 133  |
| 28 ทานครับ .....                      | 134  |
| 29 ก็อย่างเงี๊ยะ .....                | 135  |
| 30 นี่แกรู้มั๊ย .....                 | 136  |
| 31 สิที่มีอิทธิพล .....               | 138  |
| 32 เอ้อ กลุ้ม .....                   | 139  |
| 33 ศูนย์ปราบฉัว .....                 | 140  |
| 34 ผิดยังไง .....                     | 141  |
| 35 ใจจ่อย 1 .....                     | 143  |
| 36 ใจจ่อย 2 .....                     | 145  |

## บทที่ 1 บทนำ

### ภูมิหลัง

แต่เดิมมานั้นเชื่อกันว่าผลงานศิลปะจะต้องเป็นผลงานที่มีความงามน่าดู มีลักษณะใกล้เคียงหรืองดงาม เหมือนธรรมชาติ เป็นงานที่เกิดขึ้นจากความรอบรู้ในการใช้วัสดุ เครื่องมือ และความชำนาญในการกระทำของศิลปิน ความเชื่อเช่นนี้มีมาตั้งแต่สมัยกรีกรุ่งเรืองสืบทอดมาจนถึงช่วงประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 14 นับได้ว่าทฤษฎีที่ยึดถือความงาม ตามธรรมชาติเป็นหลักของสิ่งที่เรียกว่าศิลปะนั้นอยู่เหนือความเชื่ออื่นใดมาเป็นเวลานานนับพันปี

ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 เป็นสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ ได้มีการค้นคว้าวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะอีกเป็นอันมาก จากสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการนี้เองทำให้ความคิดของคนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ มีการคิดค้นเทคโนโลยีใหม่ ๆ สร้างวัสดุในการทำงานขึ้นมาทำให้การสร้างสรรคงานศิลปะมีแนวทางกว้างขวางขึ้น

เมื่อถึงช่วงสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 - 20 โลกยิ่งทวีความเจริญขึ้นอีกมาก คนในแต่ละชาติมีอิสระในการที่จะคิด จะทำอะไรก็ได้ตามที่ตัวเองต้องการ การไปมาหาสู่กันได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ความคิดและรูปแบบของการสร้างผลงาน ศิลปะกระจายออกไป เพื่อการรับและการให้ส่งอิทธิพลซึ่งกันและกัน อาจกล่าวได้ว่าความเชื่อแบบดั้งเดิมที่ว่า ศิลปะต้องมีความงดงามตามธรรมชาติ และศิลปินต้องมีฝีมือสูงส่งได้เปลี่ยนไป มีความเชื่อว่าผลงานทางศิลปะนั้นควรเป็นงานที่เน้นในเรื่องของการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกของผู้สร้างสรรคอย่างอิสระมากกว่า

ในขณะที่จิตวิทยาของฟรอยด์ เรื่องของจิตใต้สำนึกถูก อองเดร เบรอตง ศิลปินชาวฝรั่งเศสเอามาใช้ในงานศิลปะเป็นรูปแบบที่เรียกว่า เซอร์เรียลลิสม์ และในช่วง คศ. 1916 ผลจากความเสื่อมทางศีลธรรม เศรษฐกิจ การเมืองในยุโรปซึ่งไม่สามารถแก้ปัญหาจึงก่อให้เกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ผู้คัดค้านได้รวมตัวกันหนีไปอยู่สวิสเซอร์แลนด์ซึ่งก็รวมทั้งบรรดาศิลปินทั้งหลายที่ทำงานเพื่อสนับสนุนการประท้วง โดยมีการใช้เนื้อหาแตกดัน ประชดประชัน เยาะเย้ยถากถาง และเป็นศิลปะบริสุทธิ์ ที่เรียกว่า ดาดา ผลงานที่ได้รับการกล่าวถึงและศิลปินที่โดดเด่นก็คือ มาร์เซล ดูชอง ซึ่งนับได้ว่าเป็นผู้ที่ทำงานศิลปะล้ำยุค (avant-garde) คนหนึ่ง ต่อมา แมน เรย์ ศิลปินอเมริกันได้นำไปเผยแพร่จนกลายเป็นศิลปะที่เรียกว่า ดาดาใหม่ หรือ พ็อพอาร์ต

ศิลปินยุโรปต่างคร่ำเคร่งค้นคิดและปฏิบัติต่อศิลปกรรมในรูปแบบใหม่อย่างขะมักเขม้น จิตรกรและประติมากรอเมริกันส่วนใหญ่ยังคงห่างไกลต่อสิ่งเหล่านี้มาก มีเพียงไม่กี่คนได้มีโอกาสข้ามทะเลไปศึกษายังทวีปยุโรป โดยเฉพาะกรุงปารีสอันเป็นแหล่งศูนย์กลางของอารยธรรมตะวันตก ถึงกระนั้น มีชาวอเมริกันหลายคนเกิดความรู้สึก สำนึกเห็นคุณค่าความสำคัญของความคิดใหม่ ๆ นี้ เช่น ลีโอและเกอทรูด สไตน์ (Leo and Gertrude Stein) สองสามีภรรยาผู้นิยมยกย่องศิลปะสมัยใหม่ ทั้งคู่เคยรู้จักและสนิทสนมกับมาติสส์และปิกัสโซ พร้อมทั้งซื้อสะสมผลงานของศิลปินทั้งสองและคนอื่น ๆ เป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ ในวงการศิลปะอเมริกันหลายคน ซึ่งเคยได้รับความคิดใหม่ ๆ จากยุโรปก็เริ่มดำเนินการเคลื่อนไหวในสหรัฐอเมริกา (กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 358)

ในฤดูหนาวระหว่างปี ค.ศ. 1954-1955 ที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of Contemporary Arts) ประเทศอังกฤษ ศิลปินอิสระกลุ่มหนึ่งได้จัดให้มีการพบปะสังสรรค์แลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน ในกลุ่มนี้มี ลอเรนซ์ อัลโลเวย์ (Lawrence Alloway) นักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัยคนสำคัญคนหนึ่งของอังกฤษร่วมด้วย จากการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกันนี้ก่อให้เกิดแนวความคิดใหม่แก่วงการศิลปะขึ้น พวกเขาได้ยอมรับและประกาศชื่อแนวความคิดนี้ว่า “ศิลปะพ็อพ” ลอเรนซ์ อัลโลเวย์ ผู้เป็นตัวตั้งตัวตีคนสำคัญคนหนึ่งกล่าวว่า “...พวกเราได้ค้นพบบางสิ่งบางอย่างในวัฒนธรรมพื้นบ้านธรรมดา ๆ สิ่งเหล่านี้มีอยู่แล้ว แม้ว่ามันดูเป็นของสามัญ ไม่มีสิ่งน่าสนใจเป็นพิเศษในเรื่องพุทธิปัญญาทางศิลปะไม่ว่าจะเป็นผลงานทางด้านสถาปัตยกรรม การออกแบบ หรือแม้แต่ในการวิพากษ์วิจารณ์ถึงกระนั้นสิ่งเหล่านี้ได้ครอบคลุมเราทั้งหมดดังจะเห็นได้จากแหล่งต่าง ๆ ที่ผลิตวัฒนธรรมชาวบ้านมากมายหลายแหล่ง อาทิเช่น จากภาพยนตร์ การโฆษณา หรือนวนิยาย เรารู้สึกว่ามีบางสิ่งบางอย่างอยู่ในวัฒนธรรมเหล่านี้ มีทั้งที่เกี่ยวกับการค้าและทางพุทธิปัญญาควบคู่กัน เรายอมรับว่ามันเป็นความจริงซึ่งปฏิเสธไม่ได้หลังจากมีการถกเถียงกันอย่างละเอียด และแล้วพวกเราต่าง ยอมรับความสำคัญของมัน” (กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 360)

เมื่อความคิดใหม่นี้เกิดขึ้น ต่อมาจึงมีการปฏิบัติกันอย่างจริงจัง โดยเกิดขึ้นในประเทศอังกฤษก่อน หลังจากนั้นไม่นาน ได้แพร่หลายสะพัดออกไป จนกลายเป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมสากล กลายเป็นแนวสุนทรียภาพแนวใหม่ของกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20

สหรัฐอเมริกาเป็นจุดสำคัญจุดหนึ่งในความเคลื่อนไหวของศิลปินกลุ่มศิลปะพ็อพ โดยเริ่มบทบาทในราวปี ค.ศ. 1958-1960 มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่กรุงนิวยอร์ก การเจริญเติบโตของศิลปะพ็อพในสหรัฐฯ กล่าวได้ว่า ด้วยความร่วมมือจากสถานแสดงงานศิลปะเอกชนต่างให้การสนับสนุน เช่น ริวเบน แกลเลอรี (Reuben Gallery) กรีน แกลเลอรี (Green Gallery) และ เลโอ คาสเทลลี แกลเลอรี (Leo Castelli Gallery) เป็นต้น ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าศิลปินในคตินิยมศิลปะพ็อพ ของแต่ละประเทศต่างดำรงความมีอิสระภาพในด้านการพัฒนารูปแบบส่วนตัว แต่ก็ยังคงมีความคิดสอดคล้องกันในเรื่องการใช้วัสดุ วัสดุเหตุผลใจ เทคนิคในการปะปิด เสริมแต่งเติม (collage) การระบายสีที่ชอบตัดเส้นให้คมกริบ (hard-edge) มีการใช้สีฉูดฉาดบาดตา (garish colors) ใช้เทคนิคทางวิทยาศาสตร์ สมัยใหม่เข้าช่วย เช่น ใช้ภาพถ่าย นำระบบการพิมพ์ของภาพโฆษณาหรือการ์ตูนมาใช้หรือการวาดภาพให้ดูคล้ายกับ ภาพถ่าย (quasi-photography) ศิลปินพ็อพ ทุกชาติทุกภาษาต่างนำมาใช้คล้ายคลึงกันจนกลายเป็น ขบวนการใหญ่ของวงการศิลปะสากล (กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 361)

จุดสำคัญบางประการของศิลปะพ็อพนั้น นอกจากเกิดขึ้นด้วยสาเหตุต่าง ๆ แล้ว ยังมีอีกสิ่งหนึ่งคือ เป็นความเคลื่อนไหวที่มีแนวความคิดเป็นปฏิกิริยาต่อศิลปะลัทธิแสดงออกของนามธรรม ซึ่งเฟื่องฟูได้รับความนิยมถึงขีดสุด ศิลปะพ็อพ ได้นำรูปร่างและเรื่องราวให้ปรากฏขึ้นใหม่อีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากมีวิธีการออกแบบ และแนวความคิดที่นิยมความแปลกประหลาด นักวิจารณ์บางคนเรียกกลุ่มนี้ว่า ดาดาใหม่ (Neo-Dada) เพราะมีแนวโน้มในการรับความคิดอิทธิพลจากลัทธิดาดามาใช้ คือมีลักษณะเยาะเย้ยถากถาง ล้อเลียน ใช้เรื่องราวธรรมดาสามัญซึ่งปรากฏอยู่อย่างดาษดื่นทั่วไป หรือนำวัสดุสำเร็จรูปมาใช้ ดังเช่น มาร์เซล ดูชอง ผู้นำคนสำคัญของดาดาเคยใช้มาก่อน แต่ในความแตกต่างกับดาดาก็คือ มีแนวคิดทางสังคมและการเมือง ของชีวิตร่วมสมัย

แสดงออกอย่างชัดเจนมากกว่า ดังนั้น นักวิจารณ์บางคนก็นิยมเรียกกลุ่มนี้ว่า พวกลัทธินิยมใหม่ (New Realist) อีกเช่นกัน

ศิลปะป๊อป มีหลักสุนทรียศาสตร์ยอมรับสรรพสิ่งทั้งหลายที่มีอยู่ โดยเฉพาะในสภาวะแวดล้อม ซึ่งมองเห็นและรับรู้ได้จากจุดยืนนี้ทำให้งานศิลปะป๊อปมีแนวแสดงออกถึงอารมณ์ต่าง ๆ กัน เช่น สงสัย อยากรู้ อยากเห็น สนุกสนาน บางครั้งอาจเป็นการเยาะเย้ย เปรียบเปรย และตลก ขบขันได้เช่นกันดังเช่นศิลปินบางคนอาจทำเป็นรูปหลอดยาสีฟัน อาหารกระป๋อง เรื่องราวชีวิตของมาริลีนมอนโร หรือลิซ เทย์เลอร์ ฯลฯ ซึ่งพวกศิลปินส่วนมากจะทำคล้ายของจริง แต่ผันแปรบางประการ เช่น ขยายสัดส่วนให้ขนาดใหญ่ขึ้นมาก หรือไม่ก็ใช้วัสดุตรงกันข้ามกับของจริง เช่น ในความคิดรวบยอดของคนทั่วไป เมื่อกล่าวถึงกรรไกร จะต้องนึกถึงภาพกรรไกรที่ทำด้วยเหล็กกล้า มีความคม สามารถตัดผ้าขาดได้ แต่ศิลปินจะสร้างกรรไกรใหม่ขึ้นทำด้วยผ้าเย็บเป็นรูปกรรไกร ขนาดมหึมา เป็นต้น

ศิลปินป๊อป มีความเห็นเกี่ยวกับทางสุนทรียภาพว่า “สุนทรียภาพคือ ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกตามชนบทและโลกของเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อม ภายนอกเหล่านี้ โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งอาจใช้วิธีการของศิลปะลัทธิแสดงออกของนามธรรม หรือของคิวบิสต์ได้ตามความเหมาะสม

ดังนั้น ศิลปินป๊อป จึงใช้วิธีการเหมาะสมเข้ากับเทคนิคของพาณิชย์ศิลป์ เช่น ภาพโฆษณา ฯลฯ แต่ไม่ได้มีเจตจำนงทางการค้า หากทำขึ้นในลักษณะแสดงให้เห็นว่าศิลปะเป็นอย่างไรในทุกวันนี้ นอกจากนี้ มีการใช้ขบวนการทางกลศาสตร์ซึ่งเท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสิ้นสุดของทฤษฎีศิลปะในอดีต ซึ่งนิยมผลงานที่เกิดขึ้นกับมือและปัญญาของศิลปินเท่านั้น

วิรุณ ตั้งเจริญแสดงแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะป๊อป (Pop Art) ว่า

ศิลปะป๊อป (Pop Art) ในสหรัฐอเมริกาหลังจากนั้น ก็ต่อต้านศิลปะสมัยใหม่ในยุโรป ต่อต้านการประสบความสำเร็จของศิลปะลัทธิแสดงออกของนามธรรม (abstract expressionism) ศิลปะที่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมาจากจิตใต้สำนึกกระแสจิตวิเคราะห์ จากความงามของพลังจิตใต้สำนึกที่สะท้อนออกมาด้วยรอยแปรง การหยดสาด ริวรอยจากที่ถูพื้นอย่างแข็งกร้าว และศิลปะป๊อป บอกรว่า “ทุกอย่างสวยงาม” ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องของมนุษย์ ไม่ต้องเป็นสิ่งแวดล้อมที่สวยงาม ไม่ต้องเป็นรูปแบบอันจำกัด การ์ตูนเด็กก็สวยได้ ดาราก็สวยได้ ตัวอักษรก็สวยได้ ตัวเลขก็สวยได้ ขวดโค้กก็สวยได้ ชงชาตาก็สวยได้ ฯลฯ ใช้สีทามาเขียนภาพก็ได้ (สีอะคริลิก) ภาพเหมือน ออกแบบกราฟิกก็ได้ ชีวิตและความงามก็คือสิ่งปกติธรรมดารอบ ๆ ตัว ชีวิตและความงามคือส่วนหนึ่งของสังคมหมากฝรั่ง (bubblegum society) หมากฝรั่งจืดแล้วก็ทิ้งไป ปากกาถูกลิ้นที่หมดแล้วก็ทิ้งไป นาฬิกากระดาษ ที่เสียแล้วก็ทิ้งไป ไม่ต้องซ่อม ศิลปินป๊อป ก็คือ กระบวนทัศน์ใหม่ทางศิลปะ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2537 : 36-37)

รอย ลิซเทินสไตน์ จิตรกรคนสำคัญคนหนึ่งของกลุ่มป๊อป เขามีแนวคิด แปลกไปจากผู้อื่นมาก โดยเฉพาะนิยมเลียนเอาแบบอย่างของศิลปินอื่นมาสร้างงานขึ้นใหม่ ในรูปแบบ และเทคนิคแปลกไปจากเดิม เขาคิดว่าก็เช่นเดียวกับศิลปินโรมันลอกแบบของศิลปินกรีก หรือเรอเนซองส์ ลอกแบบโรมัน จะแตกต่างกันตรงที่แต่ละยุค ใช้ภาษาของยุคตนเอง ดังนั้นเขาจึงนำภาพที่มีอยู่แล้ว

มาใช้อีก เช่น ภาพการ์ตูน สำหรับเด็กแต่ก็มีผู้ใหญ่จำนวนมาก นิยมชมชอบมาใช้ในการสร้างงานของตน เขาใช้เทคนิคต่าง ๆ ทางพาณิชยศิลป์ เข้าช่วยในการสร้างงาน เช่น ใช้เทคนิคพิมพ์บนแผ่นโลหะ เป็นต้น เพื่อขจัดปัญหาการถูกกล่าวหาทางกฎหมาย ว่าลอกเลียนภาพ รอย ลิขเทนสไตน์ นิยมขยายภาพของเดิมซึ่งมีขนาดเล็ก (ดังเช่นรูปการ์ตูน) ให้ใหญ่โตดูผิดจากรูปเดิมมาก ผสมเข้ากับเทคนิค กรรมวิธีซึ่งนำชื่อมาสู่เขาคือ การใช้เครื่องจักรทำจุดเป็นสีต่าง ๆ ภายในภาพ

แอนดี วอร์โฮล ได้กล่าวเกี่ยวกับกลวิธีการสร้างงานของ รอย ลิขเทนสไตน์ ว่างานจิตรกรรมภาพการ์ตูนของ รอย ลิขเทนสไตน์ มีการใช้จุดเม็ดสกรีน หรือที่เรียกว่า เบนเดย์ ดอท (Benday dots) การใช้เส้นรอบนอกสีดำและเขากำกัศโล่ที่ใช้โดยเป็นเฉพาะแบบของสีทางงานอุตสาหกรรมจุดเม็ดสกรีน (Benday dots) ดูเหมือนจะเป็นเอกลักษณ์ของงานจิตรกรรมเขาไปแล้ว ในขณะที่ได้สรุปของ การ์ตูนยอดนิยมลงไปงานศิลปะ ที่มีการค้นพบทางเลือกของการแสดงออกของความเป็นตัวของตัวเอง นอกเหนือจากการปะติดวัสดุต่าง ๆ หรือที่บรรดาศิลปินต่าง ๆ ทำกัน รอย ลิขเทนสไตน์ได้ใช้เทคนิคที่เกี่ยวกับการพิมพ์อย่าง เบนเดย์ ดอท ที่ทำให้บรรดานักวิจารณ์ได้ตำหนิเขาว่า เขาไม่เหลือดันก้าเนิดขงตัวเองแล้ว แต่เขาไม่แสดงความจริงขงรูปภาพที่นำมาสร้างงาน เพียงแต่เขาเสนอความเป็นตัวของตัวเอง (วอร์โฮล. 1987 : บทสัมภาษณ์)

กนก ชวลีภรณ์ แสดงความเห็นว่

อิทธิพลของศิลปะแบบการ์ตูนเห็นได้จากงานศิลปะที่เรียกว่า พ็อพ อาร์ต ในศตวรรษที่ 1960 นี้เองที่ รอย ลิขเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) จิตรกรร่วมสมัยวาดภาพเหมือนงานเขียนการ์ตูนเรื่องตอนแรก นักวิจารณ์ศิลปะหัวเราะเยาะผลงานของเขา แต่จิตรกรผู้นี้ไม่สนใจเพราะเขาต้องการให้งานศิลปะของเขามีอารมณ์ขัน และดูสนุกเหมือนการ์ตูนเรื่อง ในปี 1967 มีการจัดแสดงผลงานของเขาถึงสามครั้ง รวมทั้งครั้งหนึ่งที่ Stedelijk Museum ในกรุงอัมสเตอร์ดัม ผลงานของเขาเป็นที่สนใจของผู้นับเป็นอันมาก มีการแสดงศิลปะแบบการ์ตูนเรื่อง (Comic art) ในหอแสดงศิลปะใหญ่ๆทั่วโลก ในกรุงปารีส ปี คศ. 1967 พิพิธภัณฑ์ลูฟร์ ถึงกับจัดห้องเพื่อแสดงนิทรรศการ ผลงานศิลปะประเภทนี้โดยเฉพาะถึงสามห้อง ศิลปะประเภทนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์จากนักวิจารณ์อย่างกว้างขวาง และมีศิลปินกลุ่มหนึ่งอุทิศตนให้เพื่องานประเภทนี้ (กนก ชวลีภรณ์. 2542 :111)

ก่าจร สุนพงษ์ศรี กล่าวว่

รอย ลิขเทนสไตน์ จิตรกรคนสำคัญคนหนึ่งของกลุ่มพ็อพ เขามีแนวคิด แปลกไปจากผู้อื่นมาก โดยเฉพาะนิยมเลียนเอาแบบอย่างของศิลปินอื่นมาสร้างงานขึ้นใหม่ ในรูปแบบและเทคนิคแปลกไปจากเดิม เขาคิดว่าก็เช่นเดียวกับศิลปินโรมันลอกแบบของศิลปินกรีกหรือเรอเนสซองส์ ลอกแบบโรมัน จะแตกต่างกันตรงที่แต่ละยุค ใช้ภาษาของยุคตนเองดังนั้นเขาจึงนำภาพที่มีอยู่แล้วมาใช้อีก เช่น ภาพการ์ตูน สำหรับเด็กแต่ก็มีผู้ใหญ่จำนวนมากนิยมชมชอบมาใช้ ในการสร้างงานของตน เขาใช้เทคนิคต่าง ๆ ทางพาณิชยศิลป์ เข้าช่วยใน การสร้างงาน เช่น ใช้เทคนิคพิมพ์บนแผ่นโลหะ เป็นต้น เพื่อขจัดปัญหาการถูกกล่าวหาทางกฎหมาย ว่าลอกเลียนภาพ รอย ลิขเทนสไตน์ นิยมขยายภาพของเดิมซึ่งมีขนาดเล็ก (ดังเช่นรูปการ์ตูน) ให้ใหญ่โตดูผิดจากรูปเดิมมาก ผสมเข้ากับเทคนิคกรรมวิธี ซึ่งนำชื่อมาสู่จิตรกรผู้นี้คือการใช้เครื่องจักรทำจุด เป็นสีต่าง ๆ ภายในภาพ (ก่าจร สุนพงษ์ศรี. 2528 :168)

## ศิลปิน พีระศรี กล่าวถึงคำ การ์ตูน ว่า

เมื่อจิตรกรต้องการวาดภาพขนาดใหญ่เขาเริ่มต้นด้วยการวาดภาพบนกระดาษเป็นแบบร่างให้เท่าขนาดของจริงแล้วระบายสีเอกรงค์ (monochrome) ลักษณะของภาพร่างนี้เรียกว่า “cartoon” นอกจากนี้ยังเรียกภาพร่างของช่างทำกระจกสี สำหรับประดับตกแต่งตามช่องลม ประตู และหน้าต่าง โบสถ์หรือภาพร่างของช่างถักทอพรว่าภาพการ์ตูนเช่นกัน cartoon, comic, illustrated tale และ caricature ไว้ทั้งหมดโดยไม่แยกแยะลักษณะเด่นชัดลงไปเหมือน รากศัพท์เดิม กล่าวคือ ภาพเขียนลักษณะใด ๆ ก็ตามที่เป็ภาพวาดที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เป็นภาพล้อเลียนหรือภาพเขียนที่เป็นนิยายภาพต่าง ๆ ทั้งที่เขียนเหมือนจริง และไม่เหมือนจริง คนไทยรวมเรียกเป็นการ์ตูนทั้งสิ้น และมักจะให้ค่าความรู้สึกเป็นเรื่องของเด็ก ๆ ซึ่งความจริงเป็นเรื่อง ของผู้ใหญ่เกี่ยวข้องกับผู้ใหญ่โดยตรงในฐานะเป็นผู้สร้างผู้ผลิตอันสามารถนำเสนอเนื้อหาที่เป็นสาระเป็นคุณประโยชน์ต่อผู้อ่านหรือนำเสนออาชีพให้แก่ผู้อ่านอันเป็นการมอมเมาสติปัญญาให้เสื่อมทรามลงได้ “การ์ตูน” จะเป็นสื่อที่ทรงอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็กมาก จนอาจกล่าวได้ว่าหนังสือประเภทอื่นเทียบได้ยาก เพราะการ์ตูนเป็นสื่อประเภทเดียวที่สามารถส่งสารเข้าถึงตัวเด็ก ตั้งแต่ลืมตาตื่นจนถึงเวลาเข้านอน การ์ตูนมีรูปแบบ ที่หลากหลายทั้งในรูปของสิ่งพิมพ์ เช่น นิตยสาร หนังสือ ไปจนถึงภาพเคลื่อนไหวได้อย่างภาพยนตร์ นักการศึกษาเห็นความสำคัญของการ์ตูน และใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนเช่นแทรกในหนังสือแบบเรียนตลอดจนการผลิตเป็นหนังสือส่งเสริมการอ่าน นอกจากนี้ หนังสือการ์ตูนยังมีบทบาทสำคัญในฐานะที่เป็นบันได ขั้นแรกของการส่งเสริมการอ่านของเด็ก (ศิลปิน พีระศรี. ม.ป.ป. : 6)

รอย ลิซเทินสไตน์ได้เริ่มทดลองนำภาพหนังสือการ์ตูนมาผสมกับรูปแบบของแอ็บสทราคท์ เอ็กสเพรสชันนิสม์ รูปการ์ตูนยุคแรก ๆ ซึ่งปรากฏในงานของเขานำมาจากเรื่องฟิธฟอย มิคกี้ เมาส์ และพวกควาบอยกับอินเดียนแดง วิธีการเช่นนี้รอย ลิซเทินสไตน์ได้กล่าวว่า “ข้าพเจ้าคิดว่างานของข้าพเจ้าแตกต่างไปจากพวกหนังสือการ์ตูน และข้าพเจ้าไม่อยากจะเรียกมันว่าเป็นการถ่ายแบบด้วย มันมีจุดเป้าหมายที่แตกต่างกัน พวกมันต้องการบรรยาย แต่ข้าพเจ้าต้องการให้เป็นเอกภาพ”

รอย ลิซเทินสไตน์ได้แสดงออกให้เห็นความขัดแย้งหลายอย่างในผลงานของเขา เช่น ความรุนแรง จินตนาการ และอารมณ์ในเรื่องที่เขาคิดและสร้างขึ้น ด้านการใช้กรรมวิธีแบบพหุชนศิลป์นั้น เขาก็ให้เหตุผลว่า การแสดงออก ในแบบการระบายสี (ด้วยพู่กัน) จะลดความแรงของผลงานไป กรรมวิธีซึ่งใช้อยู่ นั้น ไม่ได้เป็นเรื่องการค้า มันเป็นเพียงสิ่งที่ปรากฏขึ้นเพื่อการค้านั้น เขาเสริมว่า ความหมายในผลงานคือ การเป็นอุตสาหกรรม มักจะเป็นทั้งหมดทั้งโลกในไม่ช้านี้ ยุโรปก็ต้องเป็นแบบเดียวกัน ในไม่ช้า มันจะไม่ใช่ เป็นเฉพาะแต่อเมริกาเท่านั้น แต่มันจะเป็นสากล

จากสิ่งที่ได้กล่าวมานี้มีแนวโน้มว่าข้อมูลที่น่าสนใจในกระบวนการพัฒนาทางศิลปะจากยุคหนึ่งสู่ยุคหนึ่งจากแนวคิดหนึ่งสู่การพัฒนาอีกขั้นหนึ่ง และจากแนวคิดของกลุ่มลัทธิ ศิลปะฟิธฟอย นี้มีอิทธิพลที่ส่งผลเป็นอย่างมากต่อศิลปะในยุคปัจจุบัน หรือที่เรียกว่ายุคหลังสมัยใหม่

สมเกียรติ ตั้งนโม ได้ให้ความเห็นกับเรื่องนี้ว่าช่วงสิ้นสุดศตวรรษที่ 1960s นั้น ลัทธิแอ็บสทราคท เอ็กสเพรสชันนิสม์ ดูเหมือนว่าไม่ได้เป็นนวัตกรรมใหม่อีกต่อไป สิ่งหนึ่งปรากฏตัวขึ้นรวมถึงความสนใจในเกี่ยวกับรูปบุคคล (figure) และความเป็นไปโดยฉับพลัน (improvisation form)

ที่เรียกว่าแฮปเพนนิ่ง ผู้ก่อตั้งแนวคิดนี้คือ อัลลัน คาโปรว (Allan Kaprow) ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากแนวคิดของนักดนตรี จอห์น เคจ ที่เรียกว่า แจ๊ส (Jazz) และเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่องานของ โรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก ด้วย เกิดขบวนการแบบศิลปะแบบ แอสเซมบลีจ (assemblage) หรือ นีโอ ดาดา (Neo Dada) ในการหวนคืนสู่ชีวิตธรรมดาสามัญโรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก และ จอห์น เคจ ได้แรงดลใจก่อให้เกิดศิลปะฟ็อพ ในปี 1960s ทั้งนี้เพราะผลงานทั้งของ รอย ลิชเทนสไตน์, แอนดี้ วอร์โฮล และคาลส์ โอลเดนเบิร์ก ได้แวดล้อมไปด้วยคุณค่าต่างของนักบริโภคนิยมชั้นกลางซึ่งบรรดากลุ่มสมัยใหม่นิยม (modernists) ได้ต่อต้านอย่างยาวนานผลงานพวกเขาเป็นตัวแทนส่งเสริมการประท้วงหรือต่อต้านศิลปะลัทธิแอบสทราคท เอ็กเพรสชันนิสม์ และให้เกิดรูปแบบที่เรียกว่า ศิลปะมินิมอล (Minimal Art Form) ในช่วงหลังทศวรรษที่ 1960 แต่พอมาถึงทศวรรษที่ 1970 ศัตรูตัวใหม่ของสมัยใหม่นิยม (Modernism) ก็คือการแตกร้างและแปรเปลี่ยนไปเป็นทางการที่เรียกว่ายุคร่วมสมัยได้รับการกล่าวขานว่าหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) (สมเกียรติ ตั้งนโม. 2541:31)

ตรงจุดนี้สทอรรีได้กล่าวเกี่ยวกับคำนี้ว่า

หลังสมัยใหม่นิยม (postmodernism) เป็นโมทัศน์ที่ถูกไขในความหมายทางศิลปะว่า หมายถึงรูปแบบและลีลา (style) ในความหมายนี้ทัศนภาพแนวหลังสมัยใหม่ถูกใช้เรียกศิลปะที่เกิดขึ้นช่วงจุดเปลี่ยนของศตวรรษที่ 20 ในขณะที่รูปแบบทางศิลปะสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับความล้ำยุค ก้าวหน้า (Avant-garde) และ แปลกใหม่ (novelty) พร้อมกับมีเนื้อหาที่เน้นถึงการตรวจสอบตัวเอง และตรวจสอบความจริง แต่ศิลปะสมัยใหม่มักมีลักษณะที่อาจจะบูได้ดังนี้

1. พยายามลบล้างเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวัน เช่นผลงานของ แอนดี้ วอร์โฮล ในภาพ The Campbell Soup Can เขาทำให้การไปจับจ่ายสินค้าในซูเปอร์มาร์เกตของคนทั่วไปกลายเป็นประสบการณ์ทางศิลปะ
2. ยกเลิกการแบ่งลำดับชั้นระหว่างศิลปะชั้นสูง (high art) และศิลปะชาวบ้าน (folk art) คือไม่จำกัดแบบใดแบบคือศิลปะชั้นสูง แต่มองว่ามันคือ “ ความแตกต่างที่เท่าเทียม” ในแง่ในงานของ แอนดี้ วอร์โฮล มีลักษณะเป็น “ศิลปะมวลชน” (popular arts) ถือว่ามีความสอดคล้องกับลักษณะที่กล่าวมา
3. เน้นรูปแบบลีลาที่หลากหลาย ผสมผสานหลายรูปแบบเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความรู้สึกระหลาด พิศดาร (electric) โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานจากการผสมผสานลีลาทางศิลปะที่ดูแล้วไม่น่าจะเข้ากันได้
4. มีลักษณะเชิงละเล่น (playfulness) ล้อเลียนแบบไมวิพากษ์ (blank parody) โดยการนำเอาศิลปะในอดีตมาผสมผสานกันโดยไม่เน้นความลึกซึ้งทางความคิด (pastiche)
5. เลิกเชิดชูศิลปินว่ามีความริเริ่ม และเป็นอัจฉริยะ โดยมองว่าศิลปินเป็นเพียงสิ่งซ้ำซาก ที่วนเวียนอยู่กับการลอกเลียนแบบสิ่งเก่าๆ ( Story. 1992 : 69-95)

ผลงานของ รอย ลิชเทนสไตน์ ในรูปแบบการ์ตูนภาพคน (comic strip) ภาพ “Look Mickey” และ “Engagement Ring” เขียนขึ้นในปี คศ.1961 เป็นที่ทราบว่าเป็นผลงานที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับและวิจารณ์เป็นอย่างมากในการแสดงที่ ลีโอ คาสเตลลิ แกเลอรี (Leo Casteteli Gallery) และมักถูกใช้เป็นต้นแบบของศิลปะหลังสมัยใหม่ จึงเป็นจุดกระตุ้น ให้ผู้ทำวิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์ เพื่อนำผลมาพัฒนาสร้างสรรค์งานตามแนวผู้วิจัยให้เหมาะสมตามยุคสมัยภายใต้บริบทสังคมไทยต่อไป

### ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษางานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนแนว รอย ลิขเทนส์ไดน์ ในประเด็นต่าง ๆ คือ
  - 1.1 ที่มาของแนวคิด
  - 1.2 เนื้อหาของภาพ
  - 1.3 รูปแบบและกลวิธีในการสร้างสรรค์ อันได้แก่
    - 1.3.1 โครงสร้างของภาพ
    - 1.3.2 การใช้สี
    - 1.3.3 กระบวนการพิมพ์
    - 1.3.4 การบูรณาการกลวิธี
2. เพื่อนำผลจากการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมการ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนระนาบรองรับ ตามที่มาของแนวคิดและเนื้อหาของภาพภายใต้บริบทสังคมไทย

### ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงวิธีการสร้างงานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนตามแนว รอย ลิขเทนส์ไดน์ ในประเด็นที่มาจากความคิด เนื้อหาของภาพ และกลวิธีในการสร้างสรรค์
2. สามารถนำผลจากการศึกษางานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคน มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในแบบของตัวเอง
3. เป็นประโยชน์ในการศึกษาประวัติศิลปะตะวันตก การเชื่อมโยงบริบทสังคมกับผลงานทางศิลปะ การศึกษาเทคนิคทางการสร้างผลงานศิลปะ และการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรม

### ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาวิเคราะห์จิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิขเทนส์ไดน์ ซึ่งสร้างขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1961-1965 จำนวน 15 ภาพได้แก่
  1. Engagement Ring, 1961. oil on canvas, 172 x 201.9 cm.
  2. Girl With Ball, 1961. oil on canvas, 153.7 x 92.7 cm.
  3. George Washington, 1962. oil on canvas, 129.5 x 96.5 cm.
  4. The Kiss, 1962. oil on canvas, 203 x 172.7 cm.
  5. Eddie Diptych, 1962. two panels, oil on canvas, 118.8 x 132.1 cm.
  6. Masterpiece, 1962. oil on canvas, 137.2 x 137.2 cm.
  7. Mad Scientist, 1963. magna on canvas, 127 x 151 cm.
  8. Hopeless, 1963. oil on canvas, 111.7 x 111.7 cm.
  9. I Know...Brad, 1963. oil and magna on canvas, 168 x 96 cm.
  10. Drowning Girl, 1963. oil and magna on canvas, 171.8 x 169.5 cm.
  11. Nurse, 1964. magna on canvas, 121.9 x 121.9 cm.

12. We Rose Up Slowly, 1964. oil and magna on canvas, two panels, 172.7 x 61 cm. and 172.7 x 172.7 cm.
13. Vicky, 1964. enamel on steel, 106 x 106 cm.
14. Shipboard Girl, 1965. offset lithograph in red, blue, yellow and black, 69.9 x 51.4 cm
15. The Melody Haunts My Reverie, 1965. silkscreen in red, blue, yellow and black 69.9 x 51.4 cm.

## 2. ศึกษาวิเคราะห์งานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนแนว รอย ลิซเทินสไตน์ ในประเด็น

### 1.1 ที่มาของแนวคิด

### 1.2 เนื้อหาของภาพ

### 1.3 รูปแบบและกลวิธีในการสร้างสรรค์ อันได้แก่

#### 1.3.1 โครงสร้างของภาพ

#### 1.3.2 การใช้สี

#### 1.3.3 กระบวนการพิมพ์

#### 1.3.4 การบูรณาการกลวิธี

2. เพื่อนำผลจากการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมการ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนระนาบรองรับ ตามที่มาของแนวคิดและเนื้อหาของภาพภายใต้บริบทสังคมไทย

## นิยามศัพท์เฉพาะ

จิตรกรรม (painting) หมายถึง ภาพเขียนที่ระบายสีหรือใช้วิธีการพิมพ์ลงบนระนาบรองรับ 2 มิติ (กว้างและยาว)

การ์ตูน (comic strip) หมายถึง การเล่าเรื่องด้วยภาพวาด โดยมีภาพเป็นชุด ๆ และภาพเหล่านั้นมีการ จัดเรียงลำดับอย่างเป็นระเบียบ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพที่ไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาค นิยมตีพิมพ์ตามหน้าหนังสือพิมพ์และนิตยสาร อาจเรียกว่าภาพขวขัน

รูปแบบ (art form) หมายถึง วิธีการแสดงออกที่ศิลปินแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มในการสร้างสรรค์งานที่สังเกตเห็นได้เด่นชัดด้วยกลวิธีที่อันเป็นลักษณะเฉพาะ ทั้งเรื่องราว โครงสร้างของภาพ การใช้สี การใช้วัสดุ อุปกรณ์ การพิมพ์ การบูรณาการกลวิธี ฯลฯ

กลวิธี (techniques) หมายถึง วิธีสร้างงานศิลปะด้วยสื่อวัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ปรากฏออกมาในผลงาน และเป็นการบ่งชี้ให้เห็นถึงความสามารถของผู้สร้างงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว

กระบวนการพิมพ์ (printmaking Process) หมายถึง วิธีการทำภาพต้นฉบับจากการสร้างสรรค์ของศิลปิน ซึ่งเป็นผลงานที่ศิลปินเลือกใช้เครื่องมือทำภาพพิมพ์แทนการใช้พู่กันหรือสี เช่น เรียกว่า การพิมพ์ Serigraph การพิมพ์

หิน การพิมพ์ออฟเซต ในทางศิลปะเรียกว่า ศิลปะภาพพิมพ์ แต่หากวิธีการผลิตใช้ในเชิงการค้าจะถูกเรียกตามลักษณะของประเภทสินค้า เช่น หนังสือ ไปสเตอร์ หรือสิ่งทอ

การบูรณาการกลวิธี (integrated techniques) หมายถึงการรวบรวมวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยสื่อวัสดุและอุปกรณ์ทั้งหมดให้เป็นผลงานที่สมบูรณ์เป็นอันหนึ่งเดียวกัน

### ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการศึกษาผลงานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทนสไตน์ ผู้วิจัยจะศึกษาข้อมูลชั้นรอง (Secondary data) ซึ่งเป็นภาพที่พิมพ์ในหนังสือศิลปะของต่างประเทศ จึงน่าจะเชื่อถือได้ว่าเป็นภาพที่มีสีสันใกล้เคียงกับภาพจริงมากที่สุด โดยจะศึกษาวิเคราะห์ผลงานในช่วง คศ. 1961-1965 ซึ่งเป็นช่วงที่ รอย ลิชเทนสไตน์ ได้รับการยอมรับในอเมริกา และต่างประเทศ

### วิธีการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทนสไตน์ ในหนังสือศิลปะของไทยและต่างประเทศ จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ คือ
  - 1.1 หอสมุดแห่งชาติ
  - 1.2 หอสมุดมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
  - 1.3 หอสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร
  - 1.4 หอสมุดสถาบันราชภัฏวิทยาเขตเพาะช่าง
2. ศึกษาเกณฑ์ที่จะนำมาวิเคราะห์ภาพจากเอกสารและการสัมภาษณ์นักวิชาการ
3. วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทนสไตน์ ในประเด็น
  - 3.1 ที่มาของแนวคิด
  - 3.2 เนื้อหาของภาพ
  - 3.3 รูปแบบและกลวิธีในการสร้างสรรค์ อันได้แก่
    - 3.3.1 โครงสร้างของภาพ
    - 3.3.2 การใช้สี
    - 3.3.3 กระบวนการพิมพ์
    - 3.3.4 การบูรณาการกลวิธี
4. เพื่อนำผลจากการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมการ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนระนาบรองรับ ตามที่มาจากแนวคิดและเนื้อหาของภาพภายใต้บริบทสังคมไทย

5. สรุปเรียบเรียง รายงานผลของการศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนแนว รอย  
ลิชเทนสไตน์ และการพัฒนา สร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมการ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการ  
การพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนระนาบรองรับ ตามที่มาของแนวคิดและ เนื้อหาของภาพ  
ภายใต้บริบทสังคมไทย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยแยกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ตามขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1. อิทธิพลที่ส่งผลต่อแนวคิดในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทนสไตน์

1.1 บริบทสังคมช่วงประมาณปี คศ. 1900-1960

2. ประวัติ

1.2 ประวัติทั่วไปเกี่ยวกับลัทธิ ศิลปะพ็อพ

1.3 ประวัติทั่วไปของ รอย ลิชเทนสไตน์

1.4 ประวัติทั่วไปเกี่ยวกับการ์ตูน

3. ที่มาของแนวคิด

3.1 ในบริบทศิลปะ

3.2 ในบริบทศิลปะพ็อพ

4. เนื้อหาของภาพ

5. รูปแบบและกลวิธีในการสร้างสรรค์ ได้แก่

5.1 โครงสร้างของภาพ

5.1.1 การจัดวางภาพ

5.1.2 การแยกรูปและพื้น

5.1.3 การสร้างพื้นผิว

5.2 การใช้สี

5.2.1 การใช้ในแบบบริบทศิลปะ

5.2.2 การใช้ในแบบกลวิธีของรอย ลิชเทนสไตน์

5.3 กระบวนการพิมพ์

5.3.1 เทคนิคการพิมพ์

5.4 การบูรณาการกลวิธี

5.4.1 การรวบรวมเทคนิคการพิมพ์

5.4.2 การใช้วัสดุอุปกรณ์

1. อิทธิพลที่ส่งผลต่อแนวคิดในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทนสไตน์

1. บริบทสังคมช่วงประมาณปี คศ. 1900-1960

ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 โลกทวีความเจริญขึ้นมาก คนในแต่ละชาติมีอิสระในการที่จะคิดจะทำอะไรก็ได้ตามที่ตัวเองต้องการ การไปมาหาสู่กันได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ความคิดและรูปแบบ

ของการสร้างผลงาน ศิลปะกระจายออกไป เพื่อการรับและการให้ส่งอิทธิพลซึ่งกันและกัน อาจกล่าวได้ว่าความเชื่อแบบดั้งเดิมที่ว่า ศิลปะต้องมีความงามตามธรรมชาติ และศิลปินต้องมีฝีมือสูงส่งได้เปลี่ยนไป และมีความเชื่อใหม่ว่าผลงานทางศิลปะ นั้นควรเป็นงานที่เน้นในเรื่องของการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกของผู้สร้างสรรอย่างอิสระมากกว่า

การซาบซึ้งและยอมรับเกี่ยวกับศิลปะกรรมชั้นสูงเป็นหนึ่งในสิ่งต่าง ๆ ที่จำแนกความแตกต่างระหว่างชนชั้นสูงจากผู้ที่ยึดถือว่าทางสังคมของพวกเขา ตำแหน่งอันหนึ่งที่เข้าใจได้เกี่ยวกับแง่มุมประเด็นสำคัญอันหนึ่งของศิลปะคือ ศิลปินแนวพ็อพส่วนใหญ่มาจากชนชั้นนายทุนน้อย (petty bourgeois) และมีเบื้องหลังของชนชั้นทำงานอยู่ การเข้าไปสู่วิทยาลัยทางศิลปะทำให้การเคลื่อนย้ายสถานะทางสังคมให้สูงขึ้นนั้นเป็นไปได้สะดวกมากขึ้น ที่จริงแล้วพวกเขาผลิตเพลินกับวัฒนธรรมแบบพ็อพ แต่ได้ยกระดับมันให้ขึ้นไปสู่ระดับของงานทางด้านวิจิตรศิลป์บ่อยครั้งมันหมายถึงว่ามีผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับศิลปะ มีท่าทีที่เยาะเย้ยถากถางและดูหมิ่นต่อมันที่ถูกรับเอามา เมื่อการถกเถียงเกี่ยวกับสงครามและภาพลามกต่าง ๆ ได้ถูกเปลี่ยนรูปไปสู่งานจิตรกรรมและประติมากรรมต่าง ๆ และผลงานศิลปะเหล่านั้นได้รับการรับรองโดยสถาบันวัฒนธรรมชั้นสูงอย่างเช่น Tate gallery มันก็ได้กลายเป็นสิ่งที่ยอมรับกันได้สำหรับชนชั้นกลางที่จะผลิตเพลินเจริญใจกับมัน และได้ถูกมองว่าให้ความสนุกสนานแก่พวกเขา อย่างน่าอัศจรรย์ เนื้อหาที่น่าดูถูกเหยียดหยามได้ถูกแปรเปลี่ยนจากของที่มีราคาถูกลง สิ่งที่เหลือไร้สาระธรรมดา ๆ ที่ไม่น่าสนใจไปสู่สิ่งที่มีราคาแพงกลายเป็นศิลปะที่หายาก น่าแปลกที่ว่า วัฒนธรรมรองของคนส่วนน้อยได้มาแย่งชิงหรือป้อนเอาสิ่งที่ตรงข้ามของมันโดยไม่ต้องละทิ้งคุณค่าต่าง ๆ ของชนชั้นสูงของมันเองลงไป ดังที่เราจะเห็นได้ต่อไปภายหลัง ศิลปินแนวพ็อพใหม่ (neo-pop artist) ชาวอเมริกัน เจฟฟ์ กูนส์ (Jeff Koons) ได้เตรียมตัวของเขาเองเพื่อภารกิจเกี่ยวกับการชักชวนให้ชนชั้นกลางทั้งหลายไม่ต้องอับอายเกี่ยวกับเรื่องศิลปะที่ไร้ค่า (kitsch) และภาพ (สิ่ง) ลามกอนาจาร (porn) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้รับการผลิตออกมาจากโรงงานในปริมาณมหาศาลอันนั้น (วอร์คเกอร์. 2542 : 86)

สถานการณ์ต่าง ๆ ทางประวัติศาสตร์ มันเป็นการปรับปรุงมาตรฐานความเป็นอยู่ในยุโรปและอเมริกาให้ดีขึ้นในช่วงระหว่างปีทศวรรษที่ 1950s และ 1960s ศิลปะพ็อพเป็นเรื่องของการทำลายรูปบูชาหรือภาพพจน์เนื่องจากการใช้เกี่ยวกับพาณิชย์ศิลปะอันน่าดูถูกของมันนั่นเอง ภาพผู้หญิงสวยปิดผนึกและภาพลามกที่กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ (อย่างเช่น ในผลงานของ Peter Blake และ Allen Jones) เป็นเครื่องหมาย “การหวนคีนเกี่ยวกับการควบคุมปราบปราม” สู่อาณาจักรของวัฒนธรรมชั้นสูง สรุปว่าในที่สุดแล้วศิลปะพ็อพก็ค้นพบการบรรลุถึงความจริงของมัน ซึ่งไม่ใช่อาณาจักรหรือขอบเขตของวัฒนธรรมชั้นสูง แต่ในอาณาจักรของวัฒนธรรมมวลชน นั่นคือ เมื่อมันถูกนำกลับมาใช้ใหม่โดยนักออกแบบทางด้านกราฟฟิค นักดนตรีพ็อพ และคนอื่น ๆ

วลีเกี่ยวกับคำว่า “การหวนคีนเกี่ยวกับการควบคุมปราบปราม” ได้เน้นไปถึงการพัฒนาอย่างมากมายทางวัฒนธรรมบางอย่าง แต่อันนี้มันเป็นกรณีที่น่าประหลาดเป็นจริงเช่นนั้น ใครที่ดูหมิ่นงานพาณิชย์ศิลป์และงานลามกอนาจาร อะไรคือสิ่งสำคัญของแบบฉบับที่เป็นการเห็นแบบประชดประชันของงานศิลปะพ็อพเป็นจำนวนมาก (วอร์คเกอร์. 2542 : 87)

เรารู้ดีว่าสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อรองรับและอำนวยความสะดวกแก่เรา การใช้สื่อสารมวลชนคือหนทางกระจายข่าวสารทางการค้าไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ ใบปะ และการออกแบบกล่องหีบห่อ มันถูกออกแบบโดยนักออกแบบ ภาพสิ่งเหล่านี้รอบล้อมเรา มันเป็น

ภาพที่เป็นธรรมชาติของชีวิตเราชินกับมัน และเริ่มที่จะปรับเปลี่ยนเข้าสู่โลกของภาพสาธารณะ นั่นอาจพูดได้ว่าเราไม่ได้เตรียมพร้อมที่จะเห็นมัน หรือเราเรียนรู้ที่เห็นการเลือกเฟ้นมันศิลปะคือ การเลือกเฟ้นแล้ว คือโลกที่มีแหล่งที่มาของภาพความนึกคิดของตัวมันเอง และปรากฏได้ตัดสินใจ ต่อการกระทำของเราเห็นอะไรกระทบต่อประสาทรับรู้เราของพวกเราให้มีการจัดการต่อการกดขี่

วัฒนธรรมมวลชนส่วนใหญ่เป็นผลผลิตของวัฒนธรรมอุตสาหกรรมและวัฒนธรรมด้านธุรกิจซึ่งเป็นเจ้าของโดยนายทุนหรือนักบริหารเอกชนที่มีพลังอำนาจ หรือเป็นเจ้าของโดยบริษัท หรือกลุ่มของผู้ถือหุ้นร่วมกัน พวกเขาจะจ้างทีมงานที่เป็นผู้เชี่ยวชาญมาสร้างเนื้อหาต่าง ๆ ของสื่อมวลชนเพื่อที่จะประสบความสำเร็จในด้านธุรกิจ วัฒนธรรมอุตสาหกรรมจะต้องดึงดูดผู้ชมจำนวนมากให้ได้ และผลที่ตามมาคือมันจะต้องดึงดูดชนชั้นทำงานและชนชั้นกลางระดับล่างให้ได้ แต่อย่างไรก็ตาม มันเป็นเรื่องที่ยากเดือดร้อนในส่วนของผู้ที่ทำหน้าที่ควบคุมและผลิตเนื้อหาประเภทนั้นซึ่งออกแบบขึ้นมากสำหรับตลาดมวลชนต่าง ๆ ใครที่จะสามารถจินตนาการถึงผู้พิมพ์หนังสือ การดูเกี่ยวกับสงครามที่มีความรุนแรงทั้งหลาย ซึ่งเป็นการดูที่ รอย ลิขเทเนสไตร์น ยอมรับว่าเป็นการมองหาของพวกเขา และการดูเช่นนั้นคือวัฒนธรรมที่แท้จริงของพวกเขา ใครที่จะคิดว่าบรรดาผู้จัดการทางด้านทรัพย์สินของ เทท แกลลอรี่ (the Tate Gallery) หรือสมาชิกทั้งหลายของ the Art council of great Britain จะให้การยอมรับการตกเป็นทาสและนิตยสารลามกต่าง ๆ มันเป็นวัฒนธรรมที่แท้จริงของพวกเขา (สำหรับ the Tate gallery ได้จัดตั้งภาพนิทรรศการครั้งหนึ่งซึ่งจัดเพื่ออุทิศให้กับเรื่องของ “ภาพเปลือย” (the nude) แต่ไม่ใช่ภาพนิทรรศการที่สร้างขึ้นเพื่ออุทิศให้กับ “ภาพลามก” (pornography) คำตอบก็คือว่า “ไม่” ทั้งนี้เพราะความบ้าเห่อทางวัฒนธรรมจะหักห้ามการยอมรับเช่นนั้น (วอร์คเกอร์. 2542 : 88)

ในด้านของสาธารณชน การแตกตัวออกทางด้านวัฒนธรรมของบรรดาชนชั้นกลาง (bourgeoisie) สิ่งที่คนพวกนี้ชื่นชมและให้การสนับสนุนก็คือ วัฒนธรรมชั้นสูง (ซึ่งได้แก่โอเปร่า, ดนตรีคลาสสิก งานทางด้านจิตรศิลป์) การหยิบบ่มเอาภาพลักษณ์ของพวกเขา นักโฆษณามาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางศิลปะ พวกเขาพิจารณามันว่าเป็นการไรต์ที่สร้างสรรค์นั้นเอง สำหรับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ศิลปินชื่นชอบที่จะรับรองโดยวิธีการเกี่ยวกับการถ่ายภาพของตัวพวกเขาเองนั่นก็คือ ผลงานของพวกเขาเองเท่านั้น การโฆษณาต่าง ๆ เหล่านั้นถูกพุ่งเป้าไปยังศิลปินและนักออกแบบคนอื่น ๆ และผลที่ตามมาอันหนึ่ง มันได้ถูกจำกัดขอบเขตเฉพาะในสิ่งพิมพ์ทางด้านศิลปะเท่านั้น

กัจจกร สุนพงษ์ศรี กล่าวเกี่ยวกับความคิดที่ว่าจิตรกรและประติมากรอเมริกันส่วนใหญ่ยังคงห่างไกลต่อสิ่งเหล่านี้มาก มีเพียงไม่กี่คนได้มีโอกาสข้ามทะเลไปศึกษายังทวีปยุโรป โดยเฉพาะกรุงปารีสอันเป็นแหล่งศูนย์กลางของอารยธรรม ตะวันตก ถึงกระนั้น มีชาวอเมริกันหลายคนเกิดความรู้สึกสำนึกเห็นคุณค่าความสำคัญของความคิดใหม่ ๆ นี้ เช่น ลีโอและเจอร์ทรูด สไตน์ (Leo and Gertrude Stein) สองสามีภรรยาผู้นิยมยกย่องศิลปะสมัยใหม่ ทั้งคู่เคยทำความรู้จักและสนิทสนมกับมาติสส์และปิกัสโซ พร้อมทั้งซื้อสะสมผลงานของศิลปินทั้งสองและคนอื่น ๆ เป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ ผู้เกี่ยวข้องในวงการศิลปะอเมริกันหลายคน ซึ่งเคยได้รับความคิดใหม่ ๆ จากยุโรป ก็เริ่มดำเนินการเคลื่อนไหวในสหรัฐฯ ในปี ค.ศ. 1902 สตีกลิตซ์ (Steiglitz) ช่างภาพฝีมือเยี่ยม ผู้ริเริ่มถ่ายภาพแบบสมัยใหม่ ได้ร่วมมือกับ เอ็ดเวิร์ด สไตเชน (Edward Steichen) ช่างภาพเพื่อนของเขา ก่อตั้งสมาคมการถ่ายภาพสมัยใหม่ขึ้น โดยให้ชื่อว่า “โฟโต เซเซชัน” (Photo Secession) ต่อจากนั้นอีก 3 ปีก็ก่อตั้งสถานที่ทำการ “โฟโต เซเซชัน แกลเลอรี” (Photo Secession Gallery)

ในกรุงนิวยอร์ก เพื่อใช้เป็นห้องแสดงนิทรรศการรูปถ่ายสมัยใหม่สติกลิทซ์เป็นบุคคลผู้มีสายตายันยาวไกล และจิตใจที่เปิดกว้างเสมอสำหรับสิ่งใหม่ ๆ และก้าวหน้า เขามีความเข้าใจในอุดมคติทางลัทธิปัจเจกชนนิยม ดังนั้น จึงมองเห็นว่า ศิลปินเสมือนบุคคลพิเศษในหมู่คนจำนวนมาก เป็นบุคคลผู้สร้างสรรค์อย่างแท้จริงในสังคม แต่พวกศิลปินชอบทำตัวเป็นคนช่างคิดชอบฝันอย่างเดี๋ยวดายและสันโดษ ดังนั้นสติกลิทซ์จึงพร้อมที่จะอุทิศ ทั้งกำลังใจ และกายนำความฝัน จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์เหล่านั้นมาเสนอต่อชาวอเมริกัน (ก่าจร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 136)

เมื่อตอนที่ศิลปะแนวพ็อพของอเมริกันปรากฏตัวขึ้นมาครั้งแรกนั้น นักวิจารณ์บางคนกล่าวหาว่าศิลปินทั้งหลายเหล่านั้นจะต้องรับผิดชอบต่อการขโมยและลอกเลียนความคิด (plagiarism), นั่นคือ, การก๊อปปี้ผลงานของพวกศิลปินในเชิงพาณิชย์นั่นเอง, การแสดงการตอบรับออกมาเช่นนั้น เป็นที่เข้าใจได้เพราะว่า เมื่อมองดูครั้งแรกผลงานจิตรกรรมแนวพ็อพส่วนใหญ่ดูเหมือนกับการลอกเลียนงานโฆษณาหรือการ์ตูนมาโดยตรงเลยทีเดียว, เพียงเราเพียรพยายามพิจารณาโดยละเอียด, โดยการเปรียบเทียบทีละจุด ๆ เราก็คงค้นพบถึงระดับของความแตกต่างระหว่าง ศิลปะพ็อพ กับแหล่งต้นตอที่มาของมัน

มีหลักฐานที่ค่อนข้างแน่นอนว่า ศิลปินแนวพ็อพไม่ใช่คนลอกแบบธรรมดาต่าง ๆ อย่างเด็ดขาด บรรดาศิลปินทั้งหลาย บ่อยครั้งได้รับการกล่าวขวัญว่าเป็นผู้ที่สะท้อนถ่ายโลกรอบตัวเขาออกมาในงานศิลปะที่พวกเขาสร้างขึ้น อุปมาอุปไมยในทางสายตาที่เห็นโดยเฉพาะอันนี้เป็นสิ่งที่ไม่น่าพึงพอใจนัก เพราะว่ามันมีนัยยะบ่งถึงการเป็นกระจกเงารับภาพของปรากฏการณ์ต่าง ๆ เท่านั้น สำหรับคำว่า "refraction" (การแปรสภาพหรือการหักเหของบางสิ่งเมื่อผ่านตัวกลางอันหนึ่ง) ได้ถูกนำมาใช้ด้วย, แต่จะเป็นการดีกว่าเมื่อนำเอาคำว่า "translation" (ความหมายอันหนึ่งที่แปลไปเป็นอีกภาษาหนึ่ง หรือสิ่งที่เห็นถูกแปลไปเป็นสิ่งที่เห็นอีกอย่างหนึ่ง) มาใช้ เพราะมันบ่งชี้ว่าบางสิ่งที่เป็นต้นตอดั้งเดิมได้ถูกรักษาเอาไว้ แต่กระบวนการของการแปลเปลี่ยน (active process of transformation) นั้นมันได้กระทำจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง ซึ่งได้เกิดขึ้นมา เมื่อศิลปินแนวพ็อพทั้งหลายจัดการกับภาพต่าง ๆ ที่มีอยู่ให้เหมาะสม พวกเขาได้นำเอามันมาจากบริบทหนึ่ง

สงครามโลกครั้งที่ 1 เกิดขึ้น ความคิดใหม่ ๆ ต่างหลั่งไหลติดตามผู้ลี้ภัยสงครามจากยุโรปสู่อเมริกันมากขึ้น ถึงกระนั้นก็ยังขาดแคลนตัวศิลปินผู้สร้างงานให้เป็นที่ยอมรับแก่วงการทั้งไป อเมริกายังคงมัวยุ่งอยู่กับความคิดใหม่ ๆ ที่มีรูปแบบทางศิลปะตามหลังยุโรปอยู่จนถึงกับถูกตราหน้าว่า วงการศิลปะสมัยใหม่ของอเมริกาคุณต้องถูกสั่งเข้าประเทศ เหมือนกับสินค้าขาเข้า แต่นั่นก็เป็นเพียงช่วงหนึ่งของประวัติศาสตร์เหตุการณ์ภายหน้ายังมีอีกยาวไกล และในไม่ช้าศิลปะอเมริกาได้ถูกส่งออกนอกประเทศราวกับสินค้าขออกเช่น เมื่อภายหลังสงครามโลกครั้งที่สองผ่านมา

อาจสรุปได้ว่าสหรัฐอเมริกาเป็นจุดสำคัญจุดหนึ่งในความเคลื่อนไหวของศิลปินกลุ่มศิลปะพ็อพ โดยเริ่มบทบาทในราวปี ค.ศ. 1958-1960 มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่กรุงนิวยอร์ก การเจริญเติบโตของศิลปะพ็อพในสหรัฐฯ กล่าวได้ว่า ด้วยความร่วมมือจากสถานแสดงงานศิลปะเอกชนต่างให้การสนับสนุน เช่น ริวเบน แกลเลอรี (Reuben Gallery), กรีน แกลเลอรี (Green Gallery) และเลโอ คาสเทลลี แกลเลอรี (Leo Castelli Gallery) เป็นต้น ถึงอย่างไรก็ตามแม้ว่าศิลปินในคตินิยมศิลปะพ็อพของแต่ละประเทศต่างดำรงความมีอิสระภาพในด้านการพัฒนารูปแบบส่วนตัว แต่ก็ยังคงมีความคิดสอดคล้องกันในเรื่องการใช้วัสดุ วัสดุเหตุผลใจ เทคนิคในการปะติด เสริมแต่งเติม (Collage) การระบายสีที่ขอบตัดเส้นให้คมกริบ (Hard-edge) มีการใช้สีฉูดฉาดบาดตา (garish

colors) ใช้เทคนิคทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เข้าช่วย เช่น ใช้ภาพถ่าย นำระบบการพิมพ์ของภาพโฆษณาหรือการตูนมาใช้ หรือการวาดภาพให้ดูคล้ายกับที่ถ่ายภาพ (quasi-photography) ศิลปินพ็อพ ชาติต่าง ๆ ต่างนำมาใช้คล้ายคลึงกันจนกลายเป็นขบวนการใหญ่ของวงการศิลปะปกรณาสากล

## 2. ประวัติ

### 2.1 ประวัติทั่วไปเกี่ยวกับลัทธิ ศิลปะพ็อพ

ศิลปะพ็อพหรือที่เรียกกันว่า pop art เป็นความเคลื่อนไหวอันหนึ่งที่บรรลุผลสำเร็จอย่างรวดเร็วในยุโรปและอเมริกาเหนือในช่วงระหว่างทศวรรษที่ 1960 ทั้งนี้เป็นเพราะว่ามันมีลักษณะที่ทะลึ่งตึงตังและมีสีสันร้นเอง และเป็นเพราะว่าภาพลักษณ์ที่ปรากฏของมันเป็นที่คุ้นเคยต่อสาธารณชนอยู่แล้วด้วย ยิ่งไปกว่านั้น มันเป็นผลลัพธ์อันเนื่องมาจากการแผ่ขยายของสื่อมวลชนของยุคสมัยดังกล่าว ซึ่งมันได้เข้าถึงคนหนุ่มสาวเป็นจำนวนมาก และผู้ชมที่กว้างขวางยิ่งกว่าขบวนการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ทางศิลปะก่อนหน้านี้ นับแต่ที่พ็อพได้กลืนกินวัฒนธรรมแนวพ็อพพวกเดียวกัน วัฒนธรรมแนวพ็อพเป็นจำนวนมากได้รับผลกระทบที่เห็นได้ด้วยตาตั้งเช่นงานโฆษณาและการบรรจุหีบห่อ บรรดานักออกแบบทางด้านกราฟิก ในไม่ช้า ก็เห็นถึงศักยภาพสำหรับการนำกลับมาใช้ใหม่ และพวกเขาได้เลียนแบบการมองของศิลปินแนวพ็อพขึ้นมา อย่างเช่น รอย ลิซเทินสไตน์ และ แอนดี้ วอร์โฮล ในปี ค.ศ. 1978 งานออกแบบปกหนังสือนิตยสารเกี่ยวกับการรวบรวมรายงานต่าง ๆ ของลอนดอนที่มีชื่อ "Time Out" ซึ่งสะท้อน (เลียนแบบ) ภาพเขียนแบบการ์ตูนของ รอย ลิซเทินสไตน์ เป็นหนึ่งในตัวอย่างอันมากมายธรรมดาที่ได้ถูกจำลองหรือผลิตซ้ำขึ้น อย่างชัดแจ้ง มันเป็นเพียงความยุติธรรมในทางกวี เมื่อบรรดานักออกแบบทางด้านกราฟิกทั้งหลายได้ยื้อแย่งเอาสิ่งที่ถูกเอาไปจากพวกเขากลับมาโดยบรรดาศิลปินทางด้านจิตรศิลป์ทั้งหลาย

ในฤดูหนาวระหว่างปี ค.ศ. 1954-1955 ที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of contemporary arts) ประเทศอังกฤษ ศิลปินอิสระกลุ่มหนึ่งได้จัดให้มีการพบปะสังสรรค์แลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน ในกลุ่มนี้มี ลอเรนซ์ อัลโลเวย์ (Lawrence Alloway) นักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัยคนสำคัญคนหนึ่งของอังกฤษร่วมด้วย จากการสนทนาแลกเปลี่ยน ความคิดซึ่งกันและกันนี้ก่อให้เกิดแนวความคิดใหม่แก่วงการศิลปะขึ้น พวกเขาได้ยอมรับและประกาศชื่อแนวความคิดนี้ว่า "ศิลปะพ็อพ"

ลอเรนซ์ อัลโลเวย์ ผู้เป็นตัวตั้งตัวตีคนสำคัญคนหนึ่งแถลงว่า "...พวกเราได้ค้นพบบางสิ่งบางอย่างในวัฒนธรรมพื้นบ้าน ธรรมดา ๆ สิ่งเหล่านี้มีอยู่แล้ว แม้ว่ามันดูเป็นของสามัญ ไม่มีสิ่งน่าสนใจเป็นพิเศษในเรื่องพุทธิปัญญาทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นผลงานทางด้านสถาปัตยกรรม การออกแบบ หรือแม้แต่ในการวิพากษ์วิจารณ์ถึงกระนั้น สิ่งเหล่านี้ได้ครอบคลุม เราทั้งหมดดังจะเห็นได้จากแหล่งต่าง ๆ ที่ผลิตวัฒนธรรมชาวบ้านมากมายหลายแหล่ง อาทิเช่น จากภาพยนตร์ การโฆษณา หรือนวนิยาย เรารู้สึกว่ามีบางสิ่งบางอย่างอยู่ในวัฒนธรรมเหล่านี้ มีทั้งที่เกี่ยวกับทางด้านการค้าและทางพุทธิปัญญาคงคู่กันเรายอมรับว่ามันเป็นความจริงซึ่งปฏิเสธไม่ได้หลังจากมีการถกเถียงกันอย่างละเอียด และแล้วพวกเราต่างยอมรับ ความสำคัญของมัน (ลอว์เรนส์. 1983 : 24)

เมื่อความคิดใหม่此起ขึ้น ต่อมาจึงมีการปฏิบัติกันอย่างจริงจัง โดยเกิดขึ้นในประเทศอังกฤษก่อน หลังจากนั้นไม่นาน ได้แพร่หลายสะพัดออกไป จนกลายเป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมสากล กลายเป็นแนว สุนทรียภาพแนวใหม่ของกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 นี้ และเมื่อกลุ่มศิลปินของสติกลิทซ์ ซึ่งมีทั้งโฟวิสต์ คิวบิสต์ เอ็กเซเพรสชันนิสต์ และนามธรรม ต่าง นำพุทธิปัญญาใหม่ ๆ จากยุโรปมาสู่อเมริกา แม้ว่าบทบาทในระยะแรกจะเป็นที่รู้จักกันในวงแคบ ๆ จิตรกรกลุ่ม “291” ได้สร้างประวัติศาสตร์จารึกบทบาทในการเป็นบ่อเกิดสำคัญของศิลปะอเมริกันในยุคต่อมา เช่นเดียวกับความสำคัญของ อาร์โมรี โซว

ปลายปี ค.ศ. 1911 ผู้ดำเนินการจัดงานแสดงนิทรรศการอาร์โมรี โซว ศิลปินอิสระ ได้ตกลงใจจะจัดแสดงผลงานจิตรกรรมสมัยใหม่ในสหรัฐฯ ขึ้น วันที่ 17 กุมภาพันธ์ 1913 การแสดงศิลปะสมัยใหม่นานาชาติได้เปิดขึ้นอย่างเป็นทางการ ด้วยการเช่าแตรเดี่ยว ณ บ้านเลขที่ 69 ในกองพันยานเกราะ ที่เล็กซิงตัน เอฟนิว ระหว่างถนนที่ 25 และ 26 การแสดงครั้งนี้เรียกว่า อาร์โมรี โซว ผลของนิทรรศการได้รับความสำเร็จอย่างงดงามตามความประสงค์เพียงแค่ว่า ภายใน 4 สัปดาห์ มีผู้เข้าชมงานถึงหนึ่งแสนคน

การแสดงก่อปรด้วยผลงานมากกว่าพันชิ้น โดยมีฝีมือของศิลปินมากกว่าสามร้อยคน เมื่อกล่าวโดยทั่วไป ได้รับการสนับสนุนจากศิลปินอเมริกันจำนวนมากถึงกระนั้นการแสดงยังมีข้อบกพร่องเพราะว่ามีแนวโน้มในการคัดเลือกภาพแสดงส่งไปในทางสนับสนุนสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) อยู่มาก ดังเช่น มีผลงานของ โอติลโล เรอดอง ถึง 40 ชิ้น โดยจัดพิเศษให้ห้องหนึ่งต่างหาก เท่ากับเป็นการแสดงเดี่ยวคนเดียว นอกจากนี้ก็มี เดอ ชาวานส์ ได้แสดง 15 ชิ้น ออกกัสตัส จอห์น จิตรกรอังกฤษมี 38 ชิ้น เป็นที่น่าสังเกตคือ ไม่มีผลงานของกลุ่มฟิวเจอริสต์เลย ศิลปินในกลุ่มเอ็กเซเพรสชันนิสต์ ส่งผลงานแสดงรวมอย่างตามบุญตามกรรม มีภาพพิมพ์ของมุงด์ (Munch) เพียง 2-3 ภาพ ส่วนเคียร์เนอร์ (Kirchner) ส่งภาพแบบนามธรรมและขายได้ในวันแรกเลย เลห์มบรุค (Lehmbruck) ประติมากรส่งภาพปั้นชื่อ “หญิงสาวกำลังคุกเข่า” เข้าร่วม สรุปแล้ว การแสดงครั้งนี้เน้นอยู่ที่ศิลปินชาวฝรั่งเศส มีการแสดงให้เห็นวิวัฒนาการของศิลปะฝรั่งเศสตั้งแต่ แองเกรส (Ingres) เดอลาครัวส์ (Delacroix) ไปสู่โคโรต์ (Corot) โดมิเอร์ (Daumier) และมาเนต์ (Manet) ซึ่งมีผลงานจิตรกรดังกล่าวเข้าร่วมแสดงถึง 30 ชิ้น นอกจากนี้ฟานโกะร่วม 18 ภาพ เซซานน์ 13 ภาพ โกแกง 12 ภาพ อองรี รุสโซ 10 ภาพ ส่วนทูลูส-โลเทรีค นั้นถูกลดความสำคัญไป จิตรกรกลุ่มโฟวิสต์ส่งผลงานร่วมแสดงทั้งหมด 40 ภาพ ส่วนมากเป็นของมาติสส์ กลุ่มคิวบิสต์อันมีปิกัสโซ และวิลยง (Villon) พวกดาตาเช่นดูชอมป์ และพิคาเบียก็ปรากฏด้วย ภาพ “ผู้หญิงเปลือยเดินลงบันได” ของดูชอมป์ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์กันเกรียวกราว (ก่าจร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 140)

พิคาเบียได้เดินทางมาดูงานและเขียนบทความไว้ในสูจิบัตรงานแสดงของเขาที่จัดขึ้นพร้อมกับอาร์โมรี โซว ซึ่งสติกลิทซ์จัดแสดงให้ที่ห้องแสดงภาพของเขาบทความนี้เขาได้อธิบายถึงกิจกรรมบางประการของมนุษย์ได้มีการเปลี่ยนแปลงปริมาณไปสู่คุณภาพ ข้อคิดของเขาถึงดูตบุดคูลหลายฝ่ายในยุคนั้น เขากล่าวว่า “ความคิดในความจริงบางประการ ไม่สามารถนำมาแสดงในมโนภาพที่บริสุทธิ์ หรือในลักษณะที่มองดูรู้เรื่องได้อีกแล้ว จากเหตุผลนี้การแสดงออกของภาพได้ขจัดหลักเกณฑ์ที่เต็มไปด้วยระเบียบแบบแผน ได้มีการเกี่ยวข้องกับความคิดที่มีคุณภาพมีการแสดงอันเป็นผล ของสภาวะทางจิตใจซึ่งเป็นนามธรรมยิ่งขึ้น มันไม่เป็นเรื่องหนึ่งเรื่องใด หากแต่เป็นนามธรรม” (ก่าจร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 140)

ต่อมาข้อความบทนี้ ของพิคาเบียถูกโจมตีและเยาะเย้ยอย่างรุนแรงจากนักวิจารณ์อเมริกัน หลังจากนั้นคำวิจารณ์เหล่านี้ได้ถูกวิจารณ์เพิ่มเติมว่า นักวิจารณ์อเมริกันยุคนั้น ไม่มีความเข้าใจระหว่างความกระตือรือร้นในพุทธิปัญญา และการเปรียบเทียบเสียดสีด้วยอารมณ์ขัน ของพวกดาดานักวิจารณ์อเมริกันเหล่านั้นมีความเข้าใจศิลปะเพียงระดับสามัญธรรมดา คือ ต้องการเรื่องการแสดง เพียงอย่างเดียว

การแสดง อาร์โมรี โชว์ ได้ผลดีอย่างยิ่ง กล่าวคือได้ปลุกคนอเมริกันให้หันไปสู่การสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ความเข้าใจอย่างเลื่อนรางของ “ศิลปะสมัยใหม่” ซึ่งค่อย ๆ ไหลซึมเข้ามาในระหว่างปี ค.ศ. 1905-1910 นั้น นับวันยิ่งเริ่มแจ่มชัดขึ้น คำว่า “นามธรรม” (Abstract) ได้เข้ามาสู่ในการสนทนาของผู้ที่รักศิลปกรรมพร้อมกับ “ความสำคัญของรูปทรง” สังคมอเมริกันยอมรับความคิดใหม่ ๆ นี้ด้วย ความกระตือรือร้นอย่างคาดไม่ถึงถึง ผลงานที่นำมาแสดงขายได้จำนวนมาก ภาพ 29 ภาพจากจำนวนทั้งหมด 40 ภาพของเรโนลด์ถูกขาย จากวิลยงขายได้ 9 ภาพ นับว่าเป็นเรื่องอัศจรรย์ในยุค คือ แม้แต่ผลงานอันอื้อฉาวของดูซอมพ์ผู้มีความคิดพิลึกกึกกือ ก็ผ่านไปอยู่ในกรรมสิทธิ์ของชาวอเมริกันหลายชิ้น จากอิทธิพลผลงานของจิตรกรฝรั่งเศสสองคนในกลุ่มออร์ฟิสต์ คิวบิสม์ เดอโลเนย์และจาต วิลยง จิตรกรอเมริกันสองคนคือ สแตนตัน แม็คโดนัลด์-ไรท์ (Stanton MacDonald-Wright, 1890-) และ มอร์แกน รัสเซล (Morgan Russell, 1884-1953) ก็ได้นำมาพัฒนาต่อภายใต้ชื่อใหม่ว่า “ซินโครมิสม์” (Synchromism) (ลัทธิที่ใช้สีสาดสลับสี) ปี ค.ศ. 1913 พวกเขาได้แสดงผลงานของตนขึ้นที่แคโรลแกลเลอรี ในกรุงนิวยอร์ก ต่อมาศิลปินหลายคนได้เข้าร่วมอุดมคติด้วย

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้ให้ข้อคิดเห็นว่าจุดสำคัญบางประการของศิลปะฟ็อพนั้น นอกจากเกิดขึ้นด้วยสาเหตุต่าง ๆ แล้ว ยังมีอีกสิ่งหนึ่งคือ เป็นความเคลื่อนไหวที่มีแนวความคิดเป็นปฏิกิริยาต่อกตินิยมแอ็บสแตรกท์ เอ็กเซเพรชันนิสม์ ซึ่งเฟื่องฟูได้รับความนิยม ถึงขีดสุด ศิลปะฟ็อพ ได้นำรูปร่างและเรื่องราวให้ปรากฏขึ้นใหม่อีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากมีวิธีการออกแบบและแนวความคิดที่นิยมความแปลกประหลาด นักวิจารณ์บางคนเรียกกลุ่มนี้ว่า ดาดาใหม่ (Neo-Dada) เพราะมีแนวโน้มในการรับความคิด อิทธิพลจากลัทธิดาดามาใช้ คือมีลักษณะเยาะเย้ยถากถางล้อเลียนใช้เรื่องราวบรรดาสามัญซึ่งปรากฏอยู่อย่างดาษดื่นทั่วไป หรือนำวัสดุสำเร็จรูปมาใช้ ดังเช่น มาเชล ดูซอมพ์ ผู้นำคนสำคัญของดาดาเคยใช้มาก่อน แต่ในความแตกต่างกับดาดาก็คือ มีแนวคิดทางสังคมและการเมืองของชีวิตร่วมสมัยแสดงออกอย่างชัดเจนมากกว่า ดังนั้น นักวิจารณ์บางคนก็นิยมเรียกกลุ่มนี้ว่า พวกลัทธินิยมใหม่ (New Realist) อีกเช่นกัน

หลักการบางอย่างของศิลปะฟ็อพ คือ

1. ทำลายประเพณีนิยมในการสร้างศิลปกรรมที่เน้นในความสำคัญของเรื่อง มิติต่าง ๆ (กว้าง ยาว ลึก นูน) โดยแก้ปัญหาเพียงแค่งายในกรอบสี่เหลี่ยมของภาพ พวกศิลปะฟ็อพไม่แก้ปัญหาดังกล่าวแต่ทำขึ้นใหม่โดยสร้างภาพ ขนาดใหญ่ให้มีผลขยายต่อสิ่งแวดล้อมข้างเคียง ดังเช่น จะจัดเป็นฉากชีวิตภายในบ้านราวกับนำเอาของจริงมาแสดง หรือวาดให้มีขนาดใหญ่เกินกว่าที่ควรเป็น

2. ใช้เทคนิคและผลิตผลทางอุตสาหกรรมมาใช้ประโยชน์ ดังเช่น สีชนิดใหม่ ๆ หรือสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้น ฯลฯ ศิลปินนำสิ่งเหล่านี้มาทำให้ห่างไกลจากสภาพดั้งเดิม มีการนำวิธีการจัดภาพองค์ประกอบ และเทคนิคบางประการของศิลปินในอดีตมาใช้ด้วยในขอบเขต

จำกัด อาทิเช่น เทคนิคการระบายสีอย่างรวดเร็วฉับพลัน ของศิลปินในกลุ่มแอ็บสแตรกท์ เอ็กสเพรสชันนิสต์ และเทคนิคที่ดูเรียบง่าย สวยงาม ของงานพาณิชยศิลป์

3. ความผูกพันของกฎสุนทรียภาพต่าง ๆ ที่ยึดถือและสร้างกันมาในอดีต ดังเช่น คุณค่าของศิลปะ พวกศิลปะฟ็อฟ เห็นว่าศิลปะแต่ละลัทธิต่างมีส่วนดีเด่นของตน พวกเขาปฏิเสธในเรื่องความแตกต่างระหว่างรสนิยมดี-เลว ดังเช่น ผลงานของมงเดรียกับภาพยนตร์การ์ตูนมิกกี้ เม้าส์ของวอลท์ดิสนีย์ มีคุณค่าทางศิลปะเท่าเทียมกัน ศิลปะไม่ควรกำหนดขอบเขตในคุณค่าของตัวเอง ดังนั้น ศิลปะฟ็อฟจึงขยายวงกว้างออกไป มีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มีการทำเรื่องของเด็ก ๆ บางครั้งเป็นเรื่องตลกขบขัน

4. ศิลปินกลุ่มศิลปะฟ็อฟต่างมีความชอบแตกต่างกันไปตามถนัด บางคนมีความนิยมต่อการแสดงออกในเรื่องของ ความลึกลับ และเต็มไปด้วยความฝัน ดังเช่น ในคตินิยมเซอเรียลลิสม์หรือบางคนชอบการแสดงออกอย่างรุนแรงเด็ดขาด เช่น กลุ่มเอ็กสเพรสชันนิสต์ ถึงกระนั้น พวกเขายังคงมีความต้องการร่วมมือกัน คือ แสดงออกทางโลกภายนอก ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ยังคงผูกพันกับภาวะของสิ่งแวดล้อมของเมืองอยู่

5. มีความเคลื่อนไหวที่มีความยืดหยุ่นปรับตัวเข้ากับศิลปะทุกรูปแบบ มีการนำเทคนิค ความคิดของคตินิยมต่าง ๆ เข้ามาผสมผสานให้ปรากฏขึ้นมาในรูปแบบใหม่ “ข้าพเจ้าเพื่อศิลปะ” โอลเดนเบิร์ก ศิลปินคนสำคัญของศิลปะฟ็อฟกล่าวไว้ “ดังนั้น จึงทำบางอย่างมากกว่าจะมัวคิดแต่เรื่องทำเพื่อพิพัตถ์”

6. การแสดงออกตามอุดมคติในลัทธิการเมืองตามแนวเสรีนิยมอย่างเต็มที่นั้น เสรีภาพเป็นปัจจัยพื้นฐาน อันดับสำคัญของมนุษย์ ลัทธิประชาธิปไตยเป็นสิ่งที่ได้รับการยกย่อง ดังนั้น การแสดงออกจึงเป็นไปอย่างกว้างขวาง บางคนอาจสนใจในภาพโฆษณาสินค้า ในขณะที่จิตรกรอีกผู้หนึ่งสนใจในเรื่องของบุคคลสำคัญ ดังเช่น ดาราภาพยนตร์ หรือประธานาธิบดี หรือวีรบุรุษคนใดคนหนึ่งก็ได้หรืออาจสนใจเรื่องราวเกี่ยวกับทางเครื่องจักรกล เครื่องมือวิทยาศาสตร์ ฯลฯ ศิลปินแต่ละคนต่างมีความคิดแตกต่างกันไป มีการแสดงออกอย่างง่าย ๆ จนดูคล้ายกับขาดความลึกซึ้งทางใจ

7. มีเจตนาารมณ์สะท้อนภาพชีวิตสังคมปัจจุบัน นำเรื่องราวซึ่งคนจำนวนมากคุ้นเคยจนลืมนึกถึงความสำคัญ แต่สำหรับศิลปินแล้ว สิ่งแวดล้อมมีคุณค่าแก่การสร้างสรรค์ พวกเขานำมาเป็นพลังจิตใจ จับเอาความรู้สึกชั่วขณะหนึ่งของคนหนึ่งมาสร้างงาน ชีวิตกลายเป็นสิ่งรวดเร็วและเปลี่ยนแปลงง่าย คล้ายดังแฟชั่นการแต่งกาย วันนี้อาจเป็นที่นิยม แต่พรุ่งนี้ทุกคนก็ลืมเสียแล้ว

ศิลปินฟ็อฟ มีความเห็นเกี่ยวกับทางสุนทรียภาพว่า “สุนทรียภาพคือ ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกตามชนบทและโลกของเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอก เหล่านี้ โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งอาจใช้วิธีการของแอ็บสแตรกท์ หรือของคิวบิสต์ได้ตามความเหมาะสม

ดังนั้น ศิลปินฟ็อฟ จึงใช้วิธีการเหมาะสมเข้ากับเทคนิคของพาณิชยศิลป์ เช่น พวกภาพโฆษณา ฯลฯ แต่มิได้มีเจตจำนงทางการค้า หากทำขึ้นในลักษณะแสดงให้เห็นว่าศิลปะเป็นอย่างไรในทุกวันนี้ นอกจากนี้มีการใช้ขบวนการ ทางกลศาสตร์ซึ่งเท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสิ้นสุดของทฤษฎีศิลปะในอดีต ซึ่งนิยมผลงานที่เกิดขึ้นกับมือ และปัญญาของศิลปินเท่านั้น (กัจจกรสุนพงษ์ศรี, 2528 : 360-362)

ศิลปะฟ็อฟ มีหลักสุนทรียศาสตร์ยอมรับสรรพสิ่งทั้งหลายที่มีอยู่ โดยเฉพาะในสภาวะแวดล้อม ซึ่งมองเห็นและรับรู้ได้จากจุดยืนนี้ทำให้งานศิลปะฟ็อฟมีแนวแสดงออกถึงอารมณ์ต่าง ๆ กัน

เช่น สงสัย ยากรู้ยากเห็น สนุกสนาน บางครั้งอาจเป็นการเยาะเย้ย เปรียบเปรย และตลกขบขันได้เช่นกันดังเช่นศิลปินบางคนอาจทำเป็นรูปหลอดยาสีฟัน อาหารกระป๋อง เรื่องราวชีวิตของมาริลินมอนโร หรือลิซ เทย์เลอร์ ฯลฯ ซึ่งพวกศิลปินส่วนมากจะทำคล้ายของจริง แต่ผันแปรบางประการ เช่น ขยายสัดส่วนให้ขนาดใหญ่ขึ้นมาก หรือไม่ก็ใช้วัสดุตรงกันข้ามกับของจริง เช่น ในความคิดรวบยอดของคนทั่วไป เมื่อกล่าวถึงกรรไกร จะต้องนึกถึงภาพกรรไกรที่ทำด้วยเหล็กกล้า มีความคมสามารถตัดผ้าขาดได้ แต่ศิลปินจะสร้างกรรไกรใหม่ขึ้นทำด้วยผ้าเย็บเป็นรูปกรรไกรขนาดมหึมา เป็นต้น

ชื่อของศิลปะพ็อพ มีเรียกแตกต่างกันไปมาก บางคนอาจเรียกว่า “นิว เรียลลิสม์” (New Realism), “นีโอ-ดาดา (Neo-Dada), “เลอ นูโว เรอาลิสม์” (Le Nouveae Realisme), “ไซน์ เพนติง” (Sign Painting), “นิว วุลเกอเรียนิสม์”, (New Vulgarianism) และ “คอมมอนิสม์” (Commonism) แต่ดูเหมือนจะนิยมคำว่า “นิว เรียลลิสม์” (New Realism) ว่าใกล้เคียงกับสิ่งที่ศิลปะพ็อพ ทำมากที่สุด

ดังได้กล่าวมาแล้วว่า ศิลปะพ็อพ เริ่มก่อตัวขึ้นในประเทศอังกฤษ โดยมีนักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัยคนสำคัญคือ ลอเรนซ์ อัลโลเวย์ เป็นผู้นำทางการเขียนบทความอธิบายทฤษฎี ส่วนศิลปินผู้ปฏิบัติสร้างผลงานที่นับว่าสำคัญ คือ

ปีเตอร์ เบลค (Peter Blake)  
แพตริค โคลฟิลด์ (Patrick Caulfield)  
ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton)  
เดวิด ฮอกเนย์ (David Hockney)  
อัลเลน โจนส์ (Allen Jones)  
เจอร์ลด์ ลีเยง (Jerald Liang)  
ปีเตอร์ ฟิลลิปส์ (Peter Phillips)

ส่วนศิลปะพ็อพในสหรัฐอเมริกา นั้น เริ่มภายหลังจากอังกฤษเล็กน้อย แต่เนื่องจากสภาพสิ่งแวดล้อมแตกต่างกัน ทั้งทางด้านความเคลื่อนไหวทางการเมือง และความคิดแบบเสรีนิยมมีมากกว่ารวมทั้งบทบาทอันสำคัญของศิลปินอเมริกัน กลุ่มแอ็บสแตรกท์ เอ็กซเพรสชันนิสต์กำลังได้รับผลสำเร็จอย่างใหญ่หลวง ทำให้ศิลปะของอเมริกันเชียบฐานะเท่าเทียม กับยุโรป และศิลปินอเมริกันทั่วไปเกิดความเคลื่อนไหวคึกคักในการที่จะเป็นผู้นำของศิลปะร่วมสมัยของโลก ประกอบกับเกิดนักวิจารณ์หน้าใหม่ ๆ ขึ้นในวงการศิลปะ ดังเช่น เฮนรี เกลด์ซเลอร์, สเวนสัน, บาร์บารา โรส, โดแนล จัตต์ และโรเบิร์ต โรเซนบลัม เป็นต้น บุคคลเหล่านี้มีส่นช่วยกระตุ้นและชี้นำให้วงการศิลปะอเมริกันเฟื่องฟูขึ้นถึงขีดสูง ศิลปะพ็อพ ของอเมริกันยังเป็นหนี้บุญคุณต่อ วิลเลม เดอ คูนิง จิตรกรอเมริกัน-ดัตช์คนสำคัญของกลุ่มแอ็บสแตรกท์ เอ็กซเพรสชันนิสต์อยู่มาก เพราะว่าจิตรกรผู้นี้ได้ให้แนวทางหลายอย่าง ทั้งผลงานและคำแนะนำแก่ศิลปินรุ่นใหม่อย่างมาก

ทอม เวสเซลมันน์ จิตรกรคนสำคัญคนหนึ่งกล่าวว่า “เดอ คูนิง ได้ให้ทั้งเนื้อหาและแรงกระตุ้นต่อข้าพเจ้า ผลงานของข้าพเจ้าเกี่ยวข้องกับเขา...” (ก่าจร สุนพงษ์ศรี. 2528 :361)

เช่นเดียวกับแจสเปอร์ จอห์น ซึ่งกล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เขาทำงานด้านศิลปะพ็อพว่า “เดอ คูนิง ได้พบกับมิสเตอร์ เลโอ คาสเทลลี ซึ่งเป็นตัวแทนผลงานของข้าพเจ้า สำหรับไอ้เจ้าหมอนั้นคุณให้เบียร์เขาสักกระป๋อง แล้วเขาก็สามารถสร้างให้ข้าพเจ้าได้ ข้าพเจ้าได้ยินคำนี้และคิดสร้างงาน

ประติมากรรมขึ้นมาทันที เบียร์สองกระป๋อง สิ่งนี้ได้เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ถึงสิ่งที่ข้าพเจ้าตั้งใจทำ และแล้วเลโอก็ขายงานชิ้นนี้ได้” (กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 362)

กล่าวคือ แจสเปอร์ จอห์นสร้างประติมากรรมรูปกระป๋องเบียร์สองกระป๋องขึ้น อันเป็นผลงานชิ้นแรกที่น่าเชื่อถือเสียมาสู่เขา

ศิลปินพ็อพ คนสำคัญของอเมริกัน มี

โรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg)

จิม ไดน์ (Jim Dine)

โรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana)

รอย ลิชเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein)

คลาส โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg)

เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosenquist)

จอร์จ ซีกัล (George Segal)

แอนดี้ วอร์โฮล (Andy Warhol)

ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann)

ส่วนศิลปินอังกฤษ-อเมริกันที่สำคัญก็มี

ริชาร์ด สมิท (Richard Smith)

อาร์. บี. คิตาจ (R.B. Kit)

ส่วนกลุ่มศิลปินในประเทศต่าง ๆ บนผืนแผ่นดินใหญ่ของทวีปยุโรป ผู้นับว่าเด่นก็มีกลุ่มของอแลง จากเกต์ (Alain Jacquet) ศิลปินชาวฝรั่งเศส และกลุ่ม “ปูลेट 20 เอ็นเอฟ” (Poulet 20 NF) ในประเทศอิตาลีมี โรเทิลลา, มาริโอ ซิฟฟาโน และทาโน เฟสตา ในสวีเดนมี ออยวินด์ ฟาห์ สตอมศิลปินเหล่านี้ทำให้ศิลปะพ็อพปรากฏขึ้นในประเทศของตน สร้างให้อุดมคติลัทธินี้กลายเป็นลัทธิสากล

วนิดา ขำเขียว กล่าวว่า

ศิลปะพ็อพ (Pop Art) เป็นศิลปะที่แสดงออกซึ่งวิถีชีวิตของคนสมัยใหม่ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนา และพยายามทำลายประเพณี ของการวาดภาพบนผ้าใบไปสู่การนำเอาวัสดุต่าง ๆ มาติดเข้ากับผืนภาพ งานศิลปะแบบนี้จึงเป็นที่นิยมอยู่ชั่วระยะหนึ่ง แล้วจางหายไป ศิลปินที่สำคัญ ได้แก่ ราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg ค.ศ. 1925) เขาได้นำเอาวัสดุต่าง ๆ เช่น หัวพระสตัฟ ยางรถยนต์ แสงไฟ มาประกอบกัน และให้ชื่อว่า “อักษรย่อ” (Monogram) นอกจากนี้ งานศิลปะพ็อพอาจมีลักษณะ คล้ายกับงานโฆษณาก็ได้ เช่น งานของรอย ลิชเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein ค.ศ. 1923) ที่วาดภาพคล้ายกับงานการ์ตูน หรืออาจนำเอาเทคนิคทางพาณิชย์ศิลป์ เข้ามาช่วย (วนิดา ขำเขียว. 2543 : 45)

เฉลิมศรี ชูอรุณ กล่าวว่า

ศิลปะป๊อป หรือ “pop art” เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะปรากฏขึ้นในราว ค.ศ.1952 โดยอยู่บนพื้นฐานความคิดที่ว่าศิลปินไม่ต้องไปยึดกับความรู้สึกนึกคิดของสังคมมั่งมีอีกต่อไปซึ่งศิลปะป๊อปได้ครอบงำถึงความตั้งใจและแบบต่าง ๆ ของศิลปะอย่างกว้างขวาง โดยศิลปินสนใจในการสร้างรูปภาพเป็นเรื่องของสื่อมวลชน และวัฒนธรรมของผู้บริโภคเป็นหลักในประเทศอเมริกาให้ความสนใจในศิลปะป๊อปน้อยกว่าบรรดาจิตรกรในประเทศอังกฤษเสียอีก ซึ่งที่ประเทศอังกฤษนี่เองที่ได้กำเนิดคำว่า “Pop Art” ขึ้นมา ผู้ที่บัญญัติคำนี้ขึ้นมาก็คือ นักวิจารณ์ศิลปะชาวอังกฤษชื่อ ลอว์เรนซ์ อัลโลเวย์ (Lawrence Alloway) เขาใช้คำนี้ขึ้นมาใช้ในช่วงที่ไปประชุมกลุ่มอิสระ (Independent Group) ที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of contemporary arts) ในกรุงลอนดอนเมื่อปี ค.ศ.1954-5 นอกเหนือจากหัวข้อการประชุมนั้นก็ได้มีการอภิปรายกันถึงปัญหาแฟชั่นนิยม สื่อสารมวลชนและการออกแบบ งานพาณิชย์ศิลป์ การอภิปรายดังกล่าวนี้เองได้กลายเป็นแกนกลางทำให้ขบวนการศิลปะป๊อปในประเทศอังกฤษเติบโตขึ้น ผู้นำในการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงได้แก่ 2 ศิลปิน อีคารโด พาโอโลซซี และริชาร์ด ฮามิลตัน ต่อมาก็มีศิลปินอื่นเข้าร่วมทำงาน ศิลปะในแบบอย่างดังกล่าวนี้อีกหลายคน เช่น ดาวิด ฮอตนีย์ อาร์.บี.กิตาจ อังเลน โจนส์ ปีเตอร์ เบลค และเทเรก โบเซอร์ (เฉลิมศรี ซูอรุณ. 2528 : 128)

ศิลปะป๊อป ยังมีแบบอย่างการใช้วัสดุประดิษฐ์อย่างศิลปินคิวบิสม์มีการใช้ “สิ่งประสม” (found objects) อย่างศิลปินเซอเรียลลิสม์และใช้ “สิ่งสำเร็จ” (ready-made) อย่างศิลปินดาดาด้วย เป็นที่ยอมรับกันว่าศิลปะป๊อป มีปฏิกริยาต่อศิลปะสมัยใหม่ล้ำยุค (ultra-modern-Art) ในประเทศอังกฤษ และในประเทศอเมริกาก็เป็นปฏิกริยา ต่อศิลปะลัทธิแอ็บสทราค-เอกเพรสชันนิสม์ เมื่อเร็ว ๆ นี้ นักวิจารณ์ศิลปะหลายคนได้เริ่มยอมรับว่า สาระแห่งความตั้งใจจริงของศิลปะป๊อป มีหลายสิ่งหลายอย่างคล้ายกันกับจิตรกรรมมินิมอล และจิตรกรรมฮาร์ดเอจ

จอร์พันธ์ สมประสงค์ กล่าวว่า

ศิลปะป๊อปหรือ “pop art” เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะปรากฏขึ้นในราว ค.ศ. 1953 โดยอยู่บนพื้นฐานความคิดที่ว่าศิลปินไม่ต้องไปยึดกับความรู้สึกนึกคิดของสังคมมั่งมีอีกต่อไปซึ่งศิลปะป๊อปได้ครอบงำถึงความตั้งใจและแบบต่าง ๆ ของศิลปะอย่างกว้างขวางโดยศิลปินสนใจในการสร้างรูปภาพเป็นเรื่องของสื่อมวลชน และวัฒนธรรมของผู้บริโภคเป็นหลักจิตรกรชาวอเมริกันคนหนึ่ง ชื่อ รอย ลิชเทนสไตน์ เกิด ค.ศ.1923 ได้เขียนบรรยาย ลักษณะของศิลปะป๊อปว่า “ในความคิดของฉันนั้น เป็นลักษณะศิลปะที่ไร้ยางอาย มากที่สุดแห่งวัฒนธรรมของพวกเรา กล่าวคือ สิ่งต่าง ๆ ที่เราเกลียดชังมัน แต่บางสิ่งมันก็มีพลัง ที่จะทำอะไร ๆ ให้เราได้ดีขึ้นเหมือนกัน แต่อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวได้ว่าจิตรกรต่าง ๆ ในประเทศอเมริกาให้ความสนใจในศิลปะป๊อปน้อยกว่าบรรดาจิตรกร ในประเทศอังกฤษเสียอีก ซึ่งที่ ประเทศอังกฤษนี่เองที่ได้กำเนิดคำว่า “Pop art” ขึ้นมา ผู้ที่บัญญัติคำนี้ขึ้นมาก็คือ นักวิจารณ์ ศิลปะชาวอังกฤษชื่อ ลอว์เรนซ์ อัลโลเวย์ (Lawrence Alloway) เขาใช้คำนี้ขึ้นมาใช้ในช่วง ที่ไปประชุมกลุ่มอิสระ (Independent Group) ที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of Contemporary Arts) ในกรุงลอนดอนเมื่อปี ค.ศ.1954-5 นอกเหนือจากหัวข้อการประชุมนั้นก็ ได้มีการอภิปราย กันถึงปัญหาแฟชั่นนิยมสื่อสารมวลชน และการออกแบบงานพาณิชย์ศิลป์ การอภิปรายดังกล่าวนี้เองได้กลายเป็นแกนกลางทำให้ขบวนการศิลปะป๊อปในประเทศอังกฤษเติบโตขึ้น ผู้นำใน การเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงได้แก่ 2 ศิลปิน อีคารโด พาโอโลซซี และริชาร์ด ฮามิลตัน (ต่อมาก็มีศิลปินอื่นเข้าร่วมทำงานศิลปะในแบบอย่างดังกล่าวนี้อีกหลายคน เช่น ดาวิด ฮอตนีย์ (จอร์พันธ์ สมประสงค์. 2533 : 140)

ในประเทศอเมริกา โรเบิร์ต ราเชนเบอร์ก และ แจสเปอร์ จอห์น ได้เริ่มงานภาพจิตรกรรม ซึ่งใช้เทคนิคแอบสแตรกทแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอันเป็นการเริ่มต้น ของศิลปะป๊อป ที่แท้จริงในอเมริกา ซึ่งก็มีผู้ดำเนินรอยตามเป็นจำนวนมาก ในนครนิวยอร์ก มีศิลปินเด่นอยู่หลายคน คือ แอนดี วอร์โฮล รอย ลิช เทนสไตน์ แคลส โอลเดนเบิร์ก และทอม เวสเซลมานน์ ศิลปินเหล่านี้ได้ เริ่มต้นเขียนภาพด้วยวิธีฮาร์ดเอจ (hard edge) ขอบแข็ง และใช้เทคนิคในงานโฆษณาพาณิชย์ ถ่ายทอดรูปแบบที่มหาชนชื่นชอบออกมาเป็นงานศิลปะ ส่วนในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย ศิลปินหลายคนเช่น เอ็ด เคียนโฮลส์ และเวย์น เทียบอด ได้พัฒนาเป็นแบบที่ใช้ไฟฟ้ามากขึ้น

ศิลปะป๊อป ยังมีแบบอย่างการใช้วัสดุปะติดอย่างศิลปินคิวบิสม์มีการใช้ “สิ่งประสม” (found objects) อย่างศิลปินเซอเรียลลิสม์ และใช้ “สิ่งสำเร็จ” (ready-made) อย่างศิลปินดาดาด้วย เป็นที่ยอมรับกันว่า ศิลปะป๊อปมีปฏิกริยาต่อศิลปะสมัยใหม่ล้ำยุค (ultra-modern art) ในประเทศ อังกฤษ และในประเทศอเมริกา ก็เป็นปฏิกริยาต่อศิลปะลัทธิแอบสแตรก เอกเพรสชันนิสม์ เมื่อเร็ว ๆ นี้นักวิจารณ์ศิลปะหลายคนได้เริ่มยอมรับว่า สาระแห่งความตั้งใจจริงของศิลปะป๊อป มีหลายสิ่งหลายอย่างคล้ายกันกับจิตรกรรม มินิมอล และจิตรกรรมฮาร์ดเอจ

ถึงแม้ว่าผู้ที่ให้ความสนใจในทางศิลปะจะมีคำถามพรั่งพรั่งมาทางศิลปะป๊อปด้วยความสงสัย แต่ถึงกระนั้นก็ตาม ผู้ชมศิลปะจำนวนไม่น้อยเลยที่ให้การสนับสนุนศิลปะป๊อป จึงนับได้ว่าเป็นขบวนการศิลปะที่ประสบผลสำเร็จ ทำให้คนชื่นชมศิลปะได้มากที่สุดทีเดียว แต่ถ้าเปรียบเทียบกับขบวนการศิลปะอื่น ๆ ในศตวรรษนี้ ศิลปะป๊อปเป็นขบวนการที่มีอยู่ช่วงเวลาสั้นมาก

ในขั้นนี้อาจสรุปได้ว่าศิลปะป๊อป (Pop art) เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษและแผ่ ขยายเข้าสู่สหรัฐอเมริกาในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 60 มีรูปแบบที่สะท้อนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน ในสังคมยุค Sixty ที่ได้รับอิทธิพลจากความเจริญจากผลผลิตทางอุตสาหกรรม เช่น เครื่องดื่ม เครื่องดื่มอัดลม อาหารกระป๋อง รูปแบบที่แปลกใหม่ของแฟชั่น งานพาณิชย์ศิลป์ในการโฆษณาสินค้าสำหรับกลุ่ม บริโภคนิยม ตลอดจนดาราดาราภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมและสภาพความเป็นจริงของสังคมในขณะ นั้น จุดสำคัญบางประการของศิลปะป๊อปนั้น นอกจากเกิดขึ้นด้วยเรื่องการใช้วัสดุ วัสดุ เหตุ วัตถุ เทคนิคในการปะติด เสริมแต่งเติม (collage) การระบายสีที่ขอบตัดเส้นให้คมกริบ (hard-edge) มีการใช้สีฉูดฉาดบาดตา (garish colors) ใช้เทคนิคทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เข้าช่วย เช่น ใช้ ภาพถ่าย นำระบบการพิมพ์ของภาพโฆษณาหรือการ์ตูนมาใช้ หรือการวาดภาพให้ดูคล้ายกับทั้ง ภาพถ่าย (quasi-photography) ศิลปินป๊อป ทุกชาติทุกภาษาต่างนำมาใช้คล้ายคลึงกันจนกลายเป็นขบวนการใหญ่ของวงการศิลปะสากล ยังมีอีกสิ่งหนึ่งคือ เป็นความเคลื่อนไหวที่มีแนวความคิดเป็นปฏิปักษ์ต่อคตินิยมแอบสแตรกท์ เอกเพรสชันนิสม์ ซึ่งเฟื่องฟูได้รับความนิยม ถึงขีดสุด ศิลปะป๊อป ได้นำรูปร่างและเรื่องราวให้ปรากฏขึ้นใหม่อีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากมีวิธีการออกแบบและ แนวความคิด ที่นิยมความแปลกประหลาด นักวิจารณ์บางคนเรียกกลุ่มนี้ว่า ดาดาใหม่ (Neo-Dada) เพราะมีแนวโน้มในการรับความคิด อิทธิพลจากลัทธิดาดามาใช้ คือมีลักษณะเยาะเย้ย ถากถาง ล้อเลียน ใช้เรื่องราวธรรมดาสามัญซึ่งปรากฏอยู่อย่างดาษดื่นทั่วไป หรือนำวัสดุสำเร็จรูปมาใช้

## 2.2 ประวัติทั่วไปของ รอย ลิช เทนสไตน์

เขาเกิดที่เมืองนิวยอร์กพร้อมกับการเจริญเติบโตของหนังสือการ์ตูนซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นส่วน หนึ่งในวัฒนธรรมของชาวอเมริกัน ดังจะเห็นได้ว่าการ์ตูนเรื่องกัปตันมาร์เวล ซูเปอร์แมน วันเดอร์วู

เมน ทาร์ซาน แบตแมน (มนุษย์ค้างคาว) และอื่น ๆ อีกมาก หนังสือการ์ตูนเหล่านี้ได้รับความนิยมอย่างยังมีเอกลักษณ์ในตัวเองอย่างเด่นชัด จนกลายเป็นตัวละคร เเอกที่คนส่วนมากรู้จัก ราวกับมีชีวิตอยู่จริง ๆ เป็นมิตรสนิทของชาวอเมริกันแทบทุกบ้านทีเดียว ภายหลังจากที่มีประสบการณ์ในการเป็นนักออกแบบอุตสาหกรรมศิลปะที่ไอโฮโอ พร้อมทั้งได้รับปริญญาโททางจิตรศิลป์จาก ไอโฮโอ สเตท ยูนิเวอร์ซิตีแล้ว รอย ลิชเทนสไตน์ ช่วงปี 1960 ได้เริ่มทดลองนำภาพหนังสือการ์ตูน มาผสมกับรูปแบบของแอ็บสแตรกต์เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ รูปการ์ตูนยุคแรก ๆ ซึ่งปรากฏในงานของเขา นำมาจากเรื่องฟิอพอาย มิคกี้ เม้าส์ และพวกควาบอยกับอินเดียนแดง วิธีการเช่นนี้รอย ลิชเทนสไตน์ คิดว่างานของเขาแตกต่างไปจากพวกหนังสือการ์ตูน และเขา ไม่อยากเรียกมันว่าเป็นการถ่ายแบบด้วย มันมีจุดเป้าหมายที่แตกต่างกัน พวกนั้นต้องการบรรยาย แต่เขาต้องการให้เป็นเอกภาพ

ด้วยเหตุนี้จึงมีเรื่องตลก ๆ เกิดขึ้น พวกนักวาดภาพการ์ตูนอาชีพกล่าวหาว่ารอย ลิชเทนสไตน์ เป็นนักขโมยแบบ จนถึงกับสมาคมหนังสือรายสัปดาห์แห่งชาติของสหรัฐฯ ต้องพิจารณาและตัดสินออกมาว่า ผลงานของเขา มิได้ลอกเลียนหรือขโมยแบบมาจากหนังสือการ์ตูนเพราะภาพการ์ตูนเป็นเพียงเครื่องดลใจไปสู่เป้าหมายในปรัชญาของเขามากกว่า แต่ทว่าพวกศิลปินด้วยกันต่างมองผลงานของรอย ลิชเทนสไตน์ไปในลักษณะตลกตมอย่างมา และการ ถอยหลังเข้าคลองสู่อดีตถึงอย่างไรก็ตามรอย ลิชเทนสไตน์ได้แสดงออกให้เห็นความขัดแย้งหลายอย่างในผลงานของเขา เช่น ความรุนแรง จินตนาการและอารมณ์ในเรื่องที่เขาคิดและสร้างขึ้น ด้านการใช้กรรมวิธีแบบพาณิชยศิลป์นั้น เขาก็ให้เหตุผลว่า การแสดงออกในแบบการระบายสี (ด้วยพู่กัน) จะลดความแรงของผลงานไป กรรมวิธีซึ่งเขาใช้อยู่ นั้นไม่ได้เป็นเรื่องการค้า มันเป็นเพียงสิ่งที่ปรากฏขึ้นเพื่อการแก้เท่านั้น เขาคิดว่า ความหมายในผลงานของเขา คือ การเป็นอุตสาหกรรม มักจะเป็นทั้งหมดทั้งโลกในไม่ช้านี้ ยุโรปก็จะต้องเป็นแบบเดียวกัน ในไม่ช้า มันจะไม่ใช้เป็น เฉพาะแต่อเมริกาเท่านั้น แต่มันจะเป็นสากล

วอลต์แมน ดี ได้เขียนเกี่ยวกับรอย ลิชเทนสไตน์ว่า เขาเกิดที่นิวยอร์กปี 1923 และปี 1940-1949 เป็นอาจารย์สอนที่ มหาวิทยาลัยไอโฮโอ ผลงานช่วงแรกๆ ในปี 1943-1946 เป็นงานในรูปแบบ Cubist, Geometrical และ Abstract Expressionism ในปี 1960 เป็นต้นมาการเขียนรูปแรกในรูปแบบภาพการ์ตูน ได้จัดแสดงที่ Leo Castelli Gallery ประสบผลสำเร็จ และปี 1964 ได้แสดงภาพ "Whamm" แล้วได้รับคำชมและยกย่องถึงการนำเอาภาพลักษณะของงานโฆษณา มาประดิษฐ์ประดอยให้สวยแล้วนำเอารูปแบบของงานทำสำเนาหรืองานสิ่งพิมพ์ เช่น ภาพจากหนังสือ ด้วยการใส่จุดที่เรียกว่า Benday Dots และนี่เองที่เป็นผลดีกับงานของเขาที่เป็นภาพสะท้อนสังคมฟิอพอ นอกจากนั้นเขายังมีส่วนทำให้การ์ตูนกลายมาเป็นผลงานจิตรศิลป์ เขาใช้วิธีการบางอย่างในการลดความเป็นศิลปะชั้นสูงลงสู่ชั้นของการ์ตูนโดยการบรรยายละเอียดจากการเขียนอย่าง ปิคาสโซ และศิลปินชั้นครูอื่นๆ แล้วแปลทั้งวิธีการและกระบวนการให้เป็นแบบไม่งามและตลก (วอลต์แมน. 1993 : 148)

ซึ่งอาจพอกล่าวได้ว่าผลงานของของได้เริ่มมีชื่อเสียงอย่างแท้จริงคือช่วงประมาณปี คศ. 1960-1965 โดยผลงานที่ได้รับการกล่าวถึงและเป็นลักษณะเฉพาะก็คือผลงานในการเขียนแบบภาพเรื่องราวในรูปแบบการ์ตูนในวิธีการนำเสนอแบบงานโฆษณาสิ่งพิมพ์ซึ่งเป็นผลพวงของสังคมในยุคนั้นมาเป็นหัวข้อหลัก และเป็นการลดความเป็นศิลปะชั้นสูงลงสู่ชั้นของการ์ตูน

### 2.3 ประวัติทั่วไปเกี่ยวกับการ์ตูน

คำว่า “การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์ ในภาษาอังกฤษว่า “cartoon” ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า “cartone” (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจจะเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือแสดงจินตนาการผ่นเฟื่อง

งานของรอย ลิซเทินสไตน์ในช่วงปี ค.ศ. 1962 เป็นที่วิจารณ์เป็นอย่างมาก ทั้งในบรรดาสาธารณชน ศิลปิน และนักวิจารณ์ ผลงานของเขาเป็นความพยายามที่จะเป็นศิลปินภาพการ์ตูน ในระยะนี้ในรายละเอียดของงานจะมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือ ภาพที่ดูแบน ๆ และความลงตัวในการจัดวาง ของสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ อย่างมีเหตุผลของการบรรยายภาพสมัยใหม่ของแบบการ์ตูน สาธารณชนของศิลปินยุคนี้ที่สื่อสารออกมาบวกกับภาพเหล่านั้นว่า เห็นด้วยกับเขา คนที่ย้ำเสมอว่าไม่ชอบภายในความชอบของภาพการ์ตูนของเขา

การ์ตูนในยุคสมัยนั้นไม่เหมือนกับปัจจุบัน แต่ก็เพียงพอสำคัญ คำว่ามีความนิยมในผู้ใหญ่ จะมีในวันอาทิตย์ในหนังสือพิมพ์ ในเด็กมีทุกเวลา รอย ลิซเทินสไตน์ ใช้หนังสือการ์ตูนเมื่อเวลาที่มันรองรับสำหรับคนต้องการจะดูมัน การขยายเรื่องราวที่ใหญ่ ความแตกต่างของหัวข้อหลักในเนื้อหา คือ วงจรแห่งความน่าค้นหาและคลายความสงสัยในวัฒนธรรมของความนิยม

เฮนดริคสัน กล่าวว่าบิดาแห่ง ศิลปะฟ็อพ คืออะไร มันอาจจะจะเป็นภาพของ George Washington ที่ถูกเขียนโดย รอย ลิซเทินสไตน์ มันเป็นภาพที่มีขนาดใหญ่ เป็นการถ่ายที่จะอธิบายในรายละเอียดของภาพ หากเรามองผลงานของเขาอาจพอสรุปได้ว่า

1. มันเป็นเรื่องราวการ์ตูนที่รู้ดีว่ามันเป็นเรื่องพระนางเก่า ๆ คร่ำครึทั้งคู่

2. ภาพเหล่านี้ถูกนำมาจากความต้อยต่ำของการทำสำเนาในศตวรรษที่ 18 ของการพิมพ์อเมริกัน ซึ่งงานต้นฉบับเป็นการทำโดย Gilbert Stuart และเมื่อมีการทำซ้ำจากเข้าคุณค่าของงานต้นฉบับจึงลดลง งานของรอย ลิซเทินสไตน์ คือภาพ George Washington จึงเป็นเหมือนว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาของสำเนาของภาพต้นฉบับ หากเราคิดแบบตลก ๆ

3. การเขียนของเขาเป็นลักษณะแบบเรียบ ๆ เหมือนกับลักษณะงานมวลผลิตที่มาจากงานพิมพ์ (mass-produce printing) (เฮนดริคสัน.1994 : 7)

ดังที่ศักดิ์ชัย เกียรติดิณินท์ กล่าวว่า

“comic” เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความหมายต่อเนื่องเป็นเรื่องราวมีคำบรรยายบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาคอันเป็นลักษณะเดียวกับ cartoon (ศักดิ์ชัย เกียรติดิณินท์. 2533 : 6)”

เมื่อศิลปิน พีระศรี กล่าวถึงคำ “cartoon” ว่า

เมื่อจิตรกรต้องการวาดภาพขนาดใหญ่เขาเริ่มต้นด้วยการวาดภาพบนกระดาษเป็นแบบร่างให้เท่าขนาดของจริงแล้วระบายสีเอกรงค์ (monochrome) ลักษณะของภาพร่างนี้เรียกว่า “cartoon” นอกจากนี้ยังเรียกภาพร่างของช่างทำกระจกสำหรับประดับตกแต่งตามช่องลม ประตู และหน้าต่าง โปสเตอร์หรือ ภาพร่างของช่างถ่ายภาพพิมพ์ว่าภาพการ์ตูน เช่นกัน (ศิลปิน พีระศรี. ม.ป.ป. : บทนำความหมายของการ์ตูน)

หนังสือคอมมิคส์ แอนด์ คอมมิชีเอล อาร์ต ได้อธิบายเกี่ยวกับการ์ตูนว่า

การ์ตูน พิถีพิถันในมุขหรือแง่มุมเพียงประการเดียว ถ้าเป็นการ์ตูนตลกก็เน้นมุขตลก ถ้าเป็นการ์ตูนการเมือง ก็ต้องมีแง่มุมเสียดสีคมคายแต่จะละเลยรายละเอียดอื่น ๆ ไปเสียการ์ตูนเขียนเพียงกรอบเดียวหรือช่องเดียว ก็อาจได้เนื้อหาใจความทั้งหมดของมุขตลกนั้น หรือแง่มุมนั้น ในต่างประเทศ บทบาทของนิยายภาพและการ์ตูนได้รับการยอมรับอย่างมีคุณค่า น.ส.พ. รายวันจะต้องมี นิยายภาพหรือการ์ตูนลงตีพิมพ์เป็นประจำทุกวัน มีทั้งการ์ตูนล้อเลียนสังคมชนิดจบตอนทุกวัน และนิยายภาพเรื่องยาว ชนิดต้องอ่านต่อเนื่องกันเป็นประจำและแต่ละวันก็จะต้องมีนิยายภาพและการ์ตูนดังกล่าวแล้วหลาย ๆ เรื่องอีกด้วย ฉบับไหนมีนิยายภาพและการ์ตูนลงน้อยเรื่องก็ดูเหมือนจะน้อยหน้าไป เพราะแสดงว่ามีใช้หนังสือพิมพ์ยอดนิยมเป็นเพียงหนังสือพิมพ์เล็ก ๆ อ่านกันในวงแคบ ๆ เช่นหนังสือพิมพ์ประจำท้องถิ่นเป็นต้นนิยายภาพและการ์ตูนในหนังสือพิมพ์รายวันมีชื่อเรียกรวมกันไปว่า comic strip ซึ่งแยกประเภทแยกหน้า และแยกพิมพ์ออกจากหน้าการ์ตูนล้อการเมืองอย่างสิ้นเชิงภาพประกอบนิยายภาพและการ์ตูนประเภท comic strip จากหนังสือพิมพ์ The nation (หนังสือคอมมิคส์ แอนด์ คอมมิชีเอล อาร์ต. 2540 : 2)

กนก ชูลักษณ์ กล่าวว่า

“การ์ตูน” เป็นคำที่คนไทยใช้เรียกทับศัพท์ มาจากคำว่า “cartoon” ในภาษาอังกฤษโดยมีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า “charta” ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยก่อน การ์ตูนหมายถึง การวาดภาพบนกระดาษเป็นแบบร่าง เช่น ภาพร่างของจิตรกร เมื่อต้องการวาดภาพขนาดใหญ่ภาพร่างของช่างทำการจะกลึงสำหรับประดับตกแต่งตามช่องลง ประตู และหน้าต่างโบสถ์รวมทั้งภาพร่างของช่างตกแต่งทอพร ภาพร่างของผ้าผ้าม่าน (tapestry) ก่อนลงมือทำงาน เป็นต้น (กนก ชูลักษณ์ . 2542 : 10)

วินส์โล แอเมส ให้ความหมายของ “การ์ตูน” ว่า

“pictorial parody almost invariably a multiply drawing, which by the devices of caricature, analogy, and ludicrous juxtaposition (frequently highlighted by written dialogue or commentary) sharpens the public view of a contemporary event, folkway, or political or social trend.” ซึ่งแปลโดยสรุปได้ว่า หมายถึง ภาพวาดที่ใช้ล้อเลียนบุคคล เปรียบเปรย เสียดสีเพื่อให้เกิดความรู้สึกขบขัน สะท้อนให้เห็นทัศนะ วิถีชีวิต คตินิยม ตลอดจนวิถีการเมือง ของสังคมในช่วงเวลานั้น (แอเมส. 1993 : ไม่มีเลขหน้า)

The Random House dictionary of the English Language ได้ให้ความหมายของ “การ์ตูน” ว่า

"a sketch or drawing, usually humorous, as in a newspaper, symbolizing, satirizing, or caricaturing some action, subject, or person of popular interest. ซึ่งแปลและเรียบเรียงได้ความว่า การ์ตูน หมายถึงการวาดภาพลายเส้นอย่างหยาบ ๆ โดยทั่วไปมักจะให้ความรู้สึกขบขันจะพบได้ตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร อาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ ประชดประชัน หรือล้อเลียนกระทำ เรื่องราวหรือบุคคลที่อยู่ในความสนใจ (The Random House dictionary of the English Language. 1969 : 46)

นอกจากคำว่า "การ์ตูน" ที่ใช้เรียกทับศัพท์ และใช้กันอย่างแพร่หลายจนกลายเป็นภาษาไทยแล้ว ยังมีคำภาษาอังกฤษอีกสองคำ ที่มีความหมายใกล้เคียงกัน คือ "caricature" และ "comics"

Caricature เป็นศัพท์มาจากภาษาอิตาลีว่า caricare เป็นคำกริยา แปลว่าบรรทุก หรือบรรจุ สารานุกรมบริทานิกา ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อเลียนที่แสดงถึงการเปรียบเปรย เสียดสี เยาะเย้ย ถากถาง หรือให้ดูขบขัน โดยเน้นส่วนด้อยหรือส่วนเด่นของของใบหน้า เช่น จมูกโต คางยื่น คิ้วหนา หรือบุคลิกลักษณะ ให้ผิดเพี้ยนไปจากธรรมชาติที่เป็นจริง ซึ่งส่วนมากใช้เป็นภาพล้อทางการเมือง บุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

Comic หมายถึง การเล่าเรื่องด้วยภาพวาดขบขัน โดยมีภาพเป็นชุด ๆ และภาพเหล่านั้นมีการจัดเรียงลำดับอย่างเป็นระเบียบ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง นิยมตีพิมพ์ตามหน้าหนังสือพิมพ์และนิตยสาร จึงเรียกภาพขบขันลักษณะนี้ว่า comic strip และเมื่อมีการรวบรวมตีพิมพ์เป็นเล่ม เรียกว่า comic book

อย่างไรก็ตาม ในทัศนะของผู้อ่านชาวไทย มักจะเข้าใจว่า cartoon, caricature, comics เหมือนกัน และเรียกรวมกันว่า "การ์ตูน" ความหมายของคำว่า "การ์ตูน" ที่กล่าวมาข้างต้น เป็นความหมายในทัศนะของชาวต่างประเทศ ส่วนความหมายของคำว่า "การ์ตูน" จากทัศนะของชาวไทย ก็จะเป็นดังตัวอย่างที่ยกมาให้ดูพอเป็นแนวทาง ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน ให้คำอธิบายว่า

"หมายถึง" ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียน จะให้ดูรู้สึกขบขัน บางทีเขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว" (ราชบัณฑิตยสถาน 2541 : 85)"

วิสิทธิ์ จินตวงศ์ ให้ความหมาย "การ์ตูน" ว่า

หมายถึง "ภาพขบขันแท้ ๆ แต่เพียงอย่างเดียว เดิมใช้เป็นภาพแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับ เหตุการณ์ทางการเมือง แบบเดียวกับบทนำของหนังสือพิมพ์ ตัวการ์ตูนเป็นบุคคล ที่มีชื่อเสียงทางการเมือง" (วิสิทธิ์ จินตวงศ์. 2513 : 4)

ศักดิ์ชัย เกียรติจินา คินท์ อธิบายว่า

"การ์ตูน" หมายถึง ภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ บิดเบี้ยว โยเย่ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งอาจมีรูปลักษณะเลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือมีรูปร่างอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูด หรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่ง มุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสี ในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อ ในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี" (ศักดิ์ชัย เกียรติจินา คินท์. 2533 : 6)

จากคำอธิบายดังกล่าวข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า “การ์ตูน” ในความหมายของคนไทยแล้ว มีลักษณะดังนี้

1. เป็นภาพวาดลายเส้นอย่างง่าย ๆ ผิดเพี้ยนจากความจริง
2. เป็นภาพตลก ขวัญขัน ล้อเลียนบุคคล หรือเหตุการณ์
3. ใช้ภาพสื่อความหมายแทนตัวหนังสือได้ (โดยไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยาย)
4. ใช้ภาพเป็นชุดเล่าเรื่องราวเช่นเดียวกับนวนิยายได้
5. เป็นหนังสือหรือนิตยสารรวมภาพชุดการ์ตูนต่าง ๆ

การ์ตูนเป็นภาพวาดลายเส้น ที่เขียนหรือวาดให้ผิดเพี้ยนจากความจริงเพื่อความรู้สึกขบขัน ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะ และความรู้สึกด้วยภาพ นอกจากนี้ การ์ตูน ยังถือเป็นวรรณกรรมที่เล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งให้ความบันเทิงได้ไม่น้อยกว่าการอ่านนวนิยาย

การแบ่งประเภทของการ์ตูนนั้น สามารถจำแนกออกไปได้หลายชนิด ตามแต่เกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่ง ตามความเห็นของนักวิชาการและผู้รู้ เช่น แบ่งตามลักษณะรูปแบบที่ใช้ประโยชน์จากงานการ์ตูน และแบ่งตามลักษณะ การแสดงออกของศิลปินผู้ผลิตงานเขียนการ์ตูน อาทิเช่น

#### 1. แบ่งตามรูปแบบของการ์ตูน

ตามความเห็นของ แรนดอล พี. แฮร์ริสัน (Randall P. Harrison) มีความเห็นว่าการ์ตูนโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1.1 การ์ตูนประกอบเรื่อง (cartoon illustration) คือภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบเนื้อหาหรือใช้อธิบาย ข้อความเพื่อความเข้าใจของผู้อ่าน

1.2 การ์ตูนช่องเดียวจบ (single-panel cartoon) คือ การ์ตูนที่มีเรื่องราวจบในภาพเดียว มักจะเป็นภาพขำขัน ล้อเลียนสังคม อาจจะมีคำบรรยาย คำวิจารณ์ เสียดสี หรือบทสนทนา ในภาพหรือไม่ก็ได้

1.3 การ์ตูนเรื่อง (comic strip) คือการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ต่อเนื่องกันไป มีบทสนทนาอยู่ใน “บัลลูน” (ที่วางเป็นรูปวงกลม มีปลายเรียวแหลมเข้าหาตัวผู้พูด)

1.4 ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoon) คือภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้บนแผ่นฟิล์ม ภาพยนตร์ ส่วนคำพูดจะออกมาทางร่องบันทึกเสียง (sound track)

1.5 ผลิตภัณฑ์การ์ตูน (cartoon product) หมายถึงรวมถึงผลผลิตทุกชนิดที่ภาพการ์ตูนถูกนำไปใช้เพื่อสื่อสาร และการแสดงออก เช่น บัตรอวยพร ภาพโปสเตอร์ เสื้อผ้า ของเล่น เครื่องใช้ต่าง ๆ เป็นต้น (แฮร์ริสัน. 1981 : 17)

#### 2. แบ่งตามลักษณะการแสดงออกของนักเขียนการ์ตูน

นอกจากการแบ่งประเภทของการ์ตูนดังกล่าวข้างต้นแล้ว เราอาจจะแบ่งประเภทของการ์ตูนที่พบในปัจจุบัน ตามการใช้ประโยชน์จากภาพของการ์ตูน ได้ 7 ประเภท คือ

2.1 การ์ตูนบทบรรณาธิการและการ์ตูนการเมือง (Editorial cartoons and political cartoons) เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นมาจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการ หรือเหตุการณ์ทางการเมืองที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้น ให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็น อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

2.2 การ์ตูนช่องเนื้อเรื่องสั้นจบในตัว (comic strip and panels) เป็นการเล่าเรื่องราวของตัวการ์ตูน ที่ผู้วาดกำหนดบุคลิกให้ ซึ่งอาจจะเป็นประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่บ้านหรือที่ทำงาน ฯลฯ คำพูดของตัวการ์ตูน จะอยู่ในวงที่เรียกว่า “บัลลูน” ข้าง ๆ ตัวผู้พูด

2.3 การ์ตูนขำขันรูปเดี่ยวจบ (gag cartoons) เป็นการตูนช่องเดี่ยวที่เน้นความตลกขบขันเป็นหลักโดย มีคำบรรยายสั้น ๆ เป็นคำพูดของตัวการ์ตูน หรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลยให้ผู้อ่านตีความจากภาพการ์ตูนเองก็ได้

2.4 การ์ตูนเรื่องยาว (comics, serial cartoons) เป็นการตูนที่มีเรื่องราว มีเนื้อหาต่อเนื่องกันไป อาจตีพิมพ์เป็นเล่ม หรือปรากฏในนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์ต่อเนื่องกันทุกฉบับก็ได้

2.5 การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated cartoons) เป็นการตูนที่ใช้เขียนประกอบเนื้อหาหรือเรื่องราวต่าง ๆ มักใช้ประกอบกับแบบเรียนเพื่อการสอนหรืออธิบาย หรือใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ การ์ตูนประเภทนี้แบ่งย่อย ได้อีกสามชนิด ได้แก่

2.5.1 การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoons) เป็นการตูนที่ใช้ในการโฆษณาชวนเชื่อเกี่ยวกับสินค้านั้น ๆ

2.5.2 การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (public relations cartoons) เป็นการตูนในลักษณะเกี่ยวกับการตูนโฆษณา แตกต่างกันที่วัตถุประสงค์ การ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการตูนที่ใช้เพื่อแจ้งข่าวให้ผู้อื่นได้ทราบ โดยมีได้มุ่งหวังผล ทางด้านการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

2.5.3 การ์ตูนประกอบการศึกษา (visual aid cartoons) เป็นการตูนที่ใช้ประกอบบทเรียน เพื่อให้ดูน่าสนใจมากขึ้น หรือเขียนเป็นหนังสือแบบเรียนที่อ่านง่าย ดูสนุก สำหรับเด็กหรือผู้ใหญ่ที่มีการศึกษาน้อย

2.6 ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoon) เป็นการทำให้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต โดยการนำภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องอย่างรวดเร็ว กลายเป็นกิริยาท่าทางของตัวละคร แล้วบันทึกไว้ บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นอาจต้องใช้ภาพ 10,000 - 15,000 ภาพ ส่วนภาพยนตร์การ์ตูน ขนาดยาวอาจใช้ภาพถึง 2,000,000 ภาพ ภาพยนตร์การ์ตูนนี้รวมถึงการ์ตูนทางโทรทัศน์ (television cartoons) ด้วย

2.7 การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (critical cartoons) คือการ์ตูนล้อบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันดีในสังคม ส่วนใหญ่เป็นบุคคลสำคัญทางการเมือง ดังนั้น อาจจัดการ์ตูนแบบนี้เข้าเป็นการ์ตูนการเมืองได้ ลักษณะการวาดจะเน้นที่ใบหน้า แต่ขยายให้ดูผิดเพี้ยนไปจากความจริง เช่น วาดจมูกใหญ่ คางยื่น หูกาง หัวล้าน คิ้วหนา เกินจริง เป็นต้น

ในประเทศไทย การวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการนำการ์ตูนมาใช้ ประกอบการสอนนั้น มีผู้สนใจได้ศึกษา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความเข้าใจของนักเรียน จากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนภาษาอังกฤษที่มี ตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน และบทเรียนภาษาอังกฤษ ที่ผูกเป็นการ์ตูนเรื่อง ได้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 90 คน เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2515 โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่าง ออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่อ่านบทเรียนผูกเป็นการ์ตูนเรื่อง มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงกว่า กลุ่มนักเรียนที่อ่านบทเรียนประกอบด้วยภาพการ์ตูน และกลุ่มที่อ่านบทเรียนที่มีเฉพาะตัวอักษรล้วน ๆ

การ์ตูนเป็นศิลปะลายเส้นที่ให้อารมณ์ขันและง่ายแก่การเข้าใจสารที่สื่อออกมาจากภาพการ์ตูน แม้จะไม่มีคำบรรยายใด ๆ เลย ในปัจจุบันนี้ มีการใช้ประโยชน์จากการ์ตูนมากมายตามประเภทของการ์ตูนซึ่งมีหลายชนิด เช่น การ์ตูนการเมืองใช้สะท้อนความคิดเห็นหรือทัศนะของประชาชนต่อนักการเมือง ใช้การ์ตูนเรื่องเล่าเรื่องราว ใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อความบันเทิงและเพื่อการศึกษา การ์ตูนยังถูกนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ ใช้ในการโฆษณา สินค้าอย่างแพร่หลายและได้ผลดียิ่งขึ้น พ่อค้านำภาพการ์ตูนมาใช้ในการผลิตสินค้าประเภท เครื่องเขียน เสื้อผ้า เครื่องประดับ ของใช้ ของเล่น ฯลฯ ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ “การ์ตูนเรื่อง” ริเริ่มโดยนักเขียนการ์ตูนชาวอังกฤษในศตวรรษที่ 18 นักเขียนการ์ตูนคนสำคัญในสมัยนั้นได้แก่ วิลเลียม โฮการ์ท (William Hogarth) โทมัส โรแลนด์สัน (Thomas Rowlandson) และเจมส์ กิลเรย์ (James Gillray) จิตรกรเหล่านี้เล่าเรื่องโดยใช้ภาพการ์ตูนต่อเนื่องกันเป็นชุด และเขียนบทสนทนาลงในช่องว่างที่เขียนเป็นรูปวงกลม มีปลายเรียวแหลมใกล้ ๆ ปากของตัวละคร ซึ่งเรียกว่า “บัลลูน” เทคนิคการเขียนแบบนี้จะเห็นได้จากผลงานของโรแลนด์สัน โดยเฉพาะเรื่อง “Tour of Dr. Syntax” ซึ่งตีพิมพ์เมื่อ ค.ศ. 1809 เทคนิคการเขียนแบบนี้ของนักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ แพร่หลายไปทั่วยุโรป ดังนั้นทั้งทวีปยุโรปในศตวรรษที่ 19 เต็มไปด้วย “นิยายภาพ” (illustrated narratives) เรื่องที่โดดเด่นที่สุดเป็นฝีมือของจิตรกรชาวสวิส ชื่อ โรดอล์ฟ ทอปเฟอร์ (Rodolphe Toppfer) ผลงานของเขาเรื่อง “Histoires en Estampes” (ตีพิมพ์ประมาณ ค.ศ. 1846 - 1847) แสดงให้เห็นความสามารถอันเฉียบขาด ในการเล่าเรื่องด้วยภาพลายเส้น ที่ประเทศเยอรมนี วิลเฮล์ม บุสช์ (Wilhelm Busch) เจ้าของผลงานเรื่อง “Max und Moritz” (ตีพิมพ์ ค.ศ. 1865) สามารถหาเลี้ยงชีพได้ด้วยการเขียนการ์ตูนเรื่อง ส่วนที่ประเทศฝรั่งเศส ผลงานเรื่อง “La Famille Fenouillard” (พิมพ์ ค.ศ. 1889) ของคริสโตเฟอร์ (Christophe) ได้รับการยกย่องว่า เป็น “การ์ตูนเรื่อง” สมัยใหม่ อย่างไรก็ตามมีคำกล่าวว่า “การ์ตูนเรื่อง” ถือกำเนิดขึ้นในทวีปยุโรป แต่ไปเติบโตใหญ่และมีพัฒนาการ ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา การ์ตูนเรื่องของประเทศสหรัฐอเมริกา ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกในหนังสือพิมพ์ฉบับพิเศษวันอาทิตย์ ซึ่งจะมีส่วนที่เรียกว่า “ฉบับแทรก” แถมมาให้ในฉบับพิเศษวันอาทิตย์ ในส่วนที่เป็นฉบับแทรกของสมัยนั้นลงเรื่องสนุกขำขัน เพื่อดึงดูดผู้อ่าน การแข่งขันทางด้านธุรกิจเพื่อแย่งผู้อ่านในสมัยนี้ เห็นได้จากการแข่งขันของหนังสือพิมพ์ที่มีชื่อเสียง สองฉบับของนิวยอร์ก คือ น.ส.พ. นิวยอร์กเจอร์นัล ของวิลเลียม แรนดอล์ฟ ฮาร์สต์ (William Randolph Hearst) กับ น.ส.พ. นิวยอร์กเวิลด์ ของ โจเซฟ พูลิตเซอร์ (Joseph Pulitzer) ไม่อาจจะบ่งชี้ที่แน่นอนของการเกิดขึ้นของ “การ์ตูนเรื่อง” แต่ก็ประมาณได้ว่าเกิดขึ้นในราว ค.ศ. 1896 ซึ่งเป็นช่วงที่ ริชาร์ด เอาท์คอลลท์ (Richard Outcault) เขียนการ์ตูนเรื่อง “yellow kid” ลงใน น.ส.พ. นิวยอร์กเจอร์นัล ของฮาร์สต์ ต้นปี ค.ศ. 1892 เจมส์ สวินเนอร์ตัน (James Swinnerton) สร้างผลงานเรื่อง “little bears and tigers” แต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จมากมายเท่าเรื่อง ซึ่งได้สร้างรูปแบบที่แปลกใหม่ให้กับวงการการ์ตูนเดิมเอาท์คอลลท์ เขียนตัวละคร “yellow kid” ในการ์ตูนเรื่องชุด “Hogan's alley” ให้กับ น.ส.พ. นิวยอร์กเวิลด์ ของพูลิตเซอร์ เมื่อฮาร์สต์สามารถดึงเขามาร่วมงานกันได้ เอาท์คอลลท์ก็นำตัวละครตัวนี้ มาเขียนลงใน น.ส.พ. นิวยอร์กของฮาร์สต์ด้วย และยังคงใช้ชื่อเรื่องว่า “yellow kid” เหมือนเดิม ทำให้เกิดการฟ้องร้องขึ้นเพื่อแย่งสิทธิในการพิมพ์การ์ตูนเรื่องนี้ รูดอล์ฟ เดิร์คส์ (Rudolph Dirks) เขียนเรื่อง “The Katzenjammer kids” ในปี ค.ศ. 1897 เขาได้รับแรงบันดาลใจเรื่อง “Max and Moritz” เรื่อง “The Katzenjammer kids” ได้รับการยกย่องว่าเป็นเรื่องที่มีลักษณะเป็น “การ์ตูน

นเรื่อง" อย่างสมบูรณ์ มีการใช้บัลลูนอย่างเต็มที่ (เพื่อเขียนบทสนทนา) ซึ่งก็เป็นคุณประการของ เดิร์กส์ เพราะในเวลาต่อมา "บัลลูน" นี้เองที่ใช้เป็นคุณสมบัติที่จะแยกแยะลักษณะของ "การ์ตูนเรื่อง" ออกจากการ์ตูนประเภทอื่น ต้นศตวรรษ 1900 มีการตีพิมพ์การ์ตูนเรื่อง ลงในหนังสือพิมพ์อเมริกัน อย่างแพร่หลาย ในสมัยนี้ มีนักเขียนการ์ตูนเด่น ๆ หลายคน เช่น สวินเนอร์ตัน เขียนเรื่อง "little Jimmy" เมื่อ ค.ศ. 1904 เอฟ. บี. ออฟเฟอร์ (F. B. opper) เขียนเรื่อง "happy Hooligan" และ "Maud the Mule" ทั้งสองเรื่องพิมพ์เมื่อปี ค.ศ. 1902 ผลงานชิ้นเอกของ เอาร์ทคอลลท์ เรื่อง "buster brown" ตีพิมพ์ ค.ศ. 1902 ประสบความสำเร็จมากจนชื่อ "Buster Brown" ถูกนำมาโฆษณาของ เด็กเล็ก หมวก กระดุม ไปจนถึงซิการ์ และเหล้าวิสกี้ คนที่ยิ่งใหญ่และโดดเด่นที่สุดของยุคนี้ก็คือ วินเซอร์ แมคเคย์ (Winser McCay) งานชิ้นเอกของเขาเรื่อง "The dream of the rarebit fiend" พิมพ์ ค.ศ. 1904 คู่แข่งของแมคเคย์ ในสมัยนั้นก็มีแต่ ลิโอเนล เฟนนิנגเจอร์ (Lyonel Feininger) เจ้าของผลงานเรื่อง "The kender Kids" และ "Wee Willie Winkie 's world" ซึ่งเต็มไปด้วยอุปมาอุปไมยและอารมณ์ขันที่ลึกซึ้ง ในปี ค.ศ. 1907 ซึ่งจัดว่าเป็นยุคแรกของการ์ตูนหนังสือพิมพ์ ผลงานเรื่อง "Mutt and Jeff" ของ เอช.ซี. ฟิชเชอร์ (H.C.Fisher) เป็นผลงานชิ้นเอกที่ได้ลงตีพิมพ์ในฐานะที่เป็น "เนื้อหา" ส่วนหนึ่งของ น.ส.พ. รายวัน ทศวรรษ 1910 สมัยนี้ การ์ตูนเรื่องเริ่มผลิตออกมาด้วยความประณีต จนถือเป็นงานศิลปะชนิดหนึ่ง จอร์จ เฮอริแมน (George Herriman) นำความแปลกใหม่มาสู่วงการการ์ตูนเรื่องของประเทศสหรัฐอเมริกา เขาเขียนเรื่อง "krazy Kat" เมื่อ ค.ศ. 1911 การ์ตูนเรื่องนี้เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ ใช้งานที่เหนือจริง และตัวละครใช้บทสนทนาด้วยภาษาที่ลึกซึ้ง นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในยุคนี้ก็คือ จอร์จ แมคมานัส (George McManus) เขาเขียนเรื่อง "bringing up father" ใน ค.ศ. 1913 เรื่องนี้ได้รับความนิยมมาก ถูกนำไปแสดงเป็นละคร เป็นภาพยนตร์ และได้รับการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ หลายภาษา นับได้ว่าเรื่อง "bringing up father" เป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เพราะได้รับความร่วมมือจาก สมาคมการ์ตูนเรื่อง (The syndication of comic strip) ในการตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องเดียวกัน ลงในหนังสือพิมพ์นับร้อยฉบับทั่วทั้งสหรัฐอเมริกา ในระหว่างนั้นการแข่งขันในธุรกิจหนังสือพิมพ์ ระหว่าง ฮาร์สต์กับพูลิตเซอร์ ยังคงไม่ลดละ เมื่อโรดอล์ฟ เดิร์กส์ ตัดสินใจลาออกจาก น.ส.พ. นิวยอร์คเจอร์นัลของฮาร์สต์เพื่อไปอยู่กับ น.ส.พ. นิวยอร์คเวิลด์ของพูลิตเซอร์ การฟ้องร้องคดีก็ตามมาและสิ้นสุดลงในปี ค.ศ. 1914 ผลการตัดสินคดีลงเอย ด้วยการให้ใช้ ตัวละครชุดเดียวกัน แต่เขียนเป็นสองเรื่อง นั่นคือ เรื่อง "The Katzenjammer kids" ยังคงเป็นสิทธิ์ของฮาร์สต์ และให้เขียนโดย ฮาร์โรลด์ เคอร์ (Harold Knerr) ส่วนเดิร์กส์ ยังคงมีสิทธิ์ที่จะใช้ตัวละครชุดนี้ของเขา ในการ์ตูนเรื่องใหม่ได้ ซึ่งก็คือ เรื่อง "The captain and the kids" ในเวลาต่อมานั่นเอง ประมาณ ทศวรรษ 1920 มีการ์ตูนเรื่อง แนวครอบครัว เกิดขึ้น ผู้นำในการเขียนการ์ตูนเรื่องแนวนี้ก็คือ โจเซฟ แพทเตอร์สัน (Joseph Paterson) แห่ง น.ส.พ. นิวยอร์คนิวส์ (New York News) ส่วนซิดนีย์ สมิธ (Sidney Smith) เขียนตามแนวนี้ในเรื่อง "The Gumps" เมื่อ ค.ศ. 1917 และกลายเป็นการ์ตูนเรื่องที่โด่งดังที่สุดในยุคนี้ การ์ตูนที่มีกลิ่นอายชีวิตครอบครัวแดนที่ลงในหนังสือพิมพ์ ก็คือ เรื่อง "Gasoline Alley" เมื่อ ค.ศ. 1918 เขียนโดย แฟรงค์ คิง (Frank King) เรื่องนี้ผสมผสานอารมณ์ขันและความรู้สึกคิดถึงบ้านในชนบท การ์ตูนเรื่องแนวครอบครัวได้แตกสาขามาเป็นการ์ตูนเรื่องของเด็กผู้หญิง เช่นเรื่อง "Polly and Her Pals" เขียนเมื่อ ค.ศ. 1912 เป็นเรื่องแรกของการ์ตูนเรื่องแนวนี้ ผู้เขียนแนวนี้นายในทศวรรษ 1920 รายต่อมาคือ มาร์ติน แบรินเนอร์ (Martin Branner) เขียนเรื่อง "Winnie

Winkle" และรัสส์ เวสโทเวอร์ (Russ Westover) เขียนเรื่อง "Tillie the toiler" มีนักเขียนใหม่ ๆ เขียนการ์ตูนสำหรับเด็กหลายเรื่อง เช่น จีน ไบรนส์ (Gene Bynes) เขียนเรื่อง "Reg'lar Fellers" เมื่อ ค.ศ. 1917 เอ็ด คาร์เตอร์ (Ad Carter) เขียนเรื่อง "Just kids" เมื่อ ค.ศ. 1923 และเพอซี คอสบี้ (Percy Crosby) เขียนเรื่อง "Skippy" เมื่อ ค.ศ. 1925 บิลลี เดอ เบ็ค (Billy De Beck) ผลิตงานสมจริงอย่างเรื่อง "Barney Google" เมื่อ ค.ศ. 1919 ซึ่งเป็นงานในแบบที่นิยมเขียนกันต่อ ๆ มา แต่ ฮาโรลด์ เกรย์ (Harold Gray) ผู้เขียนเรื่อง "Little Orphan Annie" เมื่อ ค.ศ. 1924 เขาได้นำวิธีการเขียนใน แนวจินตนาการพาฝัน เข้ามาสู่วงการการ์ตูนเป็นครั้งแรก การ์ตูนเรื่องเด่น ๆ เรื่องอื่นในสมัยนี้ ได้แก่เรื่อง "Thimble Theatre" ของ อี.ซี. ซีการ์ (E.C. Segar) เขียนเมื่อ ค.ศ. 1919 เรื่อง "Moon Mullins" ของแฟรงค์ วิลลาร์ด (Frank Willard) เขียนเมื่อ ค.ศ. 1923 และเรื่อง "Nige Baby" ของ มิลท์ กรอสส์ (Milt Gross) เมื่อ ค.ศ. 1927 ทศวรรษ 1930 การ์ตูนเรื่อง แนวผจญภัย ครอบคลุมนิยมของผู้อ่านในสมัยนี้ เริ่มด้วย "Buck Rogers" และ "Tarzan" ซึ่งออกสู่สายตาผู้อ่านพร้อมกันทั้งสองเรื่อง เมื่อวันที่ 7 มกราคม ค.ศ. 1929 การ์ตูนเรื่อง "Buck Rogers" ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นเรื่องหนึ่งของ ฟิลนาเวลแลน (Phill Nowlan) โดย ดิค คอลกินส์ (Dick Calkins) เรื่องนี้ได้นำแนวการเขียนแบบนวนิยายวิทยาศาสตร์มาสู่วงการการ์ตูนเรื่อง ส่วนการ์ตูนเรื่อง "Tarzan" ดัดแปลงมาจากเรื่องผจญภัยในป่าดงดิบของ อี. อาร์. บูโรส (E.R. Burroughs) โดย ฮาโรลด์ ฟอสเตอร์ (Harold Foster) เมื่อ ค.ศ. 1931 เชสเตอร์ กูลด์ (Chester Gould) ได้ผลิตการ์ตูนเรื่อง แนวสืบสวน เป็นครั้งแรก คือ เรื่อง "Dick Tracy" เมื่อ ค.ศ. 1934 นักเขียนการ์ตูนฝีมือดีอย่าง อเล็กซ์ เรมอนด์ (Alex Raymond) ผลิตผลงานการ์ตูนเรื่อง 3 เรื่อง ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในระดับนานาชาติได้แก่เรื่อง "Secret Agent X-9" "Jungle Jim" และ "Flash Gordon" ส่วน ฟอสเตอร์ เขียนเรื่อง "Prince Valiant" เมื่อ ค.ศ. 1937 ขณะที่ เบิร์น โฮการ์ท (Burne Hogarth) นำงานเรื่อง "Tarzan" ของเขาไปเขียนต่อ ในยุคนี้เอง มิลตัน คานิฟ (Milton Caniff) เขียนเรื่อง "Terry and The Pirates" แฟรงค์ ก๊อดวิน เขียนเรื่อง "Connie" ส่วนเรื่องอื่น ๆ มี "Brick Branford" "Scorchy Smith" "Mandrake" และ "The Phantom" การ์ตูนเรื่อง แนวฆ่ากัน ยังคงเป็นที่นิยมของผู้อ่านอยู่ เช่น ชิค ยังก์ (Chic Young) เขียนเรื่อง "Blondie" เมื่อ ค.ศ. 1930 ส่วน อัล แคปป์ (Al Capp) เริ่มเขียนเรื่อง "Lil Abner" ในปี ค.ศ. 1934 กลาสีฟ็อพอายเริ่มปรากฏตัวใน "Thimble Theater" ในค.ศ. 1919 "มิกกี้เมาส์" และ "โดนัลด์ ดั๊กส์" ของดิสนีย์ ลงจากจอภาพยนตร์มาสู่หน้าหนังสือพิมพ์ในปี ค.ศ. 1930 และ ค.ศ. 1936 และประสบความสำเร็จอย่างสูง ทศวรรษ 1940 เกิดสงครามโลกครั้งที่สองขึ้นในสมัยนี้ และในระหว่างสงครามโลกครั้งที่สองนี้เองที่ วีระบุรุษการ์ตูนเรื่อง "เข้าร่วมสงคราม" ด้วย และทำให้เกิดมีการ์ตูนเรื่องแนวสงคราม การ์ตูนเรื่องแนวนี้ที่เด่น ๆ มีเรื่อง "Buz Sawyer" พิมพ์เมื่อปี 1943 ของรอย แครน (Roy Crane) และเรื่อง "Johnny Hazard" พิมพ์เมื่อ ค.ศ. 1944 ของแฟรงค์ รอบบินส์ (Frank Robbins) ส่วนเรื่อง "Barnaby" ของ ครอกเก็ตท์ จอห์นสัน (Crockett Johnson) ซึ่งพิมพ์เมื่อ ค.ศ. 1942 นั้น แหวกแนวไปเลย เพราะเสนอเนื้อหาที่ไม่รุนแรงและให้ข้อคิด ทศวรรษ 1950 แนวโน้มของการ์ตูนเรื่องในทศวรรษนี้ เป็นไปในแนว "ปรัชญา" ผ่ฝงความคิดที่ลึกซึ้ง งานของการ์ตูนเรื่องแนวนี้ก็คือเรื่อง "Pogo" (ค.ศ. 1948) ของวอลท์ เคลลี (Walt Kelly) เป็นเรื่องของการ์ตูนสัตว์ ที่สอดแทรกการวิเคราะห้ วิจารณ์สังคม การเมือง และจริยธรรมของคนในสมัยนั้น เช่นเดียวกับ ชาร์ลส์ ชูลซ์ (Charles Schulz) ผู้เขียนการ์ตูนแนวปรัชญาได้อย่างลึกซึ้งในผลงานการ์ตูนเรื่องชุด "Peanuts"

(ค.ศ. 1950) การ์ตูนเรื่องอื่น ในแนวเดียวกันนี้มีเรื่อง "Miss Peach" (ค.ศ. 1957) ของเมล ลาซารัส (Mel Lazarus) การ์ตูนเรื่องอีกแนวหนึ่งที่เกิดขึ้นในสมัยนี้ก็คือ เรื่องประเภท รักสะท้อนอารมณ์ ตัวอย่างเช่นเรื่อง "Mary Worth" ใน ค.ศ. 1940 ตามด้วยเรื่อง "Juliet Jones" เรื่อง "On Stage" "Rex Morgan" และเรื่องอื่น ๆ อย่างไรก็ตามการ์ตูนเรื่องตลก ขำขัน ยังคงเป็นที่นิยม ดังจะเห็นได้จากเรื่อง "Beetle Bailey" (ค.ศ. 1950) ของมอร์ท วอล์คเกอร์ (Mort Walker) และเรื่อง "Dennis the Menace" (1951) ของแฮงค์ เคทแชม (Hank Ketcham) ทศวรรษ 1960 และ 1970 ในสมัยนี้ การ์ตูนเรื่องได้รับความนิยมจากผู้อ่านน้อยลง ในขณะที่คุณภาพ ของการ์ตูนเรื่องก็ลดลงด้วย การ์ตูนเรื่องที่เด่น ๆ ของสมัยนี้มีเรื่อง "The Wizard of Id" (ค.ศ. 1964) ของจอห์นนี่ ฮาร์ท (Johnny Hart) และบรานท์ ปาร์คเกอร์ (Brant Parker) เรื่อง "Broom Hilda" (ค.ศ. 1970) ของรัสส์ ไมเยอร์ (Russ Myers) เรื่อง "Doonesbury" (ค.ศ. 1970) ของแกรี ทรูโด (Garry Trudeau) เป็นการ์ตูนในหนังสือพิมพ์เรื่องแรก ที่ได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ และเรื่อง "Hager the Horrible" (ค.ศ. 1973) ของคิต บราวน์ ก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก (กนก ชูลักษณ์. 2542 : 35-40)

มาถึงขั้นนี้อาจพอสรุปได้ว่าการ์ตูนได้เป็นตัวแทนทั้งภาพสะท้อนสังคมในแต่ละยุคสมัย สถานการณ์ทางการเมือง และเป็นตัวแทนของความหรรษา การเปรียบเปรย เสียดสี เยาะเย้ย ถากถาง มันเป็นสื่อที่เข้าถึงคนหลายกลุ่มมันช่วยดึงความสนใจได้ดีในการสอน การเล่าเรื่องแก่เด็ก ผู้ใหญ่มันช่วยคลายความเครียดทั้งจากการ์ตูนล้อเลียนในหนังสือพิมพ์ทุกวัน มันจึงเป็นที่นิยมม จึงเป็นที่เข้าใจว่า รอย ลิซเทินสไตน์ จึงได้นำความเป็นที่นิยมของมันมาเป็นหัวข้อหลักในการนำเสนอรูปแบบงานในช่วงปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมาและได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในช่วงนั้น

### 3. ที่มาของแนวคิด

#### 3.1 ในบริบทศิลปะ

ที่มาของแนวคิด หมายถึงที่มาของพื้นฐานทางความคิดและความเชื่อของศิลปินที่ได้พบเห็นจากสภาพแวดล้อม สังคม หรือได้จากความรู้สึกที่มีต่อสิ่งนั้น หรือการนำความรู้สึกของศิลปินในอดีต นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม จากความหมายนี้ทำให้เห็นว่า ผลงานจิตรกรรมที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นมานั้น เป็นผลของการตอบสนองตามแนวคิดที่ศิลปินคิดและสร้างสรรค์ขึ้น หรือเป็นผลจากที่ศิลปินได้ใช้ความพยายามคิดแก้ปัญหา

ในข้อนี้วีรณ ตั้งเจริญ แสดงความคิดเห็นไว้ว่าในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ศิลปินใช้ความพยายามในการแก้ปัญหา โดยใช้จิตสำนึกทั้งหมด รวมทั้งพลังสติปัญญาของเขากระบวนการสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาภายในตัวสื่อ จิตรกรเกี่ยวข้องกับความภาพความคิด (visual thinking) วิธีทางแก้ปัญหาได้รับการควบคุมโดยความพึงพอใจในรูปแบบ และโดยความต้องการอันสมดุลที่จะแสดงออกซึ่งความหมายเฉพาะหน้า ถ้าความพึงพอใจรูปแบบคือทุกสิ่งทุกอย่าง ศิลปินจะพยายามค้นหาการรวมตัวของปัจจัยต่างๆ ในบริเวณว่างให้ดีเยี่ยมอย่างที่สุด แต่ความสัมพันธ์ของรูปแบบในบริเวณว่าง เป็นเพียงมรรคที่จะนำไปสู่ผล (A means to an end) ซึ่ง "ผล" ก็คือการสร้างความหมายให้มองเห็นได้ ความหมายที่ศิลปินปรารถนาจะแสดงออกทุกตัวเลือกของรูปร่าง เส้น สี ได้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ในอันที่จะนำไปสู่ความหมายที่มองเห็น (วีรณ ตั้งเจริญ. 2537 : 65)

อารี สุทธิพันธุ์ เสนอความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้จากเอกสารประกอบการสอน ปัญหาของจิตรกรรมไว้ว่า

พื้นฐานทางความคิด และความเชื่อในการแสดงออกของผู้สร้าง ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มคือ กลุ่มที่หนึ่งเชื่อว่า การแสดงออกรูปทรงของจิตรกรรมเป็นรูปแบบแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ซึ่งสร้างขึ้นจากสิ่งที่มองเห็นได้ รับรู้ได้ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นวัตถุแห่งความทุกข์ทรมาน (objects of suffering) ผู้สร้างจะต้องใช้จินตนาการความรู้ความตั้งใจและความสามารถที่จะสร้างภาพลงขึ้นมาใหม่ เพื่อที่จะให้ผู้พบเห็นหลักความทุกข์ได้ และภาพพจน์ (image) ที่สร้างขึ้นใหม่ทำหน้าที่เป็นผู้รับทุกข์ทั้งหลายแทน

การเน้นจินตนาการมาก ทำให้มีพื้นฐานทางความคิดว่า โลกภายในมีความสำคัญ เมื่อคิดจะระบายสีจะอยู่ที่ไหนก็ได้ ขอให้มีความตั้งใจจริงช่วงเวลาระบายก็ถือเป็นการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ของจิตรกรรมแล้ว เพราะจิตรกรรมคือกิจกรรมอันประเสริฐยิ่งของจิต เป็นจิตวิทยาของผู้สร้าง

กลุ่มที่สองเชื่อว่า การแสดงออกรูปทรงของจิตรกรรม เป็นรูปแบบแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ซึ่งสร้างขึ้นจากสิ่งที่มองเห็นได้ รับรู้ได้ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นวัตถุแห่งความใฝ่รู้ (objects of inquiry) ผู้สร้างจะต้องพยายามสื่อให้เห็นเหตุผลใช้ความสามารถที่จะสร้างภาพลงขึ้นมาจากการค้นคว้าทดลองด้วยสื่อวัสดุเทคนิคกระบวนการที่เหมาะสมและภาพพจน์ที่สร้างขึ้นใหม่เป็นผลของการทดลองที่สนองความอยากรู้อยากเห็น ความใฝ่รู้ที่ไม่สิ้นสุด

การเน้นเหตุผลและผล ทำให้มีพื้นฐานทางความคิดว่า โลกภายนอกมีความสำคัญเมื่อคิดจะระบายสีจะต้องฟังฟังการรับรู้ทางตา หรือการรับรู้สิ่งต่างๆ จากโลกภายนอกตรงหน้าจะด้วยตาเปล่าหรือกล้องจุลทรรศน์ก็ได้แล้วจึงคิดว่าจะระบายสีภูมิภาพบริเวณไหนแสดงให้รู้เป็นช่วงเวลาอะไร และทำไมจึงต้องระบายสี ตามเทคนิคนั้นๆ ดังนั้นจิตรกรรมจึงเป็น คำตอบที่เป็นสีแสดงออกให้เห็น

กลุ่มที่สามเชื่อว่า การแสดงออกรูปทรงของจิตรกรรมเป็นรูปแบบแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ซึ่งสร้างขึ้นจากสิ่งที่มองเห็นได้ รับรู้ได้ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นวัตถุแห่งความเบิกบานพอใจ (objects of delight) ผู้สร้างจะมีความพึงพอใจ มีความสุขที่จะระบาย พยายามสื่อให้รู้สึกในความงาม ความกลมกลืน สร้างภาพลงที่เกิดจากความพึงพอใจ และให้ภาพพจน์ที่สร้างขึ้นใหม่เป็นตัวแทนการแสดงออกของความเบิกบานยินดี ความสุข ความพอใจไร้กังวล

การเน้นความเบิกบานพอใจ ทำให้มีพื้นฐานทางความคิดว่า โลกภายในและโลกภายนอกมีความสำคัญเท่าๆ กัน เมื่อคิดจะระบายสี ควรถือตามความสุข ความสบายความพึงพอใจที่จะแสดงความรู้สึกตามที่รับรู้หรือตามจินตนาการ จะเริ่มจากโลกภายนอกก่อนหรือโลกภายในก่อนก็ได้

กลุ่มที่สี่เชื่อว่า การแสดงออกรูปทรงของจิตรกรรมเป็นรูปแบบแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ซึ่งสร้างขึ้นจากสิ่งที่มองเห็นได้ รับรู้ได้ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นวัตถุแห่งความไม่แน่นอน (objects of contingency) ผู้สร้างจะต้องคำนึงถึงเวลาและบริเวณว่างเมื่อสร้างจิตรกรรมจะต้องแสดงออกให้สอดคล้องกับเวลาซึ่งเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอจะต้องสื่อให้ผู้พบเห็นตระหนักว่าทุกสิ่งทุกอย่างเป็นไปตามกฎของความไม่แน่นอนและให้ภาพพจน์ที่สร้างขึ้นใหม่เป็นตัวแทนของความไม่แน่นอน

การเน้นเวลา และบริเวณว่าง ซึ่งถือเป็นมิติที่ 4 และมิติที่ 5 ทำให้พื้นฐานทางความคิดว่า ทั้งโลกภายนอกและโลกภายในประสานกันเป็นโลกแห่งความไม่แน่นอน (uncertainty) เมื่อคิดจะระบายสีจะต้องนึกเสมอว่า จิตรกรรมเป็นสื่อของเสรีภาพ เป็นสื่อที่เตือนให้ตระหนักในความไม่แน่นอน ซึ่งแสดงออกทางการระบายสีได้เป็นอย่างดี (อารี สุทธิพันธุ์. 2537)

สุชาติ เกาทอง เสนอความคิดเห็นไว้ในหนังสือ ศิลปะกับมนุษย์ เกี่ยวกับที่มาของแนวความคิดของการสร้างสรรค์จิตรกรรม โดยมีเหตุผลหรือเงื่อนไขไว้ว่า

การสร้างสรรคจิตรกรรมหรือภาพเขียนระบายสีมีเหตุผลและเงื่อนไขบางประการที่อยู่เบื้องหลังที่จะพอประมวลได้ดังต่อไปนี้ ประการแรกมีพื้นฐานมาจากความสวยงามของสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ เป็นเงื่อนไขหนึ่งสร้างความรื่นรมย์ ความสุขและความประทับใจให้เกิดขึ้นกับมนุษย์ ความรู้สึกเหล่านี้ย่อมตราตรึงอยู่ในใจตราบเท่าที่มนุษย์จะเก็บไว้ในความทรงจำได้มากน้อยเพียงใดแต่ศิลปินเขาย่อมมีธรรมชาติของอารมณ์และความรู้สึกภายในที่ต้องการถ่ายทอดและแสดงออกเกี่ยวกับการรับรู้ที่ตัวเองมีต่อธรรมชาติให้ปรากฏต่อสายตาของผู้คนอื่นด้วย โดยผ่านสื่อกลางชนิดต่างๆเป็นผลงานศิลปะที่มีสาเหตุแห่งศิลปะอยู่สองสาเหตุและเฉพาะจากสองสาเหตุนี้เท่านั้นที่ทำให้งานศิลปะเกิดขึ้นในโลก

สาเหตุแรกคือสิ่งเร้าจากวัตถุภายนอกอีกสาเหตุหนึ่งคือบุคลิก ภาพของศิลปินจิตรกรรมจึงเป็นเครื่องมือของศิลปินที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ดังกล่าวให้ปรากฏเป็นผลงานทางศิลปะทั้งรูปธรรม และนามธรรมโดยอาศัยรูปแบบและวิธีการทางจิตรกรรม ทำให้ปรากฏขึ้น

ประการที่สองมี ผลมาจากความปรารถนาของศิลปิน ที่จะถ่ายทอดโลกภายในที่เขา มีความรู้สึกและเข้าใจออกมาให้ปรากฏเพื่อสร้างความซาบซึ้ง ความประทับใจ และความยินดีต่อผู้ชม การ สร้างสรรคผลงานจิตรกรรมในประการนี้ส่วนใหญ่รูปแบบเป็นการสื่อความหมายทางความคิด การแสดงออก และเทคนิคเป็นสำคัญ โดยแสดงคุณค่าของภาษาทางศิลปะโดยเฉพาะ เช่น เส้น สี รูปร่าง ผิว เป็นต้น (สุชาติ เกาทอง. 2533 : 63-64)

ประเสริฐ ศีลรัตน เสนอความคิดที่เกี่ยวกับสาเหตุที่มาของแนวความคิดของศิลปินในการสร้างงานจิตรกรรมในหนังสือ จิตรกรรม ความว่า “สาเหตุที่ทำให้จิตรกรสร้างงานจิตรกรรมขึ้นมานั้น ก็เนื่องจากแรงกระตุ้นบันดาลใจของ “สิ่งเร้า” นั้นเอง และความเกี่ยวเนื่องของระบบพฤติกรรมสู่การถ่ายทอดความรู้สึกออกเป็นภาพหรือผลงานในแต่ละครั้งนั้น เป็นระบบของความเกี่ยวเนื่องที่ควรทราบระหว่างสิ่งเร้า การประสานสัมพันธ์ และปฏิกิริยาตอบสนอง” (ประเสริฐ ศีลรัตน. 2525 : 16)

นอกจากนี้ยังได้ขยายความไว้ว่า

### สิ่งเร้า (stimulus)

สิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นจิตใจหรือบันดาลใจให้จิตรกรเกิดปฏิกิริยาตอบสนองจนกระทั่งสร้างงานจิตรกรรมขึ้นมานั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

ประเภทแรก สิ่งเร้าภายนอก (external stimulus) ได้แก่สิ่งแวดล้อมภายนอก (explicit environment) ซึ่งอยู่นอกตัวจิตรกรอาจเป็นคน สิ่งของ สัตว์ วัตถุ ตลอดจนไปถึงสิ่งที่ไม่มีความเป็นตัวตน เช่น หลักศีลธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีในสังคมด้วย สิ่งเร้านี้ยังผลให้งานจิตรกรรมที่ปรากฏมักเป็นเรื่องราวของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ หรือเรื่องราวของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ และเป็นเรื่องราวของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ

ประเภทที่สอง สิ่งเร้าภายใน (internal stimulus) ได้แก่สิ่งแวดล้อมภายใน (implicit environment) คือ การกระทำของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกายของจิตรกรเอง กระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมออกมาและผลงานที่ปรากฏจากการกระตุ้นเร้ามักเป็นเรื่องราวมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับความคิด

### การประสานสัมพันธ์ (integration)

การประสานสัมพันธ์ เป็นกระบวนการทางจิตใจ (mental processes) ที่เกิดขึ้นหลังจากได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ทำให้จิตกรเกิดจิตสำนึก (consciousness) ซึ่งกระบวนการทางจิตใจที่จะทำให้จิตกรเกิดจิตสำนึกได้นั้น แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนด้วยกันคือ

ขั้นที่หนึ่ง ขั้นรู้ (cognition หรือ know) เมื่อจิตกรได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกก็ตาม ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกจากการสัมผัส (sensation) โดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งสิ่งเร้าเมื่อกระทบอวัยวะสัมผัส กระแสสัมผัสจะวิ่งไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ซึ่งมีศูนย์กลางที่สมอง จากนั้นมีการแปลความหมายออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจ โดยอาศัยความจำคือความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม ทำให้ความรู้เกี่ยวกับวัตถุหรือสิ่งเร้านั้น ๆ เมื่อมีความรู้ในสิ่งเร้านั้นแล้วใจเราก็คงจะเกิดความรู้สึกขึ้นมา

ขั้นที่สอง ขั้นความรู้สึก (affection หรือ feeling) เป็นผลเกิดจากการรู้ เป็นลักษณะของความรู้สึกแบบง่าย ๆ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วมักเกิดจากการรับสัมผัส (sensation) ความรู้สึกไม่ใช่กิจกรรมหรือกระทำใด ๆ ทั้งสิ้น แต่มันเป็นต้นเหตุไปสู่การกระทำ

ขั้นที่สาม ขั้นความตั้งใจหรือจงใจที่จะกระทำ (conation หรือ willing) เป็นผลเกิดจากความรู้รู้สึกในสิ่งเร้าผนวกเข้ามาด้วย แรงจูงใจ (motivation) ซึ่งเป็นตัวการสำคัญที่คอยผลักดันให้จิตกรแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อการเร้าอย่างนั้น โดยเฉพาะแรงจูงใจ อาจเกิดจากภายในตัวจิตกรเองเรียกว่า “แรงจูงใจภายใน” (intrinsic motive) เป็นต้นว่า ความสนใจ ทศณคติ และความต้องการ หรืออาจเกิดจากภายนอกเรียกว่า “แรงจูงใจภายนอก” (extrinsic motive) ซึ่งบางคนถือว่าแรงจูงใจภายนอกนี้เป็นแรงกระตุ้น (incentive) เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน และการชมเชย เป็นต้น

การประสานสัมพันธ์ อันเป็นกระบวนการจิตที่เกิดขึ้นหลังจากการกระตุ้นของสิ่งเร้า เป็นสิ่งที่ยากแก่การสังเกตโดยบุคคลภายนอก แต่จะสามารถรับรู้ได้ก็ต่อเมื่อมาถึงขั้นเกิดปฏิกิริยาตอบสนอง โดยการถ่ายทอดความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจออกมา เป็นลักษณะพฤติกรรมโดยใช้สื่อแทน

### ปฏิกิริยาตอบสนอง (response)

เมื่อจิตกรถูกเร้า ย่อมแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นด้วยอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง ปฏิกิริยาตอบสนองอาจจะปรากฏแก่บุคคลภายนอกอย่างชัดแจ้งหรือไม่ก็ได้ แม้แต่ตัวจิตกรเอง บางทีก็ไม่ได้สังเกตว่าตนได้แสดงปฏิกิริยาตอบสนองออกไป ซึ่งปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น มักจะเป็นไปโดยมีแบบแผนและมักมีผลต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะสมบูรณ์เป็นหน่วยหนึ่งและเพื่อถ่ายทอดการทำความเข้าใจ จะขอแบ่งลำดับขั้นตอนการเกิดปฏิกิริยาตอบสนองออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนแรก ปฏิกิริยาตอบสนองที่เกิดขึ้นภายใน (internal response) ขั้นตอนนี้มีลักษณะเป็นนามธรรมที่บุคคลภายนอกไม่อาจรับรู้ขั้นตอนที่เกิดขึ้นได้ และตัวจิตกรซึ่งเป็นเจ้าของความรู้สึก ก็ไม่อาจลำดับแยกปฏิกิริยานี้อย่างชัดแจ้งได้ในลักษณะที่เกิดขึ้น ปฏิกิริยาตอบสนองนี้ได้แก่ สังเกต (concept), การคิด (thinking), และจินตนาการ (imagination)

สังเกต (concept) เป็นความเข้าใจและความคิดขั้นสุดท้ายของจิตกร ซึ่งมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ได้รับรู้ เป็นข้อสรุปเกี่ยวกับเรื่องหรือสิ่งนั้นในระยะหนึ่ง ๆ ซึ่งแต่ละคนย่อมมีสังเกตกับในเรื่องหรือสิ่งเดียวกันแตกต่างกัน เช่น เรื่องการเมือง ความงาม ฯลฯ ทั้งนี้เนื่องจากสังเกตเป็นผลของการ

เรียนรู้ ใครมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องใดมากคนนั้นก็มักจะเกี่ยวกับเรื่องนั้นกว้างขวางและสมบูรณ์มาก ความแตกต่างของสิ่งที่ได้เห็นได้โดยทั่วไป เช่น ให้แต่ละคนวาดภาพหรือเขียนเรียงความในหัวข้อเดียวกัน แต่ละคนจะแยกแยะแสดงข้อแตกต่างตามพื้นฐานประสบการณ์เดิมที่ตนได้รับออกมาไม่เหมือนกันดังนี้ เป็นต้น

การคิด (thinking) เป็นพฤติกรรมทางจิตใจซึ่งมีแนวทางอันแน่นอน พฤติกรรมเช่นนี้เกิดขึ้นจากปัญหาที่จะต้องแก้ การแก้ปัญหาที่อาศัยนามธรรมและสัญลักษณ์เป็นส่วนใหญ่ การคิดมักจบลงด้วยการสรุปผลในขั้นสุดท้าย และนำผลสรุปนั้นถ่ายทอดเป็นพฤติกรรมการกระทำต่อไป โดยทั่วไปการคิดที่มีผลต่อการถ่ายทอดสร้างงานนั้น ได้แก่ ความคิดเห็น ความสร้างสรรค์ และการคิดหาเหตุผล (ประเสริฐ ศีลรัตน์. 2525 : 16-22)

ประเสริฐ ศีลรัตน์ ยังได้กล่าวถึงที่มาของแนวความคิดเป็นแรงบันดาลใจของศิลปินในการสร้างงานศิลปะความว่า

ผู้สร้างงานศิลปะหรือศิลปินนั้นได้รับแรงบันดาลใจหรือแรงกระตุ้นจากสิ่งเร้า ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกลึกซึ้งต่าง ๆ ขึ้นแล้วจึงถ่ายทอดความรู้สึกนั้นๆออกมาในรูปแบบของศิลปะซึ่งสิ่งเร้าอันเป็นที่มาแห่งศิลปกรรมนี้แบ่งออกเป็น สิ่งเร้าภายนอก ได้แก่ รูปแบบ เรื่องราว เหตุการณ์ ปรากฏการณ์ที่เป็นธรรมชาติหรือที่มีอยู่ในธรรมชาติอันเป็นสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวศิลปิน สิ่งเร้าภายใน ได้แก่ อารมณ์ ความคิด จินตนาการ ความจำ ฯลฯ ที่ปรากฏขึ้นในจิตสำนึกของศิลปิน เกิดความรู้สึกลึกซึ้งต้องการที่จะถ่ายทอดในลักษณะศิลปกรรมขึ้นโดยความตั้งใจหรือจงใจที่จะกระทำ (ประเสริฐ ศีลรัตน์. 2525 : 20)

จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี ได้เสนอทักษะเกี่ยวกับความคิดของมนุษย์ว่า

นับแต่สมัยกรีกเป็นต้นมา จะเห็นได้ว่าการแสดงออกซึ่งความคิดเช่นในทางปรัชญา ทางทฤษฎีวิทยา ฯลฯ ย่อมมีผลกระทบต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ได้แก่ ประวัติศาสตร์ การเมือง การปกครอง ตลอดจนการแสดงออกของมนุษย์ ในรูปของการสร้างสรรค์ เช่น วรรณกรรม นาฏศิลป์ ศิลปะและดนตรี ทั้งหมดต่างมีผลกระทบต่อกันทั้งสิ้น ความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อโลกและตนเอง ตลอดจนสังคมย่อมส่งผลสะท้อนต่อการดำเนินชีวิตของบุคคลและมนุษยชาติ หากความเข้าใจของมนุษย์ทั้งในปัจจุบันและอนาคตส่วนหนึ่งจะมาจากความเข้าใจในอดีตความเป็นมาของมนุษย์เอง สันติภาพและความสงบสุขย่อมเกิดขึ้นได้หากเราได้เห็นความพหุเพียรพยายามของมนุษย์ในอันที่จะแสวงหา สิ่งเหล่านี้มานับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และผู้ที่บันดาลให้เกิดขึ้นได้ก็มีใครอื่นนอกจากตัวมนุษย์เอง การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันของมนุษย์มิได้เกิดขึ้นอย่างเฉียบพลัน หากแต่เป็นวิวัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและการเมืองที่ต้องพัฒนาร่วมกันมาโดยตลอด เช่นเดียวกันดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าการแสดงออกซึ่งความคิดของมนุษย์ในรูปของการสร้างสรรค์ก็ย่อมมีผลกระทบมาจากการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจตลอดจนวัฒนธรรมด้วย โดยจะเห็นได้จากวิวัฒนาการทางศิลปะตั้งแต่อดีตจนกระทั่งปัจจุบันได้มีการพัฒนามาโดยลำดับทั้งนี้ก็สืบเนื่องมาจากการที่มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการสร้างงานศิลปะก่อให้เกิดศิลปะรูปแบบลัทธิต่าง ๆ ขึ้นมากมาย (จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี. 2540 : 120)

อาร์ รังสินันท์ ได้สรุปไว้ในหนังสือความคิดสร้างสรรค์ ว่า

ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยหรือความคิดแบบกระจายหลายทาง (divergent thinking) อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิม ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ซึ่งรวมทั้ง การประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ไม่ใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลอย่างเดียวก่อนนั้นหากแต่ความคิดจินตนาการซึ่งเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความหมาย ที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้นกรมหาวิทยาลัยได้สรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป และความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะ หรือความคิดริเริ่ม (อาร์ รังสินันท์. 2528 : 2)

สน สีมাত্রังได้ทัศนะเกี่ยวกับ ความคิดทางศิลปะว่า...

ความคิดทางศิลปะของศิลปินนักวิชาการบางท่านเรียก ปรัชญาศิลปะของศิลปิน ความคิดส่วนนี้เป็นหัวใจของศิลปินทุกท่านถือว่าเป็นคุณสมบัติหลักที่สำคัญยิ่งเพราะเป็นเครื่องแสดงคุณภาพระหว่างศิลปินกับช่างฝีมือ ศิลปินต้องมีความคิดทางศิลปะ และความชำนาญในการแสดงออก ส่วนช่างฝีมือมีความชำนาญในทางเทคนิควิธีการ แต่ขาดความคิดทางศิลปะ (สน สีมাত্রัง. 2537 : 97)

ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะของความคิดที่แปลกใหม่ นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความสนใจศึกษาค้นคว้าในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ไว้มากมาย บางท่านให้ความหมายไปทางวัตถุ สิ่งประดิษฐ์คิดค้น บางท่านเน้นกระบวนการในการสร้างสรรค์ บางท่านสนใจลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการที่นำไปสู่ผลงานจินตนาการที่มีความเป็นตัวของตัวเองไม่ซ้ำแบบใคร มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับว่ามีความถูกต้อง ดีงาม สามารถใช้งานได้ดีหรือมีสุนทรียภาพ

### 3.2 ในบริบทศิลปะเพื่อพ

ลอเรนซ์ อัลโลเวย์ แถลงว่า "...พวกเราได้ค้นพบบางสิ่งบางอย่างในวัฒนธรรมพื้นบ้านธรรมดา ๆ สิ่งเหล่านี้มีอยู่แล้ว แม้ว่ามันดูเป็นของสามัญ ไม่มีสิ่งน่าสนใจเป็นพิเศษในเรื่องพุทธิปัญญาทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นผลงานทางด้านสถาปัตยกรรม การออกแบบ หรือแม้แต่ในการวิพากษ์วิจารณ์ถึงกระนั้น สิ่งเหล่านี้ได้ครอบคลุม เราทั้งหมด ดังจะเห็นได้จากแหล่งต่าง ๆ ที่ผลิตวัฒนธรรมชาวบ้านมากมายหลายแหล่ง อาทิเช่น จากภาพยนตร์ การโฆษณา หรือนวนิยาย เราารู้สึกว่ามีบางสิ่งบางอย่างอยู่ในวัฒนธรรมเหล่านี้ มีทั้งที่เกี่ยวกับทางด้านการค้าและทางพุทธิปัญญาควบคู่กัน เรายอมรับว่ามันเป็นความจริงซึ่งปฏิเสธไม่ได้ หลังจากมีการถกเถียงกันอย่างละเอียด และแล้วพวกเราต่างยอมรับ ความสำคัญของมัน" (อัลโลเวย์. 1983 : บทสัมภาษณ์)

เมื่อความคิดใหม่นี้เกิดขึ้น ต่อมาจึงมีการปฏิบัติกันอย่างจริงจัง โดยเกิดขึ้นในประเทศอังกฤษก่อน หลังจากนั้นไม่นาน ได้แพร่หลายสะพัดออกไป จนกลายเป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมสากล กลายเป็นแนวสุนทรียภาพแนวใหม่ของกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 นี้

จดหมายที่มีชื่อเสียงมาจนกระทั่งทุกวันนี้ฉบับหนึ่ง ที่เขียนไปถึง Peter และ Alison Smithson ในปี ค.ศ. 1957, Hamilton ได้อธิบายแยกแยะบัญญัติ 11 ประการของวัฒนธรรมมวลชนเอาไว้ดังนี้คือ:

1. popular (designed for mass audiences) เป็นที่นิยมของผู้คน (ถูกออกแบบขึ้นมาเพื่อผู้รับจำนวนมาก)
2. transient (short-term solution) เป็นเรื่องชั่วคราวไม่ถาวร (การแก้ปัญหาเพียงระยะสั้นๆ)
3. expendable (easily forgotten) สิ่งที่ใช้เพื่อวัตถุประสงค์หนึ่ง (ง่ายต่อการลืมเลือน)
4. low cost ราคาถูก
5. mass produced เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผลผลิตมวลชน
6. young (aimed at youth) เป็นเรื่องของคนหนุ่มสาว (มีเป้าประสงค์ที่คนหนุ่ม)
7. witty มีสติปัญญา เฉลียวฉลาด มีไหวพริบ มีความรอบรู้
8. sexy กระตุ้นความรู้สึกทางเพศ
9. gimmicky มีการใช้กลไกเครื่องมือนานา
10. glamorous ดึงดูดใจ มีเสน่ห์ชวนหลงใหล
11. big business เป็นธุรกิจขนาดใหญ่

ประเด็นเรื่องราวของภาพ เป็นรูปพระเอกที่มาจากหนังสือการ์ตูนที่มีชื่อเสียงซึ่งสร้างขึ้นโดย Jerry Siegal และ Joe Shuster ในช่วงทศวรรษที่ 1930 ซึ่งถูกหยิบเอามาจากวัฒนธรรมอันเป็นที่นิยมของผู้คน (popular culture) ดังนั้นมันจึงมีส่วนอย่างมากกับความเป็นพ็พ แต่ที่มันแตกต่างออกไปก็คือในเรื่องของวิธีการซึ่งมันถูกเขียนขึ้นมาในเทคนิคของงานจิตรกรรมนั่นเอง เนื้อสีได้ถูกนำมาใช้อย่างค่อนข้างเข้มข้น ซึ่งได้ทำให้เกิดพื้นผิวของผิวหน้าที่ฉ่ำมาก ร้อยรอบๆ กันต่างๆ เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดเจน และหุ่นจำลองเกี่ยวกับร่างกายซูเปอร์แมนก็ดูประหนึ่ง pearlstein ได้รับการรู้จักเป็นอย่างดีสำหรับงานจิตรกรรมแบบเหมือนจริงซึ่งค่อนข้างพิถีพิถันและเข้มงวดในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ ในภาพ "Superman" นี้ ถือเป็นงานในช่วงแรกๆ ซึ่งไม่ใช่แบบฉบับของผลงานที่เขาประสบความสำเร็จจนสูงส่งมโหฬารอย่างสิ้นเชิง ก่อนที่ Pearlstein จะเขียนภาพนี้ขึ้นมา เขาได้มีส่วนปันห้องเช่าพาดานร่วมกับ Andy Warhol (พวกเขาเคยเป็นนักศึกษาด้วยกันอยู่ที่ the Carnegie Institute of Technology Pittsburg) ดังนั้นการนำเอาวัฒนธรรมของผู้คนที่นิยมกันมาใช้ของ Pearlstein จึงลงมือทำกันมาก่อน Warhol เป็นเวลาหลายปีทีเดียว

ความหลงใหลของ รอย ลิซเทินสไตน์ ในขนบธรรมเนียมและเทคนิคต่างๆ ของการแสดงผลออกให้ปรากฏ เป็นที่ชื่นชอบกันโดยบรรดานักเขียนการ์ตูนและพวกนักออกแบบทางด้านการพิมพ์ ซึ่งอันนี้สามารถจะเห็นได้จากผลงานสามมิติของเขาบางชิ้นอย่างชัดเจนมากที่สุด นั่นคือ พวกเครื่องถ้วยเซรามิกที่สร้างขึ้นในราวกลางทศวรรษที่ 1960s ในการสัมภาษณ์ครั้งหนึ่ง เขาได้อธิบายว่า มันเป็นคนสมบัติต่างๆ ที่เป็นนามธรรมของรูปทรง สี และวิธีการของการเขียนภาพที่ดึงดูดใจเขาเกี่ยวกับการเขียนภาพการ์ตูนมากกว่าเนื้อหาของมัน

ภาพการ์ตูนเริ่มปรากฏในผลงานศิลปะของอเมริกาในช่วงปี ค.ศ. 1950 เป็นต้นมาในงานเขียนแบบรวบรวมเทคนิคของ โรเบิร์ต ราเซนเบิร์ก เช่น "Odalisque" ในปี 1955 - 56 ซึ่งเป็นส่วนของงานศิลปะของงานที่ชื่อว่า "Beyond Mars" และในงาน "Alley Oop" ของแจสเปอร์ จอห์น ในปี 1958 มันจุดประกายให้ศิลปินหันมาสนใจในสาระที่เกี่ยวกับ ข่าวสาร, ผลิตภัณฑ์ ของการโฆษณามวลชนผลิต (Mass Communications) แต่ในส่วนเขา แอนดี วอร์ฮอล และ รอย ริชเทนสไตน์ คืองานที่เป็นภาพการ์ตูนล้วน ๆ แอนดี วอร์ฮอล เขียนภาพ "Dick Tracy" ในปี 1960 และรอย ริชเทนสไตน์ เขียนภาพ "Engagement Ring" นั่นคือปีแรกที่รอย ริชเทนสไตน์ เริ่มหันเขียนภาพ โดยมีการสร้างจากภาพการ์ตูน การใช้ลักษณะเหมือน "ฟิฟพอยส์" และในภาพที่ชื่อว่า "Look Mickey" ในงานจากการ์ตูน Donald Duck และ Micky Mouse

ซึ่งในประเด็นนี้ คือ ส่วนย่อยของการเปลี่ยนสีและรูปทรงจากภาพต้นฉบับ และนั่นคือการเขียนภาพที่ขยายใหญ่ และการวาดภาพที่มีทิศทางที่เป็นอิสระ งานของแอนดี วอร์ฮอล อาจจะเป็นการรวบรวมภาพและเขียนแต่รอย ริชเทนสไตน์ ไม่ใช่แหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ จะเป็นผลจากสังคมสมัยใหม่และวัฒนธรรมแห่งความทันสมัยไม่ได้เป็นการ์ตูนแต่เป็นสังคมหมากฝรั่งว่า รอย ริชเทนสไตน์ ได้เอามาจากลูก ๆ ของเขา เป็นบรรทัดฐาน งานของ รอย ริชเทนสไตน์ สร้างจากประเภทของฉากของการ์ตูนเพียงหนึ่งลักษณะเท่านั้น มันคือการใช้การ์ตูนจากธรรมชาติของฉากที่เป็นดั้งเดิม

อาจพอสรุปในแง่ของอิทธิพลที่ส่งผลต่อความคิดต่องานของ รอย ริชเทนสไตน์ นั้นเป็นภาพเกี่ยวกับรูปคน และยังเป็นนามธรรมชนิดหนึ่งที่มีชั้นเชิงแบบ "reactionary realism" (ลัทธิสัจจนิยมปฏิกริยา) และ "consumerist realism" (สัจจนิยมนักบริโภค) มันเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการจำลองแบบขึ้นมาใหม่โดยความสะเพร่า และยกย่องสรรเสริญแง่มุมต่าง ๆ อันเลวร้ายที่สุดของทุนนิยมและบริโภคนิยม ความไม่คอยลงรอยกัน ซับซ้อนและละเอียดอ่อนมีชั้นเชิง มันเป็นวิธีการต่าง ๆ ของการตีความซึ่งสามารถที่จะสร้างความเข้าใจในเชิงประจักษ์เกี่ยวกับคุณค่าสู่อัตลักษณ์ของสังคมร่วมสมัย เป็นการชี้แนะหรือแจ้งข่าว เพียงแต่ถ้ามันได้ถูกศึกษากันอย่างเอาจริงเอาจัง เช่นเดียว กับกับความเคลื่อนไหวทางศิลปะในลัทธิหรือสกุลต่าง ๆ เท่านั้น

เป็นเรื่องของการทำลายรูปบูชาหรือภาพพจน์เนื่องจากการใช้เกี่ยวกับพาณิชย์ศิลปะอันนำดูถูกของมันนั่นเอง ภาพปิดผนังและภาพลามกที่กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ สิ่งสำคัญของแบบฉบับที่เป็นการเหน็บแนมประชดประชัน สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อรองรับและอำนวยความสะดวก การใช้สื่อสารมวลชนคือหนทางกระจายข่าวสารทางการค้าไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ โปปะ และการออกแบบกล่องหีบห่อ มันถูกออกแบบโดยนักออกแบบ ภาพสิ่งเหล่านี้รอบล้อม มันเป็นภาพที่เป็นธรรมชาติของชีวิต แลเขาใช้การปรับเปลี่ยนเข้าสู่โลกของภาพสาธารณะเขาเลือกเฟ้นมันจากภาพความนึกคิดของตัวเองและตัวของมันเอง และปรากฏให้ตัดสินใจต่อการกระทำของเราเห็นอะไรกระทบต่อประสาทรับรู้ของเราให้มีการจัดการต่อการกดขี่

หรืออีกทางที่เป็นวิทยาศาสตร์คือกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยหรือความคิดแบบกระจายหลายทาง (divergent thinking) อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์จากความคิดเดิม ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ซึ่งรวมทั้ง การประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ แต่ความคิดจินตนาการซึ่งเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ หรือที่เรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์ การแสดงออกจิตรกรรมเป็น

รูปแบบแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ สร้างขึ้นจากสิ่งที่มองเห็นได้ รับรู้ได้ ผู้สร้างจะมีความพึงพอใจ มีความสุขที่จะระบาย พยายามสื่อให้รู้สึกในความงาม ความกลมกลืน สร้างภาพลวงที่เกิดความพึงพอใจ และให้ภาพลักษณ์ที่สร้างขึ้นใหม่ เป็นตัวแทนการแสดงออกของความเบิกบานยินดี ความสุข ความพอใจไร้กังวล การเน้นความเบิกบานพอใจ ทำให้มีพื้นฐานทางความคิดว่า โลกภายในและโลกภายนอกมีความสำคัญเท่า ๆ กัน

งานของ รอย ลิซเทินสไตน์ ได้ถูกสร้างจากประเภทของฉากของการดูเพียงหนึ่งลักษณะเท่านั้น มันคือการใช้การดูจากธรรมชาติของฉากที่เป็นดั้งเดิม

#### 4. เนื้อหาของภาพ

##### 4.1 ในบริบททางศิลปะ

เนื้อหาของภาพ หมายถึง ความหมายของเนื้อเรื่องที่ศิลปินนำมาถ่ายทอดสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม หรืออีกนัยหนึ่งเนื้อหา คือ ความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรงทางศิลปะ (Artistic form) เนื้อหาของศิลปะแบบรูปธรรมเกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของเรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง เนื้อหาของงานแบบนามธรรมหรือแบบนอนอบเจกตีฟ เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของรูปทรง เนื้อหาเป็นคุณลักษณะฝ่ายนามธรรมของงานศิลปะที่มองจากด้านการชื่นชมหรือจากผู้ดู

ชะลูด นิ่มเสมอ ได้ให้รายละเอียดของเนื้อหาไว้ว่า

เนื้อหาอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ เนื้อหาภายใน หรือเนื้อหาภายนอก หรือเนื้อหาทางเรื่องราวหรือทางสัญลักษณ์เนื้อหาภายในเป็นเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรง เมื่อเราดูงานศิลปะแบบรูปธรรมชิ้นหนึ่ง สิ่งแรกที่เรารู้จัก ก็คือเนื้อหาภายในของงาน เนื้อหาภายในนี้จะให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์ภาพหรือทางศิลปะแก่เรา ทำให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจและพร้อมที่จะรับอารมณ์ความรู้สึกอื่น ๆ ที่จะตามมา ซึ่งจะเป็นอารมณ์สะเทือนใจที่เป็นไปตามแนวทางของเรื่องและแนวเรื่อง เช่น ความรัก ความเศร้า ความเห็นใจเพื่อนมนุษย์ ความรักชาติมาตุภูมิ เป็นต้น ดังนั้น ในงานแบบรูปธรรมจะมีเนื้อหาทั้งภายในและภายนอก ให้อารมณ์ ทั้งทางศิลปะและอารมณ์อื่น ๆ ควบคู่กันไป แต่ในงานแบบนามธรรมจะมีเนื้อหาภายในเพียงอย่างเดียว ให้อารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ โดยไม่มีอารมณ์ที่มนุษย์รู้จักมาก่อนเจอป็น มีแต่ความเอิบอาบ ปิติ บริสุทธิ์และสูงส่ง (ชะลูด นิ่มเสมอ. 2539 : 22 - 23)

ชะลูด นิ่มเสมอ ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของเรื่องที่มีต่อเนื้อหาในทางทัศนศิลป์ว่า

ในทัศนศิลป์ เนื้อหากับเรื่องจะมีความสัมพันธ์กันมากหรือน้อย หรือไม่สัมพันธ์กันเลย หรือไม่มีเรื่องเลยก็ได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานและเจตนาในการแสดงออกของศิลปินเอง ซึ่งอาจแยกออกได้ดังต่อไปนี้

1. เน้นเนื้อหาด้วยเรื่อง ได้แก่ การใช้เรื่องที่ตรงกับเนื้อหา และเป็นตัวแสดงเนื้อหาของงานโดยตรง ตัวอย่างเช่น เมื่อศิลปินต้องการให้ความงามทางเนื้อหาหนึ่งเป็นเนื้อหาของงาน

เขาจะหาผู้หญิงเปลี่ยนที่สวยมากมาเป็นเรื่องรูปร่างหน้าตาของผู้หญิงสายนั่นจะช่วยให้เกิดความงาม ความน่ารักขึ้นในภาพ เป็นความงามที่มีอยู่แล้วในเรื่อง ในกรณีเช่นนี้ ถ้าศิลปินมุ่งเน้นไปที่รูปลักษณะของเรื่อง หรือให้เรื่องเป็นตัวแสดงมากขึ้นเท่าไร คุณค่าทางรูปทรงและคุณค่าทางศิลปะจะกลับยิ่งลดน้อยลงเท่านั้น ในที่สุดจะเป็นงานที่มีแต่เรื่อง ไม่มีรูปทรง หมดสภาพของศิลปะไป

2. เนื้อหาที่เป็นผลจากการผสมผสานระหว่างศิลปินกับเรื่อง ในกรณีนี้ศิลปินจะเสนอความเห็นส่วนตัว หรือผสมความรู้สึกส่วนตัวเข้าไปในเรื่อง เป็นการผสมกันระหว่างรูปลักษณะของเรื่องกับจินตนาการของศิลปิน หรือเป็นการแปลความหมายของเรื่องตามทัศนะของศิลปิน การสร้างงานในลักษณะนี้ รูปทรงจะทำหน้าที่เพื่อตัวมันเอง พร้อม ๆ กับทำหน้าที่ให้กับเรื่องด้วย ทำให้รูปทรง เรื่อง และเนื้อหา มีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่น ขอยกตัวอย่างเนื้อหาที่เป็นความงามจากเรื่องที่เป็นผู้หญิงสวยอีก แต่คราวนี้ศิลปินได้ผสมความรู้สึก นึกคิดของตัวเองเข้าไปในเรื่องด้วยเขาจะดัดแปลงเพิ่มเติมรูปร่างของแบบให้งามไปตามทัศนะของเขา และใช้ทัศนธาตุซึ่งเป็นองค์ประกอบของรูปทรงให้สอดคล้องกับความงามของเรื่อง

3. เนื้อหาที่เป็นอิสระจากเรื่อง เมื่อศิลปินผสมจินตนาการของตนเข้าไปในงานมากขึ้น ความสำคัญของเรื่องจะลดลง ผู้หญิงสวยที่เป็นแบบอาจถูกศิลปินัดดทอนขัดเกลา หรือเปลี่ยนแปลงมากที่สุด จนเรื่อง (ผู้หญิง) นั้นหมดความสำคัญอย่างสิ้นเชิง เหลือแต่เนื้อหาที่เป็นอิสระ การทำงานแบบนี้ศิลปินจะอาศัยเรื่องเป็นเพียงจุดเริ่มต้น แล้วเดินทางห่างออกจนเรื่องหายไป เหลืออยู่แต่รูปทรงและทัศนธาตุที่เป็นเนื้อหาของงาน ในกรณีนี้เนื้อหาภายในซึ่งหมายถึงเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันของรูปทรงจะมีบทบาทมากกว่าเนื้อหาภายนอก หรือบางครั้งอาจไม่แสดงเนื้อหาภายนอกออกมาเลย (ชะลูด นิ่มเสมอ. 2539 : 24)

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวเกี่ยวเนื้อหาทางศิลปะว่า

จริงอยู่ศิลปะของมนุษย์นั้น ก็เพื่อมนุษย์ผู้สร้างด้วยกันทั้งสิ้น หรือศิลปะทุกชิ้นที่นำไปเปิดเผยในสังคมก็น่าจะเป็น สมบัติของสังคมด้วย คำกล่าวเช่นนี้นับเป็นเหตุผลที่ปฏิเสธไม่ได้ แต่ในแง่ของการแยกแยะออกเพื่อพิจารณานี้ เป็นการแยกเพื่อชี้ให้เห็นถึงข้อแตกต่างที่ว่า อย่างน้อยก็มีศิลปะอยู่ลักษณะหนึ่งที่มีสาระเน้นไปถึงความเกี่ยวข้องกับสังคม โดยตรง และนักคิดกลุ่มหนึ่งก็พยายามชี้แนะว่า ศิลปะที่มีสาระเพื่อสังคมโดยตรงนี้ น่าจะเกิดผลกระทบทั้งสองด้านได้ดีกว่าคือคุณค่าเพื่อสุนทรียภาพส่วนตนและคุณค่าอันสื่อสารไปถึงผู้คนในวงกว้างอีกด้วย โดยพิจารณาว่าสังคม เป็นตัวผานอันสำคัญต่อชีวิตของทุกคน ซึ่งทุกคนน่าจะได้ร่วมกัน กระตุ้นจิตสำนึกและร่วมกันสร้างสรรค์ แทนที่จะสร้างเสริมเฉพาะอารมณ์ส่วนบุคคลเท่านั้น การเมืองและลัทธิความเชื่อ ศิลปินในแนวทางนี้ ปฏิเสธความคิดที่ว่า ศิลปะเป็นสิ่งบันเทิงเริงรมย์เพียงเท่านั้น นอกจากความงามที่มีอยู่แล้ว ต่างเชื่อมั่นในผลตอบแทนของศิลปะว่าน่าจะมีผลในวงกว้างต่อสังคมด้วย การเมืองเป็นเรื่องที่ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่พ้น ชีวิตจะเกี่ยวข้องกับการเมืองอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าสินค้าจะแพง ฆาตกรรมจะคาดคั้น หรือนักการเมืองจะเลวกก็ตาม เมื่อเราหลีกเลี่ยงระบบในสังคมไม่พ้นศิลปะก็น่าจะสนองตอบความจริงด้านนี้ด้วย ตัวอย่างเช่น “เสรีภาพนำประชาชน” (Liberty Leading the People) ของเดอลาครัวซ์ “เสียงสะท้อนของการกรีดร้อง” (Echo of a Scream) ของซีกเฮอร์ส “3 พฤษภาคม 1808” (The Third of May, 1808) ของโกยา หรือภาพเขียนของสุสานต์เหมือนนิรุทธ์ และสถาพร ไชยเศรษฐ เป็นต้น

บรรยายสังคม การที่เราเชื่อว่าชีวิตในสังคมนั้น มวลชนควรจะต้องมีความเสมอภาคและสันติสุข การได้รับความเอาใจใส่ และเหลียวมองต่อชีวิตทุกรูปแบบจึงเป็นปัญหาสำคัญมาก ศิลปินที่มีจิตสำนึกทางด้านนี้ อาจจะบรรยาย บ้านทึบ หรือสะท้อนชีวิตในสังคมให้ปรากฏ เพื่อเป็นการปลุกเร้าความคิด ความห่วงใย และคุณธรรมที่จะพึงมีต่อกัน เป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกร่วม เพื่อให้เกิดการเกื้อหนุนต่อชีวิตในวงกว้างต่อไป เช่น ผลงานของโกยา โดมิเอร์ คอลลิวีทซ์ ภาพเขียนแนวสังคมนิยมของรัสเซียและจีนหรืองานของกูเบิร์ต โหยประดิษฐ์ เป็นต้น ถากทางสังคม การถากถางสังคมในงานศิลปะ นับเป็นการชี้แนะ ตำหนิ หรือประณามสังคม ในด้านใดด้านหนึ่ง โดยวิธีทางอ้อม จะด้วยการผสมกับอารมณ์ขันหรือเคร่งเครียด อย่างไรก็ตามก็ย่อมได้เป็นการเสนอความคิดให้ผู้มีส่วนร่วม หรือผู้บริหารได้ตระหนักถึงความจริง โดยผ่านกระบวนการคิดในระดับหนึ่ง นั่นอาจจะเป็นความเชื่อที่ว่า การได้รับรู้สิ่งใด ด้วยการได้คิดคำนึงจะมีคุณค่ากว่าการได้บอกกันตรง ๆ การเสนอความคิดในรูปแบบของแต่ละคนอาจจะยุ่งยากซับซ้อน หรือเข้าใจได้ง่าย ๆ ก็ได้ ศิลปินบางคนอาจจะบรรยายเรื่องราวทั้งไว้ให้คิด แต่บางคนอาจจะสร้างปมปัญหาซ่อนไว้ ตัวอย่างเช่น ภาพผู้หญิงอันเน่าและเทะของดิอุนิง สังคมอันมีแต่กินของกรอบเปเปอร์ หรืองานที่เสียดสีสังคม ตำรวจ และความยากจนของธรรมศักดิ์ บุญเชิด เป็นต้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537 : 40-41 )

#### 4.2 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะศิลปะเพื่อพ

ภาพโฆษณาจากหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่ง ซึ่ง รอย ลิซเทินสไตน์ ใช้เป็นจุดเริ่มต้นสำหรับงานจิตรกรรมสีน้ำมัน ความแตกต่างของทั้งสองภาพนี้สามารถจะวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้คือ : หนึ่ง, ภาพหนึ่งเป็นการออกแบบเพื่อการโฆษณาโดยศิลปินในด้านพาณิชย์ศิลป์ เพื่อเป็นสื่อสำหรับเผยแพร่ไปสู่มวลชน, ส่วนอีกภาพ เป็นผลงานทางด้านศิลปะชิ้นหนึ่งโดยศิลปินทางด้านจิตรศิลป์สำหรับจัดแสดงภายในบ้าน, แกลอรี หรือพิพิธภัณฑ์; ข้อต่อมา, ภาพโฆษณามีขนาดเล็กกว่าผลงานจิตรกรรม; ในภาพซ้ายมืออยู่นับเป็นพัน ๆ ใบ, ส่วนภาพงานศิลปะขวามีอยู่เฉพาะเพียงชิ้นเดียวเท่านั้น; ภาพซ้ายมือเป็นภาพที่ได้รับการผลิตจากโรงงานด้วยการช่วยเหลือของเครื่องจักรกล, ส่วนภาพขวามีได้รับการสร้างขึ้นด้วยมือ; ภาพโฆษณาเป็นสิ่งที่ยืนยงเพียงชั่วคราว (ephemeral) ส่วนงานจิตรกรรมนั้นมีอายุที่ยืนยาวกว่า; ภาพโฆษณานั้นมีราคาถูก, ส่วนภาพงานจิตรกรรมมีราคาแพงกว่า, ภาพโฆษณาเป็นภาพขาวดำ, ส่วนภาพจิตรกรรมเป็นภาพสีที่ใสสว่าง (เหลือง, แดง และน้ำเงิน); ภาพโฆษณาสรรจุไปด้วยข้อความต่าง ๆ ที่เป็นเสมือนหลักในด้านความหมายของภาพ, ส่วนภาพจิตรกรรมไม่มีตัวหนังสืออธิบายใด ๆ (เว้นแต่ชื่ออธิบายภาพเท่านั้น) และความหมายของภาพนั้นมีลักษณะที่เฉพาะเจาะจงน้อย ภาพลักษณะของงานโฆษณาได้มาจากภาพถ่ายชิ้นหนึ่ง ซึ่งได้รับการจำลองขึ้นใหม่ในลักษณะที่ไทโทนน้ำหนัก (half tone) สร้างขึ้นมาโดยจุดหมึกหยาบ ๆ, ส่วนภาพลักษณะของจิตรกรรมได้ถูกกวาดขึ้นด้วยมือ และรอยประทับที่เป็นจุดของต้นฉบับเป็นเพียงสิ่งที่ถูกลอกเลียนมาลงในพื้นที่โดยใช้การฉาบเทาเบา ๆ ด้วยสีเพื่อทำให้เม็ดหยาบ ๆ ของผืนผ้าใบปรากฏออกมา (ในภาพชุดหลังต่อมา รอย ลิซเทินสไตน์ ได้สร้างภาพจากลวดลายที่ทำขึ้นมาเป็นจุด); ส่วนความแตกต่างในเรื่องขององค์ประกอบอื่นๆ อันหลากหลายเป็นพยานหลักฐาน, เช่นเดียวกันกับ การเปลี่ยนแปลงแก้ไขผมของเรอค่อนข้างมาก, เขายังได้เพิ่มเส้นคลื่นของทะเลเข้าไปที่ด้านหลังด้วย); สุดท้าย, บทบาทหน้าที่ทางสังคมของทั้งสองภาพนี้แตกต่างกัน อันแรกมีความตั้งใจที่จะขายเรื่องวันหยุด ส่วนอันหลังเสนอภาพของความพึงพอใจทางสุนทรีย์และเรื่องของสติปัญญา

และเขาวางมันลงในอีกบริบทหนึ่ง ด้วยเหตุนี้จึงได้ปรากฏเกี่ยวกับศัพท์คำว่า “recontextualization” (การทำให้เกิดเป็นบริบทใหม่เกิดขึ้นอีกครั้ง) ชัดเจนที่ว่า ความหมายของภาพๆ หนึ่งสามารถจะถูกเปลี่ยนแปลงไปได้ง่ายๆ โดยการวางมันเคียงข้างกับภาพอื่นๆ ในองค์ประกอบศิลปะชิ้นใหม่ (งานปะติด collage คือโครงสร้างใหม่อันหนึ่ง) “บริบท” (Context) สามารถหมายถึงโลกของศิลปะได้ด้วย เช่นดังที่ Marcel Duchamp ได้สักริตหรือแสดงออกด้วยวัสดุสำเร็จรูป (readymades) ต่างๆ ของเขา สำหรับการเปลี่ยนแปลงทางด้านความหมายที่เกิดขึ้น มันอาจเพียงจำเป็นที่จะต้องขนย้ายหรือสับเปลี่ยนตำแหน่งของผลิตผลของนักบริโภคนิยมอันหนึ่งจากห้างสรรพสินค้าไปยังพิพิธภัณฑ์ทางศิลปะเท่านั้นก็พอ

งานจิตรกรรมสีน้ำมันชิ้นหนึ่งที่เขียนขึ้นมาโดยศิลปินภาพคนชาวอเมริกัน Phillip Pearlstein (1924) ในภาพ “Superman” ทำให้เราเข้าใจได้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับแง่มุมหนึ่งของศิลปะซึ่งเป็นงานของ รอย ลิชเทนสไตน์

วอลต์เกอร์ กล่าวเกี่ยวกับประเด็นเรื่องราวของภาพของ รอย ลิชเทนสไตน์ ว่า เป็นรูปพระเอกที่มาจากหนังสือการ์ตูนที่มีชื่อเสียงซึ่งสร้างขึ้นมาจาก Jerry Siegal และ Joe Shuster ในช่วงทศวรรษที่ 1930 ซึ่งถูกหยิบเอามาจากวัฒนธรรมอันเป็นที่นิยมของผู้คน (popular culture) ดังนั้นมันจึงมีส่วนร่วมอย่างมากกับความเป็นพ็อพ แต่ที่มันแตกต่างออกไปก็คือในเรื่องของวิธีการ ซึ่งมันถูกเขียนขึ้นมาในเทคนิคของงานจิตรกรรมนั่นเอง เนื้อสีได้ถูกนำมาใช้อย่างค่อนข้างเข้มข้น ซึ่งได้ทำให้เกิดพื้นผิวของผิวหน้าที่ฉ่ำมาก รอยรอยๆ กันต่าง ๆ เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดเจน และหุ่นจำลองเกี่ยวกับร่างกายซูเปอร์แมนก็ดูประหนึ่ง Pearlstein ได้รับการรู้จักเป็นอย่างดีสำหรับงานจิตรกรรมแบบเหมือนจริงซึ่งค่อนข้างพิถีพิถันและเข้มงวดในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ ในภาพ “Superman” นี้ ถือเป็นงานในช่วงแรกๆ ซึ่งไม่ใช่แบบฉบับของผลงานที่เขาประสบความสำเร็จจนสูงส่งม พูดอย่างสิ้นๆ ก่อนที่ Pearlstein จะเขียนภาพนี้ขึ้นมา เขาได้มีส่วนปันห้องเช่าพาดานร่วมกับ Andy Warhol (พวกเขาเคยเป็นนักศึกษาด้วยกันอยู่ที่ the Carnegie Institute of Technology Pittsburg) ดังนั้นการนำเอาวัฒนธรรมของผู้คนที่นิยมกันมาใช้ของ Pearlstein จึงลงมือทำกันมาก่อน Warhol เป็นเวลาหลายปีที่เดียว (วอลต์เกอร์. 2542 : 46)

เป็นงานของเอ็กเพรสชันนิสม์ ไม่เหมือนกันกับ รอย ลิชเทนสไตน์, Pearlstein ไม่ได้พยายามที่จะเลียนแบบสไตล์ทางด้านกราฟิคแต่อย่างใดของหนังสือการ์ตูนศิลปิน หรือทำให้มันปรากฏขึ้นมาเหมือนกับภาพพิมพ์แต่ประการใด

รอย ลิชเทนสไตน์ ไม่เพียงแต่ปล้นสดมภ์หรือขโมยวัฒนธรรมมวลชนในเรื่องเนื้อหาเรื่องราวเท่านั้น แต่ยังนำเอาสไตล์ทางศิลปะในช่วงต้นนั้นมาด้วย ในภาพ “Little Big Painting” เนื้อหาเรื่องราวของเขาชิ้นนี้เป็นรายละเอียดของฝีแปรง (brushwork) ที่มาจากงานจิตรกรรม action painting ชิ้นหนึ่ง Action Painting คืองานจิตรกรรมประเภทหนึ่งที่แยกย่อยมาจาก abstract expressionism ขบวนการทางศิลปะที่มีอิทธิพลอย่างมากของช่วงหลังปี ค.ศ. 1945 ช่วงเวลาหนึ่ง และเป็นช่วงเวลาเดียวกัน รอย ลิชเทนสไตน์ ได้แสดงความคารวะแด่บรรพบุรุษของเขาและได้ประกาศเกียรติคุณด้วยการเลียนแบบท่าทีที่ทำเป็นนิสัยอันเป็นสไตล์ของพวกเขาเหล่านั้น

ผลงานจิตรกรรม abstract expressionist เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก (emotional) สหัชญาณ (intuitive) เป็นไปเองโดยธรรมชาติ (spontaneous) เขียนขึ้นด้วยมือตัวเอง (autographic) เป็นส่วนตัว (personal) เอาจริงจัง (serious) และเกี่ยวข้องกับเรื่องเชิง

ศิลปะ สรุปลักษณะ ๆ ก็คือ มันมีสไตล์ที่ร้อนแรงและโรแมนติกนั่นเอง ส่วนงานจิตรกรรม pop painting ของอเมริกันนั้น โดยทางตรงข้าม ไม่ใช่เรื่องของอารมณ์ความรู้สึก (unemotional) เป็นงานที่สร้างขึ้นอย่างรอบคอบสุขุม (deliberate) เป็นระบบ (systematic) ไม่มีลักษณะส่วนตัว (impersonal) มีลักษณะของการเยาะเย้ยถากถาง (ironic) ไม่เกี่ยวกับการยึดติด (detached) ไม่เน้นเรื่องการเขียนขึ้นด้วยตัวเอง (non-autographic) และไม่ยึดถือเรื่องศีลธรรม (amoral) สรุปก็คือ เป็นสไตล์ “เย็นๆ” หรือ คลาสสิก (a “cool” or classical style) ในงานจิตรกรรมแบบ action painting ความรุนแรง ร่องรอยของฝีแปรงเป็นเครื่องหมายของสิ่งที่แท้ซึ่งดำรงอยู่ ผลงานจิตรกรรมของ รอย ลิซเทินสไตน์ นำเสนอเราด้วยเครื่องหมายของเครื่องหมายที่เกี่ยวกับสิ่งที่แท้ อันนั้น ผลของอันนี้ ร่องรอยดังกล่าวจึงเป็นการถ่ายทอดเกี่ยวกับพลังงานทั้งหมดให้ระบายออกมา การเคลื่อนไหวของมัน เป็นไปอย่างแข็งทื่อ มันได้รับการแปรเปลี่ยนไปสู่สัญลักษณ์ในเชิงตกแต่ง ความหนาของฝีแปรงและ แก่นสารที่เป็นของเดิม ๆ ได้ถูกปฏิเสธโดย รอย ลิซเทินสไตน์ และยิ่งไปกว่านั้นเขายังทำให้ร่องรอยเหล่านั้นกลายเป็นภาพสองมิติ เพื่อว่ามันจะได้ไม่วางอยู่บนผิวหน้าของผืนผ้าใบในวิธีการเดียวกัน มันกลายเป็นมายาการหรือภาพลวงตามากขึ้น รอย ลิซเทินสไตน์ หยิบเอารายละเอียดเพียงเล็กน้อยมาและขยายให้มันใหญ่ขึ้น ด้วยลักษณะการกระทำเช่นนี้เข้าต้องการบ่งชี้ว่า action painting ได้กลายเป็นสิ่งที่พ้นสมัยไปแล้ว หรือเลยยุคของความรุ่งเรืองไปแล้วนั่นเอง สุนทรียะทางภาษาที่เป็นภาพ action painting ดูเหมือนเขากำลังจะกล่าวว่า มันเป็นไปโดยอัตโนมัติ

โดยการใช้ขนบธรรมเนียมเกี่ยวกับการแสดงออกให้ปรากฏ ซึ่งสืบทอดมาจากงานทางด้านกราฟิกดีไซน์ รอย ลิซเทินสไตน์ ได้เสนอเราด้วยภาพร่องรอยของฝีแปรง ซึ่งสิ่งที่ปรากฏ ดูแล้วอย่างกับเป็นสิ่งที่ผลิตซ้ำ และกระบวนการที่ผ่านมาจากเครื่องจักร (อันนี้ได้แนะนำว่า ต้นตอเนื้อหาของเขาอาจเป็นการผลิตซ้ำอันหนึ่งของงานจิตรกรรม action painting มากกว่าที่จะเป็น action painting จริง ๆ ) ผลงานจิตรกรรมแนวพ็อพดูเหมือนจะเป็นเครื่องจักร แต่อันที่จริงแล้วในทางตรงข้ามคือว่า มันถูกเขียนขึ้นมาด้วยมือเขามาก ๆ ซึ่งอันนี้ รอย ลิซเทินสไตน์ ประสบปัญหาที่ยากลำบากอย่างยิ่งที่จะปิดบังซ่อนเร้นความจริง ความตรงข้ามอีกอย่างก็คือ เนื้อหาเรื่องราวของงานจิตรกรรมเป็นเรื่องร่องรอยของฝีแปรงซึ่งได้รับการทำขึ้นในอีกวิธีการหนึ่ง ร่องรอยของฝีแปรงที่ฉับพลันนั้น ได้ถูกสร้างภาพขึ้นมาในลักษณะที่ปลอม ๆ กล่าวคือต้องทำอย่างเชื่องช้านั่นเอง

แผนการณ์ของ รอย ลิซเทินสไตน์ ต้องการที่จะแปลภาษาของ abstract expressionism ไปสู่ภาษาของงานทางด้าน graphic design ผลงานทางด้านวิจิตรศิลป์ซึ่งไม่เกี่ยวกับเรื่องของการพาณิชย์ (non-commercial fine art) ปรากฏว่าได้กลายเป็นผลงานทางด้านประยุกต์พาณิชย์ศิลป์ (commercial applied art) อีกครั้งหนึ่ง ความเกี่ยวพันกันคือว่า ในช่วงทศวรรษที่ 1960s นั้น abstract expressionism เป็นสิ่งซึ่งค่อนข้างสิ้นหวังที่จะทำให้เป็นเรื่องของการค้าและทำให้เป็นสื่อกลางได้ และด้วยเหตุว่ามันได้ยุติบทบาทอันสมควรที่จะได้รับในสถานะต่าง ๆ ทางศิลปะและศิลปะชั้นสูงลงไป มันเป็นเรื่องที่ตรงประเด็นพอดีที่จะเพิ่มเติมว่า จิตรกรซึ่งเป็นผู้นำทางด้าน action painting คือ Jackson เป็นคนแรกของบรรดาศิลปินอเมริกันที่ได้ประโยชน์จากปฏิบัติการของสื่อมวลชนอย่างเต็มที่ บทความและภาพของเขาแพร่ไปในนิตยสาร Life magazine (8 สิงหาคม 1949) ในการวิเคราะห์ทางด้านการตลาดเกี่ยวกับศิลปิน abstract expressionism, Bradford Collins ได้อ้างเหตุผลสนับสนุนว่าพวกมันได้ถูกขายออกไปบนพื้นฐานเกี่ยวกับจำนวนของพวกโบฮีเมียน (ชนเผ่าเร่ร่อน หรือพวกยิปซี) นั่นเอง

มันคือพยานหลักฐานจากการวิเคราะห์ข้างต้นที่ว่า ความรู้อย่างเกี่ยวข้องกับงานจิตรกรรม และประวัติศาสตร์ศิลปะของอเมริกัน นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1945 เป็นต้นมาเป็นสิ่งที่ต้องการก่อน ก่อนที่จะมีการเกี่ยวพันกับภาพในลักษณะที่ค้านกับของเดิมในภาพ "little big painting" จะเข้าใจได้ เพื่อที่จะวางหลักหรือลงความเห็นทั่วไป ผลงานศิลปะที่เนื้อหาเรื่องราวของมันเป็นผลงานศิลปะ อีกชิ้นหนึ่งนั้น หรือที่ใช้สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับการอ้างอิงตัวเอง เป็นไปได้ที่ส่วนใหญ่แล้วมัน จะดึงดูดใจผู้ชมงานในโลกศิลปะ ผู้ที่มีความรู้เจตคติฉลาดเพียงพอเหล่านั้นจะสามารถที่จะจับคว้าการ อ้างอิงถึงต่างๆ และเรื่องตลกนั้นได้ ผลงานต่างๆ ทางด้านศิลปะที่หยิบเอาเนื้อหาเรื่องราวมาทำ ในลักษณะที่เป็นสื่อภาพอันคุ้นเคย ในทางตรงข้าม มีความเป็นไปได้ที่จะได้รับการเข้าใจซาบซึ้ง โดยผู้คนที่ไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้แต่อย่างใดได้มาก (วอลด์เกอร์. 2542 : 46-51)

อาร์ สุธิพันธุ์ ได้เสนอความเห็นในประเด็นที่มาของเรื่องราวแนวความคิดของศิลปินในกลุ่มศิลปะพ็อพ ไว้ดังนี้

ศิลปินกลุ่มนี้ มีความเชื่อเกี่ยวกับสุนทรียภาพว่า "สุนทรียภาพ คือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกตามชนบท และโลกของเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอก เหล่านี้โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งใช้วิธีการของ แอบสแตรกเอกเซอร์พรีชันนิสต์บ้าง ของคิวบิสม์บ้างตามความเหมาะสม" การตอบสนองต่อสภาพโลกภายนอก ย่อมมีลักษณะต่างกันไปตามเทคนิคและวิธีการ รายการพ็อพทอป ทางโทรทัศน์ช่อง 7 ของไทยก็เป็นตัวอย่างอันหนึ่ง เป็นรายการที่ตรงกับสภาพของสังคมกรุงเทพฯ ปัจจุบัน ขณะที่ชนบางพวกกำลังถูกทำให้หลงด้วยการโฆษณาสินค้า รายการชิงโชค ฯลฯ จริงอยู่สำหรับผู้ที่ไม่แคบ อาจจะรู้สึกว่าไม่มีคุณค่าอะไร แต่ถ้าพิจารณาให้รอบคอบแล้วจะเห็นว่าเป็นประสบการณ์ตรงเป็นสภาพความเป็นอยู่แท้จริงของคนปัจจุบันส่วนหนึ่งและประสบการณ์ทางความรู้สึกนี้เป็นขบวนการอย่างหนึ่งของสุนทรียภาพที่คนบางกลุ่มมองข้ามไปเสีย ในทางทัศนศิลป์ (Visual Art) การตอบสนองของศิลปินย่อมต่างออกไป รอย ลิชเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ตอบสนองในรูปของการ์ตูน และประจักษ์ด้วยตนเองว่าการสร้างสรรค์ความเพลิดเพลินด้วยการ์ตูนนั้น เป็นการตอบสนองความจริงแนวหนึ่งต่อสังคมปัจจุบัน (อาร์ สุธิพันธุ์. 2535 : 251)

อัศนีย์ ชูอรุณ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับที่มาของเรื่องราวแนวความคิดของกลุ่มพ็อพไว้ว่า "จินตภาพของศิลปะพ็อพ รับมาจากภาพตามสื่อมวลชน ภาพโฆษณา ภาพในหนังสือการ์ตูน แล้วนำมาแสดงในแบบการผสมผสานกัน มีการเปลี่ยนแปลงไปจากลักษณะปกติและแสดงเกินกว่าลักษณะจริงดูแปลกตา" (อัศนีย์ ชูอรุณ. 2532 : 168)

กำจร สุนพงษ์ศรี ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับที่มาของเรื่องราวแนวความคิดของศิลปินกลุ่มพ็อพ อันเป็นหลักสุนทรียภาพไว้ดังนี้

1. ทำลายประเพณีนิยมในการสร้างศิลปกรรมที่เน้นในความสำเร็จของเรื่องมิติต่าง ๆ (กว้าง ยาว ลึก หนา) โดยการแก้ปัญหา เพียงแต่ภายในกรอบสี่เหลี่ยมของภาพ พวกพ็อพ อาร์ต ไม่แก้ปัญหา ด้วยวิธีดังกล่าว แต่ทำขึ้นใหม่โดยสร้างภาพ ขนาดใหญ่ให้มีผลขยายต่อสิ่งแวดล้อม ข้างเคียง ดังเช่น จะจัดเป็น ฉากชีวิต ภายในบ้านราวกับเอาของจริงมาแสดง หรือวาดให้มีขนาดใหญ่ เกินกว่าที่ควรจะเป็น

2. ใช้เทคนิคและผลิตผลทางอุตสาหกรรมมาใช้ประโยชน์ ดังเช่น สีชนิดใหม่ ๆ หรือสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมนุษย์ ประดิษฐ์คิดค้นขึ้น ฯลฯ ศิลปินนำสิ่งเหล่านี้มาทำให้ห่างไกลจากสภาพดั้งเดิมมีการนำวิธีการ จัดภาพองค์ประกอบและเทคนิคบางประการของศิลปินในอดีตมาใช้ด้วยในขอบเขตจำกัด อาทิเช่น นำเทคนิคการระบายสีอย่างรวดเร็วฉับพลันของศิลปินในกลุ่มแอ็บสแตรกท์ เอ็กสเพรสชันนิสต์ และเทคนิคที่ดูเรียบง่าย สวยงาม ของงานพาณิชยศิลป์

3. ความผูกพันของกฎสุนทรียภาพต่าง ๆ ที่ยึดถือและสร้างกันมาในอดีต ดังเช่น คุณค่าของ ศิลปะ พวกพ็อพ อาร์ต เห็นว่าศิลปะแต่ละลัทธิต่างมีส่วนดีเด่นของตนพวกเขาปฏิเสธในเรื่อง ความแตกต่าง ระหว่างรสนิยมดี-เลว ดังเช่น ผลงานของมงเครียงกับภาพยนตร์การ์ตูนมิกกี เมาส์ ของวอลท์ดิสนีย์ มีคุณค่าทางศิลปะเท่าเทียมกัน ศิลปะไม่ควรกำหนดขอบเขตในคุณค่าของตัวเอง ดังนั้น พ็อพ อาร์ต จึงขยายวงกว้างออกไป มีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มีการทำเรื่องของเด็ก ๆ บางครั้งเป็นเรื่องตลกขบขัน

4. ศิลปินกลุ่มพ็อพ อาร์ต ต่างมีความชอบแตกต่างกันไปตามถนัด บางคนมีความนิยมต่อการ แสดงออกในเรื่องของความลึกลับ และเต็มไปด้วยความฝัน ดังเช่น ในคตินิยมเซอร์เรียลลิสม์ หรือบางคนชอบการแสดงออกอย่างรุนแรงเด็ดขาด เช่น กลุ่มเอ็กสเพรสชันนิสต์ ถึงกระนั้น พวกเขายังคงมีความต้องการร่วมมือกัน คือ แสดงออกทางโลกภายนอกซึ่งเป็นเรื่องราว ที่ยังคง ผูกพันกับภาวะของสิ่งแวดล้อมของเมืองอยู่

5. มีความเคลื่อนไหวที่มีความยืดหยุ่นปรับตัวเข้ากับศิลปะทุกรูปแบบ มีการนำเทคนิค ความคิดของ คตินิยมต่าง ๆ เข้ามาคลุกเคล้าให้ปรากฏขึ้นมาในรูปแบบใหม่ “ข้าพเจ้าเพื่อศิลปะ” โอลเดนเบิร์ก ศิลปินคนสำคัญของพ็อพ อาร์ต กล่าวไว้ “ดังนั้น จึงทำบางอย่างมากกว่าจะมัวติด แต่เรื่องทำเพื่อพิพิภักดิ์”

6. การแสดงออกตามอุดมคติในลัทธิการเมืองตามแนวเสรีนิยมอย่างเต็มที่นั้น เสรีภาพเป็นปัจจัย ขึ้นพื้นฐานอันสำคัญของมนุษย์ ลัทธิประชาธิปไตยเป็นสิ่งที่ได้รับการยกย่อง ดังนั้น การแสดงออก จึงเป็นไปอย่างกว้างขวาง บางคนอาจสนใจในภาพโฆษณาสินค้า ในขณะที่จิตรกรอีกผู้หนึ่งสนใจ ในเรื่องของบุคคลสำคัญ ดังเช่น ตราภาพยนตร์ หรือประธานาธิบดี หรือวีรบุรุษคนใดคนหนึ่งก็ได้ หรืออาจสนใจเรื่องราวเกี่ยวกับทางเครื่องจักรกล เครื่องมือวิทยาศาสตร์ ฯลฯ ศิลปินแต่ละคน ต่างมีความคิดแตกต่างกันไป มีการแสดงออกอย่างง่าย ๆ จนคล้ายกับขาดความลึกซึ้งทางใจ

7. มีเจตนารมณ์สะท้อนภาพชีวิตสังคมปัจจุบัน นำเรื่องราวซึ่งคนจำนวนมากคุ้นเคยจน ลืมนึกถึงค ความสำคัญ แต่สำหรับศิลปินแล้วสิ่งแวดล้อมมีคุณค่าแก่การสร้างสรรคพวกเขา นำมาเป็นพลังจิตใจจับเอาความรู้สึกชั่วขณะหนึ่งของคนหนึ่งมาสร้างงานชีวิตกลายเป็นสิ่งรวดเร็ว และเปลี่ยนแปลงง่ายด้ายดังแฟชั่นการแต่งกาย วันนี้อาจเป็นที่นิยม แต่พรุ่งนี้ทุกคนก็ลืมเสียแล้ว ศิลปินพ็อพ อาร์ต มีความเห็นเกี่ยวกับสุนทรียภาพว่า “สุนทรียภาพ คือ ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับ สภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกตามชนบทและโลกของเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอกเหล่านี้โดย แสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งอาจ ใช้วิธีการของแอ็บสแตรกท์ หรือของคิวบิสต์ได้ตามความเหมาะสม (กัจจ สุนพงษ์ศรี. 2528 : 361-362)

ศิลปะพ็อพ เป็นศิลปะที่มีเนื้อหาที่สะท้อนสังคมที่เป็นปัจจุบันทันด่วน เหตุการณ์ที่พลุ่ง พลัดขึ้นไปในขณะนั้น หรือเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวเราแต่เราก็ลืมคิดถึงมัน ศิลปินกลุ่มพ็อพได้สะท้อน ชีวิตและสภาพสังคมดังกล่าวด้วยเนื้อหาต่าง ๆ ตามมุมมองของศิลปินในกลุ่มแต่ละบุคคล

ประเด็นนี้ อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงเนื้อหาของงานแบบศิลปะพ็อพ ไว้ดังนี้

ศิลปินกลุ่มศิลปะฟ็อพนี้ มีความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิต ปัจจุบันเป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่ง ขณะหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้นซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ในปรากฏแบบของศิลปะฟ็อพ ต่างกันตามความสนใจของศิลปินแต่ละคน บางคนสนใจภาพโฆษณา บางคนสนใจดารากาพย์ยนตร์ บางคนสนใจเครื่องจักรกล บางคนสนใจเรื่องง่าย ๆ และด้วยผลงานแสดงรูปร่างง่าย ๆ ที่เห็นอยู่ทุกวันนี่เอง จึงทำให้บางคนมีความคิดเห็นว่า ฟ็อพอาร์ตไม่ใช่ศิลปะ เพราะไม่มีคุณค่าลึกซึ้งเลย เป็นเรื่องโฆษณาง่าย ๆ เท่านั้น ความเห็นนี้สำหรับคนที่สนใจศิลปะโบราณ และบุคคลที่ใจแคบหลงอยู่กับศิลปะเก่า ๆ มักจะสนับสนุนกันเป็นส่วนมาก (อารี สุทธิพันธุ์. 2535 : 249)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้เสนอทรรศนะเกี่ยวกับเนื้อหาของศิลปะฟ็อพ ไว้ดังต่อไปนี้

ศิลปะฟ็อพ มีหลักสุนทรียศาสตร์ยอมรับสรรพสิ่งทั้งหลายที่มีอยู่ โดยเฉพาะในสภาวะแวดล้อมซึ่งมองเห็นและรับรู้ได้ จากจุดยืนนี้ทำให้งานฟ็อพ อาร์ต มีแนวแสดงออกถึงอารมณ์ต่าง ๆ กัน เช่น สงสัย อายากรู้อยากเห็น สนุกสนาน บางครั้งอาจเป็นการเยาะเย้ย เปรียบเปรย และตลกขบขันได้เช่นกัน ดังเช่นศิลปินบางคนอาจทำเป็นรูปหลอดควาสิฟัน อาหารกระป๋อง เรื่องราวชีวิตของมาริลิน มอนโร หรือลิซ เทย์เลอร์ ฯลฯ ซึ่งพวกศิลปินส่วนมากจะทำคล้ายของจริง แต่ผันแปรบางประการ เช่น ขยายสัดส่วนให้ขนาดใหญ่ขึ้นมาก หรือไม่ก็ใช้วัสดุตรงกันข้ามกับของจริง เช่น ในความคิดรวบยอดของคนทั่วไป เมื่อกล่าวถึงกรรไกร จะต้องนึกถึงภาพกรรไกรที่ทำด้วยเหล็กกล้า มีความคมสามารถตัดผ้าขาดได้ แต่ศิลปิน จะสร้างกรรไกรใหม่ขึ้นทำด้วยผ้าเย็บเป็นรูปกรรไกร ขนาดมหึมา เป็นต้น (กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 362)

นอกจากนี้แล้ว อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงเนื้อหาของศิลปะฟ็อพ ไว้ดังต่อไปนี้

ศิลปะฟ็อพเป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในปัจจุบันมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันทั่วไปเช่นเรื่องที่คนคุ้นเคย จนไม่นึกว่ามีความสำคัญอะไร แต่สำหรับศิลปินสิ่งแวดล้อมมีคุณค่าแก่การสร้างสรรคมากเป็นพลัง ที่ให้เกิดแรงดลใจ เมื่อสร้างสรรคงานขึ้นมาตามสภาพแวดล้อมจริง ๆ ประกอบกับแฝงความเชื่อ ความคิดสร้างสรรค์ และวิถีการลงไปด้วยแล้วผลงานย่อมมีความหมายสร้างสื่อร่วมกันได้ การที่คนทั่วไปมองว่าไม่เป็นศิลปะนั้น ไม่มีความสำคัญหรือทำให้การแสดงออกไขว่เขวแต่อย่างใด ลีโอ สไตน์เบิร์ก (Leo Steinberg) นักวิจารณ์อเมริกันผู้ร่วมอภิปรายด้วยในครั้งนั้น ให้ความเห็นว่า ศิลปะฟ็อพเป็นศิลปะ เพราะให้ความรู้สึกสะท้อนอารมณ์แก่ผู้ดู และศิลปิน ยิ่งกว่านั้น ยังสร้างความสนใจให้คนเกิดปัญหาสงสัยอีกด้วย และเขาได้เสริมต่อไปอีกว่า ถ้ามีหลักเกณฑ์ เกี่ยวข้องกำหนดให้รู้ว่า อะไรเป็นผลงานทางศิลปะแล้ว คณะอภิปรายนี้ ก็กำลังพยายาม ตั้งกฎเกณฑ์อันนั้นอยู่ เขาย้ำต่อไปว่า เราเชื่อแน่หรือว่าสิ่งนี้เป็นศิลปะ เพราะว่ามันแสดงลักษณะทั่วไปหรือเพราะว่าผลงานนั้นกระตุ้นให้เราตอบสนองทางความรู้สึกอย่างนั้นที่จริงแล้ว สิ่งที่เราถือว่าเป็นศิลปะ คือ สิ่งที่ศิลปินสร้างสรรค์ เขากล่าวต่อไปอีกว่า เมื่อ วิกเตอร์ ฮิวโก (Victor Hugo) ได้อ่านหนังสือของโบบีแยร์ (Baudelaire, *Ler Fleurs d'umal*) ได้เขียนจดหมายถึงโบบีแยร์แลร์ มีข้อความเพียง 5 คำ อันถือเป็นการย่อความที่กะทัดรัดทางสุนทรียภาพ คือ "ท่านสร้างสรรค์ สิ่งที่น่ากลัวแนวใหม่" (You create a new shudder) (อารี สุทธิพันธุ์. 2535 : 250-251)

ในส่วนเนื้อหาของภาพในศิลปะป๊อป อาจพอสรุปได้ว่า ภาพศิลปะป๊อป มีเนื้อหาที่สะท้อนสภาพความเป็นจริงของสังคมแห่งยุคอุตสาหกรรมใหม่ ศิลปินใช้ผลงาน ทางสื่อโฆษณา บุคคลที่สำคัญ ดาราภาพยนตร์ตัวอักษร มาเป็นรูปแบบของการนำเสนอเนื้อหาของภาพโดยศิลปิน แสดงเนื้อหาของภาพที่แสดงถึงการประสบความสำเร็จทางการตลาด ผู้บริโภคหลังสงคราม ลัทธิบริโภคนิยม การยอมรับและยกย่องผู้นำประเทศที่ปกครองประเทศประชาธิปไตย ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี เป็นต้น ศิลปินได้นำเสนอแบบเยาะเย้ย ถากถาง สร้างอารมณ์ขัน สร้างแรงสนับสนุนในอารยธรรมป๊อป (Pop culture) จนกลายเป็นรูปแบบของสุนทรียทางศิลปะแนวใหม่

## 5 รูปแบบ และกลวิธีการสร้างสรรค์งาน

### รูปแบบ

เป็นลักษณะบ่งชี้ให้มองเห็นถึงการแสดงออกหรือการถ่ายทอดความคิดของศิลปินให้เป็นรูปที่มองเห็นได้ โดยอาศัยส่วนประกอบทางศิลปะหรือมูลฐานทัศนศิลป์ (Visual Element) เป็นสื่อในการแสดงออก รูปแบบทางศิลปะจะต้องมีความสัมพันธ์กับเรื่องราวและแนวความคิดของศิลปิน สน สีมাত্রึง จำแนกรูปแบบศิลปะออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่

1. รูปแบบเหมือนจริง ให้ความสำคัญแก่ความจริงตามการเห็นแสดงรายละเอียดตามข้อเท็จจริงที่มีอยู่ในธรรมชาติ
2. รูปแบบศิลปะอารมณ์แก่อารมณ์ แสดงความรู้สึกอันเกิดจากการตอบโต้ระหว่างประสบการณ์ส่วนบุคคลของศิลปินกับสิ่งเร้า คือแบบเบี่ยงหน้ายังอาศัยรูปแบบที่มีอยู่ในธรรมชาติ แต่มีอิสระที่จะลด เพิ่ม ตัดทอน รูปที่แสดงไม่ต้องตรงตามข้อเท็จจริงในธรรมชาติ แต่การเปลี่ยนแปลงรูปที่แสดงนั้นต้องสนองผลทางอารมณ์ และความรู้สึกที่ต้องการแสดงออก
3. รูปแบบศิลปะจินตนาการให้ความสำคัญแก่ความเข้าใจ และความคิดเห็นของศิลปิน รูปที่ใช้แสดง ในงานศิลปะ จะอาศัยรูปที่มีอยู่ในธรรมชาติ หรือคิดจะสร้างรูปขึ้นเองก็ได้ มีอิสระที่ลดเพิ่ม ตัดทอนรูปที่ได้จากธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงรูปที่แสดงจะต้องสนองตอบต่อความเข้าใจ ความฝันความเชื่อและเรื่องที่เกี่ยวกับจิตใต้สำนึก
4. รูปแบบศิลปะนามธรรมให้ความสำคัญกับความงามอันเกิดจากปัญญาความคิดที่เข้าถึงคุณลักษณะ องค์ประกอบ ศิลปะและระบบวิธีการสื่อความหมายไม่ต้องคำนึงถึงข้อเท็จจริง และรูปที่มีในธรรมชาติ เน้นความสำคัญขององค์ประกอบศิลปะให้มีความสัมพันธ์มีผลด้าน สื่อความหมายโดยตัวมันเองไม่ต้องอาศัย รูปทรงที่มีเรื่องราวรูปทรงที่รู้จัก (สน สีมাত্রึง. 2537 : 116-117)

### วิรุณ ตั้งเจริญ แสดงทัศนะว่า

ศิลปะในอดีตมักแสดงรูปแบบเหมือนคนจริงรูปแบบอันประณีตบรรจงและรูปแบบที่กระทำเลียนแบบกัน เพื่อให้ศิลปะสามารถ สื่อสารกับประชาชนพลเมืองได้อย่างง่ายดายคุ้นเคยและพร้อมกันนั้นรูปแบบอันวิจิตรบรรจง ก็ช่วยตอกย้ำความรู้สึก ดุจเทพและสรวงสวรรค์ให้กับผู้มีอำนาจและศาสนาด้วย

สำหรับศิลปะสมัยใหม่นั้น มักเป็นรูปแบบลดทอน (distortion) ที่ผิดเพี้ยนไปจากธรรมชาติสิ่งแวดล้อม หรือรูปแบบนามธรรม (Abstraction) ที่มุ่งเสนออารมณ์และความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ เป็นรูปแบบที่ตอบสนองปัจเจกภาพมากกว่าการตอบสนองประเพณีนิยม (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2536 : 48)

สุชาติ เทาทอง ได้แบ่งรูปแบบงานจิตรกรรมไว้ 3 ลักษณะ คือ

1. Figurative หมายถึงรูปแบบทางรูปธรรมดูสามารถรู้ได้ว่าเป็นภาพคน สัตว์ สิ่งของเช่น ภาพทิวทัศน์ ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพดอกไม้ เป็นต้น
  2. Non-Figurative หมายถึงรูปแบบทางนามธรรมแสดงให้เห็นเป็นเส้น สี น้ำหนัก รูปทรง
  3. Semi-Figurative and Non-Figurative หมายถึงรูปแบบกึ่งนามธรรมสามารถเห็นได้ว่าเป็นรูปทรงต่าง ๆ แต่มีลักษณะของการตัดทอนหรือดัดแปลงไปจากธรรมชาติ
- รูปแบบ Figurative กับ Non-Figurative ที่จริงแล้วมักจะอยู่บนเส้นแขนอันเดียวกัน มีปลายข้างหนึ่งเป็นรูปธรรม และปลายอีกข้างหนึ่งเป็นนามธรรม ตรงกลางจะเป็นกึ่งนามธรรม (Semi-Figurative and Non-Figurative) นอกจากนี้แล้วผู้สร้างมีอิสระที่จะยืนอยู่ที่จุดใดจุดหนึ่งตลอดเส้นแขนนี้ ซึ่งมีอยู่มากมายนับไม่ถ้วน (สุชาติ เทาทอง. 2533 : 79)

บุญเยี่ยม แยมเมือง กล่าวว่า

รูปร่างและรูปทรง รูปร่าง หมายถึง รูปที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ เกิดจากการลากเส้นให้มาบรรจบกัน ไม่แสดงความละเอียดภายใน แสดงเฉพาะโครงสร้างภายนอก เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม รูปที่เกิดจากการเล่นเงา เป็นต้น ส่วนรูปทรง หมายถึง รูปที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ คือไม่เพียงแต่ลากเส้นให้มาพบกันเท่านั้น ยังแสดงให้เห็นรายละเอียด อย่างอื่นชัดเจนขึ้น เช่น ความตื้น ลึก หนา บาง รูปร่างและรูปทรง แบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. รูปเหมือนจริง เป็นรูปตามธรรมชาติ หรือรูปธรรมดาที่เห็นอยู่ทั่วไป เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ เจดีย์ บ้านเรือน แมว นก เป็นต้น เป็นรูปที่ดูแล้วเข้าใจได้ง่าย รับรู้ง่าย
2. รูปตัดทอน รูปดัดแปลง เป็นรูปที่ดัดแปลงหรือตัดทอนจากธรรมชาติ หรือจากสิ่งที่คุ้นเคย คุ้นตา รูปที่ตัดทอนหรือ ดัดแปลงนี้ทำได้หลายวิธี เช่น ทำให้บิดเบือนจากความเป็นจริง ทำให้เหนือไปจากความเป็นจริง หรือเป็นรูปที่นำมาจัดเสียใหม่ นำมาดัดต่อใหม่ เป็นต้น
3. รูปที่ไม่มีความหมาย เป็นรูปอิสระ ได้แก่ รูปทรงเรขาคณิต รูปทางชีววิทยา เป็นต้น (บุญเยี่ยม แยมเมือง. 2537 : 45-46)

รอย ลิซเทินสไตน์ มักทำงานที่หนึ่งหรือลบทิ้งจากหัวข้อเรื่องของเขางานแนวพ็อพ ในยุคเริ่มแรกของเขา คือ เครื่องครัว ผลิตภัณฑ์ผู้บริโภค ไม่ได้เป็นรุ่นที่เป็นหัวเรื่องของมัน แต่มันอยู่บนขบวนการผ่านการทำสำเนาซึ่งก็คือ ขบวนการพิมพ์ซ้ำ มันอาจอยู่ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร สื่อโฆษณา หรือในสมุดหน้าเหลือง ชุดงานของเขาถือเป็นพื้นฐานในการดูงาน ที่ผ่านขบวนการพิมพ์ แล้ว รูปแบบการทำสำเนาหนังสือภาพศิลปะ สิ่งเหล่านี้คือข้อมูลพื้นฐานในการแสดงออกของ

แนวคิด ปี คศ. 1960 เป็นปีที่เขาได้ค้นพบหัวข้อเรื่องที่จะสร้างสรรค์งานมันเกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อม แต่การได้เห็นภาพที่ผ่านการพิมพ์จากผลพวงของงานพาณิชยศิลป์

ผลงานของเขาเป็นความพยายามที่จะเป็นศิลปินภาพการ์ตูนในระยะนี้ในรายละเอียดของงานจะมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือ ภาพที่ดูแบน ๆ และความลงตัวในการจัดวางของสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ อย่างมีเหตุผลของการบรรยายภาพสมัยใหม่ของแบบการ์ตูน สำคัญของศิลปินยุคเดียวกันที่สื่อสารออกมาบวกกับภาพเหล่านั้นว่า เห็นด้วยกับเขา คนที่ย้ำเสมอว่าไม่ชอบภายในความชอบของภาพการ์ตูนของเขา การขยายเรื่องราวที่ใหญ่ ความแตกต่างของหัวข้อหลักในเนื้อหา คือ วงจรแห่งความน่าค้นหาและคลายความสงสัยในวัฒนธรรมของความนิยม

แอนดริคสัน กล่าวถึงรูปแบบของ รอย ลิซเทินสไตน์ ว่า

ระหว่างปี 1961 และ 1965 การเขียนรูปส่วนใหญ่ของ รอย ลิซเทินสไตน์จะมีลักษณะเป็นภาพการ์ตูน คือการใช้เส้นรอบรูปเป็นสีดำกับขอบของบริเวณกลุ่มสีและบ่อยครั้งที่เขาประยุกต์เอาเม็ดสีกรีนของกระบวนการพิมพ์มาทำเทียมด้วยมือซึ่งเป็นคล้ายกับการแสดงภาพของเนื้อแท้ของแผ่นกระดาษของหนังสือการ์ตูนในการมองระยะใกล้ ภาพเขียนแนวการ์ตูน เริ่มปรากฏครั้งแรกในอเมริกา ในปี 1950 ในผลงานรวมภาพเขียนของ Robert Rauschenberg ที่ชื่อ "Odalisque" 1955-1956 และในภาพเขียนของ Jasper John ชื่อ Alley Oop ในปี 1958 เป็นภาพที่มีเส้นกับสีดำแบ่งช่อง ๆ และการใช้สีทึบแบบระเหยเรียบการกระทำเช่นนี้เป็นจุดก่อเกิดความสนใจของศิลปินที่มีผลจากการสื่อสารและมวลผลิดงานพาณิชย แต่ รอย ลิซเทินสไตน์ และ Andy Washol คือ คนแรกที่ทำสิ่งเหล่านี้ Warhol เขียนภาพ Dick Tracy ในปี 1960 ในขณะที่ รอย ลิซเทินสไตน์ เขียนภาพ Engagement Ring ในปีต่อมา

นั่นคือปีที่ รอย ลิซเทินสไตน์ เขียนภาพครั้งแรกในภาพลักษณะการ์ตูนเรื่อง การใช้ลักษณะเหมือน Popeye และในภาพชื่อ "Look Mickey, Donald Duck และ Mickey Mouse" ซึ่ง John Coplans ชี้ว่านี่คือ "การเปลี่ยนหนังลงในสีและรูปทรงจากต้นฉบับ" และว่าการเขียนภาพที่ขยายใหญ่ และ Directly and loosely drawn ไม่เชื่อมโยงถึงงานของเขาในยุคต่อมาคือการเก็บรูปตามที่ Warhol เคยทำไว้ แต่ในรูปลักษณะ รอย ลิซเทินสไตน์ ไม่ได้ทำที่บางครั้งแรกของงานเขามาจากสังคมสมัยใหม่ ที่เป็นยอคนนิยม ไม่เป็นภาพการ์ตูนธรรมดา แต่ว่า รอย ลิซเทินสไตน์ ได้มาจากความเป็นเด็กของเขา ตามครรลอง ภาพลักษณ์ของเขา บนพื้นตัวหนังสือบอกเรื่องราวจากการดูกับครั้งหนึ่งเท่านั้น ที่ลักษณะที่ว่า มันคือความเป็นตัวของตัวเอง ที่ใช้ภาพการ์ตูนเป็นการบอกเรื่องราว (แอนดริคสัน. 1994 : 15)

สรุปรูปแบบในการสร้างสรรค์งานได้ว่าการเขียนรูปส่วนใหญ่ของ รอย ลิซเทินสไตน์จะมีลักษณะเป็นภาพการ์ตูน คือการใช้เส้นรอบรูปเป็นสีดำกับขอบของบริเวณกลุ่มสีและบ่อยครั้งที่เขาประยุกต์เอาเม็ดสีกรีนของกระบวนการพิมพ์มาทำเทียมด้วยมือซึ่งเป็นคล้ายกับการแสดงภาพของเนื้อแท้ของแผ่นกระดาษของหนังสือการ์ตูนในการมองระยะใกล้ ภาพเขียนแนวการ์ตูน เป็นภาพที่มีเส้นกับสีดำแบ่งช่อง ๆ และการใช้สีทึบแบบระบายเรียบการกระทำเช่นนี้เป็นจุดก่อเกิดความสนใจของศิลปินที่มีผลจากการสื่อสารและมวลผลิดงานพาณิชย งานเขามาจากสังคมสมัยใหม่ ที่เป็นยอคนนิยม ไม่เป็นภาพการ์ตูนธรรมดา แต่ว่า รอย ลิซเทินสไตน์ ได้มาจากความเป็นพ่อของเด็กของเขา ตามครรลองภาพลักษณ์ของเขา บนพื้นตัวหนังสือบอกเรื่องราวจากการดูกับครั้งหนึ่งเท่านั้น ที่ลักษณะที่ว่า มันคือความเป็นตัวของตัวเอง ที่ใช้ภาพการ์ตูนเป็นการบอกเรื่องราว

### กลวิธีในการสร้างภาพ

ปี ค.ศ. 1961 รอย ลิชเทินสไตน์ ประสบผลสำเร็จในการใช้เทคนิคการเขียนภาพแบบ อุตสาหกรรม งานพิมพ์ ที่มีลักษณะเป็นจุด ๆ คล้ายกับการมองภาพการ์ตูนในแว่นขยาย เขาได้ ขยายภาพลงบนแผ่นผ้าใบ และใช้การระบาย สีน้ำมันมีการตัดเส้นขอบ การใช้สีที่ใช้ในอุตสาหกรรม และจุดตามแบบงานพิมพ์ เกิดเป็นภาพที่ชื่อ “Look Mickey” มันแสดงอาการที่โดนัลด์ดั๊ก กำลัง ดึงเบ็ดที่เกี่ยวเอาชายเสื้อของเขา ทำให้เขาคิดว่าตกเบ็ดได้ปลาตัวใหญ่ มิกก็ฉลาดและดีกว่าเสมอ ยืนหัวเราะอยู่ใกล้ มันคือภาพที่ไม่ต้องบรรยายอะไรมาก กลวิธีการเขียน เขาใช้เทปกั้นเฉพาะส่วน ที่ไม่ต้องการก่อนแล้วจึงระบายสีลงในพื้นที่ที่เป็นกลุ่มสีใหญ่ บริเวณเส้นส่วนใหญ่ แล้วจะใช้สีดำเขียน ซึ่งสามารถเขียนทับได้ทุกสี จุดที่แทนคำเม็ดสกรีน เขาใช้วิธีการตัดรูปทรงเป็นวงกลม ตามขนาด ที่ต้องการแล้วระบายสีลงในตำแหน่งที่จัดวางไว้แล้ว ในบางครั้งพื้นที่การเขียนภาพมีขนาดใหญ่ จุดเหล่านี้จะถูกจัดวางเป็นลายซ้ำ ๆ กัน (pattern) ลงบนแม่แบบพิมพ์ตะแกรงไหม (silkscreen) แล้วนำไปพิมพ์ลงบนตำแหน่ง ที่ต้องการเขาใช้วิธีการเขียน เขาใช้เทปกั้นขอบบริเวณระหว่างสีออก จากกันแล้วระบายสีลงในบริเวณที่กั้นสีไว้แล้วเสร็จแล้วจึงใส่จุดโดยการ ตัดกระดาษเป็นวงกลมแล้ว ระบายลงไป สุดท้ายเขาใช้สีดำตัดเส้นขอบ

กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินกลุ่มพ็อพนั้น นับว่าเป็นการทลายกำแพงการ สร้างสรรค์ศิลปะแบบเก่า ๆ ดังที่เคยมีมา ศิลปินแสวงหากลวิธีที่ใหม่เพื่อนำเสนอรูปแบบศิลปะที่ เป็นเอกลักษณ์ส่วนตัว อาทิเช่น การระบายสีแบบขอบคม การระบายสีผสมผสานการพิมพ์ หรือ การปะติดวัสดุจริงเข้าไปในผลงานศิลปะ

ก่าจร สุนพงษ์ศรี ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเทคนิคกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบ ศิลปะพ็อพไว้ดังนี้

ดังนั้นศิลปินพ็อพ อาร์ต จึงใช้วิธีการเก่าผสมเข้ากับเทคนิคของพาณิชย์ศิลป์ เช่น ภาพภาพโฆษณา ฯลฯ แต่ไม่ได้มีเจตจำนงทางการค้า หากทำขึ้นในลักษณะแสดงให้เห็นว่าศิลปะเป็นอย่างไรในทุกวันนี้ นอกจากนี้มีการใช้ขบวนการ ทางกลศาสตร์ ซึ่งเท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสิ้นสุด ของทฤษฎีศิลปะในอดีต ซึ่งนิยมผลงานที่เกิดขึ้นกับ มือและปัญญาและศิลปินเท่านั้น (ก่าจร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 362)

อารี สุทธิพันธุ์ ได้ยกความเห็นของเฮนรี เกลซาล์เลอร์ (Henry Geldzahler) ในเทคนิค การสร้างสรรค์ศิลปะศิลปะพ็อพ ของศิลปินไว้ดังนี้

ทางด้านเทคนิค เขาให้ทัศนะว่าพ็อพอาร์ต ใช้เทคนิคทุกอย่างของแอบสแตรก เอกซ์เพรสชันนิสท์ เช่น วิธีหยด สดัก ป้าย เส้นรอบนอกคม (Hard edge) ฯลฯ ตามที่ศิลปินต้องการ ทางด้านเรื่องราว ก็พยายามเน้นรูปวัตถุให้คมชัดแจ่มแจ้งขึ้น และวัตถุบางอย่างก็มีความหมายเสียดสีสังคม ซึ่งไม่ผิดกับเรื่องราวที่นิยมของศิลปินยุคก่อน ๆ เช่น โดเม (Daimier) รือทูลส์ โลเทรค (Lautrec) เลยและเมื่อตอนศิลปินพวกนั้นมีชีวิตอยู่ ก็ไม่เป็นที่ยอมรับหรือยกย่องนัก เพราะเป็นของใหม่ที่ สะท้อนสังคมปัจจุบัน ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับแบบอย่างศิลปะในอดีต มีความเป็นลักษณะของตัวเอง อย่างแท้จริง ส่วนใครจะเห็นว่าไม่ใช่ศิลปะนั้น เป็นเรื่องเฉพาะตัว (อารี สุทธิพันธุ์, 2535 : 249-250)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี กล่าวถึง กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินกลุ่มพ็อพ ไว้ดังนี้

ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าศิลปินในคตินิยมพ็อพ อาร์ต ของแต่ละประเทศต่างดำรงความมีอิสระภาพในด้านการพัฒนารูปแบบส่วนตน แต่ก็ยังมีความคิดสอดคล้องกันในเรื่องการใช้วัสดุมูลเหตุล่อใจ เทคนิคในการปะติดเสริมแต่งเติม (collage) การระบายสีที่ขอบตัดเส้นให้คมกริบ (Hard-edge) การใช้สีฉูดฉาดบาดตา (garish colors) ใช้เทคนิคทาง วิทยาศาสตร์สมัยใหม่เข้าช่วย เช่น ภาพถ่าย นำระบบการพิมพ์ของภาพโฆษณาหรือการตูนมาใช้ หรือวาดภาพให้ดูกับกึ่งภาพถ่าย (quasiphotography) ศิลปินพ็อพ อาร์ต ทุกชนิดทุกภาษาต่างนำมาใช้คล้ายคลึงกันจนกลายเป็นขบวนการใหม่ ของวงการศิลปะกรรมสากล (กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 360)

กลวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปะแบบศิลปะพ็อพ สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ ศิลปินกลุ่มศิลปะพ็อพ มุ่งสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการตอบสนองโลกแห่งเทคโนโลยีสมัยใหม่ในยุคนั้น มีการระบายสีด้วยเทคนิคแบบ แอบสแตรกเอกซ์เพรสชันนิสต์ โดยวิธีการหยด สลัด ป้าย มีร่องรอยพุทกันที่รุนแรง นอกจากนี้แล้ว ยังพบการระบายสีแบบขอบคม (hard-edge) มีการใช้สีที่ฉูดฉาดตามแนวของการใช้สีในงานพาณิชย์ศิลป์

นอกเหนือจากการระบายสีแล้ว ศิลปินยังใช้กรรมวิธีทางวิทยาศาสตร์เข้าช่วย เช่น มีการนำการพิมพ์แบบต่าง ๆ เข้ามาผสมผสานการระบายสี เทคนิคการปะติดด้วยวัสดุจริง การใช้เทคโนโลยีทางด้านภาพถ่าย เป็นต้น

แอนดี วอร์โฮล ได้กล่าวเกี่ยวกับกลวิธีการสร้างงานของ รอย ลิชเทนสไตน์ ว่า

งานจิตรกรรมภาพการ์ตูนของ รอย ลิชเทนสไตน์ มีการใช้จุดเม็ด Screen หรือที่เรียกว่า Benday Dots มากกว่าที่จะใช้เส้นรอบนอกสีดำและเขม่าดำที่สีที่ใช้โดยเป็นเฉพาะแบบของสีทางงานอุตสาหกรรมจุดเม็ดสกรีน (Benday dots) ดูเหมือนจะเป็นพื้นผิวหน้าของงานจิตรกรรมไปแล้ว ในขณะที่ได้แยกรูปของการ์ตูนยอคนนิยมลงไปงานศิลปะไม่มีซ้ำครั้งที่มีการค้นพบทางเลือกของการแสดงออกของความเป็นตัวของตัวเอง นอกจากนั้นการปะติดวัสดุต่าง ๆ หรือที่บรรดาศิลปินต่าง ๆ ทำกัน รอย ลิชเทนสไตน์ ได้ใช้เทคนิคที่เกี่ยวกับการพิมพ์ อย่าง Benday dots ที่ทำให้บรรดานักวิจารณ์ได้ตำหนิเขาว่าเขาไม่เหลือต้นกำเนิดของตัวเองแล้ว แต่เขาไม่แสดงความจริงของรูปภาพที่เขานำมาสร้างงาน เพียงแค่เขาเสนอความเป็นตัวของตัวเองต่างหาก (วอร์โฮล. 1987 : ไม่ปรากฏเลขหน้า)

แฮนดริคสัน กล่าวถึงเกี่ยวกับ Benday Dots ของรอย ลิชเทนสไตน์ว่า

ภาพของการใช้ Benday Dots ในงานของ รอย ลิชเทนสไตน์ เริ่มที่จะมีลักษณะเป็นคำที่มีความหมายกับงาน ศิลปะของเขาแล้วตั้งแต่นั้นที่เล่นคลอไปกับการนำเสนองานจนทุกวันนี้ ตั้งแต่ Benday Dot นำมาใช้ มันมากด้วย ความสำคัญกับงานของเขามันมีคุณค่าในการนำเสนอสาระสำคัญในการดูภาพของเขา นอกจากนั้นยังได้กล่าวถึงประวัติที่มาของ Benday Dots ว่า ชาวอเมริกันชื่อ

เบนจามิน เดย์ มีชีวิตช่วงปี 1839 - 1916 ได้เป็นผู้คิดค้นจุดที่ใช้ในขบวนการพิมพ์มาจนถึงปัจจุบัน พ่อของเขาเป็นผู้ก่อตั้งหนังสือพิมพ์ที่ชื่อว่า "The Sun" ซึ่งมีอิทธิพลส่งผลให้เขาได้คิดค้นการหาวิธีการคัดลอกภาพ เพื่อที่จะมาทำรูปเหมือนในขบวนการพิมพ์ ซึ่งเป็นสายงานอาชีพเขา แม้ว่าเดย์จะเคยศึกษาศิลปะจากปารีส และเขาได้กลับมานิวยอร์ก เมื่ออายุ 25 ปี ได้ทำงานเขียนภาพประกอบและสิ่งพิมพ์อื่น ๆ ซึ่งในขณะนั้น การเขียนภาพจะมาจากแกะไม้เพื่อเป็นแม่พิมพ์เป็นขบวนการพิมพ์ด้วยมือ เพื่อทำสำเนาจำนวนมากจึงไม่เหมาะ กับสายงานและเวลา ในราวปี ค.ศ. 1878 เขาได้คิดค้นวิธีการคัดลอกสีจากการวาดเส้น ซึ่งรู้จักกันในวิธีการที่เรียกว่า "Benday Rapid shading Medium" (แอนดริคสัน. 1994 : 32)

จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่ากลวิธีการสร้างงานของ รอย ลิชเทนสไตน์ ใช้วิธีการเก่าผสมเข้ากับเทคนิคของพาณิซย์ศิลป์ มีการใช้จุดเม็ด Screen หรือที่เรียกว่า Benday dots มากกว่าที่จะใช้เส้นรอบนอกสีดำเช่น พวกภาพโฆษณา ฯลฯ แต่มีได้มีเจตจำนงทางการค้า หากทำขึ้นในลักษณะแสดงให้เห็นว่าศิลปะ การระบายสีให้เรียบ การระบายสีที่ขอบตัดเส้นให้คมกริบ (hard-edge) การใช้สีฉูดฉาดบาดตา (garish colors) ใช้เทคนิคทาง วิทยาศาสตร์สมัยใหม่เข้าช่วย เช่น ภาพถ่าย นำระบบการพิมพ์ของภาพโฆษณาหรือการ์ตูนมาใช้ การใช้สีอคริลิคละลายด้วยน้ำมันสน ซึ่งโดยมาก สีอคริลิคมีการผสมกับน้ำมันแล้ว แต่ รอย ลิชเทนสไตน์ คิดว่ามันดูมันไป เขาเลยปรับมาเป็น Magna เพราะมันดูเหมือนสีน้ำมันมากกว่า เพราะ Magna ที่ละลายโดยน้ำมันสน (turpentine) จะง่ายในการลบ โดยเมื่องานเสร็จแล้วมันจะปราศจากร่องรอยให้เห็น และดีสำหรับการเลี่ยงปัญหาการเกาะของสีด้านล่าง เพราะ Magna มีการละลายอีกด้วยในน้ำมันสนอีกหนึ่งแอลกอฮอล์ ละลายน้ำมันวานิชคือ จะใช้สำหรับสีที่ทาทับ กลวิธีการเขียน การพิมพ์ silk-screen หรือ serigraph เขาใช้เทพกันเฉพาะส่วนที่ไม่ต้องการก่อนแล้วจึงระบายสีลงในพื้นที่ที่เป็นกลุ่มสีใหญ่ บริเวณเส้นส่วนใหญ่ แล้วจะใช้สีดำเขียนซึ่งสามารถเขียนทับได้ทุกสี จุดที่แทนคำเม็ดสกรีน เขาใช้วิธีการตัดรูปทรงเป็นวงกลม ตามขนาดที่ต้องการแล้วระบายสีลงในตำแหน่งที่จัดวางไว้แล้ว ในบางครั้งก็พื้นที่การเขียนภาพมีขนาดใหญ่ จุดเหล่านี้จะถูกจัดวางเป็นลายซ้ำ ๆ กัน (pattern) ลงบนแม่แบบพิมพ์ใช้ใหม่ (silkscreen) แล้วนำไปพิมพ์ลงบนตำแหน่ง ที่ต้องการ

## 5.1 โครงสร้างของภาพ

### 5.1.1 การจัดวางภาพ

การจัดส่วนประกอบของภาพให้มีความเชื่อมโยงประสาน ตามความต้องการของศิลปิน นับเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ศิลปะ ในส่วนประกอบของโครงสร้างอาจประกอบด้วย จุด เส้น รูปทรง รูปทรง หรือแม้แต่วิสัยสำเร็จที่นำมาติดปะลงบนชิ้นงาน ซึ่งทั้งหมดได้ถูกนำมาจัดประกอบเข้าด้วยกันในอัตราส่วน ตำแหน่ง ของแต่ละส่วนประกอบในชิ้นงานอย่างลงตัว และเหมาะสม ในทางทัศนศิลป์ได้แยกแยะส่วนประกอบของโครงสร้างไว้เพื่อช่วยต่อการวิเคราะห์ผลงานไว้คือ ดุลยภาพ (ballance) สัดส่วน (proportion) ประสานกลมกลืน (harmony) จังหวะ (rhythm) จุดเด่นของงาน (dominance) รูปและพื้น (figure and ground) พื้นผิว (texture)

หากพิจารณาผลงานของ รอย ลิชเทนสไตน์ ในชุดที่นำมาศึกษาวิเคราะห์ จะพบส่วนประกอบของโครงสร้างของภาพหลัก ๆ คือ การจัดวางภาพในสัดส่วนขยายรูปหน้าเต็มในลักษณะสมดุลทั้งสองข้าง การแยกรูปและพื้น และการสร้างพื้นผิวจากจุด

## สุชาติ เถาทอง อธิบายเกี่ยวกับหลักทัศนศิลป์ว่า

โครงสร้างทางทัศนศิลป์หรือบางที่เรียกว่าภาษาทางศิลปะเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์ และพิจารณางานศิลปะว่ามีความงาม และความเหมาะสมเพียงใด โครงสร้างทางศิลปะประกอบด้วย ดุลยภาพ (balance) สัดส่วน (proportion) ประสานกลมกลืน (harmony) จังหวะ (rhythm) จุดเด่นของงาน (dominance) แต่หลักการเหล่านี้มิได้เป็นกฎเกณฑ์ตายตัวที่จะต้องปฏิบัติตาม ทุกกรณีเพราะการจักรและการสร้างสรรค์เป็นการแก้ปัญหาซึ่งอาจต้องดัดแปลงปรับปรุงเพื่อให้ งานนั้นมีเอกภาพมากที่สุด (สุชาติ เถาทอง. 2539 : 67)

การจัดภาพในที่นี้จะหมายถึงเรื่องของความสมดุลและสัดส่วนของภาพ

ดุลยภาพ (balance) มีความหมายที่สอดคล้องกัน คือ ความสมดุล ความคงที่ ความผ่อน คลาย เป็นการถ่วงให้เกิดความเท่ากัน อาจในความรู้สึกหรือการจัดองค์ประกอบ แบ่งออกได้ 2 แบบ คือ

1. แบบเหมือนกันทั้งสองข้าง จะเห็นได้ง่ายในธรรมชาติทั่วไป เช่น เจดีย์ ปราสาท หรือ แม้แต่ร่างกายของคนที่มีซีกซ้าย ขวาเท่าๆ กัน

2. แบบไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง อาจไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แต่สามารถทรงตัวอยู่ได้ เป็นการจัดวางแบบไม่มีหลักเกณฑ์ มีความสมส่วน ให้ความรู้สึกมั่นคง มีการเคลื่อนไหว แต่คำนึง ถึงหลักดังนี้

- 2.1 การจัดที่จุดศูนย์กลาง
- 2.2 การจัดที่บริเวณเส้นผ่าศูนย์กลาง
- 2.3 การจัดตามแนวนอน
- 2.4 การจัดวางที่มีระยะและบริเวณว่าง
- 2.5 การจัดแบบอาศัยความเคลื่อนไหว

สัดส่วน จะเป็นส่วนของความสัมพันธ์ของขนาด ความยาว ความสูง และความลึก อัตรา เบลี่ยที่นิยมของสัดส่วนคือ 3 : 4 สัดส่วนเป็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆ แต่ละส่วนที่ประกอบ ขึ้นมาเป็นรูปทรง

รอย ลิซเทินสไตน์ใช้วิธีการของพาดิชย์ศิลป์ เช่น พวกรูปโฆษณา นำมาขยายสัดส่วน ให้ใหญ่ขึ้นโดยแบ่งเป็นรูป 3 ส่วน และพื้น 1 ส่วน การจัดวางในลักษณะสมดุลย์ทางความรู้สึก โดยใช้การถ่วงกันระหว่าง รูปหน้าและ ตัวหนังสือที่เป็นคำพูด

### 5.1.2 การแยกรูปและพื้น

รูปและพื้นเป็นสิ่งตรงกันข้าม แต่ต้องอาศัยซึ่งกันและกัน เมื่อมีการสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สิ่งนั้นเราเรียกว่ารูป (figure) บนที่ว่างที่เราเรียกว่าพื้น (ground) รูปและพื้นที่เราสร้างหากมีการ เปลี่ยนแปลงมันมีผลกระทบซึ่งกันและกัน การจัดภาพอาจให้ลักษณะที่แตกต่างกันไปคือ รูปคือผล บวกพื้นคือผลลบ รูปคือส่วนเด่นพื้นคือส่วนด้อย รูปคือส่วนหน้าพื้นคือส่วนหลัง ทั้งนี้ทุกอย่างควรมี ส่วนของความกลมกลืน และสร้างปฏิกิริยาทางสายตาได้ดี

งานของรอย ลิซเทินสไตน์ ส่วนใหญ่มักใช้การแยกรูปกับพื้นด้วยความเป็นส่วนหน้าส่วน หลัง คือหน้าเป็นรูปคน และหลังเป็นพื้นหลัง

อัลโลเวย์ กล่าวเกี่ยวกับภาพงานของรอย ลิซเทินสไตน์ ว่าภาพการ์ตูนเริ่มปรากฏในผลงานศิลปะของอเมริกาในช่วงปี ค.ศ. 1950 เป็นต้นมาในงาน งานเขียนแบบรวบรวมเทคนิคของ โรเบิร์ต ราเซนเบิร์ก เช่น "Odalisque" ในปี 1955 - 56 ซึ่งเป็นส่วนของงานศิลปะของงานที่ชื่อว่า "Beyond Mars" และในงาน "Alley Oop" ของแจสเปอร์ จอห์น ในปี 1958 มันจุดประกายให้ศิลปินหันมาสนใจในสาระที่เกี่ยวกับ ข่าวสาร, ผลิตภัณฑ์ ของการโฆษณามวลชนผลิต (Mass Communications) แต่ในส่วนเขา แอนดี้ วอร์ฮอล และ รอย ลิซเทินสไตน์ คืองานที่เป็นภาพการ์ตูนล้วน ๆ แอนดี้ วอร์ฮอล เขียนภาพ "Dick Tracy" ในปี 1960 และรอย ลิซเทินสไตน์ เขียนภาพ "Engagement Ring"

เหล่านี้ คือ ส่วนย่อยของการเปลี่ยนสีและรูปทรงจากภาพต้นฉบับ และนั่นคือการเขียนภาพที่ขยายใหญ่ และ "การวาดภาพที่มีทิศทางที่เป็นอิสระ" งานของแอนดี้ วอร์ฮอล อาจจะเป็นการรวบรวมภาพและเขียนแต่รอย ลิซเทินสไตน์ ไม่ใช่แหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ จะเป็นผลจากสังคมสมัยใหม่และวัฒนธรรมแห่งความทันสมัยไม่ได้เป็นการดูแต่เป็นสังคมหมากฝรั่งว่า รอย ลิซเทินสไตน์ สร้างจากประเภทของฉากของการดูเพียงหนึ่งลักษณะเท่านั้น มันคือการใช้การ์ตูนจากธรรมชาติของฉากที่เป็นดั้งเดิม (อัลโลเวย์. 1983 :13)

### 5.1.3 การสร้างพื้นผิว

การสร้างพื้นผิวในงานศิลปะมีทั้งแบบเป็นธรรมชาติและแบบปรุงแต่ง สามารถสร้างทั้งความกลมกลืนและความขัดแย้งต่อการมองงานศิลปะได้ การสร้างพื้นผิวอาจมีแหล่งที่มาจาก

จุด (dot) เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สุด ไม่มีมิติ เมื่ออยู่ที่ว่าจะเกิดปฏิกิริยาต่อที่ว่าง เมื่อนำมาเรียงต่อกันจะเกิดเส้น เมื่อรวมกลุ่มจะเกิดน้ำหนักรูปร่าง

เส้น (line) เป็นโครงสร้างที่สำคัญของงานศิลปะสามารถแสดงความรู้สึก ความหมาย เส้นมีมิติเดียวคือความยาว แต่มีลักษณะ โค้ง หยัก ตรง คด ฯลฯ

น้ำหนัก (tone) เป็นค่าความอ่อนแก่ของสีดำหรือสีอื่น ๆ มีสองมิติคือ กว้างกับยาว ให้ปริมาตรแก่รูปทรงและระยะแก่ภาพ

สำหรับพื้นผิวในทางศิลปะเป็นเรื่องของผิวของสี เนื้อสี เนื้อกระดาษ หรือเนื้อผ้าใบ การสร้างอาจเป็น 2 หรือ 3 มิติ งานของรอย ลิซเทินสไตน์ มีจุดเด่นในเรื่องของการสร้างผิวจากจุดที่เรียกว่า Benday dot การใช้จุดของเขาจะเป็นลักษณะปรุงแต่งเพื่อแยกระหว่างเนื้อหาของภาพแยกระหว่างรูปกับพื้นมีลักษณะ 2 มิติ

แอนดี้ วอร์ฮอล ได้กล่าวเกี่ยวกับกลวิธีการสร้างงานของ รอย ลิซเทินสไตน์ ว่างานจิตรกรรมภาพการ์ตูนของ รอย ลิซเทินสไตน์ มีการใช้จุดเม็ดสกรีน หรือที่เรียกว่า Benday Dot การใช้เส้นรอบนอกสีดำและเขากำกั้นที่ใช้โดยเป็นเฉพาะแบบของสีทางงานอุตสาหกรรมจุดเม็ดสกรีน (Benday dots) ดูเหมือนจะเป็นเอกลักษณ์ของงานจิตรกรรมเขาไปแล้ว ในขณะที่ได้ใส่รูปของการ์ตูนยอดนิยมลงในงานศิลปะไม่มีสักครั้งที่มีการค้นพบทางเลือกของการแสดงออกของความเป็นตัวของตัวเอง นอกจากนั้นการปะติดวัสดุต่าง ๆ หรือที่บรรดาศิลปินต่าง ๆ ทำกัน รอย ลิซเทินสไตน์ ได้ใช้เทคนิคที่เกี่ยวกับการพิมพ์ อย่าง Benday dots ที่ทำให้บรรดานักวิจารณ์ได้ตำหนิเขาว่าเขาไม่เหลือต้นกำเนิดของตัวเองแล้ว แต่เขาไม่แสดงความจริงของรูปภาพที่เขานำมาสร้างงานเพียงแค่เขาเสนอ ความเป็นตัวของตัวเองต่างหาก (วอร์ฮอล. 1987 : บทสัมภาษณ์)

แอนดริคสัน กล่าวถึงที่มาของการใช้จุดของรอย ลิซเทินสไตน์ว่า บิดาแห่งศิลปะพ็อพคืออะไร มันอาจจะเป็นภาพของ George Washington ที่ถูกเขียนโดย รอย ลิซเทินสไตน์ มันเป็นภาพที่มีขนาดใหญ่ เป็นการถ่ายที่ละเอียดในรายละเอียดของภาพ หากเรามองผลงานของเขาอาจพอสรุปได้ว่า

1. มันเป็นเรื่องราวการ์ตูนที่รู้ดีว่ามันเป็นเรื่องพระนางเก่า ๆ คร่ำครึทั้งคู่
2. ภาพเหล่านี้ถูกนำมาจากความด้อยค่าของการทำสำเนาในศตวรรษที่ 18 ของการพิมพ์อเมริกัน ซึ่งงานต้นฉบับเป็นการทำโดย Gilbert Stuart และเมื่อมีการทำซ้ำจากเข้าคุณค่าของงานต้นฉบับจึงลดลง งานของรอย ลิซเทินสไตน์ คือภาพ George Washington จึงเป็นเหมือนว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาของสำเนาของภาพต้นฉบับ หากเราคิดแบบตลก ๆ
3. การเขียนของเขาเป็นลักษณะแบบเรียบ ๆ เหมือนกับลักษณะงานมวลผลิตที่มาจากงานพิมพ์ (mass-produce printing)

รอย ลิซเทินสไตน์ มักทำงานที่หนึ่งหรือลบทิ้งจากหัวข้อเรื่องของเขา งานแนวพ็อพ ในยุคเริ่มแรกของเขา คือ เครื่องครัว ผลิตภัณฑ์ผู้บริโภค ไม่ได้เป็นรุ่นที่เป็นหัวเรื่องของมัน แต่มันอยู่บนขบวนการผ่านการทำสำเนาซึ่งก็คือ ขบวนการพิมพ์ซ้ำ มันอาจอยู่ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร สื่อโฆษณา หรือในสมุดหน้าเหลือง ชุดงานของเขาคือพื้นฐานในการดูงาน ที่ผ่านขบวนการพิมพ์แล้ว การทำสำเนาหนังสือภาพศิลปะ สิ่งเหล่านี้คือข้อมูลพื้นฐานในการแสดงออกของแนวคิด 1967 เป็นปีที่เขาได้ค้นพบหัวข้อเรื่องที่จะสร้างสรรค์งานมันเกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อม แต่การได้เห็นภาพที่ผ่านการพิมพ์จากผลพวงของงานพหุเศรษศิลป์ (แอนดริคสัน. 1994 : 7)

อาจสรุปเกี่ยวกับโครงสร้างของภาพของ รอย ลิซเทินสไตน์ได้ว่า ส่วนประกอบของโครงสร้างของภาพหลัก ๆ คือ การจัดวางภาพในสัดส่วนขยายรูปหน้าเต็มในลักษณะสมดุลทั้งสองข้าง การแยกรูปและพื้น และการสร้างพื้นผิวจากจุด ใช้การแยกกับพื้นด้วยความเป็นส่วนหน้าส่วนหลัง คือ หน้าเป็นรูปคน และหลังเป็นพื้นหลัง การสร้างพื้นผิวจากจุดที่เรียกว่า Benday dot การใช้จุดเป็นลักษณะปรุงแต่งเพื่อแยกแยะหว่างเนื้อหาของภาพ แยกแยะหว่างรูปกับพื้นมีลักษณะ 2 มิติ

## 5.2 การใช้สี

นับตั้งแต่มนุษย์เริ่มลืมตามองดูโลก สิ่งที่มีมองเห็นนั่นคือภาพของการสะท้อนของแสงที่มีความสว่างแตกต่างกันไป เกิดเป็นการมองเห็นที่ธรรมชาติสร้างสรรค์สิ่งรอบตัวเรา การใช้สีเป็นส่วนประกอบอันสำคัญมากในงานศิลปะ ในแต่ละยุคสมัยมีการใช้สีที่แตกต่างกัน ภาพผลงานของ รอย ลิซเทินสไตน์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากผลพวงจากสังคมแห่งการบริโภค การทำสำเนาในกระบวนการพิมพ์ สีที่เกิดจากกระบวนการพิมพ์ถูกนำมาใช้ในงานศิลปะ มันเป็นสีที่มีความสดใส บาง สิ่งเหล่านี้เป็นการทำลายประเพณีของวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะในยุคก่อนเป็นอย่างมาก

### 5.2.1 การใช้ทางบริบทศิลปะ

ศิลปินพ็อพ อาร์ต ใช้วิธีการเหมาะสมเข้ากับเทคนิคของพหุเศรษศิลป์ เช่น พวกภาพโฆษณา ฯลฯ แต่ไม่ได้มีเจตจำนงทางการค้า หากทำขึ้นในลักษณะแสดงให้เห็นว่าศิลปะเป็นอย่างไรในทุกวันนี้ นอกจากนี้มีการใช้ขบวนการ ทางกลศาสตร์ ซึ่งเท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสิ้นสุดของทฤษฎีศิลปะในอดีต ซึ่งนิยมผลงานที่เกิดขึ้นกับ มือและปัญญาและศิลปินเท่านั้น

ภาพลักษณ์ของงานโฆษณาได้มาจากภาพถ่ายชิ้นหนึ่ง ซึ่งได้รับการจำลองขึ้นใหม่ในลักษณะที่ใช้โทนน้ำหนึก (half tone) สร้างขึ้นมาโดยจุดหมึกหยาบๆ ส่วนภาพลักษณ์ของจิตรกรรมได้ถูกกวาดขึ้นด้วยมือ และรอยประทับที่เป็นจุดของต้นฉบับเป็นเพียงสิ่งที่ถูกลอกเลียนมาลงในพื้นที่โดยใช้การฉาบเทาเบาๆ ด้วยสีเพื่อทำให้เม็ดหยาบๆ ของผืนผ้าใบปรากฏออกมา

จากวัฒนธรรมอันเป็นที่นิยมของผู้คน (popular culture) ดังนั้นมันจึงมีส่วนร่วมอย่างมากกับความเป็นพ็อป แต่ที่มันแตกต่างออกไปก็คือในเรื่องของวิธีการซึ่งมันถูกเขียนขึ้นมาในเทคนิคของงานจิตรกรรมนั่นเอง เนื้อสีได้ถูกนำมาใช้อย่างค่อนข้างเข้มข้น ซึ่งได้ทำให้เกิดพื้นผิวของผิวหน้าที่ฉ่ำมาก เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดเจน และได้รับการรู้จักเป็นอย่างดี

โกสุม สายใจ แสดงทัศนะว่า

เทคนิคทางจิตรกรรมเป็นการเขียนภาพระบายสีต่าง ๆ ทั้งการใช้สีแบบสีเดียว (monochrome) และการใช้หลายสี (polychrome) สีที่นิยมใช้ได้แก่ สีน้ำมัน สีน้ำ สีฝุ่น สีเกรยอง และสีเทียน พื้นผิวของระนาบรองรับสำหรับเขียน จะแตกต่างกันไปตามลักษณะของสีที่จะถ่ายทอดลงไป การเลือกเทคนิคที่เหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญหรือเป็นเครื่องมือที่จะเสริมสร้างความชัดเจนในการคิดทางศิลปะและการแสดงออกทางศิลปะของศิลปิน เทคนิคแต่ละอย่างจะมีข้อดีข้อเด่นและข้อจำกัดอยู่ภายในตัวแต่ละเทคนิค โกสุม สายใจ ได้อธิบายถึงลักษณะของเทคนิคทางจิตรกรรมไว้ ดังนี้

1. การระบายสีให้เรียบ (flat colouring) เป็นการระบายสีเพื่อแสดงความประณีต เรียบร้อย มีขอบเขตที่แน่นอน ถ้าต้องการจะแสดงพื้นผิวก็จะใช้ลวดลายเข้ามาประกอบ การระบายสีให้เรียบยังแยกย่อยออกไปอีกคือ

1.1 การระบายสีให้เรียบและตัดเส้น ในกรณีที่ขอบของรูปร่างรูปทรงไม่เรียบร้อย การตัดเส้น ขอบจะช่วยให้ดูสวยงามขึ้น นอกจากนี้จิตรกรรมบางประเภท เช่นจิตรกรรมไทยยังแสดงตัดเส้น และลีลาของเส้นโดยเฉพาะ

1.2 การระบายสีเรียบขอบคมเป็นการระบายสีที่ใช้กันมากในงานจิตรกรรมและการออกแบบโดยเฉพาะ งานที่ต้องการแสดงถึงความประณีตเรียบร้อยเป็นเทคนิคเบื้องต้นที่นักศึกษาศิลปะทุกคน ต้องทำได้ เพราะเป็นการฝึกการบังคับให้มือเที่ยงตรงมีสมาธิปัจจุบันนักศึกษามีวิธีการที่ง่าย และได้ผลดีคือการใช้กระดาษขาว หรือเทปขาวมาคาดเป็นขอบแล้วระบายสีให้เรียบ ดึงกระดาษออก จะได้รูปร่างรูปทรงที่มีขอบคมชัดตามต้องการ

1.3 การระบายสีให้เรียบ และมีน้ำหนักอ่อนแก่เป็นการระบายสีเรียบเหมือนข้อ 1 และในพื้นที่รูปร่างรูปทรง จะมีการแสดงน้ำหนักอ่อนแก่ เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

2. การระบายสีให้สีกลืนกัน (harmony colouring) ในการใช้สีส่วนใหญ่จะใช้สีหลายสีหรือหลายน้ำหนัก และมักจะทำให้กลืนกันได้โดยไม่มีขอบขึ้น หรือให้กลืนไปกับส่วนพื้นซึ่งส่วนใหญ่จะเกลี่ยในขณะที่ยังไม่แห้งสีแต่ละประเภทจะมีวิธีการยากง่ายต่างกันดังจะกล่าวต่อไปนี้

2.1 สีน้ำ สามารถทำให้สีกลืนกันได้โดยระบายบนพื้นที่เปียกชื้นจะช่วยให้สีแต่ละสีซึมเข้าหากัน ได้อย่างสวยงาม หรือถ้าต้องการให้ดูเรียบร้อยอาจจะใช้ฟู่กันสะอาด เกลี่ยให้เรียบอีกที

2.2 สีโปสเตอร์และสีฝุ่น เป็นสีที่บดแสงที่ขึ้น มักจะระบายหนาสามารถทำให้กลืนกันได้โดยระบายเป็นเส้น ประสานเข้าหากัน หรือใช้ฟู่กันสะอาดหรือฟองน้ำมาแตะเกลี่ยให้กลืนกันก็ได้

2.3 สีหมึก เป็นสีน้ำที่มีความละเอียดและสดใสมากการทำให้กลืนกันด้วยฟู่กันเป็นเรื่องยากเพราะแห้งเร็วจึงมีผู้คิดคิดเครื่องมือขึ้นเรียกว่า ฟู่กันลม ใช้พ่นเป็นละอองกลืนเข้าหากันได้อย่างสวยงามและปัจจุบัน เป็นที่นิยมกันในวงการนิเทศศิลป์มาก เพราะจะได้สีที่เรียบเนียน กลมกลืนกันอย่างเหมาะสม

2.4 สีน้ำมัน ทำให้กลืนกันด้วยการเกลี่ยเรียบหรือใช้รอยแปรงทับกันไปมา

2.5 สีพลาสเทลหรือสีชอร์ด ทำให้กลืนเข้าหากัน ควรเกลี่ยด้วยมือหรือผ้าสะอาดนุ่ม ๆ

3. การระบายสีแสดงพื้นผิว (texture colouring) พื้นผิวที่แตกต่างกันเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความงามในงานจิตรกรรม และเป็นเทคนิคการระบายสีที่ทำให้ดูแล้วรู้สึกสนุกสนานไปตามลักษณะ ของอุปกรณ์ที่ใช้ระบาย ภาพที่ปรากฏจะไม่ราบเรียบเหมือนการระบายสีในข้อ 1 แต่จะดูมีน้ำหนักอ่อนแก่ มีชีวิตชีวา มีความสวยงามไปอีกแบบหนึ่งทำให้ศิลปินพยายามค้นหาเครื่องมือต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ให้เกิดความงามของพื้นผิว เทคนิคการระบายสีแบบเรียบ บางครั้งดูจิตไม่ทันเต้น เราใจ น่าเบื่อทั้งผู้สร้างและผู้ดู จิตรกร จึงระบายสีให้เกิดเป็นพื้นผิวที่ดูแปลกตา ตื่นเต้น เช่น พื้นผิวจากการระบายสีหนา ๆ พื้นผิวจากรอบแปรง เป็นต้น ทำให้ผู้ดูบางกลุ่มที่ชอบความงามแบบเรียบร้อยไม่เห็นด้วย และวิจารณ์ว่าเป็นภาพที่ยังไม่เสร็จ แต่ถ้าพิจารณา กันให้ลึกซึ้งแล้วจะเห็นว่าเป็นการระบายสีที่แสดงถึงความแม่นยำ ได้จังหวะ ดูมีชีวิตชีวา ดึงจะยกตัวอย่างต่อไปนี้

3.1 พื้นผิวที่เกิดจากรอยแปรงหรือพู่กันแปรงหรือพู่กันเป็นอุปกรณ์พื้นฐานใช้ในการเขียนภาพมาตั้งแต่อดีตซึ่งสามารถใช้ระบายโดยเกลี่ยให้เรียบหรือปล่อยให้แห้งเพื่อแสดงความงามผิวแปรงก็ได้ ศิลปินผู้มีชื่อเสียงด้านนี้ เช่น วินเซนท วานโก๊ะ (Vincent Van Gogh) วิลเลียม เดอร์คูนิง (William Dercuning) จาร์ส เกียรติทอง วิรุณ ตั้งเจริญ และอารี สุทธิพันธุ์ เป็นต้น

3.2 พื้นผิวจากการระบายสีโดยวิธีจุด พื้นผิวที่เป็นจุดนับว่าเป็นความงามอย่างหนึ่งเกิดจากพู่กันหรืออุปกรณ์อื่น ๆ ก็ได้ ปัจจุบันมีเครื่องพ่น ซึ่งทำให้ได้จุดที่มีขนาดเล็กและแต่ละจุดมีขนาดเท่ากัน

3.3 การระบายสีโดยการหยดสี เทสี ราดสีวิธีการนี้นับได้ว่าเป็นการระบายสีที่อิสระและสนุกสนานมากที่สุดภาพที่ปรากฏออกมาจะแสดงถึงพลังแห่งความรู้สึกของศิลปินในขณะนั้นอย่างฉับพลัน ผู้นำวิธีการนี้มาใช้เป็นคนแรกคือ แจคสัน พอลลอค (Jackson Pallock) เป็นศิลปินในกลุ่ม แอ็บสแตรกเอ็กสเพรสชันนิสต์ (Abstract Expressionis) (โกสุม สายใจ. 2540 : 103-107)

อารี สุทธิพันธุ์ ได้ประมวลเทคนิคและกระบวนการสีน้ำมันไว้ 6 ประการ คือ

1. การระบายเสร็จทันที เป็นเทคนิคการเขียนสีน้ำมันอย่างง่ายที่สุด โดยมีเงื่อนไขว่าจะต้องระบายให้เสร็จในเวลานั้นจะไม่รอทิ้งไว้เพื่อต่อเติมอีกในวันหลัง การระบายเสร็จทันทีนี้ผู้สร้างกลุ่ม อิมเพรสชันนิสม์นิยมมากเพราะเป็นการถ่ายทอดรูปแบบตามความประทับใจของผู้สร้างที่มีต่อโลกภายนอกได้สะท้อนทันที

2. การระบายเคลือบ เป็นเทคนิคที่พัฒนามาจากการระบายเคลือบของสีน้ำโดยที่สีระบายครั้งแรกได้ผสมกับสี ที่ระบายทับเคลือบภายหลัง การระบายแบบนี้ต้องผสมสีให้ค่อนข้างเหลวระบายให้ทั่วเป็นชั้นแรกหรือรองพื้นก่อน แล้วระบายอีกสีหนึ่งเคลือบทับ การแสดงน้ำหนักอ่อนแก่อาจจะเกิดจากน้ำหนักพู่กัน ถ้ากดพู่กันแรงก็ได้สีอ่อน หากไม่กดพู่กันก็จะได้สีแก่จุดเด่นของเทคนิคนี้ก็คือเมื่อระบายเคลือบด้วยสีใดสีหนึ่งแล้วสีเปียกอยู่ เราก็สามารถ ระบายสีอื่นตามที่ต้องการทับได้ เกลี่ยให้เรียบหรือทิ้งไว้ให้แห้งแล้วระบายเน้นให้อ่อนแก่ เพิ่มขึ้นได้แล้ว หากใช้สีที่มีลักษณะใส ระบายระนาบรองรับผ้าใบใหม่ อาจจะระบายสีเดียวโดยให้สีไหลล้นเพื่อให้ระบายรองรับผ้าใบ แสดงความสว่าง ของสีอ่อนให้เห็นได้

3. การระบายแล้วเช็ดออก เป็นเทคนิคที่ช่วยแก้ปัญหาของพื้นได้อย่างดี กล่าวคือเราอาจร่างรูปต่าง ๆ ตามที่ต้องการจากหุ่นนิ่งที่เป็นแบบแล้วระบายสีที่เลือกเป็นสีพื้นให้ทั่วแผ่นเมื่อระบายแล้ว

เช็ดออกด้วยผ้าบริเวณที่เป็นรูป ส่วนที่ต้องการให้อ่อนก็เช็ดมากหน่อย ส่วนที่ไม่เช็ดออกจะคงเห็นสีเดิมสดใส หลังจากเช็ดแล้วก็ระบายสี ของรูปวัตถุจากหุ่นนิ่งได้ทันทีอาจจะสีแห้งแล้วระบายต่อก็ได้ การเช็ดออกนอกจากจะใช้ผ้าแล้วสามารถใช้เกรียงเช็ดออกได้ขณะที่สีชั้นแรกแห้งระบายสีอีกสีหนึ่งทับเคลือบลงไปแล้วใช้เกรียงเช็ดออก ควรให้สีชั้นแรก แห้งแล้วจึงระบายสีทับการเช็ดออกต้องระวัง ต้องไม่ให้ผ่านผ้าใบขาด นอกจากนั้นยังสามารถเช็ด ออกได้ด้วยน้ำมัน ทินเนอร์เช็ดแล้วทิ้งไว้ให้แห้ง จึงระบายสีทับได้จุดเด่นของเทคนิคคือเมื่อเช็ดออกแล้วสีจะโดดเด่นในรอยขรุขระของผ้าใบเพราะมีแรงกด จึงจะให้เกิดลักษณะผิวของวัตถุที่ต้องการได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สร้างจิตรกรรม ที่จะต้องทดลองเช็ดออกด้วยตนเองแล้วสรุปรวบรวมผล

4. การระบายสีให้ไหล เป็นเทคนิคคล้ายคลึงกับสีน้ำ คือ ต้องผสมสีกับน้ำมันให้เหลว และค่อยเอียง ระบายรองรับผ้าใบเอียงมากสีก็ไหลเร็วเทคนิคนี้สามารถระบายทับบนแผ่นผ้าใบที่เคลือบสี ได้สีหนึ่งเป็นพื้นก่อน แล้วจึงระบายสีให้ไหลทับด้านบน เมื่อสีระบายชั้นแรกนั้นแห้งแล้ว การระบายตามวิธีนี้หากผสมน้ำมันมากเกินไป ก็จะทำให้สีไหลช้าและหากใช้น้ำมันสนไม่ดีเมื่อแห้งแล้ว อาจแสดงให้เห็นของรอยแตกของสีได้ จุดเด่นของการระบายสีให้ไหลนี้ก็คือเมื่อต้องการสร้างสรรค์ รูปแบบสีน้ำมันให้มีรูปร่างแสดงความรู้สึกเคลื่อนไหวก็สามารถเลาเฉยให้ไหลตามต้องการหรือ หากต้องการสร้างสรรค์รูปแบบแปลกตามจินตนาการเฉพาะของตนก็สามารถทำได้ข้อสำคัญ คือต้องใช้สีน้ำมันอย่างดีผสมให้เหลวพอที่จะไหลให้สะดวก

5. การระบายสีทับกัน เป็นเทคนิคที่นิยมใช้กันทั่ว ๆ ไปกล่าวคือระบายสีน้ำมันตามต้องการบน ระบายรองรับ ทิ้งไว้ให้แห้งแล้วระบายทับบางส่วน ปลอยบางส่วนไว้ การระบายแต่ละครั้งเรียกว่า ชั้นที่ 1 (layer) จะระบายบางหรือระบายหนาจะใช้รอยแปรหรือเกลี่ยก็ได้โดยทั่วไปแล้ว จึงระบายสอง หรือสามชั้นเพื่อให้สีที่แสดงบนผ้าใบให้ความรู้แน่นของเนื้อสี (Condensation of color) การระบายทับกันช่วยให้ผู้สร้างสามารถปรุงแต่งผลงานได้ตามที่ต้องการ หากระบายทับกันมากกว่า ห้าชั้นขึ้นไปจนรู้สึกวาสืบบนผ้าใบนั้นหนามาก ก็เรียกเทคนิคนี้ว่า Impasto ตลอดช่วงเวลา 6 เดือน สามารถเขียนทับกันได้ เพราะยังไม่แห้ง สีน้ำมันนั้นโดยทั่วไปแล้วจะแห้งภายใน 6 เดือน ที่รู้สึกว่ามันแห้งจริง ๆ แล้วยังไม่แห้งสนิท จุดเด่นของการระบายสีทับกันนี้คือสีแต่ละชั้น จะเป็นสื่อแทนความต้องการของผู้สร้าง หากต้องการ เปลี่ยนแปลงก็สามารถเพิ่มเติมได้ ซึ่งจะช่วยพัฒนาการรับรู้และการถ่ายทอดรูปแบบของผู้สร้างได้เป็นอย่างดี ผู้สร้างจะ รู้ว่าควรจะได้พัฒนา การจัดภาพและรูปแบบได้อย่างไร เพราะการปรุงแต่งแก้ไขเสมอ ๆ นั้น จะพัฒนาทักษะทางการถ่ายทอดรูปแบบได้อย่างมีความคิด (cognitive skill)

6. การระบายประสม ชื่อก็อธิบายความหมายชัดเจนแล้ว เทคนิคการระบายสีดังกล่าวทั้ง 6 ประการนี้มีส่วนคล้ายคลึงกับสีน้ำที่ต่างกันก็เห็นจะเป็นการทับกัน ของสี เพราะคุณสมบัติของสีน้ำมันนั้นจะเข้มข้น เวลาต้องการให้สีอ่อนนิยมนผสมกับสีขาว ขณะที่สีน้ำต้องผสมกับน้ำ และหวังพึ่งความขาวของกระดาษด้วย ดังนั้นสีน้ำมันจึงระบายทับกันได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสีอ่อนทับสีแก่ ซึ่งสีน้ำทำไม่ได้ เทคนิคต่าง ๆ มาจากเทคนิคพื้นฐานสำคัญยิ่งคือ การเกลี่ย (Blending) เพราะสีน้ำมันมีความเข้มข้น การจะเกลี่ยให้ได้เรียบดีนั้น จะต้องคุม ความเข้มข้นของสีให้เหมาะสม (Consistency) และจะต้องมีความชื้นเหมือนกัน จึงจะเกลี่ย ได้กลมกลืนกัน ขอให้สังเกตว่าหากเราเกลี่ยได้ตามต้องการแล้ว การป้ายที่แสดงสีารอยแปรง คือการลดรอยแปรงจากการเกลี่ยนั่นเอง (อารี สุทธิพันธุ์. 2537 : 56-57)

บุญเยี่ยม แยมเมือง กล่าวหลักการใช้สีว่า

หลักการใช้สี การใช้สีนั้นมีหลักการดังนี้

1 การใช้สีวรรณะอุ่นและวรรณะเย็น สีวรรณะอุ่น ได้แก่ สีแดง สีแสด สีส้ม หรือพุดงาย ๆ ว่า

สีที่อยู่ในลักษณะของสีแดง ส่วนสีวรรณะเย็น ได้แก่ สีเขียว สีน้ำเงิน สีฟ้า หรือเป็นสีที่อยู่ในลักษณะเย็นตา การแบ่งสีออกเป็นวรรณะอุ่น สีวรรณะเย็น ก็เพื่อจะได้นำไปใช้ให้เหมาะสมกับบรรยากาศหรือตามความรู้สึกที่เกิดขึ้น เช่น ถ้าเป็นเวลากลางวันก็ใช้สีในวรรณะอุ่น ถ้าเป็นกลางคืนก็ใช้สีในวรรณะเย็น หรือถ้าต้องการให้รู้สึกสงบเย็นก็ใช้สีวรรณะเย็น แต่ถ้าต้องการให้เกิดความรู้สึกน่าตื่นเต้น ก็ใช้สีในวรรณะอุ่น เป็นต้น

2 การใช้สีกลมกลืน สีกลมกลืนก็คือสีที่ใกล้เคียงกัน วรรณะเดียวกัน เช่นสีแดงกลมกลืนกันกับสีส้ม สีเขียวอ่อนกลมกลืนกับสีเขียวเข้ม สีฟ้ากลมกลืนกับสีน้ำเงิน เป็นต้นสีกลมกลืนทำให้เกิดการสอดคล้องประสานกัน

3 การใช้สีตัดกัน สีตัดกันเป็นสีต่างวรรณะ เช่น สีแดงตัดกับสีเขียว สีเหลืองตัดกับสีม่วง สีน้ำเงินตัดกับสีส้ม การใช้สีตัดกันเพื่อต้องการแสดงความรู้สึกที่ขัดแย้ง การต่อสู้ การสงคราม เป็นต้น สีเป็นสิ่งที่มียุทธูปการต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์จะอยู่ในสภาพแวดล้อมของสีต่าง ๆ ตลอดเวลา สีต่าง ๆ จะให้ความรู้สึกแก่มนุษย์ดังต่อไปนี้ คือ

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| สี        | อารมณ์ความรู้สึกที่ได้รับ           |
| แดง       | ตื่นเต้น เร้าใจ ร้อนแรง เกรี้ยว     |
| แดงเข้ม   | มีอำนาจ สง่า ปิติยินดี เต้น         |
| ส้มแกมแดง | ตื่นเต้น ร้อนแรง                    |
| ชมพู      | น่ารัก นุ่มนวล อ่อนหวาน อ่อนอ่อน    |
| เหลือง    | สดชื่น สว่าง ใญ่บุลย์ อุดม          |
| เขียว     | สดชื่น สมบูรณ์                      |
| เขียวเข้ม | เยือกเย็น เร้นลับ สยอขวัญ           |
| ฟ้า       | เย็นตา ใฝ่ฝัน ปลื้มปิติ             |
| น้ำเงิน   | เจียมสงบ เรียบร้อย หนักแน่น ช่มใจ   |
| ม่วง      | เศร้า วังเวก นุ่มนวล เยือกเย็น      |
| น้ำตาล    | แห้งแล้ง กระด้าง เหงา เศร้า         |
| เทา       | นุ่มนวล ประณีต สุขุม สงบ            |
| ขาว       | สว่าง บริสุทธิ์ สะอาด แจ่มใส สบายใจ |
| ดำ        | ลึกลับ น่ากลัว หนักแน่น ความทุกข์   |
| ทอง เงิน  | หรูหรา มั่งคั่ง                     |

การสร้างงานศิลปะจึงจะต้องนำเอาส่วนประกอบ อันได้แก่ เส้น รูปร่างและรูปทรง วรรณะหรือบริเวณว่าง ลักษณะพื้นผิวและสี มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความงามของงานศิลปะ นั้น ๆ และได้ทั้งประโยชน์ใช้สอย ได้ทั้งความสุขทางกายและทางจิตใจ ทำให้ชีวิตมีความสุขสมบูรณ์ (บุญเยี่ยม แยมเมือง. 2537 : 62-63)

อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวถึงการเขียนด้วยสีอะคริลิก (acrylic painting) ว่า

ปัจจุบันมีสีชนิดใหม่ในท้องตลาด ซึ่งสามารถผสมน้ำ เขียนตามวิธีการของสีน้ำหรือผสมน้ำมันได้ ซึ่งบริษัทผลิตโดยเฉพาะเรียกว่า สีอะคริลิก สี acrylic เป็นสีที่ระบายบนวัสดุได้ทุกชนิดระบายบนผ้า ไม้ หรือพลาสติก ก็ได้ เพราะคุณสมบัติของสีคล้ายกับพลาสติก ชักน้ำไม่ลอก ทนทานมาก เมื่อผสมน้ำสามารถเขียนบนพื้นที่ที่เป็นมันได้ สีจะติดทันที และสี acrylic นี้ ให้ลักษณะสดใส

และเด่นชัดมาก สามารถจะฉาบน้ำรงรูปที่เขียนด้วยสี acrylic ได้โดยสีไม่แตก ไม่มีรอยร้าว ราคาใกล้เคียงกับราคาสีน้ำมัน ข้อสำคัญสำหรับสี acrylic นี้ ก็คือ ต้องใช้พู่กันขนาดปานกลาง คือไม่ใช่พู่กันสีน้ำที่อ่อนมากหรือพู่กันสีน้ำมัน ซึ่งแข็งมาก มีพู่กันสำหรับสี acrylic โดยเฉพาะ ความแข็งปานกลาง (อารี สุทธิพันธุ์. 2537 : 60)

อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงการใช้สีในงานศิลปกรรม ไว้ดังนี้

สีเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติที่นามหัตถจรรย์ สีของแสงนั้นแต่ละสีมีความถี่ (frequency) ของคลื่นแสงไม่เท่ากัน สีแดงมีความถี่ต่ำที่สุดและมีความยาวคลื่น (wave length) ยาวที่สุด แสงสีถัดมาจะมีความถี่สูงขึ้นเรื่อย ๆ จากแดงไปส้ม จนถึงสีม่วงที่มีความถี่สูงสุดและความยาวคลื่นสั้นที่สุด ในแสงนั้นมีสีต่าง ๆ รวมกันอยู่แล้วทุกสี แต่ได้ผสมกันอย่างสมดุลจนตามนุษย์รับรู้ เป็นไม่มีสี (ตามทฤษฎีแม่สีของแสง) การหักเหของแสงอย่างเหมาะสมจะทำให้ ตามนุษย์มองเห็นสีของแสงได้ เช่น แสงแดดหักเหผ่านละอองน้ำหรือปริซึม (prism) ทำให้เห็นเป็นสีรุ้ง หรือที่เรียกว่า สเปกตรัม (spectrum) เมื่อแสงกระทบวัตถุ วัตถุนั้นจะดูดกลืนแสงทั้งหมดไว้ แล้วสะท้อนแสง บางช่วงคลื่นออกมาตาของมนุษย์รับรู้แสงบางช่วงคลื่นที่สะท้อนแสงที่มีความยาวคลื่นต่าง ๆ กัน เราจึงเห็นวัตถุมีสีต่าง ๆ กัน สมมุติ เช่น ลูกบอลมีสีแดง การที่เราเห็นว่าลูกบอลมีสีแดงเพราะว่า ลูกบอลซับแสงสีอื่น ๆ ไว้หมดและสะท้อนแสงสีแดงออกมา เป็นต้น

จากหลักการดังกล่าวสามารถได้ข้อสรุปเกี่ยวกับสีดังนี้ คือ

1. สีของวัตถุเกิดจากการดูดแสงและสะท้อนแสงจากวัตถุ
2. สีทุกสีสัมพันธ์กับความอ่อนแก่ของสีดำไปจนถึงสีขาว
3. สีทุกสีสามารถเปลี่ยนความเข้มไปตามปริมาณของเนื้อสีที่ผสม
4. ความสว่างของแสงและความชัดเจนของสีสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยการผสมสีกับสีอื่น
5. สีอ่อนรับรู้ได้เร็วกว่าสีแก่ สีอ่อนรับรู้ได้เร็วกว่าสีเย็น
6. สีทุกสีมีกำลังส่องสว่างก่อให้เกิดการรับรู้ และสามารถเปลี่ยนความเข้มได้

จากหลักการที่กล่าวมาแล้วก่อให้เกิดเป็นทฤษฎีขึ้นมา คือ

สี (color) ส่วนประกอบสำคัญของการเห็น คือ สี ถ้าโลกนี้ไม่เต็มไปด้วยสีเราคงเห็นอะไร ไม่ชัดเจน หรือไม่น่าดู ไม่มีอะไรน่าสนใจเลย สีที่เราเห็นอาจแบ่งได้ 2 พวกใหญ่ ๆ คือหนึ่ง สีที่เห็นตามธรรมชาติ เช่น สีของดอกไม้ ต้นไม้ หิน และสอง สีที่มนุษย์คิดสร้างขึ้น เช่น ภาพโฆษณา สีไฟสี สีน้ำมัน ฯลฯ สีทั้งสองพวกใหญ่นี้เกี่ยวกับแสงสว่างทั้งสิ้น

เมื่อมนุษย์เห็นสี มนุษย์มักจะสนใจความเข้มหรือกำลังส่องสว่างของสี ความเข้มหรือกำลังส่องสว่างเขาเรียกว่า น้ำหนัก อ่อนแก่ (value of color) ซึ่งจะมีลำดับน้ำหนักต่างกัน บางแห่งก็จัดลำดับอ่อนแก่จากดำไปขาว 7 น้ำหนัก หรือบางท่านก็จัด 9 น้ำหนัก หรือมากกว่าตามความสะดวก สรุปได้ว่าการที่เรามองเห็นสีขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของสี 3 ประการเด่น ๆ คือ ก.ค่าของสี หรือสีนั้น ๆ โดยตรง ข.น้ำหนักอ่อนแก่ของสี (The value of color) และ ค.ความเข้มของสี (intensity) คุณสมบัติของสีทั้ง 3 ประการนี้ทำให้เรามีความรู้สึกว่าสีเหล่านั้นให้ความรู้สึกที่แน่นอน เป็นสีอ่อน หรือให้ความรู้สึกสงบเรียบเป็นสีเย็นสร้างความรู้สึกระทึกใจให้เกิดการรับรู้ทางการเห็นได้ (อารี สุทธิพันธุ์. 2537 : 149)

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงความกลมกลืนของสีตามหลักทฤษฎีของเซฟเวิล ลงในหนังสือ ทฤษฎีสีเพื่อ การสร้างสรรค์ศิลปะความว่า

เซฟเรลได้ค้นพบหลักความกลมกลืนของสี และได้เสนอกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ไว้ เขากล่าวว่า สีแต่ละสีมีความสวยงาม เฉพาะตัวของมันเอง ความกลมกลืนจะเกิดจากความแตกต่างในค่าของสี (tones) จากสีเดียวกัน เกิดจากความแตกต่างในสีแท้ ซึ่งอยู่ในกลุ่มเดียวกัน หรือมีค่าของสีสัมพันธ์ใกล้เคียงกัน ส่วนสีแท้ซึ่งเป็นสีตรงข้ามกันก็จะตัดกันอย่างรุนแรง

หลักการความกลมกลืนของสีของเซฟเรล อาจจะรวบรวมลง เบอร์เลนกล่าวสรุปไว้ดังนี้ (Birren, F. 1969)

1. ความกลมกลืนของสีใกล้เคียง (adjacent colors)
2. ความกลมกลืนของสีตรงข้าม (opposite colors)
3. ความกลมกลืนของสีแยกตรงข้าม (split-complements)
4. ความกลมกลืนของสีสามเส้า
5. ความกลมกลืนของสีคำอ่อนครอบคลุม (dominant tint)

ความกลมกลืนของสีใกล้เคียง

เซฟเรลกล่าวว่า เราสามารถมองเห็นสีได้อย่างดีก็ต่อเมื่อ สีทั้งหลายมีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกัน คล้ายคลึงกัน และเมื่อสีเหล่านั้นตรงข้ามกันหรือตัดกันอย่างรุนแรง สีคล้ายกัน (analogous colors) แสดงคุณภาพของอารมณ์ (emotional quality) ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มสีเย็นหรือสีอุ่นอื่นเมื่อมีการจัดวางอย่างเหมาะสม ส่วนสีตัดกันหรือสีตรงข้ามแสดงคุณภาพการมองเห็น (visual quality) โดยการจัดวางสีอ่อนให้ขัดแย้งกับสีเย็น และกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งมีสภาพเป็นรอง

สีใกล้เคียงหรือคล้ายกัน คือ สีที่สัมพันธ์กันในวงสี ซึ่งสภาพสีเช่นนี้ เราสามารถพบได้ในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นสีรุ้งที่ไล่สีจากแดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน ม่วง หรือสีเมื่อยามอาทิตย์ตกดิน ก็ไล่สีจากแดง ส้ม เหลือง ไปสู่ความมืด เป็นต้น สีจากแสงสว่างสูงสุด (highlight) ไปสู่บริเวณเงา ก็จะแสดงลำดับสีในลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ดอกกุหลาบแดงก็จะมีบริเวณแสงสว่างสุดเป็นสีส้ม และมีสีออกม่วงเพอร์เพิลในบริเวณเงา เป็นต้น

แผนสีกลมกลืน (analogous color schemes) จะแสดงปรากฏการณ์ได้ดีเมื่อมีสีแท้เป็นศูนย์กลางสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นสีขั้นที่หนึ่งหรือสีขั้นที่สองในวงสี

- สีแดงกับสีแดงม่วงและสีแดงส้ม
- สีส้มกับแดงส้มและสีเหลืองส้ม
- สีเหลืองกับสีเหลืองส้มและสีเหลืองเขียว
- สีเขียวกับสีเหลืองเขียวและสีน้ำเงินเขียว
- สีน้ำเงินกับสีน้ำเงินเขียวและสีน้ำเงินม่วง
- สีม่วงกับสีแดงม่วงและสีน้ำเงินม่วง

ความกลมกลืนของสีตรงข้าม

จากหลักการการตัดกันตามปรากฏการณ์สัมพันธ์ของเซฟเรล สีตรงข้ามหรือสีตัดกันต่างก็ผลักดันความเข้ม (intensity) ของกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น เช่น คู่สีตัดกันระหว่างสีน้ำเงินกับสีส้ม สีน้ำเงินก็ผลักดันสีส้มให้เด่นชัด และในทางตรงกันข้ามสีส้มก็ผลักดันให้สีน้ำเงินเด่นชัดเช่นกัน ถ้าเราจะสังเกตจากธรรมชาติ จะพบว่า ดอกไม้สีม่วงมักจะมีสีเหลืองอยู่บริเวณกลางดอก สีน้ำเงินก็มักจะมีจุดสีส้มรวมอยู่ด้วย ซึ่งสีตัดกันเหล่านี้ถ้ารู้จักนำ มาใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสม ย่อมมีความกลมกลืนและโดดเด่นสวยงาม

- สีตัดกันจากวงสีแดง เหลือง น้ำเงิน คือ
- สีแดงตรงข้ามกับสีเขียว
- สีแดงส้มตรงข้ามกับสีน้ำเงินเขียว
- สีส้มตรงข้ามกับสีน้ำเงิน
- สีเหลืองส้มตรงข้ามกับสีน้ำเงินม่วง

สีเหลืองตรงข้ามกับสีม่วง

สีเหลืองเขียวตรงข้ามกับสีแดงม่วง

สีตรงข้ามกันระหว่างสีขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง จะแสดงปรากฏการณ์ชัดเจนโดยตรงอย่างง่าย ๆ ซึ่งอาจจะต่างกับการ รวมตัวของสีระหว่างกลาง (intermediates) เหลืองเขียว น้ำเงินเขียว น้ำเงินม่วง แดงม่วง แดงส้ม เหลืองส้ม ซึ่งอาจจะแสดงนัยและความสว่างมาได้ดีกว่าก็ได้

ความกลมกลืนของสีแยกตรงข้าม

ความกลมกลืนของสีแยกตรงข้ามหรือสีคู่ประกอบตรงข้าม (split-complements) เป็นความกลมกลืนของสีตรงข้ามในวงสีอีกลักษณะหนึ่ง คือ การใช้สีหลัก (key color) และสีด้านข้างสองด้านของสีตรงข้าม นำมาใช้ร่วมกัน

สีแดงกับสีเหลืองเขียวและสีน้ำเงินเขียว

สีแดงส้มกับสีเขียวและสีน้ำเงิน

สีส้มกับสีน้ำเงินเขียวและสีน้ำเงินม่วง

สีเหลืองส้มกับสีน้ำเงินและม่วง

สีเหลืองกับสีน้ำเงินม่วงและสีแดงม่วง

สีเหลืองเขียวกับสีม่วงและสีแดง

สีเขียวกับสีแดงม่วงและสีแดงส้ม

สีน้ำเงินเขียวกับสีแดงและสีส้ม

สีน้ำเงินม่วงกับสีส้มและสีเหลือง

สีม่วงกับสีเหลืองส้มและสีเหลืองเขียว

สีแดงม่วงกับสีเหลืองและสีเขียว

การใช้สีกลมกลืนในลักษณะของสีแยกตรงข้าม จะให้ความสวยงามในอีกลักษณะ เป็นความกลมกลืนที่มีสภาพความขัดแย้ง ซึ่งลดความกระด้างหรือความแข็งกร้าวของสีตรงข้ามสี (exact opposite colors) โดยที่สีตรงข้ามแยกทั้งคู่ นั้น สัมพันธ์และขัดแย้งกันอยู่ด้วย ทำให้ความกลมกลืนของสีทั้งหมดมีลีลา ของความขัดแย้งและความสัมพันธ์กันอย่างน่าสนใจยิ่งขึ้น

ความกลมกลืนของสีสามเส้า

ความกลมกลืนของสีสามเส้า (triads) เป็นการบูรณาการสีตัดกัน 3 สีในวงสี โดยยึดสีขั้นที่หนึ่ง (primary colors) สีขั้นที่สอง (secondary colors) และสีระหว่างกลาง (intermediate colors) เป็นหลัก

สีขั้นที่หนึ่ง สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่สอง สีส้ม สีเขียว สีม่วง

สีระหว่างกลาง สีแดงส้ม สีเหลืองเขียว สีน้ำเงินม่วง

สีระหว่างกลาง สีเหลืองส้ม สีน้ำเงินเขียว สีแดงม่วง

ความกลมกลืนของสีสามเส้าระหว่างสีขั้นที่หนึ่งและสีขั้นที่สอง จะแสดงสภาพตัดกันอย่างเด่น ชัดรุนแรง ส่วนสีกลมกลืนสามเส้าของสีตรงกลางทั้งสอง 2 กลุ่ม ก็จะได้ความรู้สึกสดใสรุนแรงในอีกลักษณะหนึ่งเช่นกัน

ความกลมกลืนของสีค่าอ่อนครอบคลุม

ความกลมกลืนของสีค่าอ่อนครอบคลุม (dominant tint) คือแผนสีตัดกันหรือสีตรงข้ามกัน ที่มีค่าสีอ่อน (Tint) ทั้งหมด สีค่าอ่อนในที่นี้ เชฟเรล หมายถึง ทั้งสีแท้ที่มีค่าสีอ่อน (hued tint) และสีแท้ที่แปรค่าเป็นสีค่าอ่อน (virgin ตั้งเจริญ. 2537 : 48-53)

โกสุม สายใจ กล่าวถึง การใช้สีของศิลปิน มี 3 ลักษณะใหญ่ด้วยกันคือ

1. การใช้สีตามแบบที่มองเห็น (realistic coloring style)
  2. การใช้ตามทฤษฎีหรือหลักการใช้สี (academic coloring style)
  3. การใช้สีอิสระตามทัศนะของศิลปิน (individual coloring style) (โกสุม สายใจ, 2540 : 71)
- และในแต่ละลักษณะมีรายละเอียดย่อยลงไปอีก ดังนี้

#### 1. การใช้สีให้เหมือนธรรมชาติหรือเหมือนแบบที่มองเห็น

การใช้สีแบบนี้ เป็นลักษณะสำคัญของศิลปกรรมในลักษณะเหมือนจริง (realistic style) ซึ่งเป็นรูปแบบที่ง่ายแก่การเข้าใจและสำหรับผู้ชมมากที่สุด เห็นแล้วรู้เรื่องทันที ทั้งนี้เพราะผู้ชมเคยพบเคยเห็นของจริงมาก่อน และนับได้ว่าเป็นรูปแบบที่ยืนยาวหรือคงอยู่ยาวนานที่สุดแม้ในปัจจุบันนี้ก็ยังมียุคศิลปะอีกมากมายที่นิยมเขียนกันอยู่ นอกจากนี้ในด้านการศึกษายังถือว่า เป็นพื้นฐานที่จะก้าวไปสู่การใช้ในลักษณะอื่น ๆ อีกด้วย

#### 2. การใช้สีตามหลักการใช้สี แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

การใช้สีเพื่อให้สีแต่ละสีประสานกลมกลืนกัน (harmony coloring)

การสร้างกลมกลืนของสี โดยปกติแล้วจะพิจารณาเกี่ยวกับความสัมพันธ์สีหนึ่งกับสีอื่น ๆ โดยมีความเชื่อว่า “สีจะอยู่โดดเดี่ยวหรือแยกออกจากกลุ่มมิได้” เราสามารถสร้างหลักเกณฑ์ใหญ่ ๆ ที่เกี่ยวกับความกลมกลืนของสีได้ดังต่อไปนี้

##### 1. การใช้สีกลมกลืนด้วยค่าน้ำหนักสีของสีเดียว (total value harmony)

การใช้สีกลมกลืนด้วยค่าน้ำหนักสีของสีเดียว หมายถึง การทำให้สีเดียวมีค่าหลายน้ำหนักอ่อนลงเป็นสีนวลและผสมสีทำให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นเป็นสีคล้ำเพื่อจะได้นำไปใช้ได้หลายน้ำหนักการใช้แบบนี้เป็นการฝึกการใช้สีกลมกลืนอันเป็นพื้นฐานสำหรับการใช้สีแบบอื่น ๆ ต่อไป

##### 2. การสร้างความกลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียง (harmony)

เป็นการใช้สีกลมกลืน โดยใช้สีที่วางอยู่ใกล้เคียงกันในวงจรัส เช่น แดง แสด ส้ม

##### 3. การสร้างความกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสม (two colors and mixing)

สีคู่ผสม หมายถึง สีคู่ใดคู่หนึ่งผสมกันแล้วได้สีที่สาม ซึ่งมีส่วนผสมของสีทั้งสอง เช่น สีแดงผสมกับสีเหลือง จะได้สีส้มและเมื่อใช้สีทั้งสามในโครงการเดียวกัน จะได้สีที่กลมกลืนกัน

##### 4. การสร้างความกลมกลืนโดยใช้สีในลักษณะสภาพสีส่วนรวม (tonality of colors)

สภาพสีส่วนรวม หมายถึง สีของวัตถุ สิ่งของ หรือภาพเขียน ที่มีสีส่วนรวมหรือสีส่วนใหญ่ ของภาพออกสีใดสีหนึ่ง แม้ว่าในส่วนละเอียดของภาพจะมีสีอื่น ๆ ปนอยู่ด้วยก็ตาม ในการออกแบบโครงสร้างของนักออกแบบหรือศิลปิน มักจะปรากฏสภาพสีส่วนรวมของสีใดสีหนึ่งเสมอซึ่งสภาพสีส่วนรวมของแต่ละสีจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันในการเขียนภาพของจิตรกรในอดีตบางคนนิยมลงพื้นเป็นสีส่วนรวมของแต่ละสีจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันในการเขียนภาพของจิตรกรในอดีต บางคนนิยมลงสีพื้นเป็นสีส่วนรวมของภาพหรือแบบที่ต้องการจะเขียน

##### 5. การสร้างความกลมกลืนโดยใช้วรรณะของสี (tone of colors)

ในวงจรัสจะมีทั้งหมด 12 สี ถ้าแบ่งออกเป็นสองส่วน จะได้ส่วนละ 6 สี สีที่มีประกายไปทางสีแดง ซึ่งเรียกว่า กลุ่มหรือวรรณะสีร้อนหรือสีอุ่น (warm tone) และสีที่มีประกายไปทางสีน้ำเงิน เรียกว่า วรรณะเย็น (cool tone) สีเหลืองและสีม่วงนับเป็นสีกลาง ซึ่งอยู่ในทั้งสองวรรณะ

##### 6. การสร้างความกลมกลืนโดยใช้สีในลักษณะสีเอกรงค์ (monochrome)

เป็นการสร้างงานจิตรกรรมโดยใช้สีเดียว เพื่อให้มองเห็นแล้วกลมกลืนกันเป็นสิ่งเดียวหรือเป็นกลุ่มเดียวกัน หรืออาจจะมียีนอื่นเข้ามาผสมด้วยแต่ต้องไม่มากนัก ภาพที่สำเร็จออกมาจะดูคล้ายกับการใช้สีแบบสภาพสีส่วนรวม แต่สีเอกรงค์จะดูนุ่มนวลกว่า ในบางครั้งสีจะต้องถูกลดค่าลงด้วยการผสมสีตรงกันข้ามก่อนแล้วจึงผสมด้วยสีขาว สีดำหรือเทาเพื่อให้เปล่งประกายเป็น เอกรงค์ได้ชัดเจนและนุ่มนวลขึ้นถ้าเป็นภาพเอกรงค์ที่เขียนขึ้นโดยใช้สีเทาเป็นหลักจะมีชื่อเฉพาะว่า เอกรงค์เทา (grisaille) และถ้าใช้สีเหลืองเพียงสีเดียวจะมีชื่อเฉพาะว่า เอกรงค์เหลือง (cirage)

7. การกลับค่าของสี (discord) หมายถึง การสร้างความแตกต่างหรือความขัดแย้งที่เหมาะสม ได้จังหวะส่งเสริมให้มีสีสัน น่าดูขึ้น การสร้างความขัดแย้งในบางจุดทำให้ภาพดูตื่นเต้นขึ้น การใช้สีแบบนี้จิตรกรต้องเข้าใจและมี ประสบการณ์จึงจะทำได้ดี

การใช้สีเพื่อให้สีแต่ละสีประสานส่งเสริมซึ่งกัน (contrast and co-corporation colouring) สีแต่ละสีมีลักษณะเฉพาะ ซึ่งอาจจะกลมกลืนหรือตัดกับสีอื่น ๆ ก็ได้ จา วินซี ได้เขียนไว้ใน trattato della Pittura ว่า สีแต่ละสีจะแตกต่างกันและจะปรากฏพลังของมันอย่างเต็มที่ เมื่อเราเพ่งมองมัน และสีนั้น ๆ อยู่ใกล้สีคู่ปฏิปักษ์กัน เช่น น้ำเงินกับส้ม แดงกับเขียว ม่วงกับเหลือง รวมไปถึงขาวกับดำด้วย ในเหตุผลนี้ เซฟรินก็เห็นด้วยและกล่าวเสริมต่อไปอีกว่า ไม่ควรวางสีคู่ปฏิปักษ์ไว้ใกล้กัน เพราะสีทั้งสองจะส่งประกายซึ่งกันและกัน แต่ถ้าเป็นสีตัดกันธรรมดา เช่น เขียวกับเหลืองส้มกับเขียว ผลสะท้อนของสีจะส่งเสริมกัน ในหลักการใช้สีเรามีวิธีการใช้สีให้ประสานและส่งเสริมกัน ดังต่อไปนี้

1. การใช้สีเพื่อส่งเสริมให้เกิดพลังสีเด่น (intensity) การใช้สีเพื่อส่งเสริมให้เกิดพลังสีเด่นนี้จะแบ่งภาพออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนพื้นและส่วนเด่นหรือจุดสนใจ ซึ่งส่วนที่เป็นพื้นจะส่งเสริมให้ส่วนที่เป็นจุดเด่นเปล่งพลังชัดเจนขึ้น ส่วนที่เป็นพื้นจึงจะต้อง ลดค่าของสีลงโดยวิธีการสีนวล สีดำนํ้า หรือเป็นพื้นสีดําลอยก็ได้ ในขณะที่ส่วนเด่นจะเป็นสีแท้ หรือสีที่สดใสดึงดูดจากสีนี้สีบางคู่ยังส่งเสริมกันและกันได้ เช่น สีเหลืองอ่อน จะมีพลังเด่นชัดสดใสขึ้นเมื่อระบายบนพื้น สีนํ้าเงินเข้ม

2. การใช้สีตรงกันข้ามให้ประสานส่งเสริมกัน (complementary colors) สีตรงกันข้าม หมายถึง สีที่อยู่ในตำแหน่งที่ตรงกันข้ามกันในวงจร ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ คือ

|             |               |               |
|-------------|---------------|---------------|
| เหลือง      | ตรงกันข้ามกับ | ม่วง          |
| เขียวเหลือง | ตรงกันข้ามกับ | ม่วงแดง       |
| แดง         | ตรงกันข้ามกับ | เขียว         |
| ส้มเหลือง   | ตรงกันข้ามกับ | ม่วงนํ้าเงิน  |
| นํ้าเงิน    | ตรงกันข้ามกับ | ส้ม           |
| ส้มแดง      | ตรงกันข้ามกับ | เขียวนํ้าเงิน |

มีวิธีการใช้การนำคู่สีตัดกันไปใช้ในโครงการเดียวกัน จะให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจและบางครั้งแสดงถึงการแตกหักดังต่อไปนี้

การใช้สีตัดกันในปริมาณที่ต่างกัน เช่น 90 กับ 10 เปอร์เซ็นต์ หรือ 80 กับ 20 เปอร์เซ็นต์

3. การใช้สีสมดุลง (symmetrical coloring) เป็นการนำสีโดยแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนซ้ายขวา หรือ ส่วนบน-ล่าง เมื่อระบายสีลงในด้านใดให้ระบายสีนั้นลงในด้านตรงกันข้ามด้วยการระบายสีแบบนี้สามารถเลือกใช้ได้หลายสี นับเป็นการใช้สีที่มีความอิสระมากแบบหนึ่งและจะได้ภาพที่มีสีสดใสประสานส่งเสริมกันอย่างน่าดู โดยมีความสมดุลของทั้งสองด้านเป็นทั่วควบคุม

4. การใช้สีเป็นคู่ การใช้สีน้อยเพียงหนึ่งหรือสองสี เพื่อให้เกิดความเรียบง่าย สร้างงานในวงจำกัด เช่น การออกแบบโลโก้ (logo) หัวจดหมาย ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้เพียง 2 สี หรือใช้สีคู่ใดคู่หนึ่ง การใช้สีตามทัศนะของศิลปินแต่ละคน

การใช้ตามทัศนะของศิลปินแต่ละคนการใช้สีตามทัศนะของศิลปินแต่ละคนเริ่มปรากฏขึ้นตั้งแต่ศตวรรษที่ 16 และปรากฏชัดเจนขึ้นในตอนต้นศตวรรษที่ 19 แม้ว่าศิลปินแต่ละคนจะศึกษาทฤษฎีหรือหลักการใช้สีมาแบบเดียวกันก็ตาม แต่จะมีการปรุงแต่งการใช้สีให้แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะเหตุผลต่อไปนี้

1. เนื้อหาที่ต้องการแสดงออกเนื้อหาหรือเนื้อเรื่องที่ศิลปินต้องการแสดงออก จะเป็นตัวกำหนดให้ใช้โครงสร้างแตกต่างกัน เช่น เนื้อเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ศิลปินก็จะกำหนดสีให้เหมือนแบบที่มองเห็นในธรรมชาติและในสังคม แต่ถ้าเป็นเนื้อหาที่เป็นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เช่น เรื่องของนรก สวรรค์ หรือเรื่องของการแสวงหา

รูปแบบความงามใหม่ ๆ โดยไม่แสดงเนื้อเรื่อง การกำหนดโครงสร้างก็จะแตกต่างกันออกไปซึ่งมีอิสระ มากกว่า

2. เทคนิควิธีการต่าง ๆ ในการสร้างงานศิลปะทั้งจิตรศิลป์และประยุกตศิลป์ จะมีการ พัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาทั้งรูปแบบ เทคนิค วิธีการและวัสดุอุปกรณ์ แต่ก่อนเราใช้สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำมันในการเขียนภาพ ปัจจุบันมีวิธีการคิดค้นสีโปสเตอร์ สีอะคริลิก สีพลาสติค และสีสเปรย์ เป็นต้น แต่ก่อนเราใช้พู่กัน สำลี ฟองน้ำ เป็นเครื่องมือในการระบายสี ปัจจุบันมีการพ่นสี หยดสี เทสี และใช้วัสดุอื่นมาปะติด ที่เรียกกันว่า สื่อผสม (mixed media) เป็นต้น

3. ลักษณะเฉพาะตัวของจิตรกรซึ่งแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มมีความชอบในสีใดสีหนึ่งหรือสีกลุ่มใด กลุ่มหนึ่งแตกต่างกัน เมื่อชอบสีใดก็จะใช้สีนั้นเป็นหลัก เช่น ภาพพระเยซูสีเหลืองของพอล กอแอง (paul guaguin) ใช้สีเหลืองเป็นหลัก ภาพตัวตลก (the joker) ของปีกาโซใช้สีฟ้าอ่อนเป็นหลัก (โกสม สายใจ. 2540 : 80-95)

จะเห็นได้ว่าตามนุษย์มองเห็นสี ของแสงได้ เช่น แสงแดดหักเหผ่านละอองน้ำหรือปริซึม (prism) ทำให้เห็นเป็นสีรุ้ง หรือที่เรียกว่า สเปกตรัม (spectrum) เมื่อแสงกระทบวัตถุ วัตถุนั้นจะดูดกลืนแสงทั้งหมดไว้ แล้วสะท้อนแสง บางช่วงคลื่นออกมาตาของมนุษย์รับรู้แสงบางช่วงคลื่นที่สะท้อนแสงที่ความยาวคลื่นต่าง ๆ กัน เราจึงเห็นวัตถุมีสีต่าง ๆ กัน สมมุติ เช่น ลูกบอลมีสีแดง การที่เราเห็นว่าลูกบอลมีสีแดงเพราะว่า ลูกบอลซับแสงสีอื่น ๆ ไว้หมดและสะท้อนแสงสีแดงออกมา

เมื่อมนุษย์เห็นสี มนุษย์มักจะสนใจความเข้มหรือกำลังส่องสว่างของสี ความเข้มหรือกำลัง ส่องสว่างเขาเรียกว่า น้ำหนัก อ่อนแก่ (Value of Color) ซึ่งจะมีลำดับน้ำหนักต่างกัน บางแห่งก็จัดลำดับอ่อนแก่จากดำไปขาว 7 น้ำหนัก หรือบางท่านก็จัด 9 น้ำหนัก หรือมากกว่าตาม ความสะดวก

สรุปได้ว่าการที่เรามองเห็นสีขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของสี 3 ประการเด่น ๆ คือ ก.ค่าของสี หรือสีนั้น ๆ โดยตรง ข.น้ำหนักอ่อนแก่ของสี (the value of color) และ ค.ความเข้มของสี (intensity) คุณสมบัติของสีทั้ง 3 ประการนี้ทำให้เรามีความรู้สึกว่าสีเหล่านั้นให้ความรู้สึกที่เด่นเด่น เป็นสีอ่อน หรือให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็นเป็นสีเย็นสร้างความรู้สึกประทับใจให้เกิดการรับรู้ทางการเห็นได้

ศิลปินพ็อพ อาร์ต ใช้วิธีการกำหนดสมเข้ากับเทคนิคของพาณิชยศิลป์ เช่น พวกภาพโฆษณา ฯลฯ แต่มีได้มีเจตจำนงทางการค้า หากทำขึ้นในลักษณะแสดงให้เห็นว่าศิลปะเป็นอย่างไรในทุกวันนี้ นอกจากนี้มีการใช้ขบวนการ ทางกลศาสตร์ ซึ่งเท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสิ้นสุดของทฤษฎีศิลปะในอดีต ซึ่งนิยมผลงานที่เกิดขึ้นกับ มือและปัญญาและศิลปินเท่านั้น

รอย ลิซเทินสไตน์ได้ถ่ายทอดภาพลักษณะของงานโฆษณาได้มาจากภาพถ่ายชิ้นหนึ่ง ซึ่งได้รับการจำลองขึ้นใหม่ในลักษณะที่ใช้โทนน้ำหนัก (half tone) สร้างขึ้นมาโดยจุดหมึกหยาบ ๆ ส่วนภาพลักษณะของจิตรกรรมได้ถูกกวาดขึ้นด้วยมือ และรอยประทับที่เป็นจุดของต้นฉบับเป็นเพียงสิ่งที่ถูกลอกเลียนมาลงในพื้นที่โดยใช้การฉาบเทาเบา ๆ ด้วยสีเพื่อทำให้เม็ดหยาบ ๆ ของผืนผ้าใบปรากฏออกมา จากวัฒนธรรมอันเป็นที่นิยมของผู้คน (popular culture) ดังนั้นมันจึงมีส่วนร่วมอย่างมากกับความเป็นพ็อพ การใช้สีที่มาจากผลพวงของงานอุตสาหกรรมเชิงพาณิชย์ เช่นสีแดง เหลือง น้ำเงิน เขียว และการตัดเส้นด้วยสีดำ ถ่ายทอดผ่านรูปลักษณ์ของภาพการ์ตูนมันคือความเป็นตัวตนของ รอย ลิซเทินสไตน์ ที่แสดงภาพสะท้อนสังคมยุค ทศวรรษ 60 เป็นอย่างดี

### 5.2.2 การใช้ทางกลวิธีของรอย ลิซเทินสไตน์

สีพลาสติคที่มีความมันและวาวสูงถูกนำมาใช้ในงาน landscape และ seascape ของรอย ลิซเทินสไตน์ มีการนำเอามอเตอร์มาติดแล้วหมุนเพื่อเปลี่ยนประกายของแสงอาทิตย์ โดยใช้จุดสกรีน

ทำแทนค่าของสีให้ลดช่องของช่องว่างและเปลี่ยนโทนไปอย่างต่อเนื่องกระทั่งในปี คศ. 1965 รอย ลิชเทินสไตน์ ใช้ผ้าใบสำเร็จรูปที่ซื้อมาจากร้านค้า หลังจากนั้นเขาก็ยังคงใช้ผ้าใบจากร้านค้าเรื่อยมา สุดท้ายเขาจึงหันมาใช้สีรองพื้นขาวที่เรียกว่า “Magna” ซึ่งทำให้ผิวหน้ามีความหนาและแข็งแรงขึ้น ตั้งแต่ปี 1970 เป็นต้นมาเขาหลีกเลี่ยงที่จะวัสดุสำเร็จและหันมาทำเองในสตูดิโอของเขา การใช้ Liquitex Gesso (สีน้ำ) ทาเคลือบสองครั้งก่อนแล้วใช้น้ำมันสนละลายสีขาวอะครีลิก หรือที่เรียกว่า “Magna” ทาเคลือบระหว่างชั้นสองครั้ง ซึ่งมันมีผลทำให้ผิวหน้ามีความแน่นและสีที่สดใสเมื่อเขียนภาพ

ในงานของ รอย ลิชเทินสไตน์ ส่วนที่เป็นพื้นที่จะลงสีทึบ เขาจะใช้การทาบาง ๆ แต่ในบางครั้งจะใช้เคลือบด้วย Magna ในส่วนที่เป็นเส้นตรง และส่วนที่เป็นจุดและเส้นสกรีน คือ การเขียนด้วยสีน้ำมัน ซึ่งให้ส่วนประกอบสีที่มีน้ำหนักเท่าๆ กันทั้งภาพที่มีขนาดแบนใหญ่ รอย ลิชเทินสไตน์ ชอบที่จะใช้ Magna เพราะมันเข้ากันได้ดีกับสีน้ำมัน ซึ่งเขาได้ใช้เฉพาะอย่างนี้มาตั้งแต่ปี 1962 และในปี 1963 เขามีแนวทางเลือกระหว่างใช้สีน้ำมัน และ Magna และในปี 1964 เขาได้ทำการผสมระหว่าง 2 สิ่งตั้งแต่นั้นมา

การใช้ตัวชลอให้แห้งช้าในสีน้ำมันมีการนำไปใช้ในงานสแตนซิล สำหรับกระดาษที่ใช้ในการทำเขาใช้วิธีตัดเป็นลายซ้ำ ๆ กับเล็ก การที่มันมีการแห้งอย่างช้า มันมีผลทำให้สามารถควบคุมไม่ให้กระดาษติดกับผิวหน้างานอย่างงานที่ใช้สี อะครีลิก ความผิดพลาดและความยุ่งเหยิงก็จะมีไม่ในการทำงาน จุดสำคัญที่สุดของงานเขาคือ ต้องการให้มีความสะอาดในพื้นที่ทั้งหมด แต่ถ้าหากมีความผิดที่เป็นรอยเปื้อนเขาจะใช้วิธีโปะใหม่และเติมสีใหม่อีกครั้ง

ทอมกินส์ กล่าวเกี่ยวกับการใช้สีของ รอย ลิชเทินสไตน์ ว่า

Magna ในความหมายของ รอย ลิชเทินสไตน์คือ การใช้สีอะครีลิกละลายด้วยน้ำมันสน ซึ่งโดยมากสีอะครีลิกมีการผสมกับน้ำมันแล้ว แต่ รอย ลิชเทินสไตน์ คิดว่ามันดูมันไป เขาเลยปรับมาเป็น Magna เพราะมันดูเหมือนสีน้ำมันมากกว่า เพราะ Magna ที่ละลายโดยน้ำมันสน (Turpentine) จะง่ายในการลบ โดยเมื่องานเสร็จแล้วมันจะปราศจากร่องรอยให้เห็น และดีสำหรับการเลี่ยงปัญหาการกระเทาะของสีด้านล่าง เพราะ Magna มีการละลายอีกด้วยในน้ำมันสนอีกหนึ่งแอลกอฮอล์ ละลายน้ำมันวานิชคือ จะใช้สำหรับสีที่ทาทับ (ทอมกินส์. 2530 : 97)

เอ็ดลแมน ได้กล่าวเกี่ยวกับการใช้สี รอย ลิชเทินสไตน์ กล่าวว่า “I like the concept of using five colors, like in Cartoons. I'm going to use eighteen or so in the Mural. I've gotten weak in my old age and have decided to have certain subtleties, even though I hate the idea...” (เอ็ดลแมน. 1987 : 97)

และกล่าวเกี่ยวกับการทำ Benday dot ของ รอย ลิชเทินสไตน์ ในงาน Mural with blue brush stroke ว่า ในขั้นเริ่มต้น รอย ลิชเทินสไตน์ ใช้การทำ stencil ทำจุด แต่ในงานนี้ใช้การพิมพ์ผ่านตะแกรงไหม (silkscreen) มันคือวัสดุที่แตกต่าง แต่ผลลัพธ์ที่ออกมาเหมือนกัน (เอ็ดลแมน. 1987 : 108)

สรุปได้ว่าสีพลาสติคที่มีความมันและวาวสูงถูกนำมาใช้ในงานของ รอย ลิชเทินสไตน์ ต่อมาเขาจึงหันมาใช้สีรองพื้นขาวที่เรียกว่า “Magna” ซึ่งทำให้ผิวหน้ามีความหนาและแข็งแรงขึ้น ตั้งแต่ปี 1970 เป็นต้นมาเขาหลีกเลี่ยงที่จะวัสดุสำเร็จและหันมาทำเองในสตูดิโอของเขา การใช้ Liquitex

Gesso (สีน้ำ) ทาเคลือบสองครั้งก่อนแล้วใช้น้ำมันสนละลายสีขาวอะคริลิก หรือที่เรียกว่า “Magna” ทาเคลือบระหว่างชั้นสองครั้ง ซึ่งมันมีผลทำให้ผิวหน้ามีความแน่นและสีที่สดใสเมื่อเขียนภาพ

ในงานของ รอย ลิชเทนสไตน์ ส่วนที่เป็นพื้นที่จะลงสีใหญ่ เขาจะใช้การทาบาง ๆ แต่ในบางครั้งจะใช้เคลือบด้วย Magna ในส่วนที่เป็นเส้นตรง และส่วนที่เป็นจุดและเส้นสกรีน คือ การเขียนด้วยสีน้ำมัน ซึ่งให้ส่วนประกอบสีที่มีน้ำหนักเท่าๆ กันทั้งภาพที่มีขนาดแบนใหญ่ รอย ลิชเทนสไตน์ ชอบที่จะใช้ Magna เพราะมันเข้ากันได้ดีกับสีน้ำมัน การใช้ตัวชลอให้แห้งช้าในสีน้ำมันมีการนำไปใช้ในงานสแตนด์ลิต จุดสำคัญที่สุดของงานเขาคือ ต้องการให้มีความสะอาดในพื้นที่ทั้งหมด แต่หากมีความผิดที่เป็นรอยเปื้อนเขาจะใช้วิธีโปใหม่และเติมสีใหม่อีกครั้ง

### 5.3 กระบวนการพิมพ์

#### 5.3.1 เทคนิคการพิมพ์ silk-screen หรือ serigraph

งานจิตรกรรมภาพการ์ตูนของ รอย ลิชเทนสไตน์ มีการใช้จุดเม็ด screen หรือที่เรียกว่า Benday dots มากกว่าที่จะใช้เส้นรอบนอกสีดำและเขาจำกัดสีที่ใช้โดยเป็นเฉพาะแบบของสีทางงานอุตสาหกรรมจุดเม็ดสกรีน (Benday dots) ดูเหมือนจะเป็นพื้นผิวหน้าของงานจิตรกรรมไปแล้ว ในขณะที่ได้แยกรูปของการดูยอจนนิยมลงไปงานศิลปะไม่มีซักครั้งที่มีการค้นพบทางเลือกของการแสดงออกของความเป็นตัวของตัวเอง นอกจากนั้นการปะติดวัสดุต่าง ๆ หรือที่บรรดาศิลปินต่าง ๆ ทำกัน รอย ลิชเทนสไตน์ ได้ใช้เทคนิคที่เกี่ยวกับการพิมพ์ตระกูลใหม่ อย่าง Benday dots

การพิมพ์เทคนิคตระกูลใหม่ หรือ “ซิลค์สกรีน” เป็นกรรมวิธีพิมพ์จากส่วนช่องฉลุที่มีขั้นตอนซับซ้อนประณีตที่สุด การพิมพ์วิธีนี้ได้เกิดมีขึ้น เมื่อราวปี คศ. 1897 แต่แรกนั้น ส่วนมากใช้ในงานโฆษณา และงานนี้ทัศนศิลป์ราวปี คศ. 1947 ศิลปินจิตรกรก็ได้เริ่มใช้กรรมวิธีนี้กันอย่างแพร่หลายแล้วเปลี่ยนชื่อให้ใหม่ว่า “การพิมพ์เทคนิคผ้าไหม” หรือ “เซริกราฟฟี”

ชื่อของกรรมวิธีพิมพ์เทคนิคตระกูลใหม่มาจากผ้าไหมที่มีรูตะแกรงละเอียด ซึ่งเมื่อนำผ้านี้มาเย็บติดเข้ากับกรอบไม้ก็สามารถใช้เป็นพื้นรองให้กับแผ่นฉลุที่เป็นกระดาษแกะได้ โดยการทากาวติดแผ่นฉลุนั้นเข้ากับผ้าไหมกรรมวิธีมูลฐานสำหรับการพิมพ์วิธีนี้ ก็คือ รูตะแกรงเปิดของผ้าไหมจะปล่อยให้สีลอดออกไปได้ ในขณะที่แผ่นฉลุที่เป็นกระดาษนั้นจะปิดกั้นสีเอาไว้ ดังนั้นเราจึงสามารถสร้างรูปภาพด้วยการใช้กาวอุดปิดรูตะแกรงผ้าเอาไว้ หรือจะใช้วัตถุอื่นก็ได้ตามความเหมาะสม

อัคนีย์ ชูอรุณ ยังได้กล่าวถึงการทำแผ่นฉลุวิธีง่าย ๆ ว่า

การแกะแผ่นฉลุด้วยมีด วิธีการนี้ ศิลปินอาจใช้แผ่นแกะทำแม่พิมพ์ตะแกรงที่มีผลัดจำหน่ายทั่วไป หรือจะใช้กระดาษฉลุตามอย่างโบราณก็ได้สำหรับผลงานที่มีความละเอียดและความแน่นอนนิยมใช้แผ่นแกะทำแม่พิมพ์ที่ประกอบไปด้วยเยื่อบางๆ ประกบหลังกับกระดาษส่วนใดจะพิมพ์สีก็จะตัดเยื่อบางๆ ส่วนนั้น แล้วลอกชั้นเยื่อออกปล่อยให้เยื่อบางๆ ส่วนอื่นๆ เหลืออยู่บนกระดาษประกบหลัง เมื่อนำแผ่นแกะไปติดกับผ้าตะแกรงแล้วก็ลอกกระดาษประกบหลังออกไป ดังนั้น เยื่อบางๆ จึงปิดหน้าผ้าตะแกรงหมด ยกเว้นส่วนที่จะทำการพิมพ์ให้สีลอดไปเท่านั้น แผ่นแกะทำแม่พิมพ์เหล่านี้มิให้เลือกใช้งานได้หลายสีจึงทำให้ง่ายแก่การวางภาพให้ตรงตำแหน่งพิมพ์มากขึ้นส่วนการจะนำแผ่นแกะนี้ไปติดแน่นกับผ้าตะแกรงสามารถทำได้ทั้งด้วยความร้อน และการใช้น้ำยาละลายชนิดพิเศษ มีวิธีการธรรมดาๆ อีกวิธีหนึ่งเรียกกันว่า “วิธีทำแม่พิมพ์ด้วยหมึกดำไขมันกับกาว” วิธีการนี้

คล้ายกันกับการพิมพ์เทคนิคกัดกรวด น้ำหนักสีน้ำ วิธีพื้นลอยวิธีการเริ่มด้วยการระบายเป็นรูปภาพบนแม่พิมพ์ผ้าตะแกรงด้วยหมึกดำไขมัน เมื่อแห้งแล้วให้เอากระดาษผิวพื้นผ้าตะแกรงทั้งหมดพอกาวแห้งก็ล้างรูปภาพออกด้วยน้ำมันก๊าด หรือจะใช้น้ำมันสนแทนก็ได้หมึกดำไขมันนี้มีทั้งชนิดเหลวสำหรับใช้พู่กันระบาย และชนิดแข็งเป็นถ่านแท่งหากวาดภาพด้วยถ่านแท่งก็จะทำให้ได้ผลลักษณะของภาพพิมพ์ผ้าตะแกรงคล้ายกับภาพพิมพ์หินมากที่สุด

เราสามารถทำแม่พิมพ์แผ่นฉลุด้วยวิธีการถ่ายภาพก็ได้เหมือนกัน การทำแม่พิมพ์วิธีนี้ก็คือวางฟิล์มถ่ายภาพหน้ากระจกจริงบนแม่พิมพ์แผ่นฉลุที่ทาขาวแสงไว้แล้วโดยทั้งหมดแนบสนิทกันเป็นสูญญากาศภายในกรอบบังคับ แสงที่ส่องผ่านส่วนที่โปร่งใสของฟิล์มลงไปจะทำให้กาวย่อยข้างล่างแข็งตัว แต่ข้างล่างของฟิล์มส่วนที่มีดทึบนั้น กาวยังคงนุ่มอยู่ เมื่อนำแม่พิมพ์แผ่นนี้ไปแช่ในน้ำอุ่นกาวยังนุ่มก็จะถูกล้างละลายออกไปหมดกลายเป็นภาพแผ่นฉลุบนแม่พิมพ์ผ้าตะแกรงอย่างเดียวกันกับการทำแผ่นฉลุวิธีอื่นนั่นเอง (อิตินีย์ ชูอรุณ. 2532 : 14)

การพิมพ์เทคนิคตะแกรงใหม่เริ่มด้วยการติดบานพับที่กรอบไม้ (ที่เย็บติดผ้าตะแกรง) เข้ากับแผ่นไม้กระดานที่มีเนื้อที่กว้างกว่ากรอบไม้นั้นเล็กน้อยแล้ววางกระดาษพิมพ์ลงไปบนแผ่นกระดานนั้น โดยมีแม่พิมพ์ผ้าตะแกรงวางทับบนอีกทีหนึ่ง ความชันเหลวของหมึกพิมพ์เป็นสิ่งสำคัญมาก คือ จะต้องให้หมึกเหลวพอที่จะผ่านไปบนผ้าตะแกรงได้สะดวก แต่จะต้องไม่ให้หมึกเหลวมากเกินไป เพราะจะทำให้สีน้ำได้ อุปกรณ์ที่ใช้พิมพ์ ได้แก่ ยางปาดหมึก ซึ่งเป็นแผงยางเส้นยาว สวมสันข้างหนึ่งไว้ในด้ามไม้ ยางปาดหมึกนี้มีหน้ากว้างเท่ากับแม่พิมพ์ผ้าตะแกรง วิธีการใช้พิมพ์ก็คือเอายางปาดหมึกกดหมึกพิมพ์แล้วปาดผ่านไปบนผิวหน้าผ้าตะแกรง หมึกพิมพ์ก็จะเล็ดลอดจากรูผ้าตะแกรงลงไปติดบนกระดาษข้างล่าง ภาพพิมพ์วิธีนี้จะใช้สีมากน้อยเพียงใดก็ได้ การแยกสีกระทำได้โดยการทำแม่พิมพ์ผ้าตะแกรงหลายอัน สำหรับการพิมพ์แต่ละสี

การพิมพ์มีอยู่หลายวิธี คือ

1. วิธีทำแม่พิมพ์ด้วยสีน้ำมัน หรือสีเทียน หรือสีอื่น ๆ ที่แข็งสามารถป้องกันไม่ให้สีหลุดจากผ้าลงไปที่กระดาษได้

2. วิธีใช้ฟิล์มสำเร็จ

วิธีที่ 1 ทำพิมพ์ด้วยสีน้ำมัน

1. เตรียมกรอบไม้ หรือกรอบกระดาษที่แข็งสีเหลี่ยม แล้วขึงด้วยผ้าลายละเอียดหรือไหมอย่างดี ตามจำนวนช่องโปร่งของไหม (mesh) ที่มีขายตามท้องตลาด ถ้าเราต้องการละเอียดมาก ผ้าก็ต้องละเอียดด้วย

2. ร่างแบบต่าง ๆ ด้วยสีเทียน หรือสีน้ำมันทิ้งให้แห้ง

3. นำไปพิมพ์ โดยใช้แผ่นยางครูดผ่านแบบที่เราได้ออกแบบผ้านั้น

4. ถ้าต้องการพิมพ์หลายสี ก็ต้องใช้แม่พิมพ์ และกรอบไม้หลายกรอบตามสีที่ต้องการ

วิธีที่ 2 วิธีใช้ฟิล์มสำเร็จ

ฟิล์มสำเร็จมีขายเป็นฟิล์มสีเชียวติดกับกระดาษขาว วิธีใช้ เมื่อเราร่างแบบเสร็จแล้ว ก็ใช้มีดตัด ส่วนที่ไม่ต้องการออก แล้วนำมาวางใต้กรอบไม้ขึงผ้านั้น ทาด้วยน้ำมันทินเนอร์ หรือน้ำยาที่ขายพร้อมกับฟิล์ม

วิธีนี้ ถ้าหากว่าเราไม่สามารถซื้อฟิล์มได้ เราก็อาจแก้ปัญหาได้โดยวิธีพื้นบ้าน คือ เอากระดาษบาง ๆ ที่ต้องการออกแบบแล้วออกแบบรูปร่างต่าง ๆ ที่ต้องการเมื่อออกแบบแล้ว ใช้ชะแล็ก

ทาบนผิวหน้าให้ทั่ว ทั้งให้แห้ง แล้วแกะส่วนที่ไม่ต้องการออกจากแผ่นกระดาษออกแบบนั้น เมื่อเสร็จแล้วก็นำไปวางใต้กรอบไม้ชิงผ้า ใช้กระดาษบาง ๆ ปิดด้านบน แล้วนำเตารีดซึ่งมีความร้อนพอสมควรรีดทับ ขณะที่ความร้อนจากเตารีดผ่านกระดาษผ่านผ้าไปถึงชะแล็ก ชะแล็กก็จะละลาย ทำให้แบบพิมพ์ติดกับผ้าที่อยู่ตอนบน ตรวจดูให้แน่ใจว่าแบบพิมพ์ติดกับผ้าทุกตอน แล้วก็นำไปพิมพ์วิธีที่ 3 วิธีถ่าย

1. นำกรอบไม้ชิงผ้าเตรียมให้เรียบร้อย

2. เอาแอมโมเนียมไบโครเมต ซึ่งหาซื้อได้ทั่วไปมาผสมกับเยลาติน และน้ำ เพื่อเป็นน้ำยาทา โดยมีสัดส่วนดังนี้ แอมโมเนียมไบโครเมต 2 ส่วน เยลาติน 3 ส่วน และน้ำ 5 ส่วน เมื่อได้น้ำยาแล้วก็นำไปทาลงบนกรอบไม้ชิงผ้า (สำหรับสัดส่วนดังกล่าวอาจจะไม่แน่นอนเสมอไปนัก) แล้วทิ้งให้แห้งในห้องมืดพอสมควร

3. ออกแบบที่ต้องการด้วยสีดำขาวหรือบนกระดาษ แล้วนำไปปิดบนแผ่นผ้าที่ทำน้ำยาแล้วนั้น ตากแดดให้แดดส่องผ่านขณะที่แดดส่อง ตอนไหนที่ไม่ถูกแดด น้ำยาก็จะไม่แข็งตัว ส่วนตอนที่ถูกแดดน้ำยาจะแข็งตัว เมื่อตากแดดประมาณ 4-5 นาทีแล้วก็นำกรอบไม้ชิงผ้าไปล้างน้ำ น้ำจะล้างส่วนน้ำยาที่ไม่ถูกแดดออกจากผ้า เมื่อได้แบบพิมพ์เรียบร้อยแล้ว ก็นำไปพิมพ์

สรุปในส่วนของการบวนการพิมพ์ในงานในขั้นเริ่มต้น รอย ลิซเทเนสไตร์น ใช้การทำ stencil ทำจุดทำให้พิมพ์ผ่านตะแกรงไหม (silkscreen) ในขั้นเริ่มต้น รอย ลิซเทเนสไตร์น ใช้การทำ stencil ทำจุดแต่ภายหลังจากปี คศ. 1961 เป็นต้นมาเขาจึงหันการพิมพ์ผ่านตะแกรงไหม (silkscreen) คือวัสดุที่แตกต่าง แต่ผลลัพธ์ที่ออกมาเหมือนกัน และมีความปรารถนาดีกว่า

## 5.4 การบูรณาการกลวิธี

### 5.4.1 การรวบรวมเทคนิคการพิมพ์

การทำลายรูปแบบประเพณีเดิมของวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นสิ่งหนึ่งที่เราต้องหันมาดูในรูปแบบของ รอย ลิซเทเนสไตร์น เทคนิคของเขาคือ ความสวยที่ตรงไปตรงมา มันออกจะเป็นงานที่ใช้เส้นนำเราเข้าไปดูที่งานของเขาในปี คศ. 1964 - 65 รอย ลิซเทเนสไตร์น ได้นำ Rowlux ซึ่งก็คือ สีพลาสติกที่มีความมันและวาวสูงมาใช้ในงาน landscape และ seascape มีการนำเอามอเตอร์มาติดแล้วหมุนเพื่อเปลี่ยนประกายของแสงอาทิตย์ โดยใช้จุดสกรีนทำแทนค่าของสีให้ลดช่องของช่องว่างและเปลี่ยนโทนไปอย่างต่อเนื่องกระทั่งในปี 1965 รอย ลิซเทเนสไตร์น ใช้ผ้าในสำเร็จรูปที่ซื้อมาจากร้านค้า หลังจากนั้นเขาก็ยังคงใช้ผ้าใบจากร้านค้าเรื่อยมา สุดท้ายเขาจึงหันมาใช้สีรองพื้นขาวที่เรียกว่า "Magna" ซึ่งทำให้ผิวหน้ามีความหนาและแข็งแรงขึ้น ตั้งแต่ปี 1970 เป็นต้นมาเขาหลีกเลี่ยงที่จะวัสดุสำเร็จและหันมาทำเองในสตูดิโอของเขา การใช้ Liquitex Gesso (สีน้ำ) ทาเคลือบสองครั้งก่อนแล้วใช้น้ำมันสนละลายสีขาวอะคริลิก หรือที่เรียกว่า "Magna" ทาเคลือบระหว่างชั้นสองครั้ง ซึ่งมันมีผลทำให้ผิวหน้ามีความแน่นและสีที่สดใสเมื่อเขียนภาพ

ในงานของ รอย ลิซเทเนสไตร์น ส่วนที่เป็นพื้นที่จะลงสีทึบ เขาจะใช้การทาบาง ๆ แต่ในบางครั้งจะใช้เคลือบด้วย Magna ในส่วนที่เป็นเส้นตรง และส่วนที่เป็นจุดและเส้นสกรีน คือ การเขียนด้วยสีน้ำมัน ซึ่งให้ส่วนประกอบสีที่มีน้ำหนักเท่า ๆ กัน ภาพที่มีขนาดแบนใหญ่ รอย ลิซเทเนสไตร์น ชอบที่จะใช้ Magna เพราะมันเข้ากันได้ดีกับสีน้ำมัน ซึ่งเขาได้ใช้เฉพาะอย่างนี้มาตั้งแต่ปี 1962 และในปี 1963 เขามีแนวทางเลือกระหว่างใช้สีน้ำมัน และ Magna และในปี 1964 เขาได้ทำการผสมระหว่าง 2 สิ่งตั้งแต่นั้นมา

#### 5.4.2 การใช้วัสดุอุปกรณ์

การใช้ตัวหล่อให้แห้งช้าในสีน้ำมันมีการนำไปใช้ในงานสแตนซิล สำหรับกระดาษที่ใช้ในการทำเขาใช้วิธีตัดเป็นลายซ้ำ ๆ กับเล็ก การที่มันมีการแห้งอย่างช้า มันมีผลทำให้สามารถควบคุมไม่ให้กระดาษติดกับผิวหน้างานอย่างงานที่ใช้สี อะครีลิค ความผิดพลาดและความยุ่งเหยิงก็จะไม่มีในการทำงาน จุดสำคัญที่สุดของงานเขาคือ ต้องการให้มีความสะอาดในพื้นที่ทั้งหมด แต่ถ้าหากมีความผิดที่เป็นรอยเปื้อนเขาจะใช้วิธีไปใหม่และเติมสีใหม่อีกครั้ง

ในแต่ละงาน เราเริ่มจากส่วนร่างเล็ก ๆ ด้วยดินสอก่อน มาตราส่วนในการขยายงานลงผ้าใบ เขาใช้เครื่องฉายทึบแสง (opaque projector) มันช่วยอำนวยความสะดวกได้มาก โดยการฉายลงบนพื้นผ้าใบ และร่างดินสอตามรูปทรงเบา ๆ แต่จะไม่ลงรายละเอียดมากเป็นแบบคร่าว ๆ และเมื่อได้รูปแบบครบแล้วจึงใช้ดินสอเน้นส่วนที่เป็นงานที่จริงอีกครั้ง

สำคัญที่สุดในความพิถีพิถันของ รอย ลิซเทินสไตน์ มีบ่อยครั้งที่ถูกนำมาตีแผ่ให้เห็นว่าเขาหัวรั้น ไม่ปฏิบัติตามแบบงานที่ศิลปินเคยทำ ๆ กันมา ในส่วนของการใช้แถบขาวมาเป็นตัวกันสีเขาอธิบายว่า เขาไม่ชอบที่จะใช้มันเพราะการยืดหยุ่นในขนาดแถบขาวกับความต้องการในงานจริง เขาชอบที่จะใช้ความอิสระจากมือที่มีจังหวะการเดินของหัวใจ และการสั่นของกล้ามเนื้อมากกว่า นอกจากนี้การใช้แถบขาวทำเส้นยังทำให้เกิดรอยแตกระหว่างขอบของเส้นอีกด้วย

มีอีกจุดหนึ่งที่ควรพิจารณาคือ การใช้ผู้ช่วย (assistant) ตามกฎแล้วน้อยคนจะเข้าใจ แต่อาจจะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะบุคคลก็เป็นไปได้ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ รอย ลิซเทินสไตน์ พอสรุปได้ว่า ในส่วนที่ใช้ผู้ช่วยจะเป็นงานด้านขยายแบบ ตัดกระดาษทำสแตลซิล รวมทั้งเขียนจุดสกรีน ซึ่งทั้งหมดมันเป็นที่น่าเบื่อสำหรับ รอย ลิซเทินสไตน์ เพราะผลจากการทำงานที่มากขึ้น และเขามีเวลาว่างที่จะคิดสิ่งอื่นได้มากขึ้น

นี่คือจุดที่สำคัญของการทำงานของ รอย ลิซเทินสไตน์ คือ “เปิดใจเพื่อเปลี่ยนบ้างในบางจุด” แหล่งที่มาแยกความคิดและการควบคุมคือเราต้องปรับเปลี่ยนกลวิธีการทำงานเพื่อผลบรรลุที่ดีที่สุดของผลงานจะได้จากขาดังภาพของเขาจะมีการปรับให้สามารถหมุนได้ เพื่อความสะดวกในการทำงาน ซึ่งการทำลายรูปแบบประเพณีแบบเก่ามันเป็นผลดีกับการเขียนภาพ ที่สุดของการควบคุมและความต่อเนื่องนำมาซึ่งการพัฒนา

### บทที่ 3 การวิเคราะห์ผลงาน

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทินสไตน์” นี้เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยการศึกษาวเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทินสไตน์ จากนั้นผู้วิจัยจะนำผลจากการศึกษาวเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสม การ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนระนาบรองรับ ตามที่มาของแนวคิดและ เนื้อหาของภาพภายใต้บริบทสังคมไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 1. กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิซเทินสไตน์” ผู้วิจัยจะใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างผลงานของ รอย ลิซเทินสไตน์ โดยกำหนด ช่วงสร้างผลงานภาพการ์ตูนออกเป็น 2 ช่วงคือ

1.1 ช่วงเริ่มต้น กำหนดระหว่าง 1961-1963

1.2 ช่วงกลาง-สุดท้าย กำหนดระหว่าง 1964-1965

ดังจะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ช่วงจึงมีระยะเวลาไม่เท่ากันเพราะช่วงแรกนั้นผลงานภาพการ์ตูนคนของ รอย ลิซเทินสไตน์ ได้สร้างออกมาเป็นจำนวนมาก และช่วงกลาง-สุดท้าย ผลงานภาพการ์ตูนคนของ รอย ลิซเทินสไตน์ จะเริ่มน้อยลงและหันมาเขียนภาพแนวฟีแปรง (brushwork) และภาพการจัดวางองค์ประกอบ เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งจากการศึกษาค้นคว้าจากข้อมูล ส่วนเอกสารพบว่า ผลงานของรอย ลิซเทินสไตน์ ที่โดดเด่นและได้รับการยกย่อง และกล่าวถึงมากที่สุดได้แก่ ผลงานช่วงแรกที่เขาเริ่มการเขียนแบบพ็อพ ในภาพลักษณะแบบการ์ตูน และเทคนิค นี้มา จากขบวนการที่ผ่านทางเครื่องจักรอุตสาหกรรมงานพิมพ์ คือภาพแบบการ์ตูนเรื่อง และการใช้ภาพโฆษณา แนะนำสินค้าอุปโภค และเครื่องใช้ครัวเรือน มาเป็นแบบในการนำเสนอ

เมื่อผู้วิจัยได้แบ่งเป็นช่วงของการสร้างแล้ว จึงได้จัดแยกกลุ่มของภาพโดยพิจารณาจาก การพัฒนาเรื่องวิธีการสร้าง การใช้วัสดุ การพิมพ์และการบูรณาการกลวิธี โดยสามารถแยกเป็นกลุ่ม ได้ดังนี้คือ

กลุ่มที่ 1 ปี 1961-62 วิธีการสร้าง การวัสดุ ยังคงเป็นการสร้างด้วยมือ วัสดุยังคงใช้สี น้ำมันบนผ้าใบ

กลุ่มที่ 2 ปี 1962-1963 วิธีการสร้างเริ่มมีการใช้เครื่องมือเข้ามาช่วยในการขยายภาพ เริ่มมีการแบ่งภาพเป็น 2 ฉาก เริ่มมีการใช้ magna เขียนแทนสีน้ำมัน

กลุ่มที่ 3 ปี 1964-1965 วิธีการสร้างงานเป็นการบูรณาการกลวิธีทั้งการใช้เครื่องมือเช่น เครื่องฉายที่บแสง การทำแม่แบบฉลุ การพิมพ์ silk screen การพิมพ์ offset การบูรณาการทาง การพิมพ์และวัสดุ การใช้ผู้ช่วยทำรายละเอียด

เมื่อแยกกลุ่มแล้วจึงทำการคัดเลือกภาพจากผลงานของศิลปินจำนวนทั้งหมดเท่าที่จะ สามารถเสาะหาได้ โดยภาพทั้งหมดจะเป็นภาพที่ตรงตามจุดมุ่งหมายในการวิจัยมากที่สุด ดังหัว

ข้อเรื่องของจุดมุ่งหมายในบทที่ 1 และอีกส่วนหนึ่งคือควรเป็นภาพที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับมาศึกษาวิเคราะห์

ด้วยวิธีเลือกตามจุดมุ่งหมาย (purposive sampling) จึงได้ภาพที่จะทำการศึกษาวิเคราะห์จำนวน 15 ภาพ โดยทุกภาพเป็นไปตามจุดมุ่งหมายและมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักและยอมรับจากนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทั่วไป

ผลงานจิตรกรรมการถ่ายภาพคนของรอย ลิซเทินสไตน์ที่ได้จากการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างทั้ง 15 ภาพ ได้แก่

1. Engagement Ring, 1961. oil on canvas, 172 x 201.9 cm.
2. Girl With Ball, 1961. oil on canvas, 153.7 x 92.7 cm.
3. George Washington, 1962. oil on canvas, 129.5 x 96.5 cm.
4. The Kiss, 1962. oil on canvas, 203 x 172.7 cm.
5. Eddie Diptych, 1962. two panels, oil on canvas, 118.8 x 132.1 cm.
6. Masterpiece, 1962. oil on canvas, 137.2 x 137.2 cm.
7. Mad Scientist, 1963. magna on canvas, 127 x 151 cm.
8. Hopeless, 1963. oil on canvas, 111.7 x 111.7 cm.
9. I Know...Brad, 1963. oil and magna on canvas, 168 x 96 cm.
10. Drowning Girl, 1963. oil and magna on canvas, 171.8 x 169.5 cm.
11. Nurse, 1964. magna on canvas, 121.9 x 121.9 cm.
12. We Rose Up Slowly, 1964. oil and magna on canvas, two panels, 172.7 x 61 cm. and 172.7 x 172.7 cm.
13. Vicky, 1964. enamel on steel, 106 x 106 cm.
14. Shipboard Girl, 1965. offset lithograph in red, blue, yellow and black, 69.9 x 51.4 cm
15. The Melody Haunts My Reverie, 1965. silkscreen in red, blue, yellow and black 69.9 x 51.4 cm.

ศิลปะป๊อป (Pop art) เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษและแผ่ขยายเข้าสู่สหรัฐอเมริกาในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 60 มีรูปแบบที่สะท้อนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมยุค Sixty ที่ได้รับอิทธิพลจากความเจริญจากผลผลิตทางอุตสาหกรรม และสภาพความเป็นจริงของสังคมในขณะนั้น จุดสำคัญบางประการของศิลปะป๊อปนั้น นอกจากเกิดขึ้นด้วยเรื่องการใช้วัสดุ วัสดุเหลือใช้ เทคนิคในการปะติด เสริมแต่งเติม (collage) การระบายสีที่ชอบตัดเส้นให้คมกริบ (hard-edge) มีการใช้สีจุดขนาดตา (garish colors) ใช้เทคนิคทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เข้าช่วย เช่น ใช้ภาพถ่าย นำระบบการพิมพ์ของภาพโฆษณาหรือการตูนมาใช้ หรือการวาดภาพให้ดูคล้ายกับภาพถ่าย (quasi-photography) ยังมีอีกสิ่งหนึ่งคือ เป็นความเคลื่อนไหวที่มีแนวความคิดเป็นปฏิปักษ์ต่อคตินิยมแอบสแตรกต์ เอ็กซเพรสชันนิสม์ ซึ่งเฟื่องฟูได้รับความนิยม ถึงขีดสุด ศิลปะป๊อป ได้นำรูปร่างและเรื่องราวให้ปรากฏขึ้นใหม่อีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากมีวิธีการออกแบบและแนวความคิดที่นิยมความแปลกประหลาด นักวิจารณ์บางคนเรียกกลุ่มนี้ว่า ดาดาใหม่ (Neo-Dada) เพราะมีแนวโน้มในการรับความคิด อิทธิพลจากลัทธิดาดามาใช้ คือมีลักษณะเยาะเย้ยถากถาง ล้อเลียน ใช้เรื่องราวธรรมดาสามัญซึ่งปรากฏอยู่อย่างดาษดื่นทั่วไป หรือนำวัสดุสำเร็จรูปมาใช้

ภาพ 1. Engagement Ring, 1961



ภาพประกอบ 1 Engagement Ring, 1961

ภาพนี้เขียนขึ้นปี 1961 ซึ่งเป็นช่วงแรกที่ศิลปินเริ่มทำงานจากที่มาของหนังสือการ์ตูนเป็นภาพที่มีผู้หญิงกับผู้ชาย ซึ่งยืนอยู่กลางห้องด้านหลังมีหน้าต่างตรงกลางระหว่างกลางมีกรอบคำพูดแสดงให้เห็นสิ่งที่ผู้หญิงได้พูดกับผู้ชาย

หากดูจากการแต่งตัวจะมีเครื่องประดับเช่น สร้อยไข่มุก มีการตกแต่งด้วยการทาปากทาเล็บ และผมมีประกาย ส่วนผู้ชายมีเครื่องแต่งกายเป็นสูท ผูกเนคไท ทรงผมลัดอย่างเรียบร้อย

เมื่อดูในภาพรวมทั้งหมดภาพแล้ว ที่มาของแนวคิดในทางบริบทของสังคมศิลปะคือการสะท้อนสังคมในยุค "High" ของยุคปี 60's โดยศิลปินได้ทำเสนอผ่านกระบวนการเขียนภาพแบบการทำสำเนาจากหนังสือการ์ตูน ซึ่งก็คือลักษณะของกระบวนการศิลปะป๊อปอาร์ต ดังได้กล่าวในบทที่ 2 แล้ว

ภาพการ์ตูนเหล่านี้ ศิลปินได้ขยายจากหนังสือการ์ตูนซึ่งภาพอาจมีอยู่แล้วในช่วงปี 1950 เรื่องราวของภาพยังคงเป็นเนื้อหาจากหนังสือต้นฉบับที่คัดลอกมาเกี่ยวกับแหวนแห่งคำมั่นสัญญา ซึ่งก็คือเรื่องราวความรักของพระเอกกับนางเอก

เมื่อพิจารณาดูภาพของนางเอกจากผู้หญิงที่มีหน้าแสดงถึงความสุข คือ ทาเล็บสีแดง ปากสีแดง ผมสีเหลืองทองหยิก ซึ่งเป็นทรงเดียวกับมาริลีน มอนโร ในงานของ แอนดี้ วอร์ฮอล รูปลักษณะของผู้หญิงนี้ ถูกนำมาใช้ครั้งแล้วครั้งเล่า คือ

ภาพที่ 2 Girl with ball, 1961



ภาพประกอบ 2 Girl with ball, 1961

เป็นภาพของผู้หญิงใส่ชุดว่ายน้ำสีน้ำเงินประกายของเส้นผม ผ่านส่วนของริมฝีปากสีแดง มีรูปทรงสัดส่วนร่างกายที่สวยงาม มือทั้งสองข้างยกขึ้นเหนือศีรษะถือลูกบอลชายหาด ร่างกายมีการเคลื่อนไหวบ่งบอกถึงความสนุก มันเป็นภาพที่ศิลปินได้ตัดลอกมาจากหน้าโฆษณาในหนังสือพิมพ์รายวันเป็นการโฆษณา POCONO Honey moon or vacation จากภาพต้นฉบับที่เล็กมาก ศิลปินได้ขยายขึ้น จากภาพต้นฉบับขาวดำ ศิลปินได้ใส่รูปแบบการจำลองทำสำเนาแบบการพิมพ์ หนังสือการ์ตูนใส่สีตามแบบของการพิมพ์เชิงเครื่องพิมพ์ในการสื่อสารมวลชน

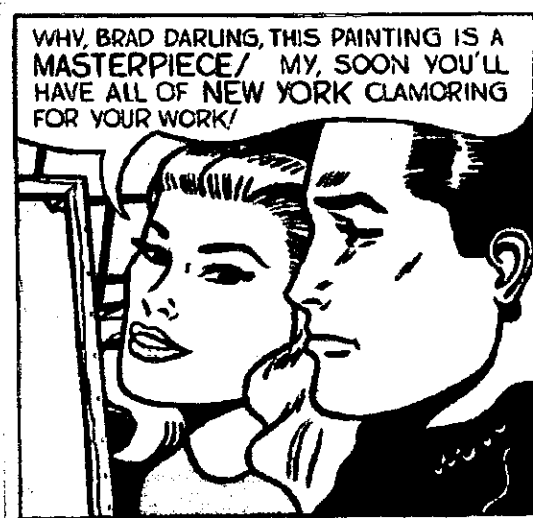
The kiss, 1962 เราเห็นเธอในอ้อมแขนของเจ้าหน้าที่คนหนึ่ง ซึ่งเป็นภาพที่นำมาจากโฆษณาในหนังสือพิมพ์เช่นกัน ในเรื่องราวของความรักระหว่างชายหญิง

Masterpiece, 1962 เธอคือผู้สนับสนุนงานศิลปะให้ศิลปิน

Eddie Diptych, 1962 เธอไม่อยากจะทานอะไรเพราะผู้ชายที่ชื่อ Eddie เธออาจผสมสิเหลืองหรือสีกล้ำแต่เธอไม่ได้มีสิ่งอื่นที่แตกต่างของรูปแบบที่เป็นปัจเจกให้เห็น



The kiss, 1962



Masterpiece, 1962

I TRIED TO  
REASON IT  
OUT / I TRIED  
TO SEE  
THINGS FROM  
MOM AND  
DAD'S VIEW-  
POINT / I  
TRIED NOT TO  
THINK OF  
EDDIE, SO  
MY MIND  
WOULD BE  
CLEAR AND  
COMMON  
SENSE  
COULD  
TAKE  
OVER / BUT  
EDDIE  
KEPT  
COMING  
BACK...



Eddie Diptych, 1962

นี่คือประเภทของรูปทรงแบบการ์ตูนที่ปรากฏในความหมายของมันเอง ความสวยของผู้หญิงต้องเป็นผู้หญิงที่ดูอย่างน้อยเธอก็ได้ ความไม่ดีบางอย่างออกจากเธอ ในบางรูปลักษณะผู้หญิงจำนวนมากของศิลปินจะเป็นเรื่องราวของกำลังรอคอย กำลังร้องไห้

Hopless, 1963 เป็นฉากหนึ่งจากหนังสือการ์ตูนแสดงถึงการรอคอย ซึ่งภาพได้แสดงให้เห็นถึงความเศร้าผ่านทางสายตาของเธอ มีหยดน้ำตาแสดงให้เห็นผลจากการรอคอย คือการร้องไห้ อันเป็นเรื่องราวหนึ่งของการ์ตูน

Drowning Girl, 1963 แสดงถึงสาวน้อยคนหนึ่งคนที่ได้ร้องไห้ให้กับตัวเอง ดูเหมือนเธอกำลังจะจมน้ำ แต่ก็ยังคงพริ้วเพื่อถึงชายที่ชื่อ Brad ซึ่งเป็นคำที่อยู่ในกรอบคำพูดที่ศิลปินได้ขยายทำสำเนาทั้งหมดซึ่งเรื่องราวของศิลปินที่น่าเสนอความเป็น “นางเอก” ที่ต้องมีความซ้ำจากความไม่ดี เป็นความเจ็บปวดจากความคิดถึงตัวเธอเอง เธออาจอยากตายมากกว่าเรียกร้องไห้ Brad ช่วย เหล่านี้คือความจริงที่มักจะเห็น ในท้ายของเทคนิคการวาดการ์ตูน

Hopless, 1963



Drowning Girl, 1963

นอกจากนี้เรื่องราวที่ศิลปินนำเสนอ ยังมีเรื่องของน้ำซึ่งถูกนำมาเป็นส่วนประกอบของภาพ นับจากภาพ Girl with ball คลื่นร้วของน้ำทะเลถูกตีเส้นตัดผ่านแนวตั้งของตัวผู้หญิง ภาพ Drowning girl คือ ภาพของคลื่นที่คลื่นใหญ่เข้ามาตรงกลางของภาพ คือใบหน้าใหญ่เลียบมือคลื่นของน้ำยังมีลักษณะคล้ายกับหมอนรองศีรษะ หากพิจารณาภาพนี้คลื่นนั้น ศิลปินได้แรงบันดาลใจมาจากการของ ศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงด้านงานภาพพิมพ์ที่เป็นคลื่นน้ำ คือ Hokusai ภาพ We rose up slowly ก็เป็นอีกภาพหนึ่งที่ศิลปินได้นำส่วนของคลื่นน้ำมาเป็นส่วนประกอบของเรื่องราวคือ ชายกับหญิงกำลังจูบกันในไดน้ำซึ่งมีการใช้ตัวหนังสือแสดงเรื่องราวของภาพนับว่าเรากำลังจะลอยขึ้นอย่างช้า ๆ เมื่อเราสองคนอยู่โลกที่ตัดขาดจากโลกภายนอกเวลามันช่างสั้นจริง ๆ

Girl with ball



WE  
ROSE UP  
SLOWLY  
... AS IF  
WE DIDN'T  
BELONG  
TO THE  
OUTSIDE  
WORLD  
ANY  
LONGER  
... LIKE  
SWIMMERS  
IN A  
SHADOWY  
DREAM  
WHO  
DIDN'T  
TAKE IT,  
BREATHE



We rose up slowly

ภาพเรื่องราวของความรักความคิดถึงก็เป็นเรื่องที่ รอย ลิซเทินสไตน์ นำมาเขียนเริ่มจาก

- Engagement ring คือ เรื่องของแหวนแห่งคำมั่นสัญญาของชายหนุ่มหญิงสาว
- The kiss คือ ความรักหวานชื่นนำเสนอผ่านการจูบ
- Eddie Diptych คือ พินแห่งความรัก ทำให้เธอไม่อยากจะกินอาหารอะไรเลย
- Master piece คือ ภาพของหญิงสาวที่ส่งสายตาเป็นนัยให้รู้ว่าเธอมีใจให้ชายผู้เป็นผู้ดู

ภาพศิลปะ ซึ่งเรื่องราวทั้งหมดมีที่มาจากหนังสือการ์ตูน Master piece จึงเป็นที่นิยมของสังคมอเมริกันในช่วงยุค 1950

Drowning girl 1963 - เป็นภาพที่นำมาจากหนังสือการ์ตูนในยุคช่วงปลาย ค.ศ. 1950-ต้น 60 ในเรื่องราวของภาพ แสดงถึงความรักที่มีต่อ "Brad" แต่เป็นเรื่องราวความรักที่ผิดหวัง

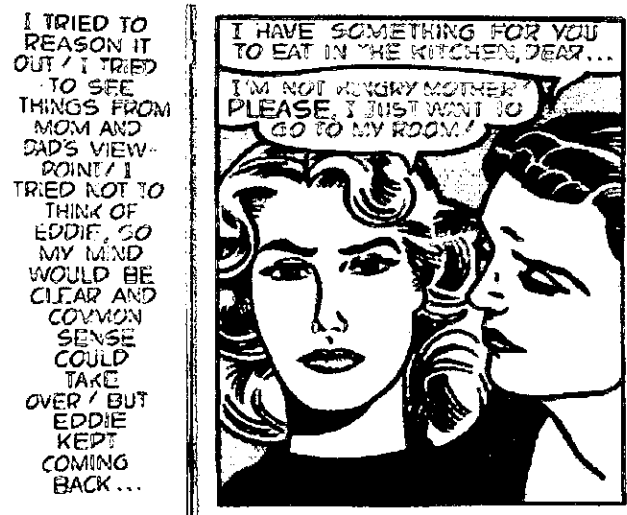
Vicky 1964 - เป็นภาพที่แสดงให้เห็นคำพูดของชายหนุ่มพูดกับความคิดเกิดเป็นมโนภาพของใบหน้าคนที่น่าจะเป็นคนรักชื่อ Vicky ว่าเขาได้ยินเสียงของเธอแล้วผ่านทางความคิด จากรูปที่มีตัวกรอบคำพูดคิดว่า RL น่าจะนำมาจากหนังสือการ์ตูนในยุคนั้น



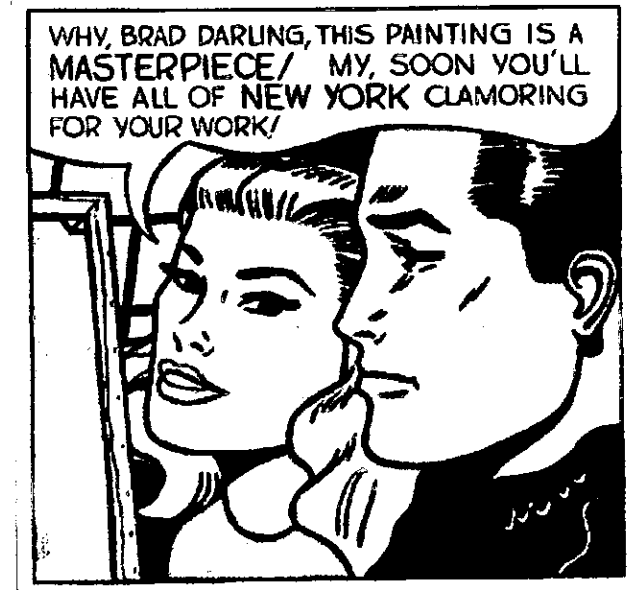
Engagement Ring, 1961.



The Kiss, 1962.



Eddie Diptych, 1962.



Masterpiece, 1962.



Drowning Girl, 1963.



Vicky, 1964.

เรื่องราวความสนุกสนานก็ถูกนำมาเป็นหัวข้อเรื่องด้วยกล่าวคือ

Girl with ball 1961 - คือภาพที่เป็นตัวอย่างได้เป็นอย่างดี ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า จากหน้าโฆษณาในหนังสือพิมพ์รายวัน เป็นการโฆษณาความสนุกสนานของผู้ที่มาใช้บริการ สถานที่พักตากอากาศ

The Melody Havnts My reverie 1965 - คือภาพที่บรรยายเรื่องราวของคนที่มีใจรักในเสียงเพลงที่รำพึงออกมาเป็นเพลงว่าท่วงทำนองมันสิ่งอยู่ในการรำพึงของฉัน ที่มาของแนวคิดการเขียนภาพนี้น่าจะเป็นไปได้ว่ามีการคัดลอกมาจากส่วนหนึ่งของหนังสือการ์ตูนในยุคสมัยนั้น

Shipboard girl 1965 - เป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดอีกภาพหนึ่งที่แสดงถึงเรื่องราวของความสนุกสนานของหญิงสาวที่อยู่บนเรือ ที่มาของภาพน่าจะเป็นภาพที่นำมาจากโฆษณาจากสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งแสดงให้เห็นความสุขในเรือสำราญบอกถึงการท่องเที่ยวในยุคสมัยทองของการพักตากอากาศ



Girl With Ball, 1961.



The Melody Haunts My Reverie, 1965.

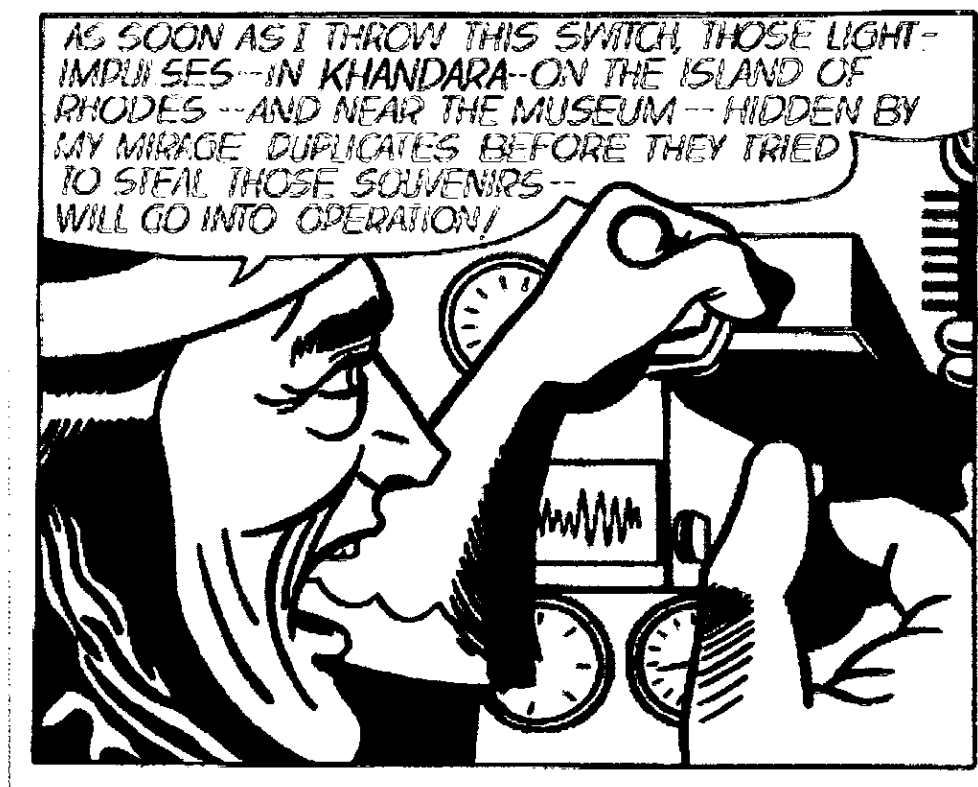


Shipboard Girl, 1965.

เรื่องราวของความไม่เป็นเรื่องหรือบ้าบอ บอ ภาพ Mad Scientist 1963 คือตัวอย่างหนึ่งในการใช้กรอบคำอธิบายได้ ที่มาของภาพมาจาก การ์ตูนบ้า ๆ (Mad Comic) จากนิตยสาร Mad Magazine ซึ่งออกช่วงปี ค.ศ. 1955

เรื่องของความตกตะลึง คือ Nurser 1964 ภาพแสดงท่าทางของนางพยาบาลมีการตกใจในเหตุการณ์หนึ่ง ภาพสื่อได้จากดวงตาที่เบิกโพลง ปากค้าง มือแสดงอาการสั่นในสถานการณ์ขณะนั้น ที่มาของภาพเป็นไปได้อาจมาจากการ์ตูน Linda carter, Student nurse ซึ่งเป็นที่นิยมในขณะนั้น

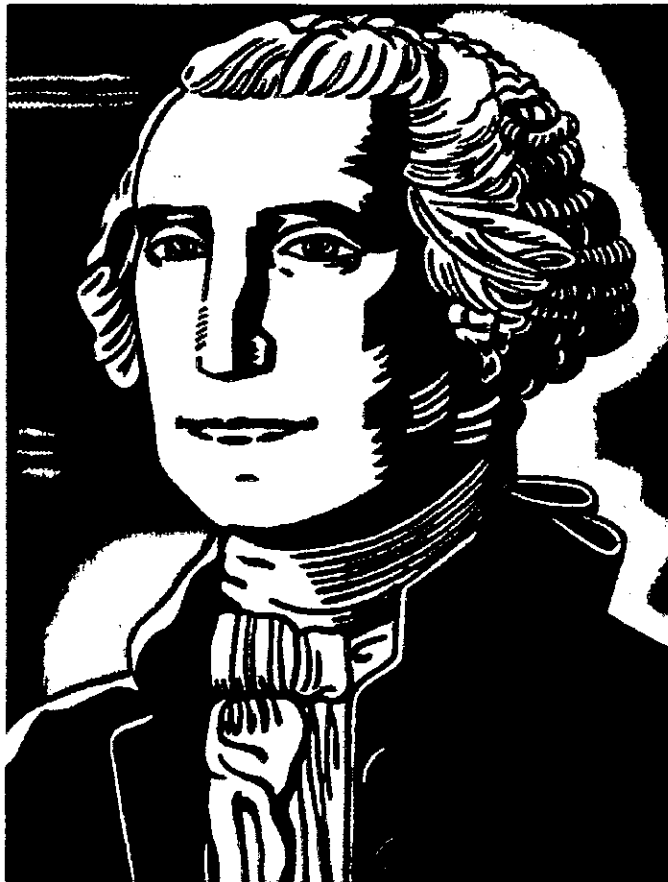
ภาพ George Washington คือภาพที่รอยได้นำมาจากภาพต้นฉบับที่ Gilbert Stuart ได้พิมพ์ด้วยภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ในหนังสือพิมพ์เกี่ยวกับรัฐบุรุษอเมริกัน ในเรื่องราวของภาพแสดงภาพครึ่งตัวของประธานาธิบดี George Washington ของอเมริกา เป็นภาพที่มีนักวิชาการให้ความเห็นว่ามันเป็นภาพแม่แบบของ pop Art ในรูปแบบของรอย



Mad Scientist 1963



Nurser 1964



George Washington

จากข้อมูลที่ได้กล่าวข้างต้นจึงเป็นที่พอจะสรุปในส่วนของที่มาจากความคิดและเรื่องราวของภาพได้ว่า ในประเด็นที่มาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 15 ภาพนี้มี 2 ประเด็น คือ

### 1. ในวัฒนธรรม พ็อพ อาร์ต

ช่วงปี ค.ศ. 1950 - 60 ได้สะท้อนให้เห็นการต่อต้านกระแสสังคมยุคเก่า อย่างเห็นได้ชัด สังคมยุค 1950 และ 1960 คือรอยต่อทำให้เกิดถึงชีวิตชนชั้นสูง การพักผ่อนบนเรือกระโปรงสั้น ปี 1960 คือจุดเปลี่ยนในสังคม และกระทบต่อวงการแฟชั่น ทุกอย่างคือความอิสระทั้งความคิด การสร้างสรรค์และความประทับใจ มันคือการปฏิวัติยุคสมัยหลักวิชา (Renaissance) ทุกอย่างเปลี่ยนทุกอย่างไม่ใช่สำหรับคนรวยแล้วทุกคน สามารถฟังเพลงชั้นดีจากโทรทัศน์ จากวิทยุ มีทั้งเพลงร็อก (Rock) พ็อพ (Pop) วงการแฟชั่น การออกแบบ ฯลฯ ([www.geo.cities.com/sixties/central](http://www.geo.cities.com/sixties/central) : introduction (14/12/2002))

ในบริบทศิลปะ แม้ว่าการดูในโฆษณา ในนิตยสารหรือในหนังสือพิมพ์ แม้จะดูเป็นสิ่งธรรมดาไม่น่าสนใจ แต่มันมีบางอย่างอยู่ในวัฒนธรรมเหล่านี้ รอยได้ตีกรอบแนวคิดมาที่สิ่งเหล่านี้ วัฒนธรรม พ็อพที่ร่อนนำมาเสนอภาพศิลปะคือสิ่งเหล่านี้ เป็นที่นิยมของผู้คนถูกออกแบบมาเพื่อ.....มันคือภาพปรากฏแห่งมวลผลิตหรือการพิมพ์เพื่อเชิงธุรกิจพิมพ์เพื่อการแจกจ่ายจำหน่ายเป็นจำนวนมาก ๆ ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเขายืมภาพจากสิ่งเหล่านี้มาจัดองค์ประกอบตัดทอนปรับแต่งและเขียนขึ้นใหม่ในมุมมองทางศิลปะทางความรู้ ทางความอิสระทางความคิดและวิธีการผ่านเทคนิคเป็นเส้นขอบดำเป็นจุด (Benday Dot) ซึ่งนับว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาในกระบวนการทางสื่อสารมวลชน (สิ่งพิมพ์)

### 2. ในบริบทสังคมยุคอิสระทางความคิด

ในประเด็นเรื่องราวของภาพจากทั้งหมด 15 ภาพ แยกได้ดังนี้

#### 1. เรื่องราวมาจากหนังสือการ์ตูนทั้งหมด โดยแบ่งด้านอารมณ์ คือ

- 1.1 เรื่องราวของความรักของพระเอก นางเอก
- 1.2 เรื่องราวของการรอคอยคนรัก
- 1.3 เรื่องราวของการร้องไห้ให้กับคนรัก
- 1.4 เรื่องราวของการความทุกข์ทรมานจากคนรัก
- 1.5 เรื่องราวของความน่ากลัวน่าตื่นเต้น
- 1.6 เรื่องราวสนุกสนาน บ้าบอ

#### 2. เรื่องราวที่นำมาจากหน้าโฆษณาในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร แบ่งได้คือ

- 2.1 จากสถานพักตากอากาศ
- 2.2 จากเรือสำราญ

### รูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์

ในรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของ รอย นั้น เป็นวิธีการทำจากแนวคิดอิสระในการนำเสนอรูปแบบของการตีกรอบเอาเฉพาะเนื้อหาและอารมณ์ที่เป็นจุดสุดยอดของงานนี้ นำมาคัดลอกผ่านกลวิธีที่ใช้วัสดุสำเร็จหรือสิ่งประดิษฐ์ขึ้นเองจากวัตถุประสงค์ในการที่จะให้ออกมาตามที่ต้องการซึ่งได้แบ่งตามส่วนประกอบของการวิเคราะห์ดังนี้

## 1. ภาพ Engagement Ring, 1961



Engagement Ring, 1961

### โครงสร้างของภาพ

มีลักษณะการจัดวางแบบไม่สมดุลง่ายทางสายตา แต่มีการใช้น้ำหนักของสีเป็นตัวถ่วงให้ดูสมดุลย์ การจัดวางภาพมี 3 ระยะคือผู้หญิงด้านซ้ายกินเนื้อที่ประมาณครึ่งหนึ่งของภาพ สองชายอยู่ระยะกลางกินเนื้อที่อีก 30 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่เหลือ ส่วนหลังสุดคือผนังห้อง ซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นของของภาพส่วนของรูป (figure) คือจุดเด่นเป็นผู้หญิงเป็นตัวแทนเนื้อหาของภาพ และจุดรองคือภาพผู้ชายเป็นการขยายเนื้อหาแต่หากว่าการวางตำแหน่งของกรอบตัวหนังสืออยู่ตรงกลางบนและชี้ลูกศรเข้าหาผู้หญิงทำให้ภาพมีความสมบูรณ์ในเนื้อหามากขึ้น การใช้จุดเฉพาะบริเวณใบหน้าของทั้งคู่ดูเป็นการจูงใจสร้างความแตกต่างระหว่างพื้นผิว และสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี

### การใช้สี

ลักษณะของการใช้จะเป็นสีขั้นแรกหรือสีดิบ (rawness) ทางกระบวนการพิมพ์เชิงพาณิชย์ ซึ่งประกอบด้วย แดง, เหลือง, น้ำเงิน, เขียว และดำ แต่มีการใช้จุด (Benday Dot) ในบริเวณใบหน้าในปริมาณสีแดง 30 เปอร์เซ็นต์ ทำให้เกิดสีที่ทกในเวลาเดียวกัน สีแดงถูกใช้ 100 % ของเส้นผมผู้ชาย เขียวใช้ 100 % ของพื้นหลัง และดำใช้สำหรับตัดขอบของรูปทรง สีที่ใช้เป็นสีน้ำมันแต่เป็นการระบายเรียบ

### กระบวนการพิมพ์

ภาพนี้จะเป็นยุคเริ่มแรกของรูปแบบการนำเอาจุด (Benday Dot) มาใช้กล่าวคือ รอยใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำ ๆ กัน แล้วใช้การทำ Steincil คือใช้แปรงจุ่มสีแล้วกรีดขนแปรง

ให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer) ในภาพเป็นการใช้สีน้ำมันจึงมีความไม่สม่ำเสมอของลวดลายเพราะความเข้มข้นและตะแกรงไม่แนบสนิทกับผ้าใบ

### การบูรณาการกลวิธี

สิ่งที่เห็นได้ชัดในภาพคือ การนำสีน้ำมันระบายเรียบ ๆ การใช้ตะแกรงเป็นหน้ากาก (mask) กันเพื่อพ่น การใช้สีดำมีการนำร่องก่อนการเขียนด้วยไม้บรรทัดหรือแผ่นเทปขาว

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติม ภาพ Engagement Ring, 1961

|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                           |                                       |                         |                                             |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------|---------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การจัดองค์ประกอบ<br>Composition & Variety | การซ้ำกัน<br>Repetition<br>& Emphasis | การจัดเส้น<br>Gradation | จังหวะและการเคลื่อนไหว<br>Rhythm & Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | จุด<br>Point                     |                                           |                                           |                                       |                         |                                             |                         |                        |                       |                      |
|                             | เส้น<br>Line                     |                                           |                                           |                                       |                         |                                             |                         |                        |                       |                      |
|                             | รูปร่างและรูปทรง<br>Shape & Form |                                           |                                           |                                       |                         |                                             |                         |                        |                       |                      |
|                             | สี<br>Color                      |                                           |                                           |                                       |                         |                                             |                         |                        |                       |                      |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               |                                           |                                           |                                       |                         |                                             |                         |                        |                       |                      |
|                             | ค่า<br>Value                     |                                           |                                           |                                       |                         |                                             |                         |                        |                       |                      |
|                             | ความเข้มของสี<br>Saturation      |                                           |                                           |                                       |                         |                                             |                         |                        |                       |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมได้จัดทำขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ให้ผู้อ่านได้เข้าใจภาพจากการวิเคราะห์โดยสามารถดูได้จากระดับค่าที่มีการบอกไว้ระดับการใช้หลักการทัศนศิลป์และมูลฐาน ศิลปะตามที่เราได้ใส่เครื่องหมายไว้ ซึ่งทั้งหมดจะใช้เป็นสิ่งที่เสริมให้เห็นสิ่งที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพในชิ้นงานนั้นๆ

การอ่านค่าให้ดูจากสีในแต่ละช่อง ซึ่งทุกสีจะถูกแทนที่ด้วยตัวเลขและพยัญชนะโดยตัวแรกจะมีค่ามากที่สุด เช่น สีแดงสดทางดั่งจะแทนค่าหลักการทัศนศิลป์ที่มีการใช้มากที่สุดและรองลงมาคือสีเหลือง เขียว ฟ้ำ น้ำเงิน และชมพูตามลำดับ เช่นเดียวกับทางนอนซึ่งจะลดค่าสีจากทางดั่งเล็กน้อยจะเป็นการแทนค่ามูลฐานทางศิลปะ ทั้งเมื่อดูจำนวนจากเครื่องหมายที่อยู่ในช่องและสีก็จะสามารถอ่านค่าได้ในชิ้นงานนั้นๆ มีองค์ของหลักการใดเป็นตัวหลักให้เกิดเอกภาพขึ้นในชิ้นงาน

## 2. ภาพ Girl with ball , 1961



Girl with ball , 1961

## โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพเป็นลักษณะสมดุลย์ทั้งสองข้างซ้าย-ขวา การใช้โทนสีมีการซ้ำจังหวะและ ถ่วงน้ำหนัก คือ ภาพพื้นสีเหลืองยังมีความต่อเนื่องกัน โดยล้อมรอบตัวของผู้หญิงสีน้ำเงิน ถ่วงน้ำหนักบน - ล่าง และใช้เส้นของคลื่นแสดงให้เห็นว่า ภาพไม่ได้กระจุกอยู่ตรงกลางแต่มีการแยกน้ำหนัก ออกด้านข้างทั้งสอง ขนาดของลูกบอลมาช่วยเพิ่มให้น้ำมีจังหวะของการถ่วง ล่าง-กลาง-บนได้พอดี

การใช้โทนสี เย็น - ร้อน เส้นดำรอบนอกและจุดเม็ดสกรีนในบริเวณผิวของผู้หญิง ช่วยให้การแยกรูปออกจากพื้นหลัง ได้อย่างชัดเจน

### การใช้สี

สีถูกใช้ 4 สี คือ เหลือง น้ำเงิน แดง และดำ หากแต่น้ำหนักที่เกิดสีเพิ่มเติมขึ้น มักเกิดจากใช้จุดเม็ดสกรีนเพื่อลดค่าของสีให้เกิดความต่างมีจุดที่รอยได้ใช้สีเหลืองอ่อนในบริเวณด้านล่าง และขอบชุดว่ายน้ำ และลายของลูกบอล เพื่อทำให้เกิดความลดหลั่นของค่าสีได้ลักษณะการใช้สีคือสีน้ำมันระบายเรียบ

### กระบวนการพิมพ์

ภาพนี้จะเป็นยุคเริ่มแรกของรูปแบบการนำเอาจุด(Benday Dot) มาใช้กล่าวคือ รอยใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำ ๆ กัน แล้วใช้การทำ Steincil คือใช้แปรงจุ่มสีแล้วกรีดขนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer) ในภาพเป็นการใช้สีน้ำมันจึงมีความไม่สม่ำเสมอของลวดลายเพราะความเข้มข้นและตะแกรงไม่แนบสนิทกับผ้าใบ

### การบูรณาการกลวิธี

คือ การนำสีน้ำมันระบายเรียบ ๆ การใช้ตะแกรงเป็นหน้ากาก (mask) กันเพื่อพ่น การใช้สีดำมีการนำร่องก่อนการเขียนด้วยไม้บรรทัดหรือแผ่นเทปกาว

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Girl with ball , 1961

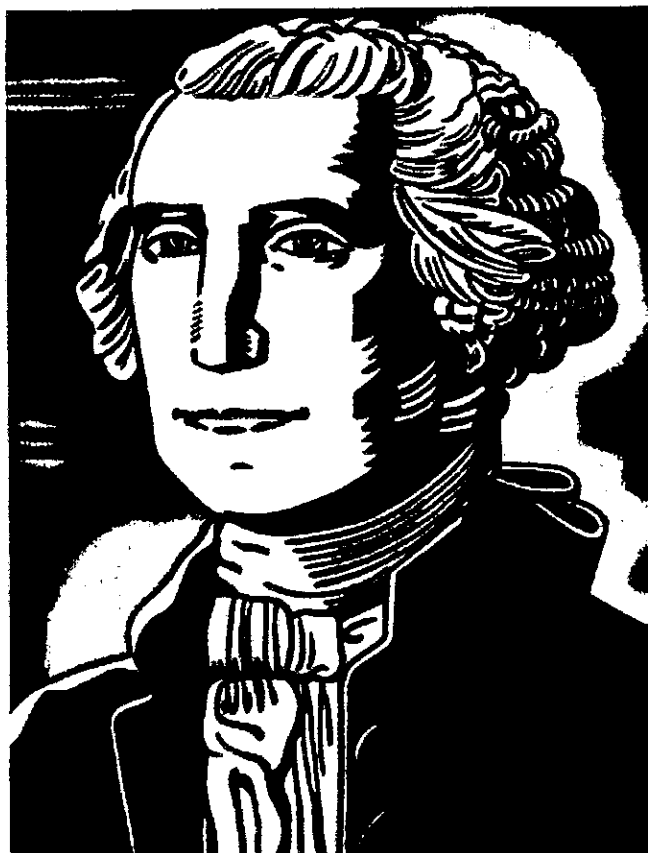
|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                  |                                            |                       |                                                 |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>Overlapping & Vary | การจัดเป็น<br>เชิงมุม<br>Order or Symmetry | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm & Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | องค์<br>Line                     | ↑                                         | ↑                                | ✓                                          | ↑                     | ✓                                               | ↑                       |                        | ↑                     | ✓                    |
|                             | ความเข้มข้น<br>Saturation        | ✓                                         | ✓                                | ✓                                          | ✓                     |                                                 | ↑                       |                        | ↑                     |                      |
|                             | ความอ่อนแอ<br>Value              | ✓                                         | ✓                                | ✓                                          | ✓                     |                                                 | ↑                       |                        | ↑                     | ✓                    |
|                             | เส้น<br>Line                     | ↑                                         | ✓                                |                                            | ✓                     | ✓                                               | ↑                       |                        | ✓                     |                      |
|                             | รูปร่างและ/หรือทรง<br>Shape&Form | ✓                                         | ✓                                | ✓                                          | ✓                     | ✓                                               | ↑                       |                        | ✓                     | ✓                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               |                                           |                                  |                                            |                       |                                                 | ✓                       |                        |                       | ✓                    |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             |                                           | ✓                                |                                            | ✓                     | ✓                                               |                         |                        | ✓                     |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

### 3. ภาพ George washington , 1962



George washington , 1962

#### โครงสร้างของภาพ

ภาพนี้มีการจัดเกือบจะสมดุลง่าย แต่หากพิจารณาดี ๆ จะเห็นว่า รอยใช้พื้นที่ว่างด้านหน้าของรูปมากกว่าด้านหลัง ในกรณีนี้มองได้สองแง่คือหนึ่งเขาใช้การคัดลอกมาจากงานต้นฉบับเลยทั้งหมด สองคือการตัดเอาเฉพาะบางส่วนมาจัดองค์ประกอบของภาพให้มีพื้นที่ตามทิศทางที่ภาพหันหน้าคือด้านขวา ทำให้เกิดจุดนำสายตาผู้ดูต่อเนื่องไปในทิศทางขวา ส่วนการใช้น้ำหนักแบ่งความสมดุลย์จะเห็นเป็นกลุ่มก้อนอยู่บริเวณกลางภาพพอดี

การแยกรูปและพื้นเนื่องจากรูปเป็นลักษณะโทนสีเดียว สิ่งที่ทำให้มีการแยกคือ เรื่องราวคือคนกับพื้นหลัง ส่วนการใช้พื้นผิว ซึ่งหมายถึงจุดเม็ดสกรีนไม่ใช่เฉพาะส่วนของตัว แต่ใช้กระจายในบริเวณที่เขาต้องการให้เกิดน้ำหนักที่ 2 - 3

#### การใช้สี

เนื่องจากภาพต้นฉบับมาจากภาพสีโทนเดียว จึงมีการใช้เพียง 2 สี ที่ใช้ 2 สี แทนที่จะใช้สีเดียว อาจเป็นไปได้ว่าเขาต้องการให้จุดสีแดงบริเวณใบหน้ามาช่วยสร้างความหลากหลายให้งานก็เป็นไปได้ อีกทั้งการใช้จุดเม็ดสกรีนบริเวณแดงของแสงด้านหลัง มันทำให้เกิดน้ำหนักที่ 3

เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นวิธีการที่ดีในการสร้างมิติจากสีเดียว ภาพนี้ใช้สีน้ำมันระบายเรียบ และใช้สีค่อนข้างบาง กระบวนการพิมพ์

ภาพนี้จะเป็นยุคเริ่มแรกของรูปแบบการนำเอาจุด(Benday Dot) มาใช้กล่าวคือ รอยใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำ ๆ กัน แล้วใช้การทำ Stencil คือใช้แปรงจุ่มสีแล้วกรีดขนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer) ในภาพเป็นการใช้สีน้ำมันจึงมีความไม่สม่ำเสมอของลวดลายเพราะความเข้มข้นและตะแกรงไม่แนบสนิทกับผ้าใบ

### การบูรณาการกลวิธี

คือ การนำสีน้ำมันระบายเรียบ ๆ การใช้ตะแกรงเป็นหน้ากาก (mask) กันเพื่อฟัน การใช้สีดำมีการนำร่องก่อนการเขียนด้วยไม้บรรทัดหรือแผ่นเทพกาว

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ George Washington, 1962.

|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                              |                                        |                       |                                                    |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การเทียบ<br>และระยะการ<br>Order<br>& Variety | การจัด<br>สีภาพ<br>Color<br>or Harmony | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm<br>& Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | เส้น<br>Line                     |                                           |                                              | ✓                                      |                       |                                                    | ↑                       |                        | ↑                     | ↑                    |
|                             | ความซ้ำ<br>Repetition            |                                           | ✓                                            |                                        |                       |                                                    |                         |                        | ↑                     |                      |
|                             | ความอ่อนแก่<br>Value             |                                           |                                              | ✓                                      | ✓                     |                                                    |                         | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | เส้น<br>Line                     |                                           | ✓                                            | ✓                                      | ✓                     | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | รูปร่างและรูปทรง<br>Shape & Form | ✓                                         |                                              |                                        |                       |                                                    | ✓                       |                        | ✓                     |                      |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               | ✓                                         | ✓                                            |                                        | ✓                     | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             | ✓                                         |                                              |                                        |                       | ✓                                                  | ✓                       |                        |                       | ✓                    |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 4. ภาพ The kiss, 1962



The kiss, 1962

## โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพดูสมดุลง่ายๆ แต่ที่เป็นเช่นนี้เพราะการที่รอยกำหนดให้หน้าของผู้หญิงอยู่ตรงกลางภาพ ศีรษะของผู้ชายอยู่ด้านขวา แค่นี้คงไม่พอให้ดูสมดุลง่ายๆ ในการจัดวาง แต่เมื่อสังเกตจากทิศทางของลำคอของผู้หญิงจะเอียงออกไปด้านขวา ต่อเนื่องถึงไหล่ และมือของผู้ชายที่โอบเข้ามาด้านหลังบนผมของผู้หญิง ส่วนด้านล่างยังมีแนวของแขนพาตตลอดด้านล่าง มันจึงทำให้ภาพดูสมดุลง่ายๆ

การแยกภาพและพื้นนอกจากเรื่องราวแล้ว ยังมีการใช้สีที่ตัดกันระหว่าง ร้อน - เย็น คือ เหลือง - แดง - น้ำเงิน การสร้างพื้นผิว คือจุดบริเวณใบหน้าก็ยังแยกภาพกับพื้นได้อีกด้วย

## การใช้สี

สีที่ใช้ 4 สี คือ เหลือง แดง น้ำเงิน และดำ หากแต่น้ำหนักที่เกิดสีเพิ่มเติมขึ้น มักเกิดจากใช้จุดเม็ดสีกรีนเพื่อลดค่าของสีให้เกิดความต่างเพื่อทำให้เกิดความลดท้นของค่าสีได้ ลักษณะการระบายสีคือสีน้ำมันระบายเรียบ

### กระบวนการพิมพ์

ภาพนี้จะเป็นยุคเริ่มแรกของรูปแบบการนำเอาจุด(Benday Dot) มาใช้กล่าวคือ รอยใช้ตะแกรงเหล็กจะรูให้เป็นสายซ้ำ ๆ กัน แล้วใช้การทำ Stencil คือใช้แปรงจุ่มสีแล้วกรีดขนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer) ในภาพเป็นการใช้สีน้ำมันจึงมีความไม่สม่ำเสมอของลวดลายเพราะความเข้มข้นและตะแกรงไม่แนบสนิทกับผ้าใบ

### การบูรณาการกลวิธี

คือ การนำสีน้ำมันระบายเรียบ ๆ การใช้ตะแกรงเป็นหน้ากาก (mask) กันเพื่อพ่น การใช้สีดำมีการนำร่องก่อนการเขียนด้วยไม้บรรทัดหรือแผ่นเทพกาว

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ The Kiss, 1962.

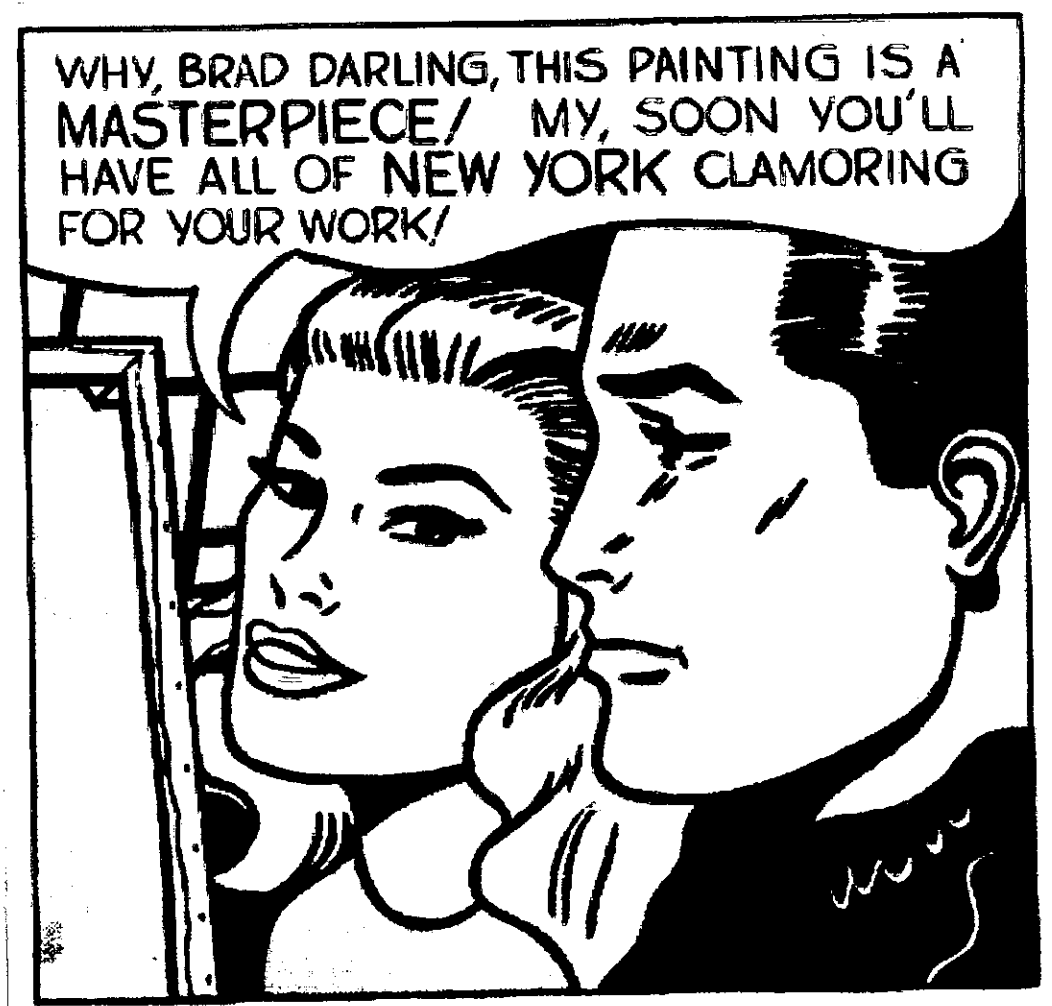
|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                                      |                                                       |                       |                                                    |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>และการวาง<br>ภาพซ้อน<br>Overlap & Vary | การจัดเป็น<br>องค์ประกอบ<br>Order and<br>Organization | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm<br>& Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | แนว<br>Line                      | ↑                                         | ↕                                                    | ↑                                                     |                       | ↕                                                  | ↑                       |                        |                       | ↑                    |
|                             | ความเข้มข้น<br>Saturation        |                                           | ↕                                                    |                                                       | ✓                     | ↕                                                  | ✓                       |                        | ✓                     | ↕                    |
|                             | ความอ่อนน้อม<br>Value            | ↑                                         | ↕                                                    | ↕                                                     |                       | ↕                                                  |                         |                        |                       | ↑                    |
|                             | เส้น<br>Line                     | ✓                                         | ↕                                                    | ↕                                                     | ✓                     | ↕                                                  | ✓                       |                        | ✓                     | ↕                    |
|                             | ภาพร่างและรูปทรง<br>Shape & Form | ✓                                         | ↕                                                    | ↕                                                     | ✓                     | ↕                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     | ↕                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               | ✓                                         | ↕                                                    | ↕                                                     | ✓                     | ↕                                                  |                         |                        | ✓                     | ↕                    |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             | ✓                                         | ↕                                                    |                                                       | ✓                     | ↕                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 5. ภาพ Masterpiece , 1962



Masterpiece , 1962

## โครงสร้างของภาพ

ภาพนี้จะเห็นว่าการแก้ไขปัญหาในการจัดวาง กล่าวคือ การแบ่งส่วนหน้าสุดเป็นผู้ชาย ผู้หญิง ผ้าใบเขียนรูป ผนังห้อง ตามลำดับ และสิ่งที่มีปัญหากับระยะ คือ ผู้หญิง หรือ ผ้าใบเขียน สิ่งไหนอยู่ระยะที่ 2 หากผ้าใบอยู่ที่ 2 จากมุมมองกรอบของผ้าใบจะต้องอยู่เหนือศีรษะผู้หญิง แต่หากอยู่ระยะที่ 3 ทำให้กรอบของผ้าใบบังผมสีทองของผู้หญิง การลดความกดดันนี้เขาใช้การจัดวางกรอบข้อความด้านบนมาปิดทับเพื่อลอกให้ภาพทั้งหมดดูไม่ขัดแย้งกันแต่หากว่าทั้งหมดนี้เขาเพียงแค่คัดลอกมาจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนก็คงไม่มีความหมายอะไร

หากเมื่อเรามองจะเห็นเขาใช้พื้นที่ด้านซ้ายเป็นตัวลดความแน่นของภาพและใช้กรอบคำพูดปลายแหลมชี้เข้าสู่ตัวหลักของการขยายเรื่องราวรูปและพื้นแยกได้จากหัวข้อเรื่องคือกลุ่มคนและผนังห้อง แต่การสร้างพื้นผิวซึ่งก็คือจุดเม็ดสกรีน เขาใช้ค่อนข้างมาก แน่นจนเขาต้องการสร้าง

สีผิวของใบหน้าด้วยจุดแดง แต่หากว่า เขาปล่อยพื้นกระจกด้านหลังว่างเป็นสีขาวและผ้าใบเป็นสีขาวทั้งหมด ความสว่างของสีจะมากลบจุดเด่นของภาพก็คือ ใบหน้าคน จึงใช้จุดน้ำเงินเป็นตัวลดความสว่างและแยกรูปและพื้นออกจากกัน

### การใช้สี

มีสีทั้งหมด 4 สี คือ แดง, เหลือง, น้ำเงิน และดำ เมื่อมองทั้งภาพจะเห็นว่า สีเหลืองของผมจะเป็นจุดแรกที่กระทบตา สีแดงจากริมฝีปาก เสือช่วยให้เป็นเรื่องเดียวกัน มีสีน้ำเงินของเสื้อคลุมช่วยสร้างความหลากหลาย สีดำตัดเส้นให้ชัดเจน

เนื่องจากภาพนี้องค์ประกอบของภาพค่อนข้างแน่น รอยจึงใช้วิธีจุดสีมากเพื่อลดความแน่นของภาพ การใช้สีน้ำมันในกลุ่มภาพนี้เข้าใจว่าเป็นระยะแรกของการทำงานจึงยังคงใช้การระบายเรียบ บาง และพ่น

### กระบวนการพิมพ์

เป็นยุคเริ่มแรกของรูปแบบการนำเอาจุด (Benday Dot) มาใช้กล่าวคือ รอยใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำ ๆ กัน แล้วใช้การทำ Stencil คือใช้แปรงจุ่มสีแล้วกรีดขนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer) ในภาพเป็นการใช้สีน้ำมันจึงมีความไม่สม่ำเสมอของสวดลายเพราะความเข้มข้นและตะแกรงไม่แนบสนิทกับผ้าใบ

### การบูรณาการกลวิธี

คือ การนำสีน้ำมันระบายเรียบ ๆ การใช้ตะแกรงเป็นหน้ากาก (mask) กันเพื่อพ่น การใช้สีดำมีการนำร่องก่อนการเขียนด้วยไม้บรรทัดหรือแผ่นเทพกาว

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Masterpiece, 1962.

|                            |                                 | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                      |                                           |                          |                                                    |                         |                        |                       |
|----------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|
|                            |                                 | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>Overlapping<br>or Vase | การวัดใน<br>เชิงลึก<br>Ground<br>or Depth | การไล่ระดับ<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm<br>& Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion |
| องค์ประกอบ<br>Elements Art | เส้น<br>Line                    | ↑                                         | ✓                                    | ↓                                         | ✓                        | ↓                                                  | △                       | △                      | ↓                     |
|                            | ความเข้มสี<br>Saturation        | ✓                                         | ✓                                    | ↓                                         | ✓                        | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |
|                            | ความอ่อนสี<br>Value             | ✓                                         | ✓                                    | ↓                                         | ✓                        | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |
|                            | เส้น<br>Line                    | ✓                                         | ✓                                    | ↓                                         | ✓                        | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |
|                            | รูปทรงและรูปทรง<br>Shape & Form | ✓                                         | ✓                                    | ↓                                         | ✓                        | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |
|                            | พื้นผิว<br>Texture              | ✓                                         | ✓                                    | ↓                                         | ✓                        | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |
|                            |                                 | พื้นที่ว่าง<br>Space                      | ✓                                    | ✓                                         | ✓                        | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| องค์ประกอบ<br>Elements Art                | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 6. ภาพ Eddie Diptych , 1962

I TRIED TO  
REASON IT  
OUT / I TRIED  
TO SEE  
THINGS FROM  
MOM AND  
DAD'S VIEW-  
POINT / I  
TRIED NOT TO  
THINK OF  
EDDIE, SO  
MY MIND  
WOULD BE  
CLEAR AND  
COMMON  
SENSE  
COULD  
TAKE  
OVER / BUT  
EDDIE  
KEPT  
COMING  
BACK...



Eddie Diptych , 1962

## โครงสร้างของภาพ

ภาพนี้เริ่มมีการจัดวางแบบแยกตัวหนังสือออกมาจากรูปภาพซึ่งมันเอื้อประโยชน์ให้คล้ายกับภาคแห่งความคิดในภาพยนตร์ อาจเป็นการขยายเรื่องราวของภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยทั้ง 2 ส่วน มีความหมายในตัวของมันเอง การจัดวางภาพ เมื่อพิจารณาส่วนด้านขวาเป็นไปได้ว่าเขาเลียนแบบมาจากส่วนหนึ่งของหนังสือการ์ตูน ซึ่งอาจมีความหมายที่ไม่ชัดเจน การแก้ปัญหาจึงต้องมีการวางข้อความของความคิดหรือภาพภูมิหลังของเนื้อเรื่องไว้ด้านซ้ายแยกออกมาจากกัน

การจัดวางจะมีกรอบสีดำรอบภาพแสดงให้เห็นว่าเลียนแบบมาจากหนังสือการ์ตูน มีความสมดุลย์ในกรอบ กล่าวคือ การให้พื้นที่ของใบหน้าเท่า ๆ กันในซ้ายและขวาช่วยเพิ่มพื้นที่ว่างให้กับภาพดูแล้วไม่แน่นจนเกินไป

## การใช้สี

สีเหลืองของผมหญิงสาว คือ จุดหลักของความหมายที่ต้องการดึงสายตาผู้ดูเข้าหาในขณะที่สีแดงด้านหลังช่วยลดความแรงและดูกลมกลืน การใช้สีเขียวในบริเวณเสื้อมันได้ตัดกันกับสีแดง แต่หากว่ามันมีอัตราส่วนที่เกือบเท่ากัน และสีน้ำเงินคือตัวเลือกในการลดการตัดกันระหว่างเขียวกับ

แดง การใช้จุดเม็ดสกรีนสีแดงบนพื้นขาวบริเวณใบหน้า ทำให้เกิดสีที่ 6 และสร้างความแตกต่างกับกรอบตัวหนังสือพื้นผ้าใบภาพได้ดี การระบายเป็นการระบายเรียบด้วยสีน้ำมันใช้เส้นดำตัดขอบ

### กระบวนการพิมพ์

เป็นยุคเริ่มแรกของรูปแบบการนำเอาจุด (Benday Dot) มาใช้กล่าวคือ ระบายใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำ ๆ กัน แล้วใช้การทำ Stencil คือใช้แปรงจุ่มสีแล้วกรีดขนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer) ในภาพเป็นการใช้สีน้ำมันจึงมีความไม่สม่ำเสมอของลวดลายเพราะความเข้มข้นและตะแกรงไม่แนบสนิทกับผ้าใบ

### การบูรณาการกลวิธี

คือ การนำสีน้ำมันระบายเรียบ ๆ การใช้ตะแกรงเป็นหน้ากาก (mask) กันเพื่อฟัน การใช้สีดำมีการนำร่องก่อนการเขียนด้วยไม้บรรทัดหรือแผ่นเทพกาว

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Eddie Diptych, 1962.

|                             |                               | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                         |                                    |                       |                                             |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                               | ความสมดุล<br>Balance                      | การจัดองค์ประกอบ<br>Composition & Unity | การจัดเส้น<br>ทิศทาง<br>or Lineage | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและการเคลื่อนไหว<br>Rhythm & Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | เฉดสี<br>Hue                  | ✓                                         | ↑                                       | ↑                                  | ↑                     | ↑                                           | ↑                       | ↑                      | ↑                     | ↑                    |
|                             | ความเข้มข้น<br>Saturation     |                                           | ↑                                       | ↑                                  | ↑                     | ↑                                           | ↑                       | ↑                      | ↑                     | ↑                    |
|                             | ความอ่อนแก่สี<br>Value        | ✓                                         | ↑                                       | ↑                                  | ↑                     | ↑                                           | ↑                       | ↑                      | ↑                     | ↑                    |
|                             | เส้น<br>Line                  |                                           | ↑                                       | ↑                                  | ↑                     | ↑                                           | ↑                       | ↑                      | ↑                     | ↑                    |
|                             | รูปร่างและภาพ<br>Shape & Form | ✓                                         | ↑                                       | ↑                                  | ↑                     | ↑                                           | ↑                       | ↑                      | ↑                     | ↑                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture            | ✓                                         | ↑                                       |                                    | ↑                     | ↑                                           |                         | ↑                      | ↑                     | ↑                    |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space          | ✓                                         | ↑                                       |                                    | ↑                     | ↑                                           |                         | ↑                      | ↑                     |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 7. ภาพ Hopeless 1963



Hopeless 1963

## โครงสร้างของภาพ

ความรู้สึกจากการมองภาพนี้แล้ว เป็นการจัดวางภาพที่เป็นมุมมองที่แตกต่างจากงานศิลปะทั่วไป คือ การเจาะกรอบภาพของบริเวณใบหน้าวางไว้กลางภาพ มีเส้นผมสีเหลืองเป็นล้อมจุดความสนใจเข้าหาใบหน้าซึ่งก็คือ การบ่งบอกถึงความสิ้นหวัง และการนำเอานิ้วมือโผล่มาตรงกรอบซ้ายล่าง ช่วยเพิ่มความกลมกลืนของการกระจายจุดสนใจ และส่วนประกอบให้เกิดความหลากหลายได้ดี รูปและพื้นถูกแยกออกจากกันด้วยพื้นเรียบสีแดงด้านหลัง และการแยกจุดเม็ดสกรีนบริเวณหน้าสีแดง และจุดสีน้ำเงินบริเวณพื้นที่ด้านหน้า

การสร้างพื้นผิวคือการใช้จุดบริเวณใบหน้าให้แยกจากพื้นเรียบด้านหลัง แต่การใช้จุดจะไม่มีลวดลายเหมือนกัน และการใช้เติมพื้นที่ที่ใบหน้า มือ แต่พื้นที่ด้านหน้า ได้เว้นขาวเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของแสง-เงา

## การใช้สี

สีเหลืองถูกใช้ในปริมาณที่มากที่สุด ซึ่งอาจเป็นความต้องการของรอย ที่ต้องการให้มันเป็นจุดเด่นของการเข้าหาความหมายของภาพ สีแดงด้านหลัง ถูกใช้เพื่อให้เกิดความกลมกลืนของสี

ในขณะที่สีน้ำเงินใช้เพื่อเป็นความหลากหลายของโทนสี สีน้ำเงินระบายเรียบยังคงถูกใช้ในช่วงการทำงานนี้

### กระบวนการพิมพ์

เป็นช่วงที่ผลงานเริ่มควบคุมได้ในส่วนของการทำงานจุด (Benday Dot) มาใช้กล่าวคือ รอยใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำ ๆ กัน แล้วใช้การทำ Stencil คือใช้แปรงจุ่มสีแล้วกรีดบนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer) จุดที่มีการเพิ่มจำนวนการพิมพ์ซ้ำบริเวณจุดเช่นบริเวณปากและพื้นจุดน้ำเงินทำให้เกิดการเลื่อมและน้ำหนักสีที่เพิ่มขึ้นมา

### การบูรณาการกลวิธี

คือ การนำสีน้ำเงินระบายเรียบ ๆ การใช้ตะแกรงเป็นหน้ากาก (mask) กันเพื่อป้องกันการพิมพ์ซ้ำบริเวณจุดทำให้เกิดการเลื่อมและน้ำหนักสีที่เพิ่มขึ้นมาการใช้สีดำมีการนำร่องก่อนการเขียนด้วยไม้บรรทัดหรือแผ่นเทพากว

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Hopeless, 1963.

|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                                  |                                              |                       |                                                 |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>และการซ้อนทับ<br>Overlay & Tintage | การวัดพื้นที่<br>เชิงพื้นที่<br>Formal Space | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm & Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | เฉดสี<br>Hue                     | ↑                                         | ↕                                                | ↑                                            |                       | ↕                                               | ✓                       | ✓                      | ↑                     |                      |
|                             | ความเข้มข้นสี<br>Saturation      |                                           | ↕                                                | ↕                                            | ✓                     |                                                 |                         |                        |                       |                      |
|                             | ความอ่อนแอ<br>Value              |                                           | ↕                                                | ↕                                            | ✓                     |                                                 |                         |                        |                       |                      |
|                             | เส้น<br>Line                     |                                           | ↕                                                | ↕                                            | ✓                     | ↕                                               | ✓                       | ✓                      |                       |                      |
|                             | รูปร่างและภาพทรง<br>Shape & Form | ✓                                         |                                                  |                                              |                       | ↕                                               |                         |                        | ✓                     |                      |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               | ✓                                         |                                                  | ↕                                            |                       |                                                 |                         | ✓                      |                       |                      |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             |                                           |                                                  |                                              |                       | ✓                                               | ✓                       |                        |                       |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 8. รูป Drowning Girl, 1963



Drowning Girl, 1963

## โครงสร้างของภาพ

การจัดวางตำแหน่งของใบหน้าที่ยิ่งขึ้นขวาประมาณ 45 องศาพร้อมกับไหล่และมือถูกม้วนล้อมด้วยวงของคลื่นน้ำที่ดูน่ากลัว เปรียบคล้ายกับหมอนรองศีรษะ เกลียวคลื่นมาสิ้นสุดที่เหนือใบหน้าและม้วนเข้าหา ทำให้มองต่อไปถึงอารมณ์ของภาพได้ จังหวะของน้ำหนักสีของคลื่นกับเส้นผมมีความต่างกันเพื่อแยกแยะและพื้นรวมทั้งสีของเส้นผมเป็นสีน้ำเงินมีน้ำหนักเข้มทำให้ขั้วส่วนที่เป็นใบหน้าได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การสร้างพื้นผิวของน้ำด้วยการเว้นขาวในส่วนของแสง และใช้จุดน้ำเงินในส่วนน้ำ ผิวของใบหน้าใช้การจุดแดงเต็ม แต่ส่วนของหยดน้ำตาถูกเว้นขาวเอาไว้

## การใช้สี

เนื่องด้วยต้นฉบับอาจเป็นภาพขาวดำ รอยจึงอาจมีความต้องการให้ภาพออกมาเป็นภาพโทนเดียว คือกลุ่มโทนน้ำเงินจะเห็นได้ว่าสีน้ำเงินถูกใช้ทั้งการระบายเรียบ และการทำเป็นจุด ส่วนสีแดงกลับถูกลดค่าให้อ่อนลง เมื่อเทียบกับงานอื่น ๆ ก่อนหน้านี้ และยังทำให้เป็นจุดสีดำถูกใช้ในบริเวณที่เป็นเงาและการตัดขอบจึงทำให้ภาพทั้งหมดออกมาเป็นภาพโทนเดียว

### กระบวนการพิมพ์

การพิมพ์กลับค่าบริเวณปากเป็นการใช้พื้นที่สีแดงและพิมพ์สีขาวทับกลับกับจุดบริเวณใบหน้าเป็นช่วงที่ผลงานเริ่มควบคุมได้ในส่วนของการทำจุด (Benday Dot) มาใช้กล่าวคือ รอยใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำๆ กัน แล้วใช้การทำ Stencil คือใช้แปรงจุ่มสีแล้วกรีดขนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer)

### การบูรณาการกลวิธี

ในสื่อวัสดุที่ใช้เริ่มมีการนำเอา Magna มาใช้ซึ่งมีคุณสมบัติในความมันวาวสูง เมื่อเทียบกับสีน้ำมันแล้ว Magna จะมีความวาวกว่า ใสมาก ในงานนี้จะเห็นจากส่วนสีน้ำเงินบริเวณเส้นผมจะโดดเด่นมาอย่างเห็นได้ชัด

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Drowning Girl, 1963.

|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                         |                                       |                       |                                             |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การจัดองค์ประกอบ<br>Composition & Unity | การจัดพื้นที่<br>พื้นที่ว่าง<br>Space | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและการเคลื่อนไหว<br>Rhythm & Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | เฉดสี<br>Hue                     | ↑                                         | ↑                                       |                                       | ↑                     | ↑                                           | ↑                       |                        | ✓                     | ↑                    |
|                             | ความเข้มข้น<br>Saturation        | ↑                                         | ↑                                       |                                       | ↑                     | ↑                                           | ↑                       | ✓                      |                       | ↑                    |
|                             | ความอ่อนน้อม<br>Value            | ↑                                         | ↑                                       | ✓                                     | ↑                     | ↑                                           | ↑                       |                        | ✓                     | ↑                    |
|                             | เส้น<br>Line                     | ↑                                         | ✓                                       |                                       | ✓                     | ✓                                           | ✓                       | ✓                      | ✓                     | ✓                    |
|                             | รูปร่างและรูปทรง<br>Shape & Form | ✓                                         | ✓                                       |                                       | ✓                     | ✓                                           | ✓                       | ✓                      | ✓                     | ✓                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               | ✓                                         | ✓                                       |                                       | ✓                     | ✓                                           | ✓                       | ✓                      | ✓                     | ✓                    |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             |                                           | ✓                                       |                                       | ✓                     | ✓                                           | ✓                       | ✓                      |                       | ✓                    |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 9. รูป I know.....Brad, 1963



I know.....Brad, 1963

## โครงสร้างของงาน

ลักษณะการจัดวางภาพจะมีการใช้ทรงยาวทางตั้ง ในที่นี้อาจเป็นไปได้ว่าต้นฉบับที่เลียนแบบมาเป็นกรอบช่องที่มีลักษณะเช่นนี้ แต่หากพิจารณาแล้วมันมีการปรับแต่งให้พิถีพิถันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มส่วนของมือที่โผล่ออกมานอกกรอบเส้นดำเสาด้านซ้าย หรือแม้แต่รอยยับของผ้าใบไม้ด้านหลัง ตัวผู้หญิงจัดวางอยู่กลางภาพทั้งน้ำหนักของภาพส่วนใหญ่จะอยู่ด้านล่าง ส่วนด้านบนจะมีพื้นที่ว่างเพื่อวางกรอบข้อความอันเป็นเนื้อหาของเรื่องราว การนำรูปทรงของเสาด้านซ้ายเข้ามาเป็นส่วนประกอบทำให้เกิดความหลากหลาย ของเส้นเชิงเรขาคณิตและเส้นจากธรรมชาติ

การแยกรูปและพื้นโดยใช้พื้นผิวคือคนใช้จุดสีแดง พื้นใช้จุดสีน้ำเงิน การระบายสีแบบเรียบด้านหลังและปล่อยรายละเอียดบางส่วนของตนไม่ช่วยแยกรูปของผู้หญิงขึ้นมาได้

### การใช้สี

สีเหลืองถูกใช้ประมาณ 10 % ของพื้นที่ทั้งหมดเป็นบริเวณตรงกลางของภาพ เพื่อเป็นตัวสร้างการตัดกันจากพื้นน้ำเงินจากสีของกระโปรงและสีเขียวของต้นไม้ การระบายเรียบในสีเหล่านี้มีลักษณะกินพื้นที่ต่อเนื่องจากล่างไปบน การนำ Magna มาเขียนผสมกับสีน้ำมันช่วยให้สีมีความมันใสในบริเวณสีที่ระบายเรียบ คือ Magna และเส้นดำคือสีน้ำมัน การใช้จุดสีแดงบริเวณสีของผิวก้นทำให้เกิดน้ำหนักที่อ่อนลงได้ ส่วนจุดสีน้ำเงินนำมาใช้แทนสีของสิ่งของเช่น เสา เพื่อสร้างสีที่ 2 จากน้ำหนักของการระบายเรียบ

### กระบวนการพิมพ์

การเปลี่ยนแปลงของระยะห่างระหว่างจุดทำให้น้ำหนักสีอ่อนลงจากผลงานที่ผ่านมาเป็นช่วงที่ผลงานเริ่มควบคุมได้ในส่วนของการทำจุด (Benday Dot) มีความเป็นระเบียบมากขึ้นการใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำๆ กัน แล้วใช้การทำ Stencil คือใช้แปรงจุ่มสีที่เป็นแมกนา (Magna) ที่มีความมันสูงไม่ข้นมากเหมือนสีน้ำมันแล้วกรีดขนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer)

### การบูรณาการเทคนิค

การใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูเป็นลวดลายจุดนั้น ช่วงปี 1963 รอยได้หันมาใช้ Magna ติดผ่านรูแทนสีน้ำมัน ทำให้สีมีความเหลวพอดีไม่เปื้อน หรือขอบแตกเหมือนช่วงปีก่อนหน้านี้ ซึ่งจะได้เห็นได้จากการเรียงตัวของลวดลายจุด ในบริเวณทั้งภาพมีความสม่ำเสมอเท่า ๆ กันทั่วทั้งภาพ

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ I Know...Brad, 1963.

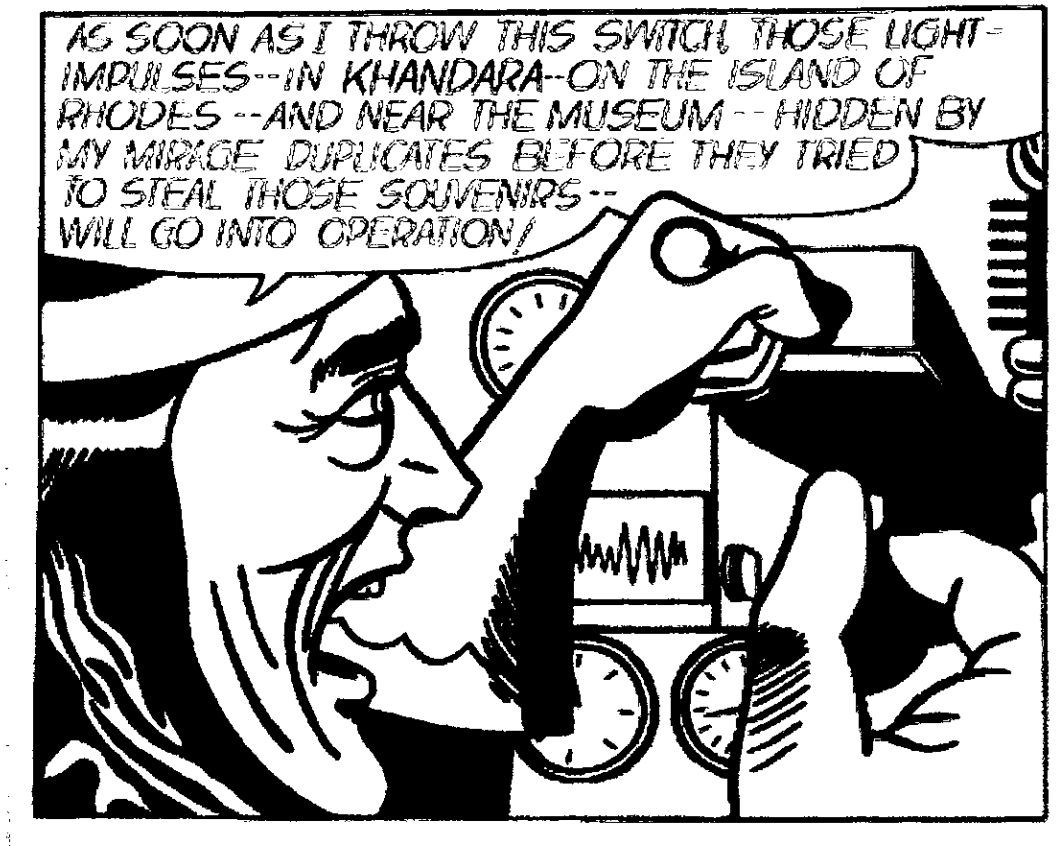
|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                   |                                     |                       |                                                 |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>Overlapping & Unity | การเรียง<br>เรียง<br>Order & Rhythm | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm & Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | เฉดสี<br>Hue                     |                                           | ↕                                 |                                     | ↕                     | ↕                                               | ↕                       | ↕                      | ↕                     | ↕                    |
|                             | ความเข้มสี<br>Saturation         |                                           | ↕                                 | ✓                                   | ↕                     | ↕                                               | ↕                       | ↕                      | ↕                     | ↕                    |
|                             | ความอ่อนน้อม<br>Value            | ✓                                         | ↕                                 | ✓                                   | ↕                     | ↕                                               | ↕                       | ↕                      | ↕                     | ↕                    |
|                             | เส้น<br>Line                     | ✓                                         | ↕                                 | ✓                                   | ↕                     | ↕                                               | ↕                       | ↕                      | ↕                     | ↕                    |
|                             | รูปร่างและรูปทรง<br>Shape & Form | ✓                                         | ↕                                 | ✓                                   | ↕                     | ↕                                               | ↕                       | ↕                      | ↕                     | ↕                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               | ✓                                         |                                   |                                     |                       | ↕                                               | ↕                       | ↕                      | ↕                     | ↕                    |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             |                                           |                                   |                                     |                       | ↕                                               | ↕                       |                        |                       | ↕                    |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

10 ภาพ Mad Scient, 1963



Mad Scient, 1963

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางรูปคนชิดซ้ายและหันหน้าไปขวา และเหลือพื้นที่ให้ส่วนหน้าเพื่อแสดงรายละเอียดของภาพ และบ่งบอกเรื่องราวของภาพในขณะที่กรอบของคำพูดอยู่ด้านบนของภาพ ซึ่งจริงแล้วภาพนี้น่าจะเป็นภาพเลียนแบบมาจากต้นฉบับ หนังสือการ์ตูนทั้งหมด การแยกรูปและพื้นที่ใช้ส่วนประกอบของเรื่องราวคือ คนกับส่วนประกอบผนังของเรือดำน้ำ การใช้พื้นผิวมีการใช้จุดแดงทั้งพื้นหลังและบริเวณใบหน้า แต่มีการเว้นพื้นที่เรียบบริเวณที่เป็นส่วนที่โดนแสง เช่น ที่คันชักที่มือ และหมวก ถู่มือมีการใช้สีเรียบเพื่อเป็นการแทนค่าของสีขาว จึงเข้าใจได้ว่าภาพนี้ เน้นเรื่องของ การนำเสนอเนื้อหาที่เป็นประชานิยม คือนิตยสาร Mad ที่เป็นที่ยอมรับของสังคมอเมริกันขณะนั้น

### การใช้สี

สีเหลืองที่มีการลดค่าของความใสสว่างลงโดยเพิ่มจุดแดงทำให้เกิดสีเหลืองแก่ น่าจะเป็นการเลียนแบบสีของนิตยสารต้นฉบับที่นำมาตัดลอกคือการตูนที่พิมพ์ 2 สี คือ เหลืองและดำ การนำ Magna มาใช้ในงานทั้งหมดทำให้งานมีความเป็นระเบียบมากขึ้น ส่วนบริเวณที่เป็นจุดถูกแสงใช้วิธีการแล้ว ฟัน Magna ผ่านตะแกรง

### กระบวนการพิมพ์

การเปลี่ยนแปลงของระยะห่างระหว่างจุดทำให้น้ำหนักสีอ่อนลงจากผลงานที่ผ่านมาเป็นช่วงที่ผลงานเริ่มควบคุมได้ในส่วนของการทำจุด (Benday Dot) มีความเป็นระเบียบมากขึ้นการใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูให้เป็นสายซ้ำๆ กัน แล้วใช้การทำ Stencil คือใช้แปรงจุ่มสีที่เป็นแมกนา (Magna) ที่มีความมันสูงไม่ข้นมากเหมือนสีน้ำมันแล้วกรีดขนแปรงให้สีลงในรูที่เจาะไว้จึงทำให้เกิดลายตามลักษณะการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Communication Printer)

### การบูรณาการเทคนิค

การใช้ตะแกรงเหล็กเจาะรูเป็นลวดลายจุดนั้น ช่วงปี 1963 รอยได้หันมาใช้ Magna ตีผ่านรูแทนสีน้ำมัน ทำให้สีมีความเหลวพืดไม่เปื้อน หรือขอบแตกเหมือนช่วงปีก่อนหน้านี้ ซึ่งจะเห็นได้จากการเรียงตัวของลวดลายจุด ในบริเวณต่างทั้งภาพมีความสม่ำเสมอเท่า ๆ กันทั้งภาพ

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Mad Scientist, 1963.

|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                                           |                                             |                       |                                                    |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>และ ความลึกซึ้ง<br>Composition<br>& Variety | การจัดวาง<br>องค์ประกอบ<br>Color<br>or Line | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm<br>& Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | จุด<br>Dot                       | ✓                                         |                                                           | ✓                                           | ↑                     |                                                    | ↑                       |                        | ✓                     | ✓                    |
|                             | ความเข้มข้น<br>Saturation        | ✓                                         |                                                           |                                             |                       |                                                    |                         | ✓                      |                       |                      |
|                             | ความอ่อนนวล<br>Value             |                                           |                                                           |                                             |                       |                                                    |                         | ✓                      |                       | ✓                    |
|                             | เส้น<br>Line                     |                                           | ✓                                                         | ✓                                           | ✓                     | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | รูปร่างและรูปทรง<br>Shape & Form | ✓                                         | ✓                                                         | ✓                                           | ✓                     | ✓                                                  | ✓                       |                        | ✓                     | ✓                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               |                                           | ✓                                                         | ✓                                           | ✓                     | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      |                       | ✓                    |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             | ✓                                         | ✓                                                         |                                             | ✓                     | ✓                                                  | ✓                       |                        | ✓                     |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

|                                           |   |   |   |   |   |   |                   |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-------------------|
| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |   |   |   |   |   |   | } เอกภาพ<br>Unity |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                   |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 11. รูป We rose up slowly, 1964

WE  
ROSE UP  
SLOWLY  
... AS IF  
WE DIDN'T  
BELONG  
TO THE  
OUTSIDE  
WORLD  
ANY  
LONGER  
... LIKE  
SWIMMERS  
IN A  
SHADOWY  
DREAM ...  
WHO  
DIDN'T  
NEED TO  
BREATHE...



We rose up slowly, 1964

## โครงสร้างของภาพ

การจัดวางในลักษณะภาพได้นำที่มีความใสและภาพถูกดึงให้เข้ามาใกล้ใบหน้าที่ดีของหนุ่ม-สาวลักษณะอารยัน (Aryan) คือการใช้เพศตรงข้ามแสดงคู่กัน การจัดวางเหมือนลักษณะกระจากสะท้อน องค์ประกอบของภาพมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่กลางภาพคือบริเวณปากของทั้งสองอันเป็นเนื้อหาหลักของภาพ

การแยกรูปและพื้นแบ่งได้จากหนึ่งการใช้สีคือเหลือง แดง กับพื้นน้ำเงิน สองคือเรื่องราวคือคนกับน้ำ การใช้พื้นผิวจุดเม็ดสกรีน มีลักษณะแตกต่างกันคือ บริเวณใบหน้าหรือสีผิวหนึ่งใช้จุดแดง และเงาของน้ำที่พาดผ่านบริเวณใบหน้าใช้ลักษณะจุดแดงกลับค่าจากขาวเป็นแดงแดงเป็นขาว จึงนำหนักที่เป็นเงาพอดี

การสร้างพื้นผิว (Texture) คือการใช้เม็ดสกรีนลักษณะการใช้จะเป็นเรื่องของประโยชน์ในการลดค่าของสี คือแดงบริเวณผิวคนลดเกิดเป็นสีที่ 2 จุดน้ำเงินคือริ้วของน้ำใช้การแบบระยะหน้าหลังได้ดี เมื่อเทียบกับน้ำเงินที่เกิดจากการระบายสีเรียบด้านหลังภาพ

## การใช้สี

สีเหลืองสดยังคงถูกใช้ในส่วนที่เป็นสีของเส้นผม แต่หากสังเกตระหว่างผมของผู้หญิงกับผู้ชายมีการใช้น้ำหนักผมที่ต่างกัน กล่าวคือด้านผู้หญิงใช้การระบายเรียบ และชายใช้การระบายเรียบแล้วพิมพ์จุดแดง เพื่อสร้างน้ำหนักให้เข้มข้น เช่นเดียวกับสีน้ำเงิน การระบายเรียบคือส่วน

พื้นด้านหลัง และระยะหน้าด้านหน้าใช้จุดน้ำเงินบนพื้นขาวเพื่อแยกมิติหน้า - หลัง ในขณะที่สีแดง จะใช้เป็นจุดบริเวณใบหน้าและผิวของตัวคน แต่บริเวณปากของผู้หญิงให้วิธีการกลับค่าจุดจากพื้น ขาวจุดแดง เป็นจุดขาวพื้นแดงเพื่อให้หน้าหนักปากเข้มกว่าใบหน้า

### การบูรณาการกลวิธี

สิ่งที่เห็นได้ชัด คือการพิมพ์จุดเป็นไปได้ว่าเขาใช้แบบจุดเพียง 1 อัน แต่กระบวนการที่ แตกต่างกับทำให้เกิดความหลากหลายในค่าน้ำหนักสี ดังเช่น บริเวณปากใช้การระบายสีแดงก่อน แล้วพิมพ์จุดขาวทับ บริเวณใบหน้าพิมพ์จุดแดงบนพื้นขาว หรือเอาหน้าที่พาดผ่านบนตัวคนใช้สีแดง ที่เข้มกว่าบริเวณปากรองพื้นแล้วพิมพ์จุดสีขาว ทำให้น้ำหนักระหว่างปากกับเงามีความแตกต่างกัน

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ We Rose Up Slowly,

|                             |                               | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                   |                                    |                       |                                                 |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                               | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>Overlapping & Unity | การรวมกัน<br>Contrast & Similarity | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm & Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | แสง<br>Light                  | ↑                                         | ✓                                 | ✓                                  | ✓                     | ✓                                               | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | ความเข้มข้น<br>Saturation     |                                           | ✓                                 | ✓                                  | ✓                     | ✓                                               | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | ความอ่อนแอ<br>Value           |                                           | ✓                                 | ✓                                  | ✓                     | ✓                                               | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | เส้น<br>Line                  |                                           | ✓                                 | ✓                                  | ✓                     | ✓                                               | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | รูปร่างและผิว<br>Shape & Form | ✓                                         | ✓                                 | ✓                                  |                       | ✓                                               |                         | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | พื้นผิว<br>Texture            | ✓                                         | ✓                                 | ✓                                  | ✓                     | ✓                                               |                         | ✓                      |                       |                      |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space          |                                           |                                   |                                    | ✓                     | ✓                                               |                         |                        |                       |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 12. รูป Nurse, 1964



Nurse, 1964

## โครงสร้างของภาพ

การวางภาพใบหน้าคนที่ค่อนข้างเอียงไปทางซ้าย เพื่อเว้นช่องว่างของทางขวาตามสายตาที่แสดงกำลังวิตกทางด้านขวา การเพิ่มรายละเอียดของหมวกพยาบาลสีขาวด้านหลัง มือด้านซ้ายถูกยกขึ้นมาเสนอกับไหล่ด้านขวา ภาพมีความลงตัวของรูปและพื้นที่ว่าง (ด้านหลังสีเหลือง) ออกเป็น 60-30-10 นับว่าเป็นจังหวะการวางที่ลงตัว ในขณะที่รูปและพื้นที่ถูกแบ่งด้วยเส้นรอบนอกของสีดำ แต่เมื่อพิจารณาการใช้พื้นผิวจุดสีแดงลงบนพื้นเหลืองด้านช่วยให้รูปแยกออกจากพื้นได้ และจุดสีแดงเป็นตัวลดค่าของสีใบหน้าลงเพื่อแยกจากพื้นเหลือง

## การใช้สี

สีเหลืองสดยังคงถูกใช้ในส่วนที่เป็นสีของเส้นผม บริเวณปากของผู้หญิงให้วิธีการกลับค่าจุดจากพื้นขาวจุดแดง เป็นจุดขาวพื้นแดงเพื่อให้หน้าหนักปากเข้มกว่าใบหน้า และพิมพ์ลงบนพื้นเหลืองด้านหลังทำให้เกิดน้ำหนักแยกสีของผมกับพื้นออกจากกัน เช่นเดียวกับสีน้ำเงินที่ถูกพิมพ์ลงบนสีฟ้าบริเวณแขนเสื้อ การระบายเรียบคือส่วนผมและเส้นดำ

### เทคนิคการพิมพ์

จากจุดแดงที่เป็นระเบียบมาเมื่อเปรียบเทียบกับงานช่วงปี 1961 - 63 ซึ่งจากการอ่านกลวิธีการพิมพ์ช่วงนี้ รอยใช้การทำ Silk Screen หรือ Serigraph แทนการฉลุแล้วพิมพ์ ซึ่งได้ผลลัพธ์ที่เหมือนกัน แต่ช่วยประหยัดเวลาได้มากกว่าแบบเก่า

### การบูรณาการเทคนิค

นอกจากการพิมพ์ Serigraph แล้ว จะเห็นว่า การรวบรวมวัสดุมาประยุกต์ใช้งาน คือ Enamel เป็นสีที่มีความใสมักใช้ในการเขียนงานกระจก ถูกนำมาเขียนบนแผ่นเหล็กแทนผ้าใบ นับเป็น ปรากฏการณ์เรื่องวัสดุสำเร็จและไม่ยึดติดกับรูปแบบการสร้างสร้งงานแบบเก่า ๆ อีกต่อไป

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Nurse, 1964.

|                             |                                    | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                              |                                                  |                       |                                                    |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                    | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>Overlap & Vary | การจัดวาง<br>เชิงภาพ<br>Composition<br>or Layout | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm<br>& Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | เฉดสี<br>Hue                       | ✓                                         | ↕                            | ↕                                                | ↕                     |                                                    | ↕                       | ✓                      |                       | ↕                    |
|                             | ความเข้มและ<br>สีเทา<br>Saturation |                                           | ↕                            | ↕                                                | ↕                     |                                                    | ↕                       | ✓                      | ✓                     | ↕                    |
|                             | ความอ่อนน้อม<br>Value              |                                           | ↕                            | ↕                                                | ↕                     |                                                    | ↕                       |                        |                       | ↕                    |
|                             | เส้น<br>Line                       |                                           | ↕                            | ↕                                                | ↕                     | ✓                                                  | ↕                       | ✓                      |                       | ↕                    |
|                             | รูปทรงและรูปร่าง<br>Shape & Form   | ✓                                         |                              | ↕                                                |                       |                                                    | ↕                       |                        | ✓                     | ↕                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture                 | ✓                                         |                              |                                                  |                       | ✓                                                  | ↕                       |                        | ✓                     |                      |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space               |                                           |                              |                                                  |                       | ✓                                                  | ↕                       |                        |                       |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

|                                           |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |  |  |  |  |  |  |
|                                           | 1                                                                                   | 2                                                                                   | 3                                                                                   | 4                                                                                   | 5                                                                                   | 6                                                                                   |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก                                                                                   | ข                                                                                   | ค                                                                                   | ง                                                                                   | จ                                                                                   | ฉ                                                                                   |

เอกภาพ  
Unity

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 13. ภาพ Vicky, 1964



Vicky, 1964

## โครงสร้างของภาพ

การจัดวางใบหน้าของผู้หญิงตรงบริเวณกลางภาพ แต่ผู้ถ่ายทอดเนื้อหาหลักคือเห็นด้านหลังตรงมุมด้านขวา กลับให้ความสำคัญรองลงมา นัยว่ารอต้องการนำเสนอเพียงอารมณ์ของหญิงสาวหรือไม่ก็หลงเสน่ห์ในภาพใบหน้าของการ์ตูนที่เป็นผู้หญิงมากกว่าชาย หากพิจารณาจากการใช้ผมสีเหลืองล้อมรอบใบหน้ามันช่วยเน้นให้ภาพมีความเป็นเอกภาพมากขึ้น เช่นเดียวกันกับการแยกรูปออกจากพื้นแดงด้านหลัง แยกปากออกจากใบหน้าแยกกระย�หน้าด้วยเส้นกรอบคือมือที่จับกรอบรูปด้านซ้ายต่อเนื่องมาด้านขวาคือเสื้อของผู้ชายในจนถึงศีรษะด้าน การใช้พื้นผิวคือจุดแดงใช้ในบริเวณใบหน้า, สีผิวให้เกิดการแยกรูปและส่วนประกอบของภาพได้

## การใช้สี

เช่นเดียวกับงานก่อนหน้านี้ คือ การใช้ความสว่างของสีเหลืองสดเป็นตัวดึงดูดความสนใจเข้ามาหาเนื้อหาของภาพ สีแดงบริเวณพื้นหลัง ปาก และจุดแทนคางของสีผิว กับการใช้ดำตัดเส้นและน้ำหนักเงาของภาพทั้งหมดทำให้ภาพมีความเป็นเอกภาพเรื่องการใช้สีโทนเดียวได้ดี

### เทคนิคการพิมพ์

จากจุดแดงที่เป็นระเบียบมาเมื่อเปรียบเทียบกับงานช่วงปี 1961 - 63 ซึ่งจากการอ่านกลวิธีการพิมพ์ช่วงนี้ รอยใช้การทำ Silk Screen หรือ Serigraph แทนการฉลุแล้วพ่น ซึ่งได้ผลลัพธ์ที่เหมือนกัน แต่ช่วยประหยัดเวลาได้มากกว่าแบบเก่า

### การบูรณาการเทคนิค

นอกจากการพิมพ์ Serigraph แล้ว จะเห็นว่า การรวบรวมวัสดุมาประยุกต์ใช้งาน คือ Enamel เป็นสีที่มีความใสมักใช้ในการเขียนงานกระຈก ถูกนำมาเขียนบนแผ่นเหล็กแทนผ้าใบ นับเป็น ปรากฏการณ์เรื่องวัสดุสำเร็จ และไม่ยึดติดกับรูปแบบการสร้างสร้งงานแบบเก่า ๆ อีกต่อไป

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Vicky, 1964.

|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                          |                                      |                       |                                                 |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การใช้อ่อน<br>และทึบ<br>Contrast & Value | การวางเส้น<br>ทิศทาง<br>Line & Space | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm & Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | แสงเงา<br>Hue                    | ✓                                         | ✓                                        | △                                    | ✓                     | ✓                                               | △                       | ✓                      | ✓                     | ↑                    |
|                             | ความเข้มข้น<br>สี<br>Intensity   | ✓                                         | ✓                                        | △                                    | ✓                     | ✓                                               | △                       | ✓                      | ✓                     | ↑                    |
|                             | ความอ่อนทึบ<br>Value             | ✓                                         | ✓                                        | △                                    | ✓                     | ✓                                               | △                       | ✓                      | ✓                     | ↑                    |
|                             | เส้น<br>Line                     | ✓                                         | ✓                                        | ✓                                    | ✓                     | ✓                                               | ✓                       | ✓                      | ✓                     | ✓                    |
|                             | รูปร่างและรูปทรง<br>Shape & Form | ✓                                         | ✓                                        | ✓                                    | ✓                     | ✓                                               | ✓                       | ✓                      | ✓                     | ✓                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               | ✓                                         | ✓                                        | ✓                                    | ✓                     | ✓                                               | ✓                       | ✓                      | ✓                     | ✓                    |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             |                                           | ✓                                        |                                      | ✓                     | ✓                                               |                         | ✓                      | ✓                     | ✓                    |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 14. รูป The Melody Haunts My Reverie , 1965



The Melody Haunts My Reverie , 1965

## โครงสร้างของภาพ

การวางใบหน้าชิดขอบด้านซ้าย เพื่อให้พื้นที่ด้านหน้ามีช่องว่างตามทิศทางทางด้านขวา เป็นการจัดวางที่เหมาะสม พอจะเห็นได้ว่าการใช้มือที่ถือไมโครโฟนโผล่ขึ้นมาด้านมุมขวา ช่วยให้ความแข็งแรงได้ คือภาพจะพื้นว่างเป็น 70-20-10 (ดูจากบริเวณสีน้ำเงินบริเวณพื้นหลัง เป็นจังหวะที่กระจายสีได้ดี) ในขณะที่การใช้จุดบริเวณใบหน้าช่วยแยกรูปออกจากพื้นได้ และการใช้โทนของสีระหว่างเหลืองกับแดง แยกออกจากโทนเป็นพื้นน้ำเงิน

## การใช้สี

สีเหลืองยังคงถูกใช้เป็นส่วนของเส้นผม ส่วนจุดแดงก็คือส่วนของสีผิว ปาก ส่วนน้ำเงิน เป็นการผลักให้เป็นส่วนของพื้นหลัง และตัดเส้นและน้ำหนักของเงา ภาพนี้เป็นการใช้สีจากสีของการทำ Serigraph ภาพที่ออกมาดูเหมือนจะมีความเรียบเท่า ๆ กันทั้งภาพ

### กระบวนการพิมพ์

การทำ Serigraph ทั้งงานนับว่าเป็นปีที่รอยเริ่มที่จะเห็นความสำคัญและมันเป็นประโยชน์มากด้านเวลา แต่ผลที่ออกมาไม่แตกต่างกัน การพิมพ์ใช้แม่พิมพ์ทั้งหมด 4 แบบ คือ สีแดง, สีน้ำเงิน, เหลือง และดำ

### การบูรณาการกลวิธี

การพิมพ์ Serigraph ถูกนำมาใช้แทนการเขียนด้วยมือ นับว่าเป็นรูปแบบใหม่และยุคที่โลกทางศิลปะเริ่มมองเห็นและเปิดกว้างในกลวิธีของการสร้างสรรค์ศิลปะ อาจเป็นไปได้ว่า ศิลปะการพิมพ์ Serigraph อาจจะเริ่มในช่วงกลางทศวรรษที่ 60-70 ก็เป็นไปได้ ดังจะเห็นได้จากงานของ Audy warhal หรือ Robert Rouchanbert ส่วนในเรื่องของการใช้วัสดุอุปกรณ์ รอยใช้การพิมพ์ลงบนกระดาษซึ่งเป็นการพิมพ์แก้ไข และลงลายมือชื่อตามกระบวนการแบบลักษณะภาพพิมพ์หินหรือพิมพ์แม่พิมพ์ได้

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ The Melody Haunts My Reverie, 1965.

|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                                 |                                                 |                       |                                                    |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การทับซ้อน<br>และวางซ้อนภาพ<br>Overlapy & Vadey | การไล่โทน<br>สีอย่าง<br>Continual<br>or Inplace | การลดทอน<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm<br>& Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | เส้น<br>Line                     |                                           | ✓                                               | ✓                                               |                       | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     | ✓                    |
|                             | ความเข้มข้น<br>Saturation        | ✓                                         |                                                 |                                                 |                       |                                                    |                         | ✓                      |                       |                      |
|                             | ความอ่อนแอ<br>Value              | ✓                                         |                                                 |                                                 |                       |                                                    |                         | ✓                      |                       |                      |
|                             | เส้น<br>Line                     |                                           | ✓                                               | ✓                                               | ✓                     | ✓                                                  | ✓                       | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | รูปร่างและรูปทรง<br>Shape & Form |                                           | ✓                                               | ✓                                               | ✓                     | ✓                                                  |                         | ✓                      | ✓                     | ✓                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               | ✓                                         |                                                 |                                                 |                       | ✓                                                  |                         | ✓                      | ✓                     |                      |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             |                                           | ✓                                               |                                                 | ✓                     | ✓                                                  |                         | ✓                      | ✓                     | ✓                    |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | เอกภาพ<br>Unity |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |                 |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

## 15. ภาพ Shipboard Girl, 1965



Shipboard Girl, 1965

## โครงสร้างของภาพ

เช่นเดียวกับภาพที่มีหญิงสาวคนเดียว คือการเว้นพื้นด้านขวา ในทางเดียวกันกับหน้าของหญิงที่หันไป แต่ภาพนี้คือ มุม 45 องศาที่ให้พื้นที่ตามลักษณะใบหน้าที่ยื่นขึ้นขวาบน จะเห็นห่วงชูชีพ ดาบของเรือ ท้องฟ้าที่มีเมฆบาง ๆ และหลังคาเรือ เพียงแค่นี้ก็ทำให้ผู้ชมภาพทราบได้ว่า เหตุการณ์ ที่อยู่มันเกิดขึ้นบนเรือ หรือที่มีน้ำ การแยกรูปออกจากพื้นใช้ความเป็นมวลของรูปทรงคน กินพื้นที่ 60 % ของภาพ ส่วนด้านหลังปล่อยให้มน้ำหนักขาวและติดด้วยเส้นดำเป็นส่วนใหญ่ จึงทำเป็นเพียงการใช้เพื่อลดค่าของสี

## การใช้สี

สีเหลืองยังคงถูกใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจ และน้ำหนักของการระบายเรียบเสียเป็นส่วนใหญ่ ในภาพผลงาน สีแดงถูกใช้เพื่อลดค่าของสีลงในบริเวณในหน้า และบริเวณปากเป็นการระบาย

เรียบเพื่อสร้างความโดดเด่นในภาพ หากพิจารณาน่าจะเป็นจุดเด่นของภาพอีกอย่าง เส้นคือ มันถูกวางไว้กลางภาพพอดี ส่วนสีน้ำเงินเป็นเพียงเพื่อลดความร้อนของโทนสี จะเห็นว่า ถูกใช้ระบายเรียบเพียง 10 % ของภาพและถูกใช้เป็นจุดเพื่อกระจายสีออกไปไม่ให้ภาพเกิดความแข็งหาจังหวะ

### กระบวนการพิมพ์

กระบวนการพิมพ์ออฟเซ็ทถูกนำมาใช้ในขนาด 69.9 x 51.4 เซนติเมตร นับว่าเป็นผลงานภาพออฟเซ็ทที่ใหญ่ และเป็นผลงานพิมพ์ในเชิงศิลปะ แต่เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่าการบูรณาการลงวิธีคือ

### การบูรณาการวิธี

งานพิมพ์แบบออฟเซ็ทเป็นรูปแบบอย่างใหม่ในการถ่ายทอดความคิดศิลปะ แต่รอยได้สร้างมันขึ้นโดยไม่ยึดติดกับกระบวนการแบบเก่า ซึ่งนับว่าเป็นรูปแบบใหม่ในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะรูปแบบใหม่

จากการวิเคราะห์ภาพทั้งหมด 15 ภาพ โดยการวิเคราะห์ตามความมุ่งหมายของการวิจัย ในส่วนของรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์สามารถสรุปได้ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพ Shipboard Girl, 1965.

|                             |                                  | หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art |                                                    |                                              |                          |                                                    |                         |                        |                       |                      |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
|                             |                                  | ความสมดุล<br>Balance                      | การก่อกวน<br>และงานนอกกรอบ<br>Complexity & Variety | การวัดใน<br>ทิศทาง<br>Contrast<br>or Balance | การลดเลี้ยว<br>Gradation | จังหวะและ<br>การเคลื่อนไหว<br>Rhythm<br>& Movement | การทวนซ้ำ<br>Repetition | ความกลมกลืน<br>Harmony | สัดส่วน<br>Proportion | พื้นที่ว่าง<br>Space |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art | เฉดสี<br>Hue                     | ✓                                         | ↑                                                  | ↑                                            | ↑                        | ✓                                                  |                         | ↑                      | ↑                     | ✓                    |
|                             | ความเข้มข้น<br>Saturation        |                                           | ↑                                                  | ↑                                            | ↑                        |                                                    |                         | ↑                      | ↑                     |                      |
|                             | ความอ่อนแอ<br>Value              | ✓                                         | ↑                                                  | ↑                                            | ↑                        |                                                    |                         | ↑                      | ↑                     |                      |
|                             | เส้น<br>Line                     | ✓                                         | ↓                                                  | ↓                                            | ↓                        | ✓                                                  | ✓                       | ↓                      | ↓                     |                      |
|                             | รูปร่างและรูปทรง<br>Shape & Form | ✓                                         | ↓                                                  | ↓                                            | ↓                        | ✓                                                  |                         | ↓                      | ↓                     | ✓                    |
|                             | พื้นผิว<br>Texture               | ✓                                         | ↓                                                  | ↓                                            |                          | ✓                                                  | ✓                       | ↓                      | ↓                     |                      |
|                             | พื้นที่ว่าง<br>Space             |                                           | ↓                                                  | ↓                                            |                          | ✓                                                  |                         | ↓                      | ↓                     |                      |

ระดับค่าจากการวิเคราะห์ภาพ ทางทัศนศิลป์ที่ส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพ

| หลักการทัศนศิลป์<br>Principles Visual Art | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|-------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|                                           | 1                        | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        | 6                        |
| มูลฐานศิลปะ<br>Elements Art               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|                                           | ก                        | ข                        | ค                        | ง                        | จ                        | ฉ                        |

\*การอ่านค่าตารางวิเคราะห์เพิ่มเติมดูจากหน้า 88

### สรุปเรื่องของโครงสร้างของภาพ

การจัดวางโครงสร้างของภาพเป็นการจัดวาง รูปร่างโดยใช้ภาพหน้าคนเป็นหลัก โดยภาพของส่วนประกอบต่าง ๆ ในแต่ละภาพเป็นตัวเสริมให้เกิดความสมดุลย์ในลักษณะสมดุลย์ทางสายตาเมื่อพิจารณาจากเส้น น้ำหนัก สี และพื้นผิวเมื่อตัดกับพื้นที่ว่างแล้ว โครงสร้างมีความเป็นกลุ่มก้อนของเอกภาพ มีการใช้ขนาดของรูปร่างที่มีความแตกต่างเพื่อสร้างมิติความใกล้-ไกล เช่น ใบหน้าด้านหน้าใหญ่ ด้านหลังเล็ก และเส้นรายละเอียดของส่วนประกอบในภาพเพื่อผลึกให้รูปร่างด้านหลังกลมกลืน

การใช้ทิศทางของเส้นรูปร่าง มีลักษณะนำสายตาเข้าสู่จุดศูนย์รวมเนื้อหาของภาพ เช่น การใช้ริ้วของเส้นผมมัดเข้าหาใบหน้าในรูป Hopless และ Draowning Girl หรือแม้แต่การใช้กลุ่มของโทนสีที่ตัดกันเพื่อดึงความสนใจของภาพ โดยส่วนมากแล้วมักใช้สีของเส้นผมเป็นตัวตีกรอบตามด้วยสีของพื้นภาพที่มีน้ำหนัก เพื่อผลึกให้ภาพมีมิติ

รูปและพื้นเป็นการแบ่งด้วยเนื้อหาของภาพเป็นหลัก กล่าวคือ รูปร่างคนคือจุดรวมใหญ่ในภาพ การจัดวางมีการวางใช้ใบหน้าที่ใหญ่กว่าส่วนอื่น ๆ เป็นอัตราส่วนถึง 80-90 เปอร์เซ็นต์ของภาพทั้งหมด และในส่วนของจุดซึ่งก็คือพื้นผิวของงาน ได้แยกให้เห็นชัดเจน โดยจุดจะแทนค่าสีผิวของดินส่วนการระบายเรียบจะแทนส่วนของที่เหลื่อ เช่น พื้นภาพ เส้นผม หรือเสื้อผ้า

เมื่อมองโดยรวมแล้วการจัดวางนอกจากจะดึงภาพจากต้นฉบับมาแล้วศิลปินได้เพิ่มส่วนพื้นที่ว่างด้านหน้าที่คนหันไป เช่น หันขวา การเพิ่มพื้นที่ว่าง ด้านขวาออกไปให้คนชิตซ้ายช่วยให้ภาพดูไม่แน่นอัดอัด

### สรุปเรื่องของการใช้สี

จากภาพทั้งหมดที่นำมาวิเคราะห์ โดยส่วนมากจะมีไม่เกิน 5 สีคือ ดำ น้ำเงิน เขียว แดง เหลือง โดยสีที่ใช้มักจะเป็นสีขั้นที่ 1 และแมสี และในบางภาพจะมีการใช้ 2 สี เช่น Mad Scient, Engagement Ring หรือ Drowning Girl เป็นเพราะภาพที่ศิลปินนำมาคัดลอกเป็นภาพขาวดำหรือภาพที่พิมพ์ 2 สี ตามลักษณะของต้นฉบับ ซึ่งส่วนใหญ่ภาพเหล่านั้นจะมีการใช้ สีเหลือง และดำ หรือน้ำเงินและดำ

การใช้สีตัดกันของโทนสีร้อน-เย็น จะมีการใช้ร้อนคือเหลืองและแดง ส่วนเย็นจะเป็นเขียวน้ำเงินโดยมีอัตราการใช้ทั้งหน้า กล่าวคือ หากร้อนจะถูกใช้ในบริเวณส่วนของใบหน้าและเส้นผมเป็นอัตราร้อยละ 70-80 ส่วนเย็นจะถูกใช้อัตราร้อยละ 20-30 ในบริเวณส่วนเสื้อผ้า ผมหาย และส่วนประกอบอื่น ๆ การใช้เส้นดำตัดขอบของรูปร่าง รูปทรง ทำให้ภาพมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันทั้งภาพ เมื่อพิจารณางานโดยภาพรวมแล้ว เส้นดำจะเป็นแกนหลักของภาพทั้งหมดที่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมดสามารถดูได้จากตารางวิเคราะห์ในแต่ละภาพจะมีเส้นเป็นส่วนประกอบทั้งในส่วนหลัก การทัศนศิลป์และมูลฐานทัศนศิลป์

ในส่วนของการใช้สีกลมกลืนจะเป็นภาพโทนสีเดียวและใช้เส้นดำตัดเช่น ภาพ George washington Mad Scientist, Drowning Girl งานจะมุ่งใช้เส้นพื้นดำในการคุมน้ำหนักภาพ ส่วนการลดหลั่นน้ำหนักดูในแต่ละสีจะใช้จุดเม็ดสกรีนเพื่อลดค่า โดยทั่วไปจะอยู่ประมาณ 30-40 เปอร์เซ็นต์ ทำให้ภาพมีน้ำหนักมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน มีการใช้สีเพียงไม่กี่สี

### สรุปเรื่องของกระบวนการพิมพ์

นอกจากการระบายสีเรียบแล้ว งานของศิลปินยังมีการใช้เทคนิคต่าง ๆ เข้ามา ช่วยในงานระบายสิ่งหนึ่งก็คือ การพิมพ์ ในที่นี้จะตั้งแต่การทำ Stencil การทำ Serigraph การทำ Stencil จะใช้ในส่วนของจุด โดยมีวิธีการทำเจาะช่องเป็นรูที่มีขนาดระยะเท่า ๆ กัน (Repeat) ทาบลงบนแผ่นผ้าใบ แล้วใช้ส้อมครีกลดผสมกับน้ำมันสนใช้แปรง ดัดให้สีมีลักษณะเป็นละออง ผ่านช่องที่เจาะไว้เกิดเป็นจุดสม่ำเสมอ เช่นงานในช่วงปี 1961-1963 ส่วนการทำ Serigraph จะพบผลงานช่วงปลายหลังจากปี 1963 จุดสกรีน จะใช้การทำต้นฉบับลงในกรอบผ้าไหม แล้วปาดสีตามความต้องการ รวมทั้งการกรอบผ้าไหมตามจำนวนของสีที่จะมีในชิ้นงานพิมพ์ที่ละสีจนครบเช่นงานในช่วงปี 1964 -1965 คือ The Melody Haunts My Reverie เป็นการพิมพ์ด้วย Serigraph ทั้งหมด และสิ่งที่ดูเป็นรูปแบบใหม่ในการสร้างสรรค์งานศิลปะช่วงนี้คือ การพิมพ์ออฟเซตในงาน Shipboard Girl กล่าวโดยสรุปกระบวนการพิมพ์ที่ใช้ในงานของรอยจะถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์เรื่องความเร็วในการสร้างงาน เขาใช้ทุกวิธีที่จะได้มาช่วยผลลัพธ์ที่ต้องการ และใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ประยุกต์เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่เขาต้องการไม่ว่าเป็นทำ Stencil Serigraph, offset ถูกใช้และรวบรวมขึ้นชิ้นงาน ที่มีผลลัพธ์ที่ดีกว่าการทำด้วยมือ ซึ่งใช้ทั้งเวลา และโอกาสความผิดพลาดสูง

### สรุปเรื่องของกระบวนการกลวิธี

ศิลปินในยุค 1950 เป็นต้นมา มีวิธีการใช้กลวิธีในการสร้างงานที่แตกต่างจากยุคก่อนเป็นอย่างมาก เมื่อได้ทำการวิเคราะห์ภาพผลงานของรอยแล้วพบว่า การรวบรวมทั้งสื่อผสม กระบวนการพิมพ์ กลวิธีการสร้างสรรค์ เป็นสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างมากงานช่วงแรกคือปี 1960 เป็นต้นมา การใช้สีน้ำมันระบายบนพื้นผ้าใบ เริ่มเป็นปัญหาในส่วนของกระบวนการระบายแบบเรียบเขาได้ทดลองใช้ Magna ผสมกับสีได้ผลลัพธ์คือสีมีความวาวในช่วงต่อมาเขาใช้การผสมเองแทนการซื้อจากท้องตลาด โดยใช้น้ำมันสนผสมสีน้ำมันผลลัพธ์ที่ออกมาไม่แตกต่าง ช่วงต่อมาได้เปลี่ยนใช้ครีกลดผสมกับน้ำมันสนช่วยให้การระบายได้เรียบและใส การให้ Enamel หรือสีที่มีความใสระบายในผลงาน Nurse, 1964 เกิดเป็นภาพลักษณะใหม่ ในงานศิลปะเช่นกันหรือการใช้สีจากขบวนการพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Offset) ก็ให้ผลลัพธ์เรื่องความสะอาด และประหยัดเวลา การทำ Stencil เพื่อลดเวลาการทำจุดสกรีนซึ่งต่อมาพัฒนามาเป็นการทำ Serigraph ที่รวดเร็วกว่า จนแม้กระทั่งการพิมพ์ด้วยระบบออฟเซต ก็คือผลลัพธ์ที่ผลงานไม่ได้มีความแตกต่างกัน โดยสรุปแล้ว ศิลปินจะใช้การบูรณาการกลวิธีทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ ขยายผลงานที่เขาตั้งใจไว้

## บทที่ 4

### การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทินสไตน์” นี้เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทินสไตน์ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 15 ภาพนั้นได้สรุปผลออกมาทั้งข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย และข้อมูลทางตารางการวิเคราะห์ออกมาแล้วนำผลที่ได้มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในแนวของผู้วิจัยจากนั้นผู้วิจัยจะนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมการ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนกระดาษรองรับ ตามที่มาของแนวคิดและเนื้อหาของภาพภายใต้บริบทสังคมไทย ผลงานที่ได้คัดเลือกมาทั้งหมด 15 ภาพ ได้แก่

- |                                      |                                 |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1. ชื่อภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 1 | ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร         |
| 2. ชื่อภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 2 | ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร         |
| 3. ชื่อภาพ จะบอกให้                  | ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร          |
| 4. ชื่อภาพ แยมแล้ว                   | ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร          |
| 5. ชื่อภาพ แกลงการณ์                 | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร          |
| 6. ชื่อภาพ ไอ้จ๋อย 1                 | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร          |
| 7. ชื่อภาพ จะขับไล่ไสส่ง             | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 5 ส่วน |
| 8. ชื่อภาพ ทานครัว                   | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 4 ส่วน |
| 9. ชื่อภาพ สี่ที่มีอิทธิพล           | ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร          |
| 11. ชื่อภาพ นี่แกรู้มั๊ย             | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 2 ส่วน |
| 10. ชื่อภาพ ก้อย่างงี้ไฉน            | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 3 ส่วน |
| 12. ชื่อภาพ เฮ้อ กลุ้ม               | ขนาด 70 x 100 เซนติเมตร         |
| 13. ชื่อภาพ ศูนย์ปราบผัว             | ขนาด 82 x 70 เซนติเมตร          |
| 14. ชื่อภาพ ผิดยังงี้                | ขนาด 100 x 60 เซนติเมตร         |
| 15. ชื่อภาพ ไอ้จ๋อย 2                | ขนาด 100 x 45 เซนติเมตร         |

โดยได้แบ่งผลงานออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 3 กลุ่มคือ

กลุ่มที่ 1 ได้แก่

- |                                      |                         |
|--------------------------------------|-------------------------|
| 1. ชื่อภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 1 | ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร |
| 2. ชื่อภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 2 | ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร |
| 3. ชื่อภาพ จะบอกให้                  | ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร  |
| 4. ชื่อภาพ แยมแล้ว                   | ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร  |
| 5. ชื่อภาพ แกลงการณ์                 | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร  |

กลุ่มที่ 2 ได้แก่

- |                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| 6. ชื่อภาพ ไอ้จ๋อย 1 | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร |
|----------------------|------------------------|

- |                           |                                 |
|---------------------------|---------------------------------|
| 7. ชื่อภาพ จะขับไล่ไสส่ง  | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 5 ส่วน |
| 8. ชื่อภาพ ท่านครี        | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 4 ส่วน |
| 9. ชื่อภาพ สีที่มีอิทธิพล | ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร          |
| กลุ่มที่ 3 ได้แก่         |                                 |
| 10. ชื่อภาพ ก้อย่างงี้    | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 3 ส่วน |
| 12. ชื่อภาพ แฮ่ กลุ้ม     | ขนาด 70 x 100 เซนติเมตร         |
| 13. ชื่อภาพ ศูนย์ปราบผิว  | ขนาด 82 x 70 เซนติเมตร          |
| 14. ชื่อภาพ ผิดยังงี้     | ขนาด 100 x 60 เซนติเมตร         |
| 15. ชื่อภาพ ไอ้จ๋อย 2     | ขนาด 100 x 45 เซนติเมตร         |

กลุ่มที่ 1 การสร้างสรรค์จะใช้ผลจากการวิเคราะห์ภาพในเรื่องของที่มาของแนวคิดและเนื้อหาโครงสร้าง สี กระบวนการพิมพ์ และการบูรณาการกลวิธีมาสร้างสรรค์ ซึ่งได้ผลงานออกมา 5 รูป ซึ่งมีรายละเอียดการสร้างสรรคตามแนวคิดผู้วิจัยดังนี้

ที่มาของแนวคิดและเนื้อหา

ตามวัฒนธรรม พ็อพ อาร์ต อ้างถึงช่วงปี ค.ศ. 1950 - 60 ได้สะท้อนให้เห็นการต่อต้านกระแสสังคมยุคเก่า คือจุดเชื่อมต่อระหว่างวิถีชีวิตของชนชั้นสูงและชั้นล่าง การพักผ่อนบนเรือกระโปรงสั้น ปี 1960 คือจุดเปลี่ยนในสังคม และกระทบต่อวงการแฟชั่น ทุกอย่างคือความอิสระ ทั้งความคิด การสร้างสรรค์และความประทับใจ มันคือการปฏิวัติยุคสมัยหลังวิชา (Renaissance) ทุกอย่างเปลี่ยนทุกอย่างไม่ใช่สำหรับคนรวยแล้วทุกคน สามารถฟังเพลงชั้นดีจากโทรทัศน์ จากวิทยุ มีทั้งเพลงร็อก (Rock) พ็อพ (Pop) วงการแฟชั่น การออกแบบ ฯลฯ ([www.geo.cities.com/sixties/central](http://www.geo.cities.com/sixties/central) : introduction (14/12/2002))

ด้านเนื้อหาเป็นที่ทราบว่าการ์ตูนชุดนี้จะอิงกับเนื้อหาที่เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยบ้าง เรื่องการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและสิ่งแวดล้อม ซึ่งในเนื้อหาแต่ละภาพจะแสดงถึงการบอกเล่า เรื่องราว การตีความ และการผูกเชิงล้อเลียน เสียดสี ในแต่ละสถานการณ์ ภาพของการ์ตูนจะบอกเนื้อหาในตัวของมันเอง โดยผ่านทางตัวหนังสือ หรือผ่านทางลักษณะอาการของตัวการ์ตูน ภาพชุดไอ้จ๋อย นับว่าเป็นตัวแทนที่โดดเด่นในการ์ตูนชุดผู้ใหญ่มากับทุ้งหมาเมิน ลักษณะนิสัยของตัวละครจะมีการพูดจากชอบตลกแต่เสียดสี แต่แฝงด้วยความคิดที่เป็นตรรกะภาพชุด

ในบริบทศิลปะ แม้ว่าการ์ตูนในโฆษณา ในนิตยสารหรือในหนังสือพิมพ์ แม้จะดูเป็นสิ่งธรรมดาไม่น่าสนใจ แต่มันมีบางอย่างอยู่ในวัฒนธรรมเหล่านี้ วัฒนธรรม พ็อพเสนอภาพศิลปะคือสิ่งเหล่านี้ เป็นที่นิยมของผู้คนถูกออกแบบมาเพื่อ การเข้าถึงทุกกลุ่มคน มันคือภาพปรากฏแห่งมวลผลิตหรือการพิมพ์เพื่อเชิงธุรกิจพิมพ์เพื่อการแจกจ่ายจำหน่ายเป็นจำนวนมาก ๆ ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นการยืมภาพจากสิ่งเหล่านี้มาจัดองค์ประกอบตัดทอนปรับแต่งและเขียนขึ้นใหม่ในมุมมองทางศิลปะทางความรู้ ทางความอิสระทางความคิดและวิธีการผ่านเทคนิคเป็นเส้นขอบดำเป็นจุด (Benday Dot) ซึ่งนับว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาในกระบวนการทางสื่อสารมวลชน (สิ่งพิมพ์)

ตามบริบทสังคมยุคอิสระทางความคิด

ในประเด็นเรื่องราวจากการวิเคราะห์ภาพจากทั้งหมด 15 ภาพ แยกได้ดังนี้

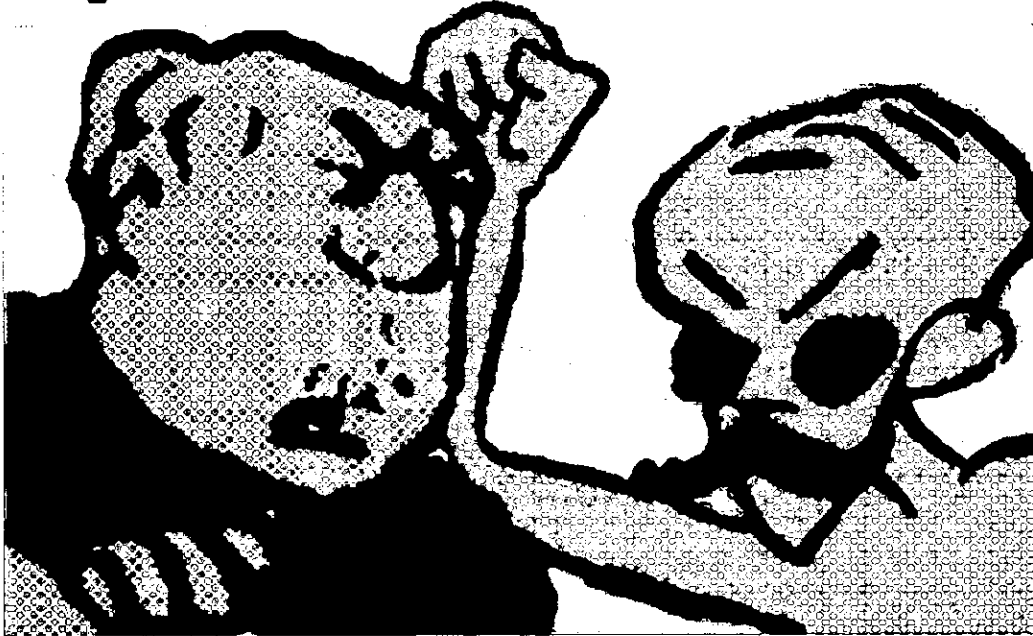
1. เรื่องราวนำมาจากหนังสือการ์ตูนทั้งหมด โดยแบ่งด้านอารมณ์ คือ

- 1.1 เรื่องราวของความรักของพระเอก นางเอก
- 1.2 เรื่องราวของการรอคอยคนรัก
- 1.3 เรื่องราวของการร้องไห้ให้กับคนรัก
- 1.4 เรื่องราวของการความทุกข์ทรมานจากคนรัก
- 1.5 เรื่องราวของความน่ากลัวน่าตื่นเต้น
- 1.6 เรื่องราวสนุกสนาน บ๊ายบอ

เมื่อผู้วิจัยนำผลนั้นมาสร้างสรรค์ผลงานตามแนวคิดและบริบทของสังคมไทยจะได้ผลการเปรียบเทียบเรื่องราวของการ์ตูนในสังคมไทยที่มีอยู่คู่กับวิถีชีวิต มานานจนหลาย ๆ คนรู้จักกันดี ซึ่งก็คือการ์ตูนผู้ใหญ่มาอยู่กับทุ่งหมาเมิน เดิมทีจะมีอยู่ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับรายวัน แต่มายุคปัจจุบัน ได้มีการทำเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เสนอผ่านสื่อทางโทรทัศน์บ้างแล้ว จากที่มาของแนวคิดนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำเสนอภาพการ์ตูน ผู้ใหญ่มาอยู่กับทุ่งหมาเมิน ในแนวของผู้วิจัยในเรื่องราวเกี่ยวกับการสนทนาเรื่องการเมือง การปกครองหรือแม้แต่เหตุการณ์เด่น ๆ ในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ โดยทั้ง 5 ภาพนี้เป็นเหตุการณ์ช่วงปี 2545

1. ชื่อภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 1 ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร

## ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน



ภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 1

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ผู้ใหญ่และไอ้จ้อย ลักษณะการมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก การนำประกายแสงมาใช้ที่พื้นหลังช่วยให้ภาพมีลักษณะการเคลื่อนไหวได้ และเพื่อเน้นรูปออกจากพื้น จึงมีเส้นดำเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นของรูปร่าง และมีสีระบายเรียบเป็นพื้นหลัง

การสร้างพื้นผิว การใช้จุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นผิวมีเหตุผลสองประการคือหนึ่งเพื่อเป็นการลดค่าของสี และสองเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่ระบายเรียบ และรูปร่างด้านหน้าที่ไล่ความเป็นพื้นผิว

### การใช้สี

การใช้สีหลัก 4 สี ถูกนำมาจากการวิเคราะห์ผลงาน ได้แก่ เหลือง แดง น้ำเงิน และดำ และการตัดกันของสีจะเห็นได้ชัดจากน้ำหนักอันได้แก่ ขาว เหลือง แดง กับ น้ำเงิน เขียว ดำ ในขณะเดียวกันในแต่ละกลุ่มจะมีการสลดหลั่นกันของสี คือ เหลืองจะช่วยลดขาว แดงจะช่วยลดความสว่างของเหลือง เช่นกันกับโทนน้ำเงิน จะลดความเข้มของดำ

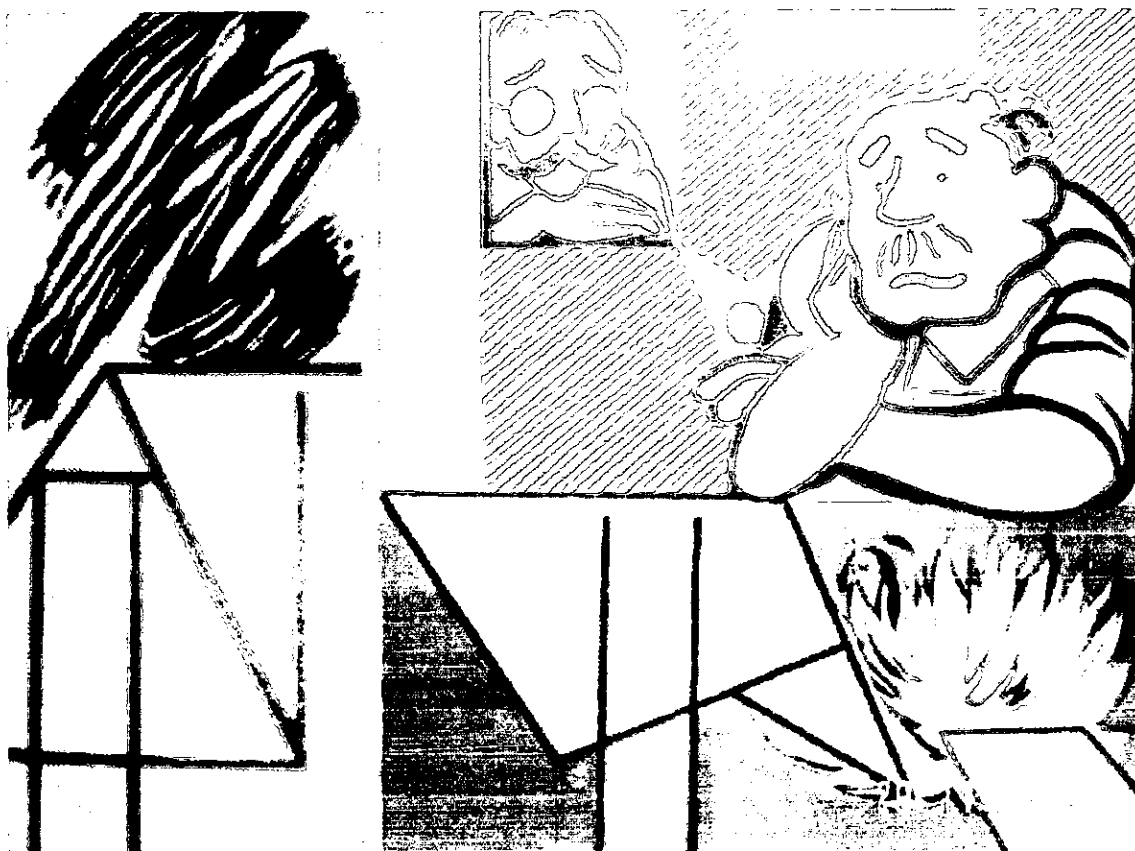
### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ในส่วนของจุดสกรีน ผู้วิจัยได้ใช้การพิมพ์ออกจากเครื่องพิมพ์แล้วมาทำการปะติดลงบนผ้าใบอีกครั้ง โดยจะใช้การทำสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง ในภาพเป็นการใช้สื่อครีลิกระบายทับบางบริเวณ

### การบูรณาการกลวิธี

การบูรณาการกลวิธีได้ใช้การพิมพ์จากคอมพิวเตอร์แล้วนำมาผสมผสานกับการระบายด้วยมือ กล่าวถึงการปะติดวัสดุจากการพิมพ์ หากมองในขบวนการอาจแตกต่างจากผลของการวิเคราะห์แต่ผลที่ได้ออกมาเหมือนกัน

## 2. ชื่อภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 2 ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร



ภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 2

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพได้แนวคิดจากการเขียนรูปเชิงล้อเลียนในศิลปะแบบดาดา ภาพนี้เป็นการจัดวางตามภาพต้นฉบับและใส่ภาพผู้ใหญ่มาก ให้อยู่ลงในทิศทางของเส้นนำ

การสร้างพื้นผิว การใช้จุดเม็ดสกรีนและเส้นสกรีนเป็นพื้นผิวมีเหตุผลสองประการคือหนึ่ง เพื่อเป็นการลดค่าของสี และสองเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่ระบายเรียบและรูปร่างด้านหน้าที่ใส่ความเป็นพื้นผิว

### การใช้สี

การใช้สีหลัก 4 สี ถูกนำมาจากการวิเคราะห์ผลงาน ได้แก่ เหลือง แดง น้ำเงิน และดำ และการตัดกันของสีจะเห็นได้ชัดจากน้ำหนักอันได้แก่ ขาว เหลือง แดง กับ น้ำเงิน เขียว ดำ ในขณะเดียวกันในแต่ละกลุ่มจะมีการลดหลั่นกันของสี คือ เหลืองจะช่วยลดขาว แดงจะช่วยลดความสว่างของเหลือง เช่นกันกับโทนน้ำเงิน จะลดความเข้มของดำ

### กระบวนการพิมพ์

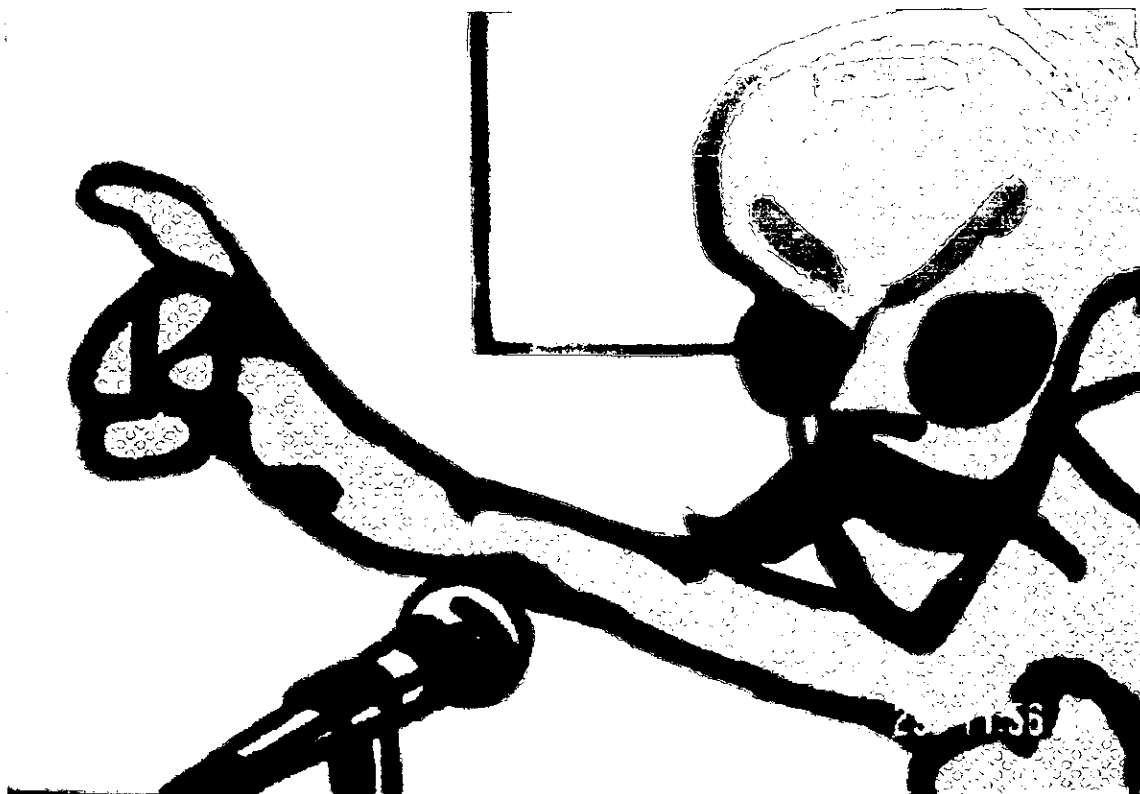
เทคนิคการพิมพ์ในส่วนของจุดสกรีน ผู้วิจัยได้ใช้การพิมพ์ออกจากเครื่องพิมพ์แล้วมาทำ

การปะติดลงบนผ้าไปอีกครั้ง โดยจะใช้การทำสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็ก ๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง ในภาพเป็นการใช้สื่อครีติกระบายทับบางบริเวณ

#### การบูรณาการกลวิธี

การบูรณาการกลวิธีได้ใช้การพิมพ์จากคอมพิวเตอร์แล้วนำมาผสมผสานกับการระบายด้วยมือ กล่าวถึงการปะติดวัสดุจากการพิมพ์ หากมองในขบวนการอาจแตกต่างจากผลของการวิเคราะห์แต่ผลที่ได้ออกมาเหมือนกัน

### 3. ชื่อภาพ แถลงการณ์ 1 ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร



ภาพ แถลงการณ์ 1

#### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ไอ้จ๋อยลักษณะการจัดหากด้านข้างมีการหันหน้าไปด้านใดจะมีการเพิ่มพื้นที่ด้านนั้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อเนื่องและนำสายตาตามทิศทางของตัวการ์ตูน โดยจะเพิ่มให้พื้นที่ว่างให้เป็นพื้นหลัง หรือส่วนของคำพูด แต่หากมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก และใช้วิธีแยกระยะเพื่อเน้นรูปออกจากพื้น เส้นดำได้ถูกเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นของรูปร่าง และมีสีระบายเรียบเป็นพื้นหลัง

การสร้างพื้นผิว การใช้จุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นผิวมีเหตุผลสองประการคือหนึ่งเพื่อเป็นการลดค่าของสี และสองเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่ระบายเรียบและรูปร่างด้านหน้าที่ใส่ความเป็นพื้นผิว

#### การใช้สี

การใช้สีหลัก 3 สี ถูกนำมาจากการวิเคราะห์ผลงาน ได้แก่ เหลือง แดง และดำ และการตัดกันของสีจะเห็นได้ชัดจากน้ำหนักอันได้แก่ ขาว เหลือง แดง กับ ดำ ในขณะเดียวกันในแต่ละ

กลุ่มจะมีการลดทอนกันของสี คือ เหลืองจะช่วยลดขาว แดงจะช่วยลดความสว่างของเหลือง

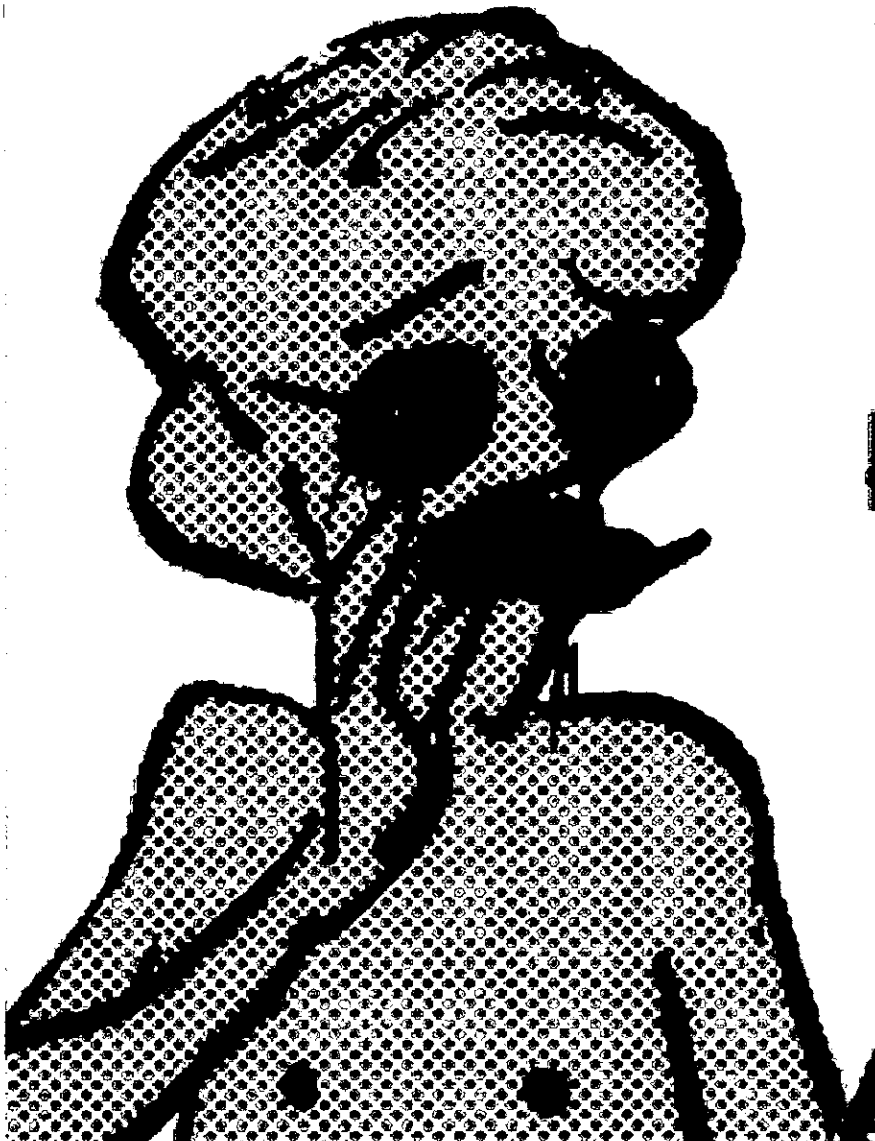
#### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ในส่วนของจุดสกรีน ผู้วิจัยได้ใช้การพิมพ์ออกจากเครื่องพิมพ์แล้วมาทำการปะติดลงบนผ้าใบอีกครั้ง โดยจะใช้การทำสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง ในภาพเป็นการใช้สื่อครีลิกระบายทับบางบริเวณ

#### การบูรณาการกลวิธี

การบูรณาการกลวิธีได้ใช้การพิมพ์จากคอมพิวเตอร์แล้วนำมาผสมผสานกับการระบายด้วยมือ กล่าวถึงการปะติดวัสดุจากการพิมพ์ หากมองในขบวนการอาจแตกต่างจากผลของการวิเคราะห์แต่ผลที่ได้ออกมาเหมือนกัน

#### 4. ชื่อภาพ จะบอกให้ ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร



ภาพ จะบอกให้

#### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ให้อยู่ยลักษณะการจัดหาด้านข้างมีการหันหน้าไปด้านใดจะมีการเพิ่มพื้นที่ด้านนั้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อเนื่องและนำสายตาตามทิศทางของตัวการ์ตูน โดยจะเพิ่มให้พื้นที่ว่างให้เป็นพื้นหลัง หรือส่วนของคำพูด แต่หากมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูป

ร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก และใช้วิธีแยกระยะเพื่อเน้นรูปออกจากพื้น เส้นดำได้ถูกเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเมตสกรีนเป็นพื้นของรูปร่าง และมีสัระบายเรียบเป็นพื้นหลัง

การสร้างพื้นผิว การใช้จุดเมตสกรีนเป็นพื้นผิวมีเหตุผลสองประการคือหนึ่งเพื่อเป็นการลดค่าของสี และสองเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่ระบายเรียบ และรูปร่างด้านหน้าที่ไล่ความเป็นพื้นผิว

### การใช้สี

การใช้สีหลัก 3 สี ถูกนำมาจากการวิเคราะห์ผลงาน ได้แก่ เหลือง แดง และดำ และการตัดกันของสีจะเห็นได้ชัดจากน้ำหนักอันได้แก่ ขาว เหลือง แดง กับ ดำ ในขณะที่เดียวกันในแต่ละกลุ่มจะมีการลดหลั่นกันของสี คือ เหลืองจะช่วยลดขาว แดงจะช่วยลดความสว่างของเหลือง

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ในส่วนของจุดสกรีน ผู้วิจัยได้ใช้การพิมพ์ออกจากเครื่องพิมพ์แล้วมาทำการปะติดลงบนผ้าใบอีกครั้ง โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง ในภาพเป็นการใช้สื่อครีลิกระบายทับบางบริเวณ

### การบูรณาการกลวิธี

การบูรณาการกลวิธีได้ใช้การพิมพ์จากคอมพิวเตอร์แล้วนำมาผสมผสานกับการระบายด้วยมือ กล่าวถึงการปะติดวัสดุจากการพิมพ์ หากมองในขบวนการอาจแตกต่างจากผลของการวิเคราะห์แต่ผลที่ได้ออกมาเหมือนกัน

## 5. ชื่อภาพ แยกแล้ว ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร



ภาพ แยกแล้ว

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ผู้ใหญ่มาและไอ้จ๋อย ลักษณะการมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก การนำประกายแสงมาใช้ที่พื้นหลังช่วยให้ภาพมีลักษณะการเคลื่อนไหวได้ และเพื่อเน้นรูปออกจากพื้น จึงมีเส้นดำเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นของรูปร่าง และมีสีระบายเรียบเป็นพื้นหลัง

การสร้างพื้นผิว การใช้จุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นผิวมีเหตุผลสองประการคือหนึ่งเพื่อเป็นการลดค่าของสี และสองเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่ระบายเรียบ และรูปร่างด้านหน้าที่ใส่ความเป็นพื้นผิว

### การใช้สี

การใช้สีหลัก 4 สี ถูกนำมาจากการวิเคราะห์ผลงาน ได้แก่ เหลือง แดง น้ำเงิน และดำ และการตัดกันของสีจะเห็นได้ชัดจากน้ำหนักอันได้แก่ ขาว เหลือง แดง กับ น้ำเงิน เขียว ดำ ในขณะเดียวกันในแต่ละกลุ่มจะมีการลดหลั่นกันของสี คือ เหลืองจะช่วยลดขาว แดงจะช่วยลดความสว่างของเหลือง เช่นกันกับโทนน้ำเงิน จะลดความเข้มของดำ

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ในส่วนของจุดสกรีน ผู้วิจัยได้ใช้การพิมพ์ออกจากเครื่องพิมพ์แล้วมาทำการปะติดลงบนผ้าใบอีกครั้ง โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง ในภาพเป็นการใช้สื่อครีลิกระบายทับบางบริเวณ

### การบูรณาการกลวิธี

การบูรณาการกลวิธีได้ใช้การพิมพ์จากคอมพิวเตอร์แล้วนำมาผสมผสานกับการระบายด้วยมือ กล่าวถึงการปะติดวัสดุจากการพิมพ์ หากมองในขบวนการอาจแตกต่างจากผลของการวิเคราะห์แต่ผลที่ได้ออกมาเหมือนกัน

## ระยะที่ 2

### ที่มาของแนวคิดและเนื้อหา

การก้าวข้ามสู่กระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายทั้งในทางบันเทิง ศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์ ทั้งการเก็บฐานข้อมูลการผลิตสื่อ และเป็นที่รู้กันดีว่ามันถูกใช้ทั้งผลิตทั้งสิ่งพิมพ์ สื่อทางวิทยุ โทรทัศน์ ฉะนั้นโลกของอนาล็อกจึงถูกเปลี่ยนเป็นโลกของดิจิทัล ซึ่งก็คือระบบที่ใช้การแปลงถ่ายข้อมูลด้วยตัวเลขและประมวลผ่านช่องสี่เหลี่ยมที่เรียกว่าพิกเซล โดยสิ่งเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นการต่อต้านกระแสสังคมยุคเก่า คือจุดเชื่อมต่อระหว่างวิถีชีวิตของผู้นั้นจะเปลี่ยนไป สู่ภาพของการจำลองผ่านโลกของคอมพิวเตอร์ มันคือจุดเปลี่ยนในสังคม และกระทบต่อทุกวงการ ทุกอย่างคือความอิสระทั้งความคิด การสร้างสรรค์และความประทับใจ มันคือการปฏิวัติยุคสมัยใหม่ (modern) ทุกอย่างเปลี่ยนทุกอย่างไม่จำกัดขอบเขตเข้าสู่โลกไร้พรมแดน ผลงานการพัฒนาในระยะที่ 2 นี้เป็นสะท้อนออกมาในแนวของโลกยุคดิจิทัล ซึ่งจะเป็นภาพที่แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวจากโลกของอนาล็อกสู่ดิจิทัลโดยใช้การแบ่งภาพเป็นส่วน ๆ เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลง

ด้านเนื้อหาเป็นการกระตุ้นผู้ใหญ่มากับทั้งหมดเหมือนเดิมซึ่งจะอิงกับเนื้อหาที่เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยบ้าง เรื่องการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และสิ่งแวดล้อม ซึ่งในเนื้อหาแต่ละภาพจะแสดงถึงการบอกเล่า เรื่องราว การตีความ และการผูกเชิงล้อเลียน เสียดสี ในแต่ละสถานการณ์ ภาพของการ์ตูนจะบอกเนื้อหาในตัวของมันเอง โดยผ่านทางตัวหนังสือ หรือผ่านทางลักษณะอาการของตัวการ์ตูน ภาพชุดไอ้จ้อย นับว่าเป็นตัวแทนที่โดดเด่นในการ์ตูนชุดผู้ใหญ่มากับทั้งหมด ลักษณะนิสัยของตัวละครจะมีการพูดจากขอบตลกแต่เสียดสี แต่แฝงด้วยความคิดที่เป็นตรรกะภาพชุด ซึ่งอาจเรียกได้ว่าผู้วิจัยยืมภาพจากสิ่งเหล่านี้มาจัดองค์ประกอบตัดทอนปรับแต่งและเขียนขึ้นใหม่ในมุมมองทางศิลปะทางความรู้ ทางความอิสระทางความคิดและวิธีการ ซึ่งนับว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาในกระบวนการทางสื่อ ซึ่งมีผลงานดังนี้

### กลุ่มที่ 2 ได้แก่

- |                          |                                 |
|--------------------------|---------------------------------|
| 1. ชื่อภาพ จะขับไล่ไสส่ง | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 5 ส่วน |
| 2. ชื่อภาพ ท่านครับ      | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 5 ส่วน |
| 3. ชื่อภาพ ก้อย่างงี้เง  | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 2 ส่วน |
| 4. ชื่อภาพ นี่แกรู้มั๊ย  | ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 3 ส่วน |

## 6. ชี้อภาพ จะขับไล่ไสส่ง ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 5 ส่วน



ภาพ จะขับไล่ไสส่ง

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการเลือกเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ให้อยู่และผู้ใหญ่นำมาจัดวางใหม่ ซึ่งลักษณะการมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก

การสร้างพื้นผิว ใช้พื้นผิวที่เป็นผิวที่มีอยู่รอบ ๆ ตัว โดยผ่านการสแกนเข้าและใช้จุดกรีนจากการสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ เหตุผลเพื่อเป็นการลดค่าของสี และสองเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่ไล่ความเป็นพื้นผิว

### การใช้สี

การใช้สีจะลดความเป็นสีดิบ มาเป็นสีขั้นที่ 2 และ 3 เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจารีตประเพณี ศิลปะป๊อป การให้คำสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนักเพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิก โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิตอลด้วยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

## 7. ชื่อภาพ ท่านครับ ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 4 ส่วน



ภาพ ท่านครับ

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ไอ้จ้อยลักษณะการ จัดหากด้านข้างมีการหันหน้าไปด้านใดจะมีการเพิ่มพื้นที่ด้านนั้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อเนื่องและ นำสายตาตามทิศทางของตัวการ์ตูน โดยจะเพิ่มให้พื้นที่ว่างให้เป็นพื้นหลัง หรือส่วนของคำพูดการ แยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก และใช้วิธีแยกระยะเพื่อเน้นรูปออก จากพื้น เส้นดำได้ถูกเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นของรูปร่าง และมีสัระบายเรียบเป็น พื้นหลัง

การสร้างพื้นผิว ใช้พื้นผิวที่เป็นผิวที่มีอยู่รอบ ๆ ตัว โดยผ่านการสแกนเข้าและใช้จุดกรีนจาก การสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ เหตุผลเพื่อเป็นการลดค่าของสี และสองเป็นการลดความแบนของรูป ภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่ไล่ความเป็นพื้นผิว

### การใช้สี

การใช้สีจะลดความเป็นสีดิบ มาเป็นสีขั้นที่ 2 และ 3 เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะ ความขัดแย้งจากจารีตประเพณี ศิลปะป๊อป การให้คำสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนัก เพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจาก คอมพิวเตอร์

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็น ทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิค โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบใน ขนาดเล็ก ๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิทัลด้วยการส แกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

## 8. ชื่อภาพ ก้อย่างจี๋ไ่ ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 2 ส่วน



ภาพ ก้อย่างจี๋ไ่

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการเลือกเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการนำมาจัดวางใหม่ ซึ่งลักษณะการมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแบกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก

การสร้างพื้นผิว การใช้สีระบายทับด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นงานสองมิติ

### การใช้สี

การใช้สีจะลดความเป็นสีดิบ มาเป็นสีขั้นที่ 2 และ 3 เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจาริตประเพณี ศิลปะป๊อป การใช้สีระบายทับด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพ การให้ค่าสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนักเพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิค โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิตอลด้วยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ แล้วระบายทับด้วยสีบางๆ การใช้ภาพเป็นสองส่วนเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนไหว

### 9. ชื่อภาพ นีแกร์มีย ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร x 3 ส่วน



ภาพ นีแกร์มีย

#### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการเลือกเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการนำมาจัดวางใหม่ ซึ่งลักษณะการมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแบกรูปและพื้นที่ใช้ ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก

การสร้างพื้นผิว การใช้สีระบายทับด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นงานสองมิติ

#### การใช้สี

การใช้สีจะลดความเป็นสีดิบ มาเป็นสีขั้นที่ 2 และ 3 เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจารีตประเพณี ศิลปะป๊อป การใช้สีระบายทับด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพ การให้ค่าสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนักเพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

#### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิค โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

#### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิทัลโดยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ แล้วระบายทับด้วยสีบาง ๆ การใช้ภาพเป็นสองส่วนเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนไหว

### ระยะที่ 3

ระยะที่ 3 เป็นการนำผลจากทั้ง 2 ระยะที่ทำมาเป็นพื้นฐานแนวคิดแล้วเพิ่มส่วนของการรวบรวมวัสดุ อุปกรณ์ กลวิธี เข้าไปในงาน วัสดุบางงานใช้วัสดุจริง บางงานใช้การเลียนแบบหรือทำสำเนาจากของจริง โดยใช้อุปกรณ์ และกลวิธีที่หาได้ในยุคปัจจุบัน เช่น แผ่นใส กระดาษ และการระบายด้วยมือ มาสร้างเป็นผลงานที่ให้ความรู้สึกเห็นจริงและเห็นอย่างเป็นสำเนาที่เลียนแบบมาที่มาจากแนวคิดและเนื้อหา

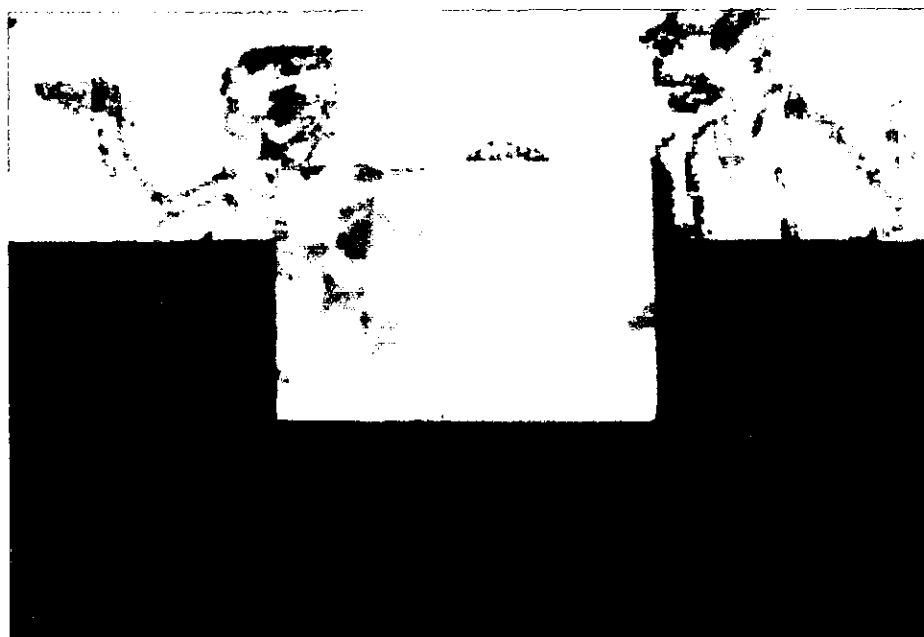
การก้าวข้ามสู่กระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายทั้งในทางบันเทิง ศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์ ทั้งการเก็บฐานข้อมูลการผลิตสื่อ และเป็นที่รู้กันดีว่ามันถูกใช้ทั้งผลิตทั้งสิ่งพิมพ์ สื่อทางวิทยุ โทรทัศน์ ฉะนั้นโลกของอนาล็อกจึงถูกเปลี่ยนเป็นโลกของดิจิทัล ซึ่งก็คือระบบที่ใช้การแปลงถ่ายข้อมูลด้วยตัวเลขและประมวลผ่านช่องสี่เหลี่ยมที่เรียกว่าพิกเซล โดยสิ่งเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นการต่อต้านกระแสสังคมยุคเก่า คือจุดเชื่อมต่อระหว่างวิถีชีวิตของผู้คนจะเปลี่ยนไป สู่ภาพของการจำลองผ่านโลกของคอมพิวเตอร์ มันคือจุดเปลี่ยนในสังคม และกระทบต่อทุกวงการ ทุกอย่างคือความอิสระทั้งความคิด การสร้างสรรค์และความประทับใจ มันคือการปฏิวัติยุคสมัยใหม่ (modern) ทุกอย่างเปลี่ยนทุกอย่างไม่จำกัดขอบเขตเข้าสู่โลกไร้พรมแดน ผลงานการพัฒนาในระยะที่ 2 นี้เป็นสะท้อนออกมาในแนวของโลกยุคดิจิทัล ซึ่งจะเป็นภาพที่แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวจากโลกของอนาล็อกสู่ดิจิทัลโดยใช้การแบ่งภาพเป็นส่วนๆ เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลง แต่ผลงานในช่วงที่ 3 จะเป็นการรวบรวมทั้งความคิด กระบวนการในสองชุดผลงานที่ผ่านมาบูรณาการใหม่ เพื่อให้เกิดความหลากหลายทางสื่อและความเป็นงานมีมิติโดยใช้สิ่งสำเร็จรูปปะติดเข้าไป

ด้านเนื้อหาเป็นการดูชุดผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเหม็นเหมือนเดิมซึ่งจะอิงกับเนื้อหาที่เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยบ้าง เรื่องการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และสิ่งแวดล้อม ซึ่งในเนื้อหาแต่ละภาพจะแสดงถึงการบอกเล่า เรื่องราว การตีความ และการผูกเชิงล้อเลียน เสียดสี ในแต่ละสถานการณ์ ภาพของการดูจะบอกเนื้อหาในตัวของมันเอง โดยผ่านทางตัวหนังสือ หรือผ่านทางลักษณะอาการของตัวการ์ตูน ภาพชุดไอ้จ้อย นับว่าเป็นตัวแทนที่โดดเด่นในการดูชุดผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเหม็น ลักษณะนิสัยของตัวละครจะมีการพูดจากชอบตลกแต่เสียดสีแต่แฝงด้วยความคิดที่เป็นตรรกะภาพชุด ซึ่งอาจเรียกได้ว่าผู้วิจัยยืมภาพจากสิ่งเหล่านี้มาจัดองค์ประกอบตัดทอนปรับแต่งและเขียนขึ้นใหม่ในมุมมองทางศิลปะทางความรู้ทางความอิสระทางความคิดและวิธีการ ซึ่งนับว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาในกระบวนการทางสื่อ ซึ่งมีผลงานดังนี้

กลุ่มที่ 3 ได้แก่

- |                             |                          |
|-----------------------------|--------------------------|
| 10. ชื่อภาพ สี่ที่มีอิทธิพล | ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร   |
| 11. ชื่อภาพ แฮอ กลุ่ม       | ขนาด 100 x 150 เซนติเมตร |
| 12. ชื่อภาพ ศูนย์ปราบผัว    | ขนาด 100 x 150 เซนติเมตร |
| 13. ชื่อภาพ ผิดยังไ้        | ขนาด 120 x 75 เซนติเมตร  |
| 14. ชื่อภาพ ไอ้จ้อย 1       | ขนาด 120 x 75 เซนติเมตร  |
| 15. ชื่อภาพ ไอ้จ้อย 2       | ขนาด 120 x 75 เซนติเมตร  |

#### 10. ชื่อภาพ สีที่มีอิทธิพล ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร



ภาพ สีที่มีอิทธิพล

#### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการเลือกเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการนำมาจัดวางใหม่ โดยในแต่ละช่วงจะคัดลอกมาโดยตรงจากต้นฉบับแล้วมาปรับเปลี่ยนสีเป็นสองโทน เพื่อให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งกัน แต่ในอัตราการแข่งขันจะเป็น 70-30 เพื่อให้ภาพมีความสมดุล การใช้กรอบสี่เหลี่ยมมาวางตรงกลางเพื่อเป็นตัวเชื่อมทั้งสองส่วนเข้าเป็นอันเดียวกัน การสร้างพื้นผิวเป็นสิ่งสำเร็จที่มีอยู่แล้ว โดยธรรมชาติเวลาที่มีการสแกนภาพเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์

#### การใช้สี

มีลักษณะขัดแย้ง การให้คำสีที่ตัดกันเพื่อสร้างความน่าสนใจมากขึ้นโดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

#### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิก โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

#### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิทัลด้วยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ และการปะติดวัสดุเพื่อให้เกิดความรู้สึกของการแทนคำสื่อผ่านจอ

## 11. ชื่อภาพ แฮ่อ กลุ้ม ขนาด 100 x 150 เซนติเมตร



ภาพ แฮ่อ กลุ้ม

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการเลือกเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการนำมาจัดวางใหม่ ซึ่งลักษณะการมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก

การสร้างพื้นผิว การใช้สรีระบายทับและสลัดสีด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นงานสองมิติ

### การใช้สี

การสลัดสีจะลดความแผ่นเรียบ เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจาริต ประเพณี ศิลปะป๊อป การใช้สรีระบายทับด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพ การให้ค่าสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนักเพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิค โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิทัลโดยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ แล้วระบายทับและสลัดสีด้วยสีบางๆ

## 12. ชื่อภาพ ศูนย์ปราบฉ้อ ขนาด 100 x 150 เซนติเมตร



ภาพ ศูนย์ปราบฉ้อ

### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการเลือกเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการนำมาจัดวางใหม่ ซึ่งลักษณะการมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวยกความจากตัวหลักการแยกกลุ่มและพื้นที่ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก

การสร้างพื้นผิว การใช้สีระบายทับและสลับสีด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นงานสองมิติ

### การใช้สี

การสลับสีจะลดความแผ่เรียบ เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจารีตประเพณี ศิลปะป๊อป การใช้สีระบายทับด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพ การให้คำสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนักเพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

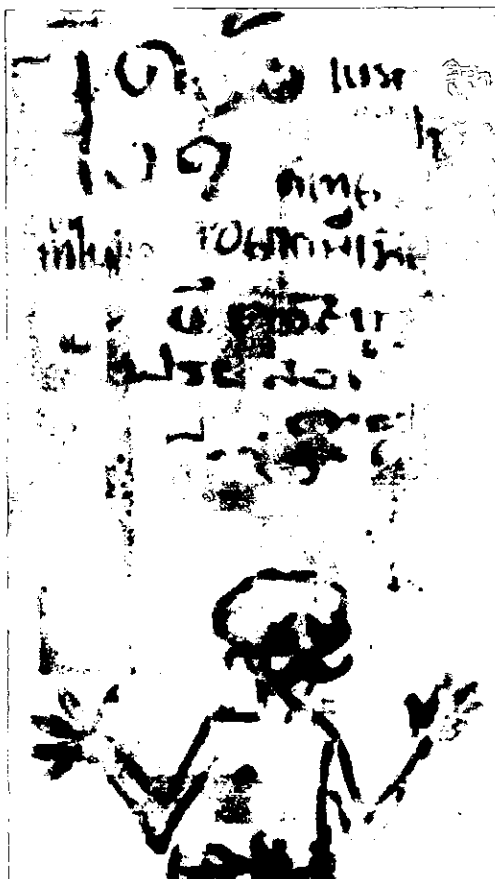
### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิก โดยจะใช้การทำสีสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิทัลด้วยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ แล้วระบายทับและสลับสีด้วยสีบางๆ

### 13. ชื่อภาพ ผิดยังไ้ ขนาด 120 x 75 เซนติเมตร



ภาพ ผิดยังไ้

#### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ให้อ้อยลักษณะการ จัดมีการเพิ่มพื้นที่ด้านบนมากขึ้นเพื่อเป็นการถ่วงน้ำหนักตัวด้านล่าง เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อเนื่อง และนำสายตาตามทิศทางของตัวการ์ตูน โดยจะเพิ่มน้ำหนักให้พื้นที่ว่างให้เป็นพื้นหลัง หรือส่วนของ คำพูด แต่การแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก และใช้วิธีแยกระยะ เพื่อเน้นรูปออกจากพื้น เส้นดำได้ถูกเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นของรูปร่าง และมีสัระบายเรียบเป็นพื้นหลัง

การสร้างพื้นผิว การใช้สัระบายทึบและสลัดสีด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลด ความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นงานสองมิติ

#### การใช้สี

การสลัดสีจะลดความแผ่นเรียบ เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจาริต ประเพณี ศิลปะป๊อป การใช้สัระบายทึบด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของ รูปภาพ การให้คำสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนักเพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิค โดยจะใช้การทำสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิทัลด้วยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ แล้วระบายทึบและสลัดสีด้วยสีบางๆ

#### 14. ชื่อภาพ ไอ้จ๋อย 1 ขนาด 120 x 75 เซนติเมตร



ภาพ ไอ้จ๋อย 1

#### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ไอ้จ๋อยลักษณะการจัดหาด้านข้างมีการหันหน้าไปด้านใดจะมีการเพิ่มพื้นที่ด้านนั้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อเนื่องและนำสายตาตามทิศทางของตัวการ์ตูน โดยจะเพิ่มให้พื้นที่ว่างให้เป็นพื้นหลัง หรือส่วนของคำพูดการแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก และใช้วิธีแยกระยะเพื่อเน้นรูปออกจากพื้น เส้นดำได้ถูกเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นของรูปร่าง และมีสีระบายเรียบเป็นพื้นหลัง

การสร้างพื้นผิว การใช้สีระบายทึบและสลับสีด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นงานสองมิติ

#### การใช้สี

การสลับสีจะลดความแผ่เรียบ เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจารีตประเพณี ศิลปะป๊อป การใช้สีระบายทึบด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพ การให้ค่าสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนักเพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิก โดยจะใช้การทำสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิทัลด้วยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ แล้วระบายทึบและสลัดสีด้วยสีบางๆ

### 15. ชื่อภาพ ไฉ่จ้อย 2 ขนาด 100 x 150 เซนติเมตร



ภาพ ไฉ่จ้อย 2

#### โครงสร้างของภาพ

การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ไฉ่จ้อยลักษณะการจัดหาด้านข้างมีการหันหน้าไปด้านใดจะมีการเพิ่มพื้นที่ด้านนั้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อเนื่องและนำสายตาตามทิศทางของตัวการ์ตูน โดยจะเพิ่มให้พื้นที่ว่างให้เป็นพื้นหลัง การแยกรูปและพื้นได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก และใช้วิธีแยกระยะเพื่อเน้นรูปออกจากพื้น เส้นดำได้ถูกเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเริ่มต้นเป็นพื้นของรูปร่าง

การสร้างพื้นผิว การใช้สีระบายทับและสลับสีด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นงานสองมิติ

#### การใช้สี

การสลับสีจะลดความแผ่เรียบ เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจาริต ประเพณี ศิลปะป๊อป การใช้สีระบายทับด้านบนให้เกิดพื้นผิวมีมิติ และเป็นการลดความแบนของรูปภาพ การให้ค่าสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนักเพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

### กระบวนการพิมพ์

เทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิค โดยจะใช้การทำสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

### การบูรณาการกลวิธี

คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และเขียนจากภายนอกแล้วแปรภาพเป็นระบบดิจิทัลด้วยการสแกนเข้าไปสร้างงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ แล้วระบายทับและสลัดสีด้วยสีบางๆ

### สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ รอย ลิซเทินสไตน์ ทั้ง 15 ภาพ ได้พบว่า รอย ลิซเทินสไตน์ ได้แนวคิดมาจาก วัฒนธรรม พ็อพ อาร์ต ช่วงปี ค.ศ. 1950 - 60 ในบริบทศิลปะ แม้ว่า การ์ตูนในโฆษณา ในนิตยสารหรือในหนังสือพิมพ์ แม้จะดูเป็นสิ่งที่ธรรมดาไม่น่าสนใจ แต่มันมีบางอย่างอยู่ในวัฒนธรรมเหล่านี้ รอย ได้ตีกรอบแนวคิดมาที่สิ่งเหล่านี้ วัฒนธรรม พ็อพที่รายนำมาเสนอ ภาพศิลปะคือสิ่งเหล่านี้ เป็นที่นิยมของผู้คนถูกออกแบบมาเพื่อ การเข้าถึงทุกกลุ่มคนมันคือภาพปรากฏแห่งมวลผลิตหรือการพิมพ์เพื่อเชิงธุรกิจพิมพ์เพื่อการแจกจ่ายจำหน่ายเป็นจำนวนมาก ๆ ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเขายืมภาพจากสิ่งเหล่านี้มาจัดองค์ประกอบตัดทอนปรับแต่งและเขียนขึ้นใหม่ในมุมมองทางศิลปะทางความรู้ ทางความอิสระทางความคิดและวิธีการผ่านเทคนิคเป็นเส้นขอบดำเป็นจุด (Benday Dot) ซึ่งนับว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาในกระบวนการทางสื่อสารมวลชน (สิ่งพิมพ์)

ในบริบทสังคมยุคอิสระทางความคิดซึ่งเมื่อนำผลจากการวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของผู้วิจัยในบริบทของสังคมไทย จึงได้ที่มาของการ์ตูนที่เป็นที่นิยมของสังคมไทย คือ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน

ด้านเนื้อหาเป็นที่ทราบว่าการ์ตูนชุดนี้จะอิงกับเนื้อหาที่เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยบ้าง เรื่องการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและสิ่งแวดล้อม ซึ่งในเนื้อหาแต่ละภาพจะแสดงถึงการบอกเล่า เรื่องราว การตีความ และการผูกเชิงล้อเลียน เสียดสี ในแต่ละสถานการณ์ ภาพของการ์ตูนจะบอกเนื้อหาในตัวของมันเอง โดยผ่านทางตัวหนังสือ หรือผ่านทางลักษณะอาการของตัวการ์ตูน ภาพชุดไ้อจ้อย นับว่าเป็นตัวแทนที่โดดเด่นในการ์ตูนชุดผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลักษณะนิสัยของตัวละครจะมีการพูดจากชอบตลกแต่เสียดสี แต่แฝงด้วยความคิดที่เป็นตรรกะภาพชุด

รูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์ การจัดวางภาพจะเป็นการตีกรอบเอาบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการ คือ ไ้อจ้อยลักษณะการจัดหากันข้างมีการหันหน้าไปด้านใดจะมีการเพิ่มพื้นที่ด้านนั้นเพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อเนื่องและนำสายตาตามทิศทางของตัวการ์ตูน โดยจะเพิ่มให้พื้นที่ว่างให้เป็นพื้นหลัง หรือส่วนของคำพูด แต่หากมีตัวการ์ตูนสองตัวจะใช้การจัดวางในลักษณะมีระยะหน้า-หลัง โดยนำผลจากการวิเคราะห์ภาพมาใช้ กล่าวคือ ส่วนที่อยู่ด้านหน้าคือตัวการ์ตูนหลักทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด จะมีขนาดใหญ่กว่าตัวการ์ตูนที่สองทำหน้าที่เป็นตัวขยายความจากตัวหลักการแยกแยะและพื้นที่ได้ใช้ลักษณะของรูปร่างของตัวการ์ตูนเป็นหลัก และใช้วิธีแยกระยะเพื่อเน้นรูปออกจากพื้น เส้นดำได้ถูกเขียนให้รอบรูปร่างโดยมีจุดเม็ดสกรีนเป็นพื้น และมีสีระบายเรียบเป็นพื้นหลัง

การสร้างพื้นผิว การใช้จุดเม็ดสกรีนเป็นพื้นผิวมีเหตุผลสองประการคือหนึ่งเพื่อเป็นการลดค่าของสี และสองเป็นการลดความแบนของรูปภาพโดยจะมีการตัดกันกับพื้นหลังที่ระบายเรียบ และรูปร่างด้านหน้าที่ไล่ความเป็นพื้นผิว

การใช้สีหลัก 5 สี ถูกนำมาจากการวิเคราะห์ผลงาน ได้แก่ เหลือง แดง น้ำเงิน เขียว และดำ และการตัดกันของสีจะเห็นได้ชัดจากน้ำหนักกัน ได้แก่ ขาว เหลือง แดง กับ น้ำเงิน เขียว ดำ ในขณะที่เดียวกันในแต่ละกลุ่มจะมีการลดหลั่นกันของสี คือ เหลืองจะช่วยลดขาว แดงจะช่วยลดความสว่างของเหลือง เช่นกันกับโทนน้ำเงิน เขียวจะลดความเข้มของดำ

เทคนิคการพิมพ์ในส่วนของจุดสกรีน ผู้วิจัยได้ใช้การพิมพ์ออกจากเครื่องพิมพ์แล้วมาทำการปะติดลงบนผ้าใบอีกครั้ง โดยจะใช้การทำสำเร็จจากในคอมพิวเตอร์และพิมพ์ออกมาเทียบในขนาดเล็กๆ แล้วจึงพิมพ์ขนาดใหญ่เพื่องานจริง

การบูรณาการกลวิธีได้ใช้การพิมพ์จากคอมพิวเตอร์แล้วนำมาผสมผสานกับการระบายด้วยมือ กล่าวถึงการปะติดวัสดุจากการพิมพ์ หากมองในขบวนการอาจแตกต่างจากผลของการวิเคราะห์แต่ผลที่ได้ออกมาเหมือนกัน

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ศิลปะสื่อประสม : กรณีศึกษาจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทนสไตน์” นี้เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยมีจุดประสงค์การวิจัยคือ

1. เพื่อศึกษางานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนแนว รอย ลิชเทนสไตน์ ในประเด็นต่าง ๆ คือ

1.1 ที่มาของแนวคิด

1.2 เนื้อหาของภาพ

1.3 รูปแบบและกลวิธีในการสร้างสรรค์ อันได้แก่

1.3.1 โครงสร้างของภาพ

1.3.2 การใช้สี

1.3.3 กระบวนการพิมพ์

1.3.4 การบูรณาการกลวิธี

2. เพื่อนำผลจากการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมการ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนระนาบรองรับ ตามที่มาจากแนวคิดและเนื้อหาของภาพภายใต้บริบทสังคมไทย

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงวิธีการสร้างงานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนตามแนว รอย ลิชเทนสไตน์ ในประเด็นที่มาจากความคิด เนื้อหาของภาพ และกลวิธีในการสร้างสรรค์

2. สามารถนำผลจากการศึกษางานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคน มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในแบบของตัวเอง

3. เป็นประโยชน์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก การเชื่อมโยงบริบทสังคมกับผลงานทางศิลปะ การศึกษาเทคนิคทางการสร้างผลงานศิลปะ และการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรม

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาวิเคราะห์จิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของ รอย ลิชเทนสไตน์ ซึ่งสร้างขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1961-1965 จำนวน 15 ภาพได้แก่

1. Engagement Ring, 1961. oil on canvas, 172 x 201.9 cm.

2. Girl With Ball, 1961. oil on canvas, 1537 x 92.7 cm.

3. George Washington, 1962. oil on canvas, 129.5 x 96.5 cm.

4. The Kiss, 1962. oil on canvas, 203 x 172.7 cm.

5. Eddie Diptych, 1962. two panels, oil on canvas, 118.8 x 132.1 cm.

6. Masterpiece, 1962. oil on canvas, 137.2 x 137.2 cm.

7. Mad Scientist, 1963. magna on canvas, 127 x 151 cm.

8. Hopeless, 1963. oil on canvas, 111.7 x 111.7 cm.

9. I Know...Brad, 1963. oil and magna on canvas, 168 x 96 cm.

10. Drowning Girl, 1963. oil and magna on canvas, 171.8 x 169.5 cm.

11. Nurse, 1964. magna on canvas, 121.9 x 121.9 cm.
12. We Rose Up Slowly, 1964. oil and magna on canvas, two panels, 172.7 x 61 cm. and 172.7 x 172.7 cm.
13. Vicky, 1964. enamel on steel, 106 x 106 cm.
14. Shipboard Girl, 1965. offset lithograph in red, blue, yellow and black, 69.9 x 51.4 cm
15. The Melody Haunts My Reverie, 1965. silkscreen in red, blue, yellow and black 69.9 x 51.4 cm.

### สรุปผลการศึกษาวิจัย

การศึกษาวិเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการ์ตูนภาพคนของรอย ลิซเทินสไตน์ ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 15 ภาพนั้นได้สรุปผลออกมาทั้งข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย และข้อมูลทางตารางการวิเคราะห์ภาพออกมาแล้วมีผลดังนี้

ในประเด็นที่มาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 15 ภาพนี้มี 2 ประเด็น คือ

#### 1. ในวัฒนธรรม พ็อพ อาร์ต

ช่วงปี ค.ศ. 1950 - 60 ได้สะท้อนให้เห็นการต่อต้านกระแสสังคมยุคเก่า อย่างเห็นได้ชัด สังคมยุค 1950 และ 1960 คือรอยต่อทำให้เกิดถึงชีวิตชนชั้นสูง การพักผ่อนบนเรือกระโปรงสั้น ปี 1960 คือจุดเปลี่ยนในสังคม และกระทบต่อวงการแฟชั่น ทุกอย่างคือความอิสระทั้งความคิด การสร้างสรรค์และความประทับใจ มันคือการปฏิวัติยุคสมัยหลักวิชา (Renaissance) ทุกอย่างเปลี่ยนทุกอย่างไม่ใช่สำหรับคนรวยแล้วทุกคน สามารถฟังเพลงชั้นดีจากโทรทัศน์ จากวิทยุ มีทั้งเพลงร็อก (Rock) พ็อพ (Pop) วงการแฟชั่น การออกแบบ ฯลฯ ([www.geo.cities.com/sixties/central](http://www.geo.cities.com/sixties/central) : introduction (14/12/2002))

ในบริบทศิลปะ แม้ว่าการดูในโฆษณา ในนิตยสารหรือในหนังสือพิมพ์ แม้จะดูเป็นสิ่งธรรมดาไม่น่าสนใจ แต่มันมีบางอย่างอยู่ในวัฒนธรรมเหล่านี้ รอยได้ตีกรอบแนวคิดมาที่สิ่งเหล่านี้ วัฒนธรรม พ็อพที่รายนามเสนอภาพศิลปะคือสิ่งเหล่านี้ เป็นที่นิยมของผู้คนถูกออกแบบมาเพื่อการเข้าถึงทุกกลุ่มคนมันคือภาพปรากฏแห่งมวลผลิตหรือการพิมพ์เพื่อเชิงธุรกิจพิมพ์เพื่อการแจกจ่ายจำหน่ายเป็นจำนวนมาก ๆ ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเขายืมภาพจากสิ่งเหล่านี้มาจัดองค์ประกอบตัดทอนปรับแต่งและเขียนขึ้นใหม่ในมุมมองทางศิลปะทางความรู้ ทางความอิสระทางความคิดและวิธีการผ่านเทคนิคเป็นเส้นขอบดำเป็นจุด (Benday Dot) ซึ่งนับว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาในกระบวนการทางสื่อสารมวลชน (สิ่งพิมพ์)

#### 2. ในบริบทสังคมยุคอิสระทางความคิด

ในประเด็นเรื่องราวของภาพจากทั้งหมด 15 ภาพ แยกได้ดังนี้

##### 1. เรื่องราวมาจากหนังสือการ์ตูนทั้งหมด โดยแบ่งด้านอารมณ์ คือ

1.1 เรื่องราวของความรักของพระเอก นางเอก

1.2 เรื่องราวของการรอคอยคนรัก

- 1.3 เรื่องราวของการร้องไห้ให้กับคนรัก
- 1.4 เรื่องราวของการความทุกข์ทรมานจากคนรัก
- 1.5 เรื่องราวของความน่ากลัวน่าตื่นเต้น
- 1.6 เรื่องราวสนุกสนาน บ้าบอ
2. เรื่องราวที่นำมาจากหน้าโฆษณาในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร แบ่งได้คือ
  - 2.1 จากสถานพักตากอากาศ
  - 2.2 จากเรือสำราญ

เรื่องของโครงสร้างของภาพ การจัดวางโครงสร้างของภาพเป็นการจัดวาง รูปร่างโดยใช้ภาพหน้าคนเป็นหลัก โดยภาพของส่วนประกอบต่าง ๆ ในแต่ละภาพเป็นตัวเสริมให้เกิดความสมดุลย์ในลักษณะสมดุลย์ทางสายตาเมื่อพิจารณาจากเส้น น้ำหนัก สี และพื้นผิวเมื่อตัดกับพื้นที่ว่างแล้ว โครงสร้างมีความเป็นกลุ่มก้อนของเอกภาพ มีการใช้ขนาดของรูปร่างที่มีความแตกต่างเพื่อสร้างมิติความใกล้-ไกล เช่นใบหน้าด้านหน้าใหญ่ ด้านหลังเล็ก และเส้นรายละเอียดของส่วนประกอบในภาพเพื่อผลึกให้รูปร่างด้านหลังกลมกลืน

การใช้ทิศทางของเส้นรูปร่าง มีลักษณะนำสายตาเข้าสู่จุดศูนย์รวมเนื้อหาของภาพ เช่นการใช้รั้วของเส้นผมมัดเข้าหาใบหน้าในรูป Hopless และ Drowning Girl หรือแม้แต่การใช้กลุ่มของโทนสีที่ตัดกันเพื่อดึงความสนใจของภาพ โดยส่วนมากแล้วมักใช้สีของเส้นผมเป็นตัวดีกรอบตามด้วยสีของพื้นภาพที่มีน้ำหนัก เพื่อผลึกให้ภาพมีมิติ

รูปและพื้นเป็นการแบ่งด้วยเนื้อหาของภาพเป็นหลัก กล่าวคือ รูปร่างคนคือจุดรวมใหญ่ในภาพ การจัดวางมีการวางใช้ใบหน้าที่ใหญ่กว่าส่วนอื่น ๆ เป็นอัตราส่วนถึง 80-90 เปอร์เซ็นต์ของภาพทั้งหมด และในส่วนของจุดซึ่งก็คือพื้นผิวของงาน ได้แยกให้เห็นชัดเจน โดยจุดจะแทนค่าสีผิวของดินส่วนการระบายเรียบจะแทนส่วนของที่เหลือ เช่น พื้นภาพ เส้นผม หรือเสื้อผ้า

เมื่อมองโดยรวมแล้วการจัดวางนอกจากจะดึงภาพจากต้นฉบับมาแล้วศิลปินได้เพิ่มส่วนพื้นที่ว่างด้านหน้าที่คนหันไป เช่น หันขวา การเพิ่มพื้นที่ว่าง ด้านขวาออกไปให้คนชิดซ้ายช่วยให้ภาพดูไม่แน่นอัดอัด

เรื่องของการใช้สี จากภาพทั้งหมดที่นำมาวิเคราะห์ โดยส่วนมากจะมีไม่เกิน 5 สีคือ ดำ น้ำเงิน เขียว แดง เหลือง โดยสีที่ใช้มักจะเป็นสีขั้นที่ 1 และแม่สี และในบางภาพจะมีการใช้ 2 สี เช่น Mad Scientist, Engagement Ring หรือ Drowning Girl เป็นเพราะภาพที่ศิลปินนำมาคัดลอกเป็นภาพขาวดำหรือภาพที่พิมพ์ 2 สี ตามลักษณะของต้นฉบับ ซึ่งส่วนใหญ่ภาพเหล่านั้นจะมีการใช้ สีเหลือง และดำ หรือน้ำเงินและดำ

การใช้สีตัดกันของโทนสีร้อน-เย็น จะมีการใช้ร้อนคือเหลืองและแดง ส่วนเย็นจะเป็นเขียว น้ำเงินโดยมีอัตราการใช้ทั้งนี้ กล่าวคือ หากร้อนจะถูกใช้ในบริเวณส่วนของใบหน้าและเส้นผมเป็นอัตราร้อยละ 70-80 ส่วนเย็นจะถูกใช้อัตราร้อยละ 20-30 ในบริเวณส่วนเสื้อผ้า ผมหาย และส่วนประกอบอื่น ๆ การใช้เส้นดำตัดขอบของรูปร่าง รูปทรง ทำให้ภาพมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันทั้งภาพ เมื่อพิจารณางานโดยภาพรวมแล้ว เส้นดำจะเป็นแกนหลักของภาพทั้งหมดที่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมดสามารถดูได้จากตารางวิเคราะห์ในแต่ละภาพจะมีเส้นเป็นส่วนประกอบทั้งในส่วนหลัก การทัศนศิลป์และมูลฐานทัศนศิลป์

ในส่วนของการใช้สีกลมกลืนจะเป็นภาพโทนสีเดียวและใช้เส้นดำตัดเช่น ภาพ George

washington Mad Scientist, Drowning Girl งานจะมุ่งใช้เส้นพื้นดำในการคุมน้ำหนักภาพ ส่วนการลดหลั่นน้ำหนักดในแต่ละสีจะใช้จุดเม็ดสกรีนเพื่อลดค่า โดยทั่วไปจะอยู่ประมาณ 30-40 เปอร์เซนต์ ทำให้ภาพมีน้ำหนักมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน มีการใช้สีเพียงไม่กี่สี

เรื่องของกระบวนการพิมพ์ นอกจากการระบายสีเรียบแล้ว งานของศิลปินยังมีการใช้เทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วยในงานระบายสีหนึ่งก็คือ การพิมพ์ ในที่นี้จะตั้งแต่การทำ Stencil การทำ Serigraph การทำ Stencil จะใช้ในส่วนของการจุด โดยมีวิธีการทำเจาะช่องเป็นรูที่มีขนาดระยะเท่า ๆ กัน (Repeat) ทาบลงบนแผ่นผ้าใบ แล้วใช้ส้อมครีกลดผสมกับน้ำมันสนให้แห้ง ติดให้สีมีลักษณะเป็นลอนง ผ่านช่องที่เจาะไว้เกิดเป็นจุดสม่ำเสมอ เช่นงานในช่วงปี 1961-1963 ส่วนการทำ Serigraph จะพบผลงานช่วงปลายหลังจากปี 1963 จุดสกรีน จะใช้การทำต้นฉบับลงในกรอบผ้าไหม แล้วปาดสีตามความต้องการ รวมทั้งการกรอบผ้าไหมตามจำนวนของสีที่จะมีในชิ้นงานพิมพ์ ที่ละสีจนครบเช่นงานในช่วงปี 1964 -1965 คือ The Melody Haunts My Reverie เป็นการพิมพ์ด้วย Serigraph ทั้งหมด และสิ่งที่ดูเป็นรูปแบบใหม่ในการสร้างสรรค์งานศิลปะช่วงนี้คือ การพิมพ์ออฟเซทในงาน Shipboard Girl

กล่าวโดยสรุปกระบวนการพิมพ์ที่ใช้ในงานของรอยจะถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์เรื่องความเร็วในการสร้างงาน เขาใช้ทุกวิธีที่จะได้มาช่วยผลลัพธ์ที่ต้องการ และใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ประยุกต์เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่เขาต้องการไม่ว่าเป็นทำ Stencil Serigraph, offset ถูกใช้และรวบรวมขึ้นชิ้นงาน ที่มีผลลัพธ์ที่ดีกว่าการทำด้วยมือ ซึ่งใช้ทั้งเวลา และโอกาสความผิดพลาดสูง

เรื่องของกระบวนการการกลวิธี ศิลปินในยุค 1950 เป็นต้นมา มีวิธีการใช้กลวิธีในการสร้างงานที่แตกต่างจากยุคก่อนเป็นอย่างมาก เมื่อได้ทำการวิเคราะห์ภาพผลงานของรอยแล้วพบว่า การรวบรวมทั้งสื่อผสม กระบวนการพิมพ์ กลวิธีการสร้างสรรค์ เป็นสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก งานช่วงแรกคือปี 1960 เป็นต้นมา การใช้สีน้ำมันระบายบนพื้นผ้าใบ เริ่มเป็นปัญหาในส่วนของการระบายแบบเรียบเขาได้ทดลองใช้ Magna ผสมกับสีได้ผลลัพธ์คือสีมีความวาวในช่วงต่อมาเขาใช้การผสมเองแทนการซื้อจากท้องตลาด โดยใช้สีน้ำมันผสมสีน้ำมันผลลัพธ์ที่ออกมาไม่แตกต่างช่วงต่อมาได้เปลี่ยนไปใช้ครีกลี ผสมกับน้ำมันสนช่วยให้การระบายได้เรียบและใส การให้ Enamel หรือสีที่มีความใสระบายในผลงาน Nurse, 1964 เกิดเป็นภาพลักษณะใหม่ ในงานศิลปะเช่นกันหรือการใช้สีจากขบวนการพิมพ์เชิงพาณิชย์ (Offset) ก็ให้ผลลัพธ์เรื่องความสะอาด และประหยัดเวลาการทำ Stencil เพื่อลดเวลาการทำจุดสกรีนซึ่งต่อมาพัฒนามาเป็นการทำ Serigraph ที่รวดเร็วกว่า จนแม้กระทั่งการพิมพ์ด้วยระบบออฟเซต ก็คือผลลัพธ์ที่ผลงานไม่ได้มีความแตกต่างกัน โดยสรุปแล้ว ศิลปินจะใช้การบูรณาการกลวิธีทุกอย่างเพื่อได้มาซึ่งผลลัพธ์ ขยายผลงานที่เขาตั้งใจไว้

## 2.2 จากเรือสำราญ

เมื่อนำผลจากการที่ได้วิเคราะห์ภาพมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในแนวของผู้วิจยจากนั้น ผู้วิจยจะนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนา สร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมการ์ตูนภาพคน โดยการบูรณาการกระบวนการพิมพ์ การระบายสี และกลวิธี ลงบนระนาบรองรับ ตามที่มาของแนวคิดและเนื้อหาของภาพภายใต้บริบทสังคมไทย ผลงานที่ได้คัดเลือกมาทั้งหมด 15 ภาพ โดยได้แบ่งผลงานออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 3 กลุ่มคือ

กลุ่มที่ 1 ได้แก่

1. ชื่อภาพ ผู้ใหญ่มากับทุงหมาเมิน 1 ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร

2. ชื่อภาพ ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน 2 ขนาด 80 x 100 เซ็นติเมตร
3. ชื่อภาพ แกลงการณ์ 1 ขนาด 50 x 70 เซ็นติเมตร
4. ชื่อภาพ จะบอกให้ ขนาด 70 x 90 เซ็นติเมตร
5. ชื่อภาพ แยมแล้ว ขนาด 70 x 90 เซ็นติเมตร

#### กลุ่มที่ 2 ได้แก่

1. ชื่อภาพ จะขับไล่ไสส่ง ขนาด 50 x 70 เซ็นติเมตร x 5 ส่วน
2. ชื่อภาพ ท่านครับ ขนาด 50 x 70 เซ็นติเมตร x 5 ส่วน
3. ชื่อภาพ ก้อย่างงี้ไ้ ขนาด 50 x 70 เซ็นติเมตร x 2 ส่วน
4. ชื่อภาพ นี่แกรู้มั๊ย ขนาด 50 x 70 เซ็นติเมตร x 3 ส่วน

#### กลุ่มที่ 3 ได้แก่

1. ชื่อภาพ สี่ที่มีอิทธิพล ขนาด 60 x 80 เซ็นติเมตร
2. ชื่อภาพ แฮ่ กลุ่ม ขนาด 100 x 150 เซ็นติเมตร
3. ชื่อภาพ ศูนย์ปราบผิว ขนาด 100 x 150 เซ็นติเมตร
4. ชื่อภาพ ผิดยังไ้ ขนาด 120 x 75 เซ็นติเมตร
5. ชื่อภาพ ไอ้จ๋อย 1 ขนาด 120 x 75 เซ็นติเมตร
6. ชื่อภาพ ไอ้จ๋อย 2 ขนาด 120 x 75 เซ็นติเมตร

ในการพัฒนาผลงานในรูปแบบของผู้วิจัยภายใต้บริบทของสังคมไทย โดยใช้เนื้อหาหลักคือภาพการ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน การสร้างสรรค์ผลงานพอจะสรุปได้ดังนี้

ผลงานชุดแรก จะเป็นการนำเอาผลจากการวิเคราะห์มาสร้างสรรค์ ซึ่งจะมีความคล้ายกับผลงานของศิลปินที่ศึกษาในด้านของรูปแบบการใช้สีหรือการจัดวางภาพแต่แตกต่างกันในเรื่องของกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งจะมีการใช้วัสดุสำเร็จมาผสมในงานโดยการปะติด คือลวดลายของจุดเม็ดสีกรีน

ชุดที่สอง ในเรื่องของที่มาของแนวคิดนำมาจากผลการวิเคราะห์ คือ ตามบริบทของวิถีการนำเสนอของศิลปินโปป โดยการนำความเป็นที่นิยม มาเป็นเนื้อหาหลักในการสร้างสรรค์ แต่ในส่วนเนื้อหาของได้ใช้บริบทสังคมไทย คือ เรื่องของความนิยมการ์ตูน แสดงออกผ่านเนื้อหาด้านสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และสิ่งแวดล้อม ในด้านรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์ ได้พัฒนาเข้าสู่กระบวนการพิมพ์จาก คอมพิวเตอร์โดยยังคงใช้ลักษณะการจัดวางภาพ การสร้างพื้นและรูปและการสร้างพื้นผิว ตามผลการวิเคราะห์บางส่วนและใช้การพัฒนาตามแบบผู้วิจัยส่วนหน้า

การใช้สีจะลดความเป็นสีดิบ มาเป็นสีขั้นที่ 2 และ 3 เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในลักษณะความขัดแย้งจากจารีตประเพณี ศิลปะโปป การให้คำสีที่ตัดกันมาเป็นการลดหลั่นกันของน้ำหนัก เพื่อให้เกิดความเป็นมิติมากขึ้น โดยใช้ความสามารถของการปรับแต่งของโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์ในส่วนของการเทคนิคการพิมพ์ใช้การพิมพ์ตรงจากเครื่องพิมพ์ แล้วใช้การปะติดกับวัสดุรองรับซึ่งเป็นทั้งกระดาษและแผ่นอคริลิค การบูรณาการเทคนิคก็คือการนำเอาทั้งการพิมพ์และการสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์นำไปสู่การบูรณาการ

ชุดที่สามจะมีการพัฒนามาจากชุดที่ 2 คือ เรื่องของการบูรณาการเทคนิคโดยการผสมหลายวัตถุเข้าทั้งการปะติด การระบายจากสื่อหลายประเภท

## อภิปรายผล

มาถึงจุดนี้พอจะกล่าวได้ว่าช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 ผลจากสังคมยุค 60 ได้เกิด โลกทวีความเจริญขึ้นมาก คนในแต่ละชาติมีอิสระในการที่จะคิด จะทำอะไรก็ได้ตามที่ตัวเองต้องการ การไปมาหาสู่กันได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ความคิดและรูปแบบของการสร้างผลงาน ศิลปะกระจายออกไปเพื่อการรับและการให้ส่งอิทธิพลซึ่งกันและกัน อาจกล่าวได้ว่าความเชื่อแบบดั้งเดิมที่ว่า ศิลปะต้องมีความงดงามตามธรรมชาติ และศิลปินต้องมีฝีมือสูงส่งได้เปลี่ยนไป และมีความเชื่อใหม่ว่าผลงานทางศิลปะ นั้นควรเป็นงานที่เน้นในเรื่องของการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกของผู้สร้าง สรรค์อย่างอิสระมากกว่า การขายซึ่งและยอมรับเกี่ยวกับศิลปกรรมชั้นสูงเป็นหนึ่งในสิ่งต่างๆ ที่จำแนกความแตกต่างระหว่างชนชั้นสูงจากผู้ที่ด้อยกว่าทางสังคม ความเข้าใจเกี่ยวกับแง่มุมประเด็นสำคัญอันหนึ่งของศิลปะคือ ศิลปินผู้อาวุโสมากมายมาจากชนชั้นนายทุนน้อย (petty bourgeois) ถึงแม้ว่ามีผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับศิลปะ มีท่าทีที่เยาะเย้ยถากถางและตั้งข้อกังขาที่ถูกรับเอามา เมื่อการตื่นเกี่ยวกับสงครามและภาพลามกต่าง ๆ ได้ถูกเปลี่ยนรูปไปสู่งานจิตรกรรมและประติมากรรมต่าง ๆ และผลงานศิลปะเหล่านั้นได้รับการรับรองโดยสถาบันวัฒนธรรมชั้นสูงอย่างเช่น Tate gallery มันก็ได้กลายเป็นสิ่งที่ยอมรับกันได้สำหรับชนชั้นกลางที่จะผลิตเพเลินเจริญใจกับมัน และได้ถูกมองว่าให้ความสนุกสนานแก่พวกเขา อย่างน่าอัศจรรย์ เนื้อหาที่น่าดูถูกเหยียดหยามได้ถูกแปรเปลี่ยนจากของที่มีราคาสูง สิ่งที่เหลือไร้สาระธรรมดาๆ ที่ไม่น่าสนใจไปสู่สิ่งที่มีราคาแพง กลายเป็นศิลปะที่หายาก นำแปลกที่ว่า วัฒนธรรมรองของคนส่วนน้อยได้มาแย่งชิงหรือปันเอาสิ่งที่ตรงข้ามของมันโดยไม่ต้องละทิ้งคุณค่าต่างๆ ของชนชั้นสูงของมันเองลงไป ดังที่เราจะเห็นได้ต่อไปภายหลัง ศิลปินแนวพ็อพใหม่ (neo-pop artist) ชาวอเมริกัน เจฟฟ์ คูนส์ (Jeff Koons) ได้เตรียมตัวของเขาเองเพื่อภารกิจเกี่ยวกับการชักชวนให้ชนชั้นกลางทั้งหลายไม่ต้องอับอายเกี่ยวกับเรื่องศิลปะที่ไร้ค่า (kitsch) และภาพ (สิ่ง) ลามกอนาจาร (porn) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้รับการผลิตออกมาจากโรงงานในปริมาณมหาศาลอันนั้น (วอร์คเกอร์. 1999 : 86)

การก้าวข้ามสู่กระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายทั้งในทางบันเทิง ศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์ ทั้งการเก็บฐานข้อมูลการผลิตสื่อ และเป็นที่รู้กันดีว่ามันถูกใช้ทั้งผลิตทั้งสิ่งพิมพ์ สื่อทางวิทยุ โทรทัศน์ ฉะนั้นโลกของอนาล็อกจึงถูกเปลี่ยนเป็นโลกของดิจิทัล ซึ่งก็คือระบบที่ใช้การแปลงถ่ายข้อมูลด้วยตัวเลขและประมวลผ่านช่องสี่เหลี่ยมที่เรียกว่าพิกเซล โดยสิ่งเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นการต่อต้านกระแสสังคมยุคเก่า คือจุดเชื่อมต่อระหว่างวิถีชีวิตของผู้คนจะเปลี่ยนไป สู่ภาพของการจำลองผ่านโลกของคอมพิวเตอร์ มันคือจุดเปลี่ยนในสังคม และกระทบต่อทุกวงการ ทุกอย่างคือความอิสระทั้งความคิด การสร้างสรรค์และความประทับใจ มันคือการปฏิวัติยุคสมัยใหม่ (modern) ทุกอย่างเปลี่ยนทุกอย่างไม่จำกัดขอบเขตเข้าสู่โลกไร้พรมแดน ผลงานการพัฒนาในระยะที่ 2 นี้เป็นสะท้อนออกมาในแนวของโลกยุคดิจิทัล ซึ่งจะเป็นภาพที่แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวจากโลกของอนาล็อกสู่ดิจิทัลโดยใช้การแบ่งภาพเป็นส่วนๆ เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลง

จากการที่วัฒนธรรมพ็อพได้ทำลายรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในอดีตที่ผ่านมา มาถึงยุคปัจจุบันการสร้างสรรค์ก็ได้มีรูปแบบที่เป็นเฉพาะแบบใดแบบหนึ่ง แต่มันมีแนวโน้มของการผสมผสานสื่อวัสดุทั้งเป็นสิ่งสำเร็จ (ready made) และสิ่งที่ผลิตขึ้นเองตามความเหมาะสม ทั้งสภาวะแวดล้อมหรือความต้องการของผู้สร้างสรรค์งานเอง ผู้วิจัยมีความคิดที่ได้จากการหาวัสดุ

ที่ใกล้ชิดและความสะดวกในการควบคุมคือการนำเอาคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสร้างสรรค์งานตามลักษณะการบูรณาการกลวิธีของศิลปินที่ศึกษา เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ต้องการ

ในการพัฒนาผลงานด้านที่มาของแนวคิดคือการหยิบประเด็นของสื่อภาพเคลื่อนไหว (moving screen) ที่มีการปรับเปลี่ยนรูปทรงจากภาพนิ่งต่อเนื่องกันเป็นฉาก ๆ เกิดเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้และเปลี่ยนสีไปตามสถานการณ์ของเนื้อเรื่อง เช่นเดียวกับการ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเหม็นได้เปลี่ยนไปเป็นรูปแบบสื่อทางเครื่องรับโทรทัศน์

เนื้อหาที่เป็นการ์ตูนชุดผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเหม็นซึ่งจะอิงกับเนื้อหาที่เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยบ้าง เรื่องการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและสิ่งแวดล้อม ซึ่งในเนื้อหาแต่ละภาพจะแสดงถึงการบอกเล่า เรื่องราว การตีความ และการผูกเชิงล้อเลียน เสียดสี ในแต่ละสถานการณ์ ภาพของการ์ตูนจะบอกเนื้อหาในตัวของมันเอง โดยผ่านทางตัวหนังสือ หรือผ่านทางลักษณะอาการของตัวการ์ตูน ภาพชุดไฉ่จ๋อย นับว่าเป็นตัวแทนที่โดดเด่นในการ์ตูนชุดผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเหม็น ลักษณะนิสัยของตัวละครจะมีการพูดจากชอบตลกแต่เสียดสี แต่แฝงด้วยความคิดที่เป็นตรรกะภาพชุด ซึ่งอาจเรียกได้ว่าผู้วิจัยยืมภาพจากสิ่งเหล่านี้มาจัดองค์ประกอบตัดตอนปรับแต่งและเขียนขึ้นใหม่ในมุมมองทางศิลปะทางความรู้ ทางความอิสระทางความคิดและวิธีการ ซึ่งนับว่าเป็นการทำสำเนาจากสำเนาในกระบวนการทางสื่อ

ทั้งหมดจะได้ส่งผลสู่การขยายแนวคิดจากยุคปัจจุบัน ไปสู่การเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ ด้วยตัวเชื่อมตามแนวคิดของศิลปะพ็อพทั้งทาง สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม นับเป็นจุดที่เริ่มสู่การพัฒนาและนำเสนอผลงานศิลปะในยุคต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

จากยุคทศวรรษที่ 60 เป็นต้นมา แนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะได้ต่อต้านรูปแบบประเพณีแบบเก่าอย่างสิ้นเชิง ซึ่งจะเป็นด้วยผลพวงจากสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไป จึงก่อให้เกิดรูปแบบใหม่ทางศิลปะที่ไม่จำนนต่อการหยุดการดิ้นรนหาความเป็นปัจเจกบุคคล แล้วสามารถกลมกลืนกับสังคมธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม กลับมาสู่ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับชีวิตส่วนรวม ซึ่งอาจหมายถึงกลุ่มผู้บริโภคจะไม่ใช่เพียงเสพศิลปะด้วยความกระหายหรือเพื่อความปิติยินดี แต่อาจจะรวมไปสู่การสร้างความเป็นปัจเจกในตัวของตัวเอง คือ ศิลปะก็คือศิลปะ เพื่อศิลปะมีความหมายตามการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมส่งผลต่อคุณค่าความตึงตามผลวัตถุของโลก

เมื่อผู้สร้างสรรค์งานศิลปะได้เข้าใจในโลกของความเป็นศิลปะแล้ว การพัฒนาย่อมจะไม่อยู่เพียงสื่อวัสดุใดวัสดุหนึ่ง แต่การนำศิลปะสู่สังคมในยุคหน้าจะมีเทคโนโลยีเป็นตัวแปร ผู้จัดทำคาดว่าแนวโน้มศิลปะจะมีใช้ภาพที่สัมผัสได้อีกต่อไป แต่จะเป็นภาพที่อยู่ในมโนคติของมนุษย์ที่ปรับเปลี่ยนในสถานการณ์โลกต่อไป ไม่มีคำนิยามและการตีความ แต่เราจะรู้ว่ามันคือศิลปะ

**บรรณานุกรม**

## บรรณานุกรม

- กนก ชูลักษณ์. (2542). โครงการตำราวิชาการราชภัฏเฉลิมพระเกียรติ : หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก.  
ภูเก็ต : ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2528). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- โกสุม สายใจ. (2540). สีและการใช้สี. กรุงเทพฯ : กุลปรินิจ.
- คอมมิคส์ แอนด์ คอมเมอร์เชียล อาร์ต. (2540). การเขียนการ์ตูนด้วยตัวเอง. กรุงเทพฯ : คอมมิคส์  
แอนด์ คอมเมอร์เชียล อาร์ต?
- จิรพันธ์ สมประสงค์. (2533). ประวัติศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี. (2540). วิชาการแห่งความคิดมนุษย์ : ภาคนมนุษย์และโลก. พิมพ์ครั้งที่ 2.  
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชลุด นิมเสมอ. (2539). องค์ประกอบศิลป์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- เฉลิมศรี ชูอรุณ, อศินีย์ ชูอรุณ. (2528). แบบอย่างศิลปะตะวันตก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์  
โอเดียนสโตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ - ไทย. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- วนิดา ขำเขียว. (2543). ประวัติศาสตร์ศิลป์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พรานนกการพิมพ์.
- วิสิทธิ์ จินตวงศ์. (2513). "หนังสือภาพชวนขัน," วารสารห้องสมุด. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). ศิลปร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : บริษัท กรุงเทพโฟโตคอมแอนด์พริ้นท์ จำกัด.  
\_\_\_\_\_. (2531). ออกแบบกราฟิค. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิมลอาร์ต.  
\_\_\_\_\_. (2536). ทศนศิลป์. กรุงเทพฯ : โอเอสพริ้นติ้ง เฮาส์.  
\_\_\_\_\_. (2537). มนุษย์กับความงาม. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮาส์.
- บุญเยี่ยม แยมเมือง. (2537). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ประเสริฐ มาสุปรีดี. (2524). คู่มือปริทัศน์ : ความเป็นมาของการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ : ชูรสภา.
- ประเสริฐ ศีลรัตน. (2525). ความเข้าใจในศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- สน ศรีมาตริง. (2537). มัณฑนศิลป์ 27. กรุงเทพฯ : หจก. ศิริวิวัฒน์การพิมพ์.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2541). สารเกี่ยวกับมนุษย์กับศิลปะ. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุชาติ เกาทอง. (2533). ศิลปะกับมนุษย์. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮาส์.  
\_\_\_\_\_. (2537). ศิลปวิจารณ์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.  
\_\_\_\_\_. (2539). หลักการทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ศักดิ์ชัย เกียรติจินาพันธ์. (2533). คู่มือการเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ.
- ศิลป์ พีระศรี. (ม.ป.ป.). "บทนำความหมายของการ์ตูน," คู่มือการเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง.  
กรุงเทพฯ : ดันอ้อ.
- อศินีย์ ชูอรุณ. (2532). ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์. กรุงเทพฯ : โอเอสพริ้นติ้ง เฮาส์.

- อารี ริงสินัน. (2528). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : หจก. เจริญรัตน์การพิมพ์.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2537). *ศิลปะนิยม*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- \_\_\_\_\_. (2535). *ศิลปะนิยม*. กรุงเทพฯ : โอเอสพริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- Warhol, Andy. (1987). *บทสัมภาษณ์ : ไม่ปรากฏผู้สัมภาษณ์ : ไม่ปรากฏสถานที่*.
- Walker, John A. (2542). *ศิลปะยุคสื่อสารมวลชน = Art in the Age of Mass Media*. สมเกียรติ ตั้งนโม. แปลและเรียบเรียง. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Ralph Mayer. (1969). *พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ = Dictionary of Art Term and Techniques*. พิมพ์ครั้งที่ 2. มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ แปล. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ, 2540.
- Alloway, Lawrence. (1983). *Modern Masters*. Newyork : Abbeville Press.
- Ames, Winslow. (1993). "Caricature, Cartoon and Comic Strip," *The new encyclopedeia Britaica 15 th*. Vol. 15 Chicaco : Encyclopedeia Britaica.
- Hendrickson, Janis. (1994). *Roy Lichtenstein* Germany : Benedikt Taschen Verlag Gmbh.
- Harrison Randall P. (1981). *The Cartoon Communication to the Quick*. London : Sag Publication.
- Kindersey, Peter. (1996). *Multi Media (the complete guide)*. London : A Dorling Kindersley book.
- Dictionary of English Language. (1999). *The Random House Dictionary of English Language*. New York : random House., Inc.
- Story, John. (1992). "Structuralism and Postructuralism," in *cultural theory and popular culture*. p. 69-95. Leicester : Harveser Wheatsheat.
- Tomkins, Calvin and Adelman, Bob. (1987). *The Art of Roy Lichtenstien (mural with Blye Brushstoke)*. London : Pavilion Book Limited.
- Woldman, D. (1993). *Roy Lichtenstein*. Edited. Hush Brigstocke. New York : Oxford University.

ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

|                      |                                                                                                       |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ                 | นายจักรเพชร แฉกพิมาย                                                                                  |
| วัน เดือน ปี เกิด    | 4 พฤษภาคม 2513                                                                                        |
| สถานที่เกิด          | อำเภอโนนสูง จังหวัดนครราชสีมา                                                                         |
| สถานที่อยู่ปัจจุบัน  | 6/1 หมู่ 8 ตำบลดอนชมพู อำเภอโนนสูง จังหวัดนครราชสีมา                                                  |
| ตำแหน่งหน้าที่การงาน | พนักงานออกแบบ บริษัท จิม ทอมป์สัน ไทยซิลค์ คัมปนี จำกัด                                               |
| สถานที่ทำงาน         | 153 ถนนสุขุมวิท ซอย 93 บางจาก พระโขนง กรุงเทพฯ 10260                                                  |
| ประวัติการศึกษา      |                                                                                                       |
| 2529                 | มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนศรีสุขวิทยา จังหวัดนครราชสีมา                                            |
| 2523                 | ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช) ศิลปกรรมจากวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ    |
| 2535                 | ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) ศิลปภาพพิมพ์จากสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ |
| 2538                 | ครุศาสตรบัณฑิต ศิลปศึกษา จากสถาบันราชภัฏจันทรเกษม                                                     |
| 2546                 | ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) ทักษะศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ                |